

Univerzita Karlova v Praze
Filozofická fakulta
Ústav informačních studií a knihovnictví

DIPLOMOVÁ PRÁCE

Petr Köppel

**Veřejné licence a public domain jako
alternativy copyrightu**

**Public licenses and public domain as
alternatives to copyright**

Praha 2012

Vedoucí práce: Mgr. Vít Šisler

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci vypracoval samostatně, že jsem řádně citoval všechny použité prameny a literaturu a že práce nebyla využita v rámci jiného vysokoškolského studia či k získání jiného nebo stejného titulu.

V Praze dne 15. 8. 2012

Abstrakt

Práce nejprve představuje oblast veřejných licencí jako prostor mezi autorským zákonem a sférou volných děl. Poté u kategorií proprietárního softwaru, svobodného a open source softwaru, otevřeného hardwaru a otevřeného obsahu postupně mapuje jednotlivé druhy veřejných licencí a s nimi spojená společenská a kulturní hnutí, dává je do vzájemných a časových souvislostí, rozebírá jejich charakteristické rysy a porovnává je mezi sebou, ukazuje, jak veřejné licence definují různá s nimi spojená hnutí, a také analyzuje, jaké překážky užití veřejných licencí v České republice klade české právo.

Klíčová slova

Autorské právo, licence, open source, creative commons, volné dílo, software, design.

Abstract

The work first introduces the area of public licenses as a space between the copyright law and public domain. After that, consecutively for proprietary software, free and open source software, open hardware and open content, it maps particular types of public licenses and the accompanying social and cultural movements, puts them in mutual as well as historical context, examines their characteristics and compares them to each other, shows how the public licenses are defined by various accompanying movements, and also analyses which obstacles to the usage of public licenses are put by the Czech law.

Keywords

Copyright, licenses, open source, creative commons, public domain, software, design.

Obsah

Úvod.....	10
1 Public domain a veřejné licence.....	11
2 Proprietární software.....	15
2.1 Licence proprietárního softwaru.....	15
2.2 Komerční software.....	16
2.3 Freeware.....	17
2.3.1 Freeware pro nekomerční použití.....	18
2.4 Public domain software.....	18
2.4.1 Abandonware.....	20
2.5 Donationware.....	22
2.5.1 Charityware.....	22
2.5.2 Beerware.....	23
2.5.3 Postcardware.....	24
2.5.4 Emailware.....	24
2.6 Shareware.....	24
2.6.1 Honor system shareware vs. crippleware.....	27
2.6.2 Trialware.....	29
2.6.3 Demoware.....	30
2.6.4 Adware.....	32
2.7 Shrnutí a současný stav.....	32
3 Svobodný a open source software.....	35
3.1 Svobodný software.....	37
3.2 Open source software.....	40
3.3 Copyleftové licence.....	43
3.3.1 GNU General Public License.....	44
3.3.2 GNU Lesser General Public License.....	48
3.4 Liberální licence.....	49
3.4.1 Licence BSD.....	52
3.4.2 Apache License.....	55
3.5 Dvojitá licencování.....	56

3.6 Rozbor veřejných softwarových licencí.....	59
3.7 Shrnutí a současný stav.....	64
4 Otevřený hardware.....	68
4.1 Definice otevřeného hardwaru.....	69
4.2 Veřejné hardwarové licence.....	73
4.3 TAPR Open Hardware License.....	74
4.4 CERN Open Hardware License.....	77
4.5 Další licence pro otevřený hardware.....	79
4.6 Rozbor veřejných hardwarových licencí.....	80
4.7 Shrnutí a současný stav.....	81
5 Open content.....	83
5.1 Definice otevřeného obsahu.....	84
5.2 Svobodný obsah.....	85
5.2.1 Svobodná dokumentace.....	88
5.3 Copyfree licence.....	90
5.3.1 Licence public domain.....	91
5.4 Creative Commons.....	93
5.4.1 Licence Creative Commons.....	97
5.5 Další hnutí vycházející z otevřeného obsahu.....	104
5.6 Rozbor veřejných licencí obsahu.....	107
5.7 Shrnutí a současný stav.....	110
6 Závěr.....	113
Seznam použité literatury.....	115

Seznam zkratek

ASF (The Apache Software Foundation) – Organizace vyvíjející FOSS projekty, tvůrce liberální Apache License.

BBS (Bulletin Board System) – Dnes již poměrně zastaralý systém elektronických nástěnek, na nichž dříve probíhala komunikace mezi uživateli Internetu, umísťovaly se na ně programy ke stažení a zveřejňovaly novinky.

BSD (Berkeley Software Distribution) – Operační systém odvozený od Unixu. Šířil se pod veřejnou licenci, která se stala základem populární rodiny liberálních FOSS licencí.¹

CC (Creative Commons) – Zkratka organizace Creative Commons využívaná především pro označení jejích licencí spolu s upřesněními typu licence (tj. CC BY-SA, CC0 a podobně).²

CERN (Conseil européen pour la recherche nucléaire) – Zažitá zkratka původního názvu Evropské organizace pro jaderný výzkum, tvůrce CERN OHL.

DFSG (Debian Free Software Guidelines) – Zásady svobodného softwaru pro Debian, původní název Definice open source, kterou musí splňovat licence softwaru, aby bylo možné jej považovat za FOSS.

DRM (Digital Rights Management) – Správa digitálních práv, hardwarová či softwarová ochrana proti kopírování nebo jinému způsobu užití díla.

EULA (End-User License Agreement) – Licenční smlouva s koncovým uživatelem, protějšek veřejných licencí určený pro proprietární software.

FDL (GNU Free Documentation License) – Veřejná licence dokumentace a otevřeného obsahu.

FOSS (Free and Open Source Software) – Sjdnocující označení pro svobodný software a open source software.³ Používají se také zkratky FLOSS (Free/Libre and Open Source Software) a OSS/FS.

1 Viz kapitola Licence BSD.

2 Viz kapitola Creative Commons.

3 Viz kapitoly Svobodný software a Open source software.

FSF (Free Software Foundation) – Organizace, která podobně jako OSI definuje FOSS a schvaluje podle této definice veřejné licence.⁴ Kromě toho vyvíjí FOSS projekty pro operační systém GNU (respektive GNU/Linux).

GNU (GNU's Not Unix) – Rekurzivní název projektu FOSS operačního systému vytvořeného Richardem Stallmanem a FSF. Linus Torvalds k němu napsal jádro Linux, čímž vytvořil populární GNU/Linux, často zjednodušeně označovaný pouze jako Linux.

GPL (GNU General Public License) – Nejpoužívanější veřejná softwarová licence, vzor copyleftové licence.

IBM (International Business Machines) – Přední společnost zaměřená na informační technologie, po několik desetiletí prakticky dominovala počítačovému průmyslu.

LGPL (GNU Library nebo Lesser General Public License) – Volnější verze veřejné softwarové licence GPL.

MIT (Massachusetts Institute of Technology) – Prestižní technická univerzita v USA. Je podle ní pojmenována jedna z oblíbených liberálních licencí.⁵

OHL (Open Hardware License) – Označení některých veřejných hardwarových licencí, z nichž nejpoužívanějšími jsou TAPR OHL a CERN OHL.

OHR (Open Hardware Repository) - Projekt úložiště designových souborů otevřeného hardwaru vytvořený organizací CERN.

OCL (OpenContent License, původně OpenContent Principles and License) – Původní veřejná licence otevřeného obsahu, nahrazena OPL. Původně se jako zkratka používalo OPL, ale aby se to nepletlo, v této práci používám OCL.

OKF (Open Knowledge Foundation) – Nadace

OPL (Open Publication License) – Přepracovaná verze veřejné licence otevřeného obsahu OCL, jejíž funkce převzaly licence Creative Commons.

4 Viz kapitola Svobodný software.

5 Viz kapitola Licence BSD.

OSI (Open Source Initiative) – Organizace, která podobně jako FSF definuje FOSS a schvaluje podle této definice veřejné licence.⁶

TAPR (Tucson Amateur Packet Radio) – Mezinárodní organizace radioamatérů se sídlem v USA, tvůrce TAPR OHL.

VIM (Vi IMproved, původně Vi IMitation) – Textový editor odvozený od unixového Vi. Je šířen pod FOSS licencí jako charityware.

WTFPL (Do What The Fuck You Want To Public License) – Copyfree veřejná licence, nejčastěji používaná pro software, ale vhodná i pro jiný obsah.

⁶ Viz kapitola Open source software.

Úvod

Tato práce se věnuje tematice veřejných licencí a public domain jako alternativy copyrightu čili autorského práva. Má šest hlavních cílů.

Zaprvé představit institut volných děl a oblast public domain a ukázat, jak se k němu vztahují veřejné licence.

Zadruhé zmapovat a popsat jednotlivé druhy veřejných licencí a porovnat je mezi sebou.

Zatřetí dokázat, že proprietární licence mohou být také licencemi veřejnými.

Začtvrté zjistit, jaká společenská a myšlenková hnutí jsou s veřejnými licencemi spojena a jak tato hnutí veřejné licence definují.

Zapáté tato hnutí a s nimi spojené veřejné licence umístit do kontextu a dokázat, že jsou součástí jediného vývojového stromu.

Zašesté analyzovat překážky, které na veřejné licence může klást jeho využití v českém právním prostředí.

Abych toho dosáhl, rozdělil jsem práci do šesti kapitol. První kapitola se věnuje představení oblasti volných děl, vývoji autorského práva a vysvětlení významu veřejných licencí jako toho, co leží mezi nimi.

Následující čtyři kapitoly pokrývají čtyři hlavní oblasti veřejných licencí: proprietární software, svobodný a open source software, otevřený hardware a otevřený obsah. Každá z těchto kapitol se věnuje vývoji příslušných licencí a jejich charakteristice a definici, hnutím, která jsou s nimi spojena, a jak se proměňovaly myšlenky, které za těmito hnutími stály, a také rozboru typů licencí a tomu, jaké překážky klade české právo aplikaci veřejných licencí a na co je třeba dát si pozor. Tento rozbor je pro první dvě kapitoly společný.

Šestou kapitolou je závěr.

1 Public domain a veřejné licence

Tato práce pojednává o alternativách copyrightu či autorského práva. Asi všichni obyvatelé České republiky mají nějaké povědomí o tom, co to je, i když často ne nijak podrobné. Mnoha lidem se každopádně české autorské právo prolíná s angloamerickým copyrightem, což je ovlivněno především americkou televizní, filmovou, hudební a tištěnou produkcí, popřípadě v USA vyvíjenými počítačovými programy a webovými stránkami. Oba koncepty mají nicméně stejný základ a také množství totožných prvků vyplývajících z mezinárodních úmluv.

Přesným opakem autorského práva je oblast volných děl, anglicky zvaná public domain. Ta jsou definována jako právě ta díla, která nejsou chráněna autorským právem. Každý si s nimi může dělat co chce, kopírovat je, přepracovávat, překládat, ale i prodávat. Platí jen to, že si nikdo nesmí osobovat autorství cizího díla, měl by, pokud je to obvyklé, uvést jméno autora, a neměl by užít dílo způsobem snižujícím jeho hodnotu.⁷ Tato podmínka je nicméně poměrně vágní.

Je nutné si uvědomit, že až do vynálezu knihtisku, byla veškerá díla volná. Všechna zveřejněná díla byla zcela k dispozici komukoli, kdo se k nim dokázal dostat. Knižní kodex napsaný svým současníkem mohl například někdo nechat přesně opsat, doplnit vlastními komentáři, nebo ho naopak zkrátit, a vzniklou kopii někomu darovat nebo prodat, aniž by to tehdejšími zákonům a předpisy vadilo.

Gutenbergův objev knihtisku na základě pohyblivých kovových liter umožnil relativně levnou a snadnou knižní produkci v masovém měřítku. Tehdejší humanistická vzdělanost se tak mohla o to snáz rozšířit po celé Evropě. Proto je také vynález knihtisku často považován za hranici mezi středověkem a novověkem. Současně s objevem se ovšem vynořil také zcela nový problém způsobený právě principem volných děl. Zatímco první tiskař zaplatil autorovi za jeho nový rukopis, vysázel ho a vydal, druhému tiskaři stačilo si tuto knihu koupit nebo půjčit, okopírovat ji a vydat také, aniž by z toho ten první nebo sám autor měli jakýkoli prospěch.

⁷ ČESKO. Zákon č. 121 ze dne 7. dubna 2000 o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon). In: Sběrka zákonů České republiky. 2000, částka 36, s. 1658-1685. Dostupný také z: <http://aplikace.mvcr.cz/sbirka-zakonu/ViewFile.aspx?type=c&cid=3424>

Tiskaři to vyřešili obvyklým postupem pro jiné oblasti a nechali si na dílo od vrchnosti vystavit privilegium, které jejich investici v daném státě⁸ několik let chránilo. Tato privilegia se v průběhu několika staletí stala nejprve ve Francii a posléze po celé Evropě základem pro systém autorského práva.

Jiným způsobem to fungovalo v Anglii, kde až do 18. století fungoval monopol tiskařského cechu, zvaného papírnická společnost, který se sám postaral o to, aby žádný tiskař nevydal něco, co už prodával jiný. Na oplátku za tento monopol se cech koruně staral o cenzuru. Právě z myšlenek papírnické společnosti se vyvinul angloamerický koncept copyrightu, tedy původně pouze práva na tvorbu a distribuci kopií díla.

Oba směry se v základních bodech začaly přibližovat teprve od Bernské úmluvy o ochraně literárních a uměleckých děl z roku 1886, která se tak stala spojovacím článkem dnešního mezinárodního pojetí autorského práva, ve kterém získává tvůrce svá práva okamžikem zveřejnění díla a nemusí se o ně nejdříve přihlásit. Autorské právo se v průběhu času vztahovalo na stále více způsobů užití díla i na nově vznikající média. Z knih se rozšířilo na divadlo, film, obrazový materiál, hudbu, architekturu, audiovizuální díla a nakonec také na počítačové programy. K tomu došlo poprvé v USA roku 1976, zatímco Československo si muselo počkat až na pád komunistického režimu a rok 1990. Jediná volná díla, která autorský zákon ve veřejném zájmu ponechal, jsou úřední díla a výtvoři tradiční lidové kultury.⁹

Jak se doba trvání a záběr autorského práva rozšiřoval, výrazně omezoval oblast volných děl. Z nich přitom vychází celá naše kultura. Když nakreslíme obraz, vytvoříme hudební skladbu nebo napíšeme román, děláme to z velké části na základě toho, co jsme již viděli, slyšeli nebo četli stvořené někým před námi. Ještě zřetelněji je tento princip vidět na příkladu divadelních, rozhlasových, filmových či jiných adaptací nebo překladů do jiných jazyků. Autorskoprávní ochrana, která zamezuje jakkoli rozmnožovat, pozměňovat a rozšiřovat cizí díla, přitom trvá buď 25 let pro díla, která byla poprvé zveřejněna alespoň 70 let po smrti jejich autora, 70 let pro ty,

8 Těch ovšem bylo především na území Itálie a Německa podstatně více než dnes.

9 ČESKO. Zákon č. 121 ze dne 7. dubna 2000 o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon). In: Sbírnka zákonů České republiky. 2000, částka 36, s. 1658-1685. Dostupný také z: <http://aplikace.mvcr.cz/sbirka-zakonu/ViewFile.aspx?type=c&cid=3424>

u kterých není znám autor, nebo nejčastěji po celou dobu života autora a dalších 70 let po jeho smrti.¹⁰

To je samo o sobě téměř nepředstavitelně dlouho. Znamená to, že když někdo ve svých 20 letech vydá například oceňovanou básnickou sbírku, a dožije se 70 let, obsah této sbírky bude mimo oblast volných děl po dobu 120 let, a to i když ji sám autor pět let po vydání zavrhne jako svou mladickou nerozváženost a zemře bez potomků, kteří by jeho práva zdělili.

Ještě těžší dopad má toto omezení pro oblast počítačového softwaru. Pokud se například programátor pod svůj kód nepodepsal a dál se jím nezabývá, autorské právo zakazuje komukoli tento kód dál používat a šířit po dobu dalších 70 let, tedy až do doby, kdy je poměrně nepravděpodobné, že by ještě poskytoval jakýkoli užitek. Pokud je navíc k dispozici pouze ve strojem čitelné podobě, je docela možné, že už ani nebudou existovat žádné počítače, na kterých by se dal spustit. Podobně to platí pro programy vyvinuté softwarovou společností, která již zanikla. V obou případech, které ovšem nemusí platit jen pro software, je tedy dílo zcela nepoužitelné.

Jak řekl americký soudce Alex Kozinski: „Nadbytečná ochrana duševního vlastnictví je stejně škodlivá jako ochrana nedostatečná. Kreativita není možná bez bohaté public domain. Nadbytečná ochrana potlačuje právě ty tvůrčí síly, o které by měla pečovat.“¹¹ Jako public domain přitom nemyslí jen institut volných děl, ale obecně větší volnost v užití děl chráněných. Protiklad volných děl a děl pod autorskoprávní ochranou totiž vytváří rámec pro ty tvůrce, kteří by rádi poskytli některá svá autorská práva ostatním, ale nechtějí (nebo ze zákona nemohou) se vzdát všech. Toho je možné dosáhnout za pomoci zvláštní formy autorskoprávních licencí. Tyto licence nazývám licencemi veřejnými.

Tento termín pochází původně z názvu nejpoužívanější veřejné licence softwarové, GNU General Public License, tedy česky GNU Všeobecné veřejné licence. Ten byl později použitý jako vzor pro názvy mnoha dalších podobných softwarových licencí určených pro tak zvaný svobodný a open source software (FOSS), včetně oficiální Veřejné licence Evropské unie. Dalo by se tedy

¹⁰ Tamtéž.

¹¹ AOKI, Keith, James BOYLE a Jennifer JENKINS. *Bound by law?: tales from the public domain*. New expanded ed. Durham (North Carolina): Duke University Press, 2008, s. 31. ISBN 978-0-8223-4418-6.

předpokládat, že jako veřejné licence není možné označovat ty licence, které definice FOSS nesplňují. Tento pohled ovšem zcela změnil nástup myšlenky otevřeného obsahu a licencí organizace Creative Commons, které přešly od softwaru k ostatním autorskoprávně chráněným dílům. Ty se totiž také označují jako veřejné licence a přitom jen některé z nich odpovídají definicím FOSS, které vyžadují, aby měl nabyvatel právo licencované dílo bez jakýchkoli omezení upravovat a šířit, čímž se právě blíží volným dílům.

Na základě myšlenky otevřeného obsahu jsem proto mezi veřejné licence v této práci zařadil také některé druhy proprietárního softwaru, tedy takových počítačových programů, které zakazují jakékoli úpravy a nezveřejňují svůj zdrojový kód. To jsou přitom základní podmínky pro FOSS, jak ostatně jeho název napovídá. Otevřený zdroj se přitom přeneseně nemusí vztahovat jen na software. Platí to stejně tak pro techniku, architekturu, ale i vaření. Vždyť co jiného je hotové jídlo bez receptu, jak ho uvařit, než jakási obdoba proprietárního softwaru? Ostatně jedno z nejpřísněji střežených tajemství na světě je receptura nápoje Coca Cola.

Veřejné licence jsou tedy takové autorskoprávní licence, které umožňují vlastníku autorských práv se některých z nich, nebo v případě public domain dokonce prakticky všech z nich, neodvolatelně vzdát ve prospěch jakékoli osoby (ať už fyzické nebo právnické), která se k licencovanému dílu dostane. Typicky jsou takovými uvolněnými právy možnost dílo rozmnožovat a dále šířit, ale často sem patří navíc i právo ho upravovat, kombinovat ho s jinými díly nebo vytvářet díla odvozená.

Tomuto výkladu odpovídá i definice veřejné licence podle německého autorského zákona: „licence poskytující bezúplatné nevýhradní užívací právo pro každého, které vznikají neformálně, jimiž se autor neodvolatelně vzdává práva na spravedlivou odměnu a které se mohou vztahovat i na způsoby užití díla, jež nejsou v době poskytnutí licence známy.“¹²

12 JANSÁ, Petr. *Právní aspekty implementace projektu „Creative Commons“ v České republice*. Praha, 2008, s. 27.

Diplomová práce. Univerzita Karlova v Praze, Právnická fakulta, Ústav práva autorského, práv průmyslových a práva soutěžního. Vedoucí diplomové práce Irena Holcová.

2 Proprietární software

Proprietární, čili česky vlastnický, software znamená takové počítačové programy, které jsou šířeny jen ve strojové (binární) podobě, tedy bez svého zdrojového kódu. Tvoří tak protipól ke svobodnému a open source softwaru (FOSS), který má naopak přístup ke zdrojovému kódu jako svou hlavní podmínku. Existují sice i programy s veřejným zdrojovým kódem, které nesplňují definice svobodného nebo open source softwaru, ale je jich relativně málo a nejsou vesměs příliš významné. Proto si i tato práce vystačí s tradičním rozdělením na proprietární software a FOSS.

Tvůrci proprietárního softwaru nezveřejněním zdrojového kódu především znemožňují uživatelům, aby snadno a legálně zjistili, jak program přesně funguje. Snaží se tak na software aplikovat jakousi obdobu obchodního tajemství. Toto řešení má několik výhod. Uzavřený zdrojový kód je ze strojové formy velmi obtížné získat, což funguje jako určitá ochrana proti konkurentům, počítačovým útočníkům (například crackerům) i nepoctivým uživatelům.

Případná konkurence tak nemůže zneužít či zkopírovat programovací postupy pro své vlastní produkty, pro crackery je náročnější nalézt bezpečnostní chyby v softwaru a neposlušné uživatele to nutí dodržovat licenci. Zveřejnění zdroje by jim totiž umožnilo změnit nebo odstranit tu část kódu, která se jim nelíbí. Například tu, která zajišťuje omezení neregistrovaného sharewaru, skrytou internetovou komunikaci softwaru s jeho výrobcem, nebo zobrazování reklamy.

Držitel majetkových práv si zajišťuje svá práva nejen samotným faktem uzavření zdrojového kódu, ale i jinak. V některých případech se využívá technologie DRM, která buď softwarově nebo hardwarově brání či významně omezuje možnosti užití programů (ale i filmů, hudby či elektronických knih), především jejich kopírování. Vždy se ale používají uživatelské licence. Těm se u proprietárního softwaru většinou říká licenční smlouva s koncovým uživatelem, zkráceně z angličtiny EULA, a vyjmenovávají, jaká práva uživatel konkrétně získává, a co vše naopak s programem dělat nesmí.

2.1 Licence proprietárního softwaru

Kromě toho, že se liší případ od případu, protože jsou na rozdíl od FOSS licencí obvykle určeny pouze jednomu konkrétnímu produktu, platí vesměs pro každou EULA, že uživatel může software používat, ale nesmí ho používat nestandardně. Nemá dovoleno snažit se ho jakkoli

upravovat, překládat, vytvářet odvozená díla, dekompileovat, provádět zpětnou analýzu, dešifrovat apod. Většina licencí, především těch nekomerčních, ale mnohdy to platí i pro ty, také obsahuje zřeknutí se odpovědnosti za vady a případné způsobené škody. Jak ovšem ukáži v kapitole Proprietární licence a ČR, tyto požadavky nejsou v souladu s českým právem.

Obecně se každopádně stalo zvykem proprietární licence rozlišovat podle jejich distribučního modelu. Tím mám na mysli především finanční stránku šíření softwaru. Kupříkladu freewareové, donationwarové a sharewarové licence často umožňují, nebo dokonce podporují redistribuci softwaru zdarma dalším uživatelům, zatímco tvůrci komerčního softwaru si šíření nechávají pro sebe a své partnery, a zákazníkům to naopak zakazují.

Licence proprietárního softwaru se proto tradičně dělí na:

- freeware a public domain software, neboli ty programy, jež se šíří zcela bezplatně,
- donationware a shareware, tedy ty, jež je možné před zaplacením nejprve zdarma vyzkoušet,
- komerční software, čili ty, za něž se platí předem.

Tyto distribuční modely se původně kromě public domain pojily výhradně s proprietárním softwarem a tvořily protipól svobodného a open source softwaru, i když například podobnost názvů i převládajícího způsobu distribuce free softwaru a freewaru mate. Jak ovšem ukáži dále, dnes je již možné všechny tyto modely použít i pro svobodný a open source software. Distribuční modely nicméně určují pouze způsob šíření softwaru. Není to tedy totéž, co licence uživatelské. Jsou jen jejich součástí.

2.2 Komerční software

Jak je z výše uvedeného dělení zřejmé, komerční proprietární software je jediný, který není volně přístupný a proto není tématem této práce. Nicméně je nutné ho zmínit, protože zaprvé stojí u vzniku softwarového průmyslu, zadruhé u vzniku proprietárního softwaru a zatřetí od zrození tzv. cripplewaru postupně z velké části splynul s kategorií sharewaru.

Jeho historie sahá do roku 1969. Do té doby se software samostatně neprodával. Byl totiž od počátku pevně svázaný s hardwarem, který se navíc obvykle pouze pronajímal. A programy

vytvořené jednotlivými uživateli se šířily volně ve smyslu pozdějšího svobodného softwaru. Ve zmíněném roce společnost IBM rozdělila tradiční balíček obsahující hardware, software a služby na jednotlivé komponenty a začala je nabízet zvlášť.¹³ Toto rozhodnutí je možné považovat za počátek dnešního trhu s komerčním softwarem a vlastně i celého průmyslového odvětví, bez něhož si dnes nedokážeme svůj život představit. V sedmdesátých letech minulého století tak mohl následovat vzestup proprietárního softwaru. Až do roku 1976 přitom počítačové programy nepodléhaly autorskému právu.

Dnes je komerční software často neoddělitelně spojený se sharewarem.¹⁴ Uživatel získá poté, co za shareware zaplatí, licenci k plně funkčnímu a relativně neomezenému komerčnímu softwaru společně s jeho uživatelskou podporou. Platba přitom může probíhat buď jednorázově, nebo v některých případech formou předplatného.

2.3 Freeware

Freeware jednoduše znamená počítačový program šířený zcela zdarma. Občas se mylně zaměňuje s termínem free software. Je to chyba už proto, že v prvním případě „free“ znamená „zdarma“, zatímco v druhém „svobodný“. Free software¹⁵ se sice také většinou šíří jako freeware, ale na rozdíl od něj vyznává mimo jiné zásadu, že je možné jej šířit jedinečně společně s jeho zdrojovým kódem. To pro freeware neplatí. Takto licencované programy mají obvykle uzavřený zdrojový kód a jejich tvůrci jen ostatním dovolují je používat a často i dále šířit bezúplatně, zatímco všechna ostatní práva si vyhražují pro sebe.

Jako freeware se software šířil již dříve, ale prvním, kdo tento název přímo použil, byl zakladatel sharewaru¹⁶ Andrew Fluegelman. Svůj program PC-Talk z roku 1982 označoval jako freeware a dokonce si ten termín zaregistroval jako ochrannou známku. Podle dnešní terminologie šlo nicméně ve skutečnosti o donationware, protože Fluegelman sice program nechal šířit zdarma, ale současně v něm žádal o poslání 25 dolarů na svou adresu, pokud bude uživatel spokojený. Po

13 IBM. History of IBM: 1960s. *IBM archives* [online]. Armonk (New York): IBM, [cit. 2012-07-20]. Dostupné z: http://www-03.ibm.com/ibm/history/history/decade_1960.html

14 Viz kapitola Shareware.

15 Viz kapitola Svobodný software.

16 Viz kapitola Shareware.

Fluegelmanově smrti v roce 1987¹⁷ se ovšem název freeware organicky rozšířil již v současném významu.

2.3.1 Freeware pro nekomerční použití

Občas se software nabízí zdarma jen pro nekomerční použití. V takových případech jej mohou uživatelé nainstalovat a používat doma bezplatně, zatímco firmy za něj musí zaplatit.

Patří sem například český antivirový program Avast, s velkým náskokem nejstahovanější program na internetové službě Stahuj.cz, nabízející právě freeware a shareware programy. Avast je ve verzi bez některých pokročilých funkcí nabízen zcela zdarma. Uživatel, který si ho stáhne z Internetu, jej může nainstalovat na neomezený počet počítačů. To ovšem jen za předpokladu, že na nich program budou využívat výhradně členové jeho domácnosti a jen k osobním a nekomerčním účelům.¹⁸

Na tomto případu je vidět, že freeware pro nekomerční použití se může blížit kategorii shareware nazývané demo,¹⁹ tedy programům omezeným funkčností, nebo s ní přímo splývají.

2.4 Public domain software

Termínem public domain software se občas mylně označuje veškerý freeware.²⁰ To je samozřejmě chyba, protože freeware je sice šířen zdarma, ale v drtivé většině případů se jeho autoři nevzdávají všech svých práv na něj.

Public domain znamená anglicky v zásadě totéž, co v češtině označujeme jako volné dílo, tedy dílo, které není chráněno autorským právem. Typicky jsou to díla, jimž vypršela doba trvání této ochrany (většinou 70 let po smrti autora), úřední texty a podobně. Patří sem například také

17 CALLAHAN, Michael E. The history of shareware. In: *Paul's picks: picking the best software since 1999* [online]. Douglas (Isle of Man): Safe Download, ©2010 [cit. 2012-04-26]. Dostupné z: http://paulspicks.com/help/history_of_shareware.aspx

18 AVAST SOFTWARE. Avast end user license agreement: (free version). In: *Avast!: be free* [online]. Praha: Avast Software, ©1988- [cit. 2012-07-05]. Dostupné z: <http://files.avast.com/files/legal/eula-avast-free.pdf>

19 Viz kapitola Demoware.

20 Např. FREE SOFTWARE FOUNDATION. Categories of free and nonfree software. *GNU operating system* [online]. FSF, ©1996-2010, updated 2012/06/10 [cit. 2012-07-10] Dostupné z: <http://www.gnu.org/philosophy/categories.html>

nepůvodní software,²¹ tedy takový, který nebyl vytvořen tvůrčí činností, což je ovšem s ohledem na strukturu softwaru obecně poněkud subjektivní kategorie. Do roku 1976 byl každopádně veškeré počítačové programy volnými díly. Teprve Copyright Act z toho roku zařadil v USA software pod autorskou ochranu.²² V Československu k tomu došlo dokonce teprve v roce 1990.²³

Jedním ze zásadních rozdílů mezi americkým a evropskými autorskými právy je to, že v Evropě (a dalších zemích světa založených na evropském právním systému) obvykle není možné se té ochrany jakkoli zcela vzdát. Není možné své dílo platně označit za volné před uplynutím doby trvání této ochrany. Ywein Van den Brande v knize *The international free and open source software law book* píše, že výjimkou je například Belgie, která možnost zcela se vzdát svých autorských práv umožňuje.²⁴ Tento výklad ovšem odmítl Yannick H'Madoun, právník a „public lead“ organizace Creative Commons Belgium.²⁵

Kvůli této právní nesrovnalosti se v češtině, obzvláště v oblasti softwaru, začalo rozlišovat mezi výrazy volné dílo a public domain. První se používá pro díla, jejichž autorská ochrana již vypršela²⁶ nebo ani nevznikla, druhý pro ta, kterým nevypršela, ale právní prostředí jejich autora umožnilo, aby se svých práv na ně buď zcela, nebo v zákonem povolené míře vzdal. Za public domain software se samozřejmě považují i programy, u nichž to sice autorovo právní prostředí neumožnilo, ale on tak z neznalosti zákona přesto učinil. V tomto případě je sice jeho prohlášení neplatné, ale také je poměrně nízká pravděpodobnost, že by se někdy on nebo jeho dědici svých

21 ČESKO. Zákon č. 121 ze dne 7. dubna 2000 o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon). In: Sběrka zákonů České republiky. 2000, částka 36, s. 1658. Dostupný také z: <http://aplikace.mvcr.cz/sbirka-zakonu/ViewFile.aspx?type=c&id=3424>

22 GREEN, Lisa C. Copyright protection and computer programs: identifying creative expression in a computer program's nonliteral elements. *Fordham intellectual property, media and entertainment law journal*. Vol. 3, iss. 1, art. 9, 1992, s. 89. Dostupné také z: <http://ir.lawnet.fordham.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1032&context=iplj>

23 ČESKO. Zákon č. 89 ze dne 28. března 1990, kterým se mění a doplňuje zákon č. 35/1965 Sb. o dílech literárních, vědeckých a uměleckých (autorský zákon). In: Sběrka zákonů České republiky. 1990, částka 19, s. 379. Dostupný také z: <http://aplikace.mvcr.cz/sbirka-zakonu/ViewFile.aspx?type=c&id=2330>

24 VAN DEN BRANDE, Ywein, Shane COUGHLAN a Till JAEGER, ed. *The international free and open source software law book*. Munich: Open Source Press, 2011, s. 13. ISBN 978-3-941841-49-9. Dostupné také z: <http://ifosslawbook.org/belgium/>

25 Osobní e-mailová korespondence z 1. srpna 2012.

26 U softwaru tedy s ohledem na jeho historii téměř žádná volná díla neexistují.

práv domáhali zpět. Přesto by si na taková díla měli radši případní uživatelé dát pozor, zvláště pokud je chtějí upravit nebo začlenit do svého softwarového balíku a dále šířit.

Aby se svých práv v maximální míře vzdal, musí například v České republice, ale i jinde v Evropě, autor s uživateli díla uzavřít zvláštní licenční smlouvu.²⁷ Osobnostních práv se ovšem stejně vzdát nemůže. Američanům na druhou stranu teoreticky stačí, když prohlásí, že svůj výtvar umístí do veřejné domény (public domain). S tímto obecně přijímaným názorem ovšem polemizuje Lawrence Rosen, americký právník a význačný představitel Open Source Initiative, který tvrdí, že vzdát se práv na své dílo není možné ani v USA.²⁸

Jako příklad je možné uvést tzv. licenci DJB, kterou uvádí u některých programů internetová služba Slunečnice.cz, nabízející software ke stažení. U této licence, vytvořené D. J. Bernsteinem (odtud název), upozorňuje na komplikovanost a nesrozumitelnost jejích podmínek pro šíření.²⁹

Ve skutečnosti se ovšem nejedná o žádnou licenci, ale právě o případ public domain softwaru. Bernstein dal totiž na svých webových stránkách oficiálně všechny své programy k dispozici jako volná díla a vyřadil je z autorské ochrany. Tím na ně podle amerického práva ztrácí jakékoli nároky a nemohl by tak po ostatních cokoli požadovat. Ve skutečnosti jen žádá ostatní vývojáře, aby jeho programy pokud možno neupravovali. A když už je upraví, čemuž samozřejmě po zřeknutí se svých práv nemůže zabránit, aby v nich nechali původní cesty a hloupě neničili skripty, které fungují všude jinde.³⁰ Slunečnice.cz se tedy se svým vysvětlením mýlí.

2.4.1 Abandonware

Abandonware, případně orphanware či oldware, není skutečný public domain. Jde o takový software, který již není autorem podporován ani nabízen, nebo u nějž není zřejmé, komu vlastně autorská práva patří. K tomu mohlo dojít například bankrotem, akvizicí nebo jinak způsobeným

27 Více o těchto licencích viz kapitoly Liberální licence a Licence public domain.

28 ROSEN, Lawrence. Why the public domain isn't a license. In *Rosenlaw & Einschlag: technology law offices* [online]. Ukiah (California): Rosenlaw & Einschlag, ©2002 [cit. 2012-04-23]. Dostupné z: <http://rosenlaw.com/html/GL15a.pdf>

29 INTERNET INFO. Softwarové licence. *Slunečnice.cz: programy rychle a zadarmo* [online]. Praha: Internet Info, ©1998- [cit. 2012-04-20]. Dostupné z: <http://www.slunecnice.cz/licence/>

30 BERNSTEIN, Daniel J. Frequently asked questions from distributors. *D. J. Bernstein* [online]. 2009 [cit. 2012-04-18]. Dostupné z: <http://cr.yip.to/distributors.html>

zánikem společnosti, která program vyvíjela, anebo často jen ztrátou zájmu tvůrce a jeho tichou tolerancí vůči volné distribuci.

Nejde tedy o licenci, naopak se jedná o porušení autorských práv podobně jako u pirátsky šířených děl. Je nutné to odlišit od public domain softwaru, protože u něj se tvůrci svých práv opravdu vzdali. Zde abandonware uvádím proto, abych jeho situaci vysvětlil, a také proto, že sem kromě nelegálně šířených komerčních programů patří i freeware a shareware, jejichž vývoj je prokazatelně ukončen.

Funkčnost a uživatelská podpora u abandonwaru tedy samozřejmě nejsou zaručeny, a protože se již oficiálně nedistribuuje, šíří se pouze z existujících kopií. Na Internetu je možné najít množství webových stránek, které na tom postavily svůj obchodní model. Takový software shánějí, zdarma nabízejí ke stažení a na svůj provoz vydělávají prodejem reklamy. Oblíbené jsou zejména ty služby, které se se soustředí na staré počítačové hry.

Termín abandonware vymyslel v roce 1996 Peter Ringer, který také v následujícím roce vytvořil Abandonware Ring, v němž spojil weby nabízející opuštěné hry.³¹ Jeho definice tvrdí, že abandonware jsou takové hry, které jsou alespoň 5 let staré a nejsou prodávány nebo podporovány společnostmi, která je vyvinula, ani jinou společnostmi. Pokud se zjistí, že nějaká společnost začala hru prodávat nebo podporovat, přestane být abandonwarem.³²

Problematice abandonwaru od evropských autorů by mohla napomoci nová evropská směrnice o osiřelých dílech a také připravovaná novela autorského zákona, která tento termín zavede i v českém právu. Osířelými díly se myslí taková díla, jejichž autor je neznámý nebo není možné zjistit jeho adresu. Tyto předpisy mají vytvořit pravidla pro užití těchto děl, která dnes jen zabírají místo v archivech. Zatím se ale k návrhům objevují spíše kritické reakce.³³

31 MARTINIMAN. Abandonware: the good old games. *HubPages* [online]. San Francisco: HubPages, July 6, 2008 [cit. 2012-07-26]. Dostupné z: <http://martiniman.hubpages.com/hub/Abandonware>

32 RINGER, Peter. The abandonware FAQ v3.0 (frequently asked questions). *The abandonware ring: your source of abandonware since 1997* [online]. Depot Network, June 13, 2000 [cit. 2012-07-26]. Dostupné z: <http://web.archive.org/web/20000706193437/http://www.abandonwarering.com/faq.htm>

33 Např. RESS, Manon. The European orphan works directive: a missed opportunity?. In: *Knowledge Ecology International: attending and mending the knowledge ecosystem* [online]. Washington: KEI, 26. June 2012 [cit. 2012-07-28]. Dostupné z: <http://www.keionline.org/node/1445>

2.5 Donationware

Donationware stojí na hranici kategorií freeware a shareware. Podporuje sice finanční odměnu svému tvůrci, ale nenutí uživatele, aby ji zaplatili. Pokud mají sami pocit, že je vhodné ocenit kvalitu autorovy práce, mohou zaslat libovolný příspěvek na jeho konto. V některých případech výši takového příspěvku tvůrce přímo sám navrhuje.

Podle této definice první shareware programy spadaly právě pod donationware. PC-Talk, PC-File i PC-Write fungovaly jako zcela funkční software, který plně podporoval volné šíření mezi uživateli. Sám sebe používal jako reklamu, a teprve pokud s ním byli uživatelé spokojeni, žádal je, aby autorovi poslali příspěvek. Tvůrce v tom případě k programu poskytoval uživatelskou podporu. Navíc to pro něj byl jeden z hlavních důvodů, proč vůbec pokračovat ve vývoji daného softwaru. Teprve později začali tvůrce shareware omezovat, pokud za něj nebylo zapláceno, a celá kategorie tak získala jiný význam.

2.5.1 Charityware

Charityware je forma donationware, ale i komerčního nebo FOSS programu, u které autor žádá finanční příspěvek ne pro sebe, ale na charitativní účely. Těto licenci se také jindy říká careware, helpware nebo goodware.

Charityware vymyslel na začátku 90. let Nizozemec Bram Moolenaar, tvůrce textového editoru VIM. Program začal vyvíjet, když si domů pořídil počítač Amiga 2000 a chyběl mu tam unixový textový editor Vi, na který byl zvyklý ze školy i zaměstnání. Název VIM vznikl jako zkratka původně znamenající Vi IMitation a později Vi IMproved. Moolenaar program zveřejnil roku 1991 a šířil jej jako klasický freeware. Když mu ale spokojení uživatelé nabízeli odměnu, napadlo ho dát peníze na charitu.

Poté, co na něj v roce 1993 silně zapůsobila návštěva sirotčince v Ugandě, rozhodl se tamním dětem pomoci. Začal se ptát uživatelů, zda by byli ochotni na projekt přispět. V roce 1996 pak založil nadaci International Child Care Fund.³⁴ Dobrovolné finanční příspěvky uživatelů VIM putují právě skrz tuto nadaci, v níž stále působí jako pokladník.³⁵

34 ROB. Interview with the VIMpire. *Linux forum* [online]. 01-12-2012 [cit. 2012-04-28]. Dostupné z: <http://www.linuxforum.com/content/155-Interview-With-The-VIMpire>

Termín charityware, obdobně jako například freeware, u některých uživatelů způsobuje kontroverzi. Vzbuzuje v nich dojem, že se nejedná o kvalitní software. Mají totiž pocit, že když na tom vývojáři dělají bezplatně, nemůže být kvalita programu příliš vysoká. V některých případech tomu tak opravdu je, ale právě VIM nebo kalendářová aplikace DateBk ukázaly, že to určitě není pravidlem. Nicméně právě tvůrce DateBk C. E. Steuart Dewar z tohoto důvodu odmítá své programy jako charityware označovat. Bojí se, že by mu to odehnalo zákazníky.³⁶

2.5.2 Beerware

Beerware je zvláštní případ donationwaru. Je založen na tom, že pokud je uživatel s programem spokojený a osobně se setká s jeho autorem, koupí mu pivo. V některých verzích beerware není osobního setkání potřeba a uživatel si nápoj vypije sám na autorovu počest. Tehdy vlastně už nejde o donationware, ale o čistý freeware.

Podle Wikipedie, bohužel bez uvedení zdroje, tento termín vymyslel John Bristor z americké Floridy 25. dubna 1987 a první takto licencovaný software se šířil na různých BBS již v letech 1987 a 1988.³⁷

Dánský programátor Poul-Henning Kamp ve své kritice složitosti, nesmyslnosti a délky GPL³⁸ uvádí jako kontrast svou krátkou, jasnou a jednoduchou Beer-Ware License. Kamp se domnívá, že pokud chce někdo svůj software dát všem zadarmo, není důvod k němu přikládat několik stran právníčiny jen proto, aby ho nikdo nemohl zneužít.³⁹

35 INTERNATIONAL CHILD CARE FUND HOLLAND. What is ICCF Holland?. *ICCF Holland: helping children in Uganda* [online]. Venlo: ICCE, [2012] [cit. 2012-04-28]. Dostupné z: <http://iccf-holland.org/iccf.html> nebo <http://www.iccf.nl/iccf.html>

36 MASQUILIER, Augustin. Awards recieved by high quality charityware. *Charityware.info* [online]. Augustin Masquilier, [mezi 2009 a 2011] [cit. 2012-07-05]. Dostupné z: <http://charityware.info/wiki/awards-received-high-quality-charityware>

37 Beerware. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. St. Petersburg (Florida): Wikimedia Foundation, 26 August 2004, last modified on 3 June 2012 [cit. 2012-07-05]. Dostupné z: <http://en.wikipedia.org/wiki/Beerware>

38 Viz kapitola GNU General Public License.

39 KAMP, Poul-Henning. Beerware, am I really serious? *Unix guru at large* [online]. Slagelse, 2004 [cit. 2012-04-18]. Dostupné z: <http://people.freebsd.org/~phk/>

2.5.3 Postcardware

Postcardware, nebo jen cardware, fungují na podobném principu jako beerware. Uživatelé v tomto případě posílají autorovi pohlednici. Prvním, kdo tohoto konceptu využil, byl pravděpodobně Aaron Giles s první verzí svého JPEGView, oblíbeného programu na prohlížení obrázků určeného pro počítače Macintosh. Mezi lety 1991 a 1995, kdy uvedl poslední verzi, mu pošta doručila něco mezi pěti a deseti tisíci pohledů.⁴⁰

Zhruba ve stejnou dobu se jako postcardware začala šířit také pozdější vlajková loď FOSS, jádro Linux pro operační systém GNU. Jeho tvůrce Linus Torvalds ve své autobiografii píše, že v době, kdy Linux vytvořil, již existovala silná tradice sharewaru a lidé byli zvyklí posílat po stáhnutí programu nějaké peníze autorovi. Dostával proto e-maily, v nichž se ho uživatelé ptali, zda by chtěl, aby mu též něco poslali. Protože ho však více než peníze zajímalo, kde se jeho software používá, odpověděl, že upřednostňuje pohlednice. Jeho rodina tak konečně zjistila, že to, kvůli čemu mají neustále obsazenou telefonní linku, opravdu někdo používá.⁴¹

2.5.4 Emailware

Emailware, jak už název napovídá, je levnější a rychlejší variantou postcardwaru. Místo posílání pohlednice stačí tvůrcům licencovaného programu, když jim uživatel zašle zprávu elektronickou formou. Autoři si tak udržují přibližnou představu, jak moc, a případně i kde, se jejich dílo používá. To je podporuje v pocitu, že má jejich práce smysl, a současně si tak vytvářejí zpětnou vazbu.

2.6 Shareware

Jak již bylo zmíněno výše, termín shareware původně znamenal to, čemu se dnes spíše říká donationware a co se už vlastně do sharewaru ani neřadí.

První shareware se objevil nedlouho poté, co firma IBM začala prodávat osobní počítače PC. V letech 1982 a 1983 se tak nezávisle na sobě začaly na západě USA šířit první tři programy. Ty vytvořily základní kameny, na kterých pak shareware postavil svou popularitu.

40 GILES, Aaron. Aaron's computing history. *Aaron's almanac* [online]. [2003] [cit. 2012-04-18]. Dostupné z: <http://aarongiles.com/history/index.html>

41 TORVALDS, Linus a David DIAMOND. *Just for fun: the story of accidental revolutionary*. New York: HarperCollins, ©2001, s. 93. ISBN 0-06-662073-2.

Vůbec prvním byl úspěšný právník a redaktor časopisu PC World Andrew Fluegelman z Kalifornie. Vytvořil komunikační program PC-Talk, který se záhy stal velmi populárním. Fluegelmana pak napadlo, že by svůj produkt mohl nabízet jinak. Pokud se uživatelům bude líbit a budou ho používat, žádal je, aby za to zaplatili. Vymyslel si pro tento model chytlavý název freeware,⁴² který si také zaregistroval jako ochrannou známku.⁴³

Ve stejnou dobu s tímž principem přišel i Jim Knopf (publikující pod pseudonymem Jim Button). Jen o svém databázovém programu Easy File mluvil jako o softwaru podporovaném uživateli (user supported software). Původně ho vytvořil pro svůj počítač Apple, ale s příchodem PC od společnosti IBM se svého staršího stroje zbavil a převedl svůj program do nového prostředí. Knopf, který v tu dobu dělal pro IBM, se rozhodl program zdarma šířit mezi své kolegy, kteří také začali dostávat nová PC, aby měli něco do začátku.

Ti ho sdíleli dál, a jak se rozrůstala uživatelská základna, zanedlouho se pro Knopfa stalo finančně i časově neudržitelné uvědomovat uživatele o opravách a vylepšeních. Mimo jiné proto, aby oddělil ty, kdo o podporu měli zájem, od těch méně vážných, přidal k programu zvláštní zprávu. V ní zaprvé podporoval jeho další volné šíření a zadruhé žádal o desetidolarový příspěvek ty uživatele, kteří chtěli zařadit do jeho poštovního seznamu.

První člověk, který takto upravený program dostal, náhodou také vlastnil kopii PC-Talku a navrhl, aby se oba autoři zkontaktovali. Když Knopf PC-Talk prozkoumal, poslal Fluegelmanovi kopii svého softwaru. Toho to nadchlo a dohodli se, že na sebe ve svých programech navzájem odkáží. Knopf přejmenoval svůj program na PC-File a zvýšil svou žádost na 25 dolarů, aby ji sjednotil s Fluegelmanem.⁴⁴ Ten na program na oplátku v květnu 1983 napsal do PC Worldu pochvalnou recenzi, čímž mu dodal zasloužené pozornosti.⁴⁵

42 Viz kapitola Freeware.

43 CALLAHAN, Michael E. The history of shareware. In: *Paul's picks: picking the best software since 1999* [online]. Douglas (Isle of Man): Safe Download, ©2010 [cit. 2012-04-26]. Dostupné z: http://paulspicks.com/help/history_of_shareware.aspx

44 KNOPE, Jim. The origin of shareware. In: *Association of software professionals: the world's #1 trade organization for independent software developers and vendors* [online]. ASP, ©1995-1996 [cit. 2012-04-23]. Dostupné z: <http://www.asp-software.org/users/history-of-shareware.asp>

45 CALLAHAN, Michael E. The history of shareware. In: *Paul's picks: picking the best software since 1999* [online]. Douglas (Isle of Man): Safe Download, ©2010 [cit. 2012-04-26]. Dostupné z:

V tomto roce se také jako třetí otec zakladatel objevil Bob Wallace, autor textového procesoru PC-Write. Tehdy se rozhodl opustit Microsoft, jehož byl devátým zaměstnancem, a založil si vlastní firmu QuickSoft, aby v ní program vyvíjel. Pro způsob jeho distribuce použil termín shareware. Protože moc nerozuměl marketingu, spolehl se na to, že se jeho program prodá sám, pokud si ho budou moci uživatelé nejprve vyzkoušet. A že to fungovalo, dokazuje fakt, že v době nejvyššího rozmachu vydělával QuickSoft 2 miliony dolarů ročně.⁴⁶

V roce 1984 vyhlásil Nelson Ford ve svém sloupku v časopisu Softalk-PC soutěž na vhodný název pro tento druh softwaru. Termín freeware měl registrovaný Fluegelman a duhý nejpoužívanější, Knopfův user supported software, byl příliš komplikovaný. Zvítězil nicméně shareware, a protože si ho Bob Wallace nechtěl nechat pro sebe, získal tento model jednotný název.⁴⁷ Ten se až na posun k povinnosti platby a s tím spojené oddělení donationwaru používá dodnes. Stále také platí původní pravidlo: Vyzkoušej, než zaplatíš.

Zpočátku se freeware i shareware ještě distribuoval zcela zdarma. Uživatelé si ho jednoduše stahovali z BBS nebo vyměňovali diskety v softwarových knihovnách uživatelských skupin. S přibývajícím množstvím programů a s tím spojenými náklady byli ale softwaroví knihovníci i provozovatelé BBS nuceni začít si účtovat poplatky. A právě tehdy, roku 1984 založil Richard Peterson firmu PC-SIG a dal do časopisu PC Magazine inzerát, v němž nabídl kopie softwarové knihovny místní uživatelské skupiny v ceně 6 dolarů za disketu. PC-SIG se tak stala první společností, která začala celostátně prodávat diskety se sharewarem. Zatímco členům uživatelských skupin a návštěvníkům BBS to připadalo jako placení za vzduch, a některé tvůrce, včetně Jima Knopfa, to přímo uráželo, lidé bez přístupu k těmto zdrojům takovou možnost uvítali.⁴⁸ Disketu

http://paulspicks.com/help/history_of_shareware.aspx

46 CALLAHAN, Michael E. The history of shareware. In: *Paul's picks: picking the best software since 1999* [online]. Douglas (Isle of Man): Safe Download, ©2010 [cit. 2012-04-26]. Dostupné z: http://paulspicks.com/help/history_of_shareware.aspx

47 FORD, Nelson. The history of shareware & PsL. In: *Association of software professionals: the world's #1 trade organization for independent software developers and vendors* [online]. ASP, ©2000 [cit. 2012-04-23]. Dostupné z: <http://www.asp-software.org/users/history-of-shareware.asp#ford>

48 FORD, Nelson. The history of shareware & PsL. In: *Association of software professionals: the world's #1 trade organization for independent software developers and vendors* [online]. ASP, ©2000 [cit. 2012-04-23]. Dostupné z: <http://www.asp-software.org/users/history-of-shareware.asp#ford>

jako médium postupně nahradil CD-ROM, ovšem trh sharewarových distributorů fungoval až donedávna, kdy ho zcela pohltil rozvoj vysokorychlostního Internetu.

2.6.1 Honor system shareware vs. crippleware

Současný shareware je možné rozdělit na honor system shareware, který stojí na poctivosti uživatelů, a tzv. crippleware, který se jistí před jejich nepoctivostí určitými omezeními. Například souborový manažer Total Commander nebo archivovací program WinRAR ve své sharewarové podobě pouze zobrazují úvodní obrazovku upozorňující na to, že je smí uživatel používat jen po dobu 30 (respektive 40) dní. Pak si je musí zaregistrovat nebo smazat, jinak porušuje licenci. Programy jsou přitom plně funkční, a to dokonce i po uplynutí této povolené doby.

Právě tento druh sharewaru, kromě toho, že patří do současné kategorie trialware⁴⁹, se začal nazývat honor system shareware, tedy shareware uplatňující systém cti. Termín vyjadřuje, že autoři věří v poctivost svých uživatelů.

Ti nejpoctivější opravdu za registraci programu zaplatí nebo ho po uplynutí zkušebního období vymažou. Ti méně poctiví si ho po smazání nainstalují znovu a používají další měsíc, protože mají pocit, že tím neporušují podmínky licence. A ti nejméně poctiví jednoduše při každém spuštění odkliknou úvodní obrazovku, pokud tam vůbec nějaká je, a s programem neomezeně pracují dál.

Ve výsledku tedy, když odhlédneme od zákona, honor system shareware vychází z původní podoby sharewaru a dá se připodobnit k donationwaru. V obou případech tvůrce uvolní plnou verzi programu a doufá, že mu za ni někdo zaplatí, jen u donationwaru je případné nezaplacení sice smutné, ale legálně v pořádku.

Al Harberg, odborník na marketing softwaru, přirovnává situaci k polévkám Campbell's. Ty se prodávají v konzervách a mají velmi dlouhou životnost. Lidé ovlivněni reklamou, která na to odkazovala, je kupovali do zásoby, ale nejedli. Podle něj softwarové společnosti žádají své zákazníky, ať stahují. Zhruba stokrát více lidí stahuje, než za stažený shareware platí, což znamená, že zákazníci sdělení slyší, rozumějí mu a chovají se podle něj. Neuvědomují si ale, že za to pak mají zaplatit. Podobně jako ti, kdo kupovali Campbellovy polévky, nedostali informaci o tom, že

⁴⁹ Viz kapitola Trialware.

je pak mají také konzumovat. Měli jich proto plné spíže, a když je už neměli kam dávat, začal klesat i samotný prodej.⁵⁰

Častá nepoctivost uživatelů vedla vývojáře k tomu, že se před ní začali různými způsoby bránit. Své programy začali funkčně, časově nebo jinak omezovat a plně funkční program zpřístupnili jen těm, kteří za něj opravdu zaplatili. Zatímco softwarové společnosti takové programy nazývají neutrálněji, například time-limited⁵¹ (omezení doby použití), usage-limited (omezení počtu použití), output-limited (omezení výstupu), capacity-limited (omezení kapacity) nebo feature-limited⁵² (omezení funkcí),⁵³ uživatelé společně s idealističtějšími vývojáři sharewaru, takový software záhy začali hanlivě označovat jako crippleware (z anglického cripple – zmrzačit).

Se vznikem cripplewaru se také začaly více prolínat kategorie sharewaru a komerčního softwaru. Zatímco původně byl shareware levnější alternativou k drahým komerčním programům, protože u něj odpadaly náklady na distribuci, nyní se z něj stal také způsob propagace komerčního softwaru. Následující oddíly popisují jednotlivé podoby cripplewaru.

50 HARBERG, Al. Software selling ideas from our friends at ESC. In: *Association of software professionals: the world's #1 trade organization for independent software developers and vendors* [online]. ASP, October 14th, 2009 [cit. 2012-04-23]. Dostupné z: <http://blog.asp-software.org/software-selling-ideas-from-esc/>

51 Viz kapitola Trialware.

52 Viz kapitola Demoware.

53 BRICE, Andy. What type of free trial should I offer for my software? *Successful software* [online]. [Velká Británie]: 19 September 2011 [cit. 2012-07-25]. Dostupné z: <http://successfulsoftware.net/2011/09/19/types-of-free-trial-for-software/>

2.6.2 Trialware

Termín trialware vymyslel v roce 1997 Peter Sichel, šéf Sustainable Softworks, malé firmy vyvíjející programy pro počítače Macintosh. Vytvořil ho jako alternativu, nebo spíše variantu, sharewaru. Svůj software distribuoval podle pravidel Asociace sharewarových profesionálů, tedy tak, že si uživatelé mohli vyzkoušet plně funkční program předtím, než za něj zaplatí. Stejně jako ostatní vývojáři k tomu kladl časové omezení. Na rozdíl od nich ale jeho software jednoduše po třech týdnech od instalace přestal fungovat, pokud za něj uživatel nezaplatil. Distributoři sharewaru ovšem kvůli této podmínce takový program odmítali jako komerční. Sichelovi proto nezbylo, než se pokusit vytvořit novou kategorii. Nazval ji podle anglického slova trial znamenajícího zkoušku.⁵⁴

Dnes je trialware, trial, případně podle YourDictionary lock-out (tj. zamykací) shareware⁵⁵, vůbec nejrozšířenější formou sharewaru. Například server Slunečnice.cz, který nabízí ke stažení především volně distribuovatelné programy, uvádí k 9. 6. 2012 v seznamu jejich softwarových licencí trial (3140 programů) na druhém místě před samotným zastřešujícím sharewarem (2716 programů). První je s velkým náskokem freeware, čtvrtá GNU General Public License a páté demo.⁵⁶

Komerční software nabízí své trialové verze naprosto běžně. K dispozici jsou u velkého množství softwaru, od poměrně drobných programů až po kolosy, jako je operační systém Windows společnosti Microsoft. Kromě toho se můžou zkušební, časově omezené verze, používat i pro veřejné testování daného softwaru předtím, než se začne prodávat plná verze. To se právě dnes děje například u Windows 8. Tento způsob ladění nové verze je ale jinak spíše doménou svobodného a open source softwaru.

54 SICHEL, Peter. Exposing the myth of „shareware“. In: *Sustainable Softworks: inspired tools for the Mac* [online]. Cumberland (Rhode Island): Sustainable Softworks, [©1997] [cit. 2012-06-06]. Dostupné z: http://www.sustworks.com/site/news_exposing_myth.html

55 A closer look: definition of shareware. In: *YourDictionary: the dictionary you can understand* [online]. Burlingame (California): LoveToKnow, ©1996-2012 [cit. 2012-06-09]. Dostupné z: <http://reference.yourdictionary.com/word-definitions/definition-of-shareware.html>

56 INTERNET INFO. Softwarové licence. *Slunečnice.cz: programy rychle a zadarmo* [online]. Praha: Internet Info, ©1998- [cit. 2012-04-20]. Dostupné z: <http://www.slunecnice.cz/licence/>

2.6.3 Demoware

Demo, demoverze či demoware je další novější kategorií sharewaru. Termín je zkratkou z demonstrace, ukázky. Na rozdíl od trialwaru, který je omezený časově, demoware je limitován funkčně. Ke všeobecnému zmatení se ovšem oba termíny občas zaměňují. Tvůrcům demowaru jde o to, aby si ho mohl každý vyzkoušet, ale aby se současně nedal opravdu plně využívat. Některé programy tak kupříkladu vůbec nenabízejí možnost ukládání, ať už vytvořeného dokumentu či obrázku, nebo pozice ve hře, jiné umožňují jen několik spuštění.

Demo je velmi populární formou propagace u počítačových her. Hráči si tak mohou vyzkoušet atmosféru, hratelnost a zábavnost například v několika málo zpřístupněných úrovních dané hry. To by je mělo přesvědčit o tom, že si chtějí pořídit plnou verzi se všemi funkcemi a s úplným obsahem i rozsahem. V populární online hře World of Warcraft je tak možné dostat svého hrdinu až na 20. úroveň. Samozřejmě pokud se do té doby spokojíte i s množstvím dalších omezení.⁵⁷

Zajímavá je také forma uplatnění tohoto principu mimo oblast softwaru. Je možné sem zařadit harware, jehož všechny funkce se odemknou teprve po zaregistrování, ale i filmové nebo knižní ukázky, například zveřejnění úvodní scény nového filmu či první kapitoly románu. Toho u svých elektronických knih (a částečně i těch tištěných) využívá i největší knihkupectví na světě, Amazon. Podobným směrem se vydala také některá periodika. Ta na Internetu zveřejňují pouze několik vybraných článků, nebo jen jejich začátek, a celé elektronické vydání si přečtou jen registrovaní plátcí. V České republice tak funguje například týdeník Respekt.

Do kategorie demoware se v podstatě mohou řadit také tzv. open core licence. Ty využívají dvojí licencování.⁵⁸ Plnou verzi se všemi funkcemi nabízejí jako komerční software, zatímco funkčně omezenou verzi zveřejňují jako svobodný a open source software. Takto vznikla i oblíbená kancelářská sada OpenOffice.org. Původně byla funkčně omezenou FOSS verzí proprietární StarOffice, ale brzy ji svým významem nechala daleko za sebou. Nicméně u open core licencí se samozřejmě nejedná o skutečný proprietární shareware.

57 BLIZZARD ENTERTAINMENT. World of Warcraft Starter Edition: restrictions on Starter Edition accounts. *Battle-net* [online]. Irvine (California): Blizzard, Updated: Jul 24, 2012 [cit. 2012-07-26]. Dostupné z: <http://us.battle.net/support/en/article/world-of-warcraft-starter-edition-account-faq#q2>

58 Viz kapitola Dvojí licencování.

Slunečnice.cz uvádí jako další variantu k demu a trialu také start. V tomto případě je možné program využívat jakkoli dlouho a to i včetně aktualizací. Omezený je ale co do rozsahu databáze. Do ní se vejde jen určité množství záznamů. Placená verze pak toto omezení odstraní bez ztráty již vytvořených dat.⁵⁹ Softwarem, který do kategorie start spadá, jsou podle všeho většinou účetní a evidenční systémy. Nicméně jinde kategorii start neznají a správně se celá řadí pod demoware.

Pro princip demowaru se zvláště u internetových služeb začal poslední dobou začal používat také název freemium. Výraz pochází z kombinace dvojice anglických výrazů pro neplacenou a placenou verzi free-premium, česky doslova zdarma-příplatek. Například cloudové úložiště Dropbox za měsíční poplatek 9,99 dolarů zvyšuje původní 2 GB prostoru na padesátinásobek.⁶⁰ Podobně Geni, umožňující vytvářet rodokmeny uživatelů a propojovat je mezi sebou, v základní verzi zdarma nabízí vložit jen 100 příbuzných. Ve dvou placených verzích se to buď zvýší na 1000, nebo toto omezení dokonce úplně zaniká.⁶¹

Navíc se v posledních letech rozvíjí systém tak zvaných mikroplateb, které na Internetu umožňují jednoduše platit drobné částky. Ve spojení se systémem freemium to dává tvůrcům možnost uvolňovat jednotlivé funkce podle toho, které si uživatel přeje. Podle Nicka Earla z vydavatelství počítačových her EA Interactive je tento systém pravděpodobně budoucností herního průmyslu.⁶²

59 INTERNET INFO. Softwarové licence. *Slunečnice.cz: programy rychle a zadarmo* [online]. Praha: Internet Info, ©1998- [cit. 2012-04-20]. Dostupné z: <http://www.slunecnice.cz/licence/>

60 DROPBOX. Plans. *Dropbox: simplify your life* [online]. San Francisco: Dropbox, [2012][cit. 2012-07-25]. Dostupné z: <https://www.dropbox.com/pricing>

61 GENI. Select your Geni membership. *Geni* [online]. Los Angeles: Geni, ©2012 [cit. 2012-07-26]. Dostupné z: https://www.geni.com/pro/compare?tracking_source=upgrade-banner

62 DRING, Christopher. ‚People don't want to pay for games‘. *MCV: the market for computer & video games* [online]. Intent Media, July 30th 2012 [cit. 2012-08-15]. Dostupné z: <http://www.mcvuk.com/news/read/people-don-t-want-to-pay-for-games/0100373>

2.6.4 Adware

Adware může, a nemusí být podkategorií sharewaru. Patří sem všechny programy, které si na sebe vydělávají především pomocí zobrazování reklamy, ať už pomocí bannerů, vyskakovacích oken nebo jinak. Pod shareware spadají například tehdy, když jsou šířeny zdarma a existuje i jejich verze placená. Adware je tedy v tomto případě jen jakési demo a funkčnost programu je omezená zobrazovanou reklamou.

Existuje ovšem i použití adwaru u placených programů a především dalších služeb. Platí sice, že zisk z reklamy může snižovat jejich cenu, ale technicky se nejedná o shareware.

Mimo oblast softwaru se samozřejmě adwarový způsob financování využívá velmi často. Spadá sem vlastně cokoli od kontextové reklamy ve zpravodajství přes product placement ve filmech až po reklamní propisovací pera. Myšlenka sharewaru se více blíží například tzv. sponzorovaná verze čtečky elektronických knih Kindle od internetového obchodu Amazon. Ta ukazuje reklamu jako šetřič obrazovky a také jako banner na své úvodní stránce.

Mnohé adwarové programy a aplikace jsou zcela v pořádku, i když obzvlášť vyskakovací okna, tzv. pop-up, nepříjemně ruší. Bohužel je ale velké množství jiných spojeno s tzv. spywarem. To jsou takové programy, které bez souhlasu uživatele sledují jeho data a chování a posílají získané informace přes Internet pryč. Mezi ně patří i řada běžně používaných internetových stránek se svými cookies.

Spyware mnohdy slouží jen k lepšímu cílení reklamy. Jindy je ovšem nebezpečný a někdy dokonce přímo škodlivý.⁶³ Už proto panuje k adwaru určitá nedůvěra, nebo až nepřátelství. Nicméně se mu jen těžko vyhneme a podle odhadu McAfee Research Labs bylo ve světě v roce 2005 na každém počítači průměrně 13 adwarových součástí.⁶⁴ Dnes to bude pravděpodobně ještě více.

2.7 Shrnutí a současný stav

Vývoj veřejných proprietárních licencí ukazuje, jak měli tvůrci v kontrastu s moderním pojetím autorského práva v počátcích zájem především na tom, aby se jejich práce dostala k co nejvíce

⁶³ Takové programy se souhrnně nazývají malware.

⁶⁴ MCAFEE. Potentially unwanted programs: spyware and adware. *McAfee: an Intel company* [online]. Santa Clara (California): McAfee, 2005 [cit. 2012-06-09]. s. 9. Dostupné z: <http://www.mcafee.com/us/resources/white-papers/wp-potentially-unwanted-programs-spyware-adware.pdf>

lidem, kteří z toho budou mít užitek, aniž by za to cokoli žádali. V té době ještě chybělo množství základních programů, které dnes považujeme za samozřejmost, a první nezávislí programátoři se jen snažili situaci napravit. Jejich přáním nebylo držet se svých práv a nedovolit nikomu jinému, aby jejich dílo nerozmnožoval, ale přesný opak. Mnoho z nich toto přání vyjádřilo tím, že svou práci zcela zbavili autorské ochrany a uvolnili ji jako public domain software.

Nicméně, v době před příchodem snadno dostupného Internetu existovala zásadní překážka v možnostech šíření těchto programů. Internet zdaleka nebyl všudypřítomný ani vysokorychlostní. Autoři, kteří původně software napsali pro sebe, ho nabídli svým známým, a brzy se začal organicky šířit nezávisle na nich. Nejdříve se jednotlivé nosiče půjčovaly nebo vyměňovaly v uživatelských skupinách, případně stahovaly z lokálních BBS, později vznikly softwarové knihovny, pásky či diskety se začaly prodávat pomocí inzerce v časopisech a nakonec i skrz distribuční společnosti, které nabízely balíky více programů na disketách nebo CD-ROM především těm, kteří k nim neměli jiný přístup. Nástup všudypřítomného Internetu a velkokapacitních záznamových zařízení pak postupně odstranil překážky v distribuci a znovuumožnil šíření softwaru zdarma.

Tvůrci se nejprve často snažili udržet si povědomí o tom, kdo jejich dílo vlastní, aby mohli poskytovat aktualizované verze s odstraněnými chybami nebo s novými funkcemi. Jak se ale zvyšovala práce na softwaru i množství jeho uživatelů, stoupaly také jeho časová a finanční náročnost. Tehdy, v roce 1982, se tak začali autoři dělit na ty, kteří pokračovali ve své práci jen pro zábavu ve volném čase a ty, kteří se za ni rozhodli žádat finanční příspěvek. Někteří si za tím účelem i založili vlastní firmu a volnou distribuci využili pro snížení nákladů a tím i ceny produktu. Svět veřejného proprietárního softwaru se rozdělil na freeware (a public domain software) na jedné straně a shareware na druhé. Mezi freewarem a sharewarem ovšem ani nadále neexistovaly jiné rozdíly a šířily se dál společně, často společně označované jako shareware.

První změna nastala oddělením donationwaru. Zatímco donationware dále vyžadoval příspěvek jen tehdy, když uživatel chtěl, shareware do svých licencí přidal časovou podmínku, dokdy je třeba se rozhodnout. Pokud do té doby uživatel nezaplatil, používal program dál neoprávněně. A protože na to uživatelé ze zvyku, z neznalosti nebo z pocitu anonymity významně nerefletovali, přišla druhá změna.

Tvůrci začali od roku 1997 zavádět softwarová omezení, kvůli kterým program při nezaplacení přestal fungovat. Tím se tedy shareware po patnácti letech vlastní cesty začal vracet zpět pod křídla autorského práva. Navíc to vedlo ke vzniku dalších typů programů, omezujících uživatele ne časově, ale funkčně. A to mělo záhy za následek, že se téměř celá kategorie sharewaru stala především marketingovým modelem komerčního proprietárního softwaru, tedy toho, který ze všech nejvíce lpí na právech duševního vlastnictví.

Je samozřejmé, že uvedený vývoj neplatí obecně. I dnes například vzniká public domain software, i když relativně je ho mnohem méně, a nadále se distribuuje i shareware na bázi důvěry v poctivost, který dává uživatelům možnost morální volby. Na druhou stranu Internet umožnil, aby se i některý freeware a shareware přestal šířit zcela volně, protože již při svém stahování vyžaduje registraci a licence se tak uzavírají s konkrétním uživatelem, ne s obecným, jak tomu je u veřejných licencí.

Mnoho projektů, zvláště v kategoriích public domain, freeware a donationware také přešlo pod hlavičku FOSS, jehož veřejné licence se objevily o několik let později než ty proprietární.

Dnes je každopádně proprietární software rozdělený spíše na tři typy:

- public domain, u nějž se autor vzdal všech svých práv,
- volně dostupný, u kterého dal pomocí veřejné licence některá k dispozici ostatním, a
- plně komerční, kde vlastník práv jen pronajímá kopii a autorská práva si nechává pro sebe.

3 Svobodný a open source software

Ideologický i technický protipól k proprietárnímu softwaru se nazývá svobodný a open source software. Vychází ze dvou myšlenkových směrů – svobodného softwaru (anglicky free software) a open source softwaru. Z praktického hlediska jsou si natolik blízké, že většině veřejnosti, a to i té odborné, splývají nebo se přímo pletou. Často se pro ně proto používá společný termín, například FOSS (Free and Open Source Software), OSS/FS nebo FLOSS (Free/Libre and Open Source Software). V této práci používám zkratku FOSS. Open source software, případně svobodný software používám jen pokud odkazuji přímo na některé z těchto hnutí nebo pokud tento termín použil některý z citovaných autorů.

Oba proudy se nicméně v některých základních bodech opravdu rozcházejí – svobodný software je zaměřen především ideologicky, open source spíše pragmaticky. Jejich představitelé si také navzájem vytýkají dvojznačnost obou názvů. Free software se může chápat buď správně jako svobodný software, nebo také nevhodně jako software zdarma. A open source software naopak na první pohled navozuje myšlenku, že jde o jakýkoli program, který se distribuuje společně se svým zdrojovým kódem.

Proto mohl i kyberpunkový spisovatel Neal Stephenson napsat: „Linux je „open source“ software, což jednoduše znamená, že může kdokoli získat kopie jeho zdrojových souborů.“⁶⁵

Ani jedno ovšem není pravidlem, i když tomu tak často opravdu je. Existují programy s otevřeným zdrojovým kódem, které nepatří mezi open source software,⁶⁶ a existuje samozřejmě i svobodný software, který se prodává.

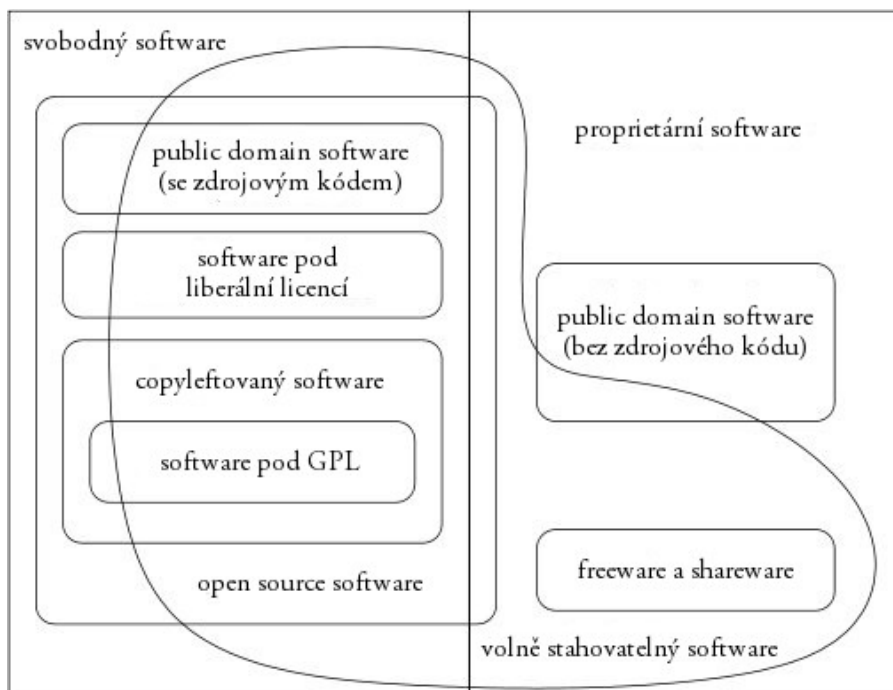
Zařazení kategorií FOSS a proprietárního softwaru z pohledu hnutí svobodného softwaru ukazuje obr. 1⁶⁷. Drobný překryv open source softwaru s proprietárním souvisí s některými odlišnými

65 STEPHENSON, Neal. *In the beginning... was the command line*. New York: Avon, 1999, s. 94. ISBN 0-380-81593-1.

66 Takový software má sice otevřený zdroj, ale jeho licence nespĺňuje definici open source, resp. 4 svobody svobodného softwaru, říká se mu proto také částečně svobodný software. Tato práci se jím přímo nezabývá.

67 Překlad na základě: FREE SOFTWARE FOUNDATION. Categories of free and nonfree software. *GNU operating system* [online]. Boston: Free Software Foundation, ©2010, updated 2012/06/10 [cit. 2012-08-12]. Dostupné z: <http://www.gnu.org/philosophy/categories.html>

názory mezi oběma hnutími. Předpoklad, že všechnen shareware je možné někde stáhnout je ovšem dle mého názoru mylný.



Obr. 1: Kategorie softwaru.

Obě hnutí každopádně sdílí hlavní myšlenku, že software by měl být ve své zdrojové podobě volně k dispozici, aby bylo možné ho zkoumat, snáze hledat chyby, opravovat je a přetvářet nebo používat celý program podle potřeby a bez jakýchkoli omezení i s možností ho šířit dál.

K tomu se pojí populární názor, že autoři FOSS jsou jacísi anarchisté, kteří se snaží o odstranění monopolu autorského práva. Není to pravda. Harvardský profesor Lawrence Lessig, který stojí za projektem licencí Creative Commons, to vysvětluje tak, že open source a svobodný software nestojí proti autorskému právu. Není to public domain software.⁶⁸ Naopak majitelé práv na FOSS, stejně jako u Microsoftu, poměrně pevně trvají tom, aby se jejich softwarové licence dodržovaly.

Podmínky těchto licencí se bezpochyby liší od licencí proprietárního softwaru. GPL například vyžaduje zveřejnění zdrojového kódu každým, kdo software upraví a redistribuuje. Ale tento

⁶⁸ Viz kapitoly Public domain software a Copyfree licence.

požadavek platí jen tehdy, kdy softwaru vládne autorské právo. Pokud by tomu tak nebylo, FOSS by takové požadavky nemohl vyžadovat. Závisí tedy na copyrightu stejně jako Microsoft.⁶⁹

Zakladatel svobodného softwaru Richard Stallman se tomu věnuje na příkladu švédské Pirátské strany. Ta má ve svém volebním programu zkrácení doby platnosti autorských práv při komerčním užití na pět let. To se ale ve skutečnosti obrací proti svobodnému softwaru. Za pět let by k němu totiž jeho autoři ztratili práva, a protože jejich zdrojový kód je z principu veřejně přístupný, vývojáři proprietárního softwaru by jej mohli použít ve svých programech. Neplatilo by to ovšem naopak. Proprietární software by se sice po pěti letech také uvolnil do volného užití, ale neuvolnil by se jeho zdrojový kód. Svobodný software by tak přicházel o všechno a nezískával nic.⁷⁰

3.1 Svobodný software

Duchovním otcem hnutí svobodného softwaru je Richard Stallman, který je také dodnes jeho hlavním ideologem. Stallman od roku 1971 pracoval na MIT a jejich počítač používal software, napsaný samotnými pracovníky. Byl tedy zdarma a otevřený pro všechny. Když ale původní počítač, a s ním i systém, zastaral a laboratoř pořídila nový, koupil se k němu systém uzavřený. To Stallmana postavilo před volbu buď přijmout proprietární software nebo se držet svého idealistického přesvědčení. Uzavřený zdrojový kód a omezená práva pro něj znamenaly, že jsou uživatelé vydáni na milost a nemilost výrobcům, protože ti zakazují sdílení a nutí uživatele, aby je o potřebné změny prosili.

Stallman se rozhodl naprogramovat vlastní operační systém kompatibilní se systémem Unix, který by mohl využívat kdokoli, kdo chce. Tento obsáhlý projekt nazval GNU, což je rekurzivní slovní hříčka znamenající česky „Gnu není Unix“. V lednu 1984 skončil v MIT, aby se mohl věnovat jen tvorbě GNU. Jedna z jeho prvních součástí, textový editor GNU Emacs, který se brzy stal populárním, začal o rok později zasílat zájemcům poštou v ceně 150 dolarů za magnetofonovou

69 LESSIG, Lawrence. *Free culture: how big media uses technology and the law to lock down culture and control creativity*. New York: Penguin Press, 2004, s. 264-265. ISBN 1-59420-006-8. Dostupné také z: <http://www.free-culture.cc/freeculture.pdf>

70 STALLMAN, Richard. How the Swedish Pirate Party platform backfires on free software. In: FREE SOFTWARE FOUNDATION. *GNU operating system* [online]. Boston: Free Software Foundation, ©2009 [cit. 2012-04-17]. Dostupné z: <http://www.gnu.org/philosophy/pirate-party.en.html>

pásku. Tím se stal prvním předchůdcem pozdějších komerčních GNU/linuxových distribucí a dalších placených FOSS projektů. Zanedlouho se ale začal místo prodeje živit konzultacemi a podporou svých programů. To shrnuje dvě hlavní formy komerčního využití FOSS.

Šířící se obliba GNU Emacs a současně rostoucí komunita kolem GNU vyústily ještě roku 1985 v založení Free Software Foundation (FSF), charitativní organizace podporující svobodný software a bránící jeho uživatele. Ta od něj převzala distribuci GNU Emacs, ke kterému se brzy začaly přidávat i další programy. Dodnes plyne většina příjmů FSF ne z darů, ale právě z prodeje softwaru a manuálů k němu.⁷¹

FSF také udržuje svou definici svobodného softwaru. Podle ní je program svobodný software, jestliže mají jeho uživatelé tyto čtyři základní svobody:⁷²

0. Svobodu spustit program, za jakýmkoli účelem.
1. Svobodu zkoumat, jak program funguje, a změnit ho, aby fungoval tak, jak si přejí. Předpokladem je přístup ke zdrojovému kódu.
2. Svobodu šířit kopie, aby mohli pomoci svému sousedu.
3. Svobodu šířit kopie své upravené verze ostatním. To umožňuje celé společnosti mít užitek z jejich změn. Předpokladem je přístup ke zdrojovému kódu.

Na základě zmíněných čtyř svobod, nejen přesné formulace, ale i jejich ducha, sestavuje FSF svůj seznam licencí.⁷³ V něm je řadí jako ty, které definici svobodného softwaru (respektive dalších svobodných kategorií) odpovídají, a ty, které s ní nesouhlasí.

71 STALLMAN, Richard. The GNU operating system and the free software movement. In: DIBONA, Chris, Sam OCKMAN a Mark STONE, ed. *Open sources: voices from the revolution*. Sebastopol (California): O'Reilly Media, 1999, s. 53-61. ISBN 1-56592-582-3. Dostupné také z: <http://oreilly.com/catalog/opensources/book/stallman.html>

72 STALLMAN, Richard. What is free software?. In: FREE SOFTWARE FOUNDATION. *GNU operating system* [online]. Boston: Free Software Foundation, ©2010 [cit. 2012-06-15]. Dostupné z: <http://www.gnu.org/philosophy/free-sw.en.html>

73 FREE SOFTWARE FOUNDATION. Various licenses and comments about them. *GNU operating system* [online]. Boston: Free Software Foundation, ©2010, updated 2012/07/21 [cit. 2012-07-28]. Dostupné z: <http://www.gnu.org/licenses/license-list.html>

Původní tvůrce může k licenci přidat různé další podmínky, pokud tím nejsou nijak omezeny zmíněné svobody. Mezi takové podmínky patří například copyleft⁷⁴, tedy že i upravená verze programu nebo z něj odvozené dílo musí být dále distribuovány opět pod toutéž licenci. Copyleft zajišťuje, že všechny programy, u nichž se objeví třeba jen část původního licencovaného kódu, budou také svobodný software. FSF za tím účelem vyvinula GNU General Public License (GPL)⁷⁵, která je také nejpoužívanější veřejnou licenci pro software.

Stallmanovi a FSF ale nestačí, že čtyři svobody splňuje svobodný software. Správné je podle nich, aby tyto svobody platily pro veškerý software, protože jen tehdy nebude nikdo bránit neomezenému rozvoji lidstva. A proto také považují proprietární software jako svého úhlavního nepřítele, se kterým je třeba bojovat a kterému není možné jakkoli ustupovat.

Jak moc proprietární systém porušuje vyžadované svobody si můžeme ukázat na příkladu licenčních podmínek Windows 7,⁷⁶ nejpoužívanějšího operačního systému na světě.⁷⁷ Na první pohled je zjevné, že proprietární systém z principu nemůže splňovat předpoklad přístupu ke zdrojovému kódu. Jeho licence ale často omezují i další z uvedených svobod. U Windows 7 je například v bodě 8 zakázáno:

- užívat software pro komerční hostitelské služby (svoboda 0),
- překračovat technická omezení softwaru a provádět zpětnou analýzu softwaru, jeho dekompilaci a převod ze strojového kódu (svobody 1 a 3),
- vytvářet více kopií, než určuje licenční smlouva, a zveřejnit software, aby jej ostatní mohli kopírovat (svoboda 2).

74 Viz kapitola Copyleftové licence.

75 Viz kapitola GNU General Public License.

76 MICROSOFT. Licenční podmínky pro software společnosti Microsoft: Windows 7 professional. In: *Microsoft* [online]. Redmond (Washington): Microsoft, ©2012 [cit. 2012-07-24]. Dostupné z: [http://download.microsoft.com/Documents/UseTerms/Windows%207 Professional Czech 710e6bf8-9043-487b-a356-528e57df54b3.pdf](http://download.microsoft.com/Documents/UseTerms/Windows%207%20Professional%20Czech%20710e6bf8-9043-487b-a356-528e57df54b3.pdf)

Stejně podmínky platí i pro jiné varianty Windows 7.

77 STATCOUNTER. Top 5 operating systems from Jun 2011 to Jun 2012. *StatCounter global stats* [online]. Dublin: StatCounter, ©1999-2012 [cit. 2012-07-23]. Dostupné z: <http://gs.statcounter.com/#os-ww-monthly-201106-201206>

Tento přehled tedy jasně ukazuje, jak moc to musí být pro FSF a její příznivce nepřijatelné.

3.2 Open source software

V roce 1998 se z proudu hnutí svobodného softwaru oddělila část, která jej začala nazývat open source software. Měla k tomu dva důvody. První byl jazykový, protože tím bránili chápání termínu free software jako software zdarma, které se neznalým na první pohled nabízelo. Tato změna tudíž mimo jiné umožnila jednodušší jednání s obchodními partnery i s širokou veřejností.

S tím souvisí také druhý důvod: Hnutí open source tak mohlo opustit idealismus svobodného softwaru Richarda Stallmana a věnovat se komerčnějšímu přístupu, a to včetně spolupráce s proprietárním softwarem.⁷⁸ GPL sice zůstala nejpoužívanější licencí, ale vedle ní se začaly mnohem více používat i licence liberálnější, například licence BSD.

Termín open source software vymyslel E. S. Raymond a použil ho ve své eseji *Katedrála a bazar*⁷⁹ z roku 1998. Raymond, který se jako vůbec první vědecky zabýval svobodným softwarem, v této kronice úspěšného vývoje svobodného softwaru neplacenými tvůrci porovnává proprietární přístup k tvorbě softwaru, v němž jeden nebo několik málo lidí řídí dlouhou dobu stavbu programu, aby byla konečná verze dokonalá, tak jako se stavěly středověké katedrály, k open source softwaru, který funguje spíše jako tržiště, na němž velké množství programátorů neustále něco přidává a upravuje.

Kromě Raymonda stál za vznikem open source hnutí ještě Bruce Perens, tehdejší vedoucí projektu GNU/Linuxové distribuce Debian. Ta vycházela z toho, že každý v ní obsažený program patřil ke svobodnému softwaru. Aby toho dosáhla, napsal pro ni Perens v roce 1997 *Zásady svobodného softwaru pro Debian (DFSG)*. Ty byly následně podle připomínek ostatních tvůrců upraveny a licence programů určených pro Debian musely od té doby tyto zásady splňovat.

78 STALLMAN, Richard. The GNU operating system and the free software movement. In: DIBONA, Chris, Sam OCKMAN a Mark STONE, ed. *Open sources: voices from the revolution*. Sebastopol (California): O'Reilly Media, 1999, s. 69-70. ISBN 1-56592-582-3. Dostupné také z: <http://oreilly.com/catalog/opensources/book/stallman.html>

79 RAYMOND, Eric Steven. *The cathedral and the bazaar* [online]. Version 3.0. Thyrus Enterprises, ©2000 [cit. 2012-04-23]. Dostupné z: <http://www.catb.org/~esr/writings/cathedral-bazaar/cathedral-bazaar/>

Když se společnost Netscape Communications, prodávající do té doby nejpoužívanější internetový prohlížeč Navigator, rozhodla pod tlakem konkurenčního produktu firmy Microsoft tento svůj projekt uvolnit jako svobodný software a obrátila se kvůli tomu na Raymonda, jehož Katedrála a bazar je ohromila. Ten trval na tom, aby splnila právě požadavky DFSG.⁸⁰

Raymond se spojil s Perensem, který se shodou okolností v té době zabýval také od FOSS odvozeným nápadem na otevřený hardware,⁸¹ a přestřel mu myšlenku open source. Raymond zjistil, že Stallmanovo lpění na svobodě má sice úspěch v akademické sféře, ale naopak vytváří nedůvěru u konzervativních obchodníků. Raymond věřil, že DFSG byl vhodným nástrojem pro definování open source, jen potřebovaly obecnější název. Perens je proto změnil na Definicí open source a zaregistroval značku Open Source. Následně společně založili Open Source Initiative (OSI).⁸²

V Definicí open source je open source software definován pomocí deseti bodů:⁸³

1. Volná redistribuce

Licence nesmí žádné straně bránit, aby software prodávala nebo zdarma rozdávala jako součást softwarového balíku obsahujícího programy od několika různých zdrojů. Licence nesmí požadovat provizi nebo jiný poplatek za takový prodej.

2. Zdrojový kód

Program musí obsahovat zdrojový kód a musí umožňovat šíření jak ve zdrojovém kódu, tak v kompilované podobě. Když je některá forma produktu šířena bez zdrojového kódu, musí u ní být jasně uvedeno, jak zdrojový kód získat za ne více než opodstatněnou cenu za rozmnožení, nejlépe bezplatně přes Internet. Zdrojový kód musí být preferovanou

80 PERENS, Bruce. Open source definition. In: DIBONA, Chris, Sam OCKMAN a Mark STONE, ed. *Open sources: voices from the revolution*. Sebastopol (California): O'Reilly Media, 1999, s. 173-174. ISBN 1-56592-582-3. Dostupné také z: <http://oreilly.com/catalog/opensources/book/perens.html>

81 Viz kapitola Otevřený hardware.

82 PERENS, Bruce. Open source definition. In: DIBONA, Chris, Sam OCKMAN a Mark STONE, ed. *Open sources: voices from the revolution*. Sebastopol (California): O'Reilly Media, 1999, s. 174. ISBN 1-56592-582-3. Dostupné také z: <http://oreilly.com/catalog/opensources/book/perens.html>

83 OPEN SOURCE INITIATIVE. The open source definition. *Open Source Initiative* [online]. San Francisco: OSI, [cit. 2012-04-21]. Dostupné z: <http://www.opensource.org/docs/osd>

podobou, v níž bude programátor program upravovat. Úmyslně nejasný zdrojový kód není povolen. Meziúplně jako například výstup z preprocesoru nebo překladače nejsou povoleny.

3. Odvozená díla

Licence musí umožňovat úpravy a odvozená díla, a musí jim umožnit, aby se šířily za stejných podmínek jako licence původního softwaru.

4. Integrita autorova zdrojového kódu

Licence smí zakázat, aby se zdrojový kód šířil v upravené podobě, jen tehdy, když licence umožní šíření „záplatových souborů“ se zdrojovým kódem za účelem úpravy programu v době kompilace. Licence musí výslovně povolit šíření softwarové kompilace z upraveného zdrojového kódu. Licence smí po odvozených dílech požadovat, aby nesly název nebo číslo verze odlišné od původního softwaru.

5. Žádná diskriminace vůči osobám nebo skupinám

Licence nesmí diskriminovat osobu nebo skupinu osob.

6. Žádná diskriminace ohledně pole působnosti

Licence nesmí nikomu zamezit využívání programu v konkrétním poli působnosti. Například nesmí bránit využívání programu obchodně nebo pro genetické inženýrství.

7. Šíření licence

Práva připojená k programu musí platit pro všechny, ke kterým je program šířen, bez potřeby vyhotovení dodatečné licence těmito stranami.

8. Licence nesmí záviset na produktu

Práva připojená k programu nesmí záviset na tom, že je program součástí konkrétní softwarové distribuce. Pokud je program vyčleněn ze své distribuce a použit nebo šířen v rámci podmínek licence, všechny strany, ke kterým je šířen, by měly mít stejná práva jako ta, která jsou garantována společně s původní softwarovou distribucí.

9. Licence nesmí omezovat ostatní software

Licence nesmí omezovat jiný software, který je šířen spolu s licencovaným softwarem. Například licence nesmí trvat na tom, aby všechny ostatní programy šířené na tomtéž médiu musely být open-source software.

10. Licence musí být technologicky neutrální

Žádné opatření licence nesmí záviset na jakékoli jednotlivé technologii nebo stylu rozhraní.

Jak vidno, Definice open source vychází ze čtyř svobod svobodného softwaru, ale odstraňuje jejich libertariánskou ideologii a nahrazuje ji právníckou pragmatičností. Následovala očekávaná odmítavá reakce ze strany zastánců svobodného softwaru a diskuse o tom, který název je méně vhodný. Stallmana a Raymonda stavěli účastníci proti sobě, což ještě více podporovalo myšlenku dvou soupeřících filozofií, přestože šlo jen o dva způsoby, jak prodávat stejný koncept. Samotný Stallman později litoval toho, že hnutí open source chyběl důraz na svobodu a že ignorovalo jeho roli a roli Free Software Foundation ve zrodu FOSS. Doslova řekl, že je vyškrtli z historie.⁸⁴

Termín open source software je každopádně dnes zřejmě používanější,⁸⁵ především mezi širokou veřejností. Ani mnoho vývojářů ovšem nevidí mezi oběma hnutími valný rozdíl. Obecně se dá ale říci, že lidé okolo Open Source Initiative se řadí k open source, zatímco ti kolem projektu GNU, Richarda Stallmana a Free Software Foundation vyznávají svobodný software.

3.3 Copyleftové licence

Copyleft je hlavní metodou licencování, kterou podporuje a využívá Free Software Foundation. Termín vznikl jako opozice k anglickému výrazu copyright. Tato slovní hříčka vychází ze vztahu left-right, česky levý-pravý. V souladu s tím se i znak copyrightu © zapisuje v případě copyleftu obráceně, jak je vidět na obr. 2. Kromě tohoto výkladu je zajímavý fakt, že anglické slovo „left“ je také trpným rodem slovesa „leave“ a znamená tedy mj. „ponecháno“. Myšlenka copyleftu a vůbec veřejných licencí se totiž



Obr. 2: Symbol copyleftu.

84 PERENS, Bruce. Open source definition. In: DIBONA, Chris, Sam OCKMAN a Mark STONE, ed. *Open sources: voices from the revolution*. Sebastopol (California): O'Reilly Media, 1999, s. 174. ISBN 1-56592-582-3.

Dostupné také z: <http://oreilly.com/catalog/opensources/book/perens.html>

85 Google nabízí 318 milionu výsledků pro „free software“ a 400 milionů pro „open source“.

vyjadřuje i jako „některá práva vyhrazena“ (čili ponechána) v protikladu k tradičnímu „všechna práva vyhrazena“ u autorského práva.

Copyleftové licence se vyznačují tzv. copyleftovou doložkou. Ta říká, že pokud v licencovaném programu provedete nějaké změny nebo jej připojíte k jinému, musíte při dalším šíření takto upraveného programu opět použít původní licenci. Odpůrci ze stran proprietárního softwaru, ale i liberálnějších FOSS licencí občas nazývají copyleftové licence jako virální, případně konkrétněji jako General Public Virus⁸⁶ (čímž odkazují na GNU General Public License). Copyleftový princip totiž podle nich připomíná viry, které se množí tím, že napadené buňky mění ve své vlastní kopie.

Tvůrci některých licencí nicméně tento aspekt omezili, aby tak umožnili jednodušší začlenění programů s ostatními licencemi, a to včetně proprietárních, do společného softwarového balíku. Tyto se nazývají slabě copyleftové licence. U nich se původní licence drží pouze původního kódu a jeho úprav, ale není nutné ji použít pro celý balík, jak vyžadují silně copyleftové licence typu GPL. Slabě copyleftových licencí je každopádně více a mezi nejpoužívanější patří kromě od GPL odvozené GNU Lesser General Public License především Artistic License, Mozilla Public License a Eclipse Public License⁸⁷.

3.3.1 GNU General Public License

První verzi GNU General Public License (GPL) napsal roku 1989 Richard Stallman pro projekt GNU. Byla to vůbec první copyleftová licence určená k všeobecnému použití. V té době již existovaly podobné licence pro jednotlivé součásti projektu, například již zmíněný GNU Emacs měl svou GNU Emacs General Public License⁸⁸, ale ty se nedaly použít pro jiné programy. Stallman si navíc uvědomoval, že jsou to v podstatě identické licence, které se pouze jmenují různě. Sjednotil je proto v GNU General Public License, tedy česky Všeobecnou veřejnou licenci GNU.⁸⁹

86 RAYMOND, Eric Steven. General public virus. *The jargon file* [online]. Version 4.4.7. Thyrus Enterprises, 01 Oct 2004 [cit. 2012-07-29]. Dostupné z: <http://www.catb.org/jargon/html/G/General-Public-Virus.html>

87 Respektive Common Public License, která je s Eclipse Public License totožná.

88 STALLMAN, Richard. Distribution. *Free software* [online]. Clarified 11 Feb. 1988 [cit. 2012-08-02]. Dostupné z: http://www.free-soft.org/gpl_history/emacs_gpl.html

89 STALLMAN, Richard. Transcript of Richard Stallman at the 2nd international GPLv3 conference: 21st April 2006. In: FREE SOFTWARE FOUNDATION EUROPE. *FSFE* [online]. Düsseldorf: FSFE, 2006, last

K napsání zmíněných copyleftových licencí ho donutila zkušenost s Jamesem Goslingem, který na základě původního Stallmanova editoru Emacs z roku 1976 vytvořil v roce 1981 jako první vlastní variantu Emacs v programovacím jazyce C. Později ho dal k dispozici Stallmanovi a následně ho prodal společnosti UniPress. Když se pak UniPress ozvala se svým nárokem na jeho kód, Gosling popřel, že by někomu dovolil ho šířit. Stallman musel ve výsledku přestat distribuovat GNU Emacs, dokud z něj neodstraní původní Goslingův kód.⁹⁰ Licence se tak pro něj stala způsobem, jak se do budoucna podobnému jednání vyhnout.

První verze GPL⁹¹ tedy měla dva hlavní cíle. Zaprvé zajistit, že se licencovaný software bude šířit společně se svým zdrojovým kódem, a zadruhé že se odvozená díla budou dále šířit pod GPL. K tomu přidal kromě vyjmenování všech povolených způsobů užití a podmínky uvádění provedených změn také zřeknutí se odpovědnosti vycházejícího z faktu, že jde o program šířený zdarma.

Dva roky po první verzi měl Stallman pocit, že to nestačí, a vydal druhou verzi GPL.⁹² Lišila se především v detailech. Nově ale přibýly body 5, 7 a 8. První z nich dává na vědomí, že uživatel nemusí licenci přijmout. V tom případě se uplatní autorské právo, která mu zakazuje jakékoli úpravy a další šíření programu nebo z něj odvozených děl. Druhý se věnuje situaci, v níž by nějaký soud nebo jiná autorita například na základě uznaného softwarového patentu vyhlásila, že licencovaný program není možné šířit bezplatně nebo jen v binární podobě, čímž by se dostal do konfliktu s podmínkami licence. V tomto případě licence zakazuje jakékoli další šíření. Tento bod, který Stallman nazývá „Svoboda zemřít“,⁹³ slouží k tomu odradit vlastníky softwarových

changed 2012-07-06 [cit. 2012-08-01]. Dostupné z: <http://fsfe.org/campaigns/gplv3/fisl-rms-transcript.en.html>

90 TAI, Li-Cheng. The history of the GPL. *Free software* [online]. July 4, 2001 [cit. 2012-07-30]. Dostupné z: http://www.free-soft.org/gpl_history/

91 FREE SOFTWARE FOUNDATIOIN. GNU General public license, version 1. *GNU operating system* [online]. Boston: FSF, 1989, updated 2012/06/10 [cit. 2012-07-31] Dostupné z: <http://www.gnu.org/licenses/old-licenses/gpl-1.0.html>

92 FREE SOFTWARE FOUNDATIOIN. GNU General public license, version 2. *GNU operating system* [online]. Boston: FSF, ©1991, updated 2012/06/10 [cit. 2012-07-31] Dostupné z: <http://www.gnu.org/licenses/old-licenses/gpl-2.0.html>

93 STALLMAN, Richard. Transcript of Richard Stallman at the 2nd international GPLv3 conference: 21st April 2006. In: FREE SOFTWARE FOUNDATION EUROPE. *FSFE* [online]. Düsseldorf: FSFE, 2006, last

patentů od snahy vydělat na svobodném softwaru. Nový bod 8 pak na podobném principu umožňuje původním tvůrcům programu vyřadit z licence ty země, které omezují jeho šíření nebo užití.

GPL má v dnešní době dvě hlavní používané varianty. Vůbec nejčastěji používanou veřejnou softwarovou licencí je GPLv2, tedy druhá verze GPL z roku 1991, kterou používá více než 36 % všech FOSS projektů.⁹⁴ Novější GPLv3 z roku 2007 se pojí k dalším téměř 10 % programů a dohromady jsou tedy použity pro licencování bezmála poloviny veškerého FOSS. Kromě těchto dvou oblíbených licencí existuje ještě varianta GNU Affero General Public License.⁹⁵ Ta je vhodná pro softwarové služby přístupné přes počítačovou síť. Její text je shodný s GPLv3, liší se pouze v přidání požadavku, aby uživatelé, kteří s programem komunikují přes síť, typicky Internet, měli možnost stáhnout si k němu i zdrojový kód. Bod 13 obou variant ve verzi 3 ještě výslovně povoluje odkazovat jednu na druhou, což u nich řeší problém kompatibility.

Problémem totiž je, že princip copyleftu komplikuje vzájemnou slučitelnost licencí. Kromě zmíněné výjimky všechny tři vyžadují, aby byl výsledný produkt opět licencován pod původní licencí. Na rozdíl od některých dalších silně copyleftových licencí, například francouzské CeCILL nebo Veřejné licence Evropské unie, není jejich součástí seznam slučitelných licencí, který by přelicencování umožnil. Většina softwaru pod GPLv2 nicméně uvádí, že je možné jej dále distribuovat pod licencí „GPLv2 nebo novější“ (a podobně to dělají i GPLv1 a GPLv3) případně neuvádí verzi, což umožňuje ostatním si ji vybrat. Tyto možnosti ostatně nabídla už GPLv1 a problém se tím částečně řeší.

Ovšem například linuxové jádro operačního systému GNU/Linux je chráněno pouze licencí GNUv2 a není tedy možné do něj přidat žádný kód s novější licencí (nebo s GPLv1), pokud nebudou všichni autoři tohoto kódu (anebo všichni autoři linuxového jádra) souhlasit s přelicencováním.

changed 2012-07-06 [cit. 2012-08-01]. Dostupné z: <http://fsfe.org/campaigns/gplv3/fisl-rms-transcript.en.html>

94 BLACK DUCK SOFTWARE. Open source license data. *Open source resource center* [online]. Burlington (Massachusetts): Black Duck, ©2012 [cit. 2012-07-29]. Dostupné z: <http://osrc.blackducksoftware.com/data/licenses/>

95 FREE SOFTWARE FOUNDATION. GNU Affero general public license. *GNU operating system* [online]. Boston: FSF, ©2007, updated 2012/06/10 [cit. 2012-07-31] Dostupné z: <http://www.gnu.org/licenses/agpl.html>

Třetí verze GPL vznikla dlouhých 16 let po druhé. Zatímco dříve Stallmanovi radil právník Jerry Cohen, tentokrát mu při její formulaci pomáhal Eben Moglen ze Software Freedom Law Center.⁹⁶ Výsledkem je více než dvojnásobně dlouhý text, který se snaží vyřešit nejasnosti a překážky, jež se od zveřejnění GPLv2 objevily.

Některé z nich způsobilo rozšíření GPL z USA do celého světa, a bylo proto třeba větší internacionalizace. Za tím účelem došlo k přejmenování pojmů a jejich mnohem podrobnějšímu definování. Výrazně důkladněji je vysvětlen pojem zdrojového kódu a způsoby jeho připojení při šíření programu v binární podobě a také vypořádání se s patenty, které zavedla již GPLv2.

Stallman sám považuje za čtyři hlavní změny právě vypořádání se se softwarovými patenty, vyřešení kompatibility s GNU Affero General Public License, vymezení obsaženého zdrojového kódu a ochranu před tzv. tivoizací.⁹⁷ Tak nazývá praxi poprvé použitou společností TiVo. Ta do svých videorekordérů již od roku 1999 nahrávala GNU/Linuxový software a podle pravidel GPLv2 dávala k dispozici zdrojový kód. To by pro Stallmana bylo v pořádku, kdyby ovšem současně hardwarovým DRM nezakázala neautorizované změny tohoto softwaru. Sice neporušila licenci, ale znemožnila tak uživatelům si software přizpůsobit pro své potřeby. Linus Torvalds, autor Linuxu, to nicméně nepovažuje za problém a naopak odmítá, aby se softwarové licence vztahovaly i na hardware. Je to pro něj také důvod, proč Linux zůstal u GPLv2.⁹⁸

To, že po pěti letech od vzniku GPLv3 je stále nejpoužívanější licencí GPLv2, je dle mého názoru způsobené několika faktory. Prvním je vzestup zájmu o liberální licence, pod nimiž je v posledních letech šířeno stále více FOSS projektů.⁹⁹ Druhým fakt, že již tak složitý text druhé verze se stal ve třetí extrémně náročným na pochopení, což odrazuje jak samotné vývojáře, tak jejich investory a obchodní partnery. Text vytvořený programátorem a právníkem může zjevně

96 STALLMAN, Richard. Transcript of a talk by Richard Stallman about GPLv3, February 25th 2006. In: IRISH FREE SOFTWARE ORGANISATION. *IFSO: Irish free software organisation* [online]. Transcription by Ciaran O'Riordan. Dublin: IFSO, ©2006 [cit. 2012-08-02]. Dostupné z: <http://www.ifso.ie/documents/rms-gplv3-2006-02-25.html>

97 Tamtéž.

98 LYONS, Daniel. Torvalds on TiVo. *Forbes.com* [online]. Boston: Forbes.com, 03.09.06 [cit. 2012-08-11]. Dostupné z: http://www.forbes.com/2006/03/09/torvalds-linux-licensing-cz_dl_0309torvalds2.html

99 Viz kapitola Liberální licence.

snadno vést k tomu, že mu následně nerozumí ani programátoři, ani právníci. A konečně třetím důvodem je to, že software uváděný ve statistikách jako „pod GPLv2“ je ve skutečnosti ve valné většině případů pod „GPLv2 a novějších verzích“ a je tedy automaticky dvojitě licencován i pod GPLv3. To totiž zajišťuje kompatibilitu jak s GPLv2, tak s GPLv3 a je tedy rozumné to neměnit.

3.3.2 GNU Lesser General Public License

GNU Lesser General Public License (LGPL) je slabě copyleftová licence, zveřejněná v červnu 1991 společně s GPLv2, ze které vychází. Její původní název byl GNU Library Public License, a aby byl její vztah s GPL zřejmý, objevila se rovnou ve verzi 2.¹⁰⁰ Stallman sice nadále podporoval silný copyleft GPL, ale uvědomil si, že pokud neuvolní GNU knihovnu¹⁰¹ jazyka C pod méně restriktivní licenci, znemožní těm vývojářům, kteří používají s GPL nekompatibilní FOSS nebo proprietární licence, aby mohli svůj software tvořit pro GNU.¹⁰² Na rozdíl od jiných operačních systémů totiž v GNU existuje pouze jediná knihovna jazyka C, a tu proto musí využívat všechny programy napsané v tomto programovacím jazyku. Copyleft GPL by tak pro mnohé tvůrce celý operační systém GNU uzavřel, aniž by jakkoli omezil proprietární systémy, protože pro ně existují alternativy. Ostatním FOSS projektům Stallman nicméně doporučil dál používat GPL, pokud nepůjde o podobné strategické rozhodnutí.¹⁰³

Bez ohledu na zmíněné doporučení ovšem název této licence vedl mnoho vývojářů, aby své knihovny licencovaly právě pod LGPL. Proto došlo v roce 1999 k několika upřesněním, drobné změně čísla verze a přejmenování na GNU Lesser General Public License 2.1.¹⁰⁴ Spolu s tím Stallman v samostatném článku¹⁰⁵ vysvětlil důvody, proč nelicencovat pomocí LGPL. Dají se

100 Od přejmenování z „Library“ na „Lesser“ se nicméně označuje jako verze 2.0.

101 Softwarová knihovna je soubor funkcí, který mohou pomocí linkování využívat různé programy.

102 Respektive operační systém GNU/Linux.

103 STALLMAN, Richard. The GNU operating system and the free software movement. In: DIBONA, Chris, Sam OCKMAN a Mark STONE, ed. *Open sources: voices from the revolution*. Sebastopol (California): O'Reilly Media, 1999, s. 63. ISBN 1-56592-582-3. Dostupné také z: <http://oreilly.com/catalog/opensources/book/stallman.html>

104 STALLMAN, Richard. The GNU project. In: *Free software, free society: selected essays of Richard M. Stallman*. 2nd ed. Boston: FSF, ©2010, s. 16. ISBN 978-0-9831592-0-9. Dostupné také z: <http://www.gnu.org/doc/fsfs-ii-2.pdf>

105 STALLMAN, Richard. Why you shouldn't use the Lesser GPL for your next library. *GNU operating system* [online]. Boston: FSF, ©2007 [cit. 2012-08-05]. Dostupné z: <http://www.gnu.org/licenses/why-not-lgpl.html>

shrnout tak, že LGPL se má používat pro knihovny, jejichž (proprietární) alternativy existují, zatímco GPL pro ty, které jsou unikátní a zajistí tak FOSS konkurenční výhodu.

Že nebyl zcela úspěšný, vyjadřuje skutečnost, že LGPL je dnes s více než 8% podílem čtvrtou nejpoužívanější FOSS licencí vůbec. Často ani nejde jen o knihovny, ale o kompletní software plně licencovaný pod LGPL. Mezi něj patří kupříkladu Libre Office, populární kancelářský balík vzniklý odštěpením od projektu OpenOffice.org¹⁰⁶, když se ten dostal pod společnost Oracle a nebyla jasná jeho budoucnost.

LGPL verze 3.0 z roku 2007 se ještě více přimkla k GPLv3 tím, že se přímo odkazuje na její text a sama obsahuje jen dodatečná upřesnění. Těmi jsou vesměs určitá uvolnění silně copyleftové ochrany GPL. Upravené dílo musí být šířeno opět jen pod LGPL anebo GPL. Pokud aplikace začlení podstatnější část hlavičkového souboru v binárním kódu nebo pokud dynamicky prolinkuje knihovnu s jiným programem, který ale neobsahuje žádný její kód, smí ho nabyvatel šířit pod licenci dle svého výběru, ale musí k němu připojit text licenčních podmínek LGPL a GPL a informaci o tom, že je knihovna pod LGPL. Pokud je program souborným dílem, podmínky musí umožňovat modifikace pro uživatele vlastní potřebu a reverzní inženýrství pro ladění takových modifikací.

3.4 Liberální licence

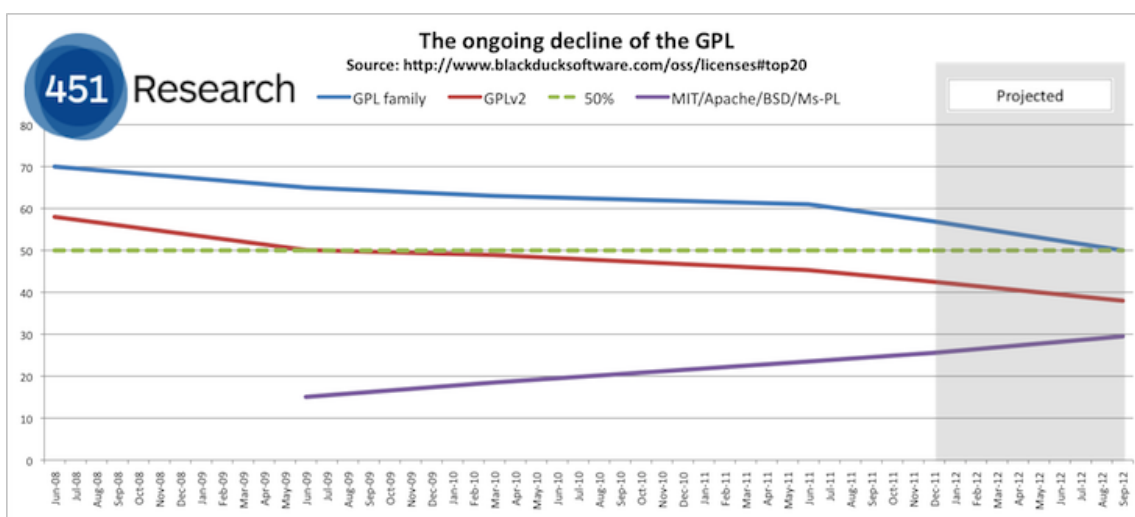
Jak ukázalo hnutí open source, ne každý sdílí puritánské názory Richarda Stallmana a FSF. Někteří nejsou takoví zatvrzelí bojovníci proti uzavřenému zdrojovému kódu a jsou ochotní nabídnout svou práci i bez ochrany copyleftu. Jejich hlavní cíl je ovšem stejný jako u hnutí svobodného softwaru. Chtějí především to, aby lidé na tvorbě softwaru spolupracovali a šířili ho dál. Narozdíl od něj si to ale nepojišťují licencemi. Naopak, ty jejich nechávají věcem volný průběh.

Těmto licencím se říká liberální a jejich společným znakem je, že uživatelům nabízejí stejná práva jako licence copyleftové, ale odstraňují jejich povinnosti. Dalo by se vlastně říct, že jejich tvůrci vzali požadavek svobodného softwaru na maximální svobodu uživatelů a posunuli jej ještě dál. Dali jim právo se rozhodnout, jakou licenci použít, pokud k licencovanému programu přidají

¹⁰⁶ Samotný OpenOffice.org byl původně také pod LGPL, než ho Oracle převedl na The Apache Software Foundation, která ho následně převedla pod Apache License.

něco svého. Typicky se to hodí ke komerčnímu využití softwaru, protože pro něj je copyleft často nepřijatelný.

První liberální licence, 4bodová BSD, se zrodila jen dva roky po GPL, přesto zůstávaly liberální licence dlouho spíše v jejím stínu. V posledních letech je ale v komunitě FOSS vidět jasný odklon od copyleftu směrem k liberálním licencím, z nichž nejpoužívanějšími jsou licence BSD, MIT a Apache License. Pod některou z nich je šířeno více než 29 % všech FOSS projektů včetně tak rozšířených jako jsou web server Apache, internetový prohlížeč Google Chrome¹⁰⁷ a operační systém Android. Většina FOSS projektů je sice stále licencována pod GPL nebo LGPL, ale dnešní¹⁰⁸ zhruba 54% zastoupení je přece jen o mnoho nižší než 70% ještě před čtyřmi lety. Vzestup liberálních licencí jasně ukazuje graf na obr. 3¹⁰⁹.



Obr. 3: Liberalizace svobodného a open source softwaru.

Podle něj klesne podíl rodiny GPL pod polovinu již v průběhu letošního podzimu. Naznačuje také, že do dvou let by se mohl poměr copyleftových a liberálních licencí vyrovnat.

107 Přesněji řečeno projekt Chromium, ze kterého proprietární Google Chrome vychází. Viz kapitola Dvojitá licencování.

108 BLACK DUCK SOFTWARE. Open source license data. *Open source resource center* [online]. Burlington (Massachusetts): Black Duck, ©2012 [cit. 2012-07-29]. Dostupné z: <http://osrc.blackducksoftware.com/data/licenses/>

109 ASLETT, Matthew. On the continuing decline of the GPL. *The 451 group* [online]. December 15, 2011 [cit. 2012-08-07]. Dostupné z: <http://blogs.the451group.com/opensource/2011/12/15/on-the-continuing-decline-of-the-gpl/>

Některé důvody ústupu copyleftu naznačují výsledky průzkumu z května 2011 zveřejněné společností OpenLogic,¹¹⁰ která se zabývá nasazováním FOSS řešení ve firemním prostředí. V jejím repozitáři OpenLogic Exchange, v té době zahrnujícím na 350 000 projektů, měla jasnou převahu GPL s 68,9 %. Druhou Apache License použilo jen 7,6 % projektů. To jasně ukazuje, jak oblíbená je GPL mezi vývojáři.

Dlé mého názoru se dá předpokládat, že obyčejným uživatelům je vlastně jedno, jestli je software pod copyleftovou nebo liberální licenci, protože nemají v úmyslu se jakkoli zapojovat do jeho dalšího rozvoje, především protože to nejsou programátoři a nerozumí tomu. Když už upřednostňují FOSS před proprietárním softwarem, je to spíše z morálních důvodů než z praktických. A i když náhodou programovat umí, stačí jim otevřený zdrojový kód, aby si v něm případně dělali nějaké drobné opravy, a je jim jedno, která konkrétní licence je k němu připojená.

Obyčejní uživatelé by tak víceméně odpovídali rozvrstvení licenci a stahovali by nejvíce GPL. Zcela jiná pozice ale platí pro firmy. Podle OpenLogic totiž nejčastěji stahovaly software pod Apache License a žebříček pěti nejpopulárnějších licenci s ohledem na počet stahování vypadal takto:

1. Apache License (32,7 %)
2. LGPL (21,0 %)
3. GPL (14,4 %)
4. BSD License (3,8 %)
5. MIT License (1,6 %)

Propad GPL z 68,9 % na 14,4 % je markantní, ale není to vše. OpenLogic totiž u 200 společností, se kterými spolupracuje, analyzoval také to, zda tyto licence opravdu využívají. Pět nejúspěšnějších licenci podle využití ve firemních FOSS aplikacích pak vypadalo takto:

1. Apache License (15,3 %)

110 MANDELBAUM, Aaron. OpenLogic scanning data reveals OSS developers choose GPL, enterprises prefer Apache. In: *OpenLogic: helping enterprises use open source software* [online]. Broomfield (Colorado): OpenLogic, May 16, 2011 [cit. 2012-08-09]. Dostupné z: <http://www.openlogic.com/news/bid/154646/OpenLogic-Scanning-Data-Reveals-OSS-Developers-Choose-GPL-Enterprises-Prefer-Apache>

2. MIT License (10,8 %)
3. BSD License (10,5 %)
4. GPL (9,5 %)
5. LGPL (8,9 %)

Tím, že žebříček neukazuje, které licence využívá zbývajících 45 % aplikací, může být trochu zavádějící. To nicméně nic nemění na faktu, že tři nepoužívanější licence na jaře loňského roku byly liberální a že GPL se používala v porovnání s ostatními sedmkrát méně často, než byla nabízena. Potvrzuje to tedy výše zmíněnou teorii, že copyleftové licence jsou pro komerční využití často nepřijatelné.

3.4.1 Licence BSD

Název BSD znamená Berkeley Software Distribution. Poprvé ho použil ho Bill Joy, když pod ním roku 1977 šířil programy operačního systému Unix, které spolu s Chuckem Haleym a postupně i s dalšími napsali nebo upravili na University of California at Berkeley. Veřejný zdrojový kód Unixu totiž umožňoval uživatelům vytvářet vlastní řešení, pokud měli nějaký problém, nebo jim něco chybělo. Od druhé verze BSD se pořadové číslo uvádělo neobvykle před zkratkou, 2BSD tak znamenala jednoduše Second Berkeley Software Distribution. Do BSD postupně přibývaly programy i od dalších autorů a verze 2.9 už byla plnohodnotným operačním systémem. Po úspěchu 3BSD začala její vývoj v roce 1979 podporovat armádní organizace DARPA, která ji potřebovala přizpůsobit své síti ARPAnet, z níž se později vyvinul dnešní Internet.¹¹¹

BSD se distribuovala jen těm institucím, které již měly na Unix licenci. Jeho výrobce, společnost AT&T, také pravidelně implementovala BSD do nových verzí Unixu. AT&T ovšem její cenu dále zvyšovala a od menších laboratoří, které BSD verzi Unixu používaly, začaly chodit žádosti o osamostatnění se. Roku 1989 se proto uvolnily ty části, které vznikly přímo v Berkeley, a o dva roky později i celý operační systém BSD. V němž byla ta část kódu, která pocházela od AT&T, nově přepsaná.

¹¹¹ MCKUSICK, Marshall Kirk. Twenty years of Berkeley Unix: from AT&T-owned to freely redistributable. In: DIBONA, Chris, Sam OCKMAN a Mark STONE, ed. *Open sources: voices from the revolution*. Sebastopol (California): O'Reilly Media, 1999, s. 32-36. ISBN 1-56592-582-3. Dostupné také z: <http://oreilly.com/catalog/opensources/book/kirkmck.html>

Tvůrci dali BSD volně k dispozici pod liberální licenci, aby komukoli umožnili ho měnit a distribuovat. Mělo to za následek vznik několika odvozených operačních systémů a také společností, jež ho začaly prodávat. S ohledem na to, že samotná skupina v Berkeley zanedlouho svou činnost ukončila, mohl tak vývoj pokračovat. Asi nejznámější potomek původní BSD se jmenuje Mac OS X (respektive dnes už jen OS X), tedy operační systém počítačů společnosti Apple.

Původní 4bodová BSD¹¹² licence (označuje se jako Original, Old nebo 4-Clause BSD License) ovšem nespĺňovala definice FOSS, kvůli svému třetímu bodu. V něm uživatele nutí, aby v případě inzerování svého odvozeného díla uvedli, že obsahuje software vyvinutý univerzitou v Berkeley a jejími přispěvateli. Tím byla sice liberální, ale nekompatibilní s GPL.

Proto následně vznikly 3bodová a 2bodová BSD licence, které již tento sporný bod neobsahují. V roce 1999 univerzita vydala zvláštní prohlášení o tom, že zmíněný požadavek se zpětnou platností ruší¹¹³ a z 4bodové BSD licence udělala 3bodovou.

3bodová BSD licence¹¹⁴ se označuje jako 3-Clause, Modified (upravená), Revised (revidovaná) nebo New (nová) BSD License. Občas se jí říká i Simplified (zjednodušená) BSD License, ale tento název se spíše používá pro 2bodovou BSD licenci¹¹⁵. Tě se říká pro změnu 2-Clause, Simplified nebo nejčastěji FreeBSD License, podle od BSD odvozeného operačního systému FreeBSD, jehož vývojáři ji používají.

2bodová BSD licence se od 3bodové liší odebráním posledního bodu, který zakazuje použít jména autorů k podpoře nebo propagaci odvozených děl. Text všech verzí je každopádně na rozdíl

112 FREEBSD PROJECT. The 4.BSD copyright. *The FreeBSD project: the power to serve* [online]. FreeBSD Project, ©1995-2012, last modified 2012-05-17 [cit. 2012-07-30]. Dostupné z: <http://www.freebsd.org/copyright/license.html>

113 HOSKINS, William. *To all licensees, distributors of any version of BSD* [online]. Berkeley: University of California, Berkeley, July 22, 1999 [cit. 2012-07-30]. Dostupné z: <ftp://ftp.cs.berkeley.edu/pub/4bsd/README.Impt.License.Change>

114 OPEN SOURCE INITIATIVE. The BSD 3-clause license. *Open Source Initiative* [online]. San Francisco: OSI, [cit. 2012-07-30]. Dostupné z: <http://opensource.org/licenses/BSD-3-Clause>

115 FREEBSD PROJECT. The FreeBSD copyright. *The FreeBSD project: the power to serve* [online]. FreeBSD Project, ©1995-2012 [cit. 2012-07-30]. Dostupné z: <http://www.freebsd.org/copyright/freebsd-license.html>

od GPL velice krátký. Kromě již zmíněných rozdílů všechny povolují modifikace, redistribuci a užití ve zdrojové nebo binární podobě, pokud je zachováno oznámení o copyrightu, text licence a zřeknutí se odpovědnosti. V případě distribuce v binární podobě je tyto tři věci nutné reprodukovat v dokumentaci nebo dalších připojených materiálech.

Licence BSD jsou funkčně podobné licenci MIT z opačného konce Spojených států. Ta je vůbec považovaná za vůbec první FOSS licenci. Byla poprvé použita na MIT v roce 1986 pro X Window System ve verzi X10R3, což je populární software, který na unixových systémech umožňuje grafické uživatelské rozhraní. Licence MIT ve svých dvou variantách nabízí prakticky stejná práva jako licence BSD, jen trochu jinými slovy. Především však na rozdíl od nich zmiňuje, že je to licence bezúplatná, a také k licencovanému programu nezvykle zahrnuje i připojenou dokumentaci. Mimoto vyjmenovává příklady druhů užití, ale neomezuje se na ně. Typicky se jako „MIT License“ označuje varianta odpovídající 2bodové BSD licenci. FSF ji kvůli snazší orientaci označuje jako Expat License, zatímco MIT alternativu 3bodové BSD licence nazývá X11 License (právě podle novější verze X Window System).¹¹⁶ Expat License a 2bodová BSD licence se společně považují za vůbec nejliberálnější běžně používané veřejné licence, a náleží také do kategorie copyleft licencí.¹¹⁷

Licence BSD i MIT nejsou přímo oddělené od uvedení autora, jako je tomu například u GPL nebo Apache License, ale fungují jako vzor, do kterého se jména vlastníků autorských práv doplní. Z toho důvodu se proto jednotlivé varianty občas nazývají různými jmény, přestože jde stále o tutéž licenci. Jako příklad lze uvést populární internetový prohlížeč Mozilla Firefox. Jeho hlavní licencí je slabě copyleftová Mozilla Public License,¹¹⁸ nicméně uvádí celkem 47 dalších licencí¹¹⁹ pro své součásti. Při bližším pohledu je ale právě vidět, že to mnohdy nejsou odlišné licence, jen

116 FREE SOFTWARE FOUNDATION. Various licenses and comments about them. *GNU operating system* [online]. Boston: Free Software Foundation, ©2010, updated 2012/07/21 [cit. 2012-07-28]. Dostupné z: <http://www.gnu.org/licenses/license-list.html>

117 Viz kapitola Copyfree licence.

118 Viz MOZILLA FOUNDATION. Mozilla public license: version 2.0. In: *Mozilla* [online]. Mountain View (California): Mozilla Foundation, ©1998-2012 [cit. 2012-08-09]. Dostupné z: <http://www.mozilla.org/MPL/2.0/>

119 MOZILLA FOUNDATION. Mozilla Firefox 14.0.1 [software]. [přístup 31. července 2012]. Dostupné z: <http://www.mozilla.org>

jsou u nich různá oznámení o copyrightu. Z těchto 47 licencí jsou tak 29krát zastoupeny licence BSD (z nichž jedna je přímo Expat License) a 7krát licence MIT.

3.4.2 Apache License

Spolu s licencemi BSD a MIT tvoří Apache License trojici nejpoužívanějších liberálních licencí. Původní licence¹²⁰ zhruba odpovídala 4bodové BSD licenci, jen byla cílená na produkty vývojářské Apache Group¹²¹. Od roku 1995 se používala pro Apache HTTP Server, což je od následujícího roku dodnes vůbec nejpoužívanější web server.¹²² Když se v roce 1999 z původní BSD licence odebral 3. bod, následovala The Apache Software Foundation (ASF) příkladu univerzity v Berkeley a o rok později obdobný bod odebrala ze své licence také. Přitom ji označila jako verzi 1.1.¹²³

V roce 2004 se ovšem ASF rozhodla oddělit se od vzoru BSD a licenci kompletně přepracovala na verzi 2.0.¹²⁴ Ta se proto od ostatních již zmíněných liberálních licencí liší především konkrétněji definovanými podmínkami, například tím, že je neexkluzivní, bezúplatná a neodvolatelná nebo že platí celosvětově. Kromě toho vyžaduje záznam provedených změn při úpravách a její poskytovatelé mimo svých autorských práv garantují nabyvateli také veškerá práva patentová, která se k licencovanému softwaru vztahují. Tato garance se ruší, pokud nabyvatel licence zažaluje poskytovatele kvůli porušení patentových práv.

Tato ochrana před případnými patentovými žalobami přispěvatelů, podobná jako u GPL, dělá z Apache License mnohem vhodnější nástroj pro licencování velkých FOSS projektů než licence

120 Viz APACHE GROUP. [Apache license: version 1.0]. In: APACHE SOFTWARE FOUNDATION. *The Apache Software Foundation* [online]. Apache Group, ©1995-1999 [cit. 2012-08-10]. Dostupné z: <http://www.apache.org/licenses/LICENSE-1.0>

121 Roku 1999 přejmenované na The Apache Software Foundation.

122 NETCRAFT. August 2012 web server survey. In: *Netcraft* [online]. Bath: Netcraft, 2nd August, 2012 [cit. 2012-08-10]. Dostupné z: <http://news.netcraft.com/archives/2012/08/02/august-2012-web-server-survey.html>

123 Viz APACHE SOFTWARE FOUNDATION. The Apache software license, version 1.1. In: *The Apache Software Foundation* [online]. Forest Hill (Maryland): ASF, ©2000 [cit. 2012-08-10]. Dostupné z: <http://www.apache.org/licenses/LICENSE-1.1>

124 APACHE SOFTWARE FOUNDATION. Apache license, version 2.0. In: *The Apache Software Foundation* [online]. Forest Hill (Maryland): ASF, January 2004 [cit. 2012-08-10]. Dostupné z: <http://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>

BSD či MIT. Ty jsou vhodnější k méně rozsáhlým programům nebo knihovnám, u kterých se případné problémy se softwarovými patenty spíše vyskytovat nebudou.

Přesto se pod nimi licencuje množství komplexních projektů od operačních systémů odvozených od BSD po projekty Chromium a Chromium OS od Googlu. A to přestože společnost Google jinak například operační systém mobilních zařízení Android šíří právě pod Apache License.

3.5 Dvojitá licencování

Dvojitým licencováním se myslí zveřejňování autorského díla, obvykle softwaru, současně pod několika odlišnými licencemi. Používá se právě kvůli rozšířenému problému se vzájemnou nekompatibilitou různých licencí. Tvůrcům odvozených programů dává větší volnost vybrat si, jak je licencovat dál. Pokud by totiž některá z nich byla licenci copyleftovou, nebo dokonce proprietární, tuto možnost by vůbec neposkytovala. Proprietární licence vůbec neumožňují žádné změny a jednotlivé copyleftové licence se obvykle musí automaticky vztáhnout i na pozměněné nebo odvozené dílo.

Když chce programátor zkombinovat dva programy, které jsou chráněny vzájemně nekompatibilními copyleftovými (ale i jinými) licencemi, naráží na často nepřekonatelnou překážku. Celá kultura FOSS totiž stojí na spolupráci mnoha autorů a všichni tvůrci daného softwaru musí odsouhlasit případné přelicencování. U větších projektů to mnohdy znamená i stovky lidí. Řešit se to dá různými způsoby. Kupříkladu ASF od všech přispěvatelů vyžaduje svolení jakkoli zacházet s jejich kódem. Sice zrovna její software je chráněn liberální Apache License a přelicencování by nebyl problém, ale i tak se radši chrání. U softwarových společnostech je to ještě jednodušší, protože získávají práva v rámci zaměstnaneckého vztahu. To ale pro většinu tvůrců FOSS neplatí a je pro ně jednodušší k programu připojit dvě nebo více licencí.

Obvykle platí, že minimálně jedna z těchto licencí je právě copyleftová. Nejčastěji to bývá GPL, ale může jít i o LGPL nebo například Mozilla Public License. Pokud chce poskytovatel licence, aby jeho produkt i jeho odvozeniny zůstaly FOSS a současně aby byl co nejméně omezený překážkami kompatibility, kombinuje často několik různých copyleftových licencí. Asi nejčastější využití dvojitá licencování je právě tímto způsobem, a sice šíření pod „GPL verze 2 a novějšími“. To aktuálně¹²⁵ znamená, že je daný software licencován buď pod GPLv2 nebo GPLv3. Pokud

¹²⁵ Tj. dokud nevznikne případná GPLv4.

někdo takový program nebo jeho část zařadí do své práce, případně ho jen upraví, může si vybrat, jak toto nové dílo bude sám dál šířit. Na výběr má hned pět možností:¹²⁶

1. GPLv2,
2. GPLv3,
3. GPLv2 a GPLv3,
4. GPLv2 a novější (ideální případ),
5. GPLv3 a novější.

Podobně to funguje i s jinými copyleftovými licencemi. Například software licencovaný pod Artistic License, třetí nejpoužívanější copyleftovou licenci, je tradičně současně šířený i pod GPL.¹²⁷ A to přestože Artistic License verze 2.0¹²⁸ z roku 2006 výslovně umožňuje přelicencování na licence s podobnými podmínkami, kam se GPL řadí.

Ještě vhodnější pro kombinování různě licencovaného kódu je šíření pod copyleftovou a liberální licenci, protože umožňuje použít jakoukoli část zdrojového kódu, kterou kryje liberální licence, společně s kteroukoli jinou licenci. Na druhou stranu je také snadno zneužitelná tvůrci proprietárního softwaru.

Třetím způsobem dvojího licencování je kombinace FOSS a proprietární licence. V některých případech se objevuje, jestliže některá strana, například státní instituce, vyžaduje z administrativních důvodů konkrétní, neveřejný typ licence.

¹²⁶ Podle Aujezdského je ovšem tento odkaz na licenční podmínky, které teprve v budoucnu vzniknou, neplatný, a na výběr tak je pouze první možnost, viz AUJEZDSKÝ, Josef. Text licenčních podmínek GNU GPL s komentářem. *Root.cz: informace nejen ze světa Linuxu* [online]. [2009] [cit. 2012-08-15]. ISSN 1212-8309. Dostupné z: <http://www.root.cz/specialy/licence/text-licencnich-podminek-gnu-gpl-s-komentarem/>

¹²⁷ THEO, Adam a Mike HEARN. Perl's original Artistic License (OAL). In: PEÑA, Lorenzo. *Dulce libertad* [online]. [cit. 2012-08-12]. Dostupné z: <http://lp.jurid.net/linux/OAL.htm> a Free software licence. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. St. Petersburg (Florida): Wikimedia Foundation, 27 June 2001, last modified on 11 August 2012 [cit. 2012-08-12]. Dostupné z: http://en.wikipedia.org/wiki/Free_software_license

¹²⁸ PERL FOUNDATION. Artistic License 2.0. In: *Perl* [online]. Walnut (California): Perl Foundation, ©2000-2006 [cit. 2012-08-12]. Dostupné z: http://www.perlfoundation.org/artistic_license_2_0

Častější ale je tak zvaný open core software. Ten je k dispozici jako FOSS a současně jako proprietární software. Pro tvůrce to má několik výhod. Mohou je zaprvé šířit zdarma například pod GPL a využívat díky tomu výhod spolupráce s komunitou uživatelů. A zadruhé je mohou prodávat pod komerční proprietární licenci, což jim umožňuje přidat některé součásti, které mají k dispozici jen s uzavřeným kódem.

Jako příklad je možné uvést v současnosti nejpoužívanější internetový prohlížeč Google Chrome.¹²⁹ Přestože v médiích se o něm občas mluví jako o FOSS,¹³⁰ ve skutečnosti je to proprietární software s uzavřeným zdrojovým kódem. To je jasně vidět například v odstavci 9.2 jeho EULA, v němž se zakazuje kopírovat, upravovat, vytvářet odvozená díla, provádět zpětnou analýzu, dekompileovat ani se jinak pokoušet extrahovat zdrojový kód není-li to výslovně povoleno nebo vyžadováno zákonem, nebo nebylo-li vám to písemně výslovně povoleno společností Google.¹³¹

Nicméně, ve stejný den, 2. září 2008, firma spustila také projekt Chromium.¹³² V něm uvolnila zdrojový kód internetového prohlížeče Chrome jako FOSS. Chromium je v podstatě o některé funkce ochuzená verze Chrome, a sice o podporu Google, automatické aktualizace a také o své proprietární části, například vestavěný prohlížeč PDF nebo integrovaný Flash Player. Původní kód od společnosti Google je v Chromiu pod 3bodovou BSD licenci, ostatní části jsou licencovány různě, nejčastěji jsou použity licence BSD, MIT, LGPL nebo trojitá GPL/LGPL/Mozilla Public

129 STATCOUNTER. Top 5 browsers from Jul 2011 to Jun 2012. *StatCounter global stats* [online]. Dublin: StatCounter, ©1999-2012 [cit. 2012-07-15]. Dostupné z: <http://gs.statcounter.com/#browser-ww-monthly-201107-201206>

130 Např. BOŘÁNEK, Roman. Firefox je nejpoužívanější prohlížeč v Evropě. *Živě* [online]. Praha: Mladá fronta, 12. 1. 2011 [cit. 2012-07-15]. Dostupné z: <http://www.zive.cz/clanky/firefox-je-nejpouzivanejsi-prohlizec-v-evrope/sc-3-a-155332/default.aspx> nebo STODŮLKA, Václav. Google Chrome: nový open source browser. *ABC Linuxu* [online]. 3.9.2008 [cit. 2012-07-24]. ISSN 1214-1267. Dostupné z: http://www.abclinuxu.cz/blog/Vaclavuv_blog/2008/9/google-chrome-novy-open-source-browser

131 GOOGLE. Smluvní podmínky aplikace Google Chrome. *Google Chrome* [online]. Mountain View (California): Google, [2008] [cit. 2012-07-24]. Dostupné z: https://www.google.com/chrome/intl/cs/eula_text.html

132 GOODGER, Ben. Welcome to Chromium. *The Chromium blog: news and developments from the open source browser project* [online]. Mountain View (California): Google, September 02, 2008 [cit. 2012-07-15]. Dostupné z: http://blog.chromium.org/2008/09/welcome-to-chromium_02.html

License.¹³³ Uvolnění zdrojového kódu umožnilo díky nezávislým vývojářům rychlejší lokalizaci programu do prostředí operačních systémů MAC OS X a GNU/Linux. Došlo k němu ještě před oficiální verzí přímo od společnosti Google.

Zmíněný příklad naznačuje způsob, kterým se open core model často používá, obzvláště oblíbené je to u společnosti Apple.¹³⁴ Stala se z něj totiž jakási moderní varianta sharewaru, respektive konkrétně demowaru. Uživatelé dostanou k dispozici verzi, které chybí některé důležité funkce, a na oplátku si s ní můžou dělat, co chtějí. Oproti klasickému demowaru to má zřejmé výhody pro uživatele, který si program může upravit pro své potřeby, včetně nahrazení chybějících součástí pomocí jiných FOSS projektů. Výhody to ale přináší i vlastníkově práv. Pokud je připojená FOSS licence liberální, má možnost takové úpravy zařadit do svého komerčního programu, zatímco pokud je copyleftová, má jistotu, že jeho kód nesmí využít žádný jeho proprietární konkurent.

3.6 Rozbor veřejných softwarových licencí

Veřejné licence proprietárního i FOSS softwaru vykazují množství shodných prvků, například jsou všechny bezúplatné, nevýhradní a s celosvětovou platností. Hlavním rozdílem je, že proprietární licence jsou téměř vždy určeny jen jednotlivým softwarovým projektům a liší se tedy produkt od produktu. To ovšem platí i pro mnoho licencí FOSS. Přesto je možné najít dostatek společných bodů, podle kterých je možné jednotlivé druhy licencí klasifikovat. Jsou to:

1. Právo program spustit
2. Právo program šířit
3. Právo zkoumat zdrojový kód
4. Právo program upravovat a vytvářet odvozená díla
5. Právo šířit upravená a odvozená díla

133 GOOGLE. Chromium: terms and conditions. *Google code* [online]. Mountain View (California): Google, ©2008 [cit. 2012-07-15]. Dostupné z: <http://web.archive.org/web/20110520024941/http://code.google.com/chromium/terms.html>

134 KUHN, Bradley M. „Open core“ is the new shareware. In: *Bradley M. Kuhn* [online]. 16 October 2009 [cit. 2012-08-12]. Dostupné z: <http://ebb.org/bkuhn/blog/2009/10/16/open-core-shareware.html>

6. Právo program kombinovat s programy pod odlišnými licencemi
7. Podmínka uvést jméno autora
8. Podmínka nekomerčního použití
9. Podmínka ponechání licence i pro změněné nebo odvozené dílo
10. Podmínka zřeknutí se odpovědnosti za škodu a vady

V seznamu jsem nezahrnul například podmínku zákazu DRM, protože se vyskytuje jen u malého počtu licencí, a také podmínku zákazu zneužití jména pro reklamu, jelikož ta se objevuje bez ohledu na druh licence. Tabulka 1 ukazuje, jestli jednotlivé druhy veřejných licencí tato práva a podmínky zahrnují nebo ne. Vyplývá z ní, že všechny druhy povolují volné šíření a oplátkou za to se zříkají odpovědnosti za škody.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Proprietární public domain	A	A	A/N	A	A	A	N	N	N	A
Freeware a donationware	A	A	N	N	N	N	A	A/N	N	A
Shareware	A/N	A	N	N	N	N	A	N	N	A
FOSS public domain	A	A	A	A	A	A	N	N	N	A
Liberální	A	A	A	A	A	A	A	N	N	A
Slabý copyleft	A	A	A	A	A	A/N	A	N	A	A
Silný copyleft	A	A	A	A	A	N	A	N	A	A

Tabulka 1

Shareware jako jediný omezuje právo program spustit. Honor system shareware a trialware totiž zakazují jeho používání po uplynutí určeného časového období a také demoware často nabízí plnou verzi programu, která ovšem do zaplacení a registrování nedovoluje některé funkce použít.

Když vynechám kategorii freewaru pro nekomerční použití, tak prakticky platí, že žádné veřejné licence nezakazují prodej daného programu. Zbytek údajů v tabulce vyplývá ze základní charakteristiky licencí: Copyleftové licence jako jediné podmiňují ponechání licence a spolu s freewarem a sharewarem nepovolují (případně u slabě copyleftových omezují) kombinování s některými jinými licencemi. Public domain jako jediné nevyžadují uvedení autora. Proprietární software nedovoluje zkoumat zdrojový kód a měnit ho nebo kombinovat, s výjimkou public

domain, které prakticky nedovolují zkoumat kód z technických důvodů, autorské podmínky to jinak samozřejmě nezakazují.

Co se týká českého autorského práva, počítačové programy do něj byly zařazeny teprve v roce 1990.¹³⁵ Do té doby měly nejasný statut a teoreticky tak byl všechn v Československu zveřejněný software před touto změnou v oblasti volných děl. Až do nového autorského zákona z roku 2000 pak navíc platilo, že při každém užití díla náleží autorovi odměna za tvůrčí práci,¹³⁶ což bylo v zásadním rozporu s bezúplatností veřejných licencí.

Při této příležitosti je také vhodné zmínit, že český autorský zákon předpokládá, že licence je primárně úplatná. § 49 odstavec 2 autorského zákona navíc výslovně říká, že „není-li ve smlouvě dohodnuta výše odměny nebo alespoň způsob jejího určení, smlouva je neplatná, s výjimkou případů, kdy strany ve smlouvě sjednají, že licence se poskytuje bezúplatně.“¹³⁷ To znamená, že jakákoli veřejná licence, která neuvádí, že je bezúplatná (což platí například pro oblíbené licence BSD), je v českém prostředí neplatná.

Další zásadní překážku pro uzavření veřejné licence odstranila novela autorského zákone v roce 2006, když v § 46 přidala odstavce 5 a 6, které říkají, že o „podání návrhu na uzavření smlouvy jde i tehdy, směřuje-li projev vůle i vůči neurčitému okruhu osob“ a že „s přihlédnutím k obsahu návrhu nebo k praxi, kterou strany mezi sebou zavedly, nebo zvyklostem může osoba, které je návrh určen, vyjádřit souhlas s návrhem na uzavření smlouvy provedením určitého úkonu bez vyznění navrhovatele tím, že se podle ní zachová, zejména že poskytne nebo přijme plnění. V tomto případě je přijetí návrhu účinné v okamžiku, kdy byl tento úkon učiněn.“¹³⁸

135 ČESKO. Zákon č. 89 ze dne 28. března 1990, kterým se mění a doplňuje zákon č. 35/1965 Sb. o dílech literárních, vědeckých a uměleckých (autorský zákon). In: Sbírka zákonů České republiky. 1990, částka 19, s. 379. Dostupný také z: <http://aplikace.mvcr.cz/sbirka-zakonu/ViewFile.aspx?type=c&id=2330>

136 Tamtéž.

137 ČESKO. Zákon č. 121 ze dne 7. dubna 2000 o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon). In: Sbírka zákonů České republiky. 2000, částka 36, s. 1668. Dostupný také z: <http://aplikace.mvcr.cz/sbirka-zakonu/ViewFile.aspx?type=c&id=3424>

138 ČESKO. Zákon č. 216 ze dne 25. dubna 2006, kterým se mění zákon č. 121/2000 Sb., o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon), ve znění pozdějších předpisů, a některé další zákony. In: Sbírka zákonů České republiky. 2006, částka 72, s. 2716. Dostupný také z: <http://aplikace.mvcr.cz/sbirka-zakonu/ViewFile.aspx?type=c&id=4918>

Kromě těchto překážek může také několik z výše uvedených deseti bodů vést k rozporu s českými zákony. Jsou jimi:

- právo zkoumat zdrojový kód a to, jak program funguje,
- právo program upravovat a vytvářet odvozená díla,
- podmínka uvést jméno autora,
- podmínka zřeknutí se odpovědnosti za škodu a vady.

První právo efektivně omezuje už samotný princip proprietárního softwaru, tedy neveřejný zdrojový kód. Přímým uvedením v licenci se tvůrci brání před používáním řady nástrojů, který by uživatelům přesto umožnili zkoumat postupy, které program používá. Vycházejí tak z myšlenky know-how a obchodního tajemství. Ty se na počítačové programy neuplatňují, tak se brání takto.

Autorský zákon ovšem obsahuje § 66 a ten v odstavci 1, bodě d) říká: „Do práva autorského nezasahuje oprávněný uživatel rozmnoženiny počítačového programu, jestliže zkoumá, studuje nebo zkouší sám nebo jím pověřená osoba funkčnost počítačového programu za účelem zjištění myšlenek a principů, na nichž je založen kterýkoli prvek počítačového programu, činí-li tak při takovém zavedení, uložení počítačového programu do paměti počítače nebo při jeho zobrazení, provozu či přenosu, k němuž je oprávněn“.¹³⁹ Tímto tedy autorský zákon snahu poskytovatelů licence zneplatňuje.

Navíc bod a) téhož odstavce uživateli povoluje rozmnožovat, překládat, zpracovávat, upravovat či jinak měnit počítačový program, „je-li to nezbytné k využití oprávněně nabyté rozmnoženiny počítačového programu, činí-li tak při zavedení a provozu počítačového programu nebo opravuje-li chyby počítačového programu“. To sice neumožňuje vytvářet odvozená díla nebo program dále šířit a zcela to tedy druhou podmínku nevyvrací, nicméně to znamená, že program různými způsoby upravovat možné je, i když jen pro vlastní potřebu (což může ovšem znamenat i potřebu celé firmy, v níž je používán).

¹³⁹ ČESKO. Zákon č. 121 ze dne 7. dubna 2000 o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon). In: Sbíрка zákonů České republiky. 2000, částka 36, s. 1672. Dostupný také z: <http://aplikace.mvcr.cz/sbirka-zakonu/ViewFile.aspx?type=c&cid=3424>

Tímto tedy autorský zákon, který se tvůrci proprietárního softwaru snaží využít pro svou ochranu, naopak jejich snahu podkopává. Místo toho klade důraz na rozvoj znalostí a kvalitu.

Autorství patří k osobnostním právům k dílu a není tak možné se ho jakkoli vzdát. Proto v českém právu neexistuje možnost vzdát se zcela autorských práv. Zákon nicméně říká, že autor má právo rozhodnout, zda a jakým způsobem má být jeho jméno uvedeno při zveřejnění a dalším užití díla. Dá se z toho vyvodit, že je možné nevyžadovat uvedení jména autora. Přesto bych doporučil jméno uvádět.

Podmínku zřeknutí se odpovědnosti za škody a vady, vycházející z angloamerického právního prostředí, český autorský zákon neřeší. Odpovědnost za vady softwaru dokonce neřeší ani jiný zákon. České právo totiž zná pouze odpovědnost za vady věci a program se nedá považovat za věc. To ovšem podle Josefa Aujezdského,¹⁴⁰ advokáta specializujícího se na počítačové právo, na neplatnosti této podmínky nic nemění. A sice protože § 574, odstavec 2 Občanského zákoníku stanoví, že "dohoda, kterou se někdo vzdává práv, jež mohou v budoucnosti teprve vzniknout, je neplatná."¹⁴¹

Zřeknutí se odpovědnosti za škody pak až do loňského roku zneplatňoval Obchodní zákoník, který v § 386, odstavci 1 stanovil, že nároku na náhradu škody se nelze vzdát.¹⁴² Zákon č. 351/2011 Sb. ovšem tento odstavec změnil a nyní „se lze dohodou vzdát práva na náhradu škody či toto právo omezit i před porušením povinnosti, z něhož může škoda vzniknout. Před porušením povinnosti, z něhož může škoda vzniknout, se však nelze vzdát práva na náhradu škody způsobené úmyslně ani toto právo omezit.“¹⁴³

140 AUJEZDSKÝ, Josef. Jak je to s odpovědností za vady software?. *Lupa.cz: první server o českém internetu* [online]. Praha: Internet Info, 7. 10. 2008 [cit. 2012-08-02]. ISSN 1213-0702. Dostupné z: <http://www.lupa.cz/clanky/jak-je-to-s-odpovednosti-za-vady-software/>

141 ČESKO. Zákon č. 509 ze dne 5. listopadu 1991, kterým se mění, doplňuje a upravuje Občanský zákoník. In: Sběrka zákonů České republiky. 1991, částka 97, s. 2432. Dostupný také z: <http://aplikace.mvcr.cz/sbirka-zakonu/ViewFile.aspx?type=c&id=2509>

142 AUJEZDSKÝ, Josef. Jak je to s odpovědností za vady software?. *Lupa.cz: první server o českém internetu* [online]. Praha: Internet Info, 7. 10. 2008 [cit. 2012-08-02]. ISSN 1213-0702. Dostupné z: <http://www.lupa.cz/clanky/jak-je-to-s-odpovednosti-za-vady-software/>

143 ČESKO. Zákon č. 351 ze dne 27. října 2011, kterým se mění zákon č. 513/1991 Sb., obchodní zákoník, ve znění pozdějších předpisů, a další související zákony. In: Sběrka zákonů České republiky. 2011, částka 123,

Tato změna, účinná od 1. ledna letošního roku, může výrazným způsobem pomoci vývojářům veškerého softwaru šířeného pod veřejnými licencemi, a sice proprietárního i FOSS.

Pro české právní prostředí je teoreticky přímo určena Veřejná licence Evropské unie, v současnosti ve verzi 1.1¹⁴⁴, ale její text zjevně vychází z GPL a tak uvádí i spornou část o vyloučení záruk a další nejasnosti. Rozhodně bych doporučoval tyto drobnosti doladit.

Jako perličku je možné uvést návrh Evropské veřejné licence ultrapravicovou Dělnickou stranou sociální spravedlnosti. Tato licence by měla vycházet z GNU GPL „s tím rozdílem, že by podmiňovala užití [softwaru] lidmi neevropského původu zaplacením nákladů vývoje našemu státu, popřípadě jiné organizaci zastupující národ jako etnický a kulturně homogenní skupinu kolektivně investující do tvorby kultury. I při zohlednění těchto plateb vyjde třetí svět takovýto svobodný software levněji než software protlačovaný nadnárodními korporacemi.“¹⁴⁵

3.7 Shrnutí a současný stav

Svobodný a open source software vychází ze stejného podhoubí jako freeware a shareware. I jeho tvůrci měli ve zvyku svou práci sdílet zdarma. Když ji začali nabízet za peníze, bylo to obdobně jako u sharewaru (respektive donationwaru) také jen na bázi dobrovolnosti. FOSS ostatně oficiálně vznikl zhruba ve stejnou dobu jako shareware. Je to logické. Vznik freewaru a sharewaru se pojí s dobou, kdy se počítačové programy v USA zařadily pod autorské právo, což umožnilo vznik skutečně vlastnického, tedy proprietárního softwaru. A spolu se vzrůstajícím výkonem počítačů a s tím spojeným rozvojem softwaru se začal skrývat zdrojový kód. Právě tato změna vedla ke vzniku svobodného softwaru, který byl tedy ne pokrokovým, ale naopak konzervativním hnutím snažícím se prosadit návrat ke staré praxi.

Hlavní rozdíly mezi nimi byly ve dvou směrech. Prvním je samozřejmě fakt otevřeného nebo uzavřeného zdrojového kódu. Ten způsoboval, že freeware a shareware vznikaly centralizovaně

s. 4381. Dostupný také z: <http://aplikace.mvcr.cz/sbirka-zakonu/ViewFile.aspx?type=c&id=6047>

144 EVROPSKÁ UNIE. EVROPSKÁ KOMISE. Veřejná licence Evropské unie: v.1.1. In: *IDABC: European e-government services* [online]. Evropské společenství, ©2007 [cit. 2012-08-15]. Dostupné z: <http://ec.europa.eu/idabc/servlets/Doc0926.pdf?id=31975>

145 DĚLNICKÁ STRANA SOCIÁLNÍ SPRAVEDLNOSTI. Evropská veřejná licence. *Technologický program DSSS* [online]. Praha: DSSS, [cit. 2012-07-19]. Dostupné z: <http://technet.dsss.cz/svobodny-obsah>

v omezeném tvůrčím kolektivu nebo dokonce individuálně, zatímco FOSS naopak vycházel z decentralizované spolupráce mnoha přispěvatelů.

Druhým rozdílem je prostředí. Proprietární software svůj rozvoj založil především na osobních počítačích IBM a jejich operačním systému PC DOS (respektive MS DOS) a po nich pokračoval i na dalších domácích počítačích, které PC brzy následovaly (například Commodore Amiga, Sinclair ZX Spectrum nebo Apple Macintosh). FOSS oproti tomu vychází z operačních systémů GNU a BSD, které jsou oba odvozené od Unixu pro sálové počítače, a tvůrci byli nejprve z akademických kruhů. Teprve linuxové jádro pro GNU z roku 1991 umožnilo jeho rozvoj i na PC a později i dalších platformách.

Operační systémy GNU a BSD také určují dva základní druhy FOSS licencí, které vznikly na přelomu 80. a 90. let minulého století. Ke GNU se pojí myšlenka copyleftu, která zajišťuje, že i veškerý odvozený software zůstane FOSS, ale také způsobuje větší nekompatibilitu mezi jednotlivými copyleftovými licencemi, kterou je často nutné řešit dvojitým licencováním. K BSD naopak patří liberální licence, jež nabízejí větší volnost a kompatibilitu s ostatními licencemi, ale za cenu případného uzavření zdrojového kódu.

Stejně jako u sharewaru, i u FOSS došlo k filozofickému rozdělení hnutí okolo roku 1997. Původní myšlenka svobodného softwaru byla idealistická, ale tehdy se objevil druhý směr zaměřený pragmatičtěji. Open source redefinoval FOSS a začal s jeho zcela odlišným způsobem propagace. Důraz přesunul od svobody k obchodnímu využití. Korespondovalo to s masivními investicemi do softwarového průmyslu provázející tzv. internetovou bublinu druhé poloviny 90. let. Ta v roce 2000 splaskla a následoval obrovský propad akcií především internetových společností, který mnoho z nich nepřežilo.

Obecné vystřízlivění se podepsalo i na vývoji softwaru, protože mnoho programátorů v důsledku přišlo o práci. Na poli FOSS tak nadále dominovala copyleftová GPL, jejíž uplatnění je více komunitní než komerční. Teprve poté, co se situace poněkud uklidnila a nástup tzv. Webu 2.0 a po něm i mobilních zařízení znovu rozproudil zájem investorů, začala se situace pozvolna měnit.

Liberální licence, jež je mnohem snazší kombinovat s proprietárními a jsou tedy u tvůrců komerčního softwaru výrazně oblíbenější než copyleftové, začaly zvyšovat svůj podíl na trhu. Dnes

je pod nimi šířena již téměř třetina všech projektů FOSS a toto číslo se nadále zvyšuje. S tím souvisí i skutečnost, že jejich využití firmami skutečně přináší úspěch, což je nejlépe vidět právě na oblasti Internetu a komunikací, kde FOSS nebo z něj odvozený software buď přímo dominuje, nebo rychle dohání či již předešlo proprietární řešení.

A není to jen dlouhodobou dominancí operačního systému Linux a web serveru Apache na internetových serverech. V kontrastu s osobními počítači totiž dlouhodobě platí, že internetové servery z 64 % využívají operační systémy na bázi Unixu, čímž jsou z většiny myšleny právě linuxové distribuce,¹⁴⁶ a jako serverový software používají ze 70 % Apache.¹⁴⁷ To je způsobené tím, že FOSS je obecně levnější než proprietární software a především díky většímu počtu lidí, kteří u něj hledají chyby, i bezpečnější, což je pro servery základní podmínka. Linux proto používá Google stejně jako Amazon, newyorská burza, CERN, Česká pošta a nesčetně dalších. Ještě více než u serverů to platí u 500 vůbec nejvýkonnějších počítačů na světě, které z 92,4 % stojí právě na Linuxu.¹⁴⁸

Zcela jiná situace je ale na poli osobních počítačů v domácnostech a firmách. Tam díky podpoře výrobců hardwaru a tomu, že jsou na to uživatelé zvyklí, mezi operačními systémy jasně dominují proprietární Microsoft Windows. Donedávna stejně silné postavení internetového prohlížeče Microsoft Explorer postupně oslaboval konkurenční FOSS browser Mozilla Firefox (dnes třetí nejpoužívanější s 24 %, licencovaný pod Mozilla Public License), až je oba porazil také na FOSS založený Google Chrome (34 %, z valné většiny 3bodová BSD licence). U mobilních telefonů se situace s nástupem smartphonů ukazuje ještě lépe. Nejpoužívanějším operačním systémem je Android (27 % trhu, linuxové jádro pod GPLv2, samotný systém Apache License) a také nejpoužívanějším internetovým prohlížečem je Android (23 %, Apache License).¹⁴⁹

146 W3TECHS. Historical trends in the usage of operating systems for websites. *W3Techs: web technology surveys* [online]. Dublin: Q-Success, ©2009-2012 [cit. 2012-08-11]. Dostupné z: http://w3techs.com/technologies/history_overview/operating_system

147 HIOX INDIA. Welcome to the world of web server usage statistics. In: *Greatstatistics.com* [online]. Coimbatore: HIOX India, ©2006-2012 [cit. 2012-08-15]. Dostupné z: <http://www.greatstatistics.com/serverstats.php>

148 MEUER, Hans et al. TOP500 Statistics. *TOP500: supercomputer sites* [online]. TOP500.Org, ©2000-2012 [cit. 2012-08-12]. Dostupné z: <http://i.top500.org/stats>

149 Statistické údaje z: STATCOUNTER. *StatCounter global stats* [online]. Dublin: StatCounter, ©1999-2012 [cit. 2012-08-11]. Dostupné z: <http://gs.statcounter.com/#browser-ww-monthly-201107-201206>

Android i Chrome jsou samozřejmě produkty společnosti Google, která je dnes asi největším konkurentem Microsoftu a mohla se postarat o jejich propagaci. Přesto je zásadní právě to, že Google, stejně jako další společnosti, využívá potenciálu liberálních FOSS licencí pro svůj obchodní model. Zveřejněním zdrojového kódu Androidu umožnil, aby mohli vývojáři snáze programovat mobilní aplikace, FOSS i proprietární, a aby mohli výrobci mobilních telefonů nebo sami uživatelé upravovat systém podle svých potřeb, což dále zvyšuje jeho popularitu.

Příklad prohlížeče Google Chrome naproti tomu ukazuje druhý způsob využití liberálních licencí. Je možné vzít jakýkoli liberálně licencovaný software, přidat k němu vlastní kód, který nechci zveřejnit, a vytvořit z nich proprietární program. Chrome se díky tom může šířit jako freeware a současně bez některých proprietárních funkcí pod liberální FOSS licencí. Jiný software používá podobný princip, ve kterém je ale plná verze placená.

Úspěšný postup liberálních licencí každopádně ukazuje jasný odklon od původních myšlenek svobodného softwaru, protože znamená, že se FOSS v čím dál větší míře stává pouze vývojářským základem pro proprietární software. Tím sice jeho popularita stoupá i mezi firmami, ale současně s tím se z něj nadále vytrácí původní filozofie.

4 Otevřený hardware

Předchůdci otevřeného hardwaru (nazývaného také open hardware či open source hardware) se objevili vlastně již před sto lety, tedy ještě předtím, než vznikl jakýkoli software, nemluvě o FOSS. Jejich historie je spojená s aktivitou radioamatérů. Ti si vždy vytvářeli vlastní vysílače a přijímače, navzájem si radili a návrhy svých přístrojů si vyměňovali nebo zveřejňovali, aby je mohli použít i ostatní.

S postupujícím vývojem, využíváním plošných spojů a miniaturizací hardwaru v posledních desetiletích ovšem postupně přestala pájka stačit. Zanedlouho se nicméně objevily počítačové programy vhodné k navrhování desek plošných spojů a také firmy, které jich i malé množství vyrobily rychle a za nízkou cenu. Ta se navíc i nadále snižuje. Díky tomu dnes mnoho jednotlivců i skupin vytváří propracovaný elektronický či fyzický design pro vlastní použití.¹⁵⁰ A protože se mezitím prosadila myšlenka svobodného softwaru, vytvořilo se také vhodné prostředí pro nástup veřejných licencí i pro hardware.

Myšlenka otevřeného hardwaru vznikla v hlavě Bruce Perense nedlouho předtím, než spolu s Ericem Raymondem roku 1998 založili Open Source Initiative.¹⁵¹ Nebyl ovšem sám. V březnu 1998 na své nové webové stránce Open Design Circuits, určené integrovaným obvodům, vyzval Reinoud Lamberts ke vzniku komunity tvůrců otevřeného hardwaru podle principu open source softwaru¹⁵² a přibližně ve stejnou dobu měl podobný nápad i doktorand na MIT Sepehr Kiani. Nazval ho otevřený design. Spolu s Ryanem Vallancem a Samirem Nayfehem, profesory strojího inženýrství z Univerzity v Kentucky a MIT, pak v roce založili 1999 založili Open Design Foundation.¹⁵³ Open design a open hardware jsou si nicméně velmi blízké a prakticky se

150 ACKERMAN, John R. Toward open source hardware. *University of Dayton Law Review*. Winter 2009, volume 34, number 2, s. 184. Dostupné také z: http://www.tapr.org/Ackermann_Open_Source_Hardware_Article_2009.pdf

151 PERENS, Bruce. Open source definition. In: DIBONA, Chris, Sam OCKMAN a Mark STONE, ed. *Open sources: voices from the revolution*. Sebastopol (California): O'Reilly Media, 1999, s. 174. ISBN 1-56592-582-3. Dostupné také z: <http://oreilly.com/catalog/opensources/book/perens.html>

152 LAMBERTS, Reinoud. Announcing: open design circuits. In: *Open collector* [online]. Open Collector, March 1998 [cit. 2012-08-15]. Dostupné z: http://opencollector.org/history/OpenDesignCircuits/reinoud_announce

153 VALLANCE, Ryan, Sepehr KIANI a Samir NAYFEH. Open design of manufacturing equipment. In: OPEN DESIGN FOUNDATION. *OpenDesign.org* [online]. 5/26/01 [cit. 2012-08-15]. Dostupné z:

překrývají, proto v této práci budu dále používat pro oba směry termín otevřený hardware, aby se to nepletlo.

Přestože tedy open hardware vznikl již v roce 1998, vše je stále teprve v rané fázi, Nezávislých a amatérských vývojářů je totiž u hardwaru mnohonásobně méně než u počítačových programů a vývoj jde proto pomaleji. Phillip Torrone to před pěti lety přirovnal k situaci na poli softwaru v 80. letech minulého století, kdy počet komerčních tvůrců výrazně převyšoval vyvojáře FOSS, případně dokonce k situaci v 70. letech, kdy jen málokdo vůbec vlastnil počítač.¹⁵⁴

Eric von Hippel, profesor podnikání na MIT, na druhou stranu tvrdí, že hardware se svým způsobem opravdu přibližuje softwaru. Díky levným nebo bezplatným nástrojům na tvorbu chipů, 3-D modelování a internetové spolupráci se dosáhlo bodu, kdy je možné věci skutečně vyrábět. Proto jsou již vidět techniky open source u hardwaru. Von Hippel předpovídá, že se design v budoucnu z velké části přesune od výrobců ke komunitám.¹⁵⁵

4.1 Definice otevřeného hardwaru

Bruce Perens uvádí na licence otevřeného hardwaru tři požadavky. Musí splňovat:¹⁵⁶

- Definici open hardware ve verzi 1.1,
- Definici open source,
- Čtyři svobody svobodného softwaru.

Snaží se tak sjednotit přístup obou hlavních hnutí FOSS. Matoucí ovšem je, že žádnou Definici open hardware verze 1.1 nelze dohledat. Snad tím myslí nově připravovanou verzi definice open source hardwaru.

http://opendesign.org/CHIRP_Open_Design_Mfg_Equipment.pdf

154 TORRONE, Phillip. Open source hardware, what is it? Here's a start... *Make: technology on your time* [online]. Sebastopol (California): O'Reilly Media, April 23rd, 2007 [cit. 2012-07-04]. Dostupné z: <http://blog.makezine.com/2007/04/23/open-source-hardware-what/>

155 THOMPSON, Clive. Build It. Share It. Profit. Can Open Source Hardware Work? *Wired magazine* [online]. [New York]: Condé Nast, 10.20.08, Iss. 16.11, s. 4 [cit. 2012-07-04]. Dostupné z: http://www.wired.com/techbiz/startups/magazine/16-11/ff_openmanufacturing?currentPage=4

156 PERENS, Bruce. Project: constitution. In: *Open Hardware* [online]. Open Hardware organization, 6 August 2011 [cit. 2012-07-09]. Dostupné z: <http://wiki.openhardware.org/Project:Constitution>

Samotné definice otevřeného hardwaru zatím existují dvě, stejně jako u FOSS, ze kterého zjevně vycházejí. Open Source Hardware and Design Alliance (OHANDA), iniciativa řešící registraci a označování otevřeného hardwaru, vychází ze čtyř základních svobod svobodného softwaru, které pro své 4 svobody přeformulovala takto:

0. Svoboda používat zařízení za jakýmkoli účelem.
1. Svoboda zkoumat, jak zařízení funguje, a změnit ho, aby fungoval tak, jak si přejete. Předpokladem je přístup ke kompletnímu designu.
2. Svoboda šířit zařízení a/nebo design (znovu vyrábět).
3. Svoboda šířit kopie své upravené verze ostatním. To umožňuje celé společnosti mít užitek z jejich změn. Předpokladem je přístup ke kompletnímu designu.

OHANDA sama ovšem za hlavní považuje právě definici open source hardwaru od Open Source Hardware Association. Ta vzešla z diskuse mezi účastníky workshopu Opening Hardware, který proběhl v březnu 2010 v newyorském umělecko-technickém centru Eyebeam. Po řadě úprav a inspiraci definicí open source dospěla až do dnešní mnohonásobně obsáhlejší verze 1.0. Podoba nicméně není konečná a v přípravě už právě verze 1.1.

Původně se definice vztahovala pouze k elektronickému a mechanickému designu, ale s postupem času se termín hardware rozšířil na cokoli fyzického, k čemu existují zdrojové soubory. Uplatněna tak byla na módu, hudební nástroje, zemědělské stroje, bioinženýrství a další.¹⁵⁷

Definici¹⁵⁸ předchází Prohlášení o principech, které říká, že: „Open source hardware je hardware, jehož design je dán veřejně k dispozici, aby mohl kdokoli studovat, upravovat, šířit, vyrábět a prodávat design nebo hardware na něm založený. Zdroj hardwaru, návrh, podle kterého byl vyroben, je k dispozici v takové preferované podobě, aby ji bylo možné upravovat. Open source software v ideálním případě používá volně dostupné součásti a materiály, standardní postupy, otevřenou infrastrukturu, neomezený obsah, a open source designovací nástroje, aby se

157 OPEN SOURCE HARDWARE ASSOCIATION. FAQ. *Open Source Hardware Association* [online]. OSHWA, [2012] [cit. 2012-07-06]. Dostupné z: <http://www.oshwa.org/faq/>

158 OPEN SOURCE HARDWARE ASSOCIATION. Definition. *Open Source Hardware Association* [online]. OSHWA, [2012] [cit. 2012-07-06]. Dostupné z: <http://www.oshwa.org/definition/> a <http://freedomdefined.org/OSHW>

maximalizovala schopnost jednotlivců hardware si vyrobit a používat. Open source hardware dává lidem svobodu ovládat svou techniku, zatímco sdílí vědomosti a povzbuzují obchod pomocí otevřené výměny návrhů.“

Samotná definice pak podobně jako definice open source určuje body, které musí licence otevřeného hardwaru splňovat. Jsou to:

1. Dokumentace

Hardware musí být uvolněn společně se svou dokumentací včetně designových souborů a musí umožnit úpravy a šíření těchto souborů. Pokud není dokumentace poskytnuta s fyzickým předmětem, musí být jasně uvedeno, kde je možné ji získat, nejlépe ke stažení z Internetu.

2. Rozsah

Dokumentace musí jasně určit, ke kterým částem designu, pokud ne ke všem, se licence vztahuje.

3. Nezbytný software

Pokud licencovaný hardware vyžaduje ke svému fungování software, smí licence vyžadovat jednu z těchto dvou podmínek:

- a. Rozhraní jsou zdokumentována dostatečně na to, aby bylo možné snadno napsat potřebný open source software, který zajistí provoz zařízení a splnění jeho základních funkcí.
- b. Nezbytný software je k dispozici pod FOSS licencí schválenou OSI.

4. Odvozená díla

Licence umožní modifikace a odvozená díla a umožní jejich šíření pod stejnou licencí. Také umožní výrobu, prodej, šíření a využití produktů vytvořených z designových souborů, samotných designových souborů i jejich modifikací.

5. Volné šíření

Kdokoli smí šířit projektovou dokumentaci nebo její modifikace, zdarma i za peníze, a licence za to nesmí požadovat honorář nebo jiný poplatek.

6. Uvedení autora

Licence smí požadovat uvedení poskytovatele licence spolu s designovými soubory, výrobkem nebo jejich odvozeninami, ale nesmí požadovat konkrétní podobu zobrazení. Smí také u odvozených děl požadovat změnu jména nebo verze.

7. Žádná diskriminace vůči osobám nebo skupinám

Licence nesmí diskriminovat osobu nebo skupinu osob.

8. Žádná diskriminace ohledně pole působnosti

Licence nesmí nikomu zamezit využívání programu v konkrétním poli působnosti. Například nesmí bránit využívání programu obchodně nebo pro jaderný výzkum.

9. Šíření licence

Práva zajištěná licencí musí platit pro všechny, ke kterým je dílo šířeno, bez potřeby vyhotovení dodatečné licence těmito stranami.

10. Licence nesmí záviset na produktu

Práva zajištěná licencí nesmí záviset na tom, že je dílo součástí konkrétního produktu. Jakákoli jeho část, použitá nebo šířená v rámci podmínek licence, musí zajistit všem stranám, ke kterým je šířena, stejná práva jako ta, která jsou garantována společně s původním dílem.

11. Licence nesmí omezovat ostatní hardware a software

Licence nesmí omezovat jiné věci spojené s licencovaným dílem, ale ne od něj odvozené. Nesmí například trvat na tom, aby s ním prodávaný hardware byl také otevřený nebo aby používaný software byl nutně FOSS.

12. Licence musí být technologicky neutrální

Žádné opatření licence nesmí záviset na jakékoli jednotlivé technologii, určité součásti, materiálu nebo rozhraní.

Alternativu ve své definici otevřeného designu¹⁵⁹ nabízí Open Design Foundation. Ta je ovšem jen doslovným přepisem definice open source softwaru, pouze se záměnou několika výrazů, například kompilace za výrobu nebo zdrojového kódu za designovou dokumentaci.

159 OPEN DESIGN FOUNDATION. The open design definition: v.2.0. *OpenDesign.org* [online]. ©2000 [cit. 2012-08-15]. Dostupné z: <http://opendesign.org/odd.html>

4.2 Veřejné hardwarové licence

Veřejných licencí pro otevřený hardware se používá více, často ale jde buď o licence určené původně především pro software, anebo o Creative Commons. Například projekt 3D tiskárny RepRap, která je schopná vytvořit svou vlastní kopii a jejíž nejpoužívanější design navrhl český propagátor open hardwaru Josef Průša,¹⁶⁰ je licencován pod GPL¹⁶¹ a dnes asi nejpopulárnější otevřený hardware, elektronická platforma Arduino z roku 2005, se šíří pod licencemi GPL a LGPL (software a knihovny) a Creative Commons BY-SA (designové soubory).¹⁶² To také ukazuje, jak moc je software důležitou součástí elektronického designu. Hardwarové licence ovšem vesměs samy software neřeší a nechávají ho již existujícím FOSS licencím.

Veřejných licencí určených přímo pro hardware je stále relativně málo. Stránka Open Collector uvádí seznam licencí vytvářených a používaných na konci 20. století.¹⁶³ Vyplývá z něj, že se některé projekty šířily pod GPL a pro jiné vznikaly jak copyleftové, tak liberální licence. Žádná z nich se nicméně neujala. Dnes tedy zřejmě existují pouze TAPR Open Hardware License (spolu se svou nekomerční verzí) a CERN Open Hardware License jako vzorové licence, které nejsou omezené na konkrétní výrobek nebo projekt. Ostatní, například e-puck Robot Open Hardware License nebo Balloon License, se naopak pro jiné projekty použít nedají, aniž by se přitom musela vytvořit licence nová.

Zásadním problémem otevřeného hardwaru je, že jeho fyzická podoba není, na rozdíl od kupříkladu počítačových programů, zcela chráněná autorským právem. To poněkud komplikuje situaci, co se týče aplikace veřejných licencí. Licencovat je vlastně možné jen ty části, na které se vztahuje autorskoprávní ochrana nebo na něž má tvůrce přihlášený patent či jiný druh průmyslového vlastnictví. V prvním případě jde o dokumentaci, různá schémata a designové soubory a ve druhém přímo o design samotný. Patenty jsou ovšem zdlouhavá a především

160 PRŮŠA, Josef. *Josef Prusa: RepRap 3D tisk* [online]. [2012] [cit. 2012-07-28]. Dostupné z: <http://josefprusa.cz/>

161 BOWYER, Adrian. RepRapGPLLicence. *RepRap* [online]. Bath: University of Bath, 14 Dec 2006 [cit. 2012-07-28]. Dostupné z: <http://reprap.org/wiki/RepRapGPLLicence>

162 ARDUINO. Frequently asked questions. *Arduino* [online]. [2007] [cit. 2012-07-05]. Dostupné z: <http://arduino.cc/en/Main/FAQ>

163 SEAMAN, Graham. Existing licenses and licenses under development. *Open collector* [online]. Open Collector, 12th August 2000 [cit. 2012-07-13]. Dostupné z: <http://opencollector.org/hardlicense/licenses.html>

finančně velice náročná záležitost, která se u otevřeného hardwaru stejně nejspíše nevyplatí. Výhodnější jsou užité vzory, na druhou stranu jejich ochrana trvá kratší dobu.

Celá právní situace okolo je ovšem poměrně komplikovaná, zvláště protože se může v různých zemích významně lišit nebo v budoucnu změnit. Ve výsledku tak veřejné licence pro hardware vycházejí částečně z licenční smlouvy (obdobné k FOSS licencím), částečně z obchodní smlouvy a zbytek doplňují dobrou vůlí obou stran, že chápou smysl open hardwaru, a nebudou se proto příliš zabývat právními aspekty (totéž ostatně platí i pro FOSS). Tvůrci tak mohou jen doufat, že se podobně, jako se tomu děje u softwaru, objeví takové zákony nebo novelizace, které situaci zpřehlední a umožní jednodušší a jasnější licencování.

V komunitě otevřeného hardwaru každopádně panuje přesvědčení, že by se mělo zabránit situaci, která nastala u open source softwaru se sedmi desítkami uznaných licencí, které jsou zčásti redundantní, zčásti opuštěné a zčásti si přímo navzájem překáží. Bruce Perens proto vytvořil z právníků složenou licenční komisi, která by z odsouhlasených veřejných hardwarových licencí vybrala pravděpodobně jen tři jako oficiálně doporučené. Ty by byly vzájemně kompatibilní a lišily by se množstvím vyžadovaných pravidel: Jedna by byla openhardwarovou obdobou copyleftového GPL, druhá liberální BSD licence a třetí něco mezi, tedy zhruba LGPL.¹⁶⁴ Do té doby jsou jako doporučené licence uvedeny TAPR Open Hardware License, Creative Commons BY-SA 3.0 a GNU GPL 3.0.¹⁶⁵ To jsou ovšem všechno licence silně copyleftové.

4.3 TAPR Open Hardware License

TAPR Open Hardware License (TAPR OHL)¹⁶⁶ vytvořil v roce 2007 John Ackermann, právník specializující se na FOSS, ve spolupráci s dalšími z mezinárodní radioamatérské organizace TAPR¹⁶⁷. TAPR OHL je v současnosti zřejmě nejpoužívanější veřejnou licencí určenou přímo otevřenému hardwaru.

164 PERENS, Bruce. Convening the license committee: call for participation. In: *Open Hardware* [online]. Open Hardware organization, Nov 16 2011 [cit. 2012-07-05]. Dostupné z: <http://lists.openhardware.org/pipermail/legal/2011-November/000039.html>

165 PERENS, Bruce. Recommended licenses. In: *Open Hardware* [online]. Open Hardware organization, 6 August 2011 [cit. 2012-07-06]. Dostupné z: http://wiki.openhardware.org/Recommended_Licenses

166 ACKERMANN, John. The TAPR Open Hardware License: version 1.0. In: *TAPR* [online]. Richardson (Texas): TAPR, 2007 [cit. 2012-07-06]. Dostupné z: http://www.tapr.org/TAPR_Open_Hardware_License_v1.0.txt

TAPR OHL na úvod rozlišuje dvě části licencovaného hardwaru, dokumentaci a výrobky, a vysvětluje, co pod tyto termíny počítá. Protože je to podrobný přehled a dobře vysvětluje otevřený hardware i s ohledem na ostatní licence, uvádím ho zde celý.

Dokumentace může být vyjádřena v jakékoli podobě, tedy nejen elektronické, a zahrnuje:

- a) schémata zapojení,
- b) rozvržení obvodu nebo obvodové desky, včetně gerber nebo jiných datových souborů určených pro výrobu,
- c) mechanické výkresy, včetně CAD, CAM nebo jiných datových souborů určených pro výrobu,
- d) vývojové diagramy a textové popisy,
- e) ostatní vysvětlující materiál.

Výrobky zahrnují tyto položky vycházející zcela, nebo částečně z dokumentace:

- a) obvodové desky, mechanické sestavy a další fyzické součásti a díly,
- b) smontované nebo částečně smontované jednotky (včetně dílů a podsestav),
- c) součásti a díly spojené v sady, které jsou určeny k sestavení ostatními.

Licence se každopádně nevztahuje na jakýkoli software, firmware nebo kód nahraný v programovatelném zařízení. Ty musí pokrýt jiné, autorskoprávně orientované licence.

Nabyvatelem TAPR OHL se stává každý, kdo použije, rozmnoží, upraví či rozšiřuje dokumentaci, nebo kdo vyrobí, nechá vyrobit nebo šíří výrobky. Není přímo řečeno jakými způsoby, jen preambule zmiňuje, že výrobky se smí používat neomezeně, ale pouze k legálním účelům. TAPR OHL také, podobně jako GPL, chrání svého nabyvatele před žalobou kvůli jakémukoli patentu nebo jinému právu duševního vlastnictví ze strany poskytovatele, a sice v rozsahu nutném k vyrobení, nechání si vyrobit, vlastnictví, používání a šíření výrobků.

Každý může jakkoli upravit dokumentaci. Ovšem pokud ji nebo výrobky, jež z ní zčásti nebo zcela vycházejí, dál šíří, musí u nich zachovat TAPR OHL. Je to tedy licence copyleftová. Je také

167 Zkratka z Tucson Amateur Packet Radio podle původního sídla v arizonském Tucsonu a původního zaměření na packet radio, tedy bezdrátovou obdobu Internetu. Dnes se již nezkrácený název příliš nepoužívá.

povinen upravenou dokumentaci zaslat e-mailem všem předchozím tvůrcům, kteří s původní dokumentací poskytli svou e-mailovou adresu (čili kteří si to přejí). Stačí se pokusit. I kdyby nikomu e-mail nedorazil, požadavek je odesláním splněný.

Při distribuci dokumentace je nutné šířit celý balík, tak, jak ho uživatel získal. V případě modifikací je nutné přiložit seznam změn a obě verze designových souborů, původní i změněné. Při šíření samotných výrobků je buď nutné přiložit celý balík dokumentace, nebo umožnit přístup k ní bezplatně po následující nejméně tři roky komukoli, kdo o něj požádá. Každý soubor v balíku dokumentace musí obsahovat poznámku o tom, že je licencován pomocí TAPR OHL, a samotný text licence musí být přiložen ve zvláštním souboru.

Společně s TAPR OHL Ackermann zveřejnil také její variantu TAPR Noncommercial Hardware License.¹⁶⁸ Ta je s TAPR OHL téměř identická a vznikla na žádost některých členů TAPR, kteří chtěli svá díla šířit pod licencí omezující možnost jejich komerčního využití. Organizace samotná přitom její používání příliš nepodporuje¹⁶⁹ a doporučuje neomezenou verzi, protože více odpovídá filozofii open source softwaru.¹⁷⁰

Konkrétně se od TAPR OHL liší tím, že případným uživatelům zakazuje, aby během jakéhokoli 12měsíčního období vyrobili více než 10 kusů licencovaného hardwaru, protože to už by považovala za komerční, a požaduje, aby ho distribuovali na neziskovém principu, tedy jen za cenu nákladů na materiál, sestavení a dopravu. Tato omezení přitom může udělovatel licence na požádání nabyvatele v konkrétních případech zrušit nebo změnit.

TAPR Noncommercial Hardware License každopádně těmito omezeními odporuje jak 4 svobodám otevřeného hardwaru (svoboda 2), tak definici open source hardwaru (bod 4) a nedá se tedy považovat za licenci otevřeného hardwaru.

168 ACKERMANN, John. The TAPR Noncommercial Hardware License: version 1.0. In: *TAPR* [online]. Richardson (Texas): TAPR, 2007 [cit. 2012-07-06]. Dostupné z: http://www.tapr.org/TAPR_Noncommercial_Hardware_License_v1.0.txt

169 PERENS, Bruce. TAPR meeting results. In: *Open Hardware Summit* [online]. Open Source Hardware Association, Sep 19 2011 [cit. 2012-07-06]. Dostupné z: <http://lists.openhardwaresummit.org/pipermail/updates-openhardwaresummit.org/2011-September/000406.html>

170 TUCSON AMATEUR PACKET RADIO. The TAPR Open Hardware License. *TAPR* [online]. Richardson (Texas): TAPR, ©2007, last updated June 06 2012 [cit. 2012-07-06]. Dostupné z: <http://www.tapr.org/ohl.html>

4.4 CERN Open Hardware License

K rozvíjející se oblasti otevřeného hardwaru se v roce 2006 přidala i Evropská organizace pro jaderný výzkum CERN spuštěním svého projektu Open Hardware Repository (OHR). Tuto internetovou službu vytvořili vývojáři elektronického designu z laboratoří experimentální fyziky, kteří cítili potřebu výměny znalostí napříč vědeckou komunitou. Učinili tak v souladu s myšlenkou „otevřené vědy“, jejímž zástáncem byl i CERN.¹⁷¹ V Manifestu OHR z února 2010, i po první úpravě v říjnu téhož roku se ještě jako doporučená licence uváděla TAPR OHL. Teprve s druhou, poslední úpravou tohoto dokumentu z dubna 2011 k ní zakladatel OHR Javier Serrano přidal i právě vzniklou CERN Open Hardware License (CERN OHL).¹⁷²

Jako předloha pro ni se uvažovaly FOSS licence (např. GPL), licence otevřeného obsahu (např. FDL a Creative Commons) a licence otevřeného hardwaru (např. TAPR OHL a ePuck Robot Open Hardware License). Z verze 1.0 této licence ještě bylo patrné, že byla určena především pro design vyvinutý v CERN. Snaží se proto sledovat dopady výzkumu této organizace a také bere v úvahu její status a omezení.

Ve verzi 1.1¹⁷³, zveřejněné o čtyři měsíce později, je již propojení s organizací minimální. Bruce Perens nicméně tuto licenci ani tak nedoporučuje, přinejmenším ne pro použití v USA.¹⁷⁴ Podle něj se od ostatních licencí¹⁷⁵ liší pouze tím, že je evropského původu a že za ní stojí CERN. Její

171 EVROPSKÁ ORGANIZACE PRO JADERNÝ VÝZKUM. TISKOVÁ KANCELÁŘ. Press release: CERN launches open hardware initiative. *CERN press office* [online]. Geneva: CERN Press Office, 7 July 2011 [cit. 2012-08-11]. Dostupné z: <http://press.web.cern.ch/press/PressReleases/Releases2011/PR08.11E.html>

172 GARCÍA, Enrique a Javier SERRANO. OHR support: OHR manifesto. *Open hardware repository* [online]. 17/02/2010, [poslední aktualizace] 27/04/2011 [cit. 2012-07-13]. Dostupné z: <http://www.ohwr.org/projects/ohr-support/wiki/Manifesto>

173 EVROPSKÁ ORGANIZACE PRO JADERNÝ VÝZKUM. CERN OHL v1.1. *Open hardware repository* [online]. Geneva: CERN, 2011-07-08 [cit. 2012-08-11]. Dostupné z: <http://www.ohwr.org/licenses/cern-ohl/v1.1>

174 PERENS, Bruce. Re: licensing – copyleft? In: *Slashdot* [online]. October 31 2011 10:01 PM [cit. 2012-07-13]. Dostupné z: <http://hardware slashdot.org/comments.pl?sid=2502686&cid=37902852>

175 Tím předpokládám myslí především TAPR OHL, na níž se sám podílel, protože jinou obecnou licenci otevřeného hardwaru ve finální verzi jsem dosud neobjevil.

používání je tedy dle jeho názoru zcela zbytečné pro každého, kdo není Evropan a nemá stejné sponzory jako CERN.

Má částečně pravdu. Obě zmíněné licence se totiž opravdu snaží říci téměř totéž. Dělají to ale zcela odlišnými slovy, protože CERN OHL vychází z evropského pojetí autorského práva. Pro použití v kontinentální Evropě je to tudíž mnohem srozumitelnější a konkrétnější. Nejvhodnější by proto bylo z nich udělat v další verzi buď licenci jedinou anebo alespoň licence kompatibilní, každou určenou pro jiné právní prostředí.

V současné době se ostatně připravuje verze 1.2 této licence a na základě upozornění Davida Mellise z týmu okolo Arduina se uvažuje o tom, jak v ní omezit nekompatibilitu s ostatními licencemi otevřeného hardwaru (jmenovitě právě TAPR OHL), aby nedocházelo k potížím s kombinováním děl pod různými licencemi, jako se děje u FOSS.¹⁷⁶ Aktuální návrh licence¹⁷⁷ nicméně tuto možnost zatím nijak zohledňuje.

Poněkud zvláštní je u CERN OHL pouze bod 6.5, vůbec poslední odstavec licence. Mluví o tom, že jakýkoli spor ohledně této licence zahrnující „Mezivládní organizaci“ bude řešit mezinárodní arbitráž, a to v místě sídla této Mezivládní organizace. Obě strany sporu se přitom zavazují, že rozhodnutí arbitráže bez výhrad přijmou. Taková situace sice teoreticky umožňuje levnější a rychlejší řešení problému než klasické soudy, ale současně může být zvláště komplikovaná pro jednotlivce nebo malé firmy. Ty by kvůli tomu totiž musely cestovat například do Švýcarska, zatímco klasický soud by naopak proběhl v jejich místě.

Že se licence otevřeného hardwaru nevztahují jen na elektroniku, dokazuje například recept na pivo licencovaný pod CERN OHL,¹⁷⁸ který vznikl při příležitosti letošního 13. ročníku konference o FOSS Recontres Mondiales du Logiciel Libre. V předchozím ročníku, pro nějž se nápad zrodil, byla použita licence Creative Commons BY-SA pro etiketu.¹⁷⁹ Za změnu může

176 AYASS, Myriam. Call for comments on OHL v1.2. In: *CERN Open hardware license* [online]. 18-01-2012 [cit. 2012-08-11]. Dostupné z: <http://www.ohwr.org/news/232>

177 SERRANO, Javier: CERN Open hardware licence v1.2. In: *CERN Open hardware license* [online]. 12/06/2012 [cit. 2012-08-11]. Dostupné z: http://www.ohwr.org/attachments/1360/cern_ohl_v1_2-rev3.pdf

178 CHEVALIER, Bérengère, Vladimir DE LA CASA a Rémy SABATIER. *Affichage libre: bière sous licence libre (CC-By-Sa)* [online]. 2011 [cit. 2012-07-13]. Dostupné z: <http://bierelibre.org/>

kromě samotného vzniku CERN OHL zřejmě i to, že se akce vůbec poprvé konala mimo Francii, a sice v Ženevě, sídle CERN.

4.5 Další licence pro otevřený hardware

Jen jednomu konkrétnímu hardwaru, desce Balloon, je určena Balloon License. Její podstatně přepracovaná a rozšířená verze připravovaná pod názvem Balloon Open Hardware License (BOHL) měla toto omezení odstranit a stát se otevřenou i pro jiné technologie. Prozatím však zůstalo jen u návrhu určenému k diskusi. Zdá se totiž, že se tento ambiciózní návrh z roku 2006¹⁸⁰ dále nerozvíjí. Pravděpodobně protože roli BOHL převzala TAPR OHL vzniklá o rok později.

Původní Balloon License je poměrně stručná. Umožňuje každému, aby desku v nezměněné podobě vyráběl a prodával či jinak šířil. Smí také zkopírovat a modifikovat její hardwarové informace, nebo je šířit za předpokladu, že s nimi poskytne i kopii licence a údaje o autorství. Licence ale nepodporuje jakékoli úpravy a šíření samotných designových souborů ve formátu Protel. Tím se autoři snaží zabránit vzniku desítek jen lehce odlišných desek, protože chtějí, aby byl Balloon normou pro nízkonákladovou, snadno dostupnou a snadno vyrobitelnou desku pro masu. Uzavřením svých Protel souborů nicméně nesplňují podmínky definice open source hardwaru a zůstávají jen na půl cesty od proprietárního k otevřenému.

I to měla napravit BOHL, která však v roce 2007 skončila jen s návrhem ve verzi 0.2.¹⁸¹ Oproti původní Balloon License byla nesrovnatelně obsáhlejší. Umožňovala měnit designové soubory a vytvářet tak i zcela nové návrhy. Na ty by bylo nutno opět aplikovat BOHL. Pokud by navíc byla připojena k jakékoli součásti designu, připojila by se automaticky i k celému designu. Je v ní

179 RENCONTRES MONDIALES DU LOGICIEL LIBRE. Bière libre. *RMLL: Recontres Mondiales du Logiciel Libre, 13e édition, Geneve 2012* [online]. Genève: RMLL, 2012 [cit. 2012-07-13]. Dostupné z: <http://2012.rml.info/biere-libre>

180 OpenHardwareLicense: the Balloon open hardware license (BOHL). *Balloonboard* [online]. 2007-01-11, last edited 2009-02-22 [cit. 2012-07-05]. Dostupné z: <http://www.balloonboard.org/balloonwiki/OpenHardwareLicense>

181 ITECHNIC. The Balloon open hardware license (BOHL): version 0.2 for discussion. In: *Balloonboard* [online]. iTechnic, 11/01/2007 [cit. 2012-07-05]. Dostupné z: http://www.balloonboard.org/docs/Balloon_License_0v2.pdf

také zakázáno použít jakoukoli významnější část pro jiný design, který by BOHL nechránila. Narozdíl od svého předchůdce to tedy byla licence silně copyleftová po vzoru GPL.

Kromě BOHL se v posledních letech se objevilo více pokusů o formulaci veřejné licence pro otevřený software, které prozatím nedospěly do konečné podoby. Mezi další více či méně podrobně rozpracované návrhy patří například slabě copyleftová Open Hardware Description License¹⁸², založená na Mozilla Public License, Free HDL License¹⁸³, odvozená od GNU GPL, nebo liberální Solderpad Hardware License¹⁸⁴, která je rozšířenou verzí Apache License a oproti ostatním by mělo být možné s ní licencovat i software.

4.6 Rozbor veřejných hardwarových licencí

Lze vidět, že otevřený hardware je stále teprve v rané fázi a používaných licencí je dosud jen málo a navíc mnohdy pouze ve formě návrhu. Dvě hlavní hardwarové licence jsou silně copyleftové a jedna z nich existuje i ve variantě nekomerčního copyleftu. Na příkladu Balloon License je navíc vidět, že mohou existovat i hardwarové obdoby veřejných proprietárních licencí, v tomto případě odpovídá freewaru ovšem s možností úprav fyzického produktu. I deska Balloon nicméně později tuto licenci opustila a svůj kód (designové soubory) otevřela pomocí copyleftu.

Co se týká zákonů, stejně jako jinde ve světě není ani v České republice elektronický nebo jiný fyzický design většinou chráněn autorským právem. Část designu lze ještě považovat za užité umění, které chráněno je, s ostatním je to složitější. Elektronický design má svým pojetím teoreticky blízko k architektuře, protože i u ní se jedná o detailní návrh, podle kterého se následně vytváří fyzický předmět (tj. budova). Na rozdíl od architektury se ale u hardwaru počítá spíše s účelností než s estetickým významem, který náleží k autorskému právu. Jeho vymahatelnost je proto pravděpodobně minimální a počítat se s ní nedá.

Licence otevřeného hardwaru to ovšem neřeší a využívají autorskoprávní ochrany designových souborů. To samozřejmě můžou, ty chráněné jsou, ale jen jako autorské dílo, ne jako postup. A

182 BAXTER, Julius. Open Hardware Description License version 1.0: release candidate 1 draft. In: *Julius Baxter* [online]. December 2011 [cit. 2012-07-05]. Dostupné z: <http://juliusbaxter.net/ohdl/ohdl.txt>

183 ANDERSON, Eric. GNU GPL-like HDL License: draft 0.1. In: *GitHub: social coding* [online]. GitHub, 2012 [cit. 2012-07-05]. Dostupné z: <https://github.com/ewa/free-hdl-license/wiki/GPL-like-license>

184 KATZ, Andrew. SolderPad hardware license version 0.51. In: *SOLDERPAD. SolderPad* [online]. London: SolderPad, last edited Mar 8 2012 [cit. 2012-07-13]. Dostupné z: <http://solderpad.org/licenses/SHL-0.51/>

tak podle nich může teoreticky kdokoli, komu se dostanou do ruky (což znamená z principu otevřeného hardwaru opravdu kohokoli), vyrobit daný předmět a šířit ho dál bez ohledu na licenci.

Pro ochranu elektronického designu a podobných je tak vhodné použít navíc i práva průmyslového vlastnictví, a sice zákony č. 527/1990 Sb. o vynálezech a zlepšovacích návrzích, č. 478/1992 Sb. o užitných vzorech nebo č. 207/2000 Sb. o ochraně průmyslových vzorů.

Z nich vesměs vyplývá, že jako patent, užitný vzor nebo průmyslový vzor může tvůrce u Úřadu průmyslového vlastnictví přihlásit svá technická řešení, pokud nejsou v rozporu s obecnými zájmy, jsou nová, vznikla tvůrčí činností a jsou průmyslově využitelná. Liší se od sebe především náročností jejich přihlášení, přísností podmínek, cenou a délkou trvání.

Patent je od okamžiku registrace chráněn po dobu 20 let, užitný vzor 4 roky, které je možné dvakrát prodloužit o 3 roky (celkem tedy až 10 let), a průmyslový vzor 5 let s možností prodloužení vždy o 5 let do maxima 25 let. V porovnání s autorskoprávní ochranou, která je daná i bez přihlášky a trvá po celý zbytek autorova života a dalších 70 let navíc, je to tedy podstatně méně.

Problém je ovšem právě v tom přihlašování. Na rozdíl od autorskoprávní není ochrana průmyslového vlastnictví automatická, což si možná ne všichni tvůrci uvědomují. Ale dle mého názoru i valná většina těch, kteří to vědí, si svůj design nepřihlašuje. Stále je to především jejich koníček, a ne podnikání, aby kvůli tomu museli vyřizovat nějaké papírování a navíc za to platit.

Zatím jsem se každopádně neseťkal s žádnou soudní pří týkající se otevřeného hardwaru. Dá se tedy předpokládat, že jeho komunita zatím své licence dodržuje, i přes jejich nejistou vymahatelnost.

4.7 Shrnutí a současný stav

Tradice sdílení a spolupráce na tvorbě elektronického designu sice existovala dlouho předtím, než se totéž začalo dít u softwaru, ale hardware musel nejdříve počkat, než vývoj softwaru umožnil vytvářet design v digitální podobě a než rozvoj počítačového průmyslu snížil ceny natolik, aby se mohly vytvářet komplexnější návrhy, na které nestačí jenom pájka.

Stejně jako u softwaru došlo k takovým podmínkám v druhé polovině 90. let minulého století. Existující koncept svobodného softwaru ukazoval svou životaschopnost a bylo tedy čím se inspirovat. A protože myšlenka otevřeného hardwaru vznikla ve stejnou dobu a se stejným otcem jako open source software, dostaly i podobné jméno.

Přes počáteční rozvoj symbolizovaný novými veřejnými licencemi však brzy došlo k určitému útlumu a teprve projekt Arduino z roku 2005 společně s rozvojem myšlenky otevřeného obsahu zažehl novou jiskru. Od té doby se oblast otevřeného hardwaru rozvíjí stále se zvyšujícím tempem. Původní zaměření téměř výhradně na elektroniku sice zůstává nadále hlavní oblastí, ale postupně se rozšiřuje i na jiné druhy designu. Jde každopádně dosud o velmi mladé pole veřejných licencí a je tedy otázkou, jak se bude vyvíjet dál, jestli se více prolne s hnutími FOSS, open content nebo jestli spolu například s oblastmi patentů, genetiky nebo návrhářství vytvoří samostatnou oblast „otevřeného“ prostoru.

5 Open content

Termín open content (původně OpenContent), česky otevřený obsah, poprvé použil v roce 1998 David Wiley, doktorand na Brigham Young University, když chtěl šířit své učební materiály zdarma, ale s nějakou minimální ochranou. Jako linuxový nadšenec se nechal inspirovat GPL a v roce 1998 za tím účelem vytvořil OpenContent Principles and License, brzy zkrácené na OpenContent License (OCL).¹⁸⁵ Při přípravě si přitom nechal poradit i od Richarda Stallmana z FSF a Erica Raymonda z OSI, tedy vůdčích osobností obou komunit FOSS.¹⁸⁶ Stallman ovšem s odkazem na tradici svobodného softwaru Wileyho žádal, aby radši použil výraz svobodný obsah, protože on sám kvůli právě probíhající roztržce s hnutím open source nehodlal používat nic s „open“ v názvu.¹⁸⁷

Vzhledem k tomu, že OCL vycházela z GPL, byla také poměrně klasickou copyleftovou licenci. To znamená, že jí chráněné dílo mohl kdokoli používat zdarma, změny bylo třeba řádně označit a přidat k nim jméno autora a případné odvozené dílo se muselo také šířit pod OCL.

O rok později Wiley OCL přepsal jako Open Publication License¹⁸⁸. Je to vlastně jen novější verze OCL a Wiley pro obě používal stejnou zkratku OPL, což může mást (proto je v této práci radši odděluji a OPL používám jen pro Open Publication License). Na ní je nejzajímavější to, že jejím cílem bylo obsáhnout veškerá autorskoprávně chráněná díla. Jinak řečeno se snažila spojit OCL s GPL a zahrnout tradiční autorská díla a software. Vycházela sice z textu OCL, ale přidala něco navíc, a sice bod VI. V něm dává poskytovateli licence na výběr dvě volitelné podmínky navíc. První z nich povoluje jen nepodstatné úpravy a druhá jen nekomerční využití. Tyto volitelné

185 WILEY, David. OpenContent license (OPL): version 1.0. In: *OpenContent* [online]. July 14, 1998 [cit. 2012-08-12]. Dostupné z: <http://www.opencontent.org/opl.shtml>

186 GROSSMAN, Lev. New free license to cover content online. *Time digital* [online]. New York: Time, September 18, 1998 [cit. 2012-08-12]. Dostupné z: <http://web.archive.org/web/20000619122406/http://www.time.com/time/digital/daily/0,2822,621,00.html>

187 WILEY, David. About the Open publication license. *Iterating toward openness: pragmatism over zeal* [online]. May 6, 2007 [cit. 2012-08-15]. Dostupné z: <http://opencontent.org/blog/archives/329>

188 WILEY, David. Open publication license v1.0. In: *OpenContent* [online]. 8 June 1999 [cit. 2012-08-12]. Dostupné z: <http://opencontent.org/openpub/>

možnosti jsou jedinou výhradou FSF, jinak ji považuje za licenci svobodné dokumentace.¹⁸⁹ Za tu přitom nepovažuje původní OCL kvůli jejímu omezení komerčního využití.

Propojení se světem FOSS zajistilo, že Wiley vytvářel OPL ve spolupráci mimo jiné s Ericem Raymondem a vydavatelem Timem O'Reillym. O'Reilly také OPL použil pro některé své knihy, mimo jiné právě Raymondovu Katedrálu a bazar.¹⁹⁰

Wiley sám nicméně roku 2003 své licence opustil a přidal se k organizaci Creative Commons, jejímž licencím, které považoval za lépe formulované, ostatně především OPL vyšlapala cestu.¹⁹¹ Nic tedy nestálo v cestě tomu, aby se licence Creative Commons brzy staly prakticky synonymem pro open content. Termín se totiž na rozdíl od OPL celosvětově ujal. Vyhledávač Google k 15. 8. 2012 vykazuje pro „open content“ více než 2 miliony výsledků (a na 130 tisíc dalších pro „otevřený obsah“).

5.1 Definice otevřeného obsahu

Původní definice otevřeného obsahu prohlašovala, že musí být volně k dispozici pro úpravy, užití a další šíření pod licencí podobnou FOSS.¹⁹² To překvapivě nesplňují OCL ani OPL. Současná definice už je volnějši a pouze vysvětluje, že čím méně omezení je na uživatele uvaleno, tím otevřenější obsah je. Možnosti vzdání se těchto omezení vyjadřuje tzv. 4Rs Framework (česky Rámec 4 R), který vychází ze čtyř svobod svobodného softwaru:¹⁹³

- Reuse (rozmnožit) – právo užít obsah v jeho nezměněné podobě (např. vytvořit jeho záložní kopii)
- Revise (revidovat) – právo adaptovat, přizpůsobit, modifikovat nebo změnit samotný

189 Viz kapitola Svobodná dokumentace.

190 WILEY, David. About the Open publication license. *Iterating toward openness: pragmatism over zeal* [online]. May 6, 2007 [cit. 2012-08-15]. Dostupné z: <http://opencontent.org/blog/archives/329>

191 WILEY, David. OpenContent is closing down. *Iterating toward openness: pragmatism over zeal* [online]. March 22, 2003 [cit. 2012-08-14]. Dostupné z: <http://opencontent.org/blog/archives/43>

192 Open content. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. St. Petersburg (Florida): Wikimedia Foundation, 24 August 2001, last modified on 24 August 2001 [cit. 2012-08-13]. Dostupné z: http://en.wikipedia.org/wiki/Open_content

193 WILEY, David. Defining the "open" in open content. In: *OpenContent* [online]. July 14, 1998 [cit. 2012-08-12]. Dostupné z: <http://opencontent.org/definition/>

obsah (např. přeložit ho do jiného jazyka)

- Remix (remixovat) – právo spojit původní nebo přepracovaný obsah s jiným obsahem a tím vytvořit něco nového (např. začlenění obsahu do mashupu)
- Redistribute (redistribuuovat) – právo sdílet kopie původního obsahu, jeho revize nebo remixy s ostatními (např. darování kopie kamarádovi)

Tento rámec, který zjevně kromě definice svobodného softwaru vychází i ze samotné OPL, přímo odpovídá tomu, jak open content chápe i organizace Creative Commons.¹⁹⁴

5.2 Svobodný obsah

Nesouhlas s touto definicí vyjadřuje alternativa otevřeného obsahu zvaná free content (svobodný obsah), popřípadě free culture (svobodná kultura) podle stejnojmenné knihy Lawrence Lessiga, zakladatele Creative Commons, vydané v roce 2004.¹⁹⁵ Svobodný obsah více odpovídá myšlenkám svobodného softwaru a tvrdí, že podmínky musí být splněny všechny, ne že si autor vybere jen některé. Definice svobodných kulturních děl¹⁹⁶ je tak pro free content přímým přeformulováním 4 svobod svobodného softwaru:

- Svoboda užít dílo a mít prospěch z tohoto užití,
- Svoboda studovat dílo a využívat takto získaných znalostí,
- Svoboda vytvářet a šířit kopie informací nebo vyjádření, vcelku nebo z části,
- Svoboda vytvářet změny a vylepšení a šířit odvozená díla.

Principy svobodného obsahu rozvedla také Open Knowledge Foundation (OKF), která přišla v roce 2006 se svou vlastní verzí definice. Využila k tomu stále opakovaný princip, že když jedna definice vychází z podmínek svobodného softwaru, musí k ní existovat i varianta, která má za základ definici open source. Toto nikdy nekončící soupeření mezi oběma hnutími FOSS se tak uměle převádí i do dalších oblastí. OKF šla nicméně trochu dál. Zatímco svobodný obsah se

¹⁹⁴ Viz kapitola Creative Commons.

¹⁹⁵ Kniha sama je ovšem licencovaná pod nekomerční CC BY-NC, což odporuje definici svobodné kultury.

¹⁹⁶ EGG et al. Definition/Cs. In: MÖLLER, Erik et al. *Definition of free cultural works* [online]. September 2007, last modified on 12 August 2012 [cit. 2012-08-13]. Dostupné také z: <http://freedomdefined.org/Definition/Cs>

oficiálně věnuje svobodným kulturním dílům, OKF se rozhodla zabývat otevřenými znalostmi (open knowledge). To sice zní odlišně, ale prakticky se jedná o totéž.

Definice open knowledge¹⁹⁷ (dnes ovšem spíše bez slova knowledge) se snaží vysvětlit, co je třeba splnit, aby byly open content, open data (otevřená data) a open services (otevřené služby) opravdu otevřené. Daty přitom myslí vědecká, historická, zeměpisná i jiná a službami vládní nebo administrativní informace.¹⁹⁸ Definice tak prakticky pokrývá i myšlenku open access, otevřeného přístupu, která se snaží zpřístupnit přes Internet výsledky vědy a výzkumu. Výslovně se každopádně nevztahuje na software a otevřený obsah chápe pouze ve smyslu svobodného obsahu.

Otevřená definice (nebo dle mého názoru lépe definice otevřenosti) obsahuje následující body:

1. Přístup

Dílo musí být k dispozici jako celek ve vhodné a modifikovatelné podobě, za cenu přiměřenou nákladům na reprodukci, nejlépe bezplatně ke stažení z Internetu.

2. Redistribuce

Licence nesmí nikomu zamezovat dalšímu šíření, ať už placenému nebo bezplatnému, díla samotného nebo v souboru s jinými díly. Nesmí také požadovat provizi nebo jiný poplatek.

3. Opětovné použití

Licence musí povolovat modifikace a tvorbu odvozených děl a musí dovolit, aby byla šířena za stejných podmínek jako původní dílo.

4. Absence technologických omezení

Dílo musí být k dispozici v podobě, která nebrání výše zmíněným činnostem. Toho je možné dosáhnout použitím otevřených datových formátů.

5. Uvedení autora

Licence smí podmínit další šíření a užití uvedením přispěvatelů nebo tvůrců díla. Taková podmínka ale nesmí být ztížena například neuvedením seznamu autorů.

197 OPEN KNOWLEDGE FOUNDATION. Open definition: version 1.1. *Open definition* [online]. OKF, March 2000, updated 2012/06/10 [cit. 2012-08-14] Dostupné z: <http://opendefinition.org/okd/>

198 Ty jsou přitom teoreticky minimálně v České republice vyloučena z autorskoprávní ochrany.

6. Integrita

Licence smí požadovat, aby bylo upravené dílo šířeno pod jiným jménem nebo číslem verze než původní dílo.

7. Žádná diskriminace vůči osobám nebo skupinám

Licence nesmí diskriminovat osobu nebo skupinu osob.

8. Žádná diskriminace ohledně pole působnosti

Licence nesmí nikomu zamezit využívání programu v konkrétním poli působnosti. Například nesmí bránit využívání programu obchodně nebo pro genetické inženýrství.

9. Šíření licence

Práva připojená k dílu musí platit pro všechny, ke kterým je program šířen, bez potřeby vyhotovení dodatečné licence těmito stranami.

10. Licence nesmí záviset na produktu

Práva připojená k programu nesmí záviset na tom, že je program součástí konkrétní softwarové distribuce. Pokud je program vyčleněn ze své distribuce a použit nebo šířen v rámci podmínek licence, všechny strany, ke kterým je šířen, by měly mít stejná práva jako ta, která jsou garantována společně s původní softwarovou distribucí.

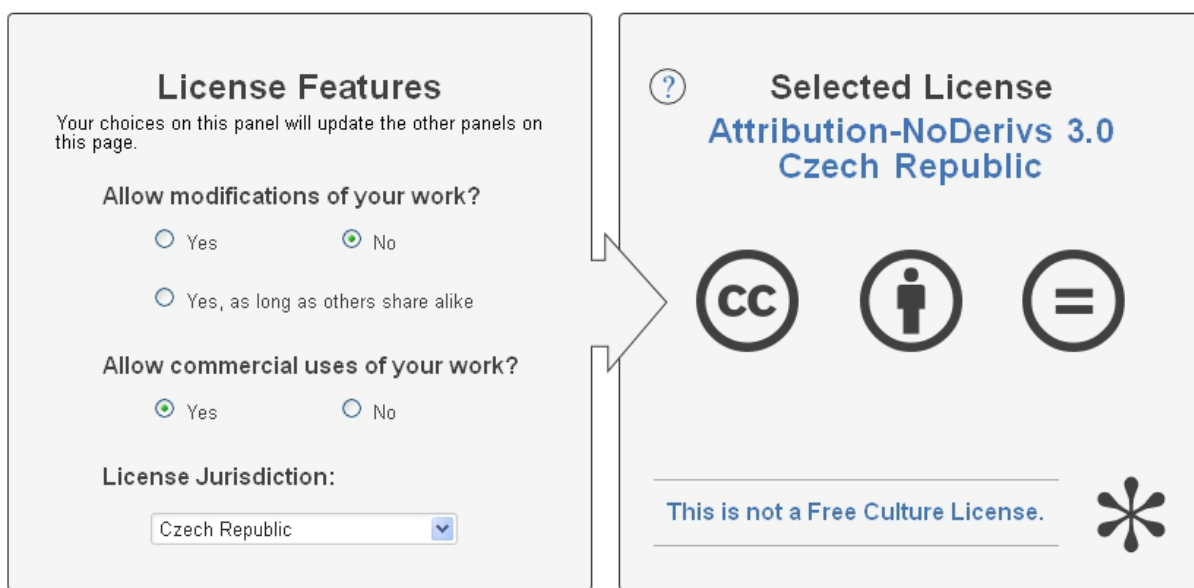
11. Licence nesmí omezovat šíření ostatních děl

Licence nesmí omezovat jiná díla, která jsou šířena spolu s licencovaným softwarem. Například licence nesmí trvat na tom, aby všechna ostatní díla šířená na tomtéž médiu musela být otevřená

Body 7 až 11 jsou tedy prakticky doslovné přepisy bodů 5-9 z definice open source.

Je zajímavé, že zatímco se Creative Commons tradičně odkazují k volnějším pojetí otevřenému obsahu, při poslední změně svého nástroje na výběr licencí do něj zařadila hodnocení podle definice svobodného obsahu, jak ukazuje obr. 4¹⁹⁹ vpravo dole.

199 CREATIVE COMMONS. Choose a license. *Creative Commons* [online]. Mountain View (California): Creative Commons, [cit. 2012-08-15]. Dostupné z: <http://creativecommons.org/choose/>



Obr. 4: Nástroj pro výběr licencí Creative Commons.

5.2.1 Svobodná dokumentace

Jako podmnožina svobodného obsahu se dá zařadit také svobodná dokumentace, která se vyvinula krátce po otevřeném obsahu. Vychází z myšlenek svobodného softwaru a stojí za ní opět Richard Stallman. Svobodný software byl v té době už poměrně dobře zavedený, ale opakoval se u něj často jeden problém. A sice, že k softwaru nebyla dostupná dokumentace. Ne že by nikdo nic pořádného nepsal, ale všichni to jen nechali vydat v nakladatelství, často u výše zmiňovaného Tima O'Reillyho. Stallmanovi nevadilo, že je někdo prodává v papírové podobě, to ostatně dělala i FSF, ale že nejsou k dispozici elektronicky spolu s daným programem a že se nesmí kopírovat či upravovat. Kritéria licence pro svobodný manuál pro něj byla obdobná jako u softwaru. Musí povolovat redistribuci včetně komerční a musí povolovat úpravy, přinejmenším u technické části textu.²⁰⁰

Protože Stallman nechtěl použít licenci s „open“ v názvu a také protože měl k OCL některé výhrady, rozhodl se za tím účelem vytvořit licenci vlastní. V roce 1999 zveřejnil návrh GNU Free Documentation License (FDL) a o rok později její plně funkční verzi 1.1.²⁰¹ V roce 2002 pak

200 STALLMAN, Richard. Why free software needs free documentation. In: *Free software, free society: selected essays of Richard M. Stallman*. 2nd ed. Boston: FSF, ©2010, s. 61. ISBN 978-0-9831592-0-9. Dostupné také z: <http://www.gnu.org/doc/fsfs-ii-2.pdf>

201 FREE SOFTWARE FOUNDATIOIN. GNU Free documentation license, version 1.1. *GNU operating system* [online]. Boston: FSF, March 2000, updated 2012/06/10 [cit. 2012-08-13] Dostupné z: <http://www.gnu.org/licenses/old-licenses/fdl-1.1.html>

přidal verzi 1.2.²⁰² Licence každopádně některými pasážemi vyvolává kontroverze, především právě výše zmíněným nelpěním na tom, aby bylo možné měnit veškerý text. Stallman totiž obecně věří, že není nutné, aby směli lidé upravovat všechny články a knihy,²⁰³ a tento názor začlenil do textu FDL. Ta tak umožňuje vyhradit neměnné části textu (například hlavičku a představení účelu programu, FSF tak kupříkladu svou dokumentaci uvádí Manifestem GNU).

Každopádně text pod FDL s neměnnými sekcemi například nesplňuje definici svobodného obsahu a také vývojáři puritánské linuxové distribuce Debian kvůli svým výhradám radši místo FDL doporučují klasické FOSS licence, ať už copyleftovou GPL nebo liberální licence BSD a MIT.²⁰⁴ Případně existuje také obdoba 2bodové BSD licence pro manuály zvaná FreeBSD Documentation License.²⁰⁵

Bez ohledu na kontroverze se ale FDL běžně používá a oproti GPL má výhodu v tom, že je možné jí licencovaný obsah přelicencovat na novější verzi. To umožnilo v roce 2008 na základě dohody FSF s Wikimedia Foundation, provozovatelem Wikipedie, jejíž obsah byl podobně jako obsah většiny ostatních webů fungujících na systému Wiki licencován pod FDL, vydat zvláštní verzi FDL, která snížila nekompatibilitu otevřeného obsahu tím, že umožnila přelicencování FDL na licenci Creative Commons BY-SA ve verzi 3.0. Za jiných okolností by to totiž nebylo možné z důvodu obrovského množství autorů Wikipedie, kteří by museli jakékoli přelicencování schválit.

Mimořádná verze 1.3 FDL²⁰⁶ zahrnuje zvláštní bod 11 nazvaný výmluvně Relicensing, který umožňoval během 9 měsíců od zveřejnění licence přelicencovat veškerý obsah stránek, na nichž

202 FREE SOFTWARE FOUNDATION. GNU Free documentation license. *GNU operating system* [online].

Version 1.2. Boston: FSF, November 2002, updated 2012/06/10 [cit. 2012-08-13] Dostupné z: <http://www.gnu.org/licenses/old-licenses/fdl-1.2.html>

203 STALLMAN, Richard. Why free software needs free documentation. In: *Free software, free society: selected essays of Richard M. Stallman*. 2nd ed. Boston: FSF, ©2010, s. 62. ISBN 978-0-9831592-0-9. Dostupné také z: <http://www.gnu.org/doc/fsfs-ii-2.pdf>

204 SOFTWARE IN THE PUBLIC INTEREST. General resolution: why the GNU Free documentation license is not suitable for Debian main. In: *Debian* [online]. SPI, ©2006-2011, last modified Oct 2 2011 [cit. 2012-08-13]. Dostupné z: http://www.debian.org/vote/2006/vote_001.en.html

205 FREEBSD PROJECT. The FreeBSD documentation license. *The FreeBSD project: the power to serve* [online]. FreeBSD Project, ©1994-2012, last modified 2012-05-17 [cit. 2012-08-13]. Dostupné z: <http://www.freebsd.org/copyright/freebsd-doc-license.html>

spolupracuje mnoho autorů (typicky právě ty na systému Wiki), na copyleftovou CC BY-SA 3.0. Od června 2009 je díky tomu veškerý obsah Wikipedie pod dvojím licencováním. Na jednotlivých stránkách se od té doby sice ukazuje pouze CC BY-SA, ale každý, kdo k obsahu Wikipedie přispívá, souhlasí i se zveřejněním pod FDL.²⁰⁷

5.3 Copyfree licence

Copyfree licence jsou nejliberálnější část licencí svobodného obsahu. Termín copyfree je název normy pro takové licence, v nichž se tvůrce vzdává autorských práv na své dílo. Výraz vychází z principu, že copyright je dílo pod ochranou autorského práva, copyleft je dílo s částečnou ochranou a copyfree je dílo bez ochrany.

Definici normy copyfree vytvořila Copyfree Initiative, která podporuje její využívání a také zveřejňuje seznam schválených licencí.²⁰⁸ Aby se jakákoli licence dala považovat za copyfree, musí splňovat pět základních požadavků:²⁰⁹

1. Volné užití

Licence nesmí jakkoli omezovat použití licencovaného materiálu.

2. Volné šíření

Licence nesmí jakkoli omezovat šíření licencovaného materiálu.

3. Volná modifikace a odvozování

Licence nesmí jakkoli omezovat modifikace licencovaného materiálu a vytváření z něj odvozených děl.

4. Volná kombinace

206 FREE SOFTWARE FOUNDATION. GNU Free documentation license. *GNU operating system* [online]. Version 1.3. Boston: FSF, November 2008, updated 2012/06/10 [cit. 2012-08-13] Dostupné z: <http://www.gnu.org/licenses/fdl.html>

207 MORMEGIL et al. Terms of use/cs. In: *Wikimedia foundation* [online]. St. Petersburg (Florida): Wikimedia Foundation, 25 May 2012, last modified on 27 May 2012 [cit. 2012-08-13]. Dostupné z: http://wikimediafoundation.org/wiki/Terms_of_Use/cs

208 COPYFREE INITIATIVE. Copyfree licenses. *Copyfree: unfetter your ideas* [online]. Copyfree Initiative, [2007-] [cit. 2012-04-18]. Dostupné z: <http://copyfree.org/licenses/>

209 COPYFREE INITIATIVE. The copyfree standard definition. *Copyfree: unfetter your ideas* [online]. Copyfree Initiative, [2007-] [cit. 2012-08-13]. Dostupné z: <http://copyfree.org/standard/>

Licence nesmí jakkoli omezovat materiál nelicencovaný materiál ani omezovat licencovaný materiál v kombinaci s nelicencovaným.

5. Univerzální použití

Licence nesmí jakkoli omezovat, kdo smí využívat licencovaný materiál, s výjimkou zvláštních opatření vůči těm, kteří poruší podmínky licence.

Copyfree norma je tak jakousi zestručněnou verzí definice open source vhodnou nejen pro FOSS, ale i pro jakýkoli jiný otevřený obsah. Je to vlastně obdoba liberálních FOSS licencí určená nejen pro software. Narozdíl od liberálních licencí ovšem pro copyfree existuje definice. Ta tak umožňuje vybrat, které liberální softwarové licence jsou copyfree a které ne. Patří mezi ně například licence BSD a MIT, ale podmínky naopak nesplňuje Apache License, protože vyžaduje uvádění změn, což neodpovídá podmínce volné modifikace a odvozování.

Seznam schválených copyfree licencí každopádně pro tvůrce v oblastech otevřeného obsahu i FOSS znamenají pomoc při zkoumání možností využití cizích děl pro své komerční projekty nebo při hledání vhodných licencí pro svá díla, která chtějí dát k dispozici ostatním bez jakýchkoli podmínek.

5.3.1 Licence public domain

Zvláštní kategorií copyfree licencí jsou licence public domain. To jsou jednoduché licence, které suplují prohlášení o umístění materiálu mezi volná díla. Od skutečných volných děl se liší především tím, že ve většině zemí světa není kvůli autorskému zákonu možné se zcela zříci svých autorských práv, ale je možné uzavřít licenční smlouvu, v níž dá tvůrce tato práva k dispozici.

Mezi nimi jsou tři poměrně často používané. Licenci s výmluvným názvem Do What The Fuck You Want To Public License (zkráceně WTFPL)²¹⁰ poprvé použil v roce 2000 Banlu Kemiyaorn pro svou grafiku v programu GNU Window Maker. Druhou, jen drobně upravenou verzí licence vytvořil Sam Hocevar o čtyři roky později. V jejích podmínkách užití je pro kopírování, šíření a modifikace uveden jen jediný bod: „You just do what the fuck you want to.“²¹¹ (V českém překladu doslova: Prostě si, kurva, dělejte, co chcete.) O pět let později Hocevar WTFPL přeložil

210 WTF Public License. In: *Wikipédia: L'encyclopédie libre* [online]. St. Petersburg (Florida): Wikimedia Foundation, 5 septembre 2006, dernière modification 15 juin 2012 [cit. 2012-07-07]. Dostupné z: http://fr.wikipedia.org/wiki/WTF_Public_License

i do své rodné francouzštiny, jako Licence Publique Rien À Branler verze 1²¹². WTFPL se sice používá především pro software, přičemž FSF ji oficiálně uznala za kompatibilní s GPL, nicméně v základní podobě je určena pro jakékoli dílo. Naopak, pro software Hocevar doporučuje přidat text o zřeknutí se odpovědnosti.

Podobně jako WTFPL funguje také již zmíněná Beer-Ware License²¹³, která je přitom v této práci orientačně umístěna pod donationware. Ta je nicméně původně určena pro software. K tomu se pojí i Unlicense,²¹⁴ tedy v překladu nelicence nebo odlicence. Na Den volných děl²¹⁵, 1. ledna 2010 ji představil Arto Bendiken a rychle se stala populárním nástrojem pro public domain software.²¹⁶ Unlicense nicméně není skutečnou licenci, ale pouze standardizovaným prohlášením o umístění programu mezi volná díla.

Na copyfree otevřený obsah mimo software je naopak zaměřený public domain nástroj CC0²¹⁷ (také nazývaný Creative Commons Zero). To je zvláštní typ licence vytvořený organizací Creative Commons,²¹⁸ ale stojící mimo její sadu veřejných licencí. Mimo jiné protože existuje jen v jedné univerzální verzi. Zvláštní je tím, že CC0 sám o sobě není autorskoprávní licenci, ale podobně jako Unlicense prohlášením o vzdání se svých práv. Narozdíl od ní ale zmíněnou neplatnost vzdání se autorských práv ve většině zemí světa řeší. V případě, že to právní řád neumožňuje, stává

211 HOCEVAR, Samuel. WTFPL: Do what the fuck you want to public license. *Sam Hocevar* [online]. 2010-10-27 [cit. 2012-07-07]. Dostupné z: <http://sam.zoy.org/wtfpl/>

212 HOCEVAR, Samuel. LPRAB: Licence publique rien à branler. *Sam Hocevar* [online]. 2009-03-09 [cit. 2012-07-07]. Dostupné z: <http://sam.zoy.org/lprab/>

213 Viz kapitola Beerware.

214 BENDIKEN, Arto. *Unlicense yourself: set your code free* [online]. [2010] [cit. 2012-08-13]. Dostupné z: <http://unlicense.org/>

215 COMMUNIA. *Public domain day* [online]. Tribute Media, ©2009 [cit. 2012-08-14]. <http://www.publicdomainday.org/>

216 BENDIKEN, Arto. The Unlicense: the first year in review. In: *Arto Bendiken: the personal website and blog of Arto Bendiken* [online]. 2011/01/01 [cit. 2012-08-14]. Dostupné z: <http://ar.to/2011/01/unlicense-1st-year>

217 CREATIVE COMMONS. Creative Commons CC0 1.0 universal. *Creative Commons* [online]. Mountain View (California): Creative Commons, [2009] [cit. 2012-07-07]. Dostupné z: <http://creativecommons.org/publicdomain/zero/1.0/legalcode>

218 Viz kapitola Creative Commons.

se z CC0 opravdová copyfree licence, která zajišťuje uvolnění práv v maximální zákony povolené míře.

CC0 se od svého vzniku v roce 2009 stal velmi populárním například pro uvolňování dat státními nebo vzdělávacími institucemi. Kromě nizozemské vlády jsou to především obsahy katalogů mnoha světových knihoven.²¹⁹ V roce 2011 ji také zařadila FSF mezi licence svobodného softwaru a doporučuje ji jako nejvhodnější nástroj pro licencování public domain softwaru.²²⁰

Narozdíl od CC0 každopádně Copyfree Initiative neschválila nejliberálnější licenci Creative Commons CC BY kvůli její ochraně před technologiemi DRM.²²¹

5.4 Creative Commons

Organizaci Creative Commons založil v roce 2001 Lawrence Lessig, tehdy profesor práva na Stanfordské univerzitě, později na Harvardu, spolu se zástupci dalších amerických univerzit a s podporou Center for the Public Domain. Organizace vznikla na základě myšlenky, že kreativita a rozvoj lidstva závisí na předcházejícím duševním úsilí, protože upravujeme, opětovně používáme a transformujeme myšlenky a díla svých předchůdců. Technologický vývoj posledních desetiletí navíc slibuje ještě větší rozmach takové spolupráce. Ovšem současně se rozšiřuje také ochrana duševního vlastnictví a ponechává stále méně volných děl, která by se k tomu dala použít, a navíc existuje čím dál více děl, o kterých není jasné, jestli jsou volná nebo ne. Cílem Creative Commons je v rámci systému autorského práva omezit tyto překážky tvůrčí činnosti.²²²

O rok později organizace zveřejnila první verzi svých veřejných licencí, které vycházely z myšlenek otevřeného obsahu Davida Wileyho. On sám v roce 2003 opustil svou Open Publication License

219 CREATIVE COMMONS. CC0 use for data. In: *Creative Commons* [online]. Mountain View (California): Creative Commons, last modified on 24 April 2012 [cit. 2012-08-13]. Dostupné z: http://wiki.creativecommons.org/CC0_use_for_data

220 LINKSVAYER, Mike. Using CC0 for public domain software. In: *Creative commons* [online]. Mountain View (California): Creative Commons, April 15th, 2011 [cit. 2012-08-09]. Dostupné z: <http://creativecommons.org/weblog/entry/27081>

221 COPYFREE INITIATIVE. Rejected licenses. *Copyfree: unfetter your ideas* [online]. Copyfree Initiative, [2007-] [cit. 2012-08-14]. Dostupné z: <http://copyfree.org/rejected/>

222 ADIDA, Ben. Creative Commons announced. In: *Creative commons* [online]. Santa Clara (California): Creative Commons, May 16, 2002 [cit. 2012-08-14]. Dostupné z: <http://creativecommons.org/press-releases/entry/3421>

a přešel ke Creative Commons mimo jiné proto, že na rozdíl od OPL byly licence Creative Commons (CC) vytvořené právníky, kteří se specializují právě na oblast digitálních děl a Internet, pro které jsou tyto licence nejvíce určeny.²²³

Internet je totiž nejhůře zasažený obsahem autorského práva. Když si chci přečíst papírovou knihu, poslechnout hudební CD nebo podívat se na film na DVD, jednoduše otevřu knihu nebo vložím CD či DVD do přehrávače. Ale pokud si chci přečíst článek, poslechnout hudbu nebo se podívat na video přes Internet, musí se nejdříve vytvořit kopie na mém počítači (nebo mobilním telefonu či jiném přístroji). A nedovolené kopírování je v rozporu s autorským zákonem.

Tento problém vytvořil atmosféru nejistoty, co se smí a co ne, která postihla především úřady, školy a korporace. Ty začaly svým zaměstnancům zakazovat jakékoli využití děl, která získali přes Internet. Místo rozvoje kolaborativní kreativity, kterou nové médium umožnilo, tak došlo k jejímu omezování.²²⁴ Creative Commons proto vytvořila své licence jako nástroj, jak mohou autoři děl, která zveřejní na Internetu, dát vědět, že jim nevadí, když ostatní jejich práci sdílí dál nebo ji dokonce přetvoří pro svoje účely.

Licence Creative Commons byly v počátcích využívány především bloggery či propagátory volného přístupu k informacím. Jednalo se především o komentáře, glosy, recenze, fotografie, žurnalistické články. Postupem času se ale staly předmětem zájmu větších subjektů nejen v oblasti šíření informací, ale také v zábavním průmyslu. V současné době jsou CC licence nejen předmětem komunikace autorských děl v neziskovém sektoru, ale stávají se i součástí obchodních modelů v komerční distribuci.²²⁵

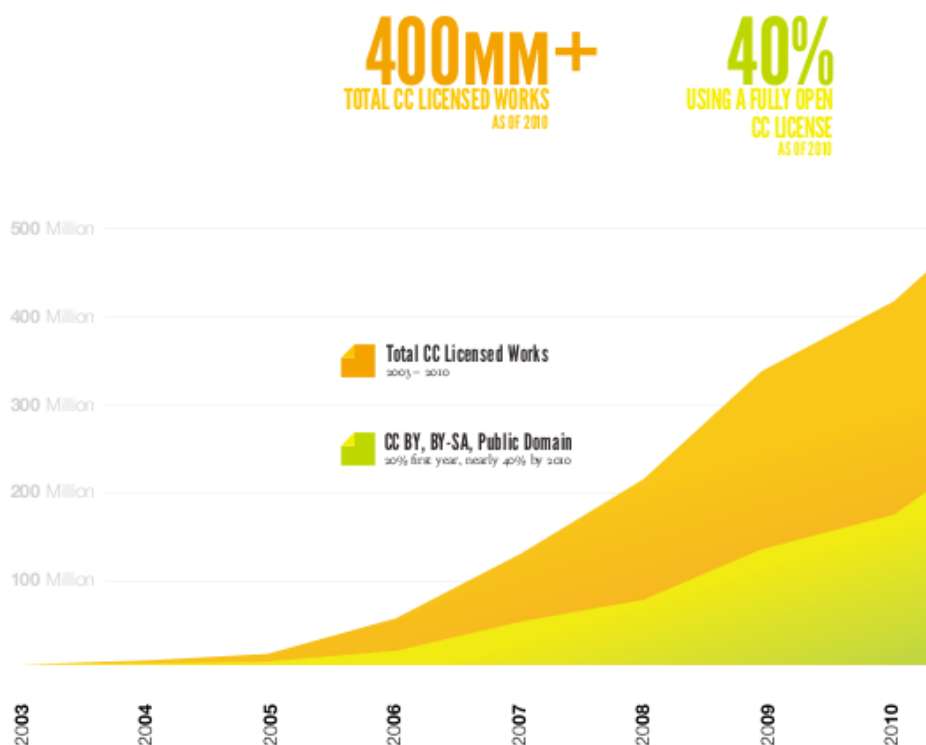
Licence Creative Commons jsou dnes vůbec nejčastěji využívanými veřejnými licencemi. Už před dvěma lety se počet děl, které jsou pod nimi šířeny, odhadoval na více než 400 milionů, jak

223 WILEY, David. OpenContent is closing down. *Iterating toward openness: pragmatism over zeal* [online]. March 22, 2003 [cit. 2012-08-14]. Dostupné z: <http://opencontent.org/blog/archives/43>

224 LESSIG, Lawrence. CC in review: Lawrence Lessig on how it all began. In: *Creative commons* [online]. Mountain View (California): Creative Commons, October 12th, 2005 [cit. 2012-08-14]. Dostupné z: <http://creativecommons.org/weblog/entry/5668>

225 CREATIVE COMMONS ČESKÁ REPUBLIKA. Kdo používá licence Creative Commons?. In: *Creative Commons Česká republika* [online]. Praha: Creative Commons Česká republika, November 3rd, 2009 [cit. 2012-08-14]. Dostupné z: <http://www.creativecommons.cz/2009/11/03/kdo-pouziva-licence-creative-commons/>

ukazuje obr. 5²²⁶, a je zajímavé, že celých 40 % z nich mělo splňovat kritéria svobodného obsahu. Podle mého názoru je to ale nepřesný údaj, jak naznačují níže obr. 9 a 10. Správně by to měla být méně než polovina.



Obr. 5: Používání licencí Creative Commons.

Kromě již zmiňované Wikipedie s jejími téměř 23 miliony článků²²⁷ ji využívají i další internetové služby zaměřené na obsah. Například oblíbená filmová služba YouTube právě před třemi týdny překročila 4 miliony videí licencovaných pomocí Creative Commons²²⁸ a Flickr již v říjnu

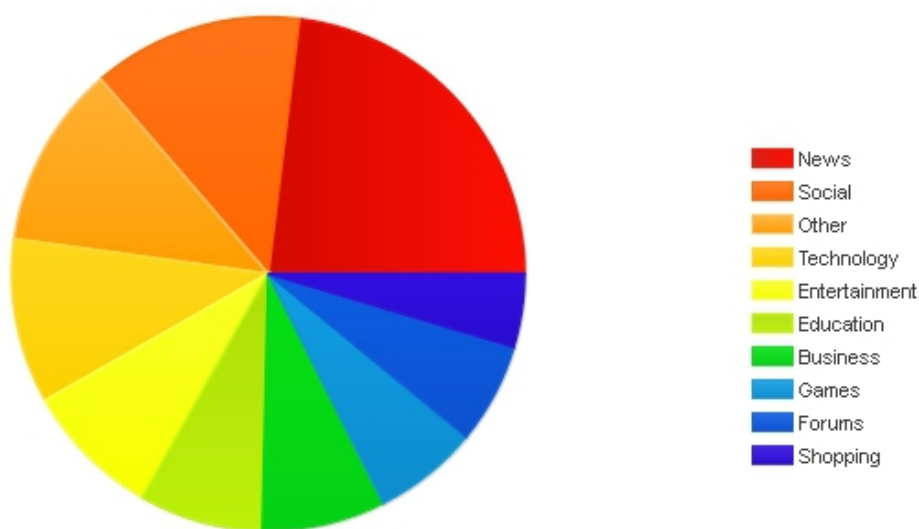
226 LINKSVAYER, Mike. The power of open: over 400 million CC-licensed works, with increasing freedom. In: *Creative commons* [online]. Mountain View (California): Creative Commons, June 27th, 2011 [cit. 2012-08-14]. Dostupné z: <http://creativecommons.org/weblog/entry/28041>

227 ZACHTE, Erik. *Wikipedia charts: all languages* [online]. Data processed up to July 31, 2012, generated August 14, 2012 [cit. 2012-08-14]. Dostupné z: <http://stats.wikimedia.org/EN/ChartsWikipediaZZ.htm>

228 HARMON, Elliot. Four million CC-licensed videos uploaded to YouTube. In: *Creative commons* [online]. Mountain View (California): Creative Commons, July 25th, 2012 [cit. 2012-08-14]. Dostupné z: <http://creativecommons.org/weblog/entry/33421>

loňského roku hostoval přes 200 milionů fotografií pod CC licencemi.²²⁹ Dnes je to tedy ještě o mnoho více.

CC licence se v současnosti každopádně povyužívají v nejrůznějších oblastech. Známa je například zpravodajská stanice Aljazeera, která tak šíří své reportáže. Často je využívá veřejný sektor, knihovny a vzdělávací instituce, ale uplatňují se i pro periodika, hudbu, knihy, blogy, filmy, obrázky, prakticky cokoli, co si lze představit. Nekomerční copyleftová CC BY-NC-SA byla použita dokonce na celý filmový festival filmů licencovaných pod Creative Commons. Ten je tak možné zcela okopírovat a pod stejnou licenci zopakovat kdekoli jinde na světě, za předpokladu, že bude mít bezplatný vstup.²³⁰ I když uznávám, že to je už spíše recese. Obr. 6²³¹ ukazuje 10 nejčastějších odvětví, která využívají CC licence na Internetu, vede zpravodajství s 23 %.



Obr. 6: Nejčastější oblasti využití CC mezi 100000 nejnavštěvovanějšími weby.

229 KREMERSKOTHEN, Kay. 200 million Creative Commons photos and counting!. In: *Flickr blog* [online]. Yahoo!, October 5, 2011 [cit. 2012-08-14]. Dostupné z: <http://blog.flickr.net/en/2011/10/05/200-million-creative-commons-photos-and-counting/>

230 FLORES, Alejandro. Inicia festival de cine Creative Commons. *El economista* [online]. 8 Julio, 2012 [cit. 2012-08-14]. Dostupné z: <http://eleconomista.com.mx/entretenimiento/2012/07/08/inicia-festival-cine-creative-commons>

231 BUILTWITH. Creative Commons usage statistics: websites using Creative Commons. In: *BuiltWith technology lookup: trends, optimization and lead generation* [online]. Sidney: BuiltWith, [cit. 2012-08-14]. Dostupné z: <http://trends.builtwith.com/docinfo/Creative-Commons>

5.4.1 Licence Creative Commons

Jak bylo řečeno výše, první verze CC licencí pochází z roku 2002, a zatímco dnes se nabízí sada šesti variant (respektive s připočítáním CC0 sedmi), tehdy jich bylo dokonce jedenáct. CC licence sice vycházejí z konceptu OPL, ale ta byla z principu copyleftová, zatímco Creative Commons nabízí i variantu liberální. OPL tak umožňovala pouze tyto čtyři varianty:

1. Zachování licence,
2. Zachování licence a nekomerční užití,
3. Zachování licence a žádné změny v obsahu,
4. Zachování licence, nekomerční užití a žádné změny v obsahu.

Organizace Creative Commons si vzala jako základ právě tato tři omezení, jako čtvrtou k nim přidala uvedení autora a nabídla sadu licencí, v níž může kterékoli z těchto omezení chybět. Nazvala a označila je takto:

1. Uveďte autora (CC BY),
2. Uveďte autora, nepoužívejte dílo komerčně (CC BY-NC),
3. Uveďte autora, nezasahujte do díla (CC BY-ND),
4. Uveďte autora, zachovejte licenci (CC BY-SA),
5. Uveďte autora, nepoužívejte dílo komerčně, nezasahujte do díla (CC BY-NC-ND),
6. Uveďte autora, nepoužívejte dílo komerčně, zachovejte licenci (CC BY-NC-SA),
7. Nepoužívejte dílo komerčně (CC NC),
8. Nepoužívejte dílo komerčně, nezasahujte do díla (CC NC-ND),
9. Nepoužívejte dílo komerčně, zachovejte licenci (CC NC-SA),
10. Nezasahujte do díla (CC ND),
11. Zachovejte licenci (CC SA),

Kombinace nezasahujte do díla-zachovejte licenci v seznamu logicky chybí, protože copyleft se vztahuje pouze na díla změněná nebo odvozená, pro což je ovšem podmínkou zásah do díla.



Každá varianta licencí se kromě kódu také označuje kombinací piktogramů z obr.

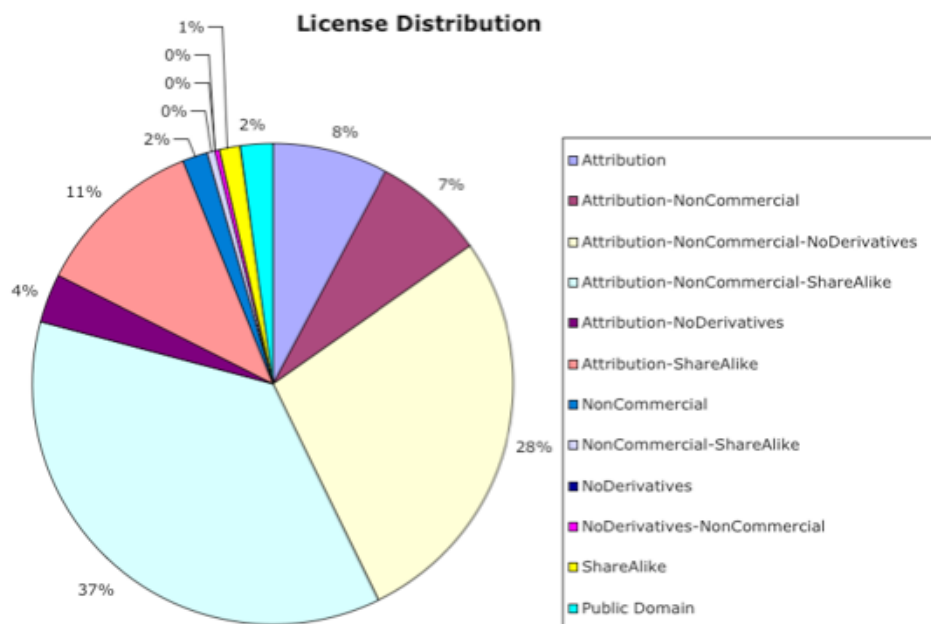
Obr. 7: *Symboly pro licenční prvky licencí Creative Commons.* 7²³². První dva vyjadřují pravomoci nabyvatele, a sice právo dílo šířit a právo dílo upravovat. Zbylé čtyři jsou podmínky, které licence vyžaduje. Popořadě znamenají: uveďte autora, nepoužívejte komerčně, nezasahujte do díla a zachovejte licenci. Z toho vyplývá, že je vždy uveden buď druhý, anebo předposlední symbol, protože jsou vzájemnými opaky. Licence



CC BY-ND by se například zaznamenala tak, jak ukazuje obr. 8.

Obr. 8 CC BY-ND.

Jak ale ukazuje obr. 4, oficiální označení piktogramy práv (tj. první dva symboly) vynechává a nahrazuje je dvěma C v kroužku, což odkazuje na symbol copyrightu a současně na zkratku Creative Commons.



Obr. 9: Využití variant licencí.

232 CREATIVE COMMONS ČESKÁ REPUBLIKA. Licenční prvky. In: *Creative Commons Česká republika* [online]. Praha: Creative Commons Česká republika, ©2012 [cit. 2012-08-14]. Dostupné z: <http://www.creativecommons.cz/zakladni-informace-o-cc/licencni-prvky/>

iv. veřejně provozovat dílo digitálně (například internetový přenos).

Po poskytovateli (tj. tom, který vytvoří odvozené dílo a chce ho licencovat dál) navíc základní vzor požadoval, aby:

1. od autora získal povolení k užití, která původně neposkytl,
2. zachoval beze změny oznámení o autorství,
3. odkázal na licenci,
4. neměnil podmínky licence,
5. nepoužíval technologie DRM.

Důležité přitom je si uvědomit, že omezení licence neznamenají nic neměnného. Když se dostanu k pěknému obrázku nebo k zajímavému textu, který by se mi například hodil do básnické nebo povídkové antologie, kterou připravuji k vydání, ale autor ho dává k dispozici pod nekomerční licenci, nic mi nebrání v tom ho kontaktovat a podepsat s ním standardní vydavatelskou licenční smlouvu. Na rozdíl od myšlenky svobodného softwaru a free contentu, které nekomerční licence neuznávají, u otevřeného obsahu mohou snadno fungovat podobně jako u sharewaru, tedy jako velmi efektivní způsob propagace díla.

Licence se každopádně velmi rychle ujaly, a to dokonce mnohem rychleji, než si Lessig vůbec dokázal představit.²³⁵ Během prvního roku evidovala organizace milion odkazů na licence, za dva roky už to bylo 5 milionů a o devět měsíců později oznámila společnost Yahoo! dokonce 50 milionů registrovaných odkazů.²³⁶ Počítání odkazů nicméně nebylo zcela přesné, protože jeden odkaz mohl být na stránce, která zahrnovala množství různého licencovaného obsahu, ale stejně tak mohl být na jedné stránce mnohokrát, například u článků na blogu.

Licence Creative Commons od počátku obsahovaly tři oddělené součásti: shrnutí, plné znění a digitální kód. První součást je základní přehled o tom, co licence nabízí a požaduje spolu s jejími grafickými symboly, druhá zobrazuje plné znění licence a může existovat v různých národních

235 LESSIG, Lawrence. CC in review: Lawrence Lessig on supporting the commons. In: *Creative commons* [online]. Mountain View (California): Creative Commons, October 6th, 2005 [cit. 2012-08-14]. Dostupné z: <http://creativecommons.org/weblog/entry/5661>

236 Tamtéž.

a jazykových variantách, třetí je strojem čitelný kód, který umožňuje internetovým vyhledávačům a dalším programům identifikovat dílo podle podmínek užití. Právě digitální kód umožnil sledovat šíření a rozložení licencí.

V roce 2004 už byla každopádně k dispozici druhá verze licencí.²³⁷ Kromě několika drobných upřesnění, například, že poskytovatel může vyžadovat uvedení autora pomocí hypertextového odkazu na původní dílo, bylo hlavními změnami zmíněné odstranění pěti licencí, které postrádaly požadavek uvedení autora, přidání možnosti zřeknutí se odpovědnosti a také zlepšená kompatibilita.

Varianty CC SA, CC NC-SA, CC BY-SA a CC BY-NC-SA ve verzi 1.0 totiž nejsou kompatibilní s žádnou jinou licencí a odvozená díla se tak musí licencovat stejně jako dílo původní. U prvních dvou to platí už proto, že tyto licence v dalších verzích neexistují, a u zbylých dvou není možnost jakékoli kompatibility v textu uvedena. Tento nedostatek napravila právě verze 2.0. Do bodu 4, písmena b vložila možnost přelicencování na pozdější verzi nebo na jinou národní variantu. Verze 3.0 z roku 2007 k tomu u licence CC BY-SA ještě přidala jako další možnost přelicencování na licence uvedené v seznamu kompatibilních licencí na stránkách Creative Commons. Dosud ale žádné takové vybrané nejsou.²³⁸ Licence každopádně úmyslně neumožňují jakoukoli kompatibilitu mezi oběma copyleftovými variantami, tedy CC BY-SA a CC BY-NC-SA, není možné je ani zkombinovat do společného díla.

Jak ze zmíněné změny vyplývá, před uvedením verze 2.0 přišla také myšlenka překladu CC licencí do různých národních prostředí. Původní sada totiž odpovídala americkým zákonům a její platnost v jiných státech mohla být v některých bodech zpochybnitelná. Proto vznikl v roce 2003 projekt Creative Commons International, aby převod koordinoval. Bylo potřeba nejen literárního překladu, ale také adaptace na daný právní systém. Nejdříve vznikly překlady ve Finsku, Brazílii a Japonsku a brzy je následovaly i další země.²³⁹ V současnosti existuje síť zahrnující přes sto

237 BROWN, Glenn Otis. Announcing (and explaining) our new 2.0 licenses. In: *Creative commons* [online]. Mountain View (California): Creative Commons, May 25th, 2004 [cit. 2012-08-14]. Dostupné z: <http://creativecommons.org/weblog/entry/4216>

238 CREATIVE COMMONS. Compatible licenses. *Creative Commons* [online]. Mountain View (California): Creative Commons, [2012] [cit. 2012-08-04]. Dostupné z: <http://creativecommons.org/compatiblelicenses>

poboček ve více než 70 právních systémech.²⁴⁰ Překlady v různých zemích neexistují pro všechny verze, některé jsou jen pro verzi 2.0, některé pro její úpravu 2.5 a další pro zatím poslední 3.0.

Mezi ty patří například Česká republika, která se do projektu zapojila pod veřejným vedením Národní knihovny České republiky a právním vedením neziskové organizace Iuridicum remedium, především jejího člena Petra Jansy, který měl na překladu celé sady hlavní podíl. Ke zveřejnění české verze 3.0 došlo 16. dubna 2009.²⁴¹

Třetí verze pochází z roku 2007 a kromě drobnějších oprav ve formulaci, zčásti na základě výhrad tvůrců linuxové distribuce Debian, kteří předchozí verze odmítali používat,²⁴² a již zmíněné teoretické možnosti kompatibility licence CC BY-SA s licencemi mimo Creative Commons přinesla několik dalších novinek. Vytvořila samostatnou národní variantu pro USA a oddělila od ní všeobecnou verzi, nyní označovanou jako „unported“, nepřevedenou. Tu je možné lépe použít v zemích, které nemají vlastní překlad nebo ho mají jen pro starší verze. K tomu se váže také sladění „unported“ licence s překlady s ohledem na osobnostní autorské právo na nedoknutelnost díla, které v americkém právním řádu neexistuje, a také na institut kolektivních správců. Poslední výraznější změnou je na základě žádosti z MIT přidaný zákaz zneužívání jména autora pro reklamu, podobný, jaký obsahuje například 3bodová BSD licence.

239 MARACKE, Catharina. Creative Commons International: the international license porting project, origins, experiences, and challenges. *Journal of intellectual property, information technology and electronic commerce law*. Vol. 1 (2010), iss. 1, s. 4. Dostupné také z: <http://www.jipitec.eu/issues/jipitec-1-1-2010/2417/dippadm1268743811.97.pdf>

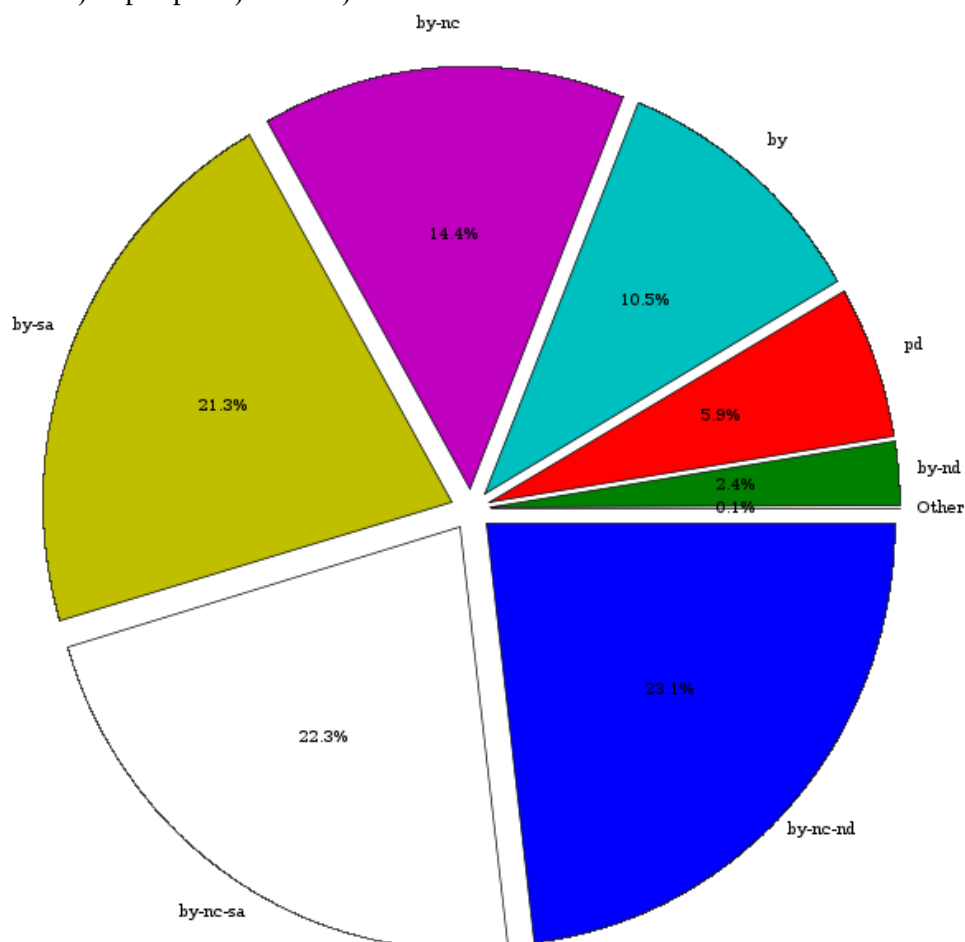
240 CREATIVE COMMONS. CC affiliate network. *Creative Commons* [online]. Mountain View (California): Creative Commons, last modified on 21 July 2012 [cit. 2012-08-14]. Dostupné z: http://wiki.creativecommons.org/CC_Affiliate_Network

241 CREATIVE COMMONS ČESKÁ REPUBLIKA. CC launch: oficiální spuštění českých CC licencí!!!. In: *Creative Commons Česká republika* [online]. Praha: Creative Commons Česká republika, March 24th, 2009 [cit. 2012-08-15]. Dostupné z: <http://www.creativecommons.cz/2009/03/24/cc-launch-oficialni-spusteni-ceskych-cc-licenci/>

242 GARLICK, Mia. Creative Commons version 3.0 licenses: a brief explanation. *Creative Commons* [online]. Mountain View (California): Creative Commons, last modified on 20 July 2012 [cit. 2012-08-15]. Dostupné z: http://wiki.creativecommons.org/Version_3

Aktuálně probíhá proces tvorby verze 4.0. Anglická verze by měla být zveřejněná do konce roku 2012. Plánovanými cíli jsou:²⁴³

- ještě větší internacionalizace,
- další zlepšení kompatibility s jinými licencemi a podpora standardů,
- snaha předvídat případné budoucí příležitosti a překážky,
- vypořádání se s překážkami pro využití vládními a dalšími veřejnými institucemi,
- pokračující podpora již existujících modelů



Obr. 10: Přesná distribuce licencí Creative Commons.

²⁴³ CREATIVE COMMONS. 4.0. *Creative Commons* [online]. Mountain View (California): Creative Commons, last modified on 1 August 2012 [cit. 2012-08-15]. Dostupné z: <http://wiki.creativecommons.org/4.0>

Obr. 10²⁴⁴ ukazuje, jak často se využívaly které varianty CC licencí na začátku roku 2009, od té doby bohužel organizace přesná čísla nezveřejňuje. Je na něm jasně patrné, že nejpopulárnějšími licencemi jsou ty určené pro nekomerční použití, které tehdy společně zahrnovaly 60 % všech odkazovaných licencí. Kromě toho bylo 43 % licencí copyleftových a čtvrtina zakazovala tvorbu odvozených děl. Fotografové publikující na Flickru používali v březnu 2010 nekomerční licence dokonce u 73,6 % zveřejněných fotografií, kterých tehdy bylo na 136 milionů.²⁴⁵

5.5 Další hnutí vycházející z otevřeného obsahu

Otevřený obsah měl především po úspěšném zveřejnění licencí Creative Commons za důsledek vznik množství odvozených hnutí, která se zaměřovala na různé konkrétnější oblasti. Vzhledem k tomu, že samotný open content i CC licence vznikly na akademické půdě, OCL dokonce původně jako nástroj sdílení učebních textů, je zřejmé, že mnoho nových směrů musí vycházet právě ze vzdělání a vědy.

Jako zastřešující termín se používá open science (otevřená věda), občas nazývaná také open research (otevřený výzkum), obzvláště pokud se nejedná o přírodní vědy. Jejím cílem je umožnit lidem přístup k vědeckým poznatkům a tyto poznatky volně využívat, kopírovat a šířit. O to se významně zasloužila MIT, když v roce 2002 spustila projekt OpenCourseWare. V rámci něj začala na Internetu zdarma publikovat prakticky veškeré bakalářské a magisterské učební materiály. V prvním roce zveřejnila 50 předmětů pod licencí CC BY-NC-SA a roku 2007 už bylo k dispozici všech tehdejších 1800 kurzů. V té době měla stránka 2 miliony návštěv měsíčně. V roce 2010 to už bylo 100 milionů o rok později překročila 2000 zveřejněných předmětů.²⁴⁶

244 CREATIVE COMMONS. All the web exact license distribution. In: *Creative Commons* [online]. Mountain View (California): Creative Commons, 2009-01-02 [cit. 2012-08-15]. Dostupné z: <http://labs.creativecommons.org/metrics/charts/2009-01-02/all/>

245 LINKSVAYER, Mike. Creative Commons licenses on Flickr: many more images, slightly more freedom. In: *Creative commons* [online]. Mountain View (California): Creative Commons, March 10th, 2010 [cit. 2012-08-09]. Dostupné z: <http://creativecommons.org/weblog/entry/20870>

246 MASSACHUSETTS INSTITUTE OF TECHNOLOGY. Our history. *MIT OpenCourseWare* [online]. Cambridge (Massachusetts): MIT, ©2002-2012 [cit. 2012-08-15]. Dostupné z: <http://ocw.mit.edu/about/our-history/>

OpenCourseWare se stal vzorem pro další vzdělávací instituce, které začaly nabízet materiály ke svým předmětům jako open educational resources (otevřené vzdělávací zdroje). V roce 2005 se vůdčí projekty otevřených vzdělávacích zdrojů spojily v OpenCourseWare Consortium, která má dnes již stovky členů po celém světě.²⁴⁷ Open educational resources nabízejí prezentace, texty zkoušek a videa z přednášek a zahrnují také otevřené učebnice (open textbook). Mnoho knihoven, archivů a muzeí se také účastní digitalizováním svých sbírek a zpřístupňováním dat ze svých katalogů. V současné době například běží projekt digitalizace starých knih v Národní knihovně ČR.

Kromě zmíněných přednášek univerzitních se stala internetovým fenoménem Khan Academy. Není to žádná instituce, stojí za ní jednotlivec, Salman Khan. Když tento absolvent MIT a student na Harvardu doučoval v roce 2004 svou sestřenicí matematiku a zjistil, že i další příbuzní a přátelé by potřebovali pomoc, nahrál pro ně svá instruktážní videa na YouTube, aby se mohli podívat, kdy se jim to hodí. Tam to ovšem dosáhlo nečekaného úspěchu i mimo rodinu a známé a Khan nakonec v roce 2008 podal výpověď v práci a začal se věnovat pouze Khan Academy, kterou finančně podporují například společnost Google nebo Bill Gates se svou manželkou.²⁴⁸ Khanův kanál na YouTube sleduje 370 tisíc lidí a jeho více než 3100 videí pod licencí CC BY-NC-ND vidělo již téměř 175 milionů lidí.²⁴⁹ Pro porovnání MIT OpenCourseWare videa vidělo jen 40 milionů lidí.²⁵⁰

Kromě vzdělávání se otevřená věda samozřejmě věnuje i výzkumu. Zde se hlavní směry nazývají open access (otevřený přístup), jehož cílem je zpřístupnění vědeckých článků, open notebook

247 OPENCOURSEWARE CONSORTIUM. About the OCW Consortium. OpenCourseWare Consortium [online]. Newton (Massachusetts): OCW Consortium, [cit. 2012-08-15]. Dostupné z: <http://www.ocwconsortium.org/en/aboutus/abouttheocwc>

248 TEMPLE, James. Salman Khan, math master of the Internet. In: *SFGate* [online]. December 14, 2009 [cit. 2012-08-15]. Dostupné z: www.sfgate.com/business/article/Salman-Khan-math-master-of-the-Internet-3278578.php#page-2

249 KHAN, Salman. The Khan Academy. In: *YouTube* [online]. San Bruno (California): YouTube, [cit. 2012-08-15]. Dostupné z: <http://www.youtube.com/user/khanacademy/videos>

250 MASSACHUSETTS INSTITUTE OF TECHNOLOGY. Massachusetts Institute of Technology. In: *YouTube* [online]. San Bruno (California): YouTube, [cit. 2012-08-15]. Dostupné z: <http://www.youtube.com/user/MIT/videos>

science (věda s otevřeným zápisníkem), kde vědci zveřejňují svůj výzkum průběžně, včetně zápisků a hrubých dat, a také open data (otevřená data). Kvůli nedostupnosti vědeckých dat vznikla například iniciativa Creative Commons nazvaná Science Commons.

Otevřená data se ovšem nemusí vztahovat jen na data vědecká, ale i na jakákoli jiná. Nedávno byl například jako open data zveřejněný program olympijských her.²⁵¹ Může jít například o ekonomiku, lingvistiku, archeologii a další. Důležitá data pocházejí také z vládních zdrojů nebo z institucí Evropské unie.

Na principu otevřeného obsahu jsou také postavené otevřené normy (open standard). Na ty má například Evropská unie tyto minimální požadavky:

- Normu přijala a bude udržovat nezisková organizace a pokračování jejího vývoje závisí na otevřeném rozhodovacím procesu dostupném všem stranám (konsensus, rozhodnutí většiny atd.)
- Norma je vydána a její spis je k dispozici buď zdarma nebo za nepatrný poplatek. Každý musí mít dovoleno jej rozmnožovat, rozšiřovat a užívat bezplatně nebo za nepatrný poplatek.
- Duševní vlastnictví – např. případné přítomné patenty – (části) normy je neodvolatelně k dispozici bezplatně
- Neexistují žádné překážky ve znovuužití normy.

Z otevřených norem vychází také otevřené formáty, to jsou sice především takové formáty počítačových souborů, na jakých se shodla komunita, ale mohou mezi ně patřit i formáty, jejichž specifikace dal autor volně k dispozici. Prvním případem jsou například otevřené dokumentové formáty ODT a ODS používané kancelářským softwarem a druhým je formát PDF od společnosti Adobe. K otevřeným normám má blízko také koncept otevřených patentů (open patent), ten ale samořejmě vychází z průmyslového, a ne autorského práva.

²⁵¹ ROGERS, Simon a Sarah MARR. London Olympics: download the full schedule as open data. *The Guardian* [online]. 25 July 2012 [cit. 2012-08-15]. Dostupné z: www.guardian.co.uk/sport/datablog/interactive/2012/jul/25/london-olympics-calendar-download

Zajímavým hnutím využívajícím licence Creative Commons je také otevřený film (open film nebo také free film či open source film). Tyto filmy zveřejňují svůj „zdrojový kód“, tedy veškerý natočený materiál, hudbu, scénáře, dialogy a všechny produkční soubory, takže má kdokoli možnost vzít původní materiál a film zcela přestříhat podle svého včetně použití scén a hudby, které k filmu vznikly, ale nebyly použity.²⁵² Vůbec prvním open source filmem byl australský dokument *Dancing to Architecture* z roku 2002 a prvním plně 3D animovaným filmem byl *Elephants Dream* z roku 2006.²⁵³ Kromě toho, že je možné k němu stáhnout zdrojové materiály o rozsahu 7 GB, byl také vytvořen zcela pomocí FOSS, především 3D grafického softwaru Blender. Uvolnění zdrojů a liberální licence umožnily Wolfgangu Draxingerovi, dalšímu z členů komunity okolo programu Blender, aby v roce 2010 přerenderoval film do stereoskopické 3D podoby.²⁵⁴

5.6 Rozbor veřejných licencí obsahu

Zařazením podmínek nekomerčního užití a nezasahování do díla mezi povolené možnosti pro své licence se open content na jedné straně vzdálil požadavkům FOSS, ale na straně druhé se přiblížil praxi proprietárního softwaru. Srovnání mezi nimi ukazuje na základě charakteristických prvků CC licencí tabulka 2. Ta také přehledně mapuje prostor mezi public domain a autorským právem a ukazuje, kde se v něm nachází jednotlivé licence. Kromě toho dokazuje, že proprietární licence jsou licencemi veřejnými, protože odpovídají licencím Creative Commons. V tabulce neuvádím pouze shareware, protože jeho charakteristiky odpovídají freewaru. Časově omezený shareware (trialware) nicméně kvůli svému omezení užití dokonale nesplňuje podmínku práva dílo použít. Nicméně pro veřejné licence je hlavní podmínka práva dílo šířit.

Sice existují i další licence otevřeného obsahu, ale je možné říci, že lze pro jejich podmínky nalézt odpovídající variantu mezi licencemi Creative Commons. Například FDL je v principu (kromě

252 VITAL FOCUS. *Dancing to architecture*. *Minski media* [online]. Minski Media, ©2009 [cit. 2012-08-15].

Dostupné z: <http://www.minskimedia.com/projects/dta.html>

253 *Elephants dream* [film]. Director Bassam Kurdali. Amsterdam: Nederlands Media Art Institute, 2006. Dostupné

také z: [http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/8/83/Elephants_Dream_\(high_quality\).ogv](http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/8/83/Elephants_Dream_(high_quality).ogv)

254 ROOSENDAAL, Ton. *Elephants Dream in stereoscopic 3d*. *Elephants dream* [online]. Amsterdam: Blender

Foundation, 15 Mar [2011] [cit. 2012-07-25]. Dostupné z: <http://orange.blender.org/blog/elephants-dream-in-stereoscopic-3d/>

možnosti označit neměnné části textu) totožná s CC BY-SA a totéž platí i pro francouzskou Licence Art Libre²⁵⁵ a rakouskou Lizenz für freie Inhalte²⁵⁶, zatímco Creative Archive britské BBC²⁵⁷ vychází z CC BY-NC-SA (s omezením na území Velké Británie). Rozdíly jsou spíše menší, například zdaleka ne všechny obsahují zákaz DRM.

	šířit	uvést autora	nekomerčně	beze změn	copyleft	
CC0	A	N	N	N	N	public domain se zdrojem
CC0 (CC ND)	A	N	N	A	N	public domain bez zdroje
CC BY	A	A	N	N	N	liberální
CC BY-NC	A	A	A	N	N	liberální nekomerční
CC BY-ND	A	A	N	A	N	freeware/donationware
CC BY-SA	A	A	N	N	A	copyleftové
CC BY-NC-ND	A	A	A	A	N	freeware nekomerční
CC BY-NC-SA	A	A	A	N	A	copyleftové nekomerční
Copyright	N	—	—	—	—	proprietární komerční

Tabulka 2: Srovnání licencí Creative Commons s veřejnými softwarovými (a hardwarovými) licencemi.

Hlavní charakteristiky veřejných licencí a jejich překážky jsem již podrobně analyzoval v kapitole Rozbor veřejných softwarových licencí. Zde se tedy věnuji jen těm, které se od oblasti softwaru liší.

Co se týká českého prostředí, je možné za open content považovat cokoli, co je pod ochranou autorského práva, obvykle s výjimkou počítačových programů, kterým se již věnují softwarové licence. Podle § 2 autorského zákona²⁵⁸ sem tedy patří „dílo literární a jiné dílo umělecké a dílo vědecké, které je jedinečným výsledkem tvůrčí činnosti autora a je vyjádřeno v jakékoli objektivně vnímatelné podobě včetně podoby elektronické.“ Takovými díly jsou zejména:

255 COPYLEFT ATTITUDE. Licence art libre. In: *Copyleft attitude* [online]. Copyleft Attitude, 2007 [cit. 2012-08-15]. Dostupné z: <http://artlibre.org/licence/lal>

256 VEREIN FÜR KREATIVE LEBENSGESTALTUNG. Lizenz für freie Inhalte. In: *Neppstar: die Sammlung für freie Musik, freie Kunst und freie Kultur* [online]. Version 1.0. Wien: Verein für kreative Lebensgestaltung, Mai 2003 [cit. 2012-08-15]. Dostupné z: <http://www.neppstar.net/webstar/freieinhalte-webstar.html>

257 CREATIVE ARCHIVE LICENCE GROUP. The full licence. In: *BBC* [online]. BBC, 2012 [cit. 2012-08-15]. Dostupné z: http://www.bbc.co.uk/creativearchive/licence/full_licence.shtml

258 Vše viz: ČESKO. Zákon č. 121 ze dne 7. dubna 2000 o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon). In: Sběrka zákonů České republiky. 2000, částka 36, s. 1658. Dostupný také z: <http://aplikace.mvcr.cz/sbirka-zakonu/ViewFile.aspx?type=c&id=3424>

- dílo slovesné vyjádřené řečí nebo písmem,
- dílo hudební,
- dílo dramatické a dílo hudebně dramatické,
- dílo choreografické a dílo pantomimické,
- dílo fotografické a dílo vyjádřené postupem podobným fotografii,
- dílo audiovizuální, jako je dílo kinematografické,
- dílo výtvarné, jako je dílo malířské, grafické a sochařské,
- dílo architektonické včetně díla urbanistického,
- dílo užitého umění,
- dílo kartografické,
- počítačový program, je-li původní v tom smyslu, že je autorovým vlastním duševním výtvořem,
- databáze, která je způsobem výběru nebo uspořádáním obsahu autorovým vlastním duševním výtvořem a jejíž součásti jsou systematicky nebo metodicky uspořádány a jednotlivě zpřístupněny,
- dílo vzniklé tvůrčím zpracováním díla jiného, včetně překladu díla do jiného jazyka.

Podle §2 odstavce 6 a § 3²⁵⁹ sem naopak nepatří:

- námět díla sám o sobě, denní zpráva nebo jiný údaj sám o sobě, myšlenka, postup, princip, metoda, objev, vědecká teorie, matematický a obdobný vzorec, statistický graf a podobný předmět sám o sobě.
- úřední dílo, jímž je právní předpis, rozhodnutí, opatření obecné povahy, veřejná listina, veřejně přístupný rejstřík a sbírka jeho listin, jakož i úřední návrh úředního díla a jiná přípravná úřední dokumentace, včetně úředního překladu takového díla, sněmovní a senátní publikace, pamětní knihy obecní (obecní kroniky), státní symbol a symbol

259 Tamtéž, s. 1658-1659.

jednotky územní samosprávy a jiná taková díla, u nichž je veřejný zájem na vyloučení z ochrany

- výtvořů tradiční lidové kultury, není-li pravé jméno autora obecně známo a nejde-li o dílo anonymní nebo o dílo pseudonymní

Z toho vyplývá zaprvé, že není možné uplatnit autorskoprávní ochranu na design, jak bylo řečeno v kapitole Rozbor veřejných hardwarových licencí, a zadruhé, že rozmáhající se využití CC licencí ve veřejném sektoru je často zcela zbytečné, protože úřední díla jsou z principu díly volnými, nevztahuje se na ně autorské právo a není tedy možné k jejich užití uzavírat licenční smlouvu.

Jinak je nutno říci, že převod licencí Creative Commons do českého právního prostředí řeší prakticky všechny překážky, které jsou uvedeny v rozboru softwarových licencí. Jedinou výhradou snad je pouze nekonkrétní vymezení nekomerčního využití díla. To by ovšem podle všeho měla řešit připravovaná čtvrtá verze licencí.

5.7 Shrnutí a současný stav

Open content se stejně jako open hardware rozvinul pod dojmem open source softwaru. Jasně to dokazuje, že svobodný software byl sice mezi programátory velmi populární a ani jeho myšlenky se neztrácejí, ale kvůli svému názvu (znamenajícímu anglicky také zdarma) se mu nedařilo přesvědčit investory. Hnutí open source nejenže přišlo s marketingovým modelem, na nějž obchodníci slyšeli lépe, ale podařilo se mu také zaujmout veřejnost.

To ve spolupráci s rozvojem techniky a především Internetu, který celosvětově umožnil snazší sdílení dokumentů, a to nejen softwaru, ale i právě designu nebo autorských děl, vyvolalo velkou odezvu v tvůrčí aktivitě v různých oblastech.

Prvotním účelem otevřeného obsahu bylo usnadnit sdílení učebních materiálů, ale brzy se tento cíl rozšířil i na jakákoli jiná díla. Hlavním problémem je zde příliš silná autorskoprávní ochrana, která dusí tvůrčí činnost. Open content představil možnost, jak tuto ochranu omezit a uvolnit. Nebylo třeba proti němu bojovat, stačilo opustit libertariánskou představu svobodného softwaru, která vyžadovala za každou cenu dávat příjemci díla všechna práva, pokud on totéž umožní i ostatním. Open content přišel s myšlenkou, na které stojí nekomerční proprietární software,

a sice, že není nutné se vzdávat všech práv. Podařilo se mu tak spojit výhody obou protikladných směrů softwaru, proprietárního a FOSS do jednoho celku.

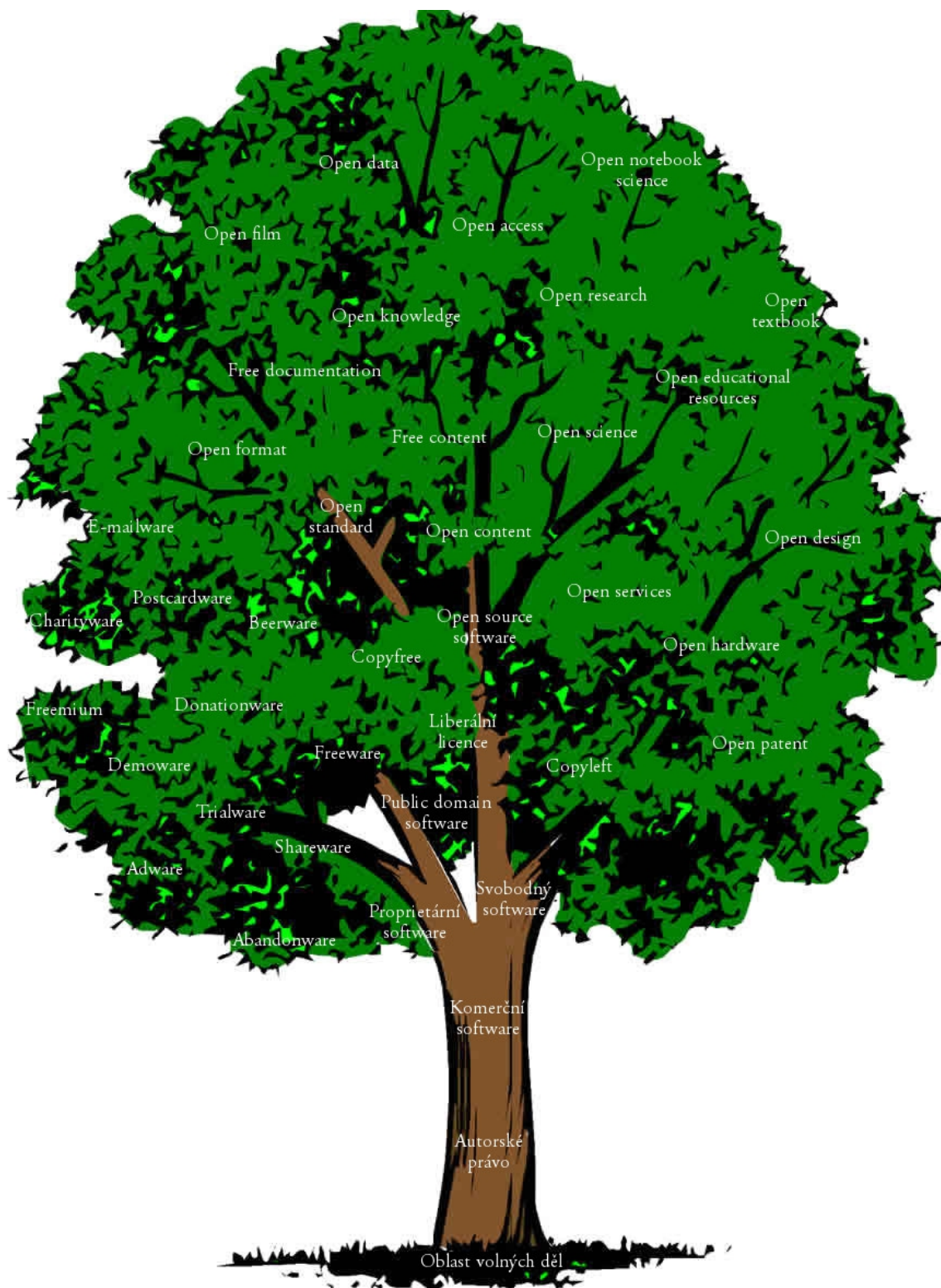
Knihy, hudba, film nebo fotografie samozřejmě nejsou stejné jako počítačové programy. Liší se od nich právě absencí zdrojového kódu, bez něž není možné programy měnit. U ostatních děl to lze, čímž pro ně mizí základní rozdíl mezi proprietárním softwarem a FOSS. Všechn software s veřejnými licencemi má jedno společné – právo ho šířit dál. A toto právo je pro otevřený obsah klíčové. Lidé totiž chtějí sdílet. Každý se totiž chce ve skrytu duše předvést, každý chce slyšet slova uznání. A čím více lidí se k vaší práci dostane, tím větší sílu takové uznání má. Právě na tomto principu funguje freeware a shareware.

Open content, obzvlášť díky kvalitnímu nástroji Creative Commons, který přesně pokryl jeho potřeby, spustil lavinu lidské kreativity. Díky rozvoji online sociálních sítí a také mobilních telefonů, digitální fotografie a videa by k ní pravděpodobně došlo stejně, ale CC licence umožnily, aby to probíhalo legálněji.

Otevřený obsah navíc společně s open source softwarem otevřel dveře dalším hnutím a iniciativám, které si daly za cíl spolupráci a šíření vědomostí a kultury, jejich přehled a vývoj v rámci celého rozvoje využití veřejných licencí naznačuje obr. 11²⁶⁰. Toto otevírání se projevilo především u vzdělávacích, výzkumných, kulturních a vládních institucí. Všudypřítomný Internet a technický pokrok je výrazně přiblížily k veřejnosti a rozšířily jim publikum na celý svět. Navíc výrazně usnadnily přístup k jejich archivům a databázím. Creative Commons jim pak dali nástroje, jak toho pokroku využít a jak nabídnout tento přístup ostatním. Lidé dostali příležitost poznávat nová díla, učit se a to, co se naučí nebo poznají, dál šířit a rozvíjet. Open content umožnil přístup do sféry public domain, přestože zpřístupněná díla nadále nejsou volná.

260 Obrázek stromu z: WATKINS, Ian. Genealogy on the Internet. In: *Blogger* [online]. Armidale, [cit. 2012-08-12].

Dostupné z: <http://www.watkins.blogspot.be/>



Obr. 11: Vývojový strom veřejných licencí.

6 Závěr

Veřejné licence vznikly jako alternativa příliš silného autorského práva, které ztěžuje šíření kultury a znalostí, jež by jinak byly v oblasti volných děl. Pomocí veřejných licencí je možné se neodvolatelně bezúplatně a nevýhradně vzdát některých nebo téměř všech svých autorských práv vůči neurčitému množství osob a tím své dílo, co týče těchto práv užití, umístit do zmíněné oblasti, jinak zvané public domain.

Veřejné licence je možné klasifikovat podle toho, která práva jsou jim poskytnuta. Všechny veřejné licence, včetně uvedených proprietárních, splňují základní požadavky pro veřejné licence, a sice právo dílo použít a právo dílo šířit, i když ty sharewarové licence, které jsou časově omezené, omezují právo dílo použít, a nekomerční licence omezují právo dílo šířit.

Kromě těchto základních práv je možné ještě povolit zkoumat zdrojový kód (v případě, že se u daného typu díla vytváří), vytvářet dílo odvozené, kombinovat dílo s jinou licencí a odvozená díla dál šířit.

Kromě těchto práv je možné přiřadit i několik podmínek. Jsou jimi podmínka uvést autora, již zmíněná podmínka nekomerčního užití, podmínka ponechání stejné licence i pro dílo odvozené, podmínka zřeknutí se odpovědnosti a záruk a podmínka zákazu použití technologií omezujících udělená práva užití.

Český autorský zákon nepokrývá oblast designu a ochrana open hardwaru je tedy spíše v oblasti práva průmyslového. Je možné uplatňovat autorskopravní ochranu na designové soubory, ale nedá se ji použít na z nich vzešlý fyzický předmět. Dalšími překážkami licenčních podmínek, především pro proprietární licence, je, že autorský zákon umožňuje uživateli pro vlastní potřebu zkoumat zdrojový kód a dokonce program měnit za účelem odstranění chyb. Navíc je nutné uvést, že je licence bezúplatná, protože neuvedení může celý vztah zneplatnit. Problém také může být s nedostatečným vysvětlením výrazu nekomerční použití.

Hnutí, která vedla ke vzniku veřejných licencí mají všechna společné předky, přičemž hlavními uzly jsou vznik sharewaru, vznik svobodného softwaru, vznik open source softwaru, vznik otevřeného obsahu a vznik otevřené vědy. Celý vývojový strom ukazuje obr. 11 na předchozí stránce. Hlavní oblasti na časové ose jsou vznik proprietárního softwaru okolo roku 1980, nástup

Internetu po roce 1991, vrchol internetové bubliny na konci 90. let a nástup webu 2.0 po roce 2005.

Seznam použité literatury

1. A closer look: definition of shareware. In: *YourDictionary: the dictionary you can understand* [online]. Burlingame (California): LoveToKnow, ©1996-2012 [cit. 2012-06-09]. Dostupné z: <http://reference.yourdictionary.com/word-definitions/definition-of-shareware.html>
2. ACKERMANN, John. The TAPR Noncommercial Hardware License: version 1.0. In: *TAPR* [online]. Richardson (Texas): TAPR, 2007 [cit. 2012-07-06]. Dostupné z: http://www.tapr.org/TAPR_Noncommercial_Hardware_License_v1.0.txt
3. ACKERMANN, John. The TAPR Open Hardware License: version 1.0. In: *TAPR* [online]. Richardson (Texas): TAPR, 2007 [cit. 2012-07-06]. Dostupné z: http://www.tapr.org/TAPR_Open_Hardware_License_v1.0.txt
4. ADIDA, Ben. Creative Commons announced. In: *Creative commons* [online]. Santa Clara (California): Creative Commons, May 16, 2002 [cit. 2012-08-14]. Dostupné z: <http://creativecommons.org/press-releases/entry/3421>
5. ANDERSON, Eric. GNU GPL-like HDL License: draft 0.1. In: *GitHub: social coding* [online]. GitHub, 2012 [cit. 2012-07-05]. Dostupné z: <https://github.com/ewa/free-hdl-license/wiki/GPL-like-license>
6. AOKI, Keith, James BOYLE a Jennifer JENKINS. *Bound by law?: tales from the public domain*. New expanded ed. Durham (North Carolina): Duke University Press, 2008. [7], 72 s. ISBN 978-0-8223-4418-6.
7. APACHE GROUP. [Apache license: version 1.0]. In: APACHE SOFTWARE FOUNDATION. *The Apache Software Foundation* [online]. Apache Group, ©1995-1999 [cit. 2012-08-10]. Dostupné z: <http://www.apache.org/licenses/LICENSE-1.0>
8. APACHE SOFTWARE FOUNDATION. The Apache software license, version 1.1. In: *The Apache Software Foundation* [online]. Forest Hill (Maryland): ASF, ©2000 [cit. 2012-08-10]. Dostupné z: <http://www.apache.org/licenses/LICENSE-1.1>

9. APACHE SOFTWARE FOUNDATION. Apache license, version 2.0. In: *The Apache Software Foundation* [online]. Forest Hill (Maryland): ASF, January 2004 [cit. 2012-08-10]. Dostupné z: <http://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
10. APACHE SOFTWARE FOUNDATION. The Apache OpenOffice Project Announces Apache OpenOffice 3.4. *Apache OpenOffice (incubating): the free and open productivity suite* [online]. 8 May 2012 [cit. 2012-07-14]. Dostupné z: <http://www.openoffice.org/news/aoo34.html>
11. ARDUINO. Frequently asked questions. *Arduino* [online]. [2007] [cit. 2012-07-05]. Dostupné z: <http://arduino.cc/en/Main/FAQ>
12. ASLETT, Matthew. On the continuing decline of the GPL. *The 451 group* [online]. December 15, 2011 [cit. 2012-08-07]. Dostupné z: <http://blogs.the451group.com/opensource/2011/12/15/on-the-continuing-decline-of-the-gpl/>
13. AUJEZDSKÝ, Josef. Odpovědnosti za vady software. *Eadvokacie: Mašek, Kočí, Aujezdský, advokátní kancelář* [online]. Praha: Mašek, Kočí, Aujezdský, 9.1.2009 [cit. 2012-08-02]. Dostupné z: <http://www.e-advokacie.cz/cz/clanky/pravo-it/odpovednost-za-vady-software.html>
14. AUJEZDSKÝ, Josef. Text licenčních podmínek GNU GPL s komentářem. *Root.cz: informace nejen ze světa Linuxu* [online]. [2009] [cit. 2012-08-15]. ISSN 1212-8309. Dostupné z: <http://www.root.cz/specially/licence/text-licencnich-podminek-gnu-gpl-s-komentarem/>
15. AVAST SOFTWARE. Avast end user license agreement: (free version). In: *Avast!: be free* [online]. Praha: Avast Software, ©1988- [cit. 2012-07-05]. Dostupné z: <http://files.avast.com/files/legal/eula-avast-free.pdf>
16. AYASS, Myriam. Call for comments on OHL v1.2. In: *CERN Open hardware license* [online]. Added by Erik van der Bij. 18-01-2012 [cit. 2012-08-11]. Dostupné z: <http://www.ohwr.org/news/232>

17. BAXTER, Julius. Open Hardware Description License version 1.0: release candidate 1 draft. In: *Julius Baxter* [online]. December 2011 [cit. 2012-07-05]. Dostupné z: <http://juliusbaxter.net/ohdl/ohdl.txt>
18. Beerware. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. St. Petersburg (Florida): Wikimedia Foundation, 26 August 2004, last modified on 3 June 2012 [cit. 2012-07-05]. Dostupné z: <http://en.wikipedia.org/wiki/Beerware>
19. BERNSTEIN, Daniel J. Frequently asked questions from distributors. *D. J. Bernstein* [online]. 2009 [cit. 2012-04-18]. Dostupné z: <http://cr.yip.to/distributors.html>
20. BLACK DUCK SOFTWARE. Open source license data. *Open source resource center* [online]. Burlington (Massachusetts): Black Duck, ©2012 [cit. 2012-07-29]. Dostupné z: <http://osrc.blackducksoftware.com/data/licenses/>
21. BLIZZARD ENTERTAINMENT. World of Warcraft Starter Edition: restrictions on Starter Edition accounts. *Battle-net* [online]. Irvine (California): Blizzard, Updated: Jul 24, 2012 [cit. 2012-07-26]. Dostupné z: <http://us.battle.net/support/en/article/world-of-warcraft-starter-edition-account-faq#q2>
22. BOŘÁNEK, Roman. Firefox je nejpoužívanější prohlížeč v Evropě. *Živě* [online]. Praha: Mladá fronta, 12. 1. 2011 [cit. 2012-07-15]. Dostupné z: <http://www.zive.cz/clanky/firefox-je-nejpouzivanejsi-prohlizec-v-evrope/sc-3-a-155332/default.aspx>
23. BOWYER, Adrian. RepRapGPLLicence. *RepRap* [online]. Bath: University of Bath, 14 Dec 2006 [cit. 2012-07-28]. Dostupné z: <http://reprap.org/wiki/RepRapGPLLicence>
24. BRICE, Andy. What type of free trial should I offer for my software? *Successful software* [online]. 19 September 2011 [cit. 2012-07-25]. Dostupné z: <http://successfulsoftware.net/2011/09/19/types-of-free-trial-for-software/>
25. CALLAHAN, Michael E. The history of shareware. In: *Paul's picks: picking the best software since 1999* [online]. Douglas (Isle of Man): Safe Download, ©2010 [cit. 2012-04-26]. Dostupné z: http://paulspicks.com/help/history_of_shareware.aspx

26. CHEVALIER, Bérengère, Vladimir DE LA CASA a Rémy SABATIER. *Affichage libre: bière sous licence libre (CC-By-Sa)* [online]. 2011 [cit. 2012-07-13]. Dostupné z: <http://bierelibre.org/>
27. COMMUNIA. *Public domain day* [online]. Tribute Media, ©2009 [cit. 2012-08-14]. <http://www.publicdomainday.org/>
28. COPYFREE INITIATIVE. Copyfree licenses. *Copyfree: unfetter your ideas* [online]. Copyfree Initiative, [2007-] [cit. 2012-04-18]. Dostupné z: <http://copyfree.org/licenses>
29. COPYFREE INITIATIVE. Rejected licenses. *Copyfree: unfetter your ideas* [online]. Copyfree Initiative, [2007-] [cit. 2012-08-14]. Dostupné z: <http://copyfree.org/rejected/>
30. COPYLEFT ATTITUDE. Licence art libre. In: *Copyleft attitude* [online]. Copyleft Attitude, 2007 [cit. 2012-08-15]. Dostupné z: <http://artlibre.org/licence/lal>
31. CREATIVE ARCHIVE LICENCE GROUP. The full licence. In: *BBC* [online]. BBC, 2012 [cit. 2012-08-15]. Dostupné z: http://www.bbc.co.uk/creativearchive/licence/full_licence.shtml
32. CREATIVE COMMONS. Creative Commons CC0 1.0 universal. *Creative Commons* [online]. Mountain View (California): Creative Commons, [2009] [cit. 2012-07-07]. Dostupné z: <http://creativecommons.org/publicdomain/zero/1.0/legalcode>
33. CREATIVE COMMONS. Yahoo exact license distribution. In: *Creative Commons* [online]. Mountain View (California): Creative Commons, 2010-01-02 [cit. 2012-08-14]. Dostupné z: <http://labs.creativecommons.org/metrics/charts/2010-01-02/ch/Yahoo%20exact%20license%20distribution.png>
34. CREATIVE COMMONS. Compatible licenses. *Creative Commons* [online]. Mountain View (California): Creative Commons, [2012] [cit. 2012-08-04]. Dostupné z: <http://creativecommons.org/compatiblelicenses>
35. CREATIVE COMMONS. CC0 use for data. In: *Creative Commons* [online]. Mountain View (California): Creative Commons, last modified on 24 April 2012 [cit. 2012-08-13]. Dostupné z: http://wiki.creativecommons.org/CC0_use_for_data

36. CREATIVE COMMONS. CC affiliate network. *Creative Commons* [online]. Mountain View (California): Creative Commons, last modified on 21 July 2012 [cit. 2012-08-14]. Dostupné z: http://wiki.creativecommons.org/CC_Affiliate_Network
37. CREATIVE COMMONS. 4.0. *Creative Commons* [online]. Mountain View (California): Creative Commons, last modified on 1 August 2012 [cit. 2012-08-15]. Dostupné z: <http://wiki.creativecommons.org/4.0>
38. CREATIVE COMMONS. Choose a license. *Creative Commons* [online]. Mountain View (California): Creative Commons, [cit. 2012-08-15]. Dostupné z: <http://creativecommons.org/choose/>
39. CREATIVE COMMONS ČESKÁ REPUBLIKA. CC launch: oficiální spuštění českých CC licencí!!!. In: *Creative Commons Česká republika* [online]. Praha: Creative Commons Česká republika, March 24th, 2009 [cit. 2012-08-15]. Dostupné z: <http://www.creativecommons.cz/2009/03/24/cc-launch-oficialni-spusteni-ceskych-cc-licenci/>
40. CREATIVE COMMONS ČESKÁ REPUBLIKA. Kdo používá licence Creative Commons?. In: *Creative Commons Česká republika* [online]. Praha: Creative Commons Česká republika, November 3rd, 2009 [cit. 2012-08-14]. Dostupné z: <http://www.creativecommons.cz/2009/11/03/kdo-pouziva-licence-creative-commons/>
41. CREATIVE COMMONS ČESKÁ REPUBLIKA. Licenční prvky. In: *Creative Commons Česká republika* [online]. Praha: Creative Commons Česká republika, ©2012 [cit. 2012-08-14]. Dostupné z: <http://www.creativecommons.cz/zakladni-informace-o-cc/licencni-prvky/>
42. ČESKO. Zákon č. 89 ze dne 28. března 1990, kterým se mění a doplňuje zákon č. 35/1965 Sb. o dílech literárních, vědeckých a uměleckých (autorský zákon). In: Sběrka zákonů České republiky. 1990, částka 19, s. 379-381. Dostupný také z: <http://aplikace.mvcr.cz/sbirka-zakonu/ViewFile.aspx?type=c&id=2330>

43. ČESKO. Zákon č. 509 ze dne 5. listopadu 1991, kterým se mění, doplňuje a upravuje Občanský zákoník. In: Sbírka zákonů České republiky. 1991, částka 97, s. 2410-2463. Dostupný také z: <http://aplikace.mvcr.cz/sbirka-zakonu/ViewFile.aspx?type=c&id=2509>
44. ČESKO. Zákon č. 121 ze dne 7. dubna 2000 o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon). In: Sbírka zákonů České republiky. 2000, částka 36, s. 1658-1685. Dostupný také z: <http://aplikace.mvcr.cz/sbirka-zakonu/ViewFile.aspx?type=c&id=3424>
45. ČESKO. Zákon č. 216 ze dne 25. dubna 2006, kterým se mění zákon č. 121/2000 Sb., o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon), ve znění pozdějších předpisů, a některé další zákony. In: Sbírka zákonů České republiky. 2006, částka 72, s. 2707-2726. ISSN 1211-1244. Dostupný také z: <http://aplikace.mvcr.cz/sbirka-zakonu/ViewFile.aspx?type=c&id=4918>
46. ČESKO. Zákon č. 351 ze dne 27. října 2011, kterým se mění zákon č. 513/1991 Sb., obchodní zákoník, ve znění pozdějších předpisů, a další související zákony. In: Sbírka zákonů České republiky. 2011, částka 123, s. 4378-4382. ISSN 1211-1244. Dostupný také z: <http://aplikace.mvcr.cz/sbirka-zakonu/ViewFile.aspx?type=c&id=6047>
47. EGG et al. Definition/Cs. In: MÖLLER, Erik et al. *Definition of free cultural works* [online]. 21 September 2007, last modified on 12 August 2012 [cit. 2012-08-13]. Dostupné také z: <http://freedomdefined.org/Definition/Cs>
48. *Elephants dream* [film]. Director Bassam Kurdali. Amsterdam: Nederlands Media Art Institute, 2006. Dostupné také z: [http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/8/83/Elephants_Dream_\(high_quality\).ogv](http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/8/83/Elephants_Dream_(high_quality).ogv)
49. EVROPSKÁ UNIE. EVROPSKÁ KOMISE. Veřejná licence Evropské unie: v.1.1. In: *IDABC: European egovernment services* [online]. Evropské společenství, ©2007 [cit. 2012-08-15]. Dostupné z: <http://ec.europa.eu/idabc/servlets/Doc0926.pdf?id=31975>
50. EVROPSKÁ ORGANIZACE PRO JADERNÝ VÝZKUM. CERN OHL v1.1. *Open hardware repository* [online]. Geneva: CERN, 2011-07-08 [cit. 2012-08-11]. Dostupné z: <http://www.ohwr.org/licenses/cern-ohl/v1.1>

51. EVROPSKÁ ORGANIZACE PRO JADERNÝ VÝZKUM. TISKOVÁ KANCELÁŘ. Press release: CERN launches open hardware initiative. *CERN press office* [online]. Geneva: CERN Press Office, 7 July 2011 [cit. 2012-08-11]. Dostupné z: <http://press.web.cern.ch/press/PressReleases/Releases2011/PR08.11E.html>
52. FLORES, Alejandro. Inicia festival de cine Creative Commons. *El economista* [online]. 8 Julio, 2012 [cit. 2012-08-14]. Dostupné z: <http://eleconomista.com.mx/entretenimiento/2012/07/08/inicia-festival-cine-creative-commons>
53. FOCUS EDITORS. 50 places Linux is running that you might not expect. In: *Focus* [online]. San Francisco: Focus, [March 23, 2010] [cit. 2012-08-12]. Dostupné z: <http://www.focus.com/fyi/50-places-linux-running-you-might-not-expect/>
54. FORD, Nelson. The history of shareware & PsL. In: *Association of software professionals: the world's #1 trade organization for independent software developers and vendors* [online]. ASP, ©2000 [cit. 2012-04-23]. Dostupné z: <http://www.asp-software.org/users/history-of-shareware.asp#ford>
55. FREEBSD PROJECT. The FreeBSD documentation license. *The FreeBSD project: the power to serve* [online]. FreeBSD Project, ©1994-2012, last modified 2012-05-17 [cit. 2012-08-13]. Dostupné z: <http://www.freebsd.org/copyright/freebsd-doc-license.html>
56. FREEBSD PROJECT. The 4.4BSD copyright. *The FreeBSD project: the power to serve* [online]. FreeBSD Project, ©1995-2012, last modified 2012-05-17 [cit. 2012-07-30]. Dostupné z: <http://www.freebsd.org/copyright/license.html>
57. FREEBSD PROJECT. The FreeBSD copyright. *The FreeBSD project: the power to serve* [online]. FreeBSD Project, ©1995-2012, last modified 2012-05-17 [cit. 2012-07-30]. Dostupné z: <http://www.freebsd.org/copyright/freebsd-license.html>
58. FREE SOFTWARE FOUNDATIOIN. GNU General public license, version 1. *GNU operating system* [online]. Boston: FSF, 1989, updated 2012/06/10 [cit. 2012-07-31]. Dostupné z: <http://www.gnu.org/licenses/old-licenses/gpl-1.0.html>

59. FREE SOFTWARE FOUNDATIOIN. GNU General public license, version 2. *GNU operating system* [online]. Boston: FSF, ©1991, updated 2012/06/10 [cit. 2012-07-31]
Dostupné z: <http://www.gnu.org/licenses/old-licenses/gpl-2.0.html>
60. FREE SOFTWARE FOUNDATION. Categories of free and nonfree software. *GNU operating system* [online]. FSF, ©1996-2010, updated 2012/06/10 [cit. 2012-07-10]
Dostupné z: <http://www.gnu.org/philosophy/categories.html>
61. FREE SOFTWARE FOUNDATIOIN. GNU Free documentation license, version 1.1. *GNU operating system* [online]. Boston: FSF, March 2000, updated 2012/06/10 [cit. 2012-08-13] Dostupné z: <http://www.gnu.org/licenses/old-licenses/fdl-1.1.html>
62. FREE SOFTWARE FOUNDATIOIN. GNU Free documentation license. *GNU operating system* [online]. Version 1.2. Boston: FSF, November 2002, updated 2012/06/10 [cit. 2012-08-13] Dostupné z: <http://www.gnu.org/licenses/old-licenses/fdl-1.2.html>
63. FREE SOFTWARE FOUNDATIOIN. GNU Affero general public license. *GNU operating system* [online]. Boston: FSF, ©2007, updated 2012/06/10 [cit. 2012-07-31]
Dostupné z: <http://www.gnu.org/licenses/agpl.html>
64. FREE SOFTWARE FOUNDATIOIN. GNU Lesser general public license. *GNU operating system* [online]. Boston: FSF, ©2007, updated 2012/06/10 [cit. 2012-07-31]
Dostupné z: <http://www.gnu.org/licenses/lgpl.html>
65. FREE SOFTWARE FOUNDATIOIN. GNU General public license. *GNU operating system* [online]. Boston: FSF, ©2007, updated 2012/06/10 [cit. 2012-07-31] Dostupné z: <http://www.gnu.org/licenses/gpl.html>
66. FREE SOFTWARE FOUNDATIOIN. GNU Free documentation license. *GNU operating system* [online]. Version 1.3. Boston: FSF, November 2008, updated 2012/06/10 [cit. 2012-08-13] Dostupné z: <http://www.gnu.org/licenses/fdl.html>
67. FREE SOFTWARE FOUNDATION. Categories of free and nonfree software. *GNU operating system* [online]. Boston: Free Software Foundation, ©2010, updated 2012/06/10 [cit. 2012-08-12]. Dostupné z: <http://www.gnu.org/philosophy/categories.html>

68. FREE SOFTWARE FOUNDATION. Various licenses and comments about them. *GNU operating system* [online]. Boston: Free Software Foundation, ©2010, updated 2012/07/21 [cit. 2012-07-28]. Dostupné z: <http://www.gnu.org/licenses/license-list.html>
69. Free software licence. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. St. Petersburg (Florida): Wikimedia Foundation, 27 June 2001, last modified on 11 August 2012 [cit. 2012-08-12]. Dostupné z: http://en.wikipedia.org/wiki/Free_software_licence
70. GARCÍA, Enrique a Javier SERRANO. OHR support: OHR manifesto. *Open hardware repository* [online]. 17/02/2010, [poslední aktualizace] 27/04/2011 [cit. 2012-07-13]. Dostupné z: <http://www.ohwr.org/projects/ohr-support/wiki/Manifesto>
71. GARLICK, Mia. Creative Commons version 3.0 licenses: a brief explanation. *Creative Commons* [online]. Mountain View (California): Creative Commons, last modified on 20 July 2012 [cit. 2012-08-15]. Dostupné z: http://wiki.creativecommons.org/Version_3
72. GENI. Select your Geni membership. *Geni* [online]. Los Angeles: Geni, ©2012 [cit. 2012-07-26]. Dostupné z: https://www.geni.com/pro/compare?tracking_source=upgrade-banner
73. GILES, Aaron. Aaron's computing history. *Aaron's almanac* [online]. [2003] [cit. 2012-04-18]. Dostupné z: <http://aarongiles.com/history/index.html>
74. GOODGER, Ben. Welcome to Chromium. *The Chromium blog: news and developments from the open source browser project* [online]. Mountain View (California): Google, September 02, 2008 [cit. 2012-07-15]. Dostupné z: http://blog.chromium.org/2008/09/welcome-to-chromium_02.html
75. GOOGLE. Chromium: terms and conditions. *Google code* [online]. Mountain View (California): Google, ©2008 [cit. 2012-07-15]. Dostupné z: <http://web.archive.org/web/20110520024941/http://code.google.com/chromium/terms.html>
76. GOOGLE. Smluvní podmínky aplikace Google Chrome. *Google Chrome* [online]. Mountain View (California): Google, 12. srpna 2010 [cit. 2012-07-24]. Dostupné z: https://www.google.com/chrome/intl/cs/eula_text.html

77. GREEN, Lisa C. Copyright protection and computer programs: identifying creative expression in a computer program's nonliteral elements. *Fordham intellectual property, media and entertainment law journal*. Vol. 3, iss. 1, art. 9, 1992, s. 89-137. Dostupné také z: <http://ir.lawnet.fordham.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1032&context=iplj>
78. GROSSMAN, Lev. New free license to cover content online. *Time digital* [online]. New York: Time, September 18, 1998 [cit. 2012-08-12]. Dostupné z: <http://web.archive.org/web/20000619122406/http://www.time.com/time/digital/daily/0,2822,621,00.html>
79. HARBERG, Al. Software selling ideas from our friends at ESC. In: *Association of software professionals: the world's #1 trade organization for independent software developers and vendors* [online]. ASP, October 14th, 2009 [cit. 2012-04-23]. Dostupné z: <http://blog.asp-software.org/software-selling-ideas-from-esc/>
80. HARMON, Elliot. Four million CC-licensed videos uploaded to YouTube. In: *Creative commons* [online]. Mountain View (California): Creative Commons, July 25th, 2012 [cit. 2012-08-14]. Dostupné z: <http://creativecommons.org/weblog/entry/33421>
81. HIOX INDIA. Welcome to the world of web server usage statistics. In: *Greatstatistics.com* [online]. Coimbatore: HIOX India, ©2006-2012 [cit. 2012-08-15]. Dostupné z: <http://www.greatstatistics.com/serverstats.php>
82. HOCEVAR, Samuel. LPRAB: Licence publique rien à branler. *Sam Hocevar* [online]. 2009-03-09 [cit. 2012-07-07]. Dostupné z: <http://sam.zoy.org/lprab/>
83. HOCEVAR, Sam. WTFPL: Do What The Fuck You Want To Public License. *Sam Hocevar* [online]. 2010-10-27 [cit. 2012-07-07]. Dostupné z: <http://sam.zoy.org/wtfpl/>
84. HOSKINS, William. *To all licensees, distributors of any version of BSD* [online]. Berkeley: University of California, Berkeley, July 22, 1999 [cit. 2012-07-30]. Dostupné z: <ftp://ftp.cs.berkeley.edu/pub/4bsd/README.Impt.License.Change>
85. IBM. History of IBM: 1960s. *IBM archives* [online]. Armonk (New York): IBM, [cit. 2012-07-20]. Dostupné z: http://www-03.ibm.com/ibm/history/history/decade_1960.html

86. INTERNATIONAL CHILD CARE FUND HOLLAND. What is ICCF Holland?. *ICCF Holland: helping children in Uganda* [online]. Venlo: ICCF, [2012] [cit. 2012-04-28]. Dostupné z: <http://iccf-holland.org/iccf.html> nebo <http://www.iccf.nl/iccf.html>
87. INTERNET INFO. Softwarové licence. *Slunečnice.cz: programy rychle a zadarmo* [online]. Praha: Internet Info, ©1998- [cit. 2012-04-20]. Dostupné z: <http://www.slunecnice.cz/licence/>
88. ITECHNIC. The Balloon open hardware license (BOHL): version 0.2 for discussion. In: *Balloonboard* [online]. iTechnic, 11/01/2007 [cit. 2012-07-05]. Dostupné z: http://www.balloonboard.org/docs/Balloon_License_0v2.pdf
89. JANSÁ, Petr. *Právní aspekty implementace projektu „Creative Commons“ v České republice*. Praha, 2008. Diplomová práce. Univerzita Karlova v Praze, Právnická fakulta, Ústav práva autorského, práv průmyslových a práva soutěžního. Vedoucí diplomové práce Irena Holcová.
90. KAMP, Poul-Henning. Beerware, am I really serious? *Unix guru at large* [online]. Slagelse, 2004 [cit. 2012-04-18]. Dostupné z: <http://people.freebsd.org/~phk/>
91. KATZ, Andrew. SolderPad hardware license version 0.51. In: SOLDERPAD. *SolderPad* [online]. London: SolderPad, last edited Mar 8 2012 [cit. 2012-07-13]. Dostupné z: <http://solderpad.org/licenses/SHL-0.51/>
92. KHAN, Salman. The Khan Academy. In: *YouTube* [online]. San Bruno (California): YouTube, [cit. 2012-08-15]. Dostupné z: <http://www.youtube.com/user/khanacademy/videos>
93. KNOPE, Jim. The origin of shareware. In: *Association of software professionals: the world's #1 trade organization for independent software developers and vendors* [online]. ASP, ©1995-1996 [cit. 2012-04-23]. Dostupné z: <http://www.asp-software.org/users/history-of-shareware.asp>
94. KREMERSKOTHEIN, Kay. 200 million Creative Commons photos and counting!. In: *Flickr blog* [online]. Yahoo!, October 5, 2011 [cit. 2012-08-14]. Dostupné z: <http://blog.flickr.net/en/2011/10/05/200-million-creative-commons-photos-and-counting/>

95. KUHN, Bradley M. „Open core“ is the new shareware. In: *Bradley M. Kuhn* [online]. 16 October 2009 [cit. 2012-08-12]. Dostupné z: <http://ebb.org/bkuhn/blog/2009/10/16/open-core-shareware.html>
96. LAMBERTS, Reinoud. Announcing: open design circuits. In: *Open collector* [online]. Open Collector, March 1998 [cit. 2012-08-15]. Dostupné z: http://opencollector.org/history/OpenDesignCircuits/reinoud_announce
97. LESSIG, Lawrence. *Free culture: how big media uses technology and the law to lock down culture and control creativity*. New York: Penguin Press, 2004. xvi, 348 s. ISBN 1-59420-006-8. Dostupné také z: <http://www.free-culture.cc/freeculture.pdf>
98. LESSIG, Lawrence. CC in review: Lawrence Lessig on supporting the commons. In: *Creative commons* [online]. Mountain View (California): Creative Commons, October 6th, 2005 [cit. 2012-08-14]. Dostupné z: <http://creativecommons.org/weblog/entry/5661>
99. LESSIG, Lawrence. CC in review: Lawrence Lessig on how it all began. In: *Creative commons* [online]. Mountain View (California): Creative Commons, October 12th, 2005 [cit. 2012-08-14]. Dostupné z: <http://creativecommons.org/weblog/entry/5668>
100. LINKSVAYER, Mike. Creative Commons licenses on Flickr: many more images, slightly more freedom. In: *Creative commons* [online]. Mountain View (California): Creative Commons, March 10th, 2010 [cit. 2012-08-09]. Dostupné z: <http://creativecommons.org/weblog/entry/20870>
101. LINKSVAYER, Mike. Using CC0 for public domain software. In: *Creative commons* [online]. Mountain View (California): Creative Commons, April 15th, 2011 [cit. 2012-08-09]. Dostupné z: <http://creativecommons.org/weblog/entry/27081>
102. LINKSVAYER, Mike. The power of open: over 400 million CC-licensed works, with increasing freedom. In: *Creative commons* [online]. Mountain View (California): Creative Commons, June 27th, 2011 [cit. 2012-08-14]. Dostupné z: <http://creativecommons.org/weblog/entry/28041>

103. LYONS, Daniel. Torvalds on TiVo. *Forbes.com* [online]. Boston: Forbes.com, 03.09.06 [cit. 2012-08-11]. Dostupné z: http://www.forbes.com/2006/03/09/torvalds-linux-licensing-cz_dl_0309torvalds2.html
104. MANDELBAUM, Aaron. OpenLogic scanning data reveals OSS developers choose GPL, enterprises prefer Apache. In: *OpenLogic: helping enterprises use open source software* [online]. Broomfield (Colorado): OpenLogic, May 16, 2011 [cit. 2012-08-09]. Dostupné z: <http://www.openlogic.com/news/bid/154646/OpenLogic-Scanning-Data-Reveals-OSS-Developers-Choose-GPL-Enterprises-Prefer-Apache>
105. MARACKE, Catharina. Creative Commons International: the international license porting project, origins, experiences, and challenges. *Journal of intellectual property, information technology and electronic commerce law*. Vol. 1 (2010), iss. 1, s. 4-18. Dostupné také z: <http://www.jipitec.eu/issues/jipitec-1-1-2010/2417/dippadm1268743811.97.pdf>
106. MARTINIMAN. Abandonware: the good old games. *HubPages* [online]. San Francisco: HubPages, July 6, 2008 [cit. 2012-07-26]. Dostupné z: <http://martiniman.hubpages.com/hub/Abandonware>
107. MASQUILIER, Augustin. Awards recieved by high quality charityware. *Charityware.info* [online]. Augustin Masquilier, [mezi 2009 a 2011] [cit. 2012-07-05]. Dostupné z: <http://charityware.info/wiki/awards-received-high-quality-charityware>
108. MASSACHUSETTS INSTITUTE OF TECHNOLOGY. Our history. *MIT OpenCourseWare* [online]. Cambridge (Massachusetts): MIT, ©2002-2012 [cit. 2012-08-15]. Dostupné z: <http://ocw.mit.edu/about/our-history/>
109. MASSACHUSETTS INSTITUTE OF TECHNOLOGY. Massachusetts Institute of Technology. In: *YouTube* [online]. San Bruno (California): YouTube, [cit. 2012-08-15]. Dostupné z: <http://www.youtube.com/user/MIT/videos>
110. MCAFEE. Potentially unwanted programs: spyware and adware. *McAfee: an Intel company* [online]. Santa Clara (California): McAfee, 2005 [cit. 2012-06-09]. 12 s. Dostupné z: <http://www.mcafee.com/us/resources/white-papers/wp-potentially->

- [unwanted-programs-spyware-adware.pdf](#). Na titulní straně uvedeno také White Paper, September 2005.
111. MCKUSICK, Marshall Kirk. Twenty years of Berkeley Unix: from AT&T-owned to freely redistributable. In: DIBONA, Chris, Sam OCKMAN a Mark STONE, ed. *Open sources: voices from the revolution*. Sebastopol (California): O'Reilly Media, 1999, s. 31-46. ISBN 1-56592-582-3. Dostupné také z: <http://oreilly.com/catalog/opensources/book/kirkmck.html>
112. MEUER, Hans et al. TOP500 statistics. *TOP500: supercomputer sites* [online]. TOP500.Org, ©2000-2012 [cit. 2012-08-12]. Dostupné z: <http://i.top500.org/stats>
113. MICROSOFT. Licenční podmínky pro software společnosti Microsoft: Windows 7 professional. In: *Microsoft* [online]. Redmond (Washington): Microsoft, ©2012 [cit. 2012-07-24]. Dostupné z: [http://download.microsoft.com/Documents/UseTerms/Windows%207 Professional Czech 710e6bf8-9043-487b-a356-528e57df54b3.pdf](http://download.microsoft.com/Documents/UseTerms/Windows%207%20Professional%20Czech%20710e6bf8-9043-487b-a356-528e57df54b3.pdf)
114. MORMEGIL et al. Terms of use/cs. In: *Wikimedia foundation* [online]. St. Petersburg (Florida): Wikimedia Foundation, 25 May 2012, last modified on 27 May 2012 [cit. 2012-08-13]. Dostupné z: http://wikimediafoundation.org/wiki/Terms_of_Use/cs
115. MOZILLA FOUNDATION. Mozilla public license: version 2.0. In: *Mozilla* [online]. Mountain View (California): Mozilla Foundation, ©1998-2012 [cit. 2012-08-09]. Dostupné z: <http://www.mozilla.org/MPL/2.0/>
116. MOZILLA FOUNDATION. Mozilla Firefox 14.0.1 [software]. [přístup 31. července 2012]. Dostupné z: <http://www.mozilla.org>
117. NETCRAFT. August 2012 web server survey. In: *Netcraft* [online]. Bath: Netcraft, 2nd August, 2012 [cit. 2012-08-10]. Dostupné z: <http://news.netcraft.com/archives/2012/08/02/august-2012-web-server-survey.html>
118. Open content. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. St. Petersburg (Florida): Wikimedia Foundation, 24 August 2001, last modified on 24 August 2001 [cit. 2012-08-13]. Dostupné z: http://en.wikipedia.org/wiki/Open_content

119. OPENCOURSEWARE CONSORTIUM. About the OCW Consortium. OpenCourseWare Consortium [online]. Newton (Massachusetts): OCW Consortium, [cit. 2012-08-15]. Dostupné z: <http://www.ocwconsortium.org/en/aboutus/abouttheocwc>
120. OPEN SOURCE HARDWARE AND DESIGN ALLIANCE. 4xfreedom. *OH&A: OHANDA.org* [online]. [cit. 2012-07-04]. OHANDA, 9 October 2010, last modified 21 October 2010 [cit. 2012-07-09]. Dostupné z: http://wiki.ohanda.org/index.php/4_Freedoms
121. OPEN SOURCE HARDWARE ASSOCIATION. Definition. *Open Source Hardware Association* [online]. OSHWA, [2012] [cit. 2012-07-06]. Dostupné z: <http://www.oshwa.org/definition/> a <http://freedomdefined.org/OSHW>
122. OPEN SOURCE HARDWARE ASSOCIATION. FAQ. *Open Source Hardware Association* [online]. OSHWA, [2012] [cit. 2012-07-06]. Dostupné z: <http://www.oshwa.org/faq/>
123. OPEN SOURCE INITIATIVE. The BSD 3-clause license. *Open Source Initiative* [online]. San Francisco: OSI, [cit. 2012-07-30]. Dostupné z: <http://opensource.org/licenses/BSD-3-Clause>
124. OPEN SOURCE INITIATIVE. The open source definition. *Open Source Initiative* [online]. San Francisco: OSI, [cit. 2012-04-21]. Dostupné z: <http://www.opensource.org/docs/osd>
125. OpenHardwareLicense: the Balloon open hardware license (BOHL). *Balloonboard* [online]. 2007-01-11, last edited 2009-02-22 [cit. 2012-07-05]. Dostupné z: <http://www.balloonboard.org/balloonwiki/OpenHardwareLicense>
126. PERENS, Bruce. Open source definition. In: DIBONA, Chris, Sam OCKMAN a Mark STONE, ed. *Open sources: voices from the revolution*. Sebastopol (California): O'Reilly Media, 1999, s. 171-188. ISBN 1-56592-582-3. Dostupné také z: <http://oreilly.com/catalog/opensources/book/perens.html>

127. PERENS, Bruce. Project: constitution. In: *Open Hardware* [online]. Open Hardware organization, 6 August 2011 [cit. 2012-07-09]. Dostupné z: <http://wiki.openhardware.org/Project:Constitution>
128. PERENS, Bruce. Recommended licenses. In: *Open Hardware* [online]. Open Hardware organization, 6 August 2011 [cit. 2012-07-06]. Dostupné z: http://wiki.openhardware.org/Recommended_Licenses
129. PERENS, Bruce. TAPR meeting results. In: *Open Hardware Summit* [online]. Open Source Hardware Association, Sep 19 2011 [cit. 2012-07-06]. Dostupné z: <http://lists.openhardwaresummit.org/pipermail/updates-openhardwaresummit.org/2011-September/000406.html>
130. PERENS, Bruce. Re: licensing – copyleft? In: *Slashdot* [online]. October 31 2011 10:01 PM [cit. 2012-07-13]. Dostupné z: <http://hardware.slashdot.org/comments.pl?sid=2502686&cid=37902852>
131. PERENS, Bruce. Convening the license committee: call for participation. In: *Open Hardware* [online]. Open Hardware organization, Nov 16 2011 [cit. 2012-07-05]. Dostupné z: <http://lists.openhardware.org/pipermail/legal/2011-November/000039.html>
132. PERL FOUNDATION. Artistic License 2.0. In: *Perl* [online]. Walnut (California): Perl Foundation, ©2000-2006 [cit. 2012-08-12]. Dostupné z: http://www.perlfoundation.org/artistic_license_2_0
133. PRŮŠA, Josef. *Josef Prusa: RepRap 3D tisk* [online]. [2012] [cit. 2012-07-28]. Dostupné z: <http://josefprusa.cz/>
134. RAYMOND, Eric Steven. *The cathedral and the bazaar* [online]. Version 3.0. Thyrsus Enterprises, ©2000 [cit. 2012-04-23]. Dostupné z: <http://www.catb.org/~esr/writings/cathedral-bazaar/cathedral-bazaar/>
135. RAYMOND, Eric Steven. General public virus. *The jargon file* [online]. Version 4.4.7. Thyrsus Enterprises, 01 Oct 2004 [cit. 2012-07-29]. Dostupné z: <http://www.catb.org/jargon/html/G/General-Public-Virus.html>

136. RENCONTRES MONDIALES DU LOGICIEL LIBRE. Bière libre. *RMLL: Rencontres Mondiales du Logiciel Libre, 13e édition, Geneve 2012* [online]. Genève: RMLL, 2012 [cit. 2012-07-13]. Dostupné z: <http://2012.rml.info/biere-libre>
137. RESS, Manon. The European Orphan Works Directive: a missed opportunity?. In: *Knowledge Ecology International: attending and mending the knowledge ecosystem* [online]. Washington: KEI, 26. June 2012 [cit. 2012-07-28]. Dostupné z: <http://www.keionline.org/node/1445>
138. RINGERING, Peter. The abandonware FAQ v3.0 (frequently asked questions). *The abandonware ring: your source of abandonware since 1997* [online]. Depot Network, June 13, 2000 [cit. 2012-07-26]. Dostupné z: <http://web.archive.org/web/20000706193437/http://www.abandonwarering.com/faq.htm>
139. ROB. Interview with the VIMpire. *Linux forum* [online]. 01-12-2012 [cit. 2012-04-28]. Dostupné z: <http://www.linuxforum.com/content/155-Interview-With-The-VIMpire>
140. ROOSENDAAL, Ton. Elephants Dream in stereoscopic 3d. *Elephants dream* [online]. Amsterdam: Blender Foundation, 15 Mar [2011] [cit. 2012-07-25]. Dostupné z: <http://orange.blender.org/blog/elephants-dream-in-stereoscopic-3d/>
141. ROSEN, Lawrence. Why the public domain isn't a license. In: *Rosenlaw & Einschlag: technology law offices* [online]. Ukiah (California): Rosenlaw & Einschlag, ©2002 [cit. 2012-04-23]. Dostupné z: <http://rosenlaw.com/html/GL15a.pdf>
142. SEAMAN, Graham. Existing licenses and licenses under development. *Open collector* [online]. Open Collector, 12th August 2000 [cit. 2012-07-13]. Dostupné z: <http://opencollector.org/hardlicense/licenses.html>
143. SERRANO, Javier: CERN Open hardware licence v1.2. In: *CERN Open hardware license* [online]. 12/06/2012 [cit. 2012-08-11]. Dostupné z: http://www.ohwr.org/attachments/1360/cern_ohl_v1_2-rev3.pdf
144. SICHEL, Peter. Exposing the myth of „shareware“. In: *Sustainable Softworks: inspired tools for the Mac* [online]. Cumberland (Rhode Island): Sustainable Softworks, [©1997]

- [cit. 2012-06-06]. Dostupné z: http://www.sustworks.com/site/news_exposing_myth.html
145. SOFTWARE IN THE PUBLIC INTEREST. General resolution: why the GNU Free documentation license is not suitable for Debian main. In: *Debian* [online]. SPI, ©2006-2011, last modified Oct 2 2011 [cit. 2012-08-13]. Dostupné z: http://www.debian.org/vote/2006/vote_001.en.html
146. STALLMAN, Richard. Distribution. *Free software* [online]. Clarified 11 Feb. 1988 [cit. 2012-08-02]. Dostupné z: http://www.free-soft.org/gpl_history/emacs_gpl.html
147. STALLMAN, Richard. The GNU operating system and the free software movement. In: DIBONA, Chris, Sam OCKMAN a Mark STONE, ed. *Open sources: voices from the revolution*. Sebastopol (California): O'Reilly Media, 1999, s. 53-70. ISBN 1-56592-582-3. Dostupné také z: <http://oreilly.com/catalog/opensources/book/stallman.html>
148. STALLMAN, Richard. *Free software, free society: selected essays of Richard M. Stallman*. 2nd ed. Boston: FSF, ©2010. 224 s. ISBN 978-0-9831592-0-9. Dostupné také z: <http://www.gnu.org/doc/fsfs-ii-2.pdf>
149. STALLMAN, Richard. Transcript of a talk by Richard Stallman about GPLv3, February 25th 2006. In: IRISH FREE SOFTWARE ORGANISATION. *IFSO: Irish free software organisation* [online]. Transcription by Ciaran O'Riordan. Dublin: IFSO, ©2006 [cit. 2012-08-02]. Dostupné z: <http://www.ifso.ie/documents/rms-gplv3-2006-02-25.html>
150. STALLMAN, Richard. Transcript of Richard Stallman on GPLv3 in Brussels, Belgium: 1st of April 2007. In: FREE SOFTWARE FOUNDATION EUROPE. *FSFE* [online]. Düsseldorf: FSFE, 4th of April 2007 [cit. 2012-08-04]. Dostupné z: <http://fsfe.org/campaigns/gplv3/fisl-rms-transcript.en.html>
151. STALLMAN, Richard. Why you shouldn't use the Lesser GPL for your next library. *GNU operating system* [online]. Boston: FSF, ©2007 [cit. 2012-08-05]. Dostupné z: <http://www.gnu.org/licenses/why-not-lgpl.html>
152. STALLMAN, Richard. How the Swedish Pirate Party platform backfires on free software. In: FREE SOFTWARE FOUNDATION. *GNU operating system* [online].

- Boston: FSF, ©2009 [cit. 2012-04-17]. Dostupné z: <http://www.gnu.org/philosophy/pirate-party.en.html>
153. STALLMAN, Richard. What is free software?. In: FREE SOFTWARE FOUNDATION. *GNU operating system* [online]. Boston: FSF, ©2010 [cit. 2012-06-15]. Dostupné z: <http://www.gnu.org/philosophy/free-sw.en.html>
154. STATCOUNTER. *StatCounter global stats* [online]. Dublin: StatCounter, ©1999-2012 [cit. 2012-08-11]. Dostupné z: <http://gs.statcounter.com/#browser-ww-monthly-201107-201206>
155. STATCOUNTER. Top 5 browsers from Jul 2011 to Jun 2012. *StatCounter global stats* [online]. Dublin: StatCounter, ©1999-2012 [cit. 2012-07-15]. Dostupné z: <http://gs.statcounter.com/#browser-ww-monthly-201107-201206>
156. STATCOUNTER. Top 5 operating systems from Jun 2011 to Jun 2012. *StatCounter global stats* [online]. Dublin: StatCounter, ©1999-2012 [cit. 2012-07-23]. Dostupné z: <http://gs.statcounter.com/#os-ww-monthly-201106-201206>
157. STEPHENSON, Neal. *In the beginning... was the command line*. New York: Avon, 1999. 151 s. ISBN 0-380-81593-1.
158. STODŮLKA, Václav. Google Chrome: nový open source browser. *ABC Linuxu* [online]. 3.9.2008 [cit. 2012-07-24]. ISSN 1214-1267. Dostupné z: http://www.abclinuxu.cz/blog/Vaclavuv_blog/2008/9/google-chrome-novy-open-source-browser
159. TAI, Li-Cheng. The history of the GPL. *Free software* [online]. July 4, 2001 [cit. 2012-07-30]. Dostupné z: http://www.free-soft.org/gpl_history/
160. TEMPLE, James. Salman Khan, math master of the Internet. In: *SFGate* [online]. December 14, 2009 [cit. 2012-08-15]. Dostupné z: www.sfgate.com/business/article/Salman-Khan-math-master-of-the-Internet-3278578.php#page-2

161. THOMPSON, Clive. Build It. Share It. Profit. Can Open Source Hardware Work? *Wired magazine* [online]. [New York]: Condé Nast, 10.20.08, Iss. 16.11 [cit. 2012-07-04]. Dostupné z: http://www.wired.com/techbiz/startups/magazine/16-11/ff_openmanufacturing
162. TORRONE, Phillip. Open source hardware, what is it? Here's a start... *Make: technology on your time* [online]. Sebastopol (California): O'Reilly Media, April 23rd, 2007 [cit. 2012-07-04]. Dostupné z: <http://blog.makezine.com/2007/04/23/open-source-hardware-what/>
163. TORVALDS, Linus a David DIAMOND. *Just for fun: the story of accidental revolutionary*. New York: HarperCollins, ©2001. xxii, 262 s. ISBN 0-06-662073-2.
164. TUCSON AMATEUR PACKET RADIO. The TAPR Open Hardware License. *TAPR* [online]. Richardson (Texas): TAPR, ©2007, last updated June 06 2012 [cit. 2012-07-06]. Dostupné z: <http://www.tapr.org/ohl.html>
165. VALLANCE, Ryan, Sepehr KIANI a Samir NAYFEH. Open design of manufacturing equipment. In: OPEN DESIGN FOUNDATION. *OpenDesign.org* [online]. 5/26/01 [cit. 2012-08-15]. Dostupné z: http://opendesign.org/CHIRP_Open_Design_Mfg_Equipment.pdf
166. VAN DEN BRANDE, Ywein, Shane COUGHLAN a Till JAEGER, ed. *The international free and open source software law book*. Munich: Open Source Press, 2011, s 13. 240 s. ISBN 978-3-941841-49-9. Dostupné také z: <http://ifosslawbook.org/belgium/>
167. VITAL FOCUS. Dancing to architecture. *Minski media* [online]. Minski Media, ©2009 [cit. 2012-08-15]. Dostupné z: <http://www.minskimedia.com/projects/dta.html>
168. VEREIN FÜR KREATIVE LEBENSGESTALTUNG. Lizenz für freie Inhalte. In: *Neppstar: die Sammlung für freie Musik, freie Kunst und freie Kultur* [online]. Version 1.0. Wien: Verein für kreative Lebensgestaltung, Mai 2003 [cit. 2012-08-15]. Dostupné z: <http://www.neppstar.net/webstar/freieinhalte-webstar.html>

169. W3TECHS. Historical trends in the usage of operating systems for websites. *W3Techs: web technology surveys* [online]. Dublin: Q-Success, ©2009-2012 [cit. 2012-08-11]. Dostupné z: http://w3techs.com/technologies/history_overview/operating_system
170. WATKINS, Ian. Genealogy on the Internet. In: *Blogger* [online]. Armidale, [cit. 2012-08-12]. Dostupné z: <http://www.watkins.blogspot.be/>
171. WILEY, David. OpenContent license (OPL): version 1.0. In: *OpenContent* [online]. July 14, 1998 [cit. 2012-08-12]. Dostupné z: <http://www.opencontent.org/opl.shtml>
172. WILEY, David. Open publication license v1.0. In: *OpenContent* [online]. 8 June 1999 [cit. 2012-08-12]. Dostupné z: <http://opencontent.org/openpub/>
173. WILEY, David. OpenContent is closing down. *Iterating toward openness: pragmatism over zeal* [online]. March 22, 2003 [cit. 2012-08-14]. Dostupné z: <http://opencontent.org/blog/archives/43>
174. WILEY, David. About the Open publication license. *Iterating toward openness: pragmatism over zeal* [online]. May 6, 2007 [cit. 2012-08-15]. Dostupné z: <http://opencontent.org/blog/archives/329>
175. WTF Public License. In: *Wikipédia: L'encyclopédie libre* [online]. St. Petersburg (Florida): Wikimedia Foundation, 5 septembre 2006, dernière modification 15 juin 2012 [cit. 2012-07-07]. Dostupné z: http://fr.wikipedia.org/wiki/WTF_Public_License
176. XCONSORTIUM. Copyright: 2.2.2 UCB/LBL. In: XFREE86 PROJECT. *The XFree86 project* [online]. XFree86 Project, 1996/10/25 [cit. 2012-07-30]. Dostupné z: <http://www.xfree86.org/3.3.6/COPYRIGHT2.html#6>
177. ZACHTE, Erik. *Wikipedia charts: all languages* [online]. Data processed up to July 31, 2012, generated August 14, 2012 [cit. 2012-08-14]. Dostupné z: <http://stats.wikimedia.org/EN/ChartsWikipediaZZ.htm>