

Fakulta sociálních studií Masarykovy univerzity v Brně  
Katedra mediálních studií a žurnalistiky

**Sdílení a stahování audiovizuálního obsahu  
na Internetu**

(magisterská diplomová práce)

Martin Domes

V Brně 2005

Vedoucí práce: Mgr. David Kořínek

Prohlašuji, že jsem tuto práci vypracoval samostatně na základě mých vlastních myšlenek a s použitím uvedené literatury, internetových a dalších zdrojů a za pomoci vedoucího práce.

Martin Domes

Mé poděkování patří především vedoucímu práce Davidu Kořínkovi za podnětné konzultace a poskytnuté rady, jichž jsem při psaní této práce využil. Tento text by však nemohl nikdy vzniknout též bez existence veřejně přístupných databází zvláště serverů Živě a Slyck.com a webu časopisu Wired.

# OBSAH

<b>1. Úvodem .....</b>	<b>6</b>
<b>2. Přístup k tématu práce.....</b>	<b>8</b>
2.1. Přístup ke změně .....	8
2.2. Internet jako masové médium .....	9
2.3. Internet jako modernizační a inovativní technologie.....	9
2.4. Přístup k regulaci a kontrole Internetu.....	12
2.5. Internet a zábavní průmysl .....	16
2.6. Internet a jeho publikum .....	17
<b>3. Distribuce audiovizuálního obsahu na Internetu .....</b>	<b>20</b>
3.1. Přenosové protokoly Internetu .....	21
3.2. Kompresní datové formáty .....	22
3.3. Nástup MP3 – boj a usmíření? .....	23
3.4. Nástup software a hardware MP3 přehrávačů .....	26
3.5. Interpretační hledisko .....	30
<b>4. Současné možnosti sdílení a stahování .....</b>	<b>34</b>
4.1. Nástup peer-to-peer sítí .....	34
4.2. Technologie peer-to-peer sítí .....	37
4.3. Současné peer-to-peer sítě.....	40
4.4. Nástup placených služeb .....	45
4.5. Přehled současných placených služeb.....	51
4.6. Interpretační hledisko .....	58
<b>5. Autorské právo v rámci Internetu .....</b>	<b>64</b>
5.1. Zpřístupnění a stažení díla na Internetu.....	64
5.2. Odpovědnost za poskytování obsahu na Internetu .....	67
5.3. Určení rozhodného autorského práva .....	68
<b>6. Právní aspekty sdílení a stahování.....</b>	<b>71</b>
6.1. Subjekty zastupující zábavní průmysl .....	71
6.2. Internetové pirátství v oblasti audiovizuálních děl .....	76
6.3. Vzestup a pád Napsteru .....	80
6.4. Další soudní spory v rámci peer-to-peer sítí.....	83
6.5. Interpretační hledisko .....	90
<b>7. Závěrem.....</b>	<b>96</b>
<b>8. Přílohy .....</b>	<b>101</b>
8.1. Typologie peer-to-peer sítí (zdroj: Cachelogic) .....	101
8.2. Statistika aktivních uživatelů peer-to-peer sítí (zdroj: Slyck.com) .....	102

8.3. Výzkum množství přenesených dat na Internetu a v peer-to-peer sítích v lednu až červnu 2004 (zdroj: Cachelogic).....	103
8.4. Statistika prodeje hudebních nahrávek na pevných nosičích v USA v letech 1994-2004 (zdroj: RIAA).....	104
8.5. Statistika prodeje hudebních nahrávek na pevných nosičích v USA za první polovinu roku 2003 a 2004 – srovnání (zdroj: RIAA).....	105
8.6. Statistiky prodeje a tržeb z prodeje hudebních nahrávek na pevných nosičích v ČR v letech 2000 až 2003 (zdroj: IFPI ČR).....	106
8.7. Statistika ztráty filmového průmyslu v důsledku pirátství ve světě v letech 1998 až 2002 (zdroj: MPA).....	107
8.8. Kategorizace osvojitelů na základě relativní doby osvojení inovace.....	107
8.9. Výsledky studie vztahu hudebních skladatelů, hudebníků a veřejnosti k Internetu v USA (zdroj: PEW Internet & American Life Project).....	108
8.10. Výsledky výzkumu provedeného Peter D. Hart Research Associates v USA v květnu 2002 (zdroj: Peter D. Hart Research Associates).....	109
8.11. Výsledky výzkumu zdrojů pro stahování audiovizuálního obsahu – leden až únor 2005 (zdroj: PEW Internet & American Life Project).....	110
<b>9. Literatura a tištěné zdroje.....</b>	<b>111</b>
9.1. česká literatura.....	111
9.2. cizojazyčná literatura.....	111
9.3. české tištěné zdroje.....	112
<b>10. Internetové zdroje.....</b>	<b>114</b>
10.1. české.....	114
10.2. cizojazyčné.....	124
<b>11. Internetové stránky jako zdroj informací.....</b>	<b>130</b>
11.1. české a slovenské.....	130
11.2. cizojazyčné.....	130
<b>12. Další zdroje.....</b>	<b>132</b>
12.1. Výzkumné studie a statistiky.....	132
12.2. Zákony.....	132
12.3. Filmy a dokumenty.....	132
<b>13. Rejstříky.....</b>	<b>133</b>
13.1. Jmenný rejstřík.....	133
13.2. Věcný rejstřík.....	134
<b>14. Anotace/Summary.....</b>	<b>137</b>
14.1. Anotace.....	137
14.2. Summary.....	137

# 1. Úvodem

Internet začal pronikat do našich životů zhruba před deseti lety, aby na sebe navázal řadu nových fenoménů, které se díky jeho rychlému vývoji staly velmi významnými. Má diplomová práce se věnuje pouze jednomu z těchto fenoménů, jenž ale patří mezi ty nejdiskutovanější – sdílení a stahování audiovizuálního obsahu na Internetu. Přesto lze říci, že české odborné prostředí se o tuto problematiku doposud příliš nezajímalo. Tomu nasvědčuje i neexistence literatury (a to ani překladové), která by širěji popisovala byť jediný aspekt tohoto fenoménu posledních let. Výjimkou budiž práce Jiřího Čermáka,<sup>1</sup> v níž autor nastiňuje problematiku vnímání současného pojetí autorského práva v rámci Internetu. Zdroje k exploraci tohoto tématu je tedy třeba hledat především na Internetu, a to zvláště na zahraničních serverech. V tomto ohledu mohu opět zmínit jednu výjimku a tou je archiv českého informačního serveru Živě, jenž se problematice okrajově čas od času věnuje. Motivací k vytvoření tohoto textu pro mě tedy bylo nejen osobní zaujetí pro popisovaný fenomén, ale též snaha vnést do českého odborného prostředí první postřehy vztahující se k tomuto významnému tématu oblasti Internetu posledních let.

Problematika sdílení a stahování audiovizuálního obsahu na Internetu je poměrně široká a lze ji nahlížet z mnoha úhlů pohledu. Některým z nich, stejně tak jako obecnému náhledu na Internet se věnuje následující část práce. Především je třeba zdůraznit, že objektem mého zájmu se staly peer-to-peer sítě (neboli výměnné systémy) a částečně též služby placeného stahování zmíněného obsahu na Internetu. Cílem práce je podat poměrně detailní popis historického vývoje v této oblasti, ale taktéž uvedená fakta interpretovat z pohledu mediálních a kulturních studií. Neopomím však v žádném případě ani oblast právní. Velký díl textu tudíž patří i právním aspektům. Popisné kapitoly jsou tak ve výsledku vždy následovány interpretačním hlediskem.

Práci jsem rozdělil na několik částí, jež se věnují vždy jednomu z aspektů popisovaného fenoménu. Nejprve (třetí část) pohlížím na Internet jako na distribuční médium a popisuji jeho vliv na kulturu a společnost. Další část práce (čtvrtá) se již naplno věnuje problematice sdílení a stahování v prostředí Internetu. Tento blok textu lze dále

---

<sup>1</sup> Viz kap. 9.1.

dělit na dvě skupiny – na oblast neplacených (peer-to-peer sítě) a placených (služby placeného stahování) kanálů sdílení a stahování. Část s pořadovým číslem pět interpretuje autorské právo v prostředí Internetu. Na tyto kapitoly navazuje část šestá, jež popisuje zřejmě nejproblematictější aspekt celého fenoménu sdílení a stahování audiovizuálního obsahu na Internetu – a tím je střet s oblastí práva. V závěru pak shrnuji své poznatky, abych formuloval další směry možného zájmu o zmíněný fenomén.

Nejen v historicko-popisných částech textu vycházím často z internetových zdrojů, zvláště pak z archivu českého serveru Živě a zahraničního serveru Slyck.com. V interpretačních kapitolách vycházím obvykle mimo uvedené literatury i z materiálů dostupných na webu amerického časopisu Wired (Wired.com). Mnohé informace jsou podpořeny závěry výzkumných studií, statistikami a podobně, jejichž výsledky či prezentaci lze nalézt v přílohách.

Na tomto místě je třeba ještě dodat, že význam pojmů „peer-to-peer sítě“ a „výměnné systémy“ je shodný. Mimo tuto práci se lze také setkat s různým zápisem pojmu „peer-to-peer“ – například „peer to peer“ nebo „p2p“. Ve všech případech však tyto pojmy nesou stejný význam. Taktéž je třeba objasnit, co mám na mysli, pokud mluvím o audiovizuálním obsahu. Za audiovizuální obsah zde považuji jak samostatné audio (hudební), tak video (filmové) nahrávky. Pojem „audiovizuální“ používám záměrně kvůli zkrácení celého zápisu, jenž by v plném znění vypadal takto: „audiální a audiovizuální obsah“. Hudebními a filmovými nahrávkami nejčastěji myslím nahrávky profesionální kvality (po technické stránce). Nemusí však vždy nutně jít o nahrávky profesionálních umělců, tedy těch, kteří jsou za produkci honorováni.

## 2. Přístup k tématu práce

K Internetu lze přistupovat z mnoha úhlů pohledu. Tato práce se věnuje pouze jednomu z aspektů vývoje a fungování Internetu v dnešní době. Proto zmíním některé z možných pohledů na Internet a přístupů k němu, z nichž v dalším textu vycházím.

### 2.1. Přístup ke změně

Internet vytváří nový nefyzický prostor, jehož zákonitosti fungování a existence se v mnohém odlišují od fyzického života společnosti, byť z tohoto prostředí v mnohém vycházejí. Můžeme tak mluvit o existenci kyberprostoru, jenž je podmíněn virtualizací či digitalizací. Nový aspekt těchto změn vnesl do našeho světa nové otázky, na které ne vždy nalézáme odpovědi. Proto se mohou objevovat názory, které novou technologii Internetu považují za špatnou. Lévy<sup>2</sup> však připomíná, že nikdy dříve se kolem nás nevyskytovaly takové technologické, ekonomické a sociální změny, nebo nebyly natolik destabilizující. Virtualizace podle něj sama o sobě představuje podstatu, ostří nadcházejících změn. Jako taková není virtualizace ani dobrá, ani špatná, a ani neutrální, ale manifestuje sama sebe a proces dalšího lidství – jeho heterogeneze. Podobně se o tomto přístupu zmiňuje už McLuhan,<sup>3</sup> když mluví o tom, že technologii nelze obecně považovat za dobrou či špatnou. Jde jen o to, jak ji použijeme, jen to ovlivňuje její hodnotu. Také Negroponte<sup>4</sup> přistupuje k postupu digitalizace jednoznačným způsobem. Píše, že proces digitalizace jako přirozené síly nemůže být odmítnut nebo zastaven. Má totiž čtyři velmi silné kvality, z nichž vyplývá jeho úplný triumf: decentralizace, globalizace, harmonizace a posilování. A právě decentralizační efekt je nejsilněji pocíťován v komerčním sektoru a počítačovém průmyslu. Decentralizace je jednou ze silných vlastností Internetu. Internet je též nedílnou součástí procesu globalizace. Harmonizací Negroponte myslí zisk větší míry plurality a možnosti kooperovat. A v posilování přirozenosti digitálního bytí vidí pozitivum, které vede k možnosti lepšího přístupu, větší mobility a schopnosti ovlivňovat změny utvářející budoucnost odlišnou od přítomnosti.

---

<sup>2</sup> Lévy (1998), s. 16.

<sup>3</sup> McLuhan (1964).

<sup>4</sup> Negroponte (1996), s. 229.

## 2.2. Internet jako masové médium

Internet je masovým médiem, které už v dnešní době postihuje opravdu celý svět. Jako velmi důležitý se jeví pohled na vztah tohoto masového média a společnosti, v níž působí. K tomuto vztahu lze podle Kunczika<sup>5</sup> přistupovat třemi způsoby:

1. Masovému médiu je přisuzována schopnost urychlit proces modernizace. Je prostředkem vzdělávání, rozšiřování obzoru a zvyšuje připravenost k inovacím.
2. Masová média jsou výsledkem hospodářského vývoje a není jim v procesu modernizace přisuzován žádný další význam. Tento přístup je typický pro ekonomické modely růstu.
3. Masová média nejsou prostředkem, který přispívá ke vzdělávání nebo k modernizaci. Jsou škodlivým elementem, protože nabízejí špatné vzory.

Tato práce bude postupovat v mnoha ohledech podle prvního z možných přístupů. Zaujímám tedy často pozitivní hledisko v přístupu k Internetu z pohledu jeho vztahu a vlivu ve společnosti. Vycházím z předpokladu, že masová komunikace je páteří sociálního života. Masová média pak představují v moderních společnostech nejdůležitější nástroj motivování, případně svádění do pohybu velkého množství lidí. A kontrola masových médií je považována za nejdůležitější zdroj moci ve společnosti.<sup>6</sup> To je také jeden z důvodů, proč jeví o Internet zájem různé mocenské struktury, a zároveň jeden z problematických bodů existence Internetu obecně.

## 2.3. Internet jako modernizační a inovativní technologie

V roce 1990 Internet představoval médium, jež nabízí budoucí ráj svým uživatelům. Byl novým médiem, které mělo vytvářet mnohem aktivnější publikum. Alespoň do roku 1995, kdy se Internet začíná globálně rozšiřovat, se zdálo, že poskytuje slib lepší budoucnosti. Byla to například myšlenka rozvoje e-komerce, která měla přinášet mnohem lepší výsledky, a myšlenka Internetu coby velké knihovny, jež dodává obrovské množství informací.<sup>7</sup> Tak se dostávám k dalšímu z možných pohledů na Internet jako k inovativní a modernizační technologii.

---

<sup>5</sup> Viz Kunczik (1995), s. 38.

<sup>6</sup> Tamtéž, s. 32.

<sup>7</sup> Viz Burnett – Marshall (2003), s.9.

Ideologický pohled na technologii vidí Internet jako novou technologii, která je zcela přirozeně potřebná ke zlepšení stavu společnosti. Tento ideologický koncept technologického determinismu je v mediálních a komunikačních studiích používán především k popisu vlivu technologie na kulturu a zároveň funguje velmi dobře při snaze po pochopení současné moci Internetu a principů vzniku této moci, respektive původu této síly.<sup>8</sup>

Jak jsem se již zmínil, k Internetu (či obecněji k virtualizaci a digitalizaci) lze přistupovat pozitivně i negativně. Podobně je tomu v případě přístupu k Internetu jako modernizačnímu a inovujícímu prvku ve společnosti. Na jedné straně stále existuje názor, jenž považuje Internet za destabilizující prvek ve společnosti.<sup>9</sup> Jak se ale zmiňuje Graham:<sup>10</sup> „Co bylo vynalezeno, nelze vzít zpět, a jednou vynalezené někdo někde použije a s tímto užitím uspěje.“ Ideologický pohled na technologii, jenž stojí na opačné straně názorového spektra, zase dovádí do extrému myšlenku, že technologické inovace vyřeší všechny problémy světa. U tohoto pohledu můžeme identifikovat dvě východiska:<sup>11</sup> To první tvrdí, že řešení technologického problému je možné samo o sobě, a to bez ohledu na jeho složitost. Druhým východiskem je tvrzení, že vyspělá technologie je to nejlepší.

S jistotou můžeme říci, že ne vše se splnilo podle očekávání a jak mnozí nadšenci předpokládali. Přístup k Internetu a jeho cena (zvláště v Evropě) je jedním z příkladů, že k němu nelze přistupovat ani v rámci tohoto pohledu. I Negroponte<sup>12</sup> mluví o temné straně technologie, když v polovině devadesátých let minulého století předvídal, že v další dekádě budeme svědky případů zneužívání osobního vlastnictví a invazi do našeho soukromí. Předpovídal digitální vandalismus, softwarové pirátství a krádeže dat. Burnett a Marshall<sup>13</sup> zmiňují fakt, že technologie jsou často používány tak, jak jejich tvůrci vůbec nezamýšleli. Různé sociální skupiny vidí charakteristicky různé možnosti využití dodaných technologií, a tak se vývoj oddaluje původním očekává-

---

<sup>8</sup> Viz Burnett – Marshall (2003), s.9.

<sup>9</sup> Tento názor v mnoha ohledech zastávají například velké nahrávací společnosti, které se pokoušejí s větším či menším úspěchem o kontrolu své pozice a moci na hudebním trhu (taktéž na Internetu).

<sup>10</sup> Graham (1999), s. 9, přeloženo z angličtiny.

<sup>11</sup> Tamtéž, s. 9-10.

<sup>12</sup> Viz Negroponte (1996), s. 227.

<sup>13</sup> Viz Burnett – Marshall (2003), s. 126-127.

ním. I DeFleur a Ball-Rokechová<sup>14</sup> popisují pozitivní a negativní vliv informačních technologií na společnost. Jeden z jasných vlivů rozvoje informační společnosti vidí ve větší rychlosti, vyšší přesnosti a menších nákladech. Zároveň si však všímají i negativ spojených s nástupem nové technologie. V tomto ohledu se zmiňují o strukturální nezaměstnanosti.<sup>15</sup> Na druhé straně se v souvislosti s informačními technologiemi vyvíjejí nové specializace.

Pohledem na vytváření a udržování moci v rámci rozvoje kyberprostoru a nového média se zabývali Kroker a Weinstein.<sup>16</sup> Ti tvrdí, že konec 20. století, ubíhající ve znamení přechodu k digitální technologii, je charakteristický manifestní protechnotropickou rétorikou svobody a emancipace, ale zároveň skrytým a touto rétorikou utajovaným vytvářením nového kyberautoritářského mocenského řádu, soustředěného kolem virtuální třídy, tedy třídy ovládající rozvoj digitální technologie a diskurzy s ní spojené.<sup>17</sup> Technologie je v očích Krokera a Weinsteina variantně nástrojem moci a kontroly, i svobody a posílení.<sup>18</sup>

Pozitivní pohled na Internet jako novou technologii vyzdvihoval i jeho možný ekonomický vliv a potenciál. Ani komercializace zde však neprobíhala tak hladce, jak mnozí původně předpokládali. Rushkoff<sup>19</sup> píše o tom, že Internet neumožnil velkému byznysu vysílat jim sponzorované zábavní pořady pro milióny diváků najednou, umožnil jim však komunikovat s milióny lidí pěkně popořadě. Nerozšířil dosah vysílané reklamy, ale posloužil jako neocenitelná zbraň přímého marketingu. Podle něj byznys ve skutečnosti s využitím počáteční vlny používání Internetu neuspěl.<sup>20</sup> Přesto má dnes Internet velký potenciál jako nástroj obchodu.

---

<sup>14</sup> Viz DeFleur – Ball-Rokechová (1996), s. 345.

<sup>15</sup> Strukturální nezaměstnanost vzniká důsledkem nástupu nové technologie, která mění pracovní postupy. Než dojde k adaptaci na nové podmínky a nabídce nových pracovních míst na základě rozvoje nové technologie, nastává strukturální nezaměstnanost.

<sup>16</sup> Viz Kroker – Weinstein.

<sup>17</sup> Macek (2004), s. 71-72.

<sup>18</sup> Tamtéž, s. 74. Srov. Kroker – Weinstein, s. 18-19.

<sup>19</sup> Rushkoff (2002), s. 217.

<sup>20</sup> Podle Rushkoffa bylo třeba udělat z Internetu jako komunikačního média, médium vysílací. Což znamenalo přechod od komunikace k informacím – dříve byli obsahem internetu jeho uživatelé, nyní to měly být informace. Web tak zaznamenal ohromný pokrok v oblasti vlastní publikační činnosti, ale toto rozhraní vůbec nenapomáhá konverzaci. Pouze ústupem od komunikační funkce mohli projektanti webu změnit Internet ve velké nákupní centrum. A jediným interaktivním produktem tak zbyl e-mail. Viz Rushkoff (2002), s. 221-223.

Tímto jsem tedy chtěl zmínit, že existují zcela odlišné názory na Internet jako novou technologii a další text bude vycházet z mého úsudku, že Internet je zároveň pozitivním modernizujícím prvkem ve společnosti, ale ne všeobsažnou a vše řešící technologií. I technologie Internetu přináší mimo mnoha pozitiv také četná negativa.

## **2.4. Přístup k regulaci a kontrole Internetu**

Tato práce má za cíl nejen popsat, ale taktéž se pokusit analyzovat problematiku stahování a sdílení audiovizuálního obsahu na Internetu. Celý problém se točí primárně kolem stahování a sdílení obsahu chráněného autorským právem. Zde tudíž vyvstává otázka kontroly a případné regulace Internetu, jakož i vymahatelnosti či změny práva v této oblasti. Je tedy velmi důležité, abych se zmínil o tom, jaké možné pohledy na tento aspekt tématu existují.

V roce 1992 při volbách hlavy USA vyslovil prezidentský kandidát Al Gore myšlenku informační superdálnice. Ta spočívala ve vytvoření celoamerické sítě, která by zpřístupnila obrovské množství informací (a nejen vládních dokumentů) uživatelům. Role státu měla podle jeho slov spočívat v pomoci při budování této sítě. Stát měl podle něj razit cestu rozvoje Internetu. Podobné snahy se objevovaly v té době už i v Evropě.<sup>21</sup>

V mnoha zemích po celém světě existuje velká snaha státu po hledání způsobu, jak nejlépe regulovat Internet v zájmu svých občanů. Přitom existují (alespoň do určité míry) způsoby, jak obsah Internetu ovlivňovat pomocí legálních závazků či regulování vývoje nových technologií. Zvláště problematické je to ale v oblasti kontroly autorského práva a překlenutí rozdílu mezi soukromým a veřejným. Tento problém byl vyzdvižen na globální úroveň, na níž jsou původní přístupy nefunkční, nebo je nelze aplikovat vůbec.

Ve své podstatě jsou snahy držitelů autorských práv opodstatněné, ale je třeba si uvědomit, že jejich držitelé jsou v oblasti hudebního a filmového průmyslu především velké nahrávací, filmové či distribuční společnosti a ne skuteční tvůrci těchto děl. Ti již totiž dostali za svou práci kompenzaci ve chvíli, kdy svá autorská práva prodali.

---

<sup>21</sup> Viz Burnett – Marshall (2003), s. 129.

Držiteli těchto práv jsou tedy právě velké společnosti. A Internet zmíněnou oblast „porušování“ autorských práv výrazně zviditelnil.

Otázkou však stále zůstává, jaké možné cesty regulace Internetu existují, či jaké jsou možné. Především je třeba vidět daný problém z pozice soutěže mezi tradičním pojetím autorského práva a jeho pojetím ve virtuálním prostoru. Tuto kontroverzi lze shrnout do několika bodů:<sup>22</sup>

1. Obsah na Internetu je digitální. Digitální obsah však známe i z dřívější doby (diskety, CD apod.).
2. Obsah na Internetu není pevně fixovaný, ale pružný. Zde se vyskytuje problém při klasickém přístupu nabídky a poptávky, protože za normálních okolností nabízíme či prodáváme něco, co má konkrétního majitele.
3. Informace z Internetu jsou lehce reprodukovatelné. Kopii lze udělat rychle a bez ztráty kvality.
4. Internet nabízí systém volné virtuální distribuce. Oproti klasické distribuci na ní neparticipuje více jednotek. Může zde existovat přímá distribuce mezi autorem díla a jeho publikem. Takzvané právo prvního prodeje zde nemá význam.<sup>23</sup>
5. Informace na Internetu jsou v nepřetržitém proudu nabídky a poptávky. V kyberprostoru totiž existují stále, a tak jsou stále k dispozici. To je v protikladu ke klasickému způsobu distribuce, kde se se zbožím disponuje jen jednou.<sup>24</sup>
6. Používání Internetu je transparentní, jeho konzumaci je tedy možné sledovat. Problematickým se však jeví přístup k odpovědnosti za obsah na Internetu. Není totiž jasné, zda je za obsah odpovědný mimo uživatele i poskytovatel.<sup>25</sup>
7. Internet poskytuje nové možnosti placení za dílo. Za normálních okolností platíme například za celou knihu a je jedno kolikrát si ji přečteme. Na Internetu je ale možné zaplatit například za jedno shlédnutí nebo za jeden poslech.

---

<sup>22</sup> Viz Burnett – Marshall (2003), s. 141-142.

<sup>23</sup> Anglicky „first sale right“ – autor prodává dílo společnosti, která s ním dále manipuluje.

<sup>24</sup> Se zbožím ve fyzické podobě se při prodeji disponuje pouze jednou a z tohoto pohledu je každý výrobek originál. Naopak ve virtuálním prostoru existuje jeden originál a prodává se pouze jeho kopie.

<sup>25</sup> V roce 1998 se v Bavorsku v Německu odehrál soud s majitelem společnosti CompuServe Felixem Sommerem. Ten byl odsouzen na dva roky vězení a 35 liber pokuty za šíření závadného a pornografického materiálu na Internetu. Přitom on sám nic nešířil, ale vyšetřovatelé objevili na nějakých stránkách, jejichž úložiště patřilo CompuServeru, pornografii a obvinili CompuServe jako poskytovatele (respektive šéfa této firmy). Toto rozhodnutí bylo kritizováno, protože samotný Sommer byl nevinný. Opozice mimo jiné argumentovala tím, že poskytovatel telefonních hovorů také není postihován za hovory svých zákazníků, nebo letecká společnost za to, že některý z pasažérů u sebe má ilegální drogy. Viz Graham (1999), s. 110.

8. Existuje přesvědčení, podle kterého by mělo být na Internetu vše přístupné volně (a tedy zadarmo). Z něčeho takového samozřejmě nemůžou být nadšení vlastníci autorských práv.

Použití nových technologií zvyšuje soutěž mezi klasickým pojetím autorského práva a jeho pojetím ve virtuálním prostoru. Snahy po regulaci a právních úpravách směřovaly několika směry a ne vždy byly úspěšné. Problémem se totiž může jevit také vysoká rychlost vývoje tohoto prostředí, s níž se musí tvůrci těchto postupů potýkat. Mimo střetu pojetí autorského práva je to další velký problém. Právě oponenti legislativních zásahů do fungování Internetu namítají, že by bylo lepší nejdříve počkat, jak se situace vyvine, než něco vymýšlet v době, kdy je tato sféra ve velkém pohybu.<sup>26</sup> Což je rozumný argument vzhledem k povaze Internetu, který je prostý byrokratických imperativů centralizace a kontroly.

To, co nemohl vyřešit zákon, vyřešila částečně technologie. Hodně peněz bylo utraceno ve výzkumech, jejichž cílem bylo vyvinutí ochranných technologií.<sup>27</sup> Jak je ale vidět, ani tyto technologie nevyřešily veškeré problémy, a často byly nedlouho po svém uvedení na trh překonány. Populárním se stalo i využívání technologie správy digitálního práva.<sup>28</sup>

Jak ale účinně kontrolovat obsah Internetu? Podle Grahama<sup>29</sup> existují dvě různé strategie. První se snaží o limitování a kontrolu přístupu na Internet. Je však odvislý od existence veřejných serverů pro přístup do sítě.<sup>30</sup> Druhá míří k přísným restrikcím na obsah. Graham<sup>31</sup> vidí systém kontroly přístupu na Internet následujícím způsobem: Majitel serveru vyžaduje licenci. Přitom licence se uděluje v závislosti na poptávce a pravidlech, která zahrnují požadavky spojené s obsahem, jenž může a nesmí být na Internetu publikován. V případě, že poskytovatel přijde na nedovolený obsah, bude

---

<sup>26</sup> Viz Burnett – Marshall (2003), s.147.

<sup>27</sup> Digitální povrch, kódování toku signálu, počítačící software, digitální vodoznaky a další.

<sup>28</sup> Anglicky „digital-rights-management“. Tento systém vkládá kód, který zajišťuje ochranu vlastnictví a ochranu před kopírováním. Systém detekuje případné změny v produktu, zjišťuje pohyb tohoto obsahu pomocí sériových čísel a zpracovává počet užití obsahu. To vše proto, aby mohlo být jeho poskytovateli podle toho zapláceno. Viz Burnett – Marshall (2003), s.147.

<sup>29</sup> Viz Graham (1999), s.108.

<sup>30</sup> Problém nastává v situaci, kdy je pro přístup do sítě použit osobní server místo veřejného. Osobní servery jsou vlastněny individuálně a je tudíž problematické nad nimi provádět kontrolu.

<sup>31</sup> Viz Graham (1999), s.108.

uživateli licence omezena, nebo odebrána. Otázkou však zůstává, co považovat za dovolený a co už za nedovolený obsah. Systém licencí navíc vyžaduje další dva stupně kontroly: regulaci poskytovatelů státní mocí a kontrolu obsahu samotnými poskytovateli. A zároveň je nutné, aby na obou úrovních fungoval systém dohledu.

Regulace obsahu na Internetu může fungovat ještě jinou cestou, a tou je označování obsahu. Jeho výhodou je, že je označován přímo příslušný materiál, který je na Internetu, spíše než infrastruktura, která jej využívá. Na podobném principu pracuje označování přístupných a nepřístupných filmů podle věku publika v televizi. Podle Grahama<sup>32</sup> lze označování provádět třemi způsoby:

1. Bílá listina – zakázáno je vše, co na této listině není.
2. Černá listina – zakázáno je vše, co na této listině je.
3. Barevná listina – různý obsah je označen podle svého charakteru různými barvami a různě zpřístupněn.

Systém bílé a barevné listiny je technicky nemožný, protože by to znamenalo znát veškerý obsah Internetu. Systém černé listiny již do jisté míry funguje v dnešních internetových prohlížečích. Otázkou však zůstává, kdo bude samotné označování provádět.<sup>33</sup> V případě audio a video nahrávek by bylo možné najít východisko v situaci, kdy by všechny dostupné softwarové i hardwarové přehrávače dokázaly identifikovat závadný materiál a nepřehrát ho. Pro tento systém je však nutná existence takových audio a video formátů, které by v sobě dokázaly tuto označovací informaci uchovat. Což je již problém, jenž je spojen s existencí volně šiřitelných obrazových a zvukových datových formátů, které toto nedokáží.

Ve své podstatě dnes známe dva systémy legislativní regulace: zákony upravující a kontrolující autorská práva a licenční zákony. Přesto všechno se na Internetu pohybuje obrovské množství nelegálního obsahu, tedy obsahu bez licence či známky au-

---

<sup>32</sup> Graham (1999), s. 111.

<sup>33</sup> Dnes je možné nastavit tzv. černou listinu pro přístup na Internet přímo v operačním systému uživatele (v případě nejběžnějšího systému MS Windows). Tento systém je však možné použít pouze pro zakázání přístupu k některým částem sítě (například na některé servery), a to buď z důvodu bezpečnosti – ochrana před viry a jinými útoky, nebo jako zabránění přístupu například k pornografickému materiálu dětem jejich rodiči.

torského práva.<sup>34</sup> Jedním z důležitých aspektů problematiky, jímž se tato práce věnuje, tak bude i pohled práva. Přitom je možné nahlížet snahy po regulaci a kontrole Internetu z mnoha úhlů pohledu. Často totiž může jít o lobismus určitých společností či organizací. Vzhledem k tématu práce tak zazní i hlas zástupců hudebního a filmového průmyslu.

## 2.5. Internet a zábavní průmysl

Nástup Internetu nepochybně ovlivnil právě oblast zábavního průmyslu, jehož součástí je i průmysl hudební a filmový. Dnešní počítač je často nazýván multimediálním systémem. Kvalita obrazu monitoru dosáhla kvality obrazovky televizorů, došlo ke zlevnění hardware komponent jako jsou DVD mechaniky, nebo zvukové či video karty. Ale zmínit mohu i rozmach kapacit pevných disků. Zkráceně řečeno, zatímco možnosti hardware komponent vzrůstají, ceny padají dolů. Ale změnil se i přístup autorů ke svému publiku. Po nástupu Internetu jsou k němu mnohem blíží.<sup>35</sup> A to vše vede k novému stupni interakce. Bezpochyby došlo k velkému ovlivnění tohoto odvětví zvláště nástupem rychlého připojení k Internetu a jeho zlevněním, stejně tak jako nástupem volně šířitelných kompresních formátů jako je například MP3.

V oblasti hudebního průmyslu existuje v současnosti čtyřka největších nahrávacích společností: Sony BMG (Japonsko/Německo),<sup>36</sup> Time Warner (USA), Universal Vivendi (Francie) a EMI (Velká Británie). Ty vlastní 80% trhu s hudebními nosiči a hudbou obecně.<sup>37</sup> Samozřejmě mimo ně existuje mnoho malých nahrávacích společností. Majoritní pozici v této oblasti však stále okupuje zmíněná čtyřka. V případě filmového průmyslu je převaha amerického Hollywoodu zcela zřetelná. Pohledu zábavního průmyslu na sdílení a stahování na Internetu se bude věnovat příslušná kapitola. Ve své podstatě jde však o střet dvou názorů. Na jedné straně stojí velké na-

---

<sup>34</sup> Těžko přitom říci, jaký podíl nelegálního vůči legálnímu obsahu v síti existuje. Monitorování distribuce nejrozličnějších dat, jakož i odhalení nelegálního obsahu nejsou stoprocentně účinné. Taktéž nelze v jednom čase sledovat veškerý pohyb všech dat v síti.

<sup>35</sup> Existují možnosti přímé účasti v diskuzi se svou oblíbenou hvězdou, internetové stránky fun klubů, či možnost stáhnout si ukázky skladeb z Internetu a podobně.

<sup>36</sup> Ke sloučení Sony Music a BMG došlo v létě 2004, když tuto fúzi posvětily jak evropské (v červnu 2004), tak americké (v červenci 2004) antimonopolní úřady. Sony BMG Music Entertainment podle statistik z roku 2004 díky tomuto spojení získala kolem 25% podílu na trhu, a předstihla tak dosavadní jedničku Universal se zhruba 23%. Viz ČTK, Media a Marketing, 29.7.2004 [online] a Borovan, iHned.cz, 21.6.2004 [online].

<sup>37</sup> Viz Burnett – Marshall (2003), s.180.

hrávací a filmové společnosti, které tvrdí, že sdílení a stahování audiovizuálního obsahu chráněného autorským právem je porušováním těchto práv, a tudíž trestným činem. Zároveň si stojí za názorem, že tento způsob distribuce není kontrolovatelný a celkově tyto společnosti ekonomicky poškozuje. Na druhé straně stojí uživatelé Internetu jako jejich potencionální zákazníci, kteří využívají možnosti stahování hudby a filmů šířených v síti. Ti často zastávají názor, že hudební a filmový průmysl, zvláště pak systém distribuce, je přežitý a zbytečně drahý. Z tohoto úhlu pohledu funguje Internet, jak jsem se již zmínil, jako svobodné médium, kde se informace a obsah distribuuje zadarmo, nebo alespoň mnohem přímější cestou, a tudíž levněji.<sup>38</sup>

Nahrávací společnosti jsou zainteresovány do vývoje kódovacích standardů, které dokáží kontrolovat, co uživatel s obsahem provádí – například časové omezení přehrání skladby. Hudební průmysl se také brání ochranou CD disků, které například nelze přechít v počítači, nebo nahrát do hardwarového MP3 přehrávače. Ve své době však už v opozici proti nim nestáli jen uživatelé, ale též společnosti vyrábějící tyto přístroje.<sup>39</sup> Ty garantují, že neporušují zákon a že by uživatelé měli mít možnost převést si svou hudbu do MP3 formátu.<sup>40</sup> Přitom neautorizované kopírování není nic nového, a dělo se tak i dřív. Podobně bojovaly nahrávací společnosti i proti prázdným kazetám, tak i proti prodeji prázdných CD disků.<sup>41</sup> S nástupem Internetu, jeho masivním rozšířením a rozvojem zvláště softwarových technologií na něj vázaných, však vyvstala pro zábavní průmysl nová hrozba, a tou jsou peer-to-peer sítě.

## 2.6. Internet a jeho publikum

Internet jako masové médium má své publikum. Součástí této práce tedy musí být i zmínka o publiku, protože právě uživatelé Internetu jsou tou hlavní skupinou, která kyberprostor ovlivňuje. Především je třeba vycházet z předpokladu, že publikum In-

---

<sup>38</sup> Udělat kopii dnes nestojí téměř žádné peníze. Ekonomika Internetu je v tomto ohledu iracionální. Nikdo totiž přesně neví, komu vlastně na Internetu platí, a tak se zdá, že distribuce funguje v mnoha ohledech zadarmo. Viz Negroponte (1996).

<sup>39</sup> V počátcích šlo především o společnost Diamond Multimedia se svým přehrávačem Rio. Příklad nástupu tohoto přehrávače na trh a následně soudní spory o jeho legálnost se staly precedentem pro další společnosti vyrábějící tyto přehrávače. Nástupu hardware přehrávačů na trh se věnuji v další části práce.

<sup>40</sup> Viz Burnett – Marshall (2003), s. 184.

<sup>41</sup> V roce 1992 byl v USA přijat zákon Audio Home Recording Act, který zdanil dvěma centy prodej re-kordérů a třemi centy každou prázdnou kazetu a disk.

ternetu je zcela odlišné například od televizního publika. Lévy<sup>42</sup> tvrdí, že kyberprostor poskytuje objekty, které se přesouvají mezi skupinami, sdílenou paměť a hypertexty pro konstruování komunit. Narozdíl od televize nekonstruuje vítěze a poražené z masy oddělených a bezmocných individualit. Macek<sup>43</sup> se zmiňuje o tom, že počítačově mediovaná komunikace přináší nový komunikační model, odlišný od modelu nabízeného jednosměrnými a elitami ovládanými masovými médii – takovým médiem je například již zmíněná televize. Je tedy jasné, že publikum Internetu je v tomto ohledu skutečně jiné.

Publikum Internetu se liší především mírou a způsobem interakce. V rámci teorie užívání a uspokojení je publikum nahlíženo jako aktivní a cílově orientované. Jednotliví členové jsou charakterističtí vlastní aktivitou. V tomto kontextu zde existuje boj mezi zdroji uspokojení – boj mezi Internetem jako distribučním médiem a zábavním průmyslem.<sup>44</sup> Pro celý tento přístup je charakteristická snaha vyhnout se hodnotovým soudům týkajícím se vlastního užívání médií.<sup>45</sup>

Surfování na Internetu vychází podle Burnetta a Marshalla<sup>46</sup> z činnosti přepínání televizních kanálů. Přitom ale internetové vyhledávače fungují jinak, protože uživatel hledá něco specifického. A tato činnost je založena na interaktivitě. Uživatel tak jde dál, za hranici původně nezaujaté hry (jakou je například přepínání televizních kanálů). Využívá totiž způsobu aktivní výměny, která je centrálním aspektem Internetu. Tato obousměrná směna vychází právě z podstaty Internetu, tedy jeho slibu interaktivity, narozdíl od starších médií.

Kulturální studia podtrhují, že publikum není pasivní, ale naopak aktivní – recepci obrací v produkci. Což je další podstata Internetu v rámci interakce. Jeho uživatelé jsou nejen recipiency, ale také producenty sdělení. Lévy<sup>47</sup> tuto skutečnost popisuje takto:

---

<sup>42</sup> Viz Lévy (1998), s. 160.

<sup>43</sup> Viz Macek (2004), s. 68.

<sup>44</sup> Zde lze zmínit i snahu po aplikaci dvou komunikačních modelů v rámci Internetu. Prvotním přepokladem byla právě jeho interaktivita, tedy aplikace komunikačního modelu na bázi interakce a samotné aktivity publika. Tento postoj však zcela nevyhovuje komerčnímu využití Internetu. Komerční sektor se tak naopak snaží aplikovat model vysílací, podobně jako je tomu v televizi. Tyto snahy jsou pak úzce spjaty s diskuzí o míře interaktivity, kterou současný Internet poskytuje.

<sup>45</sup> Srov. Volek.

<sup>46</sup> Viz Burnett – Marshall (2003), s. 72-73.

<sup>47</sup> Lévy (1998), s. 141, přeloženo z angličtiny.

„V kyberprostoru je každý z nás potenciálním vysílačem i přijímačem, a to v prostoru, který je kvalitativně rozlišován, je nestatický, konstruovaný svými účastníky a jimi využíván.“ A zároveň zde platí, že určitou produkci může kontrolovat ta sociální skupina, která si ji žádá. Navíc uživatele Internet zasahuje množstvím obsahů, které cirkulují v systému volné virtuální distribuce, jíž je uživatel bez obrany vystaven. Výsledkem volné distribuce je fakt, že Internet eliminuje existenci přirozeného rozdělení: produkce – distribuce – vystavení obsahu.

Dostupnost Internetu z něj dnes dělá jádro produkce jakýchkoli forem běžné kultury. Zaujetí pro Internet je tak silné, že je přítomen jak v pracovním procesu, tak jako součást volného času. Internet je každopádně studnicí kulturní produkce a součástí dnešní každodennosti v rámci západního kulturního okruhu.<sup>48</sup> Teorie kyberkultury se zmiňuje o tom, že Internet funguje jako konstruktor identity svého uživatele. Postmodernisté často říkají, že Internet poskytuje lidem možnost zbavit se hranic a omezení vlastního já.<sup>49</sup> Macek<sup>50</sup> jde v tomto ohledu ještě dál, když tvrdí: „Novým médiím je tedy přisouzena schopnost obrodit ve virtuální podobě komunitu – kyberprostor nabízí nový typ neformálního prostoru umožňujícího nejen na tělesnosti nezávislou seberealizaci, ale i místo vzdálené ve své virtualitě formalizovanému světu konce dvacátého století, a proto nakloněné novým formám společenství. V této souvislosti kyberprostor začíná být – coby otevřená komunikační platforma, umožňující vznik specifických forem komunit – chápán jako nová forma veřejného prostoru, slibujícího oživení veřejné sféry.“

Typem publika v ohnisku zájmu této práce jsou komunity uživatelů peer-to-peer sítí. Burnett s Marshall<sup>51</sup> zastávají stanovisko, že tyto komunity tendují k tomu, aby byly rovné, specializované a bez podpory zvenčí. Taková početná komunita často mění své uživatele, kteří nejsou vázáni geograficky a jsou více osobní než veřejní. Není zde vnímána fyzická podobnost, ani podobnost stylu vyjadřování, způsobu života nebo historické zkušenosti.

---

<sup>48</sup> Viz Burnett – Marshall (2003), s. 77.

<sup>49</sup> Tamtéž, s. 63

<sup>50</sup> Macek (2004), a. 63-64.

<sup>51</sup> Viz Burnett – Marshall (2003), s. 187.

### 3. Distribuce audiovizuálního obsahu na Internetu

Internet, dnes více než dřív, je významný právě svou schopností distribuovat velké množství obsahu z jednoho virtuálního místa do druhého. Přitom původně byl konstruován k prezentaci hypertextových dat, tedy textového obsahu, ale s rozvojem rychlejšího připojení k síti a jeho zlevněním došlo též k rozšíření možnosti distribuce datově objemnějšího obsahu. Tak už dnes nikoho neudiví, že je možné si ze sítě stáhnout hudební skladbu, album, nebo dokonce celý film.

V případě audio a video nahrávek má uživatel hned několik možností, jak se k těmto dílům na internetu dostat. První z nich je možnost stažení si souboru přímo z internetových stránek (využitím přenosového protokolu HTTP). Druhou možností je využít pro stažení některý z FTP serverů (přenosový protokol FTP), kde jsou data uložena. Další možností jsou aukční stránky.<sup>52</sup> K získání legálního i nelegálního obsahu lze využít také usenetové newsově skupiny nebo Internet Relay Chat (IRC).<sup>53</sup> V tomto ohledu se v dalším textu budu věnovat pouze dvěma z nejrozšířenějším způsobů distribuce obsahu, a to přenosovým protokolům Internetu. Poslední variantou (z technologického hlediska), jíž se tato práce bude zabývat nejdůsledněji, jsou peer-to-peer sítě.

Asi nejpodstatnějším faktorem pro distribuci dat na Internetu je existence kompresních datových formátů, které dokáží snížit datový objem nahrávky třeba až na jednu desetinu. Konečným aspektem celé transakce je pak vedle existence přenosového protokolu, kompresního formátu a samotného souboru taktéž potřeba přehrávacího software a kodeků, které umožní dekódování záznamu. A tomu všemu se věnují následující kapitoly.

---

<sup>52</sup> Po aukci je stránka pirátem „cracknuta“ (pirát například změní obsah či obejde zabezpečení) a poté je vítězí aukce pozměněna adresa a heslo odkud může stáhnout nelegální obsah. Viz *Bay TSP White Paper 2004*, s. 3 [online].

<sup>53</sup> Usenet je globální síť desítek tisíců různými diskuzními fóry, kde mohou jednotlivci sdílet své názory. Tato fóra jsou však často užívána k distribuci nelegálního obsahu nebo k odkazování na něj. IRC je zase globální síť, jež umožňuje v reálném čase výměnu textových zpráv mezi uživateli sítě. Podobně jako v newsech, i zde je možné odkazovat například na FTP servery s nelegálním materiálem. Viz tamtéž.

### 3.1. Přenosové protokoly Internetu

Tato práce se sice primárně nezabývá technickými aspekty fungování Internetu, ale přesto je nutné alespoň zběžně se zmínit o tom, jak vlastně Internet v ohledu distribuce dat funguje. Celá síť funguje na principu vrstev. Tou vrstvou, která zajišťuje skutečný přenos dat je vrstva aplikační. A zde funguje několik protokolů, respektive služeb, jež je možné k distribuci dat použít. Zmíním se pouze o dvou, které jsou pro stahování obsahu na Internetu klíčové.

Nejrozšířenější je protokol HTTP (HyperText Transfer Protocol). Je to komunikační jazyk, který definuje přesný formát výměny informací mezi počítači v síti. Slouží především pro komunikaci mezi internetovým prohlížečem a serverem, respektive pro prohlížení stránek. Je však možné jej využít i k distribuci jiného obsahu – například skladby v MP3 formátu.<sup>54</sup>

Jediným protokolem pro skutečné stahování souborů na Internetu je protokol FTP (File Transfer Protocol). Narozdíl od protokolu HTTP byl primárně navržen k přenosu i datově objemných souborů. Tento typ distribuce vyžaduje existenci FTP serveru, ze kterého je soubor stahován. K tomu je pak využíván FTP klient, jenž je zabudován i do některých moderních webových prohlížečů.

To vše znamená, že je možné nahrávat a stahovat soubory jakékoli povahy na Internet, nebo z něj, bez potřeby vlastnit speciální software a bez širších technických znalostí. To dělá z Internetu silný nástroj pro šíření jakéhokoli obsahu (i toho chráněného autorským právem). Stačí tudíž vlastnit fyzický prostor na serveru, jenž je připojen k Internetu, a poté je možné nabízet cokoli komukoli ke stažení, anebo sami stahovat z podobných serverů. Narozdíl od problematické kontroly sdílení v peer-to-peer sítích je takovéto nabízení obsahu teoreticky poměrně lehce kontrolovatelné samotným poskytovatelem prostoru a je taktéž právně ošetřeno, protože poskytovatel prostoru uzavírá s uživatelem právní smlouvu.

---

<sup>54</sup> HTTP protokol je schopen přenosu souborů, protože je vyžadováno, aby bez dlouhého čekání bylo možné stáhnout s obsahem internetové stránky také obrázky a jiné externí soubory.

## 3.2. Kompresní datové formáty

Potřeba uchovávat a přenášet multimediální data vyvrcholila ve vytvoření kompresních datových formátů, které dokáží výrazně zmenšit datový objem audio či video nahrávky, a tak zcela zásadně umožňují jejich distribuci v síti. Tato kapitola se věnuje popisu těch nejznámějších kompresních datových formátů, včetně způsobu, jakým pracují.

MPEG<sup>55</sup> je zkratkou, která změnila tvář hudby i videa v rámci informačních technologií. Tento standard je používán jak pro kompresi zvuku, tak videa. Tím nejznámějším je ale formát MP3.<sup>56</sup> Jeho předností je především to, že umožňuje velmi kvalitní záznam při výrazné redukci objemu dat. Výsledná komprimace je dosahována kombinací podpásmových komprimačních technik v kombinaci s využitím vlastností lidského sluchu. Právě nedokonalý lidský sluch<sup>57</sup> umožňuje efektivní redukci těch signálů, které jsou mu neslyšitelné. Tak dojde k významné redukci dat, aniž by došlo k sluchem zjištělné degradaci zvukové nahrávky. Další metodou je maskování frekvencí. Ta využívá nelinearity citlivosti lidského sluchu. Jednoduše to znamená, že nejsme schopni vnímat citlivější signál v případě, že je překryt silnějším. Tyto slabé signály jsou taktéž při komprimaci vypuštěny. A nakonec – metoda časového maskování. Ta zase využívá setrvačnosti lidského sluchu. I když silný zvuk zanikne, lidské ucho ho ještě chvíli stále vnímá, než si začneme uvědomovat slabší signál. Tuto prodlouhu je potom možné využít k další redukci dat. Ve výsledku to znamená, že po redukci a komprimaci je možné při zachování CD kvality zvukového záznamu dosáhnout až poměru 1:10 (případně 1:12) k původnímu objemu dat.

Mimo formátu MP3 je však velmi důležitý též standard MPEG-4, jenž byl vyvíjen na základě požadavku na přenos videa a zvuku při rychlosti přenosu nižší než 64 kbit/s, tedy pro jejich přenos po běžné telefonní lince. Později však převážila snaha po vytvoření formátu, který dokáže zachovat kvalitu obrazu i zvuku tak, aby se nahrávky

---

<sup>55</sup> MPEG je zkratkou pro Moving Pictures Experts Group. Tato skupina je členem International organization for standardization (ISO). Jejím úkolem je vyvíjet mezinárodní standardy pro uchování a práci s video a audio záznamy. Viz Vlček (2003), s. 4.

<sup>56</sup> MP3 je zkratkou MPEG-1 (případně MPEG-2) Layer III. MPEG-1 se využívá zvláště v aplikacích Video-CD, kdy je obrazový i zvukový záznam srovnatelný s kvalitou VHS. MPEG-2 je jeho vyvinutějším bratrem a je používán pro kvalitní záznam na DVD. Někdy je zkratka MP3 chybně zaměňována za standard MPEG-3. Tento formát však nikdy nebyl přijat mezi standardy a jeho vývoj byl zastaven.

<sup>57</sup> Lidský sluch umožňuje zachytit zvuk v rozsahu 20 Hz až 20 kHz, kde poměr ticha k hlasitému zvuku představuje rozdíl 96 dB. Viz Čapek – Fabián (2000), s. 51.

daly použít pro multimediální prezentaci. Dnes je možné použít tento formát v širokém spektru kvality obrazu a zvuku, od velmi slabé kvality až po kvalitu téměř nerozeznatelnou od té, kterou nabízí standard MPEG-2.

Pro dekódování zvuku či videa je potřeba existence softwarového přehrávače a kodeků.<sup>58</sup> V dnešní době jsou již často jak přehrávače, tak kodeky šířeny volně, tedy zadarmo, a lze si je stáhnout z Internetu. Formát MP3 přehraje snad každý softwarový přehrávač, protože v sobě má kodeky<sup>59</sup> zabudované, nebo jimi lze přehrávač dodatečně doplnit (například WinAmp). Existují samozřejmě i další audio a video formáty, které používají svoje kodeky. Jsou to například Windows Media Audio (WMA) nebo Windows Media Video (WMV) společnosti Microsoft, nebo OggVorbis (pro audio i video). Pro dekódování videa standardu MPEG jsou nejčastěji používány kodeky DivX, které lze buď zakoupit, nebo stáhnout z Internetu zdarma, a volně šířitelný XviD. Což dokazuje, že Internet se v tomto ohledu stává opravdu levným multimediálním prostředím, které zdarma poskytuje vše pro přehrání jak audio, tak video nahrávek.

### 3.3. Nástup MP3 – boj a usmíření?

Domovem ztrátového kompresního algoritmu se stal německý Erlangen. Zde se na Fraunhofer Institut Integrierte Schaltungen (FIIS) o myšlence kompresního formátu začalo uvažovat v roce 1987. Ve spolupráci s univerzitou v Erlangenu se zde snažili vytvořit formát vhodný pro budoucí využití v digitálních telekomunikačních a rozhlasových službách.<sup>60</sup> Nejvýkonnější kompresní schéma nazvané Layer III bylo v rámci standardu MPEG-1 představeno v roce 1991, a rok nato schváleno jako všeobecný ISO standard. Layer III je od roku 1994 taktéž součástí specifikace MPEG-2, o níž již byla řeč.

---

<sup>58</sup> Kodek je kódovací a dekódovací algoritmus (schéma), podle kterého se komprimované soubory vytvářejí a přehrávají. Je to jádro kódovacích programů, které může být společné více programům, nebo naopak může určitý program obsahovat více různých kodeků. Viz Klíma (2001), s. 103.

<sup>59</sup> Mezi nepoužívanější kodeky formátu MP3 patří Fraunhofer IIS MPEG Layer-3 Codec, LameEnc, BladeEnc, XingMP3. Viz Klíma (2001), s. 74.

<sup>60</sup> Výzkum byl prováděn v rámci projektu Eureka EU147. Jeho cílem bylo vytvoření systému digitálního rozhlasového vysílání. Anglicky „Digital Audio Broadcasting“ (DAB). Viz Klíma (2001), s. 8.

S nástupem MP3 formátu se objevily mnohé programy (tzv. encodery), které jsou schopné zakódovat signál do příslušného kompresního datového formátu. Tyto encodery se však zásadně lišily kvalitou výstupního souboru, a proto se autor formátu MP3 rozhodl, že zveřejní informace spojené s tímto formátem a vyloží základní problematiku komprese Layer III. Tak byl formát MP3 uvolněn k veřejnému využití.

Uvolnění formátu MP3 pro libovolné využití se časem stalo trnem v oku především vydavatelům hudby. Důvod pro tuto nevráživost byl jednoduchý. MP3 najednou umožňoval velkou redukci dat při zanedbatelné ztrátě kvality, a tak umožnil skutečnou distribuci hudby na Internetu. Ten zažil po roce 1995 boom především v severní Americe, ale zanedlouho se rozšířil do celého světa. S rozvojem rychlého připojení k Internetu<sup>61</sup> a nemožnosti kontrolovat obsah šířený ve formátech standardu MPEG, respektive s neexistencí implementace otisku autorského práva do tohoto volného formátu, se vytvořila hrozba pro světový hudební i filmový průmysl.

Hudební průmysl nejdříve zkoušel zastavit nástup digitálně stahovatelné hudby čištěním sítě od stránek s pirátskými nahrávkami a brojením proti výrobcům hardwarových MP3 přehrávačů, zvláště proti společnosti Diamond Multimedia. Časem se ale náhled na tuto scénu změnil. Jak se v roce 1999 zmiňoval Hlavenka:<sup>62</sup> „Už to došlo i gigantickým nahrávacím studiím: hudebnímu formátu MP3 se lze pouze bránit, ale nelze se mu ubránit. Za pár let se budeme divit lidem, kteří si chodí hudbu kupovat do obchodu, když ji mohou získat, aniž hnou prstem u nohy.“

Nejprestižnější a nejmocnější asociace vydavatelů Recording Industry Association of America (RIAA) – Americká asociace nahrávacího průmyslu – se v druhé polovině 90. let minulého století pustila do boje s volným formátem MP3, když založila aktivitu Secure Digital Music Initiative (SDMI) – Iniciativa bezpečné digitální hudby.<sup>63</sup> Jejím úkolem bylo vymyslet a zavést standard, který umožní ochranu autorských práv u digitálních hudebních nahrávek šířených hlavně po Internetu. Jejím cílem bylo vyvinout

---

<sup>61</sup> ISDN, později ADSL (v USA už ve druhé polovině 90. let minulého století), a dnes s rozvojem bezdrátového a kabelového připojení a hlavně tzv. „broadbandu“ – širokopásmového spojení. S tím však souvisí též markantní zlevnění připojení v posledních letech u nás a mnohem dříve v USA.

<sup>62</sup> Hlavenka, Živě, 29.3.1999 [online].

<sup>63</sup> SDMI sdružovala více jak stovku hudebních, elektronických a high-tech společností.

takovou ochranu autorských souborů, jež by kontrolovala přehrávání (nikoli kopírování).

První prohlášení RIAA však zněla na adresu MP3 formátu velmi kriticky. Totiž že tento formát nebude vůbec podporován, neboť se jedná o formát pirátský.<sup>64</sup> Asociace nakonec ale svůj názor změnila,<sup>65</sup> a i MP3 zahrnula do programu ochrany autorských práv. Ochrana měla spočívat v existenci softwaru, který se spustí při pokusu o přehrávání MP3 souboru a který buď přehrávání umožní, nebo jej zastaví, a to podle povahy nahrávky. Tedy jestli byla zakoupena legálně, nebo získána pirátsky. Tento software měl umožňovat si vytvořit zálohu z CD do formátu MP3. Takový obsah by už pak nešel distribuovat po Internetu.<sup>66</sup> Podobně měla technologie pracovat i s hardwarovými přehrávači. Společnost Universal ve spojení s InterTrust Technologies zase investovala do tvorby správy digitálních práv.<sup>67</sup>

Rok 1999 se tedy stal do určité míry pro formát MP3 přelomovým. Do této doby se vydavatelé hudby snažili rozvoj formátu brzdit, ale když zjistili, že je jejich strategie chybná, rozhodli se jej využít. Konec předcházejícího roku je navíc významně spjatý s novinkou na trhu – prvním masově šířeným hardwarovým přehrávačem skladeb ve formátu MP3. Přehrávačům (softwarovým i hardwarovým) se ale budu věnovat až v následující kapitole.

První z velkých firem, která se rozhodla podpořit formát MP3, byla EMI. Podnětem pro EMI se stala zpráva od společnosti Price-Waterhouse-Coopers, která popisovala varianty dění kolem formátu MP3. Zpráva varovala EMI před možným rozvojem přímé i nepřímé distribuce skladeb v tomto formátu po Internetu a před změnami na trhu, které by tato skutečnost vyvolala. Společnost předvíдалa, že na trh by nastoupily malé společnosti, které by se ty velké snažily zlikvidovat právní cestou. Problémem by ale byla neexistence zákonů. Zpráva předvíдалa, že nakonec dojde ke spojení malých i velkých firem a v kombinovaný prodej hudby jak po Internetu, tak pomocí hu-

---

<sup>64</sup> Viz Hlavenka, Živě, 8.6.1999 [online].

<sup>65</sup> V rámci SDMI přijala MP3 formát na začátku července 1999 kvůli možnému prodeji nepirátské hudby online s podmínkou, že do 18 měsíců se tomu přizpůsobí výrobci elektroniky. Viz Quittner, Digital Time, 12.7.1999 [online].

<sup>66</sup> To by vyhovovalo autorskému zákonu, který umožňoval vytvoření kopie pro osobní potřebu, ale nikoli pro další šíření.

<sup>67</sup> Anglicky „digital-rights-management“.

debních portálů na webu. To však byla pouze jedna z předpokládaných variant. Druhá z nich se opírala o fakt, že se společnosti budou snažit zavést ochranu autorských práv. Taková snaha naopak měla ztroskotávat na nevoli výrobců operačního systému a hardwarových i softwarových přehrávačů implementovat tuto ochranu do svých produktů. Třetí varianta naznačovala, že sice vzniknou malé distribuční firmy, které budou distribuovat hudební obsah na Internetu, ale nezískají velký vliv. Konečnou fází u všech variant byla fúze velkých a malých společností.<sup>68</sup> Takže takto se uvažovalo v roce 1999, tedy v době, kdy ještě nikdo netušil, že za rok se budou velké nahrávací společnosti potýkat s mnohem dramatičtějším problémem – se stále více populárním Napsterem.

Na Internet se dostaly mnohé další formáty, které se snažily nahradit MP3, žádný z nich ale neuspěl. Ať už šlo o Windows Media Audio (WMA),<sup>69</sup> šířený společností Microsoft, nebo například Liquid Audio. Tyto formáty v sobě mají zabudovanou technologii ochrany autorských práv. Liquid Audio se zapojilo do podpory formátu MP3 v roce 1999, když umožnilo přehrání tohoto formátu ve svých softwarových přehrávačích. Vedení společnosti to komentovalo slovy: „Internet je plný nahrávek v MP3, tak proč tento systém přehrávání nepodporovat.“<sup>70</sup>

Je však jasné, že problém není pouze ve formátu MP3, ale též v licenční politice, která prostředí Internetu zcela nevyhovuje. Internet totiž hrozí zbouráním valu mezi hudebníkem či producentem díla a jeho konzumentem, z čehož samozřejmě nemůžou profitovat vydavatelé hudby a distribuční síť. A právě MP3 formát se stal prostředkem tohoto bourání. Aspektům licenční politiky a přístupům k autorskému právu se ale tato část práce nevěnuje.

### **3.4. Nástup software a hardware MP3 přehrávačů**

K přehrání skladby v MP3 formátu je zapotřebí vlastnit některý ze softwarových nebo hardwarových přehrávačů. Jejich historie se započala ve druhé polovině 90. let mi-

---

<sup>68</sup> Viz Kočička, Živě, 1.4.1999 [online].

<sup>69</sup> Výhodnou funkcí formátu WMA měla být možnost „zamknout“ určitou skladbu pro určitý konkrétní počítač a na určitou dobu, využití tak měl najít hlavně v placeném stahování hudebních souborů. Ochrana WMA však byla záhy prolomena. Tento formát společnosti Microsoft byl podporován výrobci CD a DVD přehrávačů. Viz Vlček (2003), s. 21.

<sup>70</sup> Viz Nič, Živě, 30.8.1999 [online].

nulého století. V této kapitole budu mluvit především o softwarovém přehrávači WinAmp a jeho raketovém startu. V oblasti hardwarových přehrávačů se zmíním o prvním přehrávači Rio od společnosti Diamond Multimedia, slovo však padne i na momentálního lídra trhu iPod od firmy Apple.

Softwarový přehrávač WinAmp společnosti NullSoft se na Internet dostává v roce 1997. Netrvalo dlouho a stal se nejoblíbenějším a nejvyhledávanějším MP3 přehrávačem na světě.<sup>71</sup> Dnes o něm můžeme mluvit jako o legendě. Jeho autorem se v pouhých osmnácti letech stal americký student a nadšenec do formátu MP3 Justin Frankel. Ten si jednoduše řekl: „Potřebuji lepší přehrávač.“<sup>72</sup> Takový, který bude vypadat podobně jako domácí stereo, s kvalitním zvukem vylepšeným 3-D prostorovými vlastnostmi. Také požadoval editovatelný seznam skladeb, ze kterého by bylo možné hrát skladby v náhodném pořadí. Po měsíci, kdy Frankel poskytl první WinAmp k dispozici ke stažení na svých stránkách, dosahovala návštěvnost serveru 40 tisíc přístupů za den a během prvních 18 měsíců byl WinAmp stažen 15 milionkrát. Takový úspěch vedl k založení již zmíněné společnosti Nullsoft.<sup>73</sup>

WinAmp se tak stal nejrozšířenějším a nejkvalitnější přehrávačem své éry. Oblíbence si získal zvláště na univerzitách, kde se skladby ve formátu MP3 šířily nejvíce. Oblíben je nejen kvůli kvalitnímu zvuku,<sup>74</sup> ale také kvůli snadnému ovládání, možnosti doplnění o další moduly či možnosti změnit jeho vzhled do podoby, jakou si uživatel žádá. A co víc – je zadarmo. V roce 1999, tedy v době mohutného rozšíření WinAmpu, se na Internetu vyskytovaly i další přehrávače: Sonique, K-Jofol, Unreal či Wplay. V dnešní době to je samozřejmě mnohem větší množství přehrávačů včetně Windows Media Playeru, Ultra Playeru či přehrávače Music Match JukeBox. Tyto přehrávače podporují také další hudební formáty. Obliby WinAmpu však dosud žádný z nich nedosáhl.

---

<sup>71</sup> Na konci tisíciletí jej podle průzkumů používalo přes osmdesát procent uživatelů. Viz Klíma (2001), s. 25.

<sup>72</sup> *Disabling the system*, Digital Time [online].

<sup>73</sup> Název sloužil jako posměch společnosti Microsoft (pozn.: null = česky „nula“, nebo také „nicotný“). Viz tamtéž. Frankel prodal společnost NullSoft americkému gigantu AOL v roce 1999 za 100 milionů dolarů. Viz *Justin Frankel*. Wikipedia, the free encyclopedia [online].

<sup>74</sup> Samotný fakt lepšího zvuku však nelze přisuzovat samotnému WinAmpu, ale jeho možnosti používat pro přehrání různá dekodovací jádra. Viz Klíma (2001), s. 25-26.

Pokud jde o hardwarové přehrávače, lze je rozdělit do dvou skupin. Do té první patří nejrůznější přenosné i nepřenosné CD přehrávače, jež jednoduše navíc podporují přehrávání souborů ve formátu MP3. K té druhé náleží speciální přenosné hardwarové přehrávače, jež jsou určeny pouze pro MP3 formát, případně i pro další zvukové kompresní formáty.

Prvním specializovaným přehrávačem MP3, jenž se prosadil, se stal po uvedení na trh roku 1998 Rio 300 od společnosti Diamond Multimedia. V mnohém šlo o převratný tah, byť byla jeho cena v té době poměrně vysoká.<sup>75</sup> Jeho výhodou byla oproti přenosným CD přehrávačům s podporou MP3 především malá velikost a hmotnost.<sup>76</sup> Úložištěm skladeb v prvním Rio byla jak interní paměť, tak přídatná karta SmartMedia. K počítači se přehrávač připojoval paralelním portem. Dnešní technologie jsou samozřejmě mnohem dál – větší kapacita paměti, rychlejší připojení přes USB rozhraní, kvalitnější displej a podobně –, ale v tehdejší době znamenal Rio skutečnou novinku na trhu. Jeho nevýhodou byla ale skutečnost, že kvůli malé kapacitě paměti nebylo možné nahrát do přístroje větší množství MP3 souborů s vyšší kvalitou zvuku.<sup>77</sup> A je třeba ještě připomenout, že kvůli autorským právům nešlo nahrát skladby z přehrávače do počítače.

Prodej Rio se však nevyhnul protestům, zvláště ze strany RIAA. Přesto do poloviny roku 1999 Diamond nakonec prodal přes 100 tisíc těchto přehrávačů.<sup>78</sup> A netrvalo dlouho a Rio byl následován výrobky dalších firem. Už tehdy bylo jasné, že formát MP3 nezanikne a že protesty RIAA a SDMI nebudou co platné. Výzkum společnosti IDC v roce 2001 předpovídal rychlý růst trhu – až 26 milionů prodaných přehrávačů do konce roku 2005. V roce 2000 se jich na celém světě prodalo přes 3,3 milionu.<sup>79</sup> V říjnu 2001 se pak na trhu objevil další zajímavý přístroj, a tím byl iPod společnosti Apple. Tehdy jej firma nabízela za mnohem vyšší cenu než výrobky ostatních společ-

---

<sup>75</sup> První Rio se u nás v roce 1999 prodával za necelých sedm tisíc korun. Což byla cena srovnatelná s velmi kvalitními nepřenosnými CD přehrávači, nebo přehrávači minidisků. Viz Holčík, Živě, 21.1.1999 [online].

<sup>76</sup> RIO 300 byl veliký jako krabička cigaret a vážil pouhých 72 g. Obsahoval 32 MB flash paměť, kterou bylo možno rozšířit na 64 MB. Viz Klíma (2001), s. 81.

<sup>77</sup> Obvykle se doporučovala, vzhledem k poměru kvalita zvuku/datový objem, přenosová rychlost (neboli anglicky „bitrate“) 96 kbit/s. Ve výsledku to znamenalo horší kvalitu zvuku než záznam na CD. Nutno podotknout, že s nekvalitními sluchátky, které se obvykle k těmto přístrojům dodávají, byla takováto kvalita dostatečná.

<sup>78</sup> Viz Quittner, Digital Time, 12.7.1999 [online].

<sup>79</sup> Viz Hlavenka, Živě, 17.4.2001 [online].

ností. Ale iPod byl jiný.<sup>80</sup> Po více jak dvou letech se z něj stal americký fenomén a dnes se ho po celém světě prodávají miliony kusů ročně. Na trhu specializovaných MP3 přehrávačů tak získala společnost Apple brzo výsadní pozici.<sup>81</sup> Za rok 2004 se podle výzkumné agentury iSuppli prodalo takřka 37 milionů přehrávačů,<sup>82</sup> z čehož patřil společnosti Apple 40% podíl. Trhu se všemi MP3 přehrávači (jak s flash pamětí, tak s pevným diskem) pak iPod podle statistik z března 2005 dominuje už s více jak 50% podílem.<sup>83</sup>

Vzhledem k vyšší ceně těchto MP3 přehrávačů zaznamenal na začátku nového milénia velký boom i trh s CD/MP3 přehrávači. Jejich výhodou byla především menší pořizovací cena, ale také cena paměťového média.<sup>84</sup> Ve výsledku to znamenalo, že za stejnou cenu bylo možné si pořídit buď nekvalitní kazetu s možností dvouhodinového záznamu, nebo CD s digitální kvalitou zvuku, na které se ve formátu MP3 vleze až 12 hodin hudby. Tyto CD přehrávače pak můžou bez problémů přehrát jak hudební CD, tak disky s daty ve formátu MP3.

Výše uvedená fakta dokazují, že využití kompresních formátů je i v oblasti komerčního sektoru na vzestupu. Další části práce se již budou zabývat čistě virtuální distribucí audiovizuálního obsahu, a to jak často nelegální (tedy neplacené), tak legální (a většinou i placené).

---

<sup>80</sup> iPod nabízel velmi netradiční design a výborné ovládání. Jeho hlavní výhodou však byla kapacita. Do iPodu se totiž vměstnalo až tisíc skladeb, přitom ostatní přehrávače jich snesly maximálně několik desítek. iPod totiž využíval narozdíl od ostatních přehrávačů s paměťovou kartou kapacitu pevného disku. Viz Kočička, MF Dnes, 13.8.2004. Dnes už má iPod konkurenci, a tak lze na trhu narazit i na několik dalších vysokokapacitních přehrávačů jiných společností.

<sup>81</sup> V roce 2003 bylo na světě prodáno skoro 7 milionů MP3 přehrávačů. Percentuální podíl na trhu vypadal v tomto roce takto: Apple (iPod) – 21,6%, Diamond (RIO) – 13,9%, iRiver – 14,1%, RCA – 13,7%, Creative – 10,1%, ostatní – 26,6%. Viz Kočička, MF Dnes, 13.8.2004.

<sup>82</sup> O 116% více než v roce 2003. Viz Borovan, DigiWeb, 2.4.2005 [online].

<sup>83</sup> Apple prodal do konce roku 2004 více jak 10 milionů iPodů a příjem z prodeje těchto přehrávačů v posledním čtvrtletí roku 2004 dosáhl 1,21 miliardy dolarů, tedy 35% z celkových tržeb společnosti Apple. Viz tamtéž. Podle statistik z března 2005 ovládl iPod Shuffle (malý přehrávač bez displeje s flash pamětí do jednoho gigabytu) 58% amerického trhu s MP3 přehrávači tohoto typu. Klasický iPod s pevným diskem opanoval v březnu svůj segment trhu zcela, a to 90% podílem. Viz Schön, Živě, 5.5.2005 [online].

<sup>84</sup> Pořizovací cena CD/MP3 přehrávače je dnes až o polovinu menší (v roce 2001 kolem pěti tisíc korun) než cena specializovaného MP3 přehrávače. Cena paměťového média se v roce 2001 lišila takto: prázdné CD s kapacitou 700 MB stálo tehdy okolo 20 korun, zatímco paměťová karta do MP3 přehrávače s kapacitou 64 MB stála 2500 korun. Viz Vlček, MF Dnes, 30.6.2001.

### 3.5. Interpretační hledisko

Předchozí kapitoly se zabývaly veskrze technologickým aspektem problematiky, a tato kapitola se pokusí tento pohled na Internet jakožto distribuční médium interpretovat. Je třeba si především uvědomit, že Internet sám o sobě poskytuje levnou technologii distribuce dat virtuálním prostorem. Ať už sem zahrneme existenci přenosových protokolů, formát MP3 a další, existenci software a hardware přehrávačů, je třeba zdůraznit fakt rychlého, dokonce extrémně rychlého vývoje této technologie.

Gordon<sup>85</sup> zmiňuje, že nová technologie prezentuje nové možnosti, a tyto nové možnosti probouzí nové touhy. Text předcházejících kapitol se věnuje právě novým možnostem. Samotná architektura webu umožňuje distribuci dat. Tu usnadňuje kompresní formát. Skladby je možné přehrát v software přehrávačích, a dnes v mnoha nových hardwarových přehrávačích. Všechny tyto nové možnosti, z nichž některé byly významně komerčně využity, snad probouzí, jak se zmiňuje Gordon, nové touhy u spotřebitelů. Internet tímto způsobem každopádně plní úlohu uspokojování tužeb svého publika.

Gordon<sup>86</sup> se však zároveň ptá, zda jsou tyto touhy opravdu nové. V případě touhy po zábavě, stimulaci či informacích totiž technologická inovace nevyvolává nové touhy, ale pouze otevírá nové způsoby uspokojování těch starých. A Internet v tomto ohledu nabízí velmi levný a přístupný nástroj, jak uspokojení zmíněných tužeb naplnit. Ostatně vzpomeňme nástup přehrávačů audio a video kazet, nástup kompaktních disků a jejich přehrávačů a tak dále. Každý takový přelomový moment přinesl novou technologii, která otevřela nové možnosti uspokojování tužeb, jimiž je i touha po zábavě, vzdělání a informacích.

Burnett a Marschall<sup>87</sup> se zmiňují o tom, že dříve bylo zvykem, že produkované duševní vlastnictví bylo přístupné pouze na fyzickém médiu (kazety, CD apod.), ale tento „předsudek“ byl porušen. Důkaz vidí ponejvíce právě v hudbě, která opustila svou fyzickou podobu a jako informace se teď mohutně šíří v sítích. Tento proces byl umožněn právě nástupem MP3 formátu a později peer-to-peer sítěmi (viz další část

---

<sup>85</sup> Viz Gordon (1999), s. 42.

<sup>86</sup> Tamtéž.

<sup>87</sup> Viz Burnett – Marshall (2003), s. 175.

práce). Oba viděli ve své době problém v tom, že jednou bude možné všichni hudbu uložit na pevný disk namísto na police. A ptali se, co se stane s hudebními obchody?<sup>88</sup> Nástup MP3 totiž zcela změnil distribuci hudby a Internet otevřel nové možnosti a naboural klasický systém distribuce s existencí pevných (tzv. kamenných) obchodů. Tomu se však blíže věnuji až v dalších částech práce.

Burnett s Marschallem varovali před situací, do které se dostaneme v případě, že budeme mít možnost si veškerou hudbu uložit na pevné disky. Tato situace už nastala, neboť velikosti pevných disků umožňují mít uložen takový objem hudebního a dnes už i filmového obsahu, který nemusíme za život ani stihnout poslechnout. A co víc. Veškerý svůj hudební archiv si nyní můžeme uložit do malého kapesního přehrávače, jakým je třeba iPod společnosti Apple, jenž dnes nabízí neuvěřitelných 60 gigabytů úložného prostoru.<sup>89</sup> Při množství hudebních nahrávek, jež je možné nahrát do iPodu, vyvstává otázka, jaký důvod bude mít majitel k tomu, aby takové množství skladeb vlastnil. V tomto případě už dochází k jeho zahlcení obsahem. Internet nás tedy bombarduje takovým množstvím informací, které nestačíme konzumovat. Hudební či filmové dílo pak přestává být kulturním produktem, a stává se pouze zbožím, pouze nehmotnou informací, kterou je třeba vlastnit v co největším množství, nikoliv však pro její kvalitu. Kvalita dnes ustupuje kvantitě.

Markus Giessler<sup>90</sup> v rámci předvýzkumu studie o vlivu iPodu na společnost mluví o tom, že iPod není jednoduše jen vylepšený walkman. Podle něj „jde o zcela nového dravce: revoluční zařízení, jež transformuje posluchače na kyborgy procesem, který nazývá technotranscendence.“<sup>91</sup> Tento termín vyjadřuje proces překročení běžných možností využitím technologie, což lze právě vyjádřit pojmem technologické překročení. Narozdíl od walkmanu se iPod podle Giesslera stal součástí hybridního zábavního matrixu,<sup>92</sup> jehož klíčovými konstrukty jsou funkce jako třeba náhodné přehrá-

---

<sup>88</sup> Viz Burnett – Marshall (2003), s. 182.

<sup>89</sup> Pokud počítáme s tím, že průměrně dlouhá skladba v CD kvalitě zabere na disku 5 MB, tak lze do iPodu (60 GB verze) uložit až 12 tisíc skladeb. Při počtu deseti skladeb na album to je na 1200 hudebních alb, které může uživatel uložit do tohoto malého kapesního přehrávače.

<sup>90</sup> Marcus Giessler je 28 let starý asistent profesora marketingu na York University v Torontu, jenž se zabýval výzkumem vlivu Napsteru na společnost a kulturu, a nyní se věnuje výzkumu vlivu iPodu na společnost.

<sup>91</sup> Kahney, Wired News, 28.1.2005 [online], přeloženo z angličtiny.

<sup>92</sup> iPod umožňuje připojit se do hybridního zábavního matrixu – do komplexní sítě, jejíž součástí je iPod, počítač, Internet, online prodej hudby, sdíleční sítě a tak dále. Viz Kahney, Wired News, 28.1.2005 [online].

vání skladeb. iPod tak není jen roztomilým marketingovým zařízením. Mluví o tom, že iPod a uživatel tvoří kybernetickou jednotku, a tvrdí: „Vždy mluvíme o kyborzích pouze v kontextu kulturních teorií a sci-fi literatury, ale tohle je výborný příklad toho, že oni jsou tam venku, na trhu...Viděl jsem budoucnost, a ta se nazývá konzument-kyborg.“<sup>93</sup>

Tímto konzumentem-kyborgem je pro Giesslera ten, kdo používá více různých technologií (od mobilního telefonu po Viagru) a lze u něj zaznamenat vysokou míru participace, a to jak technické, tak sociální. iPod se v tomto ohledu stává doslovnou extenzí lidského těla, jak o tom píše McLuhan.<sup>94</sup> Giessler k tomu dodává, že „iPod je extenzí paměti, protože umožňuje uložení soundtracku celého života, celé existence.“<sup>95</sup> Ve svém výzkumu dokonce zaznamenal, že lidé svým iPodům dávají jména, a někteří je u sebe nosí neustále. iPod se v tomto kontextu stává jejich součástí, něčím živým, což podporuje i pocit z jeho vibrace při přehrávání. Giessler popisuje vztah uživatelů ke svým iPodům takto: „Konzumenti často tvrdí, že iPod se stal jejich součástí. iPod už není jen nástrojem nebo náčiním, ale mou součástí. Je to rozšíření těla. Je to součást mé paměti, a kdybych ho ztratil, ztratil bych část své identity.“<sup>96</sup> Podle něj umožňuje iPod svým uživatelům, aby se stali „technotranscendentními“ (viz výše). Konzumenti tak překonávají tady a teď skrz používání této technologie.

K výše uvedenému lze podle Giesslera dodat, že výsledkem je změna vzorců konzumního chování – odklon od reálného, či uchopitelného, k informacím – tedy k Internetu. Odklon je však možné zaznamenat i od vlastnictví k přístupu – to znamená ke sdílení obsahu, a od opakujících se modelů k náhodnosti – tedy třeba k iPodu. Výsledkem těchto procesů je situace, kdy si propojení majitelé iPodu nevyměňují pouze jednotlivé skladby či alba, ale rovnou celý obsah pevného disku. A to vše můžeme nazvat „konzumní strategií kyborga“.<sup>97</sup>

---

<sup>93</sup> Kahney, Wired News, 28.1.2005 [online], přeloženo z angličtiny.

<sup>94</sup> McLuhan (1964).

<sup>95</sup> Když na konci října 2004 uvedla společnost Apple speciální edici přehrávače iPod se značkou U2, na kterém se nacházelo všech 16 alb (400 skladeb) této irské kapely, zpěvák kapely Bono prohlásil: „To je ohromující. Je to jako byste měli před očima celý svůj život.“ Viz Kahney, Wired News, 26.10.2004 [online], přeloženo z angličtiny.

<sup>96</sup> Tamtéž, přeloženo z angličtiny.

<sup>97</sup> Tamtéž, přeloženo z angličtiny.

Tato nová technologie přibližuje realitě dnešních dnů myšlenku vyřčené v 80. letech minulého století například Donnou Harrawayovou ve své práci *The Promises of Monsters*, nebo Williamem Gibsonem v díle *Neuromancer*. Harrawayová popisovala stav kyborga jako fyzické sblížení mezi lidským tělem a strojem. Dnes jde o koncepci sítě jako komplexního systému, v němž jsou smazávány rozdíly mezi biologickou podstatou člověka a strojem.<sup>98</sup> Tato nová technologie se stala součástí naší každodennosti. Přitom situace, kterou nová média vytváří, má podobu technologického prostředí spíše, než že by ji charakterizovalo používání jednotlivých přístrojů jakým je třeba iPod, nebo samotný Internet. Jakmile se technologie stává součástí našeho prostředí, je kladen menší důraz na rozlišení samotné technologie od kultury a kultura se stává více technologizovanou.<sup>99</sup>

Tímto jsem chtěl pouze naznačit, že nástup Internetu jako nové technologie a vývoj technologických inovací, jež se na ni váže (od kompresních formátů až po hardwarové MP3 přehrávače), podstatně formuje lidskou kulturu až se technologie stává její neoddělitelnou součástí. S tím souvisí problematika každodennosti, ale též mnohem širší aspekty komerčního využití technologie. Podobu nových médií totiž nemůžeme jednoduše odvodit od jejich technologické způsobilosti (viz například nenaplněné původní předpoklady komerčního využití Internetu v 90. letech minulého století) – jejich ekonomický kontext, investiční strategie a metody návratnosti budou totiž hluboce ovlivňovat naši zkušenost a užívání síťových médií.<sup>100</sup>

---

<sup>98</sup> Viz Lister (2002), s. 255.

<sup>99</sup> Viz tamtéž, s. 294.

<sup>100</sup> Viz tamtéž, s. 212.

## **4. Současné možnosti sdílení a stahování**

V této části práce soustředím pozornost na dvě možnosti sdílení a stahování obsahu na Internetu. První z nich jsou peer-to-peer sítě, ve kterých je možné jak sdílet, tak stahovat. Tou druhou a dnes velmi aktuální záležitostí jsou služby placeného stahování. Přitom jde v tomto případě o možnost stahování čistě audio nebo video nahrávek. Peer-to-peer sítě jsou řazeny do kategorie nekontrolovatelného a volného šíření obsahu, zatímco druhá možnost je často klonem klasické distribuce zmíněného obsahu. Přesto nástup obou služeb v mnoha ohledech změnil svět Internetu, jakožto i pohled velkých nahrávacích společností na možnost jeho využití ke skutečnému obchodu.

### **4.1. Nástup peer-to-peer sítí**

Na začátek této kapitoly se sluší poznamenat, co to vlastně peer-to-peer sítě jsou. Toto označení, volně přeloženo z angličtiny, znamená „rovný s rovným“. V rámci informačních technologií je tento výraz používán pro označení sítě, v níž jsou si všechny mezi sebou propojené počítače rovny – žádný počítač v síti není jinému nadřazen. Ve skutečnosti by to tedy mělo znamenat, že v takové síti nelze očekávat vazbu klient–server. I když je pravdou, že tento fakt vždy neplatí (viz Napster), lze na peer-to-peer sítě pohlížet jako na decentralizované společenství počítačů, ve kterém funguje rovná komunikace. Důležité však je, že žádný počítač v takové síti není ve skutečnosti vázán na server, ten funguje pouze jako zprostředkovatel komunikace. Samotná data ke stažení se tedy nenachází na serveru (jako třeba v případě služby FTP), ale na pevných discích uživatelů sítě. V tomto ohledu existuje několik typů peer-to-peer sítí, jejichž rozdělení a popisu se věnuje další kapitola.

První masově rozšířenou peer-to-peer sítí se stal proslulý Napster. Společnost Napster byla založena skupinou studentů ze Silicon Valley v Kalifornii roku 1999. Tomu ale předcházela mnohaměsíční práce na architektuře sítě a jejím klientovi. Samotný programový kód je dílem osmnáctiletého studenta Shawna Fanninga. Ten přišel s myšlenkou výměnné sítě pro soubory ve formátu MP3. Přitom mělo jít o přímou

výměnu mezi počítači, nikoliv o síť s vůdčí rolí serveru, kde by byla data uložena.<sup>101</sup> Svůj plán dokázal Fanning realizovat do poloviny roku 1999, když doufal, že s podobným nápadem nepřijde někdo jiný dřív.<sup>102</sup>

Motivací pro Fanninga byly stížnosti lidí na to, že jen těžce lze na Internetu sehnat dobrou hudbu. Tak se rozhodl zkombinovat funkci vyhledávání hudby v síti se systémem sdílení souborů. K tomu připojil možnost komunikace a schopnost okamžitého posílání zpráv.<sup>103</sup> A Napster jako produkt jeho práce nakonec umožnil opravdové šíření hudby po Internetu. Mimoto se k Napsteru připoutala velká komunita lidí, jež neměla obdoby ani u pozdějších peer-to-peer sítí.

Napster se stal brzy velmi populárním, i když v to původně nevěřili ani Fanningovi přátelé. V polovině roku 2000 už bylo možné konstatovat, že stránky Napsteru jsou stránkami s nejrychleji rostoucí návštěvností na Internetu. Faktem zůstává, že za vznikem Napsteru stojí i jiné, nepřímé vlivy: nástup formátu MP3 či zrychlení připojení k Internetu a jeho zlevnění. Podobně jako za opravdovým rozvojem Internetu, tak i za popularizací Napsteru stojí americké univerzitní prostředí. Právě američtí vysokoškolské studenti měli to opravdu rychlé připojení a chuť sdílet a stahovat. A zároveň u nich existovala schopnost vytvářet komunitu, která Napster proslavila.

Popularita Napsteru vzrůstala každým měsícem závratnou rychlostí. Do konce roku 2000 bylo provedeno na 40 milionů instalací Napsteru a v síti vyměněno 1,76 miliardy hudebních nahrávek.<sup>104</sup> A tak se nikdo nemohl divit, když se o tuto síť začala zajímat RIAA. Ta si všimla, že pomocí Napsteru je sdílena a stahována hudba chrá-

---

<sup>101</sup> Shanning v rozhovoru pro Time Magazine prohlásil: „I had this idea that there was a lot of material out there sitting on people's hard drives ... I mean, even if you were at [search-engine websites like] Lycos or Scour, you were still looking at people's hard drives. So that's the idea, that there's all this stuff sitting on people's PCs – and I had to figure out a way to go and get it.“ Viz Greenfeld, Time Magazine, 2.10.2000 [online].

<sup>102</sup> Shawn Fanning, jehož studentská přezdívka byla The Napster, strávil 60 hodin psaním zdrojového kódu programu. Viz Greenfeld, Time Magazine, 2.10.2000 [online].

<sup>103</sup> Tzv. „instant messaging“.

<sup>104</sup> Klíma (2001), s. 59. Pouze za měsíc únor 2001 byly v rámci Napsteru staženy téměř 3 miliony nahrávek. Viz *P2P (peer-to-peer)* [online].

něná autorským právem. Tento fakt se stal problematickým nejen pro existenci Napsteru, ale i dalších sítí, které se začaly objevovat v roce 2000.<sup>105</sup>

Přelomem v pojetí distribuce dat na internetu byl především charakter kompletní decentralizace. Internet sám o sobě totiž není zcela decentralizovaný. Skládá se z mnoha menších sítí, které mají vždy jeden centrální bod, tedy server, jenž komunikuje s jinými servery. Peer-to-peer sítě dovolují tento typ komunikace částečně obejít – každopádně umožňují výměnu souborů přímo mezi počítači. I když Napster nikdy nefungoval zcela tímto způsobem – důvodem byla existence centrálních indexovacích serverů<sup>106</sup> –, můžeme jej přesto považovat za prvního průkopníka této nové softwarové technologie.

Během první poloviny roku 2001 Napster zanikl<sup>107</sup> a i další sítě se dostaly do problémů. Přesto obliba peer-to-peer sítí neklesala, právě naopak. Statistiky společnosti Media Metrix uvádějí tato čísla počtu uživatelů peer-to-peer programů za květen 2001: Napster – 8,027 milionu, Bodetella – 1,011 milionu, AudioGalaxy – 978 tisíc, IMesh – 474 tisíc, LimeWire – 388 tisíc, BearShare – 382 tisíc, Navigator – 323 tisíc.<sup>108</sup> Přitom v lednu 2001 užívalo Napster ještě přes 11 milionů uživatelů. V té době existovaly samozřejmě i další programy pracujících zvláště v síti Gnutella nebo na jiných principech. Například v květnu téhož roku vznikla nová síť, jež získala postupně velkou popularitu – WinMX. V dobách Napsteru byl WinMX pouhým OpenNap klientem.<sup>109</sup> Časem si ale tato síť vybudovala skutečně silnou komunitu, která v jednu chvíli čítala přes milion uživatelů.<sup>110</sup>

---

<sup>105</sup> Především šlo o úspěšné peer-to-peer sítě Gnutella a FreeNet, a pozdější FastTrack, jejíž technologii využívali klienti Kazaa, Morpheus a Grokster. Právními spory hudebního a filmového průmyslu proti peer-to-peer sítím se zabývám v jiné části práce.

<sup>106</sup> Typům peer-to-peer sítí a jejich technologii se věnuje následující kapitola.

<sup>107</sup> Viz kap. 6.3.

<sup>108</sup> Viz Hlavenka, Živě, 28.8.2001 [online]. Výčet uvádí klienty peer-to-peer sítí. Bodella, BearShare, LimeWire jsou klienty sítě Gnutella. IMesh pracoval původně s vlastní sítí, později se přeorientoval na síť FastTrack. Statistika neuvádí další klienty peer-to-peer sítí, například Gnucleus nebo Grokster pracující se sítí Gnutella, nebo Morpheus či KaAzA pracující e sítí FastTrack.

<sup>109</sup> To znamená, že WinMX jako klient využíval síť OpenNap pro hledání a přenos souborů.

<sup>110</sup> Viz WinMX, Sdílení.cz, 20.3.2004 [online].

Podobně na vzestupu byly i další sítě. Od konce roku 2002 byla největší sítí FastTrack se známým klientem Kazaa.<sup>111</sup> Významným hráčem na poli peer-to-peer sítí byl i další produkt – AudioGalaxy. Tento systém byl založen na poněkud jiných principech než ostatní sítě.<sup>112</sup> Přesto se AudioGalaxy stala nástupcem Napsteru v roce 2001 a první polovině roku 2002, než bylo její fungování ukončeno. Tyto další sítě už nebyly narozdíl od Napsteru omezeny pouze na MP3 soubory, přesto se staly terčem útoků především RIAA. Další významnou sítí se stala Gnutella. FastTrack i Gnutella působí dodnes, byť pomalu ztrácí na popularitě ve stále se vyvíjejícím prostředí a pod tlakem nástupu sítí další generace jako je Overnet nebo BitTorrent.

Tento výčet peer-to-peer sítí bez dalšího popisu pouze představuje fakt, že tato technologie i přes tlaky ze strany RIAA výrazně rozvíjela a získávala na popularitě. Například podle výzkumu společnosti PEW vzrostl počet uživatelů peer-to-peer sítí za první polovinu roku 2004 z 18 na 23 milionů.<sup>113</sup> Jiné statistiky společnosti BigChampagne<sup>114</sup> tvrdí, že v červnu 2004 bylo v jednom momentu aktivních téměř 8,4 milionu uživatelů a sdíleno kolem miliardy souborů. V předcházejících měsících to však bylo ještě více uživatelů – v květnu skoro 9,3 milionu a v dubnu téměř 9,5 milionu.

## 4.2. Technologie peer-to-peer sítí

Samotný peer-to-peer systém se skládá ze dvou částí, které vzájemně spolupracují. Tou první částí je architektura sítě, respektive síť samotná, ve které probíhá výměna souborů. Tou druhou, kterou používá uživatel, je klient. Klient je grafické rozhraní, pomocí něhož lze soubory v peer-to-peer síti, respektive data v počítačích dalších uživatelů, vyhledávat a stahovat (tzv. „download“), a taktéž stojí za případným odesláním dat (tzv. „upload“). Klient tedy spravuje samotnou transakci a navíc komunikuje se sítí. Přitom je možné, aby klient uměl pracovat s více peer-to-peer sítěmi. Samotná peer-to-peer síť pracuje na principu přímé komunikace mezi počítači zapojenými do sítě. To znamená, že data, která jsou sdílena, odesílána i stahována se

---

<sup>111</sup> Síť dosáhla vrcholu v dubnu 2003, kdy se k ní v jednom momentě připojovalo až 4,4 milionu uživatelů. Viz Mennecke, Slyck.com, 31.3.2005 [online].

<sup>112</sup> Systém byl založen na principu uživatelského programu, v jehož rozhraní šlo hudbu vyhledávat a stahovat. Tato aplikace tedy byla pouze agentem, který se staral o stahování a odesílání souborů. Veškeré ovládání systému ale fungovalo přes webové rozhraní. To znamená, že si člověk mohl na jednom počítači hudbu objednávat a na jiném stahovat. Viz Vlček (2003), s. 27-28.

<sup>113</sup> Viz Hlavenka, Živě, 6.5.2004 [online].

<sup>114</sup> Viz *BitTorrent převálcovává Kazaa*. Sdílení.cz, 16.7.2004 [online].

vyskytují na počítači uživatele, nikoliv na určitém centrálním serveru. Uživatel tak zpřístupňuje část svého disku ostatním uživatelům, kteří od něj mohou data stahovat. Celá síť s počítači do ní zapojenými a navzájem komunikujícími tak tvoří distribuovaný systém.

V kontextu této práce je velmi důležitá architektura peer-to-peer sítí. Právě to, jak je síť postavena a jak funguje, ovlivňuje i možnost dohledání zdroje dat či příslušného uživatele. To znamená, že záleží na architektuře sítě, zda je možné sledovat například cestu nelegálního obsahu. Dnes je možné dělit peer-to-peer sítě na tři generace. A tomuto rozdělení se věnují následující odstavce.

#### *První generace – centralizované sítě<sup>115</sup>*

V centralizované síti se musí každý uživatel připojit k centrálnímu serveru, který hraje roli indexovacího agenta. Tento server indexuje obsah celé sítě (respektive sdílené soubory uživatelů), a tento index pak spravuje. Když uživatel pošle svůj požadavek na určitý soubor, indexovací server posílá informaci těm, kteří tento soubor vlastní fyzicky. Počítače pak vytvoří přímé propojení, po kterém je iniciována výměna požadovaného souboru. To znamená, že v centralizované síti existuje jeden nebo více indexovacích serverů, které shromažďují informace o momentálně přístupném, tedy sdíleném obsahu, jenž je v síti k dispozici. Důležité je, že tato databáze skrývá informace o tom, kde je daný soubor k dispozici. Celkově to znamená, že se nejedná o zcela „čistou“ peer-to-peer síť, protože na centrálním serveru existuje jednotný index datových souborů nabízených přímo koncovými uživateli.<sup>116</sup> Výhodou tohoto systému je velmi rychlé vyhledávání souborů. V případě centralizovaného modelu sítě je možné kontrolovat vnitřní tok dat, a to nejen jeho cestu, ale také jeho povahu. Takový model používal právě Napster.

#### *Druhá generace – decentralizované sítě<sup>117</sup>*

V decentralizovaných sítích je každý uživatel schopen distribuovat informace a požadavky přímo přes ostatní uživatele sítě. Teoreticky řečeno, každý počítač v síti je indexovacím serverem. Vyhledávání v tomto typu sítě funguje pouze s pomocí počíta-

---

<sup>115</sup> Viz kap. 8.1., OBR1.

<sup>116</sup> Čermák (2001), s. 89.

<sup>117</sup> Viz kap. 8.1., OBR2.

čů koncových uživatelů a probíhá lavinovitě. To znamená, že klient se ptá klienta na jiném počítači, zda daný soubor má. Pokud ho nemá, dotazovaný počítač poskytne adresy dalších počítačů a tak dále. Vyhledávání je tak principiálně pomalejší než v případě existence centrálního indexu. V sítích druhé generace je dnes aplikována omezená forma „rojení“ – tento způsob distribuce umožňuje příjemci dat („stahovači“) přijímat požadovaný soubor po částech, zároveň přitom může přijímat části souborů od různých uživatelů zároveň. Důležitou vlastností tohoto typu sítě je, že nikdo nemůže mít skutečnou kontrolu nad obsahem, který je v síti distribuován. Typickými představiteli jsou síť Gnutella a FastTrack.

### *Třetí generace – hybridní síť<sup>118</sup>*

Tato poslední generace peer-to-peer sítí spojuje některé vlastnosti centralizované a decentralizované sítě – jsou v nich jak počítače, které sdílejí informace, tak servery, které se starají o udržení indexu (tyto servery jsou dedikované). To znamená, že zde existují uzly (klasické počítače jako jednotky sítě) a pro vyhledávání jsou využívány tzv. superuzly,<sup>119</sup> tedy indexovací servery. Systém poskytuje taktéž vylepšenou formu „rojení“ a dokáže identifikovat a odmítnout zfalšovaná data.<sup>120</sup> Navíc se vyznačuje vylepšenou schopností stahování datově objemných souborů, jako jsou třeba softwarové aplikace či filmy. Tento model sítě se také lépe dokáže vypořádat s velkým množstvím uživatelů. Finální soubory nejsou v tomto případě uloženy koncovým uživatelem celé přímo na jeho disku, nýbrž do logického prostoru, tvořeného vyhrazeným místem na discích všech účastníků služby dohromady. Soubory tak nejsou identifikovány umístěním, ale pouze názvem v adresovém prostoru celé sítě, a data se v síti přesouvají automaticky podle toho, na kterém místě jsou požadována.<sup>121</sup> Výhodou těchto sítí je především rychlost hledání informací a spolehlivost a lokace jejich

---

<sup>118</sup> Viz kap. 8.1., OBR3.

<sup>119</sup> Anglicky „supernodes“ nebo také „ultra-peers“. V rámci jednoho superuzlu se nachází určité množství blízkých počítačů sítě. Každý superuzel udržuje povědomí o frontě dat, která přes něj byla naposledy vyžadována. Kromě toho udržuje v této frontě ještě záznamy bez dat = tzv. směrovače (anglicky „pointer“). Ty směřují na místo, kde se nachází data s požadovaným klíčem. Viz *Peer to peer file sharing systems* [online]. Fronta obsahuje dvě části. Ta první obsahuje trojice – klíč, reference na uzel (odkud data pocházejí) a data. Druhá obsahuje dvojice – pouze klíč a reference na uzel. Jak přicházejí nová data, položky z první části se dostanou do druhé části. Což znamená, že struktura funguje na principu fronty. Viz Pechanec [online].

<sup>120</sup> Zfalšovaná data se vykytovala v síti ve trojí formě: buď byly soubory prázdné, nebo se v nich nalézal zcela jiný obsah, tou nejhorší variantou byla přítomnost viru. Tzv. otrava sítě byla známa hlavně u sítě FastTrack.

<sup>121</sup> Čermák (2001), s. 91. To znamená, že finální soubor je rozložen po částech na pevných discích mnoha uživatelů sítě, čímž se též snižuje zátěž sítě – požadavky jsou rozloženy do širšího pásma sítě.

zdrojů. Nevýhodou je zase závislost na silných indexovacích serverech, bez kterých by síť v podstatě nefungovala.<sup>122</sup> Zjistit původce obsahu, nebo jeho pohyb je v takovémto typu sítě v podstatě nemožné.<sup>123</sup> Představitelem této generace je například Freenet, nebo novější BitTorrent.

### 4.3. Současné peer-to-peer síť

V současné době (začátek roku 2005) jsou podle statistik Slyck.com na předních místech oblíbenosti peer-to-peer sítí systémy eDonkey2K, FastTrack, Gnutella, Overnet, Manolito P2P a Direct Connect.<sup>124</sup> Do těchto statistik však není zařazena síť BitTorrent, a to vzhledem ke specifické technologii této sítě (viz dále). Výzkum společnosti Cachelogic<sup>125</sup> prováděný od ledna do června 2004 prokázal, že největší sítí je právě BitTorrent. Respektive tato síť je dominantní ve velikosti šířky pásma<sup>126</sup> – tedy v množství přenesených dat.<sup>127</sup> Podle tohoto výzkumu pokrývaly síť v červnu 2004 šířku pásma takto: BitTorrent 53% veškerého množství přenesených dat, eDonkey2K pokrývala 24%, FastTrack 19% a Gnutella 4%.<sup>128</sup> Přitom BitTorrent získává ohromný náskok na úkor všech ostatních sítí. Výrazně klesla oblíbenost především sítě FastTrack. V rámci systému eDonkey2K je však ještě třeba započítat síť Overnet – ty jsou totiž ovládány stejným klientem (viz dále). Ve výsledku to tedy znamená, že prostředí peer-to-peer sítí vládou systémy nové generace – BitTorrent a systém sítí eDonkey2K/Overnet před staršími a dříve výrazně oblíbenějšími systémy Gnutella a FastTrack.

#### *Gnutella*

Síť Gnutella byla první peer-to-peer sítí decentralizovaného typu. Původní Gnutella byla vyvinuta tvůrcem WinAmpu Justinem Frankelem ze společnosti NullSoft. Ale mateřská společnost America OnLine (AOL) ji z internetových stránek NullSoftu stáhla. Nicméně, několik set kopií bylo stejně staženo a programátoři kód využili. Protože

---

<sup>122</sup> Viz Bednář, Lupa, 8.3.2004 [online].

<sup>123</sup> Viz kap. 6.4.

<sup>124</sup> Viz kap. 8.2.

<sup>125</sup> Viz kap. 8.3.

<sup>126</sup> Anglicky „band width“.

<sup>127</sup> Anglicky „traffic“.

<sup>128</sup> Viz *P2P: Která síť žere nejvíce trafiku?* Sdílení.cz, 2.10.2004 [online].

Gnutella byla otevřeným systémem,<sup>129</sup> objevili se brzy na tuto síť první klienti. Vedoucí roli převzali BearShare a LimeWire. Později se ke Gnutelle přidal ještě Morpheus. Jak jsem se již zmínil, Gnutella je decentralizovanou sítí. Architektura sítě byla doplněna o existenci dočasných indexovacích serverů.<sup>130</sup> Každý klient se tak může stát indexovacím bodem – pokud má dostatečně kvalitní a kapacitně vyhovující připojení k Internetu – pro slabší klienty. Dnes jsou nejčastěji pro přístup do této sítě používány tyto klienti: Shareaza (dokáže pracovat i s jinými sítěmi), Gnucleus (poměrně starý open-source klient), LimeWire (velmi populární klient Gnutelly), BearShare (taktéž velmi populární klient), Morpheus (v roce 2002 přešel od sítě FastTrack ke Gnutelle).

### *FastTrack*

FastTrack je síť, jejímž klientem je známý program Kazaa, a tak je někdy mylně tento program se sítí FastTrack zaměňován. Síť FastTrack je podobně jako Gnutella decentralizovanou sítí, a je postavena na podobné architektuře jako Gnutella, tedy všeobecné možnosti indexace. FastTrack umožňuje paralelní stahování z více zdrojů. Součástí je i tvorba kontrolního součtu pro velké soubory – tzv. „hash“ (viz dále). Taktéž umožňuje už zmíněnou formu „rojení“ – dotazovaný soubor je stahován po částech. Tato síť, představená v roce 2001, si získala oblibu díky velké stabilitě a v dobách své největší slávy ji využívalo na 4 miliony uživatelů. Kazaa byl jediným klientem této sítě, který limitoval „bitrate“ (viz kapitola o kompresních formátech), tedy kvalitu skladeb, jež byly v síti vyměňovány. Klienty FastTracku jsou kromě uvedeného Kazaa, také Kazaa Lite K++ (nejoblíbenější klient pro přístup do sítě FastTrack, neobsahuje spyware a adware jako původní Kazaa), iMesh (jeden z nejstarších klientů, který byl původně připojený do své vlastní sítě) a Grokster (je klonem původního programu Kazaa, podobně jako on však obsahuje spyware a adware).

### *eDonkey2K/Overnet*

Tato sesterská dvojka byla vytvořena společností MetaMachine. eDonkey2K je centralizovanou sítí, jejíž koncepce vznikla v roce 2000. Byla vytvořena pro distribuci filmů, videí a celých alb. Samotná architektura sítě je tvořena velkými servery, které zajišťují vyhledávání, a na něž se klienti připojují. Tyto servery spolu komunikují a

---

<sup>129</sup> Programový kód byl volně přístupný, jde o tzv. „open-source“.

<sup>130</sup> Pro ně se používá označení „ultra-peers“ či „super-peers“.

vyměňují si informace. Síť vytvořila standard pro tzv. „hash links“ – neboli ověřování souborů.<sup>131</sup> Podobný princip začaly posléze používat i další sítě. Overnet je dalším produktem MetaMachine, tentokrát však jde o plně decentralizovanou síť. Firma si všimla limitů, jež vykazovala síť eDonkey2K, a problém související s centrálními servery vyřešila tím, že vytvořila zcela decentralizovanou síť. Overnet se měl stát nástupcem staré sítě eDonkey2K. Ale ti, kteří vlastnili eDonkey2000 servery, se jich nechtěli vzdát. Overnet, podobně jako eDonkey2K, obsahuje filmy, celá hudební alba a videa. Podobně jako původní síť má Overnet velmi silný mechanismus stahování a akceptuje každý důležitý „hash link“. I v této síti je podporována možnost stahování z více zdrojů. Populárními klienty obou sítí jsou: eDonkey (původní produkt MetaMachine pro stejnojmennou síť patří mezi nejužívanější klienty, byl doplněn o schopnost pracovat se sítí Overnet) a eMule (dlouhou dobu byl dominantním klientem pro síť eDonkey2K a v jistém smyslu zajistil její úspěšnost).

### *BitTorrent*

BitTorrent je zástupcem poslední generace peer-to-peer sítí a od všech ostatních systémů se v mnohém liší. BitTorrent slouží především pro nárazový nápor zájemců o aktuálně populární soubor a jeho výkonnost, narozdíl od služeb první a druhé generace, roste s množstvím aktivních uživatelů, kteří stahují. Původně byl totiž vytvořen pro distribuci datově objemných souborů. V této síti se neprovádí vyhledávání souborů, ale informace o možných souborech lze získat na specializovaných internetových stránkách, které obsahují tzv. „torrenty“. Celý systém funguje následovně. Aby bylo možné stahovat jediný soubor z více zdrojů současně, je třeba jej virtuálně rozdělit na množství menších částí. V tomto typu sítě pak může každá část pocházet z jiného umístění – od jiného klienta. K tomu je ale potřeba popis celku a výchozí zdroj<sup>132</sup> – místo s původní kopií daného souboru. A tento popis je uložen právě v datově drobném souboru, tzv. „torrentu“. Jakmile je stahování zahájeno pomocí agenta, jenž je integrován do webového prohlížeče, stává se klient zároveň i posky-

---

<sup>131</sup> „Hash links“ nebo také „verified links“. Ověřování platnosti souborů je prováděno vytvořením „otisku“ dat (tzv. „hash“), pomocí něhož je možné zkontrolovat, zda je stahovaný soubor kompletní a neporušený. S tzv. „hashem“ se běžně setkáme například při stahování velkých souborů. Viz Bernáthová, Živě, 16.2.2005 [online]. eDonkey se tímto způsobem snažila zabránit kolování falešných souborů v síti – tzv. zfalšovaných dat.

<sup>132</sup> Anglicky „seeder“. Tento výraz se běžně užívá i u nás.

tovatelem tohoto souboru,<sup>133</sup> respektive těch částí, které již má staženy. Tím pádem stoupá s každým stažením souboru jeho dostupnost. Každý soubor si tak v podstatě vytváří svou výměnnou síť (díky popisnému souboru – „torrentu“). Proto se této síti říká hybridní. Podstatným prvkem sítě jsou internetové stránky, které nabízejí seznam „torrentů“, jež umožňují lokaci souboru. Architektura je přitom postavena na centrálních serverech, tzv. stopařích.<sup>134</sup> Ty řídí stahování a uživatel je k nim připojen ve chvíli, kdy stahuje nebo spouští torrent. Informace o stopaři, který má na starosti hledaný soubor je také součástí „torrentu“. Stopař udržuje povědomí o všech klientech, kteří vlastní buď celý soubor, nebo alespoň některou z jeho částí. Taktéž spojuje uživatele, aby mohli stahovat i odesílat data – je tedy koordinátorem výměny dat. V případě, že žádný z dostupných klientů neobsahuje žádné části požadovaného souboru, je obrácena pozornost opět na zdroj,<sup>135</sup> jenž soubor vlastní celý. Ten každému z klientů poskytne jinou část dat a ti si je mezi sebou "nasdílejí". Tím je vyloučeno přetížení sítě v jednom bodě a zaručeno rovnoměrné rozložení stahovaných dat v síti – to je také důvod, proč síť třetí generace zvládají mnohem větší počet uživatelů bez velkého zatížení sítě. Jak je vidět, v síti proudí především aktuální a populární data,<sup>136</sup> která se rovnoměrně přesouvají. Problém nastává ve chvíli, kdy je nefunkční stopující server – stopař. Klienti pak mohou sice stahovat jeden od druhého, ale do tohoto procesu už nevstoupí nikdo další. Jednou z mnoha výhod sítě je fakt, že zde prakticky nemohou existovat uživatelé, kteří by pouze stahovali, ale nic nesdíleli. Původní klient sítě je pouze přídatným modulem webového prohlížeče a funguje právě jako urychlovač stahování. Jinak je možné tohoto klienta implementovat i do jiných aplikací, které normálně slouží ke sdílení souborů v peer-to-peer sítích. Pak lze kombinovat BitTorrent s funkcí aktivního vyhledávání.<sup>137</sup> Mimoto existují i samostatní BitTorrent klienti. Těchto klientů je poměrně hodně: ABC (Another BitTorrent Client), BitAnarch, BitComet, BitLord, BitSpirit, BitTorrent, Turbo Torrent, BitTornado,

---

<sup>133</sup> Klient, který dosud nemá stažen celý soubor, je tzv. „leecher“ – česky pijavice. Jakmile klient stáhne celý soubor, stává se z něj zdroj, tedy „seeder“.

<sup>134</sup> Anglicky „tracker“. Tento výraz se jinak běžně užívá i nás.

<sup>135</sup> Ten stojí také na začátku celé transakce, jde o tzv. „seeder“.

<sup>136</sup> V této síti může u starších a méně populárních dat nastat situace, kdy v síti není jediný zdroj. V takovém případě, je třeba přemluvit někoho, kdo disponuje celým souborem, aby spustil klienta a fungoval nějakou dobu jako zdrojový server. Tento problém by však měl, vzhledem k množství uživatelů, kteří BitTorrent využívají, nastat jen velmi zřídka.

<sup>137</sup> Princip je v takovém případě následující: v klasickém klientovi je vyhledán a stažen torrent. Požadovaný soubor je pak spuštěním torrentu stažen v síti BitTorrent pomocí jejího klienta.

Torrent Topia, a s touto sítí umí pracovat i známý open-source program Shareaza (ten spolupracuje i s některými dalšími sítěmi – například FastTrack).

### *Direct Connect*

Počátky tohoto systému spadají do roku 2001 a jeho tvůrcem je společnost Neo Modus. Direct Connect je centralizovanou sítí (podobně jako kdysi OpenNap), která je postavena na provozu veřejných serverů – tzv. „hubů“. Ty propojují jednotlivé uživatele. Celý systém je specifický tím, že každý „hub“ má svého správce, jenž určuje pravidla, za kterých je možné se k němu připojit. Mezi tato pravidla patří i podmínka sdílení určitého objemu dat (od několika gigabytů až po desítky gigabytů). Pro připojení k příslušnému „hubu“ je přitom potřeba znát jeho adresu. Na Internetu jsou pak k dispozici seznamy těchto serverů, často založené na lokalitě (například seznam českých „hubů“). Tento systém je výhodný, pokud uživatel hledá data typická pro určitou lokalitu (například českou hudbu). Servery jsou také často určeny jen pro určitý typ dat – například filmy a videa, nebo jsou určeny pro nahrávky jednoho či více hudebních stylů. Uživatel se tak připojuje k určitým „hubům“, na kterých pak probíhá klasické vyhledávání požadovaných dat, respektive prohlédává se "nasdílený" prostor pouze těch uživatelů, kteří jsou sem připojeni. Noví klienti přitom umožňují připojit se k více „hubům“ zároveň. Každý „hub“ obsahuje mimo seznamu připojených uživatelů a možnosti stáhnout si seznam jejich "nasdílených" souborů, i chatovací místnost s možností veřejného či soukromého chatování. Přestože jde o poměrně zastaralou technologii – neumožňuje současné stahování jednoho souboru od více uživatelů, a nezná ani systém ověřování souborů („hash links“) –, obliba Direct Connectu stále stoupá. Klienty této sítě jsou například DirectConnect (oficiální klient), DC++ (dnes nejoblíbenější klient této sítě), nebo například jeho česká mutace CZDC++.

### *Manolito P2P*

Tato síť vznikla v roce 2001 a jejím autorem je španělský vývojář Pablo Soto. Ten vyvíjel svůj projekt Blubster původně pro firmu Optisoft. Po neshodách ji však opustil a začal pracovat na programu Piolet, který využíval stejnou síť jako Blubster. Manolito je decentralizovaná síť, jejíž systém je založen na bránách, tzv. „gateways“ – tedy serverech, které obsahují seznam klientů, respektive jejich IP adres. Jeho výhodou je dobrá stabilita celého systému i v případě výpadku některého ze serverů. Systém je

zvláštní svou povahou – dovoluje totiž výměnu pouze MP3 souborů (podobně jako kdysi Napster). Klienti sítě Manolito také ovládají technologii ověřování souborů („hash links“). Klienty této sítě jsou Piolet (nejlepší klient sítě), Blubster (původní klient), RockInNet (novější klient).

Existují samozřejmě i další sítě, které však nedosahují takové popularity. Je to již výše zmíněná síť WinMX, ale i další: Ares (do roku 2003 klient Gnutelly, dnes je Ares jako samostatná síť kombinovaná se systémem Warez), SoulSeek (síť založená na finanční podpoře uživatelů), MediaSeek (nástupce systému AudioGalaxy) či Filetopia (síť podobná Direct Connectu). Za zmínku stojí i nový systém založený na technologii sítě BitTorrent – eXeem. Ten byl uveden do provozu koncem ledna 2005 a představuje decentralizovanější variantu již zmíněného BitTorrentu. Architektura sítě nevyžaduje existenci „torrent“ souborů, ani existenci tzv. stopařů (viz výše). Přesto i v tomto systému existuje jisté množství centrálních serverů, které udržují informace o klientech sítě. Systém eXeem byl zatím přijat poměrně rozpačitě, a to především ze třech důvodů: oficiální klient není volně šiřitelný, ale placený, a obsahuje spyware a adware.<sup>138</sup> Oficiální klient eXeem taktéž nedokáže pracovat na jiné platformě než Windows. Zda-li tato síť uspěje, ukáže až čas. Nicméně již teď je jasné, že opět posouvá vývoj technologie peer-to-peer sítí o kousek dál.

#### **4.4. Nástup placených služeb**

S nástupem formátu MP3 se rychle začaly po Internetu šířit hudební nahrávky. Ty ale byly v drtivé většině nabízeny na nejrůznějších serverech nelegálně. Proti těmto internetovým stránkám samozřejmě bojovala především RIAA a nutno podotknout, že poměrně úspěšně. Narozdíl od peer-to-peer sítí zde totiž byla data uložena na konkrétním místě, jež bylo ve vlastnictví konkrétního uživatele. Mimo těchto serverů však existovala i místa, odkud se dala hudba stáhnout legálně.

---

<sup>138</sup> Jde o malé programy, které tzv. dolují data z počítače uživatele. Tato data jsou pak používána pro reklamní účely – posílání bannerů, spam atd. Krátce po uvolnění beta verze prvního klienta sítě se objevila jeho verze eXeem Lite, která je zbavena od tohoto programu. Viz Ingram, Slyck.com, 20.1.2005 [online] nebo Fuka, Lupa, 24.1.2005 [online].

V roce 1999 činil celkový objem světového trhu hudebních nahrávek a nosičů asi 45 miliard amerických dolarů.<sup>139</sup> Z toho bylo podle výzkumu londýnské firmy MTI<sup>140</sup> 8% prodeje realizováno přes Internet (především ve Spojených státech), když šlo převážně o prodej kompaktních disků prostřednictvím internetových prodejen typu Amazon. Celkově jen malá část tehdy připadla na přímý prodej hudebních nahrávek po Internetu. Už v roce 1999 se však tento styl prodeje hudby objevuje: na Internetu jste si vybrali skladby, zaplatili jste je a stáhli do svého počítače, a případně si je i vypálili na CD. A to všechno legálně.

Modlou pro nabídku MP3 skladeb na Internetu je podobně jako Napster pro peer-to-peer síť světoznámý server MP3.com. Ten byl zprovozněn v roce 1997 Američanem Michaelem Robertsonem a stal se prostředkem pro prezentaci hudebních děl méně známých autorů, z nichž někteří získali díky své popularitě na Internetu smlouvu od velkých studií. Server fungoval na jednoduchém principu – hudebníci sem nahrávali své skladby a lidé si je odtud zase stahovali. Během prvních šesti měsíců fungování MP3.com sem umístilo svou hudbu na 11 tisíc autorů a byl stažen více než milion skladeb.<sup>141</sup> V době největší popularity navštěvovalo portál na 800 tisíc uživatelů denně, a ti si každý den stáhli kolem tří milionů skladeb.<sup>142</sup> V roce 1999 pak firma MP3.com dokonce vstoupila, i když bez velkého úspěchu, na burzu. V polovině téhož roku přesto činila tržní hodnota společnosti 1,86 miliardy dolarů.<sup>143</sup> Podobných stránek jako měla společnost MP3.com už bylo v roce 1999 více.<sup>144</sup> Problémem však stále bylo jejich finanční využití.

Vůbec první prodej skladeb ve formátu MP3 na Internetu nabídla začátkem roku 1999 americká firma GoodNoise na svém portálu GoodNoise.com. Po vstupu na bur-

---

<sup>139</sup> Chuchma – Vlasák, MF Dnes, 21.8.1999. V České republice dosáhl prodej hudby v roce 1997 částky 90 milionů dolarů (2.5 miliardy korun). Přitom nejvýznamnější české internetové obchody Musicatalog, Vltava/Ucho a Shop.cz v roce 1999 tržily zhruba 200 tisíc měsíčně, odhadem tedy pět milionů korun ročně, což je podíl asi 0,2% z tehdejšího trhu. Viz Hlavenka, Živě, 14.6.1999 [online].

<sup>140</sup> Viz Hlavenka, Živě, 14.6.1999 [online].

<sup>141</sup> Viz Chuchma – Vlasák, MF Dnes, 21.8.1999.

<sup>142</sup> Schön, Živě, 11.2.2005 [online].

<sup>143</sup> To je 60 miliard korun, tedy třicetinasobek ceny, za kterou byla v ČR tehdy prodána Investiční a Poštovní Banka. Viz Hlavenka, Živě, 12.8.1999 [online]. Portál v roce 2001 koupilo nahrávací studio Vivendi Universal za 372 milionů dolarů. O placené služby však již nebyl takový zájem, a tak doména MP3.com přešla v roce 2003 do rukou mediálního koncernu Cnet Networks. Původní archiv skladeb nezávislých umělců začala v roce 2004 nabízet společnost GarageBand. Viz Schön, Živě, 11.2.2005 [online].

<sup>144</sup> Například RioPort, patřící divizi společnosti Diamond Multimedia, autorovi hardwarového přehrávače souborů MP3. Stránky RioPort a přehrávač Rio byly propojeny, což do značné míry zajišťovalo jejich oblibu. Hlavenka, Živě, 18.11.1999 [online].

zu v polovině roku 1999 – podobně jako MP3.com – byl portál přejmenován na eMusic.com. Společnost uzavřela první historickou smlouvu s prestižní americkou organizací zastupující hudební vydavatele National Music Publisher`s Association (NMPA) – Národní asociací hudebních vydavatelů.<sup>145</sup> GoodNoise chtěla tehdy za nahrávku 99 centů. Možnému nelegálnímu šíření skladby se snažila zabránit zabudováním unikátního identifikátoru do každého souboru MP3. Ten byl ze souboru zpětně dekodovatelný, a bylo tak možné určit, zda byla nahrávka získána legálně.

V polovině roku 1999 koupil největší poskytovatel internetových služeb America On-Line (AOL) společnosti NullSoft, vyvíjející WinAmp, a Spinner, provozující hudební server Spinner.com. AOL se tak rozhodl vstoupit na pole digitální hudby a pro její distribuci využít zmíněného portálu a programu WinAmp a zároveň do celého systému distribuce ještě zapojil svůj komunikační program ICQ. Dalším krokem se stalo pohlcení hudebního portálu MusicMaker.com, který v té době nabízel tvorbu více jak 100 hudebních společností.<sup>146</sup> Celé album se v nabídce dalo pořídit za zhruba devět dolarů a jedna skladba za 99 centů.<sup>147</sup> Výhodou výše zmíněných programů byl fakt, že jsou využívány velkým množstvím uživatelů, a ICQ je navíc velkým komunikačním nástrojem.

Na konci 90. let 20. století byl stále velký problém s tím, že autorská práva těch nejprodávanějších umělců vlastnily velké nahrávací společnosti, o nichž jsem se již zmiňoval dříve. I tak bylo odhadováno, že v roce 1999 byly na Internetu prodány a staženy více jak tři miliony hudebních nahrávek (ve formátech MP3, WMA či Liquid Audio) každý den – zčásti však šlo o volně licencované nahrávky.<sup>148</sup> Přesto i velké nahrávací společnosti postupně pochopily, že se trendu přímého stahování hudby na Internetu nevyhnou. Jedním z těchto případů bylo spojení portálu Music.com a nahrávací společnosti DreamWork Records v roce 1999. Přitom DreamWork Records se rozhodla distribuovat přes portál Music.com nahrávky interpretů, jež zastupuje.

---

<sup>145</sup> Na začátek získala GoodNoise do svého katalogu skladby od Franka Zappy, Luise Armstronga, Leadbelly, Throwing Muses a několika dalších známých umělců. Viz Hlavenka, Živě, 14.2.1999 [online].

<sup>146</sup> Viz Nič, Živě, 29.9.1999 [online].

<sup>147</sup> Viz Nič, Živě, 26.8.1999 [online].

<sup>148</sup> Viz Nič, Živě, 3.12.1999 [online]. Volně licencované nahrávky jsou takové, které jsou poskytnuté volně ke stažení.

Mezi první velké nahrávací společnosti, které se ještě v druhé polovině roku 1999 rozhodly poskytnout hudbu umělců, jež zastupují, přes Internet, patří BMG a EMI. EMI podepsala licenční smlouvu se společností Launch Media, která již v té době provozovala internetovou službu tzv. streamování<sup>149</sup> videa a audia pomocí svého stejnojmenného programu. Tato služba měla v té době již přes dva miliony registrovaných zákazníků.<sup>150</sup> Podobně se do prodeje hudby na internetu vložila i společnost BMG, jejíž zákazníci si během prvních několika měsíců stáhli více jak 50 tisíc hudebních nahrávek ve formátu Liquid Audio. Ceny se přitom pohybovaly v rozmezí jeden až dva dolary za skladbu. Tak se na Internet začaly postupně dostávat i nahrávky komerčně úspěšných umělců.

Teprve na začátku roku 2000 oznámila největší hudební vydavatelství, že plně podpoří prodej hudby na Internetu. Celý projekt měla přitom na starosti ARTISTdirect,<sup>151</sup> jedna z největších společností v oblasti tzv. e-hudby.<sup>152</sup> Do projektu se zapojily Universal Music Group, BMG Entertainment, Sony Music Entertainment, Warner Music Group, Cisneros Television Group a Yahoo! Inc. – ty podepsaly smlouvu o rozvoji e-hudby prostřednictvím budované sítě ARTISTdirect. Společnost se snažila prosadit novou licenční politiku pro nové amatérské hudebníky a nový způsob distribuce a marketingu takovéto hudby. Její výše zmínění partneři pak měly pomáhat s expandováním takovýchto nahrávek na trhu.

Po podpoření prodeje hudby na Internetu velkými nahrávacími společnostmi už byl jen krůček k tomu, aby i tyto společnosti začaly plně distribuovat své umělce pomocí Internetu. Například nahrávací společnost Virgin Records uzavřela na začátku roku 2000 smlouvu o vzájemné spolupráci a distribuci hudby s Liquid Audio. Do tohoto projektu se tak zapojilo přes 150 menších prodejců hudby v USA a Kanadě. Nahrávky byly přitom nabízeny ve formátu Liquid Audio a bylo je možné stáhnout po-

---

<sup>149</sup> Streamování (anglicky „streaming“) je založeno na faktu, že nahrávka ve skutečnosti neopustí mateřský server. Nejde tedy o stahování, ale pouze o poslech.

<sup>150</sup> Nič, Živě, 8.12.1999 [online].

<sup>151</sup> ARTISTdirect disponovala integrovanou sítí webových stránek na Internetu s multimediálním obsahem, zejména s MP3 nahrávkami amatérských hudebníků, novinkami ze světa hudby a digitálního audia. Viz Nič, Živě, 14.1.2000 [online].

<sup>152</sup> Výrazem e-hudba je myšlena hudba v digitální formě, v níž je distribuována na Internetu.

mocí systému Liquid Audio Multi Format Distribution a přehrát pomocí přehrávače této společnosti. Ceny za album se pohybovaly kolem 10 dolarů.<sup>153</sup>

Jednou z prvních velkých společností, které začaly s prodejem hudby na Internetu, byla i tehdy největší nahrávací společnost na světě Universal Music Group (UMG), spolupracující s hudebními giganty Polygramem, Sony Music, EMI a dalšími. Ta uvedla online prodej e-hudby na konci března 2000. Hudební nahrávky byly k dispozici ve formátech WMA, a taktéž Liquid Audio. Volba těchto formátů byla u velkých společností samozřejmostí, protože oba plně podporovaly standardy SDMI, bylo tedy možné rozeznat autorizovanou nahrávku od neautorizované. Ve stejném roce rozjela UMG spolupráci i se společnostmi MusicMatch a jejich programem RealJukeBox, který měl podporovat speciální formát SDMI od UMG. Universal se tímto zaměřila na bezpečné přehrávání hudební tvorby, aby tak zabránila masovému šíření nelegálních kopií. K prodeji hudby po Internetu se záhy připojily i dva velcí giganti hudebního průmyslu – BMG a Sony Music. BMG se rozhodla spustit služby v polovině roku a využila pro své potřeby formáty Liquid Audio a Microsoft Audio.<sup>154</sup> Sony se rozhodla nejdříve využít možnosti stahování pro své MP3 walkmany, které uvedla v té době na trh. V roce 2000 se tak prodeji e-hudby věnovaly již všechny velké nahrávací společnosti – UMG, BMG, Sony Music, Warner Music Group, EMI, AG a další.

Odpovědí na existenci a fungování Napsteru se stala iniciativa společnosti Real Networks. Ta už v té době měla letité zkušenosti s poskytováním hudby přes Internet.<sup>155</sup> V polovině roku 2000 založila Real Networks spolu s AOL Time Warner<sup>156</sup> firmu MusicNet, vyvíjející řešení pro bezpečné nabízení skladeb na Internetu. K projektu se navíc začátkem roku 2001 připojily i BMG a EMI. Do této iniciativy se tak zapojily tři největší hudební vydavatelství na světě. MusicNet byl aplikací, jež měla umožnit legální placené stahování hudebních nahrávek koncovému zákazníkovi a ostrý provoz byl zahájen v polovině roku 2001. V první polovině téhož roku oznámil práci na své službě MSN Music, jež měla poskytovat hudbu podobným způsobem, i Microsoft.

---

<sup>153</sup> Viz Nič, Živě, 12.4.2000 [online].

<sup>154</sup> Viz Hlavenka, Živě, 17.4.2000 [online].

<sup>155</sup> Na začátku roku 2001 se mohla pochlubit 190 miliony registrovaných uživatelů přehrávače Real Player a 175 tisíci uživateli placených služeb Real Networks. Viz Holčík, Živě, 3.4.2001 [online].

<sup>156</sup> Ke gigantické fúzi společností AOL a Time Warner došlo na začátku roku 2000. Viz Hlavenka, Živě, 24.1.2000 [online].

Další plánovanou službou byl systém Duet, za nímž stála společnost UMG, která pro tyto účely koupila portál eMusic.com. K projektu se téhož roku přidala i Sony Music a Yahoo!<sup>157</sup>

Konec roku 2001 byl ve znamení spuštění služby Pressplay, kterou společně provoznily společnosti Sony Music, EMI a UMG. Tato služba umožňovala legální stahování i poslech hudby z Internetu. Pressplay nabídla čtyři měsíční předplatné programy: Basic Plan – 9,95 USD (300 poslechnů, 30 stažení), Silver Plan – 14,95 USD (500 poslechnů, 50 stažení, vypálení 10 CD-titulů), Gold Plan – 19,95 USD (750 poslechnů, 75 stažení, vypálení 15 CD-titulů), Platinum Plan – 24,95 USD (1000 poslechnů, 100 stažení, vypálení 20 CD-titulů).<sup>158</sup> Tento příklad pouze naznačuje, jak se ubíraly snahy velkých společností po zpeněžení služeb poskytování hudby.

Výše zmíněná fakta se vztahují především na severní Ameriku. Evropa si na podobnou službu počkala ještě celé dva roky. Důvodem pro takto pomalý přístup byla jednak nezkušenost velkých společností s tímto typem distribuce a jednak problematické licenční podmínky a smluvní vztahy, které se liší zemi od země – stejně tak jako autorské právo. Hlavenka<sup>159</sup> viděl důvod pro tento pomalý postup do Evropy v tom, že „evropské pobočky labelů jsou konzervativnější než americké a brání se novým technologiím déle: argumentují nepřipraveností starého kontinentu na Internet a jeho nízkou penetrací, zatím ještě ‘snositelně’ klesajícími prodeji cédéček.“ Problémem by podle něj měla být i jednotná cena pro celý trh, jež by mohla podkopat prodej CD v Evropě. Tak teprve v roce 2003 začala Sony Music s online prodejem hudby ve Velké Británii, když využila portály smluvních partnerů. To se už ale svět Internetu připravoval na další revoluci – v květnu 2003 totiž společnost Apple zprovoznila pro severní Ameriku svou službu iTunes,<sup>160</sup> jež znamenala převrat v tomto způsobu distribuce.

---

<sup>157</sup> Viz Holčík, Živě, 10.4.2001 [online].

<sup>158</sup> Němec, Živě, 20.12.2001 [online].

<sup>159</sup> Hlavenka, Živě, 8.7.2003 [online].

<sup>160</sup> Službě iTunes se věnuji v následující kapitole.

#### 4.5. Přehled současných placených služeb

Možností, jak získat legálně hudbu z Internetu, je hned několik. Opomenu první z nich, tedy koupi CD přes některou z online prodejen, a přejdu rovnou ke způsobům prodeje a stahování e-hudby, tedy hudby v digitální podobě. První z možností je stažení skladeb či celých alb méně známých, či spíše neznámých hudebních kapel a producentů z internetových stránek, kde je tato hudba poskytována ke stažení zdarma. Tato forma hledání hudby na mnohých serverech je však často zdlouhavá, protože je třeba se probírat velkým množstvím nahrávek, často nevalné kvality. Ale i v této kategorii nabídky hudby lze najít skladby profesionálních umělců. Skladby známějších hudebníků je možné zdarma stáhnout též ve formě ukázek. Problematickým je však fakt, že jde často schválně o horší zvukovou kvalitu, nebo je skladba „ořezána“ – zkrácena. Tyto ukázky lze nalézt na stránkách vydavatelství nebo přímo internetových obchodů. Další možností, jak se dostat ke kvalitní hudbě oblíbeného interpreta, je přímo jeho web. I zde lze hudbu nalézt zdarma, nebo za velmi malé poplatky ke stažení.<sup>161</sup> Poslední možností je nákup a stažení skladby přímo pomocí některé z nabízených placených služeb na Internetu. A tomuto způsobu distribuce se bude věnovat následující text.

To, že se prodeji e-hudby celkem daří, potvrzují následující statistiky International Federation of Phonographic Industry (IFPI) – Mezinárodní federace fonografického průmyslu za rok 2004:<sup>162</sup> Množství stránek nabízejících hudbu legálně se za rok 2004 zčtyřnásobilo na 230. Množství volné hudby v katalogích se za stejné období zdvojnásobilo – nyní je to často i milion skladeb. Placené stahování je desetkrát častější – bylo evidováno přes 200 milionu stažení za rok 2004. Faktem ale zůstává, že se jedná stále jen o malý zlomek hudby z množství, které je prodáno klasicky, nebo je distribuováno na Internetu jiným způsobem. Navíc, ve skutečnosti většinu poptávky v oblasti placeného stahování dnes pokrývá služba iTunes společnosti Apple a například v peer-to-peer sítích koluje nesčetněkrát větší počet skladeb – je zde vyměněna až jedna miliarda skladeb denně –, než je nabízeno v katalogích nebo internetových obchodech. Obvyklá cena skladby se pohybuje kolem jednoho dolaru ve Spojených státech, či jednoho eura v Evropě. Za celé album se většinou platí deseti-

---

<sup>161</sup> Zvláště u mnoha DJů elektronické taneční scény je zcela běžné, že na svých stránkách poskytují volně ke stažení záznamy ze svých vystoupení.

<sup>162</sup> Viz Newton, MP3Newswire.net, 20.1.2005 [online] a ČTK – STI, MF Dnes, 20.1.2005.

násobek této ceny. Tržby trhu legálního stahování hudby na Internetu v roce 2004 dosáhly 330 milionů dolarů (7,7 miliardy korun). Podle některých odhadů by se tato cena mohla za rok 2005 dostat na dvojnásobek.<sup>163</sup>

### *Rhapsody*

Rhapsody se na pole nabídky e-hudby prodrala už v červenci 2002, kdy portál Listen.com vlastněný firmou Real Networks uzavřel smlouvy se všemi největšími nahrávacími společnostmi na distribuci jejich hudby po Internetu. Rhapsody tak začala fungovat vedle služeb Pressplay a MusicNet, jež byly vlastněny právě těmito velkými společnostmi. V době svého vzniku jedinečně pokrývala celé žánrové hudební spektrum a nabízela na 150 tisíc skladeb. Služba nabízí předplatný cenový plán, v němž uživatel dostává za 9,95 USD měsíčně přístup k celému katalogu skladeb neomezeně. Za stažení skladby a možnost jejího vypálení se pak platí další poplatek. Stahování je zpoplatněno za skladbu – 99 centů za její stažení, v roce 2003 však byla tato cena snížena na 79 centů.<sup>164</sup> Rhapsody funguje pouze v USA a v dnešní době nabízí přes 700 tisíc skladeb k poslechu, z toho 550 tisíc skladeb ke stažení.<sup>165</sup>

### *iTunes*

Tato služba společnosti Apple, jež způsobila přelom v legální distribuci hudby na Internetu, byla spuštěna na konci dubna 2003. Tehdy byla nabídnuta pouze uživatelům ve Spojených státech, a navíc pouze pro platformu Apple Macintosh. Firmě se podařilo dojednat se všemi velkými vydavateli zpřístupnění jejich nabídek, ze začátku tak nabízela okolo 200 tisíc nahrávek. Služba má intuitivní ovládání a její velkou výhodou na trhu je propojení na hardwarový přehrávač iPod téže společnosti. Za prvního čtvrt roku bylo v systému iTunes prodáno zhruba 13 milionů skladeb, přitom jejich nabídka se v té době rozrostla na 400 tisíc.<sup>166</sup> Po zprovoznění iTunes též pro platformu Windows na začátku podzimu 2003 se prodej nahrávek významně zvýšil a do konce roku už iTunes generoval prodej 30 milionů skladeb.<sup>167</sup> Samotné skladby

---

<sup>163</sup> Údaje viz ČTK – STI, MF Dnes, 20.1.2005 nebo *Legal music downloads 'take off'*. BBC News, 19.1.2005 [online].

<sup>164</sup> Tato cena byla určena pouze pro předplatitele. Viz Schön, Živě, 2.7.2003 [online].

<sup>165</sup> Údaje platí k 15.2.2005. Viz [www.pro-music.org](http://www.pro-music.org).

<sup>166</sup> Viz Hlavenka, Živě, 20.10.2003 [online].

<sup>167</sup> Viz SIR – AP, MF Dnes, 8.1.2004.

jsou systémem poskytovány ve formátu Advance Audio Coding (AAC)<sup>168</sup> s vlastním systémem „digital-rights-management“ (dále DRM).<sup>169</sup> Skladby je možné přehrát pomocí přehrávače QuickTime taktéž společnosti Apple, nebo přímo v aplikaci iTunes. Cena jedné skladby byla stanovena na 99 centů, za 10 dolarů je pak možné koupit si celé CD. Zákazník přitom může zdarma poslouchat 30 sekundové ukázky. Do konce roku 2004 bylo službou iTunes prodáno přes 200 milionů skladeb.<sup>170</sup> Na konci téhož roku bylo v systému v Americe k dispozici už milion skladeb, poskytnutých šesti sty různými nahrávacími společnostmi. iTunes (mimo USA a Kanady) zatím funguje v těchto evropských zemích: <sup>171</sup> Belgie, Finsko, Francie, Holandsko, Itálie, Irsko, Lucembursko, Německo, Portugalsko, Rakousko, Řecko, Španělsko a Velká Británie. Služba by měla být k dispozici pro Českou republiku od léta 2005.

### *Napster*

Proslulý Napster se v říjnu 2003 vrátil na scénu pod hlavičkou společnosti Roxio, která jej přepracovala na systém legální distribuce e-hudby. Ze začátku svého působení na trhu byl Napster vybaven katalogem čítajícím více než půl milionu skladeb, dnes nabízí přes 700 tisíc skladeb.<sup>172</sup> V Evropě byla služba spuštěna poprvé ve Velké Británii na konci května 2004. Do konce roku 2004 si službu zaregistrovalo 270 tisíc uživatelů.<sup>173</sup> Skladby jsou šířeny ve formátu, jenž neumožňuje další kopírování, a jsou hratelné pouze v systému Windows XP – pomocí Windows Media Playeru<sup>174</sup> – a v devíti hardwarových přehrávačích (a možná i několika dalších). Přitom i Napster praktikuje politiku DRM.<sup>175</sup> Cena skladby byla i v tomto systému stanovena na 99

---

<sup>168</sup> Formát AAC vychází z formátu MP3, který obohatil o možnost Digital-Rights-Management (DRM) nastavení. I tento formát byl krátce po spuštění služby iTunes prolomen. Viz Schön, Živě, 24.1.2003 [online].

<sup>169</sup> Skladbu zakoupenou v systému iTunes je možné sedmkrát vypálit na CD a pětkrát přenést na jiný počítač. Z hardwarových přehrávačů lze použít pouze iPod. Viz Miklík, Lupa, 13.9.2004 [online]. Skladby lze také sdílet mezi třemi navzájem autorizovanými počítači. Uživatel si však musí nejdříve pre-autorizovat svůj počítač, než začne sdílet. Tento proces byl často kritizován. Viz Kahney, Wired News, 2.1.2003 [online].

<sup>170</sup> Viz Schön, Živě, 17.12.2004 [online] a [www.itunes.com](http://www.itunes.com).

<sup>171</sup> Pro Evropu nabízí iTunes ve svém systému nabídku 700 tisíc skladeb. Uvedený seznam zemí a údaje o poskytovaném množství skladeb jsou platné k 15.2.2005. Viz [www.pro-music.org](http://www.pro-music.org).

<sup>172</sup> Údaj se vztahuje k 15.2.2005. Viz [www.pure-music.org](http://www.pure-music.org). Napster uvádí na svých stránkách informaci o jednom milionu poskytovaných skladeb. Viz [www.napster.com](http://www.napster.com).

<sup>173</sup> Viz AP – sti, MF Dnes, 14.1.2005.

<sup>174</sup> Skladby je možné přehrát i v dalších přehrávačích kompatibilních s WM Player 10, pokud obsahuje speciální software a daný systém ověřující platbu.

<sup>175</sup> Skladby stažené z Napsteru mohou být uchovány ve třech počítačích a třech různých hardwarových přehrávačích, a nemohou být vypáleny na CD. Viz Pedorago, Yahoo! News, 14.2.2005 [online].

centů (nebo pencí), za celé album se platí 6,95 až 9,95 dolarů (nebo liber).<sup>176</sup> Na začátku roku 2005 přišel Napster s novou strategií, jíž nazval „Napster To Go“ – za pravidelný měsíční poplatek 14,95 USD nabízí zcela neomezený přístup k celému katalogu skladeb. Pokud však uživatel nezaplatí částku každý měsíc, skladby nejdou znovu přehrát.<sup>177</sup> Napster zatím funguje jen v USA, Kanadě a ve Velké Británii.<sup>178</sup>

### *Wippit*

První výměnnou sítí, jež podepsala smlouvu s velkými vydavatelstvími (v roce 2003 poprvé s EMI), se stala služba Wippit. Její uživatelé v roce 2003 platili za neomezený přístup ke katalogu měsíční poplatek 6,5 dolaru nebo 4 libry, za celý rok pak 49 dolarů nebo 30 liber.<sup>179</sup> Dnes systém nabízí skladbu za 49 centů, nebo neomezený přístup za 23 dolarů měsíčně a 90 dolarů ročně – v tomto případě si však uživatelé skladby mohou stáhnout a dále s nimi manipulovat. Navíc Wippit představil ojedinělý způsob platby pomocí SMS (jinak se platí kreditní kartou).<sup>180</sup> Hudba je nabízena ve formátu MP3 a pro ochranu skladeb Wippit využívá systém bílé listiny, takže v síti mohou být vyměňovány pouze schválené soubory.<sup>181</sup> Katalog Wippit dnes obsahuje hudbu od více než 200 nahrávacích společností (včetně EMI či BMG), celkově přes milion skladeb, a služba je k dispozici ve Velké Británii a Irsku.<sup>182</sup>

### *MSN Music*

Tato služba legálního stahování e-hudby patří společnosti Microsoft. Provoz systému MSN Music byl zahájen v září 2004 a je vázán, podobně jako v případě iTunes na iPod a QuickTime, na přehrávač Windows Media Player 10. MSN Music vůbec funguje na podobném modelu jako iTunes. Tomu odpovídá i výchozí množství skladeb – 500 tisíc (postupně byla nabídka navýšena na 600 tisíc), jakož i možnost poslechu 30ti vteřinové ukázky skladby zdarma. Stejná je i cena za skladbu – 99 centů a za album – 9,99 USD. Skladby jsou k dispozici ve formátu WMA. I formát MSN Music pra-

---

<sup>176</sup> Viz ČTK, MF Dnes, 10.10.2003 a Baranyk, Živě, 20.5.2004 [online].

<sup>177</sup> Viz [www.napster.com](http://www.napster.com) a Schön, Živě, 12.1.2005 [online].

<sup>178</sup> Napster ve Velké Británii nabízí v systému 750 tisíc skladeb. Seznam zemí a údaje o poskytovateli množství skladeb jsou platné k 15.2.2005. Viz [www.pro-music.org](http://www.pro-music.org).

<sup>179</sup> Viz Schön, Živě, 27.10.2003 [online] a Komárek, Technet iDnes, 31.10.2003 [online].

<sup>180</sup> Viz Komárek, Technet iDnes, 6.4.2004 [online].

<sup>181</sup> Veškerý obsah je kontrolován technologií Cantamatrix MusicDNA. Viz [www.wippit.com](http://www.wippit.com).

<sup>182</sup> Údaj je platný k 15.2.2005. Viz [www.pro-music.org](http://www.pro-music.org).

cuje se standardem DRM.<sup>183</sup> Samotný systém pak vyžaduje prohlížeč Internet Explorer s aktivovanou technologií ActiveX a operační systém Windows. Mimo USA funguje MSN Music i v Evropě, a to v těchto zemích: Belgie, Dánsko, Finsko, Francie, Německo, Itálie, Nizozemí, Norsko, Rakousko, Španělsko, Švédsko, Švýcarsko a Velká Británie. Ve světě funguje MSN Music ještě v Austrálii a Japonsku.<sup>184</sup>

### *MP3tunes*

Novinkou se pro rok 2005 stala nová služba zakladatele MP3.com Michaela Robertsona, nazvaná MP3tunes a spuštěná v únoru. Služba nabízí hudbu ve formátu MP3 bez jakéhokoli omezení. Za těchto podmínek samozřejmě nebylo možné podepsat smlouvu s velkými vydavatelstvími, a tak služba nabízí „jen“ 300 tisícový katalog skladeb, jež byly licencovány malými vydavatelstvími a nezávislými umělci.<sup>185</sup> Výhodou služby je fakt, že funguje bez regionálního omezení, narozdíl od ostatních systémů, a navíc nabízí skladby levněji než konkurence. Za skladbu zaplatí uživatel 88 centů, a za album 8,88 USD (přitom větší část, až 6 dolarů, putuje na účet interpreta). Netradičně je pak pojata záruka trvalého vlastnictví skladeb – i když uživatel o zaplacenou skladbu přijde, může si ji bez dalšího placení stáhnout ze systému znovu.<sup>186</sup>

Služeb placeného poslechu a stahování hudebních nahrávek je samozřejmě více a nové stále vznikají. Za zmínku stojí systém Connect společnosti Sony Music, jež nabízí hudbu všech velkých a mnoha malých vydavatelství. Connect funguje mimo USA, kde je nabízeno 500 tisíc skladeb, také v některých evropských zemích: Francii, Itálii, Německu, Nizozemí, Španělsku a Velké Británii. Zde je nabízeno 650 tisíc skladeb. Podobně jako Sony Music nabízí svůj systém i další velká nahrávací společnost Virgin. V USA provozuje společnost systém Virgin Digital, jehož katalog obsahuje milion skladeb. V Evropě jako Virgin Downloads – ve Francii a Velké Británii – nabízí 200 až 300 tisíc skladeb. Plnohodnotnou službou, nabízející skladby

---

<sup>183</sup> Skladbu umožňuje přehrát na pěti různých počítačích a sedmkrát vypálit na CD a libovolněkrát nahrát do hardwarového přehrávače. Narozdíl od AAC od iTunes je formát WMA podporován více jak 70 různými přehrávači. Viz [music.msn.com](http://music.msn.com)

<sup>184</sup> Mimo Norska a Dánska, kde katalog obsahuje 400 tisíc skladeb, poskytuje MSN Music ke stažení 600 tisíc skladeb. Seznam zemí a údaje o poskytovaném množství skladeb jsou platné k 15.2.2005. Viz [www.pro-music.org](http://www.pro-music.org). Na stránkách služby je uvedeno, že MSN Music nabízí jeden milion licencovaných skladeb. Viz [music.msn.com](http://music.msn.com)

<sup>185</sup> Údaj je platný k 15.2.2005. Viz [www.pro-music.org](http://www.pro-music.org).

<sup>186</sup> Viz Schön, Živě, 11.2.2005 [online] a Kadlec, Živě, 6.2.2005 [online].

všech velkých a mnoha menších nahrávacích společností, je však pouze ta americká, ta evropská vychází pouze z katalogu firmy. Další významnou službou je Vitaminic poskytující nabídku 500 tisíc skladeb od všech hlavních a mnoha menších nahrávacích společností. Služba funguje mimo USA v těchto Evropských zemích: Dánsko, Francie, Německo, Irsko, Itálie, Nizozemí, Španělsko, Švédsko a Velká Británie. Z evropských systémů je třeba ještě zmínit MTV Digital Downloads či Tiscali Music club.<sup>187</sup>

Mimo služeb nabízejících hudbu existují také systémy, jež se specializují na nabídku filmů. Některé hudební systémy již nabízí i filmové nahrávky (například videoklipy), ale nabídka serverů specializovaných na audiovizuální obsah je nesrovnatelně větší. Idea tzv. videa na požádání<sup>188</sup> se rozšířila jako reakce na nelegální šíření filmů v peer-to-peer sítích. Tyto služby ale mají některé nedostatky: Prvním problematickým momentem je velikost nahrávky,<sup>189</sup> ale také její cena. Ta se obvykle příliš neliší od ceny, kterou požadují video či DVD půjčovny za půjčení nahrávky. Tyto internetové služby však na druhou stranu mohou nabídnout například záznam pořadů z televize, videoklipy a podobně. Následující výčet služeb je třeba brát pouze jako informativní, protože i v této oblasti existuje více systémů. V tomto výčtu bude chybět jedna z nejstarších a největších služeb MovieLink, jelikož je dostupná jen uživatelům v USA. Zmíním se o dvou službách – CinemaNow a Movie In Demand. A protože se pohybujeme v českém prostředí, nemohu opomenout český pokus o službu placeného poskytování audiovizuálního obsahu na Internetu – Starzone.

### *CinemaNow*

Patří mezi skutečně ty nejstarší služby jako třeba MovieLink. Tato služba videa na požádání nabízí v současnosti přes 1500 filmů ke streamování nebo ke stažení na disk uživatele. Výhodou CinemaNow například oproti MovieLink je fakt, že uživatel není nucen stahovat žádné další obslužné programy. Přitom nabídka filmů je dostatečná a některé jsou dostupné dokonce zdarma. Služba nabízí několik možností sta-

---

<sup>187</sup> Veškeré údaje o zemích, kde jsou služby funkční, včetně množství nabízených skladeb, jsou platné k 15.2.2005. Viz [www.pro-music.org](http://www.pro-music.org).

<sup>188</sup> Anglicky „video on demand“.

<sup>189</sup> Ta se zpravidla pohybuje od stovek megabytů až po jeden gigabyte. Faktem je, že například v peer-to-peer sítích se pohybuje mnohem objemnější nahrávky, které dosahují třeba i čtyřech gigabytů.

hování nahrávek: První je placení za shlédnutí<sup>190</sup> – nahrávku je možné shlédnout i několikrát, a to během 24, případně 48 hodin. Jinak je možné si nahrávku koupit – uživatel tak dostane film za několik dolarů (záleží na filmu) do svého vlastnictví. CinemaNow ale nabízí také předplacené služby. Za 9,95 USD měsíčně, nebo 49,95 USD ročně nabízí neomezený přístup do svého katalogu – respektive možnost shlédnutí 750 filmů, televizních pořadů, dokumentů a dalšího obsahu. Mimoto nabízí ještě skutečně neomezený přístup do veškeré nabídky za 29,95 USD měsíčně, nebo 99,95 USD ročně. První nabídka předplatného zaručuje možnost shlédnutí, zatímco druhá varianta umožňuje uživateli přímý přístup k veškeré nabídce.<sup>191</sup>

### *Movie in Demand*

V současnosti obsahuje jeden z nejobsáhlejších katalogů nabídky filmů a pořadů, k čemu je třeba ještě připočítat hudební nahrávky, počítačové hry a jiný software. Služba se chlubí tím, že virtuálně nabízí vše, co kdy bylo na DVD publikováno. Uživatel má mít možnost vybrat si z nabídky až jednoho milionu titulů a v systému je možno stahovat tolik DVD, kolik si uživatel přeje, po tak dlouhou dobu, kdy bude mít službu předplacenou – neexistuje tak limit na to, kolik si toho zákazník stáhne. Služba nabízí několik programů: jednorocní členství za 4,66 USD měsíčně, dvouleté členství za 2,33 USD měsíčně, anebo celoživotní členství za 59,95 USD. Také nabízí možnost neomezeného stahování hudby za 9,95 USD za měsíc.

### *Starzone*

V květnu 2004 představil svůj portál pro placené poskytování audiovizuálního obsahu také Český Telecom. Služba je však dostupná pouze pro jeho zákazníky, respektive pouze pro ty, kteří využívají službu Internet Expres či Internet Broadband.<sup>192</sup> Nabídka portálu je sice přístupná všem uživatelům Internetu, ale stahovat mohou pouze zákazníci Českého Telecomu, a to z prostého důvodu – platba je prováděna přes telefonní vyúčtování této společnosti. Cena za filmovou nahrávku se pohybuje okolo 40 korun a za hudební okolo 30 korun.<sup>193</sup> Cena se taktéž odvíjí od toho, zda si uživatel přeje nahrávku přehrát jen jednou, nebo ji mít přístupnou k vícenásobnému shlédnutí

---

<sup>190</sup> Anglicky „pay-per-view“.

<sup>191</sup> Údaje viz [www.cinemanow.com](http://www.cinemanow.com).

<sup>192</sup> Služby vysokorychlostního přístupu k Internetu přes ADSL, respektive přes broadband (neboli širokopásmové připojení).

<sup>193</sup> Pohádky je možno shlédnout už za 10 Kč, ale erotické filmy stojí až 80 Kč. Viz Cizner, MF Dnes, 15.5.2004.

po určitou dobu (třeba po 24 hodin). Video nahrávky jsou nabízeny ve formátu WMV, hudební ve formátu WMA. Tyto nahrávky jsou chráněny systémem DRM<sup>194</sup> a uživatel se ve skutečnosti nestává jejich majitelem s právem neomezeného přehrávání. Starzone nabízí i televizní pořady, které jsou dodávány například TV Prima. Portál ale jinak spolupracuje i s dalšími českými filmovými producenty a distributory – Ateliéry Bonton Zlín, Biografem Jana Svěráka, AQS či společnostmi Atlantis Entertainment a BSP Multimedia. Hudbu dodává portálu česká pobočka společnosti BMG.<sup>195</sup>

#### 4.6. Interpretační hledisko

Jak dokazuje text přecházejících kapitol, Internet obsahuje dva protikladné světy, jež nabízí audiovizuální obsah ke stažení. V kontextu výše uvedené historicko-popisné exkurze bych se nyní rád zabýval interpretací současné situace na poli sdílení a stahování hudebního a filmového obsahu na Internetu. Do centra pozornosti se přitom tlačí některé aspekty, které mohu shrnout do dvou hlavních bodů:

1. Nabízí se nový způsob distribuce obsahu.
2. Nástup digitálního konzumenství – primární je touha po přístupu k obsahu před jeho percepcí.

Jak naznačují výše uvedené body, budu se v této kapitole věnovat nejdříve celkové změně v distribuci zmiňovaného obsahu. A poté důvodu ke sdílení a stahování.

Celá problematika peer-to-peer sítí se primárně točí kolem nového a nekontrolovatelného způsobu distribuce. Tato situace je pak velmi silně propojena s oblastí komerčního využití Internetu. Nový systém distribuce a jeho kontroly je taktéž úzce spjat s dodržováním a vymahatelností autorského práva a s problematikou jeho celkového zakotvení v kyberprostoru.

Jak píše Burnett a Marshall,<sup>196</sup> „konzumenti byli nespokojeni s legálním systémem distribuce hudby, a tak si začali vyměňovat digitální kopie, jakmile to bylo technicky možné, virtuálně.“ Z předcházející části práce přitom jasně vyplývá, že největší distributoři hudby se nejdříve snažili nástup Internetu v oblasti distribuce hudby zastavit. Když se jim to nepodařilo, snažili se tento prostor nejdříve ovládnout a poté využít.

<sup>194</sup> Staženou nahrávku je možné spustit pouze na tom počítači, na který byla primárně uložena.

<sup>195</sup> Viz Cizner, 15.5.2004 a ciz, 9.7.2004.

<sup>196</sup> Burnett – Marshall (2003), s. 193.

Nicméně ani jedna z těchto strategií neskončila pro hudební a filmový průmysl úspěšně. Přitom právě kontrola distribuce byla vždy hlavním zájmem vlastníků kulturních produktů. A důvod pro tuto kontrolu je zcela jednoznačný: „Jednoduše řečeno, kontrola distribuce je způsob, jakým korporace dosahují návratnosti svých investic do zdrojů užitých k výběru a vytvoření mediálního obsahu.“<sup>197</sup> Burnett a Marshall<sup>198</sup> ve své době viděli problém v tom, že nahrávací společnosti stále nechápaly fakt, že nástup MP3 zcela změnil distribuci hudby, a že je tedy třeba, aby přehodnotily své obchodní strategie a modely distribuce.

Největší rozdíl je právě mezi pojetím distribuce obsahu klasickým způsobem a digitální formou ve virtuálním prostoru. Hlavní argumenty proti klasickému systému distribuce směřují především k jeho nákladnosti. Mezi autorem kulturního produktu a konečným konzumentem totiž stojí mnoho instancí – nahrávací společnost, reklamní subjekty, distribuční společnosti, obchodní řetězce či malí prodejci s kamennými obchody a tak dále. Něco takového na Internetu neplatí – nabízí přímý způsob distribuce. Tato vlastnost je obecně spojována s povahou Internetu jako nového média, které mění tady a teď ve zcela jinou souvislost – vždy a všude. Dílo v digitální podobě je totiž v síti dostupné neustále a odkudkoli. Navíc jedním z přínosů digitálních médií je snadnost s jakou může být materiál kopírován znovu a znovu bez degradace kvality. Nicméně nedostatek kopií a přístup k nim, byl jedním ze způsobů, jenž vlastníků kulturních produktů zajišťoval příjem.<sup>199</sup> Tato rovnováha, která trvala celá desetiletí a formovala hudební a filmový průmysl do ustálené podoby, byla nabourána nástupem kompresních formátů a především masovým rozšířením užívání peer-to-peer sítí. Ty umožnily zcela nový způsob distribuce a služby placeného stahování byly pouze opožděnou a zatím zdaleka ne tak úspěšnou odpovědí na nástup výměnných systémů. Z pohledu této části práce byl nástup placených služeb pouze snahou hudebního a filmového průmyslu o ovládnutí či alespoň částečnou kontrolu distribuce hudby na Internetu. Domnívám se však, že technologie peer-to-peer sítí otevírá dveře do zcela nového světa distribuce, který nemohou placené systémy nikdy nabídnout. Jde především o technologii, jež už byla popsána, ale též o její přístupnost vzhledem k tomu, že jde často o volně šiřitelný „open-source“.

---

<sup>197</sup> Lister (2002), s. 208-209, přeloženo z angličtiny.

<sup>198</sup> Viz Burnett – Marshall (2003), s. 182.

<sup>199</sup> Viz Lister (2002), s. 206-207. Dobrým příkladem je třeba kino, což byl jediný prostor, kde člověk mohl vidět film na velkém plátně. Navíc s velkým předstihem před televizí.

Co vlastně přináší nový způsob distribuce do sektoru zábavního průmyslu vyjadřují Burnett a Marshall<sup>200</sup> takto: „Mediální průmysl bude muset být mnohem flexibilnější vzhledem k novým pravidlům, která jsou spojena s novými technologiemi. Průmysl nemůže v této době plně změn udržovat fundamentální pozici a očekávat, že se zbytek světa nezmění. Historie ukazuje, že průmysl nemůže očekávat, že konzument bude čekat na řešení průmyslu. Konzument vždy hledá způsob, jak se dostat k žádanému mediálnímu obsahu. A umělec má přirozenou touhu být spojen s publikem.“ Faktem zůstává, že desítky milionů konzumentů hudebního a filmového obsahu, jež využívají služeb peer-to-peer sítí, si žádají změnu v systému distribuce a cen hudebního a filmového obsahu. Přitom je třeba zdůraznit i fakt, že nový systém distribuce je výhodný také pro producenty a umělce, neboť jim nabízí nové možnosti interakce se svým publikem a mnohem jednodušší a levnější systém distribuce svých nahrávek.

V rámci peer-to-peer sítí je sdíleno obrovské množství obsahu. Přitom, zájem o vlastnění dat je mnohonásobně větší, než třeba touha po vlastnění CD. Tento problém je možné konfrontovat s myšlenkou informační společnosti. Ta je úzce spojena právě s existencí Internetu jako prostoru informačně inovativního, interaktivního, informačně bohatého a naprosto volného.<sup>201</sup> V tomto prostoru se informace stává komoditou, zbožím, které je nutné vlastnit. Přitom hodnota tohoto vlastnění je s rozvojem peer-to-peer sítí stále častěji spojována s množstvím vlastněného materiálu, a nikoliv již s jeho kvalitou a cenou. To je zřejmě jeden z důvodů, proč ve výměnných sítích koluje takové množství obsahu. V prostoru sdíleného jedním uživatelem lze totiž často nalézt tak obrovské množství hudebního a filmového obsahu nejrůznější kvality,<sup>202</sup> že nelze pochybovat o tom, že důvodem k jeho vlastnění je právě kvantita, a nikoliv kvalita.

Způsob vlastnění je též ovlivňován podobou produktu – je nehmotný, v digitální podobě, a lze s ním jednoduše manipulovat. Nová technologie digitálních médií tak

---

<sup>200</sup> Burnett – Marshall (2003), s. 175, přeloženo z angličtiny.

<sup>201</sup> Viz Lister (2002), s. 211.

<sup>202</sup> Například někteří čeští uživatelé sítě Direct Connect sdílí i několik set hudebních alb a filmů nejrůznějších žánrů a kvality. Od elektronické hudby přes brakový pop až po metalové nahrávky. Tyto sbírky zahrnují jak českou, tak zahraniční provenienci. V případě filmů jde o podobnou situaci. Někteří uživatelé tak sdílí desítky gigabytů audiálního a audiovizuálního obsahu.

mění zažitě vzorce konzumního chování.<sup>203</sup> V tomto případě můžeme hovořit především o odklonu od reálného výrobku (například CD) k jeho nehmotné formě, k digitální informaci (například MP3). Výše zmíněná podoba takového digitálního produktu a technické možnosti jeho zpřístupnění mění přístup k samotnému dílu, dílo ztrácí hmotně vyjádřitelnou hodnotu. Přitom ani fakt touhy po vlastnění není v případě uživatelů peer-to-peer sítě přesný. V tomto případě už v mnoha ohledech nelze mluvit o touze vlastnit – je totiž možné sledovat odklon ke zpřístupnění díla. Pro konzumenta se stává primární hodnotou díla jeho přístupnost – tuto situaci lze konfrontovat právě s množstvím obsahu, jež v sítích koluje. Přesto všechno, ať už zmíním touhu po vlastnění či po přístupnosti díla, faktem zůstává, že samotná percepce díla se dostává do pozadí zájmu konzumenta – můžeme mluvit o tzv. digitálním konzumenství. Tuto situaci umocňuje též rychlost, s jakou se informace v síti šíří. Co je aktuální dnes, je zítra staré. Dobrým příkladem byla situace, kdy se album irské kapely U2 ve své ne zcela dokončené verzi dostalo na veřejnost prostřednictvím peer-to-peer sítě dříve, než bylo vydáno, a de facto tak urychlilo jeho vydání v legální podobě.<sup>204</sup>

Výše zmíněná fakta lze shrnout do dvou bodů:

1. Stahování a sdílení obsahu není časově náročné. Uživatel může jednoduše nechat svůj počítač a klienta peer-to-peer sítě běžet a není již dále vyžadována jeho přítomnost. Obsah je v síti přítomný neustále a data jsou stahována programem bez nutnosti zásahu uživatele.
2. Percepce, narozdíl od situace popsané v první bodu, je časově mnohem náročnější. Každý moment se v peer-to-peer sítích vyskytují miliony nahrávek a doba, která by byla nutná k jejich úplné percepci je velmi dlouhá. Díky rychlosti sítě se navíc rozdíl mezi dobou, kterou je nutné vynaložit například pro poslech nahrávky

---

<sup>203</sup> Změnu vzorců konzumního chování sleduje Markus Giessler z York University v Torontu (viz již dříve). Mluví například o tom, že dochází k odklonu od reálného právě k informacím – k Internetu, a taktéž k odklonu od vlastnictví k přístupu – ke sdílení obsahu. Viz Kahney, Wired.com, 28.1.2005 [online].

<sup>204</sup> Stalo se tak v polovině roku 2004, kdy se kapela chystala vydat své album „Vertigo“ a do výměnných systémů se dostala jeho ne zcela dokončená verze. Lídr kapely Bono Vox tehdy pro londýnský list Daily Telegraph prohlásil: „Když je album na Internetu tento týden, my ho ihned nabídneme legálně ke stažení v systému iTunes a pevné kopie dáme do kamenných obchodů před koncem měsíce.“ Viz *Bono Moves to Preempt Thieves*. Wired News, 22.7.2004 [online], přeloženo z angličtiny.

a časem, po který je z Internetu nahrávka stahována, výrazně zmenšuje a v některých případech je již několikanásobně menší.<sup>205</sup>

Z toho všeho vyvozují svou tezi, že dnešní uživatel peer-to-peer sítě se snaží stahovat vše, co je nabízeno, a tento obsah archivovat a dále nabízet. Přitom noví uživatelé peer-to-peer sítí se snaží ty, kteří vlastní (či přesněji zpřístupňují) více, dohnat. Souvisí to s myšlenkou Markuse Giesslera,<sup>206</sup> který tvrdí, že iPod s velikostí svého úložného prostoru umožňuje uložení soundtracku celého života, celé existence. Tuto myšlenku lze zmínit i v případě peer-to-peer sítí, a to v ještě větší míře. Ideálním výsledkem stahování obsahu ze sítě se tak stává archiv celého lidského kulturního počínání.

A jaké jsou vlastně důsledky digitálního konzumentství. Především můžeme hovořit o ztrátě původní hodnoty díla. Ta byla v komerční rovině vyjádřena finanční částkou, v rámci estetické hodnoty díla pak touhou konzumentů po poslechu či shlédnutí díla. V tomto ohledu lze připomenout některé teze mediálních teorií, neboť jde o dlouhodobý vývoj a lze vysledovat některé paralely. V rámci frankfurtské školy zmíním Theodora Adorna, jenž analyzoval vliv rádia na oblast hudby. Adorno mluví o dvou aspektech, které se v první polovině 20. století vázaly na nástup rádiového vysílání. Podle něj vysílání rádia způsobilo regresi v poslechu hudby, protože posluchači začali používat hudbu jako zvuk pozadí, nebo pro pouhé zabavení. Mimoto se zmiňuje o tzv. hudebním fetišismu – pro posluchače rádia je zcela irelevantní co slyší a jak poslouchá, je totiž koncentrován pouze na fakt, že poslouchá.<sup>207</sup> Podobnou tezi je možné připodobnit ke sledování televize – tedy „sledování pro sledování“. Tyto názory jsou samozřejmě extrémně závislé právě na existenci technologie. Na tento fakt mohou navázat myšlenkami Waltera Benjamina, který se věnoval hodnotě uměleckého díla. Tvrdil, že umělecké dílo obklopuje aura, která se vypařuje, když je dílo vícekrát reprodukováno a rozptýleno do sociálního prostoru. Mediace díla technologií podle něj slouží jen oddálení publika od samotné performance a posunuje identifi-

---

<sup>205</sup> V případě broadbandu je zcela běžné, že stažení filmu trvá maximálně několik desítek minut – u rychlého připojení například i 15 minut. Přitom sledování filmu by uživateli zabralo několikanásobně více času – například 2 hodiny.

<sup>206</sup> Viz Kahney, Wired.com, 28.1.2005 [online],

<sup>207</sup> Viz Poster (2001), s. 52.

kační zájem od umělce k samotné technologii.<sup>208</sup> Což velmi výrazně podporuje mnou zmíněná fakta o digitálním konzumenství, tedy o odklonu od percepce k digitálnímu vlastnění, či ještě přesněji k orientaci na zpřístupnění díla. V tomto ohledu tak již nejde o samotný obsah díla – ten neurčuje jeho hodnotu. Důležité je vlastnit co možná nejvíce obsahu, a zvláště něco, co ostatní nemají, a taktéž vlastnit to dřív než ostatní. Vlastnictví pak dává uživatel v kyberprostoru na odív – například tím, že konzument nahrávku „nasdílí“, tedy zpřístupní ostatním.

O komunitě uživatelů peer-to-peer sítí lze mluvit v rámci teorie rozptýleného publika, uvnitř kterého probíhá mediovatelná kvazi-komunikace. Ta není orientována na specifické druhé, ale na množství participantů. Taková komunikace je zároveň interaktivní. Přitom rozptýlené publikum je prosté jakéhokoli centra a cokoli v jeho rámci činíme, není činěno z pohledu služby, ale jako veřejná prezentace. To je spojeno s tezí postmodernismu, že svět je prezentován jako spektakl. Právě samotné nabízení obsahu v síti a jeho prezentace tomu odpovídá (viz výše).

Pokud se vrátím zpět k posunu ve vnímání hodnoty díla, je třeba zmínit též myšlenky Jeana Baudrillarda.<sup>209</sup> Podle něj média instalují novou kulturu do středu každodenního života. Informace nám jsou poskytovány neustále a všudypřítomně, a tím jsme uváděni do věku, ve kterém pro přístup k veškerému vědění stačí stisknout vypínač na dálkovém ovládní. V takovém hyperreálném světě, zmiňuje Baudrillard, už neexistuje žádný odkaz na komoditu, na označujícího a proces symbolizace.<sup>210</sup> Naopak jiný přístup k populární kultuře, tzv. kulturní pluralismus, je založen na oslavování potěšení a svobody z konzumace, z individualizace výběru. Lze tvrdit, že konzumenti si aktivně tvoří svou identitu skrz samotný výběr média a konzumní kultury.<sup>211</sup> Populární kultura v tomto pojetí plní důležitou úlohu uspokojování potřeb. Pohled první odkazuje k digitálnímu konzumenství, jak jsem jej popsal výše. Druhý přístup lze naopak aplikovat na peer-to-peer sítě jako technologie poskytující nový způsob uspokojování potřeb mediálního publika.

---

<sup>208</sup> Viz tamtéž, s. 59.

<sup>209</sup> Viz Poster (2001), s. 61.

<sup>210</sup> Viz Lister (2002), s. 229-230.

<sup>211</sup> Viz tamtéž, s. 230.

## 5. Autorské právo v rámci Internetu

Problematika autorského práva – jeho porušování a domahatelnost – a využívání i další rozvoj peer-to-peer sítí spolu neodmyslitelně souvisí už od chvíle, kdy byl zprovozněn Napster a RIAA podala první žalobu. Proto ani moje práce nevynechá tento extrémně důležitý aspekt problematiky šíření hudebních a filmových děl na Internetu. Tato část textu je rozdělena do několika oddílů, které popisují jednotlivá ustanovení autorského práva, jež se týkají šíření obsahu jím chráněným na Internetu. V následujícím textu budu pod pojmem dílo či nahrávka (lhostejno zda audio či video) považovat dílo či nahrávku chráněnou autorským právem, tedy takovou, ke které se toto právo majetkově vztahuje a ještě nevypršelo.

### 5.1. Zpřístupnění a stažení díla na Internetu

Nejdříve je třeba definovat pohled autorského práva na zpřístupnění díla na Internetu a jeho následné stažení. Právě na Internetu je třeba rozlišovat mezi zpřístupněním díla a jeho samotným stažením.

V první řadě ocituji český autorský zákon, který jasně říká, že: „Předmětem práva autorského je dílo literární a jiné dílo umělecké a dílo vědecké, které je jedinečným výsledkem tvůrčí činnosti autora a je vyjádřeno v jakékoli objektivně vnímatelné podobě včetně podoby elektronické, trvale nebo dočasně, bez ohledu na jeho rozsah, účel nebo význam...“<sup>212</sup> V tomto ohledu považuji za důležitou pasáž sdělující, že autorské právo chrání i díla, která jsou vyjádřena v podobě elektronické. Tak nemůže být pochyb o tom, že veškeré hudební či filmové nahrávky v digitální (elektronické) podobě jsou autorským právem chráněny.

Zpřístupnění audio nebo video nahrávky prostřednictvím Internetu (a je jedno, jakým způsobem: zda uložením do hostingového prostoru a jeho zpřístupněním přes odkaz na internetové stránce, nebo uložením na FTP server či sdílením v peer-to-peer síti) je podle autorského práva jeho užitím jako „sdělování díla veřejnosti“.<sup>213</sup> K takovému zpřístupnění musí podle autorského práva dát souhlas autor díla, nebo jiná oprávně-

---

<sup>212</sup> Viz tzv. autorský zákon – zákon č.121/2000 Sb. § 2, odst. 1.

<sup>213</sup> Viz tamtéž §18, odst. 1 a 2.

něná osoba. Tento souhlas či oprávnění se nazývá „autorskoprávní licenci“.<sup>214</sup> Užití díla bez této licence je pak porušením autorského práva.

Autorské právo je (nejenom) v této oblasti chráněno také na základě zahraničních a mezinárodních norem, jichž se účastní i Česká republika. Čermák<sup>215</sup> zmiňuje především tři právní oblasti: právo Evropské Unie (EU), Spojených států a mezinárodní smlouvy. V rámci mezinárodních smluv jsou státy, jež je přijaly, vázány k dodržování autorského práva alespoň na minimální úrovni. Zde jsou pak brány v potaz národní úpravy autorského práva. V rámci Evropské unie je toto právo chráněno několika směrnicemi upravujícími oblast práv duševního vlastnictví.

Mezi nejvýznamnější mezinárodní smlouvy, které fungují v oblasti autorského práva na Internetu, patří tzv. internetové smlouvy, přijaté v rámci World Intellectual Property Organization (WIPO) – Světové organizace duševního vlastnictví v roce 1996. Jde o smlouvy o právu autorském a smlouvy o výkonech výkonných umělců a o zvukových záznamech. Tyto smlouvy se přímo promítly jak do nových amerických zákonů, tak zákonů EU (viz níže).

Vzhledem k tomu, že se v dalších částech práce budu zabývat soudními spory především amerických asociací RIAA a Motion Picture Association of America (MPAA) – Americké filmové asociace proti peer-to-peer sítím, považuji za vhodné zmínit se zde i o základních právních ustanoveních Spojených států. Jde především o tyto normy: tzv. „Copyright Act“ a tzv. „Digital Millenium Copyright Act“ (DMCA). První ze jmenovaných je základní definicí autorského práva, a až druhá z těchto norem v roce 1998 upravila přístup autorského práva v rámci Internetu a moderních digitálních technologií vůbec. Právě DMCA vychází z tzv. internetových smluv (viz výše) a zabývá se problematikou ochrany autorských děl, konkrétně obcházením technickým prostředků, které mají chránit autorská díla nebo monitorovat přístup k nim.<sup>216</sup> Zákon též zakazuje poskytování služeb nebo přístrojů, které by tyto technické prostředky ochrany byly schopné obcházet. Jiná důležitá norma DMCA upravuje odpovědnost

---

<sup>214</sup> Viz Čermák, ITPrávo, 4.11.2003 [online].

<sup>215</sup> Viz Čermák (2001), s. 35.

<sup>216</sup> Sem můžeme zařadit například akt prolomení ochrany díla – tzv. „hacking“ či „cracking“. Bránění monitoringu (sledování) přístupu k těmto dílům pak již konkrétně souvisí s fungováním peer-to-peer sítí.

poskytovatelů služeb na Internetu v souvislosti s autorským právem.<sup>217</sup> K americkému autorskému právu je ještě třeba dodat, že nerozlišuje mezi podobami díla (narozdíl od českého) – hmotnou a elektronickou (digitální).

Významným přínosem v rámci ochrany autorského práva v informační společnosti se stala „Směrnice o harmonizaci některých aspektů práva autorského a práv souvisejících v informační společnosti“ z dílny EU, jež byla přijata v dubnu 2001. Primárním úkolem této směrnice bylo sjednocení stávající úpravy autorského práva v rámci EU. Cílem byla též implementace mezinárodních tzv. internetových smluv (viz výše). Nová směrnice sjednocuje úpravu majetkových práv autora, jež jsou specifická v prostředí Internetu – jde o právo na rozmnožení díla, na sdělování díla veřejnosti a právo na rozšiřování či šíření díla.<sup>218</sup> Právě pojem „sdělování díla veřejnosti“ právní úpravy států EU do té doby neznaly. V nové směrnici již podchycen je.

Další oblastí manipulace s dílem patří, mimo jeho poskytnutí, také jeho stažení z Internetu. Autorské právo ale se samotným pojmem „stažení“ neoperuje. Tento akt lze však považovat podle tohoto práva za „rozmnožování“ díla – neboli také vytvoření jeho kopie. Autorský zákon opět myslí na fakt, že může jít o elektronickou (digitální) formu díla.<sup>219</sup> Narozdíl od zpřístupnění nahrávky je ale tento akt chráněn výjimkou ze zákona, která povoluje vytvoření kopie pro osobní potřebu bez udělení souhlasu vlastníka autorských práv.<sup>220</sup> Zákon umožňuje zhotovení pouze jedné kopie, která nebude použita pro jiné než osobní účely – stažené nahrávky nemohou být dále šířeny. I přes nejisté formulace<sup>221</sup> v českém autorském zákoně lze považovat toto kopírování nahrávky pro osobní potřebu za akt, který není vázán na souhlas autora díla.

Autorské právo v rámci EU i USA přistupuje k rozmnožení díla podobně jako české právo. Přitom v rámci této práce nás bude opět zajímat výjimka autorského práva. EU chápe výjimku rozmnožení díla pro osobní potřebu stejně jako české právo. Rozdíl je možné najít jen u práva amerického. Zde mluvíme o tzv. „fair use“, který tyto výjimky upravuje. „Fair use“ je obdobou českého „volného užití díla“ (pro osobní po-

---

<sup>217</sup> Viz Čermák (2001), s. 39-40. Zde se můžeme bavit o odpovědnosti poskytovatelů prostoru a v mnohém též o poskytovateli, či možném provozovateli peer-to-peer sítě.

<sup>218</sup> Viz Smejkal, 27.12.2001 [online].

<sup>219</sup> Viz tzv. autorský zákon, zákon č.121/2000 Sb. § 13, odst. 1 a 2.

<sup>220</sup> Viz tamtéž § 30, odst. 1 a 2.

<sup>221</sup> Srov. Čermák (2001), s. 44.

třebu) s několika rozdíly: tím hlavním je, že americké právo umožňuje vytvořit i více kopií, než jen jednu. To lze ale připsat rozdílnému rozsahu trhu v USA.<sup>222</sup>

## 5.2. Odpovědnost za poskytování obsahu na Internetu

Jak je patrné z předcházející kapitoly, konflikt s autorským právem nastává především v situaci, kdy je jím chráněný obsah poskytován (sdělován veřejnosti) bez svolení jeho autora. V této kapitole se tedy věnuji oblasti definice subjektu, jenž je za porušení autorského práva odpovědný. Zde je možné rozlišit mezi přímou a nepřímou odpovědností. V ohledu této odpovědnosti se zaměřím na dvě skupiny – uživatele peer-to-peer sítě a provozovatele či spíše tvůrce peer-to-peer sítě.

Především je třeba konstatovat, že sdílení souborů v rámci peer-to-peer sítě je totožné se zpřístupněním díla na serverech (ať už přes HTTP nebo FTP) – není tedy rozdíl, jestli je dílo uloženo na serveru poskytovatele hostingu, nebo na pevném disku uživatele peer-to-peer sítě. Stále jde podle autorského práva o akt „sdělení díla veřejnosti“, jak jsem jej popsal již v předešlé kapitole. Faktem tedy zůstává, že sdílení nahrávek chráněných autorským právem bez souhlasu jejich autora je porušením ustanovení autorského zákona. Jak je patrné z předcházející kapitoly, plně to platí i pro zahraniční normy v rámci EU i USA.

V tomto ohledu mluvíme o přímé odpovědnosti uživatele peer-to-peer sítě, respektive některého z jejích klientů, ke sdílení dat. Uživatel sítě vědomě zpřístupňuje díla jejich sdílením ve veřejné síti, čímž dochází ke sdělování díla veřejnosti bez souhlasu majitele autorských práv, a tudíž k porušení autorského zákona. Čermák mluví o tom, že „hlavním problémem u p2p [pozn.aut.: rozuměj peer-to-peer] sítí tedy není právní posouzení jednotlivých způsobů užití díla v těchto systémech, ale vymahatelnost nároků plynoucích z porušení příslušných autorskoprávních norem těmito (zne)užitími.“<sup>223</sup>

Nepřímou odpovědnost za porušování autorského práva lze v rámci autorského zákona přičíst též provozovatelům (v kauze Napster), nebo dnes tvůrcům peer-to-peer

---

<sup>222</sup> Viz Čermák (2001), s. 57.

<sup>223</sup> Tamtéž, s. 92.

sítě. Tyto subjekty lze totiž v mnoha ohledech činit spoluodpovědné za toto porušování práva. Zde už pak záleží na typu architektury peer-to-peer sítě. Například v případě Napsteru, tedy sítě s centrálními indexovacími servery, měli provozovatelé sítě kontrolu nad daty, jež v síti proudily, a tím se sami stali spoluaktéry porušování práva. Provozovatelé Napsteru ale na druhou stranu mohli zcela legálně tvrdit, že systém nevznikl primárně k porušování autorského práva. U decentralizovaných sítí typu Gnutella nebo FastTrack lze odpovědnost tvůrců (nikoliv již provozovatelů) hledat jen velmi složitě. Navíc zde může dojít k zamezení identifikace tvůrce projektu, což je navíc podpořeno faktem, že tyto decentralizované sítě vlastně nikdo neprovozuje. U sítí třetí generace se opět otevírá možnost obvinít jisté „centrální“ uzly (servery) – v případě BitTorrentu servery nabízející soubory torrentu – z nepřímé odpovědnosti za nelegální šíření obsahu chráněného autorským právem. Tomu se ale budu věnovat až v části práce, jež se zabývá právními spory proti peer-to-peer sítím, respektive jejich provozovatelům, nebo tvůrcům, případně jednotlivým uživatelům.

Nepřímou odpovědnost v rámci Internetu nemá podle zákona samozřejmě pouze správce či tvůrce peer-to-peer sítě. Pouze se zmíním o tom, že tato odpovědnost se často řešila a řeší i u poskytovatele připojení či poskytovatele hostingu (a dalších). Což souvisí především s povahou poskytnutí nahrávky. V rámci této práce je však podstatná pouze případná nepřímá odpovědnost provozovatele, dnes tvůrce peer-to-peer sítě, nebo ještě raději tvůrce softwaru umožňujícího sdílení.

Tato kapitola měla pouze zmínit, jak lze v rámci autorského práva přistupovat k odpovědnosti za poskytování obsahu chráněného autorským právem bez svolení jeho autora. Z výše zmíněných definic a faktů budu vycházet v již zmíněné části práce o právních (respektive soudních) sporech.

### **5.3. Určení rozhodného autorského práva**

V předcházejících kapitolách jsem nastínil, jak je chráněno samotné dílo autorským právem nejen v ČR, ale též v EU a Spojených státech. Otázkou ale stále zůstává určení rozhodného práva. Tedy, právními normami kterého státu se bude řídit řízení proti porušovateli autorského práva na Internetu v případě žaloby?

Už od konce 19. století je v rámci autorského práva aplikován tzv. princip teritoriality. Ten stanovuje, že pro posouzení konkrétního aktu užití díla má být použit právní řád (tedy rozhodné právo) státu, ve kterém dojde k naplnění tohoto aktu. Zvláště v prostoru Internetu je toto zjištění důležité. To znamená, že případné porušení autorského práva ze strany českého uživatele peer-to-peer sítě, sídlícího na území našeho státu, by mělo být posuzováno českým právním řádem, a tedy i českými soudy. V tomto ohledu je samozřejmě možné, aby žalobu podal cizí státní příslušník.

Přítom výše uvedený princip souvisí s několika dalšími body – například problematikou určení místa užití díla. Internet totiž přesahuje hranice jednoho státu a díla v něm zpřístupněná jsou zpřístupněna v celé síti, tedy nejen na území jednoho státu. Nicméně faktem zůstává, že samotná data musí být někde fyzicky umístěna – na serveru, nebo na disku, jehož část je sdílena v peer-to-peer síti a tedy zpřístupněna Internetu. Čermák<sup>224</sup> se tak domnívá, že je nutno tento akt užití posuzovat podle práva státu, kde je umístěn server, případně počítač s daty uživatele peer-to-peer sítě. Právo však podle něj teoreticky umožňuje podat žalobu v kterémkoli státě, odkud je možno data například stáhnout. V tomto ohledu se zmiňuje o tzv. „copyright heavens“ – neboli ráji autorského práva – tedy o místech, kde existuje jen minimální autorská ochrana. Sem by pak mohly být umístěny servery, jež by nelegálně nabízely díla chráněná autorským právem.<sup>225</sup>

Psát o rozhodném právu v případě stahování děl z Internetu nemá většího významu, protože, jak už jsem se zmínil v předcházející kapitole, tento akt je chráněn výjimkou ze zákona. Nicméně i zde by se zřejmě primárně aplikoval princip teritoriality.

Závěrem se ještě zmíním o tom, komu se bude při soudním stání přisuzovat autorství a případná odškodnění, taktéž padne slovo o smluvních převodech těchto autorských práv. Čermák<sup>226</sup> shrnuje tuto problematiku takto: „Podle práva země původu autorského díla se bude posuzovat první (původní) osoba oprávněná k výkonu těchto

---

<sup>224</sup> Viz Čermák (2001), s. 187.

<sup>225</sup> Například od roku 2003 fungovala výměnná síť Earthstation 5. Přítom sídlo společnosti, jež síť vyvíjí, je situováno do Jeninu na západním břehu Jordánu. Firma se chlubí tím, že poskytuje ke stažení i autorsky chráněné nahrávky. Mimo to, že přenosy uvnitř sítě jsou šifrované, autoři argumentují tím, že RIAA, ani MPAA nemůžou mít na jejich aktivitu v Jordánsku žádný vliv. Viz Němec, Živě, 15.8.2003 [online] a Mennecke, Slyck.com, 20.2.2005 [online].

<sup>226</sup> Čermák (2001), s.189.

práv (většinou to bude autor, ale nemusí být).“ Že nemusí být posuzován autor jako vykonavatel práv, je vidět na případě soudních sporů, vyvolaných RIAA a MPAA (viz dále). Přitom pro audiovizuální díla platí, že autorství díla je posuzováno podle autorského práva státu, na jehož území bylo dílo užito a kde je tedy požadována jeho ochrana. O smluvních převodech autorských práv zmiňuje Čermák toto: „Smluvní převody těchto práv se budou řídit právem státu zvoleného stranami, nebo určeného podle norem mezinárodního práva soukromého toho státu, kde bude vedeno soudní řízení. Pravděpodobně se ale uplatní výhrada veřejného práva v souvislosti s nepřevoditelností osobnostních autorských práv.“

Problematiku rozhodného práva jsem se do textu rozhodl zařadit, aby bylo jasné, z jakého důvodu se v tom kterém státě vedou soudní spory proti provozovatelům či tvůrcům peer-to-peer sítě (nebo obslužného softwaru) a jejich uživatelům za porušování autorského práva. Ale také proč například RIAA nemůže přímo vést soudní spory proti uživatelům mimo hranice USA.

## 6. Právní aspekty sdílení a stahování

Tato část práce navazuje na problematiku systému distribuce, která odkazuje k otázkám dodržování a vymahatelnosti práva, v tomto případě práva autorského, v oblasti Internetu. Následující kapitoly představí nejen zainteresované subjekty, ale též problematiku pirátství, a především pak uvádí historicko-popisnou exkurzi věnující se právním sporům na poli peer-to-peer sítí.

### 6.1. Subjekty zastupující zábavní průmysl

Považuji za přinejmenším užitečné, zmínit se na tomto místě o subjektech zábavního průmyslu, jež hrají hlavní a nezastupitelnou roli právě v případě právního boje na poli peer-to-peer sítí. Přitom se zaměřuji na hlavní subjekty hudebního a filmového průmyslu, které jej zastupují, respektive které zastupují mnohé velké i malé společnosti. Slovo tedy padne na největší asociace zábavního průmyslu, které se snaží bránit autorské právo a jinak sledovat a kontrolovat trh.

Iniciátorem většiny soudních řízení je Recording Industry Association of America (RIAA) – Americká asociace nahrávacího průmyslu. Ta je obchodní skupinou, jež reprezentuje nahrávací průmysl Spojených států. Jejimi úkoly jsou podpora obchodu a jeho legálního klimatu. Členy je většina amerických nahrávacích společností, které vyrábí a distribuují 90% legálního hudebního obsahu, jenž je vyprodukován a prodán v rámci Spojených států. RIAA se snaží po celém světě kontrolovat dodržování práva na duševní vlastnictví. Sleduje též chování konzumentů na trhu a technický vývoj, ale také monitoruje a hodnotí státní a federální zákony, regulaci trhu a politiku v této oblasti. Podle vlastních slov RIAA „pracuje na ochraně hodnoty muziky.“<sup>227</sup> RIAA přistupuje k současným možnostem digitalizace a Internetu takto: „Hlavními cíli RIAA je pracovat s našim průmyslem a dalšími na podpoře technologií, které otevírají nové možnosti, zároveň však chránit práva umělců a vlastníků autorských práv.“<sup>228</sup>

---

<sup>227</sup> Viz [www.riaa.com](http://www.riaa.com), přeloženo z angličtiny.

<sup>228</sup> Tamtéž, přeloženo z angličtiny.

V kontextu této práce leží můj zájem o RIAA především v jejím pohledu na tzv. online pirátství.<sup>229</sup> RIAA se snaží tyto aktivity uživatelů sítě monitorovat a vyšetřovat. Známa je hlavně svými žalobami na provozovatele peer-to-peer sítí, později na tvůrce softwaru těchto systémů, na servery, jež jsou jeho součástí, a nakonec i na samotné uživatele výměnných sítí. V tomto ohledu argumentuje tím, že hudební průmysl přichází každoročně kvůli nelegální výměně hudebního obsahu v peer-to-peer systémech o 300 milionů dolarů. V rámci Internetu RIAA spolupracuje s týmem specialistů, kteří využívají automatického tzv. internetového plížiče,<sup>230</sup> jenž 24 hodin denně sleduje pohyb obsahu v síti.

RIAA v boji proti pirátství argumentuje tím, že na pirátství vlastně trátí všechny entity, které se v rámci hudebního trhu pohybují:<sup>231</sup>

1. Hudební pirát: ztrácí, protože nahrávací průmysl a úředníci, jež vynucují dodržování zákona, podnikají rázná opatření všude ve světě. Když člověk spáchá zločin, bude za to každopádně potrestán.
2. Konzument: trátí, protože akce proti pirátství zdražují konečnou cenu legitimního produktu. Pirátské nahrávky, které se mu nabízejí, jsou často nevalné zvukové kvality, nebo je nahrávka dokonce poškozena.
3. Poctivý maloobchodník: ztrácí, protože nemůže soutěžit s cenami, jež nabízí ilegální prodávači. Méně obchodu znamená méně pracovních míst. Těch míst, které jsou často zaplněny právě mladými lidmi.
4. Nahrávací společnost: 85% vydaných nahrávek negeneruje dostatečný zisk, který by pokryl náklady. Nahrávací společnosti jsou silně závislé na zisku ze zbylých 15% nahrávek, aby mohly podpořit méně profitující hudbu a pokryly náklady spojené s hledáním a propagací nových umělců a zároveň udrželi svůj byznys v provozu. Piráti se zaměřují právě na těch zmíněných 15% nahrávek, a tak citelně snižují zisky nahrávacím společnostem.
5. Producent hudby: hudebníci, zpěváci, skladatelé písní, tvůrci hudby nedostanou v případě pirátské nahrávky licenční poplatek a odměnu (či honorář). Virtuálně

---

<sup>229</sup> Jde o neautorizované nahrávání obsahu chráněného autorským právem na Internet a jeho zpřístupnění veřejnosti tamtéž. RIAA mezi online pirátství počítá i stahování těchto nahrávek z internetových stránek, i když není tato nahrávky dále prodávána. K tomuto druhu pirátství se dnes přidávají i tzv. streamovací technologie (např. internetové rádio). A samozřejmě sem podle RIAA patří především sdílení a stahování v rámci peer-to-peer sítí.

<sup>230</sup> Anglicky „webcrawler“.

<sup>231</sup> Viz [www.riaa.com](http://www.riaa.com).

jsou všichni umělci (95%) závislí na těchto honorářích, ze kterých se živí. Umělec je také závislý na své reputaci, která je poškozena v případě nekvalitní nahrávky pirátské kopie prodané veřejnosti.

RIAA chápe Internet jako novou technologii, nabízející příležitost k opravdu revolučním změnám. Ale zároveň dodává, že „i v tomto novém digitálním světě mají umělci a nahrávací společnosti právo – a to si zaslouží – chránit svou hudbu.“<sup>232</sup> V centru zájmu asociace leží autorské právo a jeho dodržování právě v ohledu poskytování a stahování obsahu na Internetu. RIAA si stojí za tím, že běžné autorské právo je platné nejen ve stavu offline, ale samozřejmě i ve stavu online – autorské právo platí i na Internetu, a to stejným způsobem jako v tradičním pojetí.

Další z významných organizací je International Federation of Phonographic Industry (IFPI) – Mezinárodní federace fonografického průmyslu. Reprezentuje celosvětový nahrávací průmysl. Federace má dnes přes 1450 členů ze 75 zemí světa, mezi nimiž nechybí ani Česká republika. K IFPI se navíc vážou další asociace přidruženého průmyslu ze 48 zemí světa. Výrobci sdružení ve federaci produkují více než 95% světové legální produkce zvukových záznamů.<sup>233</sup> Mezi hlavní priority IFPI patří boj proti pirátství, podpora rovného přístupu k trhu a zákonů autorského práva, pomoc vývoji legálních podmínek a technologií nahrávacího průmyslu, aby prosperoval v digitálním věku, a zdůrazňování hodnoty hudby pro vývoj ekonomiky, jakožto i sociálního a kulturního života. IFPI je taktéž autoritativním zdrojem pro výzkum trhu a informací, zajišťujícím komplexní statistiky průmyslu této oblasti na globální úrovni.

IFPI je aktivní v těchto oblastech.<sup>234</sup>

1. Právní politika: Uvádí a vylepšuje zákony autorského práva nejen v rámci fyzické, ale také online distribuce. Formuluje strategie lobování a poradního hlasu u tvůrců legislativy, národních vlád a mezinárodních agentur (například WIPO). Stará se o vývoj přístupů a standardů pro e-komerci.
2. Boj proti pirátství: Zabývá se centrální koordinací v mezinárodním boji proti pirátství a podporuje mezinárodní vyšetřování. Stará se o výcvik technik policie, cel-

---

<sup>232</sup> Viz [www.riaa.com](http://www.riaa.com). Přeloženo z angličtiny.

<sup>233</sup> Viz [www.ifpi.cz](http://www.ifpi.cz).

<sup>234</sup> Viz [www.ifpi.org](http://www.ifpi.org). Nejde o konečný výčet, ale o výběr těch nejdůležitějších stanovisek, jež jsou důležité v kontextu této práce.

- níků a bezpečnostních agentur. Učí, jak se vyrovnat s otevřením případu. Udržuje databázi informací a pirátských produktů. Navíc nabízí technickou asistenci například v oblasti bezpečnosti.
3. Sporné a regulační řízení: Podporuje a řeší řízení proti pirátům. Vytváří strategie boje proti pirátství a lobuje za ně. Snaží se o regulační shodu, včetně shody mezi právem a ochranou dat. Řeší problematiku autorského práva. Věnuje se monitoringu toku nosičů s antipirátskou ochranou.
  4. Licencování a e-komerce: Monitoruje a ruší ilegální internetové stránky. Monitoruje také vykonávání právních licencí.
  5. Výzkum trhu: Vydává mnohé statistické publikace, jež se zabývají celosvětovými prodeji hudebního průmyslu nebo pirátství v této oblasti. Udržuje databázi průmyslu na místní úrovni.
  6. Komunikace: Vytváří kampaně a události, jež jsou propagovány veřejnosti (public relations). Věnuje se tvorbě propagačních letáků a materiálů.
  7. Technologie: Podporuje vývoj technologií pro ochranu autorského práva. Definiuje standardy pro ochranu duševního vlastnictví v nových zařízeních. Je reprezentantem nahrávacího průmyslu v diskuzi (mezi různými průmyslovými odvětvími) o nových formách digitální distribuce a nových formátech (např. v rámci SDMI).
  8. Knihovnictví: Je zdrojem pro témata práva, trhu a technologie. Poskytuje informační, dotazovací a výzkumný servis.

IFPI má pobočku i v České republice. Tato česká sekce je navíc členem společnosti Intergram, nezávislé společnosti výkonných umělců a výrobců zvukových a zvukově obrazových záznamů se sídlem v Praze. Intergram je nositelem oprávnění k výkonu hromadné správy práv těchto umělců a výrobců. Česká pobočka v současné době sdružuje 25 členských firem, a to jak českých, tak nadnárodních. Členy jsou například Universal Music, EMI, Sony Music/Bonton, Warner Music, BMG Ariola, Popron Music, Supraphon, Multisonic a tak dále.<sup>235</sup>

A protože se práce věnuje též filmovému průmyslu je třeba uvést dvě sesterské organizace, které operují na tomto poli. Jde o Motion Picture Association of America

---

<sup>235</sup> Viz [www.ifpi.cz](http://www.ifpi.cz).

(MPAA) – Americkou filmovou asociací a Motion Picture Association (MPA) – Asociací filmu. MPA<sup>236</sup> je organizací mezinárodní a vznikla jako prodloužená ruka americké MPAA v roce 1945 z důvodu rozšiřování americké filmové produkce do světa. Starší organizací je MPAA, jež byla založena už v roce 1922. Spolu s její mezinárodní sesterskou asociací MPA slouží jako hlas a obhájce amerického filmu. Dnes už nereprezentují pouze hraný film, ale navíc také hlavní producenty a distributory televizní zábavy, kabelové televize, domácího videa a budoucí vysílací a distribuční systémy, které si zatím nedokážeme představit.

Členy MPAA jsou světoznámé společnosti Buena Vista Pictures Distribution (The Walt Disney Company), Sony Pictures Entertainment, Metro-Goldwyn-Mayer Studios, Paramount Pictures Corporation, Twentieth Century Fox Film Corporation, Universal Film Studios a Warner Bros Entertainment. Americká produkce dominuje světovému trhu s filmy, proto jsou tyto organizace skutečně těmi nejmočnějšími, které filmový průmysl zastupují. Americké filmy jsou totiž nyní vysílány ve 150 zemích světa a americké televizní programy kolují na více než 125 mezinárodních trzích.<sup>237</sup>

Jedním z hlavních cílů MPAA a MPA je boj proti pirátství. Podle asociace trápí americký filmový průmysl každým rokem přes tři miliardy dolarů právě v důsledku pirátství. Pirátské aktivity podle jejích slov „podkopávají každý aspekt legitimního obchodu s filmovou tvorbou, protože legitimní obchodníci nemohou skutečně soupeřit s pirátským byznysem. Pirátství negativně ovlivňuje každou část systému včetně studií, které do filmu investují, distributorů, obchodníků i zahraničních a lokálních filmařů.“<sup>238</sup> V roce 2000 MPA zapojila do antipirátské kampaně na 60 tisíc vyšetřovatelů, a od té doby uskutečnila na 18 tisíc akcí proti pirátským operacím na celém světě v koordinaci s lokálními autoritami.<sup>239</sup>

V rámci internetového pirátství kontroluje MPAA a MPA používání neautorizovaných filmů chráněných autorským právem na tomto médiu. Ilegální je podle organizace nejen pronajímání, prodávání a obchodování s těmito nahrávkami, ale také další dis-

---

<sup>236</sup> Původní název zněl motion Picture Export Association of America. V roce 1994 byl změněn na ten dnešní.

<sup>237</sup> Viz [www.mpa.org](http://www.mpa.org).

<sup>238</sup> Viz tamtéž, přeloženo z angličtiny.

<sup>239</sup> Viz tamtéž.

tribuce jako je i jejich zpřístupňování a stahování na Internetu, ale i jejich projekce – neboli streamování – tamtéž.

## 6.2. Internetové pirátství v oblasti audiovizuálních děl

Na začátku této kapitoly bude dobré definovat, co je vlastně pojmem (audiovizuální) pirátství, potažmo internetové pirátství, myšleno. „Pirátstvím rozumíme neoprávněné užívání autorských děl či jiných předmětů ochrany dle práva autorského takovým způsobem, který přísluší pouze nositelům práv k těmto dílům resp. jiným předmětům ochrany...Audiovizuálním pirátstvím rozumíme jakékoli neoprávněné užití audiovizuálního díla (tedy díla filmového nebo jiného díla, které se sestává z řady zaznamenaných spolu souvisejících obrazů, vyvolávajících dojem pohybu, ať již doprovázených zvukem či nikoli), zvukově obrazového záznamu a televizního vysílání.“<sup>240</sup> Podle způsobu neoprávněného využití těchto děl je pirátství dále děleno. Jednou z těchto kategorií je právě již zmíněné internetové pirátství. To je prováděno prostřednictvím Internetu a spadá sem především umožnění stahování souborů a zpřístupnění souborů ke sdílení. Taktéž do této kategorie patří neoprávněný "streaming" a "webcasting".<sup>241</sup> Internetové pirátství zahrnuje ještě některé další aktivity, jimž se však věnovat nebudu.

Tuto definici pirátství je třeba ještě doplnit o dříve často citovanou tezi, že pirátství je prováděno pro zisk. Statistiky zaznamenávající ztráty zábavního průmyslu vždy z této myšlenky vycházely. Tento názor je však dnes již překonán, jinak by totiž nenabývalo sdílení a stahování obsahu například v peer-to-peer sítích podoby pirátství. Statistiky poškozování trhu hudebního a filmového průmyslu často vychází z odhadů, anebo z jednoduché matematiky, která počítá s tím, že průmysl by bez existence peer-to-peer sítí tržil za každou zde staženou nahrávku hodnotu, za kterou se dílo prodává legálním způsobem. Proto je mnohem směrodatnější operovat například se statistickými poklesy prodeje pevných nosičů.

---

<sup>240</sup> Viz [www.cpuofilm.cz](http://www.cpuofilm.cz).

<sup>241</sup> O streamingu už byla řeč – jde o poskytování audio nahrávky k poslechu tzv. streamem – neboli vysíláním. Webcasting je podobnou formou poskytnutí díla, ale jde o promítání audiovizuální (například filmové) nahrávky na internetu. Ani v jednom případě nedojde ke stažení souboru na disk uživatele streamu.

V nástupu internetového pirátství je možné nalézt paralelu k roku 1979 a nástupu audio kazet a později zařízení Sony Walkman na trh a tyto technologie připodobnit k formátu MP3 a například iPodu nebo výměnným systémům. Historie se po dvaceti letech opakuje. Prodej pevných hudebních nosičů tato nová situace poprvé výrazněji poznamenala v roce 2001, během něhož klesly meziročně tržby z jejich prodeje o 6%.<sup>242</sup> Přitom je třeba připomenout, že největší sláva Napsteru spadá do roku 2000, kdy tržby z prodeje stále rostly. Odborná veřejnost viděla, narozdíl od argumentace RIAA, tento problém především ve faktu, že velké nahrávací společnosti se nesnažily nabídnout v dostatečném množství a kvalitě svá díla online.

Pozornost velkých nahrávacích společností se soustředí v oblasti pirátství především na peer-to-peer sítě. Jejich fungování je podle nich příčinou obecného poklesu prodeje pevných nosičů. Existují však mnohé výzkumy, které naopak tuto tezi popírají. Například ve Velké Británii byl v roce 2003 proveden nezávislý výzkum uživatelů peer-to-peer sítí,<sup>243</sup> ze kterého vyplynula překvapivá zjištění. Z oslovených respondentů sdělilo 87%, že i když stahují nahrávky v rámci výměnných systémů, tak si často kupují hudbu autorů, kterou již mají staženou ve formátu MP3, na CD. Stejná studie uvádí, že většina uživatelů peer-to-peer sítí chápe jejich používání jako proces výběru nahrávky, kterou si chtějí koupit.<sup>244</sup> Výsledek výzkumu The British Phonographic Industry (BPI) – Asociace britského fonografického průmyslu v témž roce naopak prokazuje, že 65% uživatelů stahuje hudbu z Internetu nelegálně jen proto, že je zdarma, a ušetří tak peníze oproti koupi originálního CD.<sup>245</sup> Nakolik by se dala data těchto výzkumů aplikovat celosvětově, nebo na jiné oblasti či státy, není jasné. Jiný průzkum, též z roku 2003, provedený firmou Forrester Research v USA v té době tvrdil, že 20% Američanů stahuje hudbu z Internetu bez ohledu na to, zda jde o legální či nelegální distribuci a polovina z nich kupuje pod tímto vlivem méně originálních hudebních nosičů.<sup>246</sup> Stejná studie předpokládala do budoucna výrazný pokles

---

<sup>242</sup> Podobná situace nastala i po nástupu audio kazet a walkmanu. Například v roce 1982 byla nucena jedna z největších nahrávacích společností CBS Records kvůli poklesu prodeje nosičů propustit 300 zaměstnanců a uzavřít devět distribučních center. Viz King, Wired News, 27.8.2002 [online]. Další statistiky prodeje viz kap. 8.5.

<sup>243</sup> Viz Bašta, Živě, 14.7.2003 [online].

<sup>244</sup> Tento model by se dal vyjádřit takto: Nahrávku si stáhnou z peer-to-peer sítě, poslechnu si ji, a pokud se mi bude líbit, tak si ji koupím legálně.

<sup>245</sup> Viz Bašta, Živě, 14.7.2003 [online].

<sup>246</sup> Viz Hlavenka, Živě, 11.9.2003 [online].

prodeje pevných nosičů na úkor internetové distribuce, a to jak v oblasti audio, tak video nahrávek.

Studii o vlivu stahování hudby na prodej pevných nosičů<sup>247</sup> provedly během 17 týdnů v roce 2002 i dvě známé americké univerzity: Univerzita Severní Karoliny a Harvard. Vědci v té době monitorovali pohyb souborů na dvou OpenNap serverech, potomcích Napsteru, a ten porovnávali s prodejem hudby na pevných nosičích. Výsledkem studie byl závěr, že závislost prodeje hudby na pevných nosičích na sdílení a stahování hudby v peer-to-peer sítích se rovná statistické nule. RIAA tehdy okamžitě prohlásila výsledky za nedůvěryhodné prohlášením: "Naše vlastní průzkumy ukazují, že sdílení má na prodej CD jasně negativní dopad. Kdo hodně stahuje, méně kupuje."<sup>248</sup> Tento názor podporuje i výzkum provedený Peter D. Hart Research Associates v USA v roce 2002.<sup>249</sup> Jeho výsledky prokazují přímý vztah mezi stahováním hudby v peer-to-peer sítích a jejím nákupem na pevných nosičích. Výsledky ukazují, že i když 19% konzumentů stahující více (oproti dřívější době) ve výměnných systémech si také více kupují hudbu na pevných nosičích, tak celých 41% konzumentů pevné nosiče v takovém případě kupuje méně. Taktéž podle studie platí, že zvláště mladí konzumenti, když slyší skladbu, si ji raději zdarma stáhnout ze sítě.<sup>250</sup> Podobná teze vyplývá i z výzkumu, jehož výsledky v roce 2004 publikoval americký národní úřad pro ekonomický výzkum.<sup>251</sup> Ty naznačují, že aktivita studentů ve výměnných sítích ovlivňuje jejich zvyklosti při nákupech hudby. Ze závěrů studie vyplývá, že na pět stažených CD v peer-to-peer sítích připadá jeden ztracený zákazník, jenž by si album potenciálně koupil.<sup>252</sup>

Množství prodaných CD a zisky z jejich prodeje začali nakonec (po tříletém nepřetržitě propadu) během roku 2004 významně stoupat. Podle statistik RIAA z první poloviny roku 2004 došlo oproti stejnému období v roce 2003 k celkovému nárůstu o 8,5%,<sup>253</sup> na konci roku pak představoval nárůst prodaných CD oproti předcházejí-

---

<sup>247</sup> Viz Komárek, Technet iDnes, 31.3.2004 [online].

<sup>248</sup> Tamtéž.

<sup>249</sup> Výzkum byl proveden v květnu 2002 a zúčastnilo se ho 860 konzumentů hudby, kteří mají přístup na Internet (z toho 436 vysokorychlostní). Viz *Music And The Internet (2002)*.

<sup>250</sup> Výsledky viz kap. 8.10.

<sup>251</sup> Viz Schön, Živě, 10.11.2004 [online].

<sup>252</sup> Podle výsledků studie klesly výdaje na nákup hudby u jednoho studenta ze 126 dolarů na 100. Výzkumu se podrobilo 412 studentů. Viz tamtéž.

<sup>253</sup> Viz kap. 8.5.

címu roku 2,8%.<sup>254</sup> Představitelé zábavního průmyslu viděli důsledek tohoto růstu v tažení proti pirátství (zvláště šlo o žaloby na uživatele peer-to-peer sítí) a také v nástupu služeb legálního stahování (například iTunes). Služby placeného stahování z Internetu však v té době pokrývaly pouze asi 1% z tržeb nahrané hudby.<sup>255</sup> Oproti tomuto tvrzení stojí i fakt, že podle statistik z toho roku rostl počet uživatelů peer-to-peer sítí i počet stažených skladeb v těchto systémech.<sup>256</sup> Za rok 2004 se prodalo v placených online systémech necelých 140 milionů skladeb. I když toto číslo může vypadat významně, je třeba vzít v potaz právě peer-to-peer sítě, kde je podle odhadů každý měsíc vyměněna více jak miliarda skladeb.

I pokles tržeb filmového průmyslu viděli šéfové největších korporací právě ve fungování peer-to-peer sítí. Zvláště pak s nástupem sítě BitTorrent v roce 2004 se zvedlo pirátství i v okruhu filmové tvorby a televizních pořadů.<sup>257</sup> Nicméně i v této oblasti došlo v roce 2004 k ročnímu nárůstu tržeb – podle prohlášení vedení MPAA narostly příjmy o více než devět miliard dolarů. Přitom za tímto výsledkem stojí nejen nárůst množství prodaných vstupenek do kin, ale též snaha po úspoře při tvorbě, propagaci a distribuci filmů.<sup>258</sup>

Závěrem kapitoly se ještě zmíním o výzkumu společnosti Pew Internet & American Life Project, jenž byl proveden mezi listopadem 2003 a březnem 2004 v USA.<sup>259</sup> Studie se zaměřila na postoj hudebníků, skladatelů a veřejnosti k Internetu – jak jej využívají, co si myslí o problematice autorského práva a o sdílení v peer-to-peer sítích. Z výsledků studie plyne, že 23% umělců působících na Internetu a 45% těch, kteří na něm vydělávají, používají Internet nebo email pro propagaci či prezentaci svých děl.

---

<sup>254</sup> Viz kap. 8.4.

<sup>255</sup> Viz Hlavenka, Živě, 28.5.2004 [online]. Množství prodaných alb a skladeb – viz kap. 8.4. I když množství skladeb a alb prodaných v digitální podobě dosahuje asi pětiny prodaných CD, zisk z jejich prodeje není tak vysoký jako z prodeje pevných nosičů. Důvodem je mimojiné i systém plateb – například paušální platby, kdy zákazník neplatí za každou skladbu.

<sup>256</sup> V červnu 2003 se k peer-to-peer sítím připojovalo kolem 6,8 milionů uživatelů v každém momentu. Na začátku roku 2005 to už bylo okolo 8,5 milionů uživatelů. Viz Graham, USA Today, 27.3.2005 [online].

<sup>257</sup> Zvláště pirátství v oblasti televizních pořadů začalo v roce 2004 bujet. Přitom nejvíce pirátů se podle výzkumu U.K. Technology Consultancy Envisional vyskytuje v EU (respektive ve Velké Británii) – přes 38%. Dalšími zeměmi jsou Austrálie (18,5%) a USA (15,6%). Je zároveň pravdou, že na tomto poli existuje ještě slabá oficiální distribuce. Viz Mennecke, Slyck.com, 17.2.2005 [online].

<sup>258</sup> Oproti roku 2003 snížila studia celkové výdaje o 5%. V roce 2004 přišla výroba filmu včetně jeho propagace na 98 milionů dolarů – tedy výroba průměrně na 63,6 milionu dolarů a výdaje na marketing, které poklesly o 12 procent, na 34,4 milionu dolarů v průměru. Viz *Record year for the movie studios*. P2Pnet.net News, 17.3.2005 [online].

<sup>259</sup> Viz Maden (2004) [online] a kap. 8.9.

Z podobných čísel – 23% a 41% – je patrné, v jaké míře Internet nebo email tito umělci používají též pro kontakt se svými fanoušky, a taktéž – 21% a 44% – pro oznamování nejrůznějších akcí, jako jsou třeba koncerty. Na Internetu poskytuje volně ke stažení ukázky nahrávek k dispozici 20% umělců působících na Internetu a 38% těch, kteří na něm vydělávají. Z těchto čísel je jasně patrné, že Internet má mezi komunitou umělců velký vliv. Hudebníci a skladatelé se také vyjadřovali k problematice autorského práva. V tomto ohledu byly výsledky tyto: 64% umělců působících na Internetu a 67% umělců na něm vydělávajících si myslí, že by měli mít úplnou kontrolu nad používáním svých děl. A stále 28% na Internetu působících a 30% na něm vydělávajících umělců považuje výměnné systémy za hrozbu, a více jak polovina z dotázaných (52% a 55%) si myslí, že je sdílení nelegální kvůli neautorizovanému systému distribuce hudebních a filmových nahrávek. Naopak více jak třetina (37% a 35%) umělců si myslí, že by měly být výměnné sítě legalizovány. Jak je patrné, názory na sdílení nejsou tak jednoznačné, jak by se původně zdálo, a více jak třetina umělců vidí v peer-to-peer sítích pozitivum a nikoli prostředek internetového pirátství. Taktéž je zajímavé, že 60% umělců mělo pocit, že kampaně RIAA proti uživatelům peer-to-peer sítí a výrobcům jejich klientů (viz dále) pro ně nejsou prospěšné.

### **6.3. Vzestup a pád Napsteru**

Jak jsem se již zmiňoval v příslušné kapitole, Napster začal fungovat v roce 1999 a do konce roku 2000 bylo provedeno na 40 milionů stažení klienta sítě. To už je opravdu velké číslo a dnes není pochyb o tom, že Napster opravdu vytvořil zcela nový fenomén a sdružil kolem sebe velkou komunitu lidí. Z pohledu autorského práva však vše tak bezchybně nevypadá. Toho, že v síti koluje velké množství neautorizovaného autorsky chráněného obsahu si velmi brzy všimla nejen americká RIAA. Tato kapitola se tedy bude zabývat popisem právního sporu namířeného proti Napsteru. Vzhledem k tomu, že jde o precedentní záležitost, považuji za nutné tento proces popsat.

RIAA samozřejmě proti nelegálnímu šíření autorským právem chráněného obsahu zasahovala už dřív – především proti jednotlivým serverům, kde byl tento obsah uložen. Napster však nabídl něco zcela nového. Už nebylo nutné tyto servery vyhledá-

vat, každý uživatel měl nyní všechnu hudbu na dosah ruky, stačilo se pouze připojit k peer-to-peer síti. Na Napster byl od konce roku 1999 vyvíjen rostoucí tlak nejen ze strany RIAA, ale též samotných interpretů. Argumentem proti Napsteru byl právě fakt porušování autorských práv výměnou neautorizovaných skladeb ve formátu MP3. Společnost Napster se však proti tomuto nařčení postavila.

Ze známých umělců se proti Napsteru postavila nejprve kapela Metallica a poté americký rapper Dr. Dre. Ti požadovali odstranění nahrávek ze sítě, což samozřejmě nebylo technicky možné, protože data jsou v peer-to-peer síti uložena na discích uživatelů. Zástupce Napsteru Lawrence Pulgrum v reakci na požadavek Dr.Dre prohlásil: „Napster bude blokovat přístup lidem, jež budou majiteli autorských práv označeni jako narušitelé copyrightu. Poslali jsme toto sdělení Dr. Dre. Teď je na něm, co udělá”.<sup>260</sup> Metallica i Dr.Dre tento postoj odmítli a rozhodli se zažalovat Napster za porušování jejich autorských práv. Bubeník Metallicy Lars Ulrich ke kauze Napsteru prohlásil: "Když chtějí krást naši muziku, tak ať se neschovávají za svými počítači, ale ať jdou rovnou do prodejny Tower Records a vyberou si nahrávky z polic."<sup>261</sup> Napsteru byl zároveň doručen seznam 317 tisíc lidí, kteří údajně pomocí Napsteru stáhli nelegálně jejich nahrávky a bylo požadováno zablokování jejich účtů.<sup>262</sup> Tomu Napster vyhověl, nicméně efekt byl v podstatě nulový, protože kterýkoli z uživatelů si mohl okamžitě založit účet nový.

Je třeba zdůraznit, že žaloby směřovaly primárně proti společnosti Napster, která byla tímto nařčena, že umožňuje nelegální distribuci obsahu chráněného autorským právem. Po těchto žalobách se taktéž přiosťřily represe na amerických univerzitách, kde byl Napster velmi rozšířen.<sup>263</sup> Pro monitorování nelegálně šířených nahrávek byl dokonce v roce 2000 vyvinut program Media Enforcer.<sup>264</sup> Ten měl být nabízen právě umělcům s díly, na něž se vážou autorská práva, aby mohli zjistit, jak je s jejich dílem

---

<sup>260</sup> Kilián, Živě, 27.4.2000 [online].

<sup>261</sup> AP, MF Dnes, 5.5.2000.

<sup>262</sup> Seznam obsahoval uživatelské jméno, jména nelegálních souborů, datum, čas a IP adresu serveru, ke kterému byl uživatel připojen. Seznam neobsahoval ani IP adresu uživatele, nebo jiné osobní informace. Viz Holčík, Živě, 11.5.2000 [online].

<sup>263</sup> Přesto v té době Napster navštěvovalo v průměru přes 254 tisíc uživatelů, kteří v síti setrvali alespoň hodinu denně. Viz Nič, Živě, 2.6.2000 [online].

<sup>264</sup> Jeho cílem bylo mapovat všechny servery Napsteru, a tehdy již i Gnutelly, a vyhledávat uživatele, kteří nabízejí určitý soubor. Program pak vytvořil seznam jmen uživatelů, jejich IP adres, ke kterým připojil název souboru a čas detekce. Viz Holčík, živě, 5.6.2000 [online].

v rámci peer-to-peer sítí nakládáno. Proti žalobám se Napster pokusil postavit s tvrzením, že díky monopolu na hudbu jsou zákazníci poškozováni – hudební průmysl totiž svým zákazníkům nabídne jen velmi malý zlomek z celkové hudební produkce. Společnost zároveň tvrdila, že dokáže do celého světa rozšířit množství nezávislé hudby, kterou uživatelé nenajdou v obchodech – zde argumentují i přínosem Napsteru pro nezávislé hudebníky. Za Napster tehdy uvedla Eileen Richardsonová, že: "Pomocí tohoto systému jsme umožnili amatérským a neznámým umělcům si mezi sebou vyměňovat vlastní hudbu."<sup>265</sup> Obhajoba Napsteru se zároveň opírala o některé studie,<sup>266</sup> které měly dokazovat, že šíření hudby po Internetu neovlivňuje její prodej na pevných nosičích.

Poprvé byl Napster nucen k zastavení svých indexovacích serverů předběžným rozhodnutím soudu v červenci 2000. Soud se tehdy přiklonil na stranu RIAA a do hlavního soudního přelíčení trval na zablokování sítě – konkrétně šlo jen o znemožnění šíření obsahu chráněného autorským právem. Napster však nedisponoval mechanismem pro rozlišení povahy nahrávek, tak by v konečném důsledku musel síť zcela zablokovat. Proti tomuto rozhodnutí se však společnost úspěšně odvolala a nařízení o zablokování sítě bylo zrušeno. Další soudní přelíčení se konalo v říjnu 2000 v San Francisku. Napster tehdy využil především argumentů, které se vztahovaly k masovému rozšíření domácích videorekordérů v roce 1984 – tedy možnosti nahrávání pro vlastní potřebu.<sup>267</sup>

Napster a nahrávací průmysl však na konci léta 2000 začali uvažovat nad jinou variantou vyřešení sporu, a to nad legalizací Napsteru. Výsledkem měl být nový Napster, jenž by umožňoval placené stahování za paušál a celkovou kontrolu distribuce nahrávek v síti. Novým partnerem Napsteru se nakonec na konci října 2000 stal německý mediální kolos BMG, který tak narušil dosud jednotnou akci velkých hudebních vydavatelů. Ti však neustoupili ani po tom, co jim Napster nabídl jednu miliardu dolarů za umožnění stahování jejich skladeb v rámci sítě po dalších pět let. Napster totiž v únoru 2001 prohrál spor u odvolacího soudu v San Francisku. Ten nařídil Na-

---

<sup>265</sup> Zeman, MF Dnes, 11.8.2000.

<sup>266</sup> Například výzkum společnost Jupiter Communications, do něhož bylo zařazeno na 2000 online uživatelů, měl dokazovat, že i když lidé stahují nahrávky na Internetu, stále si kupují hudbu na CD v obchodech. Výsledkem studie například bylo, že uživatelé mezi 18-24 rokem pravidelně utratí 20 dolarů za legální CD a e-hudbu za celkové tři měsíce.

<sup>267</sup> Viz Vlček (2003), s. 30.

psteru, že nesmí umožňovat nelegální výměnu skladeb, které jsou chráněny autorským právem. Součástí rozsudku byla i podmínka, že Napster bude kontrolovat obsah kolující v síti a zablokuje přístup k nelegálně šířeným nahrávkám.<sup>268</sup> Pro samotné peer-to-peer systémy je však v tomto rozhodnutí nejdůležitější tvrzení, že „služby pro výměnu souborů peer-to-peer nejsou nelegální, i když v sobě mají potenciál pro neautorizovanou výměnu copyrightového materiálu.“<sup>269</sup> Ze soudního rozhodnutí dále vyplývá, že výměnné systémy, které jsou postaveny na decentralizovaném modelu, nebude moci soudním postupem zastavit. Přitom soud samozřejmě potvrdil, že vyměňovat si autorským právem chráněnou hudbu ve výměnných sítích je nelegální, ale zároveň potvrdil, že nelze zastavit rozvoj programů pro jejich obsluhu.<sup>270</sup>

Proti tomuto rozhodnutí se společnost Napster odvolala, čímž se snažila znovu celou kauzu o legalitě systému otevřít. V červnu 2001 však byla žádost o odvolání soudem zamítnuta. Poslední soudní rozhodnutí z července 2001 nakonec Napster v té podobě, v jaké vznikl, zlikvidovalo, a společnost musela modifikovat službu tak, aby nebyla ani v nejmenším porušování autorská práva. S Metallicou a Dr. Dre vyjednal Napster dohodu mimosoudních vyrovnání. V polovině roku 2001 se tak Napster ze scény per-to-peer sítí vytrácí.

#### **6.4. Další soudní spory v rámci peer-to-peer sítí**

Povzbuzeni dílčím úspěchem ve sporu proti Napsteru, vyhlásily nahrávací společnosti sdružené v RIAA v roce 2001 válku klonům Napsteru a dalším výměnným sítím. Na začátku roku 2001 se jednalo především o snahu zabránit provozování indexovacích serverů nezávislého OpenNapu.<sup>271</sup> Pohled nahrávacích společností se ale po sporu s Napsterem upřel i na další peer-to-peer sítě, zvláště na v té době velmi populární Gnutellu. Zde však vyvstal zcela zásadní problém, protože Gnutella je již výměnnou sítí druhé generace. Je tedy plně decentralizovaná, což znamená, že ve skutečnosti nemá žádného provozovatele – síť žije vlastním životem. Stejně na tom

---

<sup>268</sup> Viz Vlček (2003), s.30.

<sup>269</sup> Hlavenka, Živě, 16.3.2001 [online].

<sup>270</sup> Viz tamtéž.

<sup>271</sup> Jednalo se komunitu kolem sítě Open Napster. Servery této sítě byly obdobou indexovacích serverů napsteru, ale byly provozovány na Napsteru nezávislými osobami a společností. Jich se tedy únorové rozhodnutí soudu netýkalo. RIAA se v tomto případě opírala o svou snahu zabránit šíření nahrávek v této síti precedentem (jimiž se americké právo řídí) ze sporu s Napsterem. Viz Kilián, Živě, 27.2.2001 [online].

byla i síť FastTrack. RIAA tedy zvolila novou taktiku – vyvolání soudních sporů s tvůrci klientů sítí. Na mušku se jí dostali zvláště klienti Grokster a Kazaa (oba síť FastTrack). Výrobci těchto programů postavili svou obranu na argumentaci, že jako distributoři nejsou zodpovědní za to, k čemu se software používá, zda k legálním či nelegálním účelům.<sup>272</sup>

Spor vedený v Nizozemí proti společnosti Kazaa nejdříve vyústil v zákaz software distribuovat – předběžným soudním rozhodnutím z listopadu 2001. Holandská společnost Kazaa však zákaz obešla tím, že se sama prodala australské firmě Sharman Networks,<sup>273</sup> a tak mohla vlastně klienta distribuovat dále. Kazaa v Holandsku čekala na hlavní soudní přelíčení až do února 2002. Rozhodnutí soudu se stalo významným signálem, jak se budou spory na této úrovni ubírat. Soud totiž prohlásil, že Kazaa není zodpovědná za to, co mezi sebou uživatelé klienta sdílejí, a tudíž může svůj software dále nabízet.<sup>274</sup> Právě tento spor, byť jeho výsledek nemohl být precedentním pro soudy americké, byl v Americe bedlivě sledován. Zde už byl veden spor, mimo Groksteru, též s klientem Gnutelly (bývalým klientem sítě FastTrack) – programem Morpheus.

V polovině roku 2002 RIAA zaútočila proti dalšímu ze starších výměnných systémů – americké AudioGalaxy. Zde RIAA zvolila vzhledem k architektuře sítě stejný postup jako proti Napsteru,<sup>275</sup> a ten byl zcela účinný. AudioGalaxy se nakonec s nahrávacími společnostmi dohodla, zaplatila vydavatelům hudby nezveřejněnou sumu „odstupného“ a v červnu 2002 zastavila své servery.

Zajímavým způsobem reagovala společnost StreamCast Networks, která vytvářela klienta Morpheus. V září 2002 totiž sama vyvolala soudní šetření, zda je šíření tohoto produktu legální. Společnost si stála opět za názorem, že program umožňuje legální

---

<sup>272</sup> Tento argument byl podepřen precedentem, který vytvořil vrchní soud v případě sporu proti technologii Betamax společnosti Sony. Podle rozsudku nebyla Sony odpovědná za zneužívání této technologie k nelegálnímu kopírování filmů, protože pásky Betamax sloužily též legálním účelům. Viz Schön, Živě, 4.12.2002 [online].

<sup>273</sup> Společnost čelila hrozcím soudním přím maskováním své totožnosti – svého vedení, a sídlo společnosti v té době nebylo možné nalézt. Viz Holčík, Živě, 29.3.2002 [online].

<sup>274</sup> Viz tamtéž. Toto rozhodnutí bylo holandským soudem po dalších stáním potvrzeno v prosinci 2003. Viz Associated Press, Wired News, 19.12.2003 [online] a Holčík, Živě, 20.12.2003 [online].

<sup>275</sup> Americká společnost AudioGalaxy měla sídlo v Americe, takže byla pro RIAA poměrně snadným cílem. Společnost navíc provozovala centrální servery, kterých mělo být asi 430. Proto i případné stěhování systému do jiné země, aby unikli RIAA, od AudioGalaxy nehrozilo. Viz Holčík, Živě, 27.5.2002.

využití a že zároveň není v silách výrobce kontrolovat, zda není program zneužíván k nelegálním účelům.<sup>276</sup> Tento tah, byť se jeví jako nelogický, lze přičíst snaze předejít sporům vyvolaným druhou stranou. Společnost se tak na šetření mohla dostatečně připravit.

K americkému soudu se nakonec dostala i firma Sharman Networks se svým klientem Kazaa. Kalifornský soud na začátku ledna 2003 rozhodl na základě faktu 123 milionů stažení tohoto klienta, že je velmi pravděpodobné, že tento program je využíván i lidmi v Kalifornii, a tudíž je tam možné firmu soudit.<sup>277</sup> Na to odpověděla koncem ledna společnost tím, že u stejného soudu zažalovala nahrávací společnosti a některá hollywoodská filmová studia za zneužívání svého postavení. Sharman Networks argumentovala tím, že obviněné společnosti se snaží likvidovat potenciální konkurenci v online distribuci audiovizuálního obsahu (obvinění z porušování antitrustovým zákonů). Tento argument byl podpořen tvrzením, že Sharman Networks byla nahrávacími společnostmi a filmovými studii ve snaze o vyjednání podmínek pro šíření obsahu chráněného autorským právem na podzim 2002 odmítnuta.<sup>278</sup>

Přelomem v tomto typu soudních sporů se stalo rozhodnutí kalifornského soudu v Los Angeles v březnu 2003,<sup>279</sup> jenž zamítl žaloby proti společnostem Grokster a StreamCast (klient Morpheus). Výrok soudu zněl: „Žalované strany vyvíjejí a podporují software, který mohou jejich uživatelé použít jak zákonným, tak nezákonným způsobem. Grokster a StreamCast nejsou významně odlišné od firem, které prodávají videorekordéry a kopírky; i tyto stroje mohou být použity jak k zákonným, tak k nezákonným účelům.“<sup>280</sup> Jako precedent byla využita i kauza Betamaxu z roku 1984 (viz dříve). Stejně dopadl i soudní spor vedený proti společnosti Kazaa.

RIAA a MPAA se však zdaleka nestáhly do ústraní. Když neuspěly se žalobami proti výrobcům softwaru, začaly se v roce 2003 orientovat na jednotlivé uživatele peer-to-peer sítí. Prvním terčem se staly americké univerzity a již v dubnu 2003 podala RIAA

---

<sup>276</sup> Viz Holčík, Živě, 10.9.2002 [online].

<sup>277</sup> Viz Holčík, Živě, 13.1.2003 [online].

<sup>278</sup> Viz Schön, Živě, 29.1.2003 [online].

<sup>279</sup> Toto rozhodnutí bylo potvrzeno federálním odvolacím soudem USA v srpnu 2004. Viz Dean, Wired News, 19.8.2004 [online], Bernáthová, Živě, 20.8.2004 [online] a Miklík, Lupa, 7.9.2004 [online].

<sup>280</sup> Hlavenka, Živě, 28.4.2003 [online].

žalobu na čtyři studenty<sup>281</sup> studující na Rensselaerově Polytechnickém institutu, Princetonské universitě a Michiganské technologické universitě. Studenti nakonec souhlasili s mimosoudním vyrovnáním a RIAA měli zaplatit během následující čtyř let 12 až 17,5 tisíce dolarů, a samozřejmě museli své aktivity na tomto poli zastavit.<sup>282</sup> Výsledkem byly časté zákazy provozování i tresty za používání výměnných sítí ze strany vedení univerzit vůči jejich studentům.

RIAA se neomezila jen na studenty, ale od září 2003 podala řadu žalob na jednotlivé uživatele peer-to-peer sítí. Podkladem pro tyto žaloby bylo monitorování sítě a následné zjištění identity uživatele na základě IP adresy a dalšího pátrání. RIAA dala tehdy najevo, že dává přednost mimosoudním vyjednáním před případnými pokutami či odnětím svobody, které hrozilo obžalovaným. Cílem této kampaně bylo podle RIAA především odrazení od používání výměnných systémů. „Nechceme být selektivní, říci lidem, že když budou nabízet velké množství skladeb, riskují. Je nám jedno, o koho jde,“<sup>283</sup> prohlásil tehdy prezident RIAA Cary Sherman. Na začátku září 2003 podala RIAA po celých Spojených státech žalobu na 261 individuálních uživatelů peer-to-peer sítí, kteří neoprávněně sdíleli či stahovali stovky nahrávek chráněných autorským právem.<sup>284</sup> Asociace také zveřejnila seznam dalších uživatelů – respektive jejich IP adres, přihlašovacích hesel do systému a podobně –, kteří podle RIAA taktéž neoprávněně sdílí velké množství neautorizovanému materiálu.<sup>285</sup> Asociace zároveň nabídla všem uživatelům výměnných systémů amnestii, pokud okamžitě přestanou zmíněné nahrávky sdílet a smažou i ty dříve neoprávněně získané. V dalším kole žalob v říjnu 2003 RIAA kontaktovala 204 uživatelů sítě Kazaa s tím, že neoprávněně sdílí hudební nahrávky chráněné autorským právem – 124 uživatelů se s asociací dohodlo mimosoudně a proti 80-ti z nich bylo zahájeno soudní řízení.<sup>286</sup> Do konce května 2004 (od září 2003) podala RIAA skoro tři tisíce individuálních žalob<sup>287</sup> a v září – rok po zahájení tohoto typu žalob – jich bylo již téměř 5400.<sup>288</sup> A počet žalob

---

<sup>281</sup> Ti provozovali vlastní interní síť na výměnu skladeb a RIAA stála především o odškodnění – požadovala 150 tisíc amerických dolarů za každou skladbu, jež byla v systému k dispozici. Viz Schön, Živě, 5.4.2003 [online].

<sup>282</sup> Viz Holčík, Živě, 4.5.2003 [online].

<sup>283</sup> Schön, Živě, 26.7.2003 [online].

<sup>284</sup> Viz Němec, DigiWeb, 9.9.2003 [online].

<sup>285</sup> Viz stí, MF Dnes, 12.9.2003.

<sup>286</sup> Viz Schön, Živě, 31.10.2003 [online].

<sup>287</sup> Viz Reuters, Wired News, 24.5.2004 [online].

<sup>288</sup> Viz Reuters, Wired News, 30.9.2004 [online].

rychlým tempem roste, takže po prvním čtvrtletí 2005 mohu konstatovat, že RIAA žalovala již kolem devíti tisíc „sdílečů“.<sup>289</sup>

Dalším důležitým bodem v konstrukci obvinění proti uživatelů peer-to-peer sítí byla změna původního předběžného rozhodnutí soudu, podle kterého mohla RIAA získávat informace o totožnosti uživatelů od poskytovatelů připojení. Americký federální soud totiž v prosinci 2003 rozhodl, že poskytovatelé připojení nejsou povinni tyto informace třetí straně podávat.<sup>290</sup> Toto rozhodnutí značně zkomplikovalo RIAA identifikaci uživatelů. Proti asociaci vyznělo i další rozhodnutí amerického federálního soudu v březnu 2004, které jí zakazovalo podávat žaloby hromadně. „Jsme rádi, že soudce připustil, že RIAA se pokoušela obcházet regulérní pravidla soudního řízení seskupením více jak 200 individuálních osob do gangu sdílečů,“ prohlásil tehdy v reakci na rozhodnutí soudu Jason Schulz, zmocněnec Electronic Frontier Foundation (EFF).<sup>291</sup> Tato organizace obecně spolupracovala se zažalovanými stranami. Pozici RIAA při hledání uživatelů sítě, jež operují s neautorizovanými nahrávkami, ztížilo též další rozhodnutí pennsylvánského soudu v říjnu 2004. Soud tehdy rozhodl, že domnělý „sdíleč“ musí být oznámen o tom, že poskytovatel připojení bude manipulovat s jeho osobními informacemi ve prospěch hudebního vydavatelství.<sup>292</sup> Tento krok směřoval k udržení soukromí uživatele sítě.

Třetím a zatím posledním typem soudních sporů se budu zabývat nyní. Tyto kauzy pak především těsně souvisí s rozmachem používání sítě BitTorrent. Díky tlaku RIAA na uživatele sítě FastTrack od podzimu 2003 začalo mnoho uživatelů přecházet právě na BitTorrent. Vzhledem k tomu, že tato síť je určena především pro zájemce o filmy a televizní seriály a „nevyskytuje“ se v ní větší množství hudby, RIAA se na tuto síť nejprve příliš nezaměřovala. BitTorrent však začal zajímat jinou organizaci – filmovou MPAA. Ta přistoupila k této síti opět jiným způsobem a začala útočit na servery sítě BitTorrent, které nabízejí soubory torrentů a řídí síťovou komunikaci mezi uživateli.

---

<sup>289</sup> Viz Graham, USA Today, 27.3.2005 [online].

<sup>290</sup> Jednalo se o soudní řízení mezi RIAA a poskytovatelem připojení – společností Verizon Internet Services. Viz Hlavenka, Živě, 22.12.2003 [online].

<sup>291</sup> Dean, Wired News, 8.3.2004 [online], přeloženo z angličtiny.

<sup>292</sup> Viz Dean, Wired News, 28.10.2004 [online].

Na začátku prosince 2004 oznámila MPAA, že začíná s prvním kolem žalob. Jejím cílem se stala stovka BitTorrent trackerů – respektive jejich operátoři. Ti byly asociací nařčeni z toho, že jejich servery přechovávají informace, které lokalizují digitální soubory filmů, hudby a dalšího obsahu, jenž je chráněn autorským právem. Cílem MPAA se však staly též centrální servery sítí eDonkey a Direct Connect. Celá akce přitom pokrývala čtyři kontinenty.<sup>293</sup> Asociace označila operátory serverů za „policisty přenosu [pozn.aut.: rozuměj přenosu dat] spojující ty, jež chtějí krást snímek s těmi, kteří mají jeho kopii.“<sup>294</sup> Na svou obranu obvykle operátoři těchto serverů poznamenávají, že oni sami neposkytují obsah ke stažení, tedy že nesdílí a tudíž neporušují autorské právo.

Součástí této akce byly v Evropě, kde je BitTorrent především oblíben, razie ve Francii, Finsku a Holandsku. Ve Francii se jednalo o web YouCeff Torrents,<sup>295</sup> jehož provozovatel neměl do poslední chvíle o razii policie tušení. Činnost webu nabízejícího soubory torrentu a fungující jako „tracker“ byla tímto zákrokem ukončena. Podobně dopadl finský web FinReactor. Zde však razie dopadla pro majitele mnohem hůře – prohledáváno bylo 34 bytů všech zainteresovaných osob, zabaveny byly všechny počítače, servery, nelegální datové nosiče a další majetek. Některé osoby byly dokonce postaveny před soud. Policie v tomto případě spolupracovala též s poskytovateli připojení, kteří poskytli záznamy o uživateli a přenosu dat, jež se staly hlavním usvědčujícím materiálem.<sup>296</sup>

Přelomem v celém případě žalob v rámci sítě BitTorrent se však stal útok na největší a nejpoblárnější BitTorrent web SuprNova. Zde byla zvolena taktika vyjednávání, a tak majitel webu v polovině prosince 2004 sám ukončil poskytování souborů torrentů. Z Internetu tím zmizela největší sbírka torrentů, kterou zatím žádný z nových a stále vznikajících BitTorrent webů neposkytl. Web SuprNova následovaly další, které též poskytovaly přístup k torrentům – například Torrent Bits nebo Phoenix Torrents,<sup>297</sup> a na začátku roku 2005 též Torrentz a UK-Torrentz.<sup>298</sup> Výsledkem však nebyl útlum přenosu dat v síti BitTorrent, protože na místo SuprNovy a dalších se začaly drát jiné

---

<sup>293</sup> Viz Jardin, Wired News, 14.12.2004 [online].

<sup>294</sup> Tamtéž, přeloženo z angličtiny.

<sup>295</sup> Jednalo se celkově o sedm výkonných serverů s konstantním přenosem 18 megabitů.

<sup>296</sup> Viz Baranyk, Žive, 17.12.2004 [online].

<sup>297</sup> Viz Associated Press, Wired News, 20.12.2004 [online].

<sup>298</sup> Viz Mennecke, 15.2.2005 [online].

weby, jejichž popularita začala na počátku roku 2005 narůstat – například Torrent Spy, The Pirate Bay nebo Torrent Reactor.

Nátlaku MPAA se však rozhodl postavit jeden z největších BitTorrent webů – švédský Loki Torrent,<sup>299</sup> a jeho majitel musel čelit soudnímu sporu. Podle rozhodnutí soudu nakonec administrátor souhlasil, že zaplatí pokutu a poskytne všechny záznamy o aktivitách v síti BitTorrent, které se týkají „trackerů“ Loki Torrentu. MPAA podobně jako RIAA měla totiž problémy s konstrukcí obvinění, které by směřovalo na konkrétního pachatele. Proto volila asociace metodu nabídek, které nelze odmítnout. Podle slov bývalých administrátorů serverů Loki Torrent však informace o aktivitách uživatelů neposkytují MPAA zbraň proti jednotlivým uživatelům, protože jsou jen velmi povrchní.<sup>300</sup>

Snaha RIAA a MPAA po využití všech dostupným právních prostředků pro potrestání „hříšníků“ pokračuje i v roce 2005. Je třeba zmínit, že ani případ Groksteru a StreamCast Networks (klient Morpheus) zdaleka není ani v první čtvrtině roku 2005 uzavřen. Proti původnímu rozhodnutí z dubna 2003 se totiž RIAA i MPAA odvolaly. Nicméně ani u odvolací instance neuspěly – odvolací soud v Pasadenaě v Kalifornii měl slyšení v únoru 2004 a rozhodl v neprospěch žalující strany v srpnu téhož roku, potvrdil tedy výrok federálního soudu z dubna 2003. Začátkem října 2004 podala RIAA a MPAA petici za obnovení soudu, a případ se nakonec dostal až před nejvyšší americký soud. Ten měl slyšení na konci března 2005 a předpokládalo se, že své rozhodnutí zveřejní v červenci téhož roku. Nejvyšší soud může vrátit případ zpět nižší soudní instanci, anebo může výroky federálního i odvolacího soudu potvrdit.

Soudnímu procesu čelí též Sharman Networks (majitel klienta Kazaa), a to v Austrálii, kde společnost sídlí. Zde na něj podala žalobu Australian Recording Industry Associate (ARIA) – Asociace australského nahrávacího průmyslu, jež je sesterskou organizací RIAA. Na začátku února 2004 bylo australským federálním sou-

---

<sup>299</sup> Web čítal na začátku roku 2005 přes 680 tisíc aktivních registrovaných uživatelů a pracoval s 1,8 milionem operací (anglicky „hits“) denně. Tato komunita podpořila web v dobrovolné sbírce 40 tisíci dolary. Viz Ingram, Slyck.com, 10.2.2005 [online].

<sup>300</sup> Uchovávat takové množství dat (o všem co se v síti děje) by bylo v tomto ohledu velmi náročné. „Jediné co mohou vědět [pozn.aut.: rozuměj MPAA] je, kdo nahrál do sítě soubor torrentu, ale samotné nasdílení dat do sítě je něco zcela jiného. A i kdyby, takové informace jsou, pokud už, uchovávány pouze několik dnů,“ sdělil tehdy jeden z bývalých administrátorů Loki Torrentu. Viz Ingram, Slyck.com, 12.2.2005 [online].

dem vydáno speciální rozhodnutí, které umožňovalo provedení domovní prohlídky v sídle firmy a na dalším místech, která byla relevantní.<sup>301</sup> Postižená společnost u odvolacího soudu neuspěla a zabavený materiál a data se stali součástí spisu obžaloby. Příklad se zatím u soudu protahuje<sup>302</sup> – soud má rozhodnout v květnu 2005. Neočekává se však, že by výsledek tohoto případu měl ovlivnit vývoj soudních sporů (zvláště v kauze Grokster a StreamCast Networks) u amerických soudů, neboť australské autorské právo je zcela odlišné od toho evropského a amerického.<sup>303</sup>

Mimo asociací MPAA (respektive MPA), RIAA či ARIA funguje na světovém poli se stejným záměrem zvláště již zmíněná IFPI.<sup>304</sup> Ta operuje v zemích mimo USA a má na svědomí podobné žaloby proti uživatelům výměnných systémů jako RIAA v USA.

## 6.5. Interpretační hledisko

Právní aspekty, respektive dodržování a vymahatelnost autorského práva, stojí v centru zájmu a jsou tím nejprobíranějším tématem v rámci působení peer-to-peer sítí a jejich klientů. Přitom lze jednoznačně oddělit oba tábory, které proti sobě stojí. Na jedné straně to je snaha po kriminalizaci sdílení a stahování ve výměnných systémech, na straně druhé snaha využít tuto technologii pro legální účely s argumenty, jež stojí především proti kolosu zábavního průmyslu (zvláště proti jeho obchodním modelům) a jeho vnímání autorského práva. V tomto ohledu bude nejlepší se nejprve podívat zpět do historie. Popíši proto hlavní argumenty ve sporu z roku 1984, který byl veden proti technologii Betamax společnosti Sony. Tento případ se totiž stal v mnoha ohledech klíčovým precedentem pro současné právní spory proti klientům peer-to-peer sítí.

---

<sup>301</sup> Šlo o univerzity a sídla společností, kde se předpokládalo, že budou mít nějaké informace vztahující se k programu Kazaa.

<sup>302</sup> Na začátku března 2005 vyhlásil soud předběžné opatření, podle kterého Sharman Networks nesmí manipulovat se svým majetkem, což se týká i majetku v zahraničí. Viz *Kazaa přijde o majetek? Sdílení.cz*, 7.3.2005 [online].

<sup>303</sup> V Austrálii je například ve většině případů používání přehrávače iPod nelegální. To se týká i vytváření kopií audiovizuálních děl pro vlastní potřebu, jakož i převádění díla do digitálního formátu. To znamená, že nelegální je i převedení hudby z CD do samotného iPodu. Viz Gray, *Wired News*, 25.3.2005 [online].

<sup>304</sup> Podle zpráv ze začátku dubna 2005 podala IFPI 963 žalob na „sdíleče“ dat ve výměnných systémech v 11 zemích v Evropě a Ásii. Mimoto rozeslala na 12 milionů varování uživatelům těchto sítí do 12 států mimo USA. Viz *Big Music cartel sues 11,552*. P2Pnet.net News, 12.4.2005 [online].

Nahrávací společnosti tehdy považovaly technologii Betamax za nástroj pirátství. Betamax VCR totiž jako první umožňoval nahrávat audiovizuální obsah na kazetový pásek. Viníkem za porušování autorského práva kopírováním byla podle žaloby společnost Sony. A zde narážím na hlavní aspekt celého sporu, na otázku, zda je společnost vyrábějící novou technologii odpovědná za její použití. Soud dal tehdy zapravdu společnosti Sony, která argumentovala tím, že Betamax může být používán k legálním účelům – uživatel si například nahraje pořad z televize, aby se na něj podíval později –, a že nemůže nést odpovědnost za případné nelegální použití – například kopírování filmů. Díky vítěznému boji o Betamax mohli přijít na svět a být používány technologie jako je třeba CD vypalovačka nebo iPod.<sup>305</sup>

Nahrávací průmysl naproti tomu argumentuje, že společnosti Grokster nebo Stream-Cast Networks přímo vydělávají na porušování autorského práva.<sup>306</sup> Podle nich skončila kontrola společnosti Sony nad Betamaxem okamžikem prodeje, zatímco výrobci klientů mají možnost používání svých programů monitorovat. Pravdou zůstává, že je opravdu možné kontrolovat, jaký obsah sítě vlastně protéká. Součástí klientů jsou totiž například antivirové programy, nebo reklamní spyware. Tudíž je technicky možné zabudovat do klienta filtr, který by mohl například podle tzv. „hashe“ (tedy digitálního otisku) souboru zjistit, zda jde o autorizovaný nebo neautorizovaný materiál. Nejen Kazaa už například dovede rozpoznat jedinečnost souborů i s různými názvy.<sup>307</sup> Jenomže společnosti vyrábějící klienty peer-to-peer sítě moc dobře znají případ Napsteru, který po tom, co začal kontrolovat obsah procházející sítě a znemožnil nelegální stahování nahrávek, ztratil téměř veškerou svou klientelu. Je tedy velmi pravděpodobné, že po případném zavedení filtrování by tyto společnosti ztratily své zákazníky. Navíc, i kdyby byly do oficiálních klientů zabudovány filtry obsahu, uživatelé by jednoduše přešli na jiné, nejspíše právě na „open-source“ software, jenž by tyto filtry neobsahoval.

Výsledkem celého sporu je tak ve skutečnosti pouze boj o novou technologii. „Historie ukázala, že síly pokroku a trhu se často snaží nalézt rovnováhu mezi jednotlivými

---

<sup>305</sup> Viz Sullivan, Yahoo! News, 28.2.2005 [online].

<sup>306</sup> Příjmy výrobců klientů peer-to-peer sítě jsou především z reklamy – do programu je buď zabudován spyware komerčních partnerů, nebo jsou používány reklamní bannery přímo v programu.

<sup>307</sup> Viz Hlavenka, Živě, 11.2.2004 [online].

zájmy, ať už šlo o novou technologii mechanického piána,<sup>308</sup> kopírky, kazetového či video rekordéru, osobního počítače, stroje na karaoke nebo MP3 přehrávače,<sup>309</sup> znělo jedno z vyjádření soudu ve sporu proti Groksteru a StreamCast Networks. Podle této teze nemůže být autor technologie odpovědný za to, jak bude použita. Na toto etické téma byly zvláště ve 20. století vedeny četné diskuze a dnešní digitální věk pak představuje v této oblasti novou metu. Peer-to-peer sítě je totiž možné použít i k legálním účelům. Například primárním účelem sítě BitTorrent bylo umožnit šíření „open-source“ softwaru (třeba operačního systému Linux). Též mnozí muzikanti používají peer-to-peer sítě k propagaci své hudby. Příkladem budiž zpěvačka Janis Ian, jež v rozhovoru pro USA Today uvedla: „Někdo si stáhne jednu z mých starších písní pomocí Morpheuse nebo Groksteru, a potom si na mé stránce koupí mé nové CD.“<sup>310</sup> Porušování autorského práva je tak z pohledu nové technologie pouze vedlejším důsledkem jejího uvedení na trh.

Anderson<sup>311</sup> vidí hlavní trhlinu ve sporu proti Groksteru v tom, „že se zde pokouší [pozn.aut.: rozuměj žalující strana] kriminalizovat technologii spíše než její specifické použití. Příklad také ztroskotává na rozlišení mezi komerčním a nekomerčním obsahem. Omezení tohoto nového a mocného nástroje distribuce k potírání pirátství by ochromilo nově se objevující kategorie kreativity. Potenciální vedlejší účinky na legitimní uživatele mohou být v tomto případě mnohem větší než v případě Betamaxu.“ Přitom Anderson argumentuje tím, že v případě sporu proti Groksteru existuje mlčící většina, jež není tvořena ani piráty, ani popovými hvězdami, ale miliony individuálních lidí, kteří riskují střet s právem při využívání této technologie.

Za Grokster se v soudním sporu postavil též světový gigant – společnost Intel. Ta si ce neobhazuje nelegální sdílení nahrávek chráněných autorským právem, ale chce chránit koncept výměnných sítí, jejichž zákaz by podle Intelu brzdil rozvoj dalších technologií. Důvodem se stal zvláště požadavek nahrávacích společností, aby byly podle kauzy Betamaxu chráněny pouze ti dodavatelé technologie, jejichž „primární účel je legitimní.“<sup>312</sup> Což znamená, že by výrobce technologie měl dopředu odhad-

---

<sup>308</sup> Anglicky „Player piano“.

<sup>309</sup> Associated Press, 10.12.2004 [online], přeloženo z angličtiny.

<sup>310</sup> Graham, USA Today, 27.3.2005 [online], přeloženo z angličtiny.

<sup>311</sup> Anderson, LA Times, 30.3.2005 [online], přeloženo z angličtiny.

<sup>312</sup> Viz Schön, Živě, 16.3.2005 [online].

nout, jak bude výsledný produkt používán. V případě rozhodnutí nejvyššího soudu USA pro návrh žalující strany by též došlo k výraznému posunu rovnováhy mezi vlivem technologického a zábavního průmyslu. Důsledkem by pak nejspíš bylo částečné pozastavení technologického vývoje, neboť zábavní průmysl samozřejmě nejeví výraznější zájem o inovace – jeho ekonomické a distribuční modely zde úspěšně a monopolně fungovaly po celá desetiletí.

Dalším bodem v diskuzi o porušování autorského práva v peer-to-peer sítích jsou jeho uživatelé. Zde se střetávají jak ekonomická, tak eticko-právní témata. Lister<sup>313</sup> mluví o tom, že: „Kapitalismus je založen na systému majetku a částečně na vlastnictví zboží. Právo na toto vlastnictví vyžaduje, aby bylo akceptováno všemi stranami jako běžná záležitost a aby bylo nezbytně podporováno soudy. Nicméně, sociální praxe využívá limitů skutečného rozsahu bránění kopírování, a ačkoliv domácí kopírování je na denním pořádku a je, striktně řečeno, porušováním práva, jeho postihování by nebylo akceptováno většinou lidí.“ Jednoduše řečeno, RIAA a MPAA se snaží kriminalizovat činnost několika desítek milionů uživatelů výměnných systémů. Ti ale sdílení a stahování obsahu chráněného autorským právem často nepovažují za porušování práva a trestný čin, neboť z této činnosti nevychází nikdo z nich finančně obohacen. Navíc, dokázat přímý vliv mezi ekonomickým poškozením nahrávacích společností a sdílením a stahováním v peer-to-peer sítích bylo vždy sporné. Pokles zájmu o koupi CD totiž můžeme připsat třeba masivnímu rozmachu rychlého připojení k Internetu a snaze po využití této technologie k levnější a efektivnější distribuci. Tento vzestup zájmu je možné též konfrontovat s teorií přijímání inovací. V jejím modelu<sup>314</sup> pak za fází, v níž novou technologii přijímají pouze tzv. inovátoři a raní osvojitelé, následuje období, v němž inovace přijímá tzv. raná většina. Mezi těmito obdobími lze zaznamenat tzv. bod obyhu, který nejspíš nastal na přelomu století. A peer-to-peer sítě se nejspíš staly pouze praktickým prostředkem využití Internetu jako distribučního média pro audiovizuální obsah.

Z ekonomického pohledu bych rád zmínil konfrontační prvek celého sporu. RIAA totiž individuálními žalobami proti uživatelům peer-to-peer sítí ve skutečnosti vystupuje

---

<sup>313</sup> Lister (2003), s. 207.

<sup>314</sup> Viz kap. 8.8.

proti svým potencionálním zákazníkům. Hlavenka<sup>315</sup> tuto skutečnost popisuje takto: „Každý, kdo se obchodem živí, se něčemu podobnému snaží vyhýbat a přistoupí k němu až když je to skutečně jediné a poslední východisko – a je si vědom toho, že o tohoto zákazníka, ať už soud dopadne jakkoli, zřejmě navždy přišel.“ Přestože se nejdříve zdálo, že RIAA v roce 2003 měla na mysli spíše zastrášovací taktiku, dnes už je jasné (žaloby stále přibývají), že velké nahrávací společnosti cítí, že doba jejich monopolu na trhu se krátí. Velké společnosti totiž především zdržovací taktikou propásly šanci využít Internet ke svým účelům a dnes, tolik let po nástupu Napsteru, už nejsou schopny dohonit to, co promeškaly. Zdá se tak, že jde z jejich strany pouze o poslední „křeč.“

Můžeme však také mluvit o konfrontaci dvou pohledů na samotné autorské právo – spor mezi jeho tradičním pojetím a jeho pojetím ve virtuálním prostoru, respektive jeho aplikaci a fungováním v kyberprostoru. Autorské právo je totiž pozůstatek 19. století<sup>316</sup> a jeho aplikace v oblasti Internetu na začátku 21. století výrazně pokulhává. Přitom je potřeba zmínit skutečnost, že nástup Internetu se dosud nestal motivací pro kompletní přehodnocení vnímání autorského práva. Důvodů je hned několik – především tradiční pojetí autorského práva brání zábavní průmysl, pro který je tento systém velmi výhodný (viz výše). Důvodem je ale také strnulost právních řádů národních států, které nedokáží reagovat na změny v oblasti informačních technologií, neboť ty se vyvíjejí příliš rychle a „nekontrolovaně“. Navíc vždy budou existovat státy, které budou mít právní ochranu v těchto oblastech velmi slabou a tudíž využitelnou. Posledním aspektem jsou omezené technické možnosti zvláště v rámci audiovizuálních děl – je velmi náročné a ve svém důsledku nemožné kontrolovat, co se v síti skutečně vyskytuje. Kyberprostor totiž nezná žádné hranice jak času, tak prostoru. Takéž Internet nabízí mimo komerčního sektoru, který by rád zabezpečil nahrávky proti neautorizovanému kopírování, ten nekomerční – sem spadá například i volně šiřitelný audio formát MP3. Tato nekomerční scéna pak nemá žádný zájem na ochraně autorského práva způsobem, jenž funguje v rámci offlineových médií. Poslední skupinou, která může a nemusí hrát větší roli, jsou pirátské organizace. V případě existence finančně přijatelných a dostupných kanálů příjmu audiovizuálního obsahu, by

---

<sup>315</sup> Hlavenka, Živě, 1.8.2003 [online].

<sup>316</sup> Například Negroponte považoval v polovině 90. let minulého století autorské právo za Gutenbergův artefakt. Viz Negroponte (1996), s. 58.

však podle mého názoru tyto skupiny ztratily velkou část své klientely. Ta by se přesunula právě do sféry legálních systémů.

Problematickým se dnes zdá i pojetí pirátství na Internetu, které je velmi odlišné od klasického pirátství.<sup>317</sup> Pirátství v kyberprostoru se totiž spíše než pro zisk stává formou protestu či soutěže. Například skupiny filmových pirátů nemají z uvedení, respektive "nasdílení", těchto nahrávek na Internet žádný finanční prospěch. Skupiny pirátů po celém světě spolu soutěží, kdo z nich získá takovou nahrávku dříve, převede ji do digitální podoby a poskytne zdarma světu Internetu.<sup>318</sup> Srovnávat internetové pirátství s klasickým tak není v tomto ohledu možné. A na tento aspekt zatím nedokázaly právní řády nejen národních států, ale ani USA či EU, reagovat.

Činnosti v kyberprostoru, jehož součástí je také svět výměnných systémů, přináší nové náhledy na pojetí autorského práva. Přitom vnímání autorství díla není sdílením a stahováním nijak narušováno. Uživatelé peer-to-peer sítí, jakožto i internetový filmový piráti, nezpochybňují autorství díla a ve skutečnosti z jeho šíření nemají žádný finanční prospěch. Tuto činnosti můžeme naopak vidět jako propagaci díla, neboť to se tak dostane mezi mnohem širší okruh posluchačů a diváků.<sup>319</sup> Ve skutečnosti tak proti menšině, jíž zastupují největší nahrávací společnosti a nejvíce honorovaní umělci, stojí skutečná většina, kterou tvoří běžní konzumenti a nezávislí (ti méně honorovaní, nebo nehonorovaní) umělci. Celá právní problematika, která se točí kolem peer-to-peer sítí, tak z tohoto pohledu směřuje pouze k (v počtu) zanedbatelné menšině stěžující si strany. Nicméně tato strana vlastní na poli komerčního zábavního průmyslu největší část nejen finančního kapitálu, jenž v této oblasti kultury cirkuluje.

---

<sup>317</sup> Tedy pirátství formou kopírování nahrávek na pevných nosičích, které se děje především z důvodu finančního zisku.

<sup>318</sup> Součástí těchto filmů jsou pak i takzvané NFO soubory, jež obsahují nejen informace o filmu či jiné nahrávce, ale také informace o pirátské skupině – ta tímto způsobem soutěží s dalšími skupinami na celém světě. Viz film *The Scene*. Jun Group Entertainment.

<sup>319</sup> I výměna hudby totiž může být výhodná. Například skladba poskytnutá volně na Internetu může být impulsem ke koupi lístku na koncert, koupi CD či DVD. Viz Burnett – Marshall (2003), s. 195.

## 7. Závěrem

V závěru své práce se již nebudu znovu věnovat detailnímu shrnutí či interpretaci, jimž se dostalo potřebné pozornosti v příslušných kapitolách. Pokusím se však nastínit některé obecné pohledy na zkoumanou oblast sdílení a stahování audiovizuálního obsahu na Internetu jako celku. Z obecného popisu současné situace se taktéž pokusím vymezit předpokládaný směr dalšího vývoje.

Dnes již není pochyb o tom, že díky nové technologii Internetu byly vytvořeny nové vztahy mezi producenty, distributory a konzumenty.<sup>320</sup> Tento nový model zcela rozboural původní koncepci, ze které těžily především velké nahrávací společnosti. Hlava<sup>321</sup> vidí problém v tom, že: „Gramofirmy prostě v minulosti nepochopily (nebo nechtěly pochopit, neodolaly tlaku lobbyistů z řad prodejců CD či co já vím, co je k tomu vedlo), že distribuce na CD představuje hodně zastaralou a drahou metodu distribuce, zvláště v době boomu MP3 přehrávačů.“ Burnett a Marshall<sup>322</sup> vyzdvihují především tři základní chyby, které udělaly velké nahrávací společnosti:

1. Hudební průmysl vážně podcenil vliv Internetu a vysokou rychlost, kterou se vyvíjí.
2. Hudební průmysl viděl nástup MP3 formátu a Napsteru jako hrozbu a ne jako možnost.
3. Hudební průmysl se rozhodl chápat sdílení souborů hudebních fanoušků jako kriminální čin, i když je lze považovat za zpracovatele a inovátory.

Z mého pohledu je třeba zmínit fakt, že oblast Internetu nelze ovládnout podobnými metodami, jakými například společnost Microsoft ovládla trh s operačními systémy nebo webovými prohlížeči. Internet totiž v tomto ohledu symbolizuje status, na kterém je založena postmoderní informační společnost – fungují zde motivy demokracie a plurality. Zde více než v jiných oblastech existuje snaha po rovném využití nové technologie. Internet funguje též na zcela jiném principu než třeba televize – například na principu decentralizace –, a proto v jeho rámci selhávají snahy po jeho mocenském ovládnutí.

---

<sup>320</sup> Viz Burnett – Marshall (2003), s. 196.

<sup>321</sup> Hlava, Lupa, 11.3.2005 [online].

<sup>322</sup> Viz Burnett – Marshall (2003), s. 193.

Peer-to-peer sítě se staly dalším logickým článkem v distribuci audiovizuálního obsahu. Například v polovině 90. let minulého století se pro získání souborů na Internetu často používaly jiné zdroje – například Instant Relay Chat (IRC), nebo se k těmto obsahům mohl uživatel dostat na diskuzních fórech. Nástup Napsteru v roce 1999 však nabídl mnohem přímější a jednodušší způsob k získání zmíněného obsahu. Výzkum společnosti PEW Internet & American Life Project z počátku roku 2005 navíc rozvířil spekulace o tom, že době mohutného sdílení a stahování v peer-to-peer sítích je konec. Výzkum totiž zjistil, že téměř polovina z 36 milionů Američanů (27% internetových uživatelů) nyní získává audiovizuální obsah primárně ze zdrojů mimo oblast výměnných systémů či služeb placeného stahování.<sup>323</sup> Nicméně zde se nejspíš projevil i další činitel, a to že lidé raději přiznají využívání iTunes než peer-to-peer sítě k získávání audiovizuálního obsahu. Výsledek výzkumu je natolik otevřený, že jej lze interpretovat značně různorodě.<sup>324</sup>

Obavy producentů a velkých nahrávacích společností jsou však opodstatněné, a tak se snaží na svá díla aplikovat jak právní, tak technologickou ochranu. Digitální záznam je totiž možné technicky chránit narozdíl od analogového. Tento aspekt nejspíš souvisí i s pomalým přechodem na prodej právě digitálního materiálu, jenž se snad jednou dostane do pozice, kdy bude preferován před pevnou podobou díla. Problém se tak nejčastěji váže spíše na systém platby v distribučních kanálech. A tak je možné, že klasické chápání autorského práva v budoucnosti zanikne (viz „open-source“), anebo bude současný systém nahrazen přímou platbou producentovi obsahu, nebo jiným modelem – například paušální platbou.

Na poli právním udávají základní tón Spojené státy, které jsou největším vlastníkem autorských práv. Zde je třeba zmínit novinku v oblasti právní ochrany díla a tou je nový americký zákon Family Entertainment and Copyright Act přijatý v dubnu 2005. Pro uživatele peer-to-peer sítí a obecně pro ty, kteří poskytnou nahrávku chráněnou autorským právem neoprávněně veřejnosti, je důležitý především v tom, že za tuto čin-

---

<sup>323</sup> Výzkum prováděla agentura v lednu a únoru 2005 a účastnilo se ho 1421 dospělých uživatelů Internetu. Z výsledku vyplývá, že 48% „stahovačů“ využívá pro získání obsahu primárně jiné zdroje než výměnné systémy nebo služby placeného stahování. Nejčastějšími zdroji pro získání obsahu byly hardwarové přehrávače jako je iPod, dále email a služby okamžitého posílání zpráv, tzv. „instant messaging“ (například ICQ a podobně). Viz Madden, PEW Internet & American Life Project, 23.3.2005 [online] a též kap. 8.11.

<sup>324</sup> Srov. Maden – Raine (2005).

nost budou nyní hrozit vysoké pokuty nebo dokonce odnětí svobody.<sup>325</sup> Jenomže ani tento postup jistě nemůže zastavit nástup stále novějších technologických řešení. Například Hlavenka<sup>326</sup> prosazuje, že: „Hudební a filmoví vydavatelé budou muset hledat jinou cestu ke zcela legitimní ochraně svých příjmů a svých děl, než je zavedení "digitální totality".“ Tato forma nátlaku se též v mnoha ohledech může minout účinkem, neboť vždy se najde někdo, kdo nějakou nahrávku na Internetu poskytne, a tak udrží tento systém distribuce přes všechny právní překážky v chodu. V kontextu výše uvedeného zmínil Hlavenka<sup>327</sup> ve svém článku na serveru Živě zajímavý názor, když uvedl výrok Clay Shirky, partnera v The Accelerator Group, v rámci kauzi Napster: „Napster jednoznačně krade. Ale když v demokracii krade dostatečné množství lidí, přestává to být zločinem.“

Nyní obrátím svůj pohled do budoucnosti. Představme si totiž naopak situaci, kdy budou ve vyspělých zemích peer-to-peer sítě dostupné každému a veškeré ochranné prvky audiovizuálních děl v digitální podobě prolomeny. Cokoli bude v takové situaci zveřejněno, se dostane ke svému publiku téměř okamžitě, a co je ještě důležitější – zadarmo. „Kdo bude potom skládat hudbu, točit filmy a psát knihy, pokud to nebude chtít dělat pro radost? Kdo ho bude platit?“ ptá se Hlava.<sup>328</sup> Pak totiž nastává problém ekonomicko-sociální. Otázkou je, zda budou tehdy vznikat díla profesionální kvality. Ve skutečnosti však není kvalita děl, proces jejich vzniku a výše honorářů umělců tak pevně spojen s existencí komerčního zábavního průmyslu.<sup>329</sup> Problém leží jinde. Za takové situace totiž zanikne komerční zábavní průmysl, tak jak jej dnes známe. To se samozřejmě nemůže líbit velkým nahrávacím společnostem, a ostatně ani jejich zaměstnancům, jimž přináší jejich práce obživu. Ale to nemůže vyhovovat ani běžným konzumentům, kteří neprahnou primárně po kvalitě díla, ale jsou součástí obrovského molochu zábavního průmyslu. Nastíněná situace by tudíž zcela

---

<sup>325</sup> Zákon umožňuje stanovit až 250 tisíc USD pokuty za neoprávněné poskytnutí autorského materiálu, a těm, kteří natáčejí v kině film na kameru, umožňuje vyměřit trest až do výše tří let odnětí svobody. Viz Schön, Živě, 29.4.2005 [online].

<sup>326</sup> Hlavenka, Živě, 4.2.2005 [online].

<sup>327</sup> Hlavenka, Živě, 16.3.2004 [online].

<sup>328</sup> Červený, Lupa, 8.2.2005 [online]. Autor se ve svém článku na serveru Lupa věnuje typologii tzv. aktivního konzumenta a předkládá svou vizi, ve které celé paradigma obrací. Zde autor počítá například s existencí čtenářských kroužků, jejichž spojujícím jmenovatelem bude podobný vkus. Tyto kroužky si pak budou objednávat určitá typizovaná díla. Prvotní existence nabídky (jak ji známe dnes) by byla v takovém případě nahrazena primární existencí poptávky. Viz tamtéž.

<sup>329</sup> Již dnes mnoho umělců poskytuje díla profesionální kvality na Internetu volně ke stažení. A to ve stále větším množství.

zbourala dnešní model každodennosti, jehož součástí zábavní průmysl je. Na principu zábavního průmyslu totiž stojí veškerá masová média jako rádia či televize.

Peer-to-peer sítě v dnešní podobě se tak už z principu nemohou stát mainstreamovou záležitostí, neboť by narušily celý model konzumní kapitalistické společnosti. Spíše budou dále ovlivňovat jen některé aspekty na poli distribuce audiovizuálního obsahu a zábavy obecně. Výměnné systémy budou spíše využívány k legální distribuci – například k propagaci tvorby umělců,<sup>330</sup> nebo k šíření softwaru a podobně. Takto se zdá, že jde spíše jen o revoluční fenomén doby, jenž narušil stávající a dlouho přežitý model distribuce nejen audiovizuálního obsahu a budoucnost přinese spíše snahu po legálním využití této technologie.

Zvláště pak síť BitTorrent nabízí nový výborně využitelný způsob distribuce – dokáže zvládnout velký počet zájemců a rozkládá zatížení sítě do mnoha bodů. Jde tak o zcela nové řešení oproti tomu stávajícímu, kdy například společnosti poskytují svůj software ke stažení ze svých serverů, ale v případě velkého zájmu dojde k jeho přetížení a za transportovaná data musí společnost často platit. BitTorrent řeší oba dva problémy. Navíc se zde může uplatňovat již stávající způsob placení za dílo založený na koupi licence, díky které půjde program odblokovat či video nebo audio nahrávka přehrát. Peer-to-peer sítě lze ale využít i k výměně privátního obsahu mezi rodinou, přáteli či spolužáky – například výměna domácího videa, fotografií, studijních materiálů a tak dále.<sup>331</sup> Výhoda technologie výměnných systémů leží v možnosti volného využití a jejich lehké dostupnosti. To je také jeden z důvodů, proč služby placeného stahování zřejmě nikdy nedosáhnou takové popularity.

Vývoj v posledních letech na mnou zkoumaném poli již přinesl své výsledky. Na konci dubna 2005 totiž nejznámější komerční hudební televize MTV začala vysílat přes

---

<sup>330</sup> Přes peer-to-peer sítě mohou také hudební kapely vydávat své skladby. Například začátkem března 2005 vydala známá britská kapela Stereophonics celé své nové album ve výměnném systému Alt-net. Cena jedné skladby byla stanovena na 99 amerických centů a celé album je k dispozici za 9,99 USD. Výkonný viceprezident společnosti Sharman Networks Allan Moris v rámci vydání alba zmínil, že: „Umělci a nezávislé nahrávací společnosti stále více chápou hodnotu p2p sítí jako distribučního mechanismu, kterým osloví miliony fanoušků.“ Viz Mennecke, Slyck.com, 15.3.2005 [online], přeloženo z angličtiny.

<sup>331</sup> Je možné zmínit například novinku společnost Intent Media Networks nazvanou MyPeer. Jedná se o rodinnou peer-to-peer síť, která umožňuje legálně sdílet a stahovat autorizovaný materiál. Síť efektivně filtruje obsah, jenž je chráněn autorským právem, a tak se uživatel vyhne možným postihům. Viz Mennecke, Slyck.com, 29.3.2005 [online].

Internet. Novou službu MTV Overdrive, jež je k dispozici zdarma, charakterizoval prezident MTV Networks Van Toffler jako hybrid mezi lineárním vysíláním krátkometrážních pořadů a službou na požádání (tzv. „on demand“).<sup>332</sup> Nicméně MTV nebyla prvním subjektem na této scéně. Například na podzim 2004 začala na Internetu fungovat hudební televize ManiaTV. Ta vysílá hudební videa, animace a krátké filmy 24 hodin denně.<sup>333</sup> Přitom je možné paralelně sledovat program a zároveň třeba online diskutovat s moderátory, a ovlivňovat tak samotnou podobu a průběh vysílání. Jde vlastně o typ televize, kterou může kontrolovat její divák. Zvláště MTV Overdrive díky obrovskému diváckému potenciálu otevírá dveře do zcela nového světa, ve kterém bude veškerá zábava dostupná na Internetu kdykoli, odkudkoli a komukoli, a ještě na požádání. Zdá se, že vize některých kyberkulturních teorií se začínají naplňovat. Tento vývoj samozřejmě nelze v žádném ohledu přeceňovat, neboť každá průkopnická myšlenka, teorie a technologie se musí především skutečně uplatnit – dnes to znamená zvláště uplatnit se komerčně. Nicméně původní vize o komerčním využití Internetu (včetně jeho technologického potenciálu) se snad skutečně začínají legitimně vyplňovat.

Tam, kde je nabízeno kvalitní legální využití technologie, dá zcela jistě většina konzumentů přednost tomuto způsobu získávání žádaných obsahů před využitím nelegálních kanálů. Kvalitní využití však nese i imperativy přístupnosti. Negativní důsledky fungování výměnných systémů lze podle mého názoru potlačit právě jen funkční nabídkou legálních distribučních kanálů, které ponese podobné atributy jaké jsem zmínil u peer-to-peer sítí – přístupnost technologickou (jednoduchá dostupnost technologie) a ekonomickou (finanční dostupnost pro širokou vrstvu konzumentů). A to je také cesta, jak uspokojit konzumenty, kteří představují jednotlivé články v procesu digitálního konzumentství počátku 21. století.

---

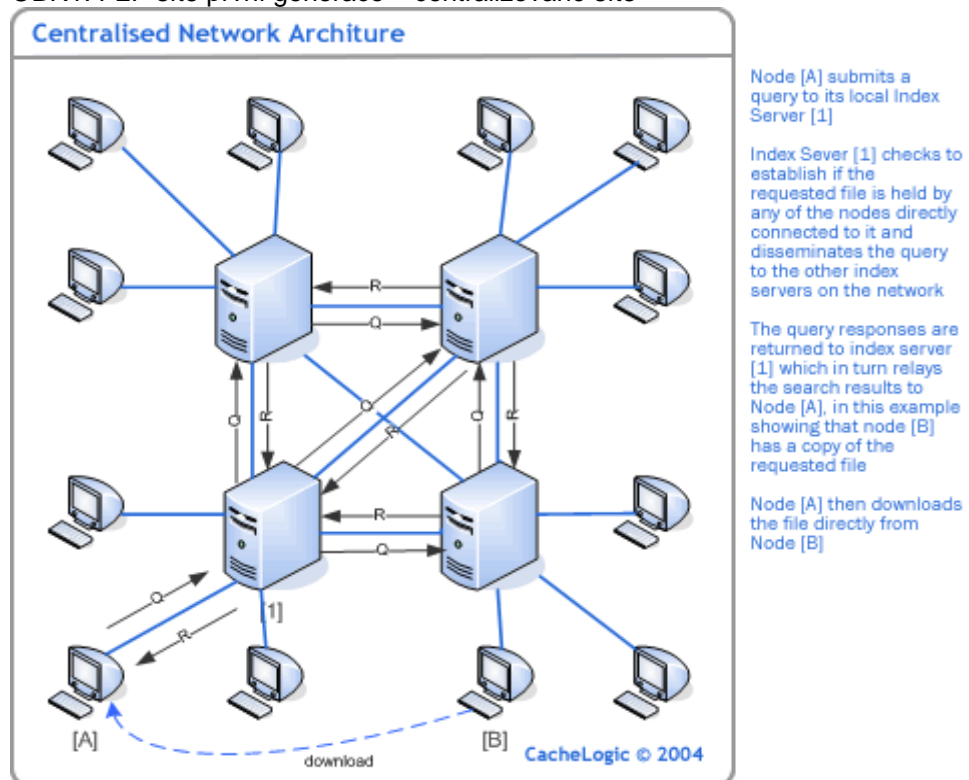
<sup>332</sup> MTV Overdrive začala se šesti programovatelnými kanály. Vysílání obsahuje (1) přehledy pořadů, (2) zpravodajství, (3) hudbu s videoklipy, (4) MTV.com LIVE seriály, (5) pořady ze zákulisí MTV a (6) pořady věnované filmům. Brzy by se měly objevit i kanály zaměřující se na videohry a osobní styl. Viz Anderson – Marlowe, Yahoo! News, 7.4.2005 [online].

<sup>333</sup> ManiaTV měla v únoru 2005 již milion diváků. Viz AP, NorthJersey.com, 25.4.2005 [online].

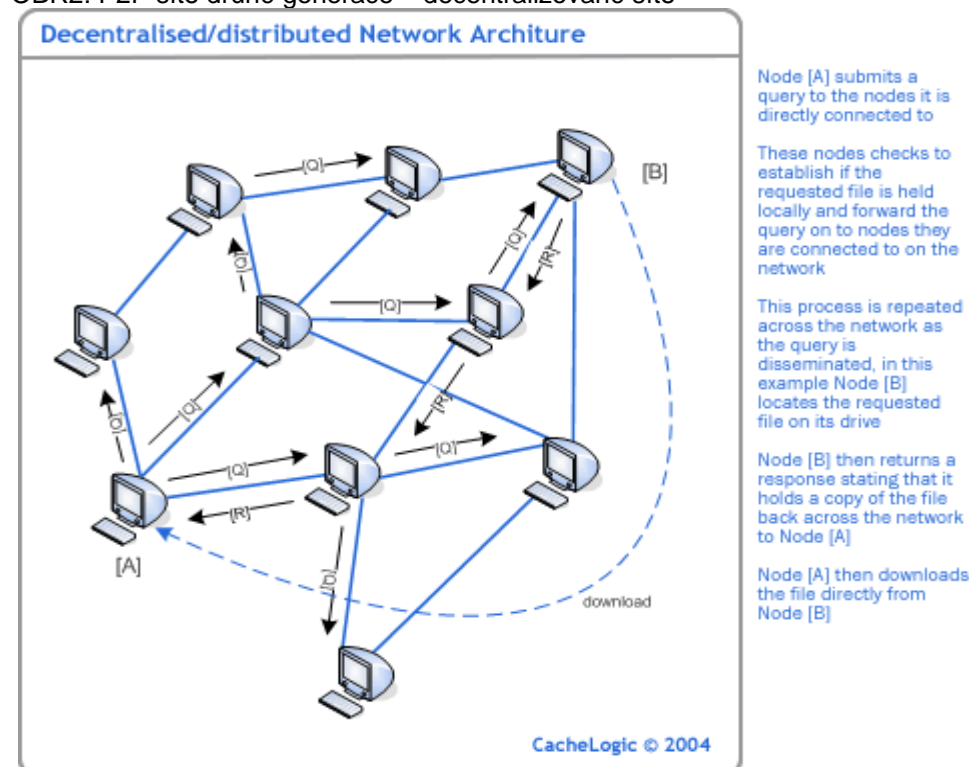
## 8. Přílohy

### 8.1. Typologie peer-to-peer sítí (zdroj: Cachelogic)

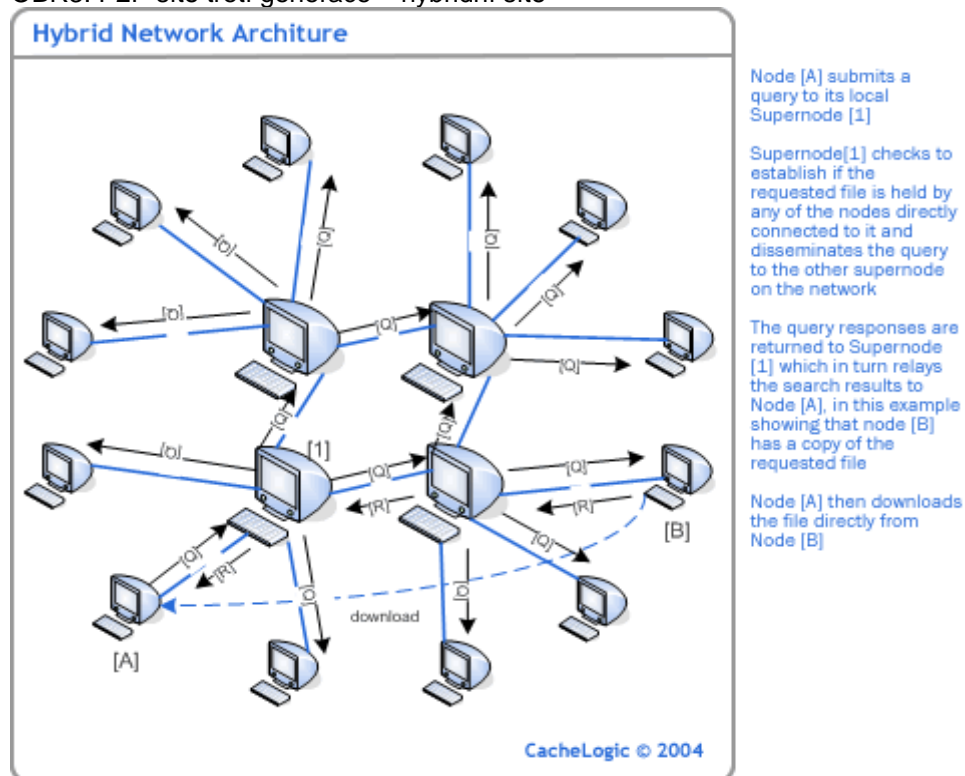
OBR1: P2P sítě první generace – centralizované sítě



OBR2: P2P sítě druhé generace – decentralizované sítě



### OBR3: P2P sítě třetí generace – hybridní síť

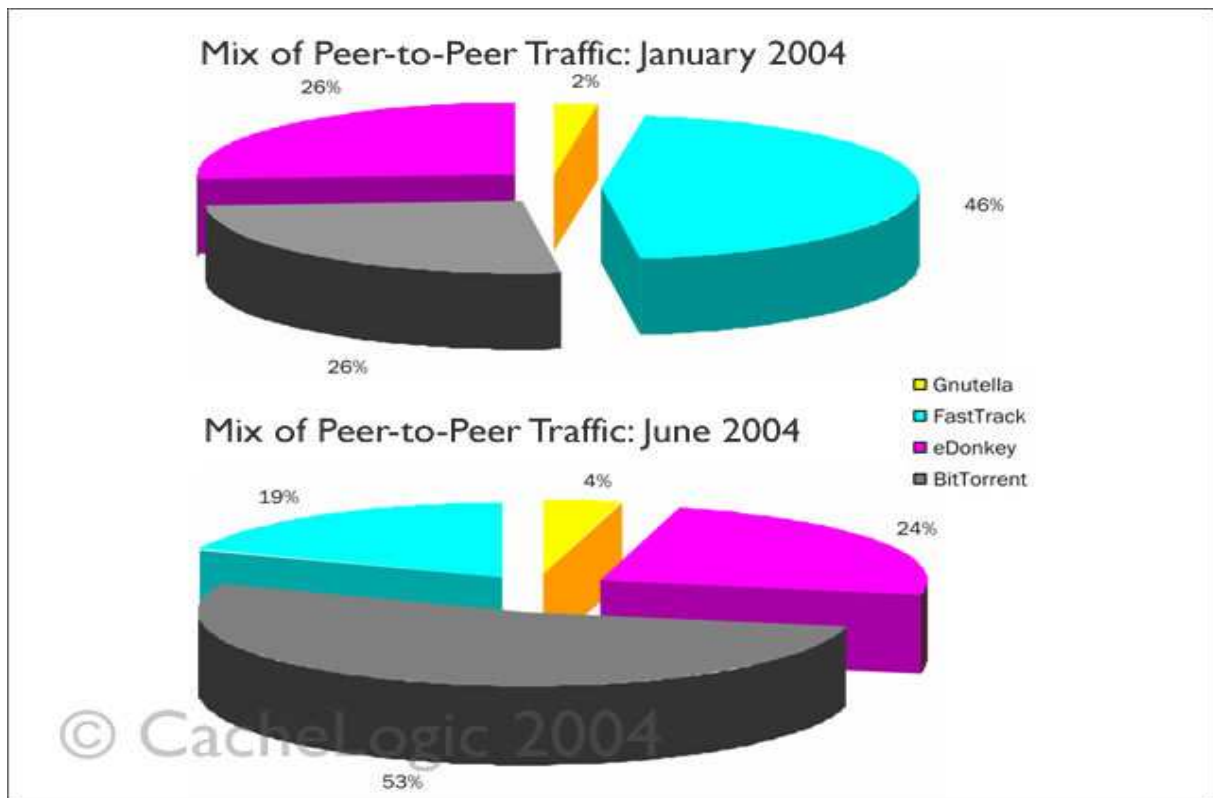
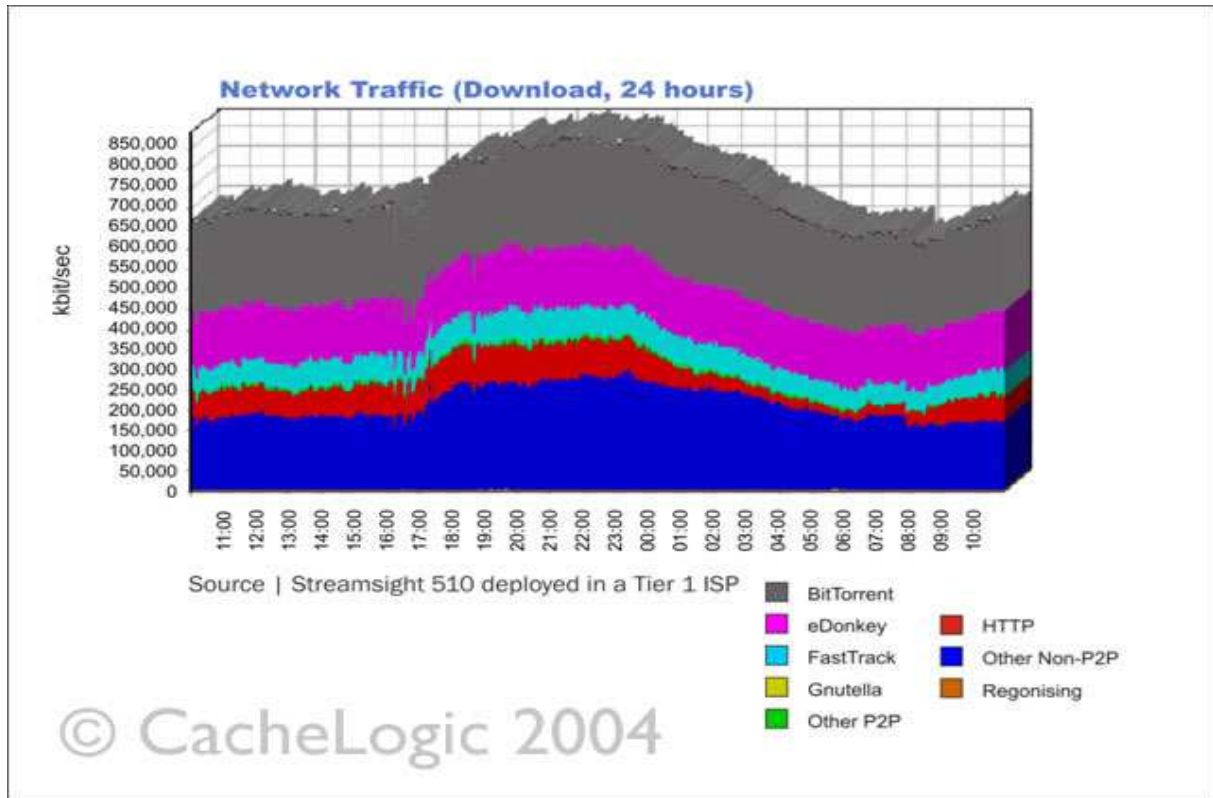


## 8.2. Statistika aktivních uživatelů peer-to-peer sítí (zdroj: Slyck.com)

síť	út 8.2.2005/17h	pá 11.2.2005/15h	ne 13.2.2005/18h	st 16.2.2005/21h
eDonkey	2 958	3 204	2 850	2 805
FastTrack	2 268	2 692	2 555	2 439
Gnutella	1 126	1 252	1 411	1 389
Overnet	655	1 033	975	1 146
Manolito P2P	377	254	258	267
Direct Connect	259	399	338	299

Uvedená čísla představují množství aktivních uživatelů v danou dobu (přesný den a hodinu) v tisících – na tuto veličinu jsou také počty zaokrouhleny. Do statistiky vzhledem ke specifičnosti systému není započítána síť BitTorrent.

### 8.3. Výzkum množství přenesených dat na Internetu a v peer-to-peer sítích v lednu až červnu 2004 (zdroj: CacheLogic)



## 8.4. Statistika prodeje hudebních nahrávek na pevných nosičích v USA v letech 1994-2004 (zdroj: RIAA)



### 2004 Yearend Statistics

1330 Connecticut Avenue, NW, Suite 300, Washington, D.C. 20036  
202-775-0101

Manufacturers' Unit Shipments and Dollar Value  
(in Millions, net after returns)

	1994	1995	1996	1997	1998	1999	2000	% CHANGE 1999-2000	2001	% CHANGE 2000-2001	2002	% CHANGE 2001-2002	2003	% CHANGE 2002-2003	2004	% CHANGE 2003-2004
(Units Shipped)	662.1	722.9	778.8	763.1	847.0	938.9	842.6	0.4%	881.9	6.4%	803.3	-8.9%	746.9	-7.1%	766.9	2.8%
(Dollar Value)	8,464.5	9,377.4	9,934.7	9,915.1	11,416.0	12,816.3	13,214.5	3.1%	12,909.4	-2.3%	12,044.1	-6.7%	11,232.9	-6.7%	11,448.50	1.9%
CD	9.3	21.5	43.2	66.7	56.0	55.9	34.2	-38.8%	17.3	-49.4%	4.5	-74.1%	8.3	85.5%	3.1	-62.2%
CD Single	56.1	110.9	184.1	272.7	213.2	222.4	142.7	-35.8%	79.4	-44.4%	19.6	-75.4%	35.9	84.0%	14.9	-58.4%
Cassette	346.4	272.8	225.3	172.8	158.5	123.6	76.0	-38.5%	45.0	-40.8%	31.1	-30.9%	17.2	-44.7%	5.2	-69.6%
Cassette Single*	2,976.4	2,303.6	1,905.3	1,522.7	1,419.9	1,061.6	626.0	-41.0%	363.4	-41.9%	209.8	-42.3%	108.1	-48.5%	23.6	-78.1%
Digital Single**	81.1	70.7	59.9	42.2	26.4	14.2	1.3	-90.8%	-1.5	-215.4%	-0.5	-68.0%	N/A	N/A	N/A	N/A
Digital Albums**	274.9	236.3	189.3	133.5	94.4	48.0	4.6	-80.4%	-5.3	-215.2%	-1.6	-70.3%	N/A	N/A	139.40	N/A
Digital Albums**	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	4.5	N/A
LP/EP	1.9	2.2	2.9	2.7	3.4	2.9	2.2	-24.1%	2.3	4.5%	1.7	-23.7%	1.5	-11.5%	1.3	-11.9%
Vinyl Single	17.8	25.1	36.8	33.3	34.0	31.8	27.7	-12.9%	27.4	-1.1%	20.5	-25.2%	21.7	6.1%	19.2	-11.3%
Vinyl Single	47.2	46.7	47.5	35.6	25.7	27.9	26.3	-5.7%	31.4	19.4%	24.9	-20.8%	3.8	-14.2%	3.5	-7.3%
Music Video	11.2	12.6	16.9	18.6	27.2	19.8	18.2	-8.1%	17.7	-2.7%	14.7	-17.2%	19.9	36.6%	32.7	66.0%
DVD Audio	231.1	220.3	236.1	323.9	508.0	376.7	281.9	-25.2%	329.2	16.8%	288.4	-12.4%	399.9	38.7%	607.2	51.8%
DVD Audio	-	-	-	-	-	-	-	N/A	0.3	N/A	0.4	63.8%	0.4	0.8%	0.35	-20.6%
SA CD	-	-	-	-	-	-	-	N/A	6.0	N/A	8.5	41.3%	8.0	-5.3%	6.4	-19.2%
SA CD	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1.3	N/A	0.79	-39.6%
DVD Video**	-	-	-	-	0.5	2.5	3.3	32.0%	7.9	139.4%	10.7	34.8%	17.5	64.1%	29.01	66.0%
DVD Video**	-	-	-	-	12.2	66.3	80.3	21.1%	190.7	137.5%	236.3	23.9%	369.6	56.4%	561.1	51.8%
Total Units	1,122.7	1,112.7	1,137.2	1,063.4	1,123.9	1,160.6	1,079.2	-7.0%	968.5	-10.3%	859.7	-11.2%	798.4	-7.2%	814.1	2.0%
Total Value	12,068.0	12,320.3	12,533.8	12,236.8	13,711.2	14,584.7	14,323.7	-1.8%	13,740.9	-4.1%	12,614.2	-8.2%	11,854.4	-6.0%	12,154.70	2.5%
Total Retail Units	817.5	850.0	869.7	788.6	863.7	788.6	788.6	-9.3%	733.1	-7.0%	675.7	-7.8%	636.2	-2.7%	686.9	4.4%
Total Retail Value	10,785.8	12,165.4	13,048.0	12,705.0	12,705.0	12,705.0	12,705.0	-2.6%	12,388.8	-2.5%	11,549.0	-6.8%	11,053.4	-4.3%	11,422.90	3.3%

Retail value is value of shipments at recommended list price

\* RIAA's reports will no longer reflect shipments of cassette singles

\*\* These figures are not reflected in the overall totals

\*\*\* While broken out for this chart, DVD Video Product is included in the Music Video totals

Permission to cite or copy these statistics is hereby granted, as long as proper attribution is given to the Recording Industry Association of America.

8.5. Statistika prodeje hudebních nahrávek na pevných nosičích v USA za první polovinu roku 2003 a 2004 – srovnání (zdroj: RIAA)



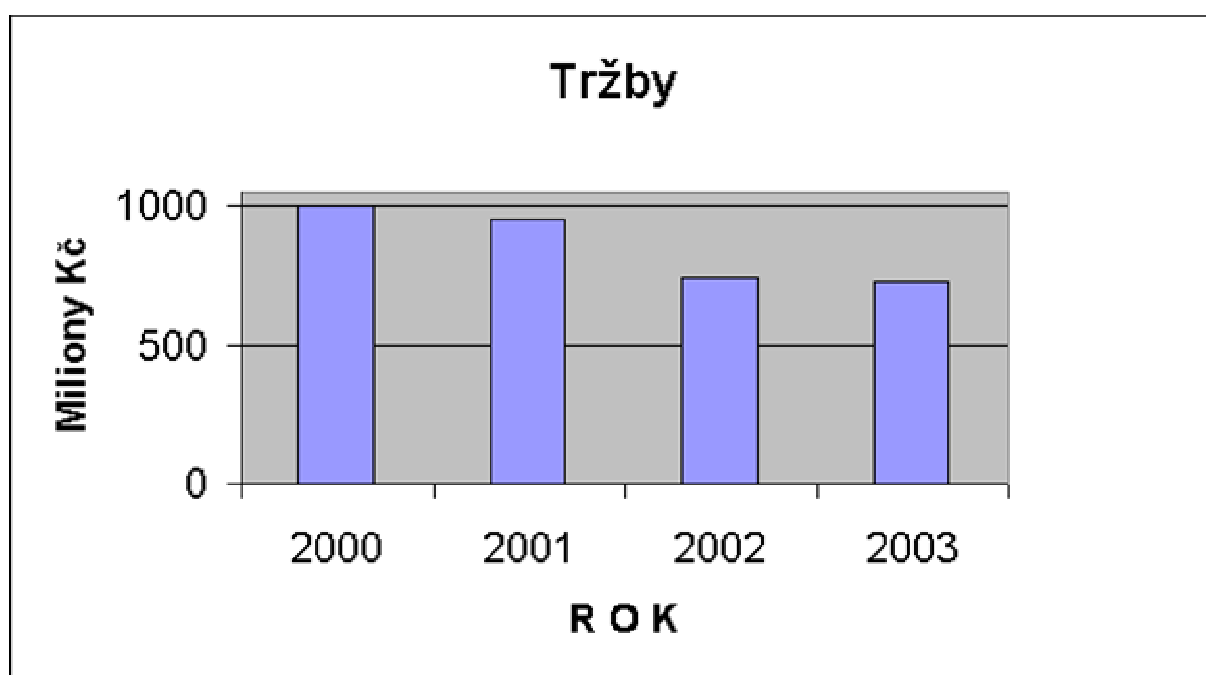
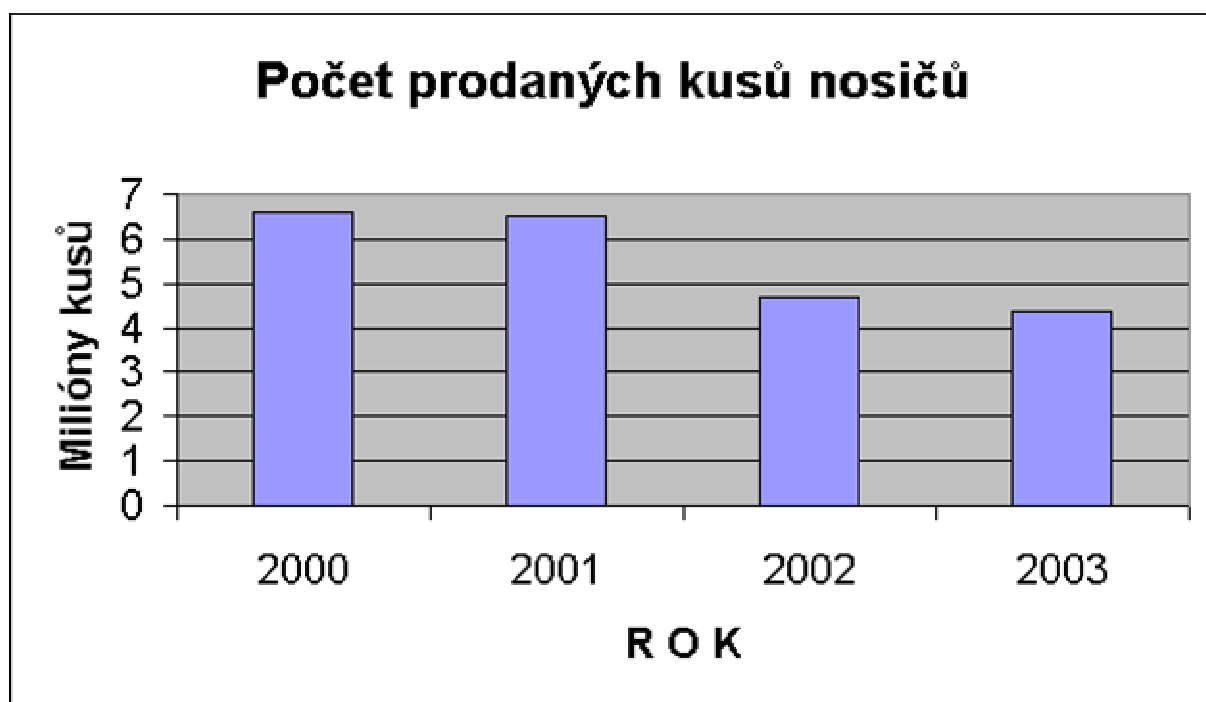
2004 RIAA Mid-year Statistics  
Phone: 202/775-0101

**MANUFACTURERS' UNIT SHIPMENTS AND DOLLAR VALUE**  
(in millions at suggested retail list price, net after returns)

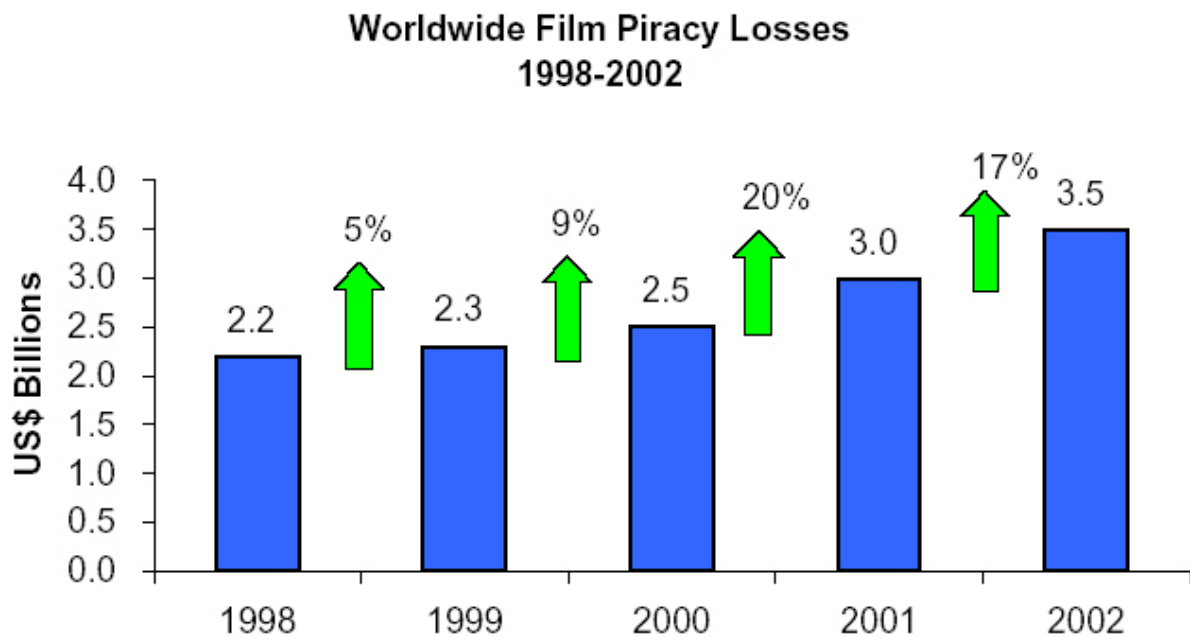
Format	Six Months Ended June 30						Percent Change					
	2004 (Jan - Jun)			2003 (Jan - Jun)			2003-2004		2003-2004		2003-2004	
	Units to Retail	Dollars to Retail	Total Dollars	Units to Retail	Dollars to Retail	Total Dollars	Total Units	Total Dollars	Retail Units	Retail Dollars	Total Units	Total Dollars
CD	270.2	\$4,429.85	\$4,778.68	245.3	\$4,245.60	\$4,523.10	312.6	\$4,523.10	10.20%	4.30%	5.30%	3.40%
Cassette	2.1	\$10.70	\$13.19	6.6	\$47.50	\$51.20	8.1	\$51.20	-68.20%	-77.50%	-62.60%	-74.20%
Vinyl LP/EP	0.6	\$9.04	\$9.26	0.6	\$9.50	\$9.80	0.7	\$9.80	-8.50%	-4.80%	-9.30%	-5.40%
CD Single	2.6	\$11.63	\$11.63	5.8	\$24.20	\$24.20	5.8	\$24.20	-55.80%	-52.00%	-55.80%	-52.00%
Vinyl Single	1.9	\$10.91	\$10.91	1.9	\$10.80	\$10.80	1.9	\$10.80	1.80%	0.90%	1.80%	0.90%
Music Video	0.5	\$7.82	\$10.82	0.5	\$6.80	\$8.60	0.7	\$8.60	8.70%	15.20%	15.10%	25.00%
SACD	0.3	\$6.72	\$6.72	0.689	\$13.36	\$13.36	0.689	\$13.36	-54.20%	-49.70%	-54.20%	-49.70%
DVD Video	11.2	\$206.26	\$206.26	5.6	\$133.50	\$133.50	5.6	\$133.50	101.70%	54.50%	101.70%	54.50%
DVD Audio	0.3	\$4.81	\$4.81	0.1	\$2.30	\$2.30	0.1	\$2.30	109.80%	104.60%	109.80%	104.60%
Digital Singles	58.6	n/a	n/a									
<b>TOTAL*</b>	<b>289.8</b>	<b>\$4,697.75</b>	<b>\$5,052.29</b>	<b>267.1</b>	<b>\$4,493.56</b>	<b>\$4,876.86</b>	<b>336.2</b>	<b>\$4,876.86</b>	<b>8.5%</b>	<b>4.5%</b>	<b>4.0%</b>	<b>3.6%</b>

\*Does not include Digital Singles for 2004

8.6. Statistiky prodeje a tržeb z prodeje hudebních nahrávek na pevných nosičích v ČR v letech 2000 až 2003 (zdroj: IFPI ČR)

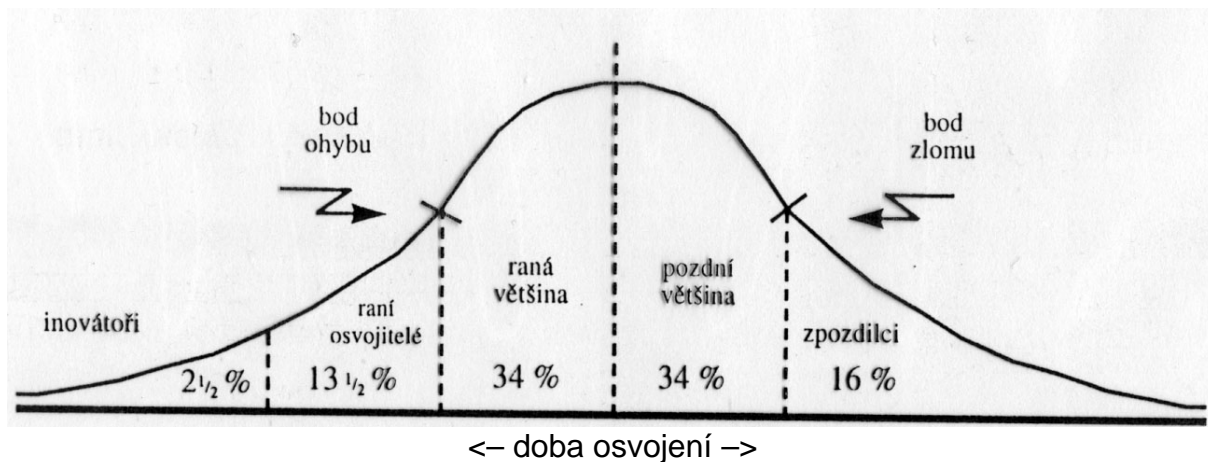


**8.7. Statistika ztráty filmového průmyslu v důsledku pirátství ve světě v letech 1998 až 2002 (zdroj: MPA)**



Source: Motion Picture Association

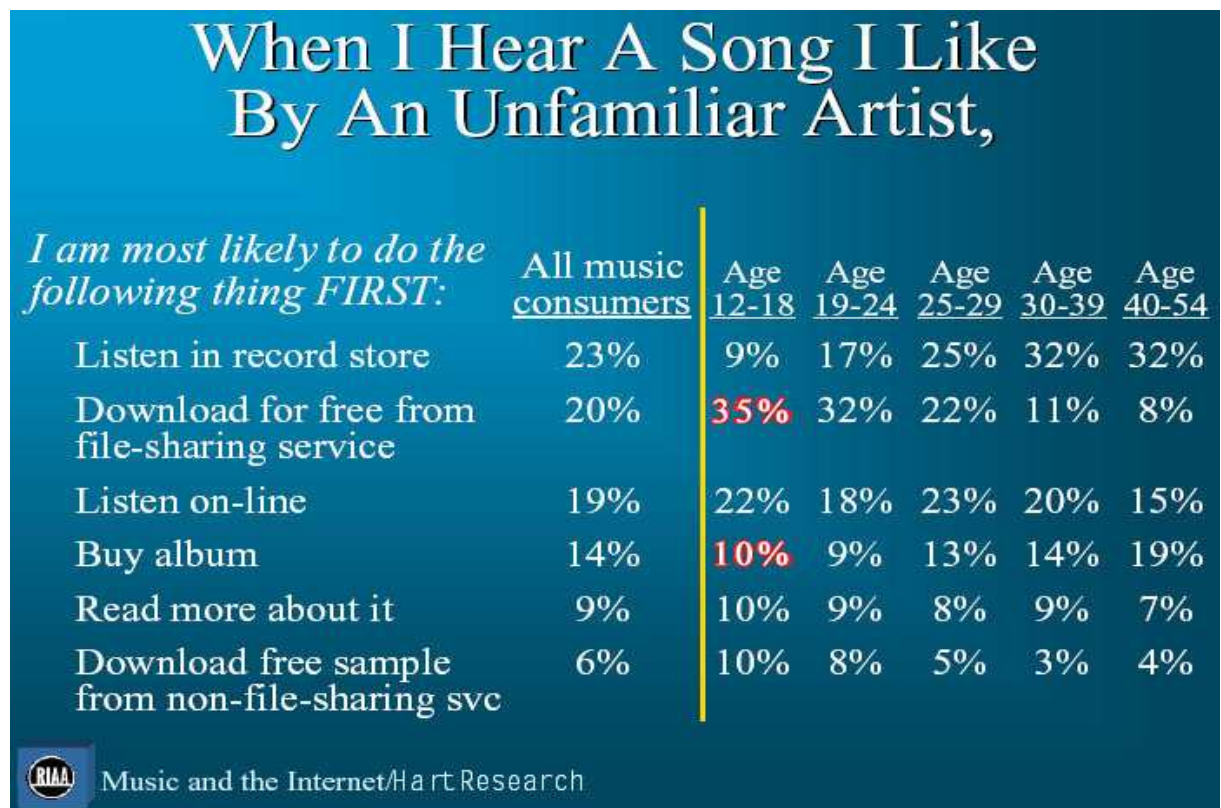
**8.8. Kategorizace osvojitelů na základě relativní doby osvojení inovace**



## 8.9. Výsledky studie vztahu hudebních skladatelů, hudebníků a veřejnosti k Internetu v USA (zdroj: PEW Internet & American Life Project)

<b>A Comparison of Musicians', Artists' &amp; the General Public's Views on Fair Use</b>			
<i>Assuming a person does NOT have permission from the copyright holder, do you think each of the following should be LEGAL or ILLEGAL under the "fair use" portion of copyright laws?</i>			
	<i>Should be Legal</i>	<i>Should be Illegal</i>	<i>Don't Know/Refused</i>
<b>Recording a movie or TV show on a VHS tape to watch in your own home at a later time</b>	%	%	%
March 2004 Online Musicians Survey	90	6	4
December 2003 Artists Callback	90	8	2
November 2003 General Public Random Sample	81	15	4
<b>Making a photocopy from a book or article for personal use</b>	%	%	%
March 2004 Online Musicians Survey	91	5	4
December 2003 Artists Callback	89	10	1
November 2003 General Public Random Sample	77	18	5
<b>Burning a copy of a music or movie CD for a friend</b>	%	%	%
March 2004 Online Musicians Survey	47	41	12
December 2003 Artists Callback	46	48	6
November 2003 General Public Random Sample	43	50	8
<b>Downloading a music or movie file off a file-sharing network like Kazaa or Morpheus</b>	%	%	%
March 2004 Online Musicians Survey	33	48	19
December 2003 Artists Callback	35	49	15
November 2003 General Public Random Sample	33	50	18
<b>Sharing a music or movie file from your computer over a file-sharing network</b>	%	%	%
March 2004 Online Musicians Survey	33	50	18
December 2003 Artists Callback	37	52	12
<b>Posting an excerpt of a story or article online to critique or comment on it</b>	%	%	%
March 2004 Online Musicians Survey	89	5	6
December 2003 Artists Callback	72	22	6
<b>Ripping a digital copy of music on your own computer from a CD you purchased*</b>	%	%	%
March 2004 Online Musicians Survey	90	6	5
December 2003 Artists Callback	73	23	4
November 2003 General Public Random Sample	66	26	7
<b>Making copies of music, movies or television programs and selling them to other people*</b>	%	%	%
March 2004 Online Musicians Survey	3	95	2
December 2003 Artists Callback	7	91	2
November 2003 General Public Random Sample	6	91	3
<b>Sending a digital copy of music over the Internet to someone you know</b>	%	%	%
March 2004 Online Musicians Survey	56	31	13
December 2003 Artists Callback	46	49	5
<b>Making a copy of a computer program such as Microsoft Word or Photoshop for your own use</b>	%	%	%
March 2004 Online Musicians Survey	40	45	15
December 2003 Artists Callback	47	48	5

8.10. Výsledky výzkumu provedeného Peter D. Hart Research Associates v USA v květnu 2002 (zdroj: Peter D. Hart Research Associates)



**8.11. Výsledky výzkumu zdrojů pro stahování audiovizuálního obsahu – leden až únor 2005 (zdroj: PEW Internet & American Life Project)**

<b>Sources for Current Downloaders</b>				
<i>Do you CURRENTLY download music or video files from any of the following places? Have you EVER downloaded music or video files from this source?</i>				
	<i>Yes, currently do</i>	<i>No, but have in the past</i>	<i>No, and never have</i>	<i>DK/Refused</i>
An online music service like iTunes or BuyMusic.com	27%	8%	64%	1%
Email or instant messages you receive	20	8	72	0
Other music-related websites, such as online music magazines or musicians' homepages	17	6	78	0
A peer-to-peer network like Kazaa or Morpheus	16	17	65	1
Someone's iPod or other MP3 player	15	4	80	0
Other movie-related websites, such as online movie magazine or review sites	7	2	90	1
Music or movie blogs	4	3	91	2
An online movie download service like Movielink	2	4	94	*

Source: Pew Internet & American Life Project Tracking Survey, January 2005. Margin of error for current downloaders is  $\pm 6\%$ .

## 9. Literatura a tištěné zdroje

### 9.1. česká literatura

- Čapek, Jan – Fabian, Peter (2000): *Komprimace dat, principy a praxe*. Praha: Computer Press.
- Čermák, Jiří (2001): *Internet a autorské právo*. Praha: Linde.
- DeFleur, Melvin L. – Ball-Rokechová, Sandra J. (1996): *Teorie masové komunikace*. Praha: Karolinum.
- Klíma, Miroslav (2001): *Posloucháme, nahráváme, šíříme MP3*. Praha: Computer Press.
- Kunczik, Michael (1995): *Základy masové komunikace*. Praha: Karolinum.
- Macek, Jakub (2004): *Raná kyberkultura (magisterská diplomová práce)*. Brno: FSS MU.
- Rushkoff, Douglas (2002): *Manipulativní nátlak. Proč tak snadno uposlechneme druhé?* Hradec Králové: Konfrontace.
- Vlček, Jan (2003): *Digitální (audio) technologie a jejich vliv na hudební průmysl (závěrečná nediplomová práce)*. Brno: FSS MU.
- Zemánek, Jakub (2004): *Stavba a správa sítě aneb cesta do hlubin internetu*. Kralice na Hané: Computer Media.

### 9.2. cizojazyčná literatura

- Burnett, Robert – Marshall, David P. (2003): *Web theory. An introduction*. London: Routledge.
- Graham, Gordon (1999): *The Internet. A philosophical inquiry*. London: Routledge.
- Kroker, Arthur – Weinstein, Michael A.: *Data Trash: the theory of the virtual class*. Montreal: New World Perspectives. Dostupné i na <http://www.ctheory.net>.
- Lévy, Pierre (1998): *Becoming Virtual. Reality in the Digital Age*. New York–London: Plenum Trade.
- Lister, Martin (ed., 2002): *New Media: A critical Introduction*. London: Routledge.
- McLuhan, Marshall H. (1964): *Understanding media: the extension of man*. New York: Signet books.

- Negroponte, Nicholas (1996): *Being Digital*. New York: Alfred A. Knopf.
- Poster, Mark (2001): *The information subject*. OPA.

### 9.3. české tištěné zdroje

- AP (2000): *Metallica žaluje*. MF Dnes, 5.5.2000, s. 20.
- AP – sti (2005): *Server Napster pomalu vstává z mrtvých*. MF Dnes, 14.1.2005, s. 5.
- ciz (2004): *Stahování hudby oživí SuperStar*. MF Dnes, 9.7.2004, s. 5.
- Cizner, Jan (2004): *Pro film už se nemusí chodit, stačí internet*. MF Dnes, 15.5.2004, s. 9.
- ČTK (1999): *Na síti je hudba zdarma pro všechny*. MF Dnes, 16.2.1999, s. 15.
- ČTK (2000): *Legalizace Napsteru sklídila kritiku*. MF Dnes, 3.11.2000, s. 16.
- ČTK (2001): *Odvolání Napsteru neprošlo*. MF Dnes, 27.6.2001, s. 2.
- ČTK (2003): *Hudební server Napster je zpátky*. MF Dnes, 10.10.2003, s. 2.
- ČTK (2004): *Hudební piráti užirají vydavatelům polovinu tržeb*. MF Dnes, 15.7.2004, s. 2.
- ČTK – sti (2005): *Legální stahování hudby z internetu jen kvete*. MF Dnes, 20.1.2005, s. 2.
- Chuchma, Josef – Vlasák, Vladimír (1999): *Hudba přichází z Internetu*. MF Dnes, 21.8.1999, s. 16.
- Kočička, Pavel (2004): *Digitální přehrávače mění hudební svět. Celá alba míří do kapsy*. MF Dnes, 13.8.2004, s. 5.
- pmr – sti (2003): *Hudební firmy strádají a obviňují piráty*. MF Dnes, 3.10.2003, s. 2.
- Reuters (2004): *Písniček z webu bude víc*. MF Dnes, 3.9.2004, s. 4.
- Rybka, Michal (2000): *Napster špatný, prachy dobré*. MF Dnes, 1.8.2000, s. 6.
- sir – AP (2004): *Apple utvrzuje nadvládu*. MF Dnes, 8.1.2004, s. 4.
- sir – ČTK (2004): *Hudební přehrávač iPod, hit roku 2003, dostává menšího sourozence*. MF Dnes, 8.1.2004, s. 4.
- sti (2003): *Hudební kolosy žalují domácnosti*. MF Dnes, 12.9.2003, s. 5.
- sto (2001): *Napster už ztrácí dech*. MF Dnes, 30.6.2001, s. 4.
- ško – sti (2004): *Víme, kdo jste, a jdeme po vás*. MF Dnes, 1.10.2004, s. 3.

- Vla (2004): *Zákon: Kopírovat hudbu lze pouze pro osobní potřebu*. MF Dnes, 5.3.2004, s. 6.
- Vlček, Josef (2004): *Hudební svět hledá cestu ze slepé uličky*. MF Dnes, 27.7.2004, s. 6.
- Vlček, Václav (2001): *Více muziky za méně peněz? To jsou MP3/CD přehrávače*. MF Dnes, 30.6.2001, s. 4.
- Zeman, Miroslav (2000): *Stahování hudby z internetu odzvonilo jen zdánlivě*. MF Dnes, 11.8.2000, s. 3.

## 10. Internetové zdroje

### 10.1. české

- *Antipiráti utrpěli těžkou porážku.* Sdílení.cz, 20.8.2004. Dostupné na <http://www.sdileni.cz/phprs/view.php?cisloclanku=2004082001>.
- Baranyk, Jan (2004): *BitTorrent pod tlakem policie: nastává soumrak P2P sítí?* Živě, 17.12.2004. Dostupné na <http://www.zive.cz/h/Uzivatel/AR.asp?ARI=120528&CAI=2105>.
- Baranyk, Jan (2004): *Napster opět ožívá.* Živě, 20.5.2004. Dostupné na <http://www.zive.cz/h/Bleskovky/AR.asp?ARI=116537&CAI=2097>.
- Bašta, Petr (2003): *Většina uživatelů P2P sítí si také kupuje hudbu oficiálně.* Živě, 14.7.2003. Dostupné na <http://www.zive.cz/h/Byznys/AR.asp?ARI=111651&CAI=2034>.
- Bauer, Zdeněk (2004): *Australský nahrávací průmysl žaluje systém Kazaa.* Živě, 29.11.2004. Dostupné na <http://www.zive.cz/h/Bleskovky/AR.asp?ARI=120139&CAI=2097>.
- Bednář, Vojtěch (2004): *BitTorrent – Spása P2P nebo nový svět?* Lupa, 8.3.2004. Dostupné na <http://www.lupa.cz/clanek.php3?show=3261>.
- Bernáthová, Anička (2004): *Díky rozhodnutí soudu mohou P2P sítě vzkvétat dále.* Živě, 20.8.2004. Dostupné na <http://www.zive.cz/h/Bleskovky/AR.asp?ARI=118058&CAI=2097>.
- Bernáthová, Anička (2005): *Hashovací funkce SHA-1 byla prolomena.* Živě, 16.2.2005. Dostupné na <http://www.zive.cz/h/Bleskovky/AR.asp?ARI=121726>.
- *Bittorrent pod zvětšeným tlakem?* Sdílení.cz, 14.4.2004. Dostupné na <http://www.sdileni.cz/phprs/view.php?cisloclanku=2004041401>.
- *BitTorrent převálcovává Kazaa.* Sdílení.cz, 16.7.2004. Dostupné na <http://www.sdileni.cz/phprs/view.php?cisloclanku=2004071601>.
- Borovan, Aleš (2004): *Spojení Sony Music - BMG má v Evropě zelenou.* iHned.cz, 21.6.2004. Dostupné na [http://hn.ihned.cz/2-14542460-500000\\_d-ad](http://hn.ihned.cz/2-14542460-500000_d-ad).
- Borovan, Aleš (2005): *Přehrávače pokračují v útoku.* DigiWeb, 17.3.2005. Dostupné na [http://digiweb.ihned.cz/4-10074270-15820050-i00000\\_d-3f](http://digiweb.ihned.cz/4-10074270-15820050-i00000_d-3f).
- *Co je to BitTorrent.* Sdílení.cz, 30.1.2004. Dostupné na <http://www.sdileni.cz/phprs/view.php?cisloclanku=2004013001>.

- Čermák, Jiří (2003): *MP3, Internet a autorské právo*. ITprávo, 4.11.2003. Dostupné na <http://www.itpravo.cz/index.shtml?x=152717>.
- Čermák, Jiří (2001): *Ochrana díla v sítích typu peer to peer*. ITprávo, 28.11.2001. Dostupné na <http://www.itpravo.cz/index.shtml?x=159728>.
- Červený, Karel (2005): *Umělecká tvorba zítřka: aktivní konzument*. Lupa, 8.2.2005. Dostupné na <http://www.lupa.cz/clanek.php3?show=3945>.
- ČTK (2004): *USA schválily fúzi BMG a Sony Music*. Media a Marketing, 29.7.2004. Dostupné na [http://mam.ihned.cz/3-14696710-sony+bm-g-100000\\_d-c2](http://mam.ihned.cz/3-14696710-sony+bm-g-100000_d-c2).
- Fuka, František (2005): *eXeem – BitTorrent Killer?* Lupa, 24.1.2005. Dostupné na <http://www.lupa.cz/clanek.php3?show=3912>.
- Haško, Ľuboš (1999): *MP3 prehrávače, kto je lepší?* Živě, 4.2.1999. Dostupné na <http://www.zive.cz/h/Udelatka/AR.asp?ARI=4415&CAI=2136>.
- Hlava, Jiří (2005): *Internet musí znamenat pro gramofirmy výzvu, nikoliv nepřítel*. Lupa, 11.3.2005. Dostupné na <http://www.lupa.cz/clanek.php3?show=4010>.
- Hlavenka, Jiří (1999): *Americká nahrávací asociace „povoluje“ formát MP3*. Živě, 8.6.1999. Dostupné na <http://www.zive.cz/h/Udelatka/AR.asp?ARI=5951&CAI=2136>.
- Hlavenka, Jiří (1999): *Formát MP3 pod palbou i pod ochranou*. Živě, 6.5.1999. Dostupné na <http://www.zive.cz/h/Udelatka/F.asp?ARI=5546&CAI=2136&HID=16>.
- Hlavenka, Jiří (1999): *Hudba přes Internet: čtyři miliardy za pět let*. Živě, 14.6.1999. Dostupné na <http://www.zive.cz/h/Byznys/AR.asp?ARI=6004&CAI=2034>.
- Hlavenka, Jiří (1999): *Komerční MP3: nesmírné tlaky ze všech stran*. Živě, 29.3.1999. Dostupné na <http://www.zive.cz/h/Udelatka/AR.asp?ARI=5007&CAI=2136>.
- Hlavenka, Jiří (1999): *MP3.com: krása, ale kde jsou peníze?* Živě, 12.8.1999. Dostupné na <http://www.zive.cz/h/Udelatka/AR.asp?ARI=5007&CAI=2136>.
- Hlavenka, Jiří (1999): *Prodej hudby přes MP3 začíná!* Živě, 14.2.1999. Dostupné na <http://www.zive.cz/h/Udelatka/AR.asp?ARI=4552&CAI=2136>.

- Hlavenka, Jiří (1999): *RioPort, další „empéčkový“ web jde na svobodu*. Živě, 18.11.1999. Dostupné na <http://www.zive.cz/h/Udelatka/AR.asp?ARI=8019&CAI=2136>.
- Hlavenka, Jiří (2000): *Digitální hudba legálně: připojují se i Sony a BMG*. Živě, 17.4.2000. Dostupné na <http://www.zive.cz/h/Udelatka/AR.asp?ARI=12085&CAI=2136>.
- Hlavenka, Jiří (2000): *Internet už nebude stejný jako předtím*. Živě, 24.1.2000. Dostupné na <http://www.zive.cz/h/Byznys/AR.asp?ARI=9394&CAI=2034>.
- Hlavenka, Jiří (2000): *Kauza Napsteru zdvojnásobila jeho popularitu*. Živě, 17.8.2000. Dostupné na <http://www.zive.cz/h/Udelatka/AR.asp?ARI=16593&CAI=2136>.
- Hlavenka, Jiří (2000): *Napster po pár týdnech pod Bertelsmannem: bez velkých nadějí*. Živě, 30.11.2000. Dostupné na <http://www.zive.cz/h/Udelatka/AR.asp?ARI=21918&CAI=2136>.
- Hlavenka, Jiří (2000): *Napsteřané chystají obranu i útok*. Živě, 18.7.2000. dostupné na <http://www.zive.cz/h/Udelatka/AR.asp?ARI=15369&CAI=2136>.
- Hlavenka, Jiří (2000): *Nejstarší MP3 obchod chce přejít na předplatné*. Živě, 11.7.2000. Dostupné na <http://www.zive.cz/h/Udelatka/AR.asp?ARI=15107&CAI=2136>.
- Hlavenka, Jiří (2001): *Napster je mrtvý, ale koho to dnes zajímá?* Živě, 3.8.2001. Dostupné na <http://www.zive.cz/h/Uzivatek/AR.asp?ARI=101215&CAI=2105>.
- Hlavenka, Jiří (2001): *Napster prohrál, ale hudební vydavatelé prohráli víc*. Živě, 16.3.2001. Dostupné na <http://www.zive.cz/h/Udelatka/AR.asp?ARI=29887&CAI=2136>.
- Hlavenka, Jiří (2001): *Potomci Napsteru získávají silné právní zázemí, ale ani to není řešení*. Živě, 6.12.2001. Dostupné na <http://www.zive.cz/h/Uzivatek/AR.asp?ARI=103275&CAI=2109>.
- Hlavenka, Jiří (2001): *Svět P2P programů se mění (a my s ním)*. Živě, 18.8.2001. Dostupné na <http://www.zive.cz/h/Uzivatek/AR.asp?ARI=101619&CAI=2105>.
- Hlavenka, Jiří (2001): *Trh MP3 přehrávačů má rychle růst; a co prodej MP3 nahrávek?* Živě, 17.4.2001. Dostupné na <http://www.zive.cz/h/Udelatka/AR.asp?ARI=32236&CAI=2136>.

- Hlavenka, Jiří (2002): *Listen.com: neomezený přístup k hudbě za tři stovky*. Živě, 13.7.2002. Dostupné na <http://www.zive.cz/h/Udelatka/AR.asp?ARI=106595&CAI=2136>.
- Hlavenka, Jiří (2003): *Invaze: Apple uvádí iTunes pod Windows*. Živě, 20.10.2003. Dostupné na <http://www.zive.cz/h/Byznys/AR.asp?ARI=113147&CAI=2034>.
- Hlavenka, Jiří (2003): *Hudební cédéčka mají odkráčat do historie. Tak brzy to nebude*. Živě, 11.9.2003. Dostupné na <http://www.zive.cz/h/Udelatka/AR.asp?ARI=112500&CAI=2136>.
- Hlavenka, Jiří (2003): *Online hudba přichází do Evropy (pomalu)*. Živě, 8.7.2003. Dostupné na <http://www.zive.cz/h/Uzivatel/AR.asp?ARI=111480&CAI=2114>.
- Hlavenka, Jiří (2003): *Soud prohlásil některé služby pro výměnu souborů za ilegální*. Živě, 28.4.2003. Dostupné na <http://www.zive.cz/h/Uzivatel/AR.asp?ARI=110506&CAI=2105>.
- Hlavenka, Jiří (2004): *Co je nového ve výměnných sítích*. Živě, 5.10.2004. Dostupné na <http://www.zive.cz/h/Byznys/AR.asp?ARI=119008>.
- Hlavenka, Jiří (2004): *Hudba z internetu a výměnné systémy: co přineslo minulých čtrnáct dní?* Živě, 6.5.2004. Dostupné na <http://www.zive.cz/h/Byznys/AR.asp?ARI=116234>.
- Hlavenka, Jiří (2004): *Může Kazaa vypnout ilegální sdílení?* Živě, 11.2.2004. Dostupné na <http://www.zive.cz/h/Udelatka/AR.asp?ARI=114843&CAI=2136>.
- Hlavenka, Jiří (2004): *Prodej hudby začal znovu stoupat (ale pirátství neklesá)*. Živě, 28.5.2004. Dostupné na <http://www.zive.cz/h/Byznys/AR.asp?ARI=116645&CAI=2034>.
- Hlavenka, Jiří (2005): *BitTorrent v problémech: centrální uzel znamená zranitelnost*. Živě, 3.1.2005. Dostupné na <http://www.zive.cz/h/Byznys/AR.asp?ARI=120689>.
- Hlavenka, Jiří (2005): *Hrozí nám opravdu „digitální totalita“?* Živě, 4.2.2005. Dostupné na <http://www.zive.cz/h/Byznys/AR.asp?ARI=121489>.
- Hlavenka, Jiří (2005): *Příspěvek Apple k hudbě přes Internet: velký krok pro firmu, malý krok pro lidstvo*. Živě, 23.5.2005. Dostupné na <http://www.zive.cz/h/Uzivatel/AR.asp?ARI=110878&CAI=2114>.

- Holčík, Tomáš (1999): *Diamond Rio – test přehrávače*. Živě, 21.1.1999. Dostupné na <http://www.zive.cz/h/Udelatka/AR.asp?ARI=4223&CAI=2136>.
- Holčík, Tomáš (2000): *Media Enforcer bojuje proti nelegálnímu Napsteru*. Živě, 5.6.2000. Dostupné na <http://www.zive.cz/h/Udelatka/AR.asp?ARI=13794&CAI=2136>.
- Holčík, Tomáš (2000): *Napster donucen zastavit servery*. Živě, 28.7.2000. Dostupné na <http://www.zive.cz/h/Udelatka/AR.asp?ARI=15836&CAI=2136>.
- Holčík, Tomáš (2000): *Zablokováno 317 377 uživatelů Napsteru, k čemu?* Živě, 11.5.2000. Dostupné na <http://www.zive.cz/h/Uzivatek/AR.asp?ARI=12961&CAI=2104>
- Holčík, Tomáš (2001): *MusicNet je odpovědí vydavatelů na Napster*. Živě, 3.4.2001. Dostupné na <http://www.zive.cz/h/Udelatka/AR.asp?ARI=31313&CAI=2136>.
- Holčík, Tomáš (2001): *Po Napsteru čelí soudu MusicCity, Kazaa a Grokster*. Živě, 3.10.2001. Dostupné na <http://www.zive.cz/h/Bleskovky/AR.asp?ARI=102128&CAI=2097>.
- Holčík, Tomáš (2001): *Universal kupuje EMusic.com*. Živě, 10.4.2001. Dostupné na <http://www.zive.cz/h/Udelatka/AR.asp?ARI=31932&CAI=2136>.
- Holčík, Tomáš (2002): *Audio Galaxy se dohodla s RIAA – končí*. Živě, 18.6.2002. Dostupné na <http://www.zive.cz/h/Bleskovky/AR.asp?ARI=106256&CAI=2097>.
- Holčík, Tomáš (2002): *Kazaa vítězí u soudu*. Živě, 29.3.2002. Dostupné na <http://www.zive.cz/h/Udelatka/AR.asp?ARI=104966&CAI=2136>.
- Holčík, Tomáš (2002): *Morpheus posílá sám sebe k soudu*. Živě, 10.9.2002. Dostupné na <http://www.zive.cz/h/Byznys/AR.asp?ARI=107450&CAI=2033>.
- Holčík, Tomáš (2002): *Morpheus vykopal válečnou sekeru a volí Gnutellu*. Živě, 5.3.2002. Dostupné na <http://www.zive.cz/h/Udelatka/AR.asp?ARI=104514&CAI=2136>.
- Holčík, Tomáš (2002): *RIAA žaluje AudioGalaxy*. Živě, 27.5.2002. Dostupné na <http://www.zive.cz/h/Udelatka/AR.asp?ARI=105884&CAI=2136>.
- Holčík, Tomáš (2003): *Samé dobré zprávy pro sdílení souborů*. Živě, 20.12.2003. Dostupné na <http://www.zive.cz/h/Udelatka/AR.asp?ARI=114206&CAI=2136>.

- Holčík, Tomáš (2004): *StarZone.cz nabídne celovečerní filmy za 40 Kč*. Živě, 12.5.2004. Dostupné na <http://www.zive.cz/h/Bleskovky/AR.asp?ARI=116375&CAI=2097>.
- Holčík, Tomáš (2003): *Kazaa půjde v USA k soudu, i když tam nesídlí*. Živě, 13.1.2003. Dostupné na <http://www.zive.cz/h/Bleskovky/AR.asp?ARI=108989&CAI=2097>.
- Holčík, Tomáš (2003): *RIAA proti studentům: uděleny vysoké pokuty*. Živě, 4.5.2003. Dostupné na <http://www.zive.cz/h/Byznys/AR.asp?ARI=110624&CAI=2033>.
- Kadlec, Václav (2005): *Případy Grokster a Morpheus před Nejvyšším soudem*. Živě, 29.3.2005. Dostupné na <http://www.zive.cz/h/Bleskovky/AR.asp?ARI=122693>.
- Kadlec, Václav (2005): *Zakladatel MP3.com spouští nový projekt*. Živě, 6.2.2005. Dostupné na <http://www.zive.cz/h/Bleskovky/AR.asp?ARI=121508&CAI=2097>
- *Kazaa přijde o majetek?* Sdílení.cz, 7.3.2005. Dostupné na <http://www.sdileni.cz/phprs/view.php?cisloclanku=2005030701>.
- Kilián, Karel (2000): *Jak skončí spor Napsteru s hudebníky?* Živě, 27.4.2000. Dostupné na <http://www.zive.cz/h/Udelatka/AR.asp?ARI=12427&CAI=2136>.
- Kilián, Karel (2001): *Nahrávací společnosti chtějí zničit všechny systémy pro výměnu souborů*. Živě, 27.2.2001. Dostupné na <http://www.zive.cz/h/Udelatka/AR.asp?ARI=28381&CAI=2136>.
- Kočička, Pavel (1999): *EMI podpořila formát MP3*. Živě, 1.4.1999. Dostupné na <http://www.zive.cz/h/Uzivatel/AR.asp?ARI=5134&CAI=2109>.
- Komárek, Josef (2003): *Wippit nabídne za 30 liber ročně celý hudební katalog EMI*. Tchnet iDnes, 31.10.2003. Dostupné na [http://technet.idnes.cz/tec\\_aktuality.asp?r=tec\\_aktuality&c=A031031\\_25526\\_tec\\_aktuality](http://technet.idnes.cz/tec_aktuality.asp?r=tec_aktuality&c=A031031_25526_tec_aktuality).
- Komárek, Josef (2004): *Sdílení prodeje CD podle studie neškodí. RIAA přesto v žalobách pokračuje*. Tchnet iDnes, 31.3.2004. Dostupné na [http://technet.idnes.cz/software.asp?r=software&c=A040330\\_5254989\\_software](http://technet.idnes.cz/software.asp?r=software&c=A040330_5254989_software).

- Komárek, Josef (2004): Sdíleíte filmy? Nezapomeňte připsat jméno a adresu. Technet iDnes, 6.4.2004. Dostupné na [http://technet.idnes.cz/digital.asp?r=digital&c=A040405\\_5255406\\_digital](http://technet.idnes.cz/digital.asp?r=digital&c=A040405_5255406_digital).
- Kopta, Martin (2003): *Stahovačům hudby přituhuje*. Lupa, 23.4.2003. Dostupné na <http://www.lupa.cz/clanek.php3?show=2807>.
- Krsek, Michal (2004): *Starzone.cz – příliš brzy narozené dítě*. Lupa, 17.7.2004. Dostupné na <http://www.lupa.cz/clanek.php3?show=3487>.
- *Leden na Tracker vlezem - duben ještě tam bude?* Sdílení.cz, 5.1.2005. Dostupné na <http://www.sdileni.cz/phprs/view.php?cislocianku=2005010501...>
- Miklík, Aleš (2004): *Americký soud prohlásil výměnné sítě za legální*. Lupa, 7.9.2004. Dostupné na <http://www.lupa.cz/clanek.php3?show=3616>.
- Miklík, Aleš (2004): *Napster, iTunes... Windows!* Lupa, 13.9.2004. Dostupné na <http://www.lupa.cz/clanek.php3?show=3635>.
- Němec, Jan (2003): *V USA podány přes dvě stovky žalob na uživatele P2P sítí*. DigiWeb, 9.9.2003. Dostupné na [http://digiweb.ihned.cz/?s1=i&s2=0&s3=0&s4=0&s5=0&s6=0&m=d&a\[id\]=13337370&p=i00000\\_d](http://digiweb.ihned.cz/?s1=i&s2=0&s3=0&s4=0&s5=0&s6=0&m=d&a[id]=13337370&p=i00000_d).
- Němec, Marek (2001): *Služba Pressplay spuštěna*. Živě, 20.12.2001. Dostupné na <http://www.zive.cz/h/Bleskovky/AR.asp?ARI=103406&CAI=2097>.
- Němec, Marek (2003): *P2P síť ze západního břehu Jordánu bez dohledu RIAA*. Živě, 15.8.2003. Dostupné na <http://www.zive.cz/h/Bleskovky/AR.asp?ARI=112134&CAI=2097>.
- Nič, Pavel (1999): *AOL a Musicmaker.com začaly spolupracovat*. Živě, 29.9.1999. Dostupné na <http://www.zive.cz/h/Uzivatek/AR.asp?ARI=7377&CAI=2114>.
- Nič, Pavel (1999): *AOL koupil NullSoft a Spinner.com za 400 mil dolarů v akciích*. Živě, 3.6.1999. Dostupné na <http://www.zive.cz/h/Byznys/AR.asp?ARI=5901&CAI=2034>.
- Nič, Pavel (1999): *EMI bude streamovat svoji hudební tvorbu a video přes Internet*. Živě, 8.12.1999. Dostupné na <http://www.zive.cz/H/Uzivatek/Ar.asp?ARI=8229&CAI=2111>.
- Nič, Pavel (1999): *Liquid Audio podporuje MP3*. Živě, 30.8.1999. Dostupné na <http://www.zive.cz/h/Udelatka/AR.asp?ARI=6928&CAI=2136>.

- Nič, Pavel (1999): *Music.com a DreamWorks Records nabízí zdarma MP3*. Živě, 7.12.1999. Dostupné na <http://www.zive.cz/h/Udelatka/Ar.asp?ARI=8217&CAI=2136>.
- Nič, Pavel (1999): *Prodej e-hudby stále na vzestupu*. Živě, 3.12.1999. Dostupné na <http://www.zive.cz/H/Uzivatel/Ar.asp?ARI=8187&CAI=2111>.
- Nič, Pavel (1999): *Winamp/Spinner/ICQ prodávají e-hudbu*. Živě, 26.8.1999. Dostupné na <http://www.zive.cz/h/Byznys/AR.asp?ARI=6902&CAI=2034>.
- Nič, Pavel (2000): *Chystá se legální Napster!* Živě, 8.8.2000. Dostupné na <http://www.zive.cz/h/Udelatka/AR.asp?ARI=16203&CAI=2136>.
- Nič, Pavel (2000): *Hudba: Napster ještě dlouho on-line*. Živě, 21.7.2000. Dostupné na <http://www.zive.cz/h/Udelatka/AR.asp?ARI=15939&CAI=2136>.
- Nič, Pavel (2000): *Hudba: Napster napomáhá prodeji CD*. Živě, 24.7.2000. Dostupné na <http://www.zive.cz/h/Udelatka/Ar.asp?ARI=15661&CAI=2136>.
- Nič, Pavel (2000): *Napster stále pod palbou*. Živě, 2.6.2000. Dostupné na <http://www.zive.cz/h/Udelatka/AR.asp?ARI=13726&CAI=2136>.
- Nič, Pavel (2000): *Největší nahrávací společnosti investují milióny do rozvoje e-hudby*. Živě, 14.1.2000. Dostupné na <http://www.zive.cz/h/Udelatka/Ar.asp?ARI=9204&CAI=2136>.
- Nič, Pavel (2000): *RIAA, IFPI a další stále ohrožují*. Živě, 1.6.2000. Dostupné na <http://www.zive.cz/h/Udelatka/AR.asp?ARI=13688>.
- Nič, Pavel (2000): *Universal Music Group startuje s prodejem e-hudby letos na jaře*. Živě, 8.3.2000. Dostupné na <http://www.zive.cz/h/Udelatka/AR.asp?ARI=10693&CAI=2136>.
- Nič, Pavel (2000): *Virgin records prodává e-hudbu v Liquid Audio*. Živě, 12.4.2000. Dostupné na <http://www.zive.cz/h/Udelatka/AR.asp?ARI=11978&CAI=2136>.
- *P2P (peer-to-peer)*. Dostupné na <http://www.triphop.wz.cz/p2p.html>.
- *P2P: Která síť žere nejvíc trafiku?* Sdílení.cz, 2.10.2004. Dostupné na <http://www.sdileni.cz/phprs/view.php?cisloclanku=2004100201>.
- Pavlov, Marek (2003): *On-line půjčovny filmů a her*. Živě, 2.1.2003. Dostupné na <http://www.zive.cz/h/Uzivatel/AR.asp?ARI=108854&CAI=2114>.
- Pechanec, Jan: *Freenet (referát do semináře Bezpečnost IS v praxi)*. Dostupné na <http://www.kolej.mff.cuni.cz/bezpsem/freenet.html>.

- *Peer to peer file sharing systems*. Dostupné na <http://kocour.ms.mff.cuni.cz/~petricek/papers/p2p/p2p.html>.
- Peterka, Jiří (2004): *Starzone.cz: první dojmy*. Lupa, 14.5.2004. Dostupné na <http://www.lupa.cz/clanek.php3?show=3376>.
- Schön, Otakar (2002): *Soudce: Zrušte Morpheus, Grokster (a nejlépe i Kazaa)*. Živě, 4.12.2002. Dostupné na <http://www.zive.cz/h/Byznys/AR.asp?ARI=108582&CAI=2033>.
- Schön, Otakar (2003): *Kazaa napadá své protivníky právní cestou*. Živě, 29.1.2003. Dostupné na <http://www.zive.cz/h/Udelatka/AR.asp?ARI=109204&CAI=2136>.
- Schön, Otakar (2003): *Legální stahování hudby konečně i u nás*. Živě, 9.9.2003. Dostupné na <http://www.zive.cz/h/Udelatka/AR.asp?ARI=112509&CAI=2136>.
- Schön, Otakar (2003): *Ochrana hudby používaná iTunes prolomena autorem DeCSS*. Živě, 24.1.2003. Dostupné na <http://www.zive.cz/h/Bleskovky/AR.asp?ARI=113760&CAI=2097>.
- Schön, Otakar (2003): *První výměnná síť dostane legálně práva k archivu EMI*. Živě, 27.10.2003. Dostupné na <http://www.zive.cz/h/Bleskovky/AR.asp?ARI=113299&CAI=2097>.
- Schön, Otakar (2003): *RIAA útočí koleje*. Živě, 5.4.2003. Dostupné na <http://www.zive.cz/h/Udelatka/AR.asp?ARI=110201&CAI=2136>.
- Schön, Otakar (2003): *RIAA žaluje dalších 80 sdílečů hudby*. Živě, 31.10.2003. Dostupné na <http://www.zive.cz/h/Bleskovky/AR.asp?ARI=113400&CAI=2097>.
- Schön, Otakar (2003): *RIAA žaluje rodiče a kamarády*. Živě, 26.7.2003. Dostupné na <http://www.zive.cz/h/Byznys/AR.asp?ARI=111879&CAI=2033>.
- Schön, Otakar (2003): *Rhapsody: zdvojnásobení prodeje hudby online*. Živě, 2.7.2003. Dostupné na <http://www.zive.cz/h/Bleskovky/AR.asp?ARI=111497&CAI=2097>.
- Schön, Otakar (2004): *iTunes hlasí 200 milionů prodaných skladeb*. Živě, 17.12.2004. Dostupné na <http://www.zive.cz/h/Bleskovky/AR.asp?ARI=120524&CAI=2097>.

- Schön, Otakar (2004): *MP3 přehrávače RIO míří do ČR v čele s HDD modely*. Živě, 19.11.2004. Dostupné na <http://www.zive.cz/h/Bleskovky/AR.asp?ARI=119949&CAI=2097>.
- Schön, Otakar (2004): *Muzikanti považují internet za užitečný, nelegální stahování většinou vadí*. Živě, 7.12.2004. Dostupné na <http://www.zive.cz/h/Bleskovky/AR.asp?ARI=120293&CAI=2097>.
- Schön, Otakar (2004): *Studie: Stahování z internetu poškozuje prodeje CD*. Živě, 10.11.2004. Dostupné na <http://www.zive.cz/h/Bleskovky/AR.asp?ARI=119765&CAI=2097>.
- Schön, Otakar (2005): *Intel se staví na stranu výměnných sítí*. Živě, 16.3.2005. Dostupné na <http://www.zive.cz/h/Byznys/AR.asp?ARI=122453>.
- Schön, Otakar (2005): *iPod Shuffle ovládl půlku trhu s flashovými mp3 přehrávači v USA*. Živě, 5.5.2005. Dostupné na <http://www.zive.cz/h/Bleskovky/AR.asp?ARI=123483>.
- Schön, Otakar (2005): *MP3tunes: proti iTunes bez DRM a hvězd*. Živě, 11.2.2005. Dostupné na <http://www.zive.cz/h/Udelatka/AR.asp?ARI=121653&CAI=2136>.
- Schön, Otakar (2005): *Napster nabídne neomezené stahování za 15 dolarů měsíčně*. Živě, 12.1.2005. Dostupné na <http://www.zive.cz/h/Bleskovky/AR.asp?ARI=120886&CAI=2097>.
- Schön, Otakar (2005): *Bush podepsal přísný zákon proti sdílení chráněných souborů*. Živě, 19.4.2005. Dostupné na <http://www.zive.cz/h/Bleskovky/AR.asp?ARI=123167>.
- Smejkal, Ladislav (2001): *Ochrana autorského práva v informační společnosti z dílny EU*. ITprávo, 27.12.2001. Dostupné na <http://www.itpravo.cz/index.shtml?x=48901>.
- *SUPRNOVA je mrtvá*. Sdílení.cz, 19.12.2004. Dostupné na <http://www.sdileni.cz/phprs/view.php?cisloclanku=2004121901>.
- *Švédský bittorrent tracker se vysmívá upozornění na porušování zákona DMCA!* Sdílení.cz, 1.9.2004. Dostupné na <http://www.sdileni.cz/phprs/view.php?cisloclanku=2004090101>.
- Toman, Michal (2001): *O MP3*. Dostupné na <http://home.czu.cz/~mtoman/mp3.htm>.

- Vícha, Květoslav (2004): *Stahujete v peer-to-peer?* PCsvět, 3.11.2004. Dostupné na <http://www.pcsvet.cz/art/article.php?id=4086>.
- Volek, Jaromír: *Paradigmatické proměny výzkumu mediálního publika*, in: *TV a její publikum v každodenní perspektivě (studijní texty)*. Dostupné na <http://fss.muni.cz/medzur/magisterske/volek/Televize%20a%20jej%ed%20publikum>.
- *Vše o MP3 a hudbě*. Dostupné na [http://www.sweb.cz/mp3\\_prehravace](http://www.sweb.cz/mp3_prehravace).
- *WinMX*. Sdílení.cz, 20.3.2004. Dostupné na <http://www.sdileni.cz/phprs/view.php?cisloclanku=2004032001>.
- *Začínáme s p2p I*. Sdílení.cz, 11.4.2004. Dostupné na <http://www.sdileni.cz/phprs/view.php?cisloclanku=2004041101>.
- *Začínáme s p2p II*. Sdílení.cz, 21.4.2004. Dostupné na <http://www.sdileni.cz/phprs/view.php?cisloclanku=2004042101>.
- Zemanová, Irena (2004): *O fúzi Sony a BMG se rozhodne v Bruselu*. Média a Marketing, 4.2.2004. Dostupné na [http://mam.ihned.cz/1-10000095-13933620-100000\\_detailglobal-19](http://mam.ihned.cz/1-10000095-13933620-100000_detailglobal-19).

## 10.2. cizojazyčné

- Anderson, Chris (2005): *The Grokster Case's Silent Majority*. LA Times, 30.3.2005. Dostupné na <http://www.latimes.com/news/opinion/commentary/la-oe-anderson30mar30,0,4656840.story?coll=la-news-comment-opinions>.
- Anderson, Kathleen – Marlowe, Chris (2005): *MTV Site Revs Into Overdrive*. Yahoo! News, 7.4.2005. Dostupné na [http://news.yahoo.com/news?tmpl=story&u=/nm/20050407/tv\\_nm/television\\_mtv\\_overdrive\\_dc](http://news.yahoo.com/news?tmpl=story&u=/nm/20050407/tv_nm/television_mtv_overdrive_dc).
- AP (2005): *ManiaTV sees itself as the internet MTV*. Biz Report, 26.4.2005. Dostupné na <http://www.bizreport.com/print/8867>.
- Associated Press (2003): *Dutch Court Throws Out Kazaa Case*. Wired News, 19.12.2003. Dostupné na <http://www.wired.com/news/digiwood/0,1412,61672,00.html>.

- Associated Press (2004): File Sharing Goes to High Court. Wired News, 20.12.2004. Dostupné na <http://www.wired.com/news/digiwood/0,1412,65995,00.html>.
- Associated Press (2004): *File-Sharing: Who's to Blame?* Wired News, 4.2.2004. Dostupné na <http://www.wired.com/news/digiwood/0,1412,62161,00.html>.
- Associated Press (2004): *File-Swap Site Folds for Good*. Wired News, 20.12.2004. Dostupné na <http://www.wired.com/news/digiwood/0,1412,66099,00.html>.
- Associated Press (2004): *RIAA Sues 477 More People*. Wired News, 28.4.2004. Dostupné na <http://www.wired.com/news/digiwood/0,1412,63263,00.html>.
- *Big Music cartel sues 11,552*. P2Pnet.net News, 12.4.2005. Dostupné na <http://p2pnet.net/story/4514>.
- *Bono Moves to Preemt Thieves*. Wired News, 22.7.2004. Dostupné na <http://www.wired.com/news/mp3/0,1285,64310,00.html>.
- Dean, Katie (2004): *Court to Hear Landmark P2P Case*. Wired News, 2.2.2004. Dostupné na <http://www.wired.com/news/digiwood/0,1412,62112,00.html>.
- Dean, Katie (2004): *File Sharers Win More Protection*. Wired News, 28.10.2004. Dostupné na <http://www.wired.com/news/digiwood/0,1412,65516,00.html>.
- Dean, Katie (2004): *Movie Studios Sue File Traders*. Wired News, 16.11.2004. Dostupné na <http://www.wired.com/news/digiwood/0,1412,65730,00.html>...
- Dean, Katie (2004): *One File Swapper, One Lawsuit*. Wired News, 8.3.2004. Dostupné na <http://www.wired.com/news/digiwood/0,1412,62576,00.html>.
- Dean, Katie (2004): *P2P Services in the Clear*. Wired News, 19.8.2004. Dostupné na <http://www.wired.com/news/digiwood/0,1412,64640,00.html>.
- Dean, Katie (2005): *Camping Out for the Grokster Case*. Wired News, 29.3.2005. Dostupné na <http://www.wired.com/news/digiwood/0,1412,67061,00.html>.
- Dean, Katie (2005): *File Sharing Has Supreme Moment*. Wired News, 29.3.2005. Dostupné na [http://www.wired.com/news/digiwood/0,1412,67060,00.html?tw=wn\\_4culthead](http://www.wired.com/news/digiwood/0,1412,67060,00.html?tw=wn_4culthead).
- *Disabling the system*. Digital Time. Dostupné na <http://www.time.com/time/digital/reports/mp3/frankel.html>.
- *Florida Court Sends RIAA Away*. Wired News, 1.4.2004. Dostupné na <http://www.wired.com/news/digiwood/0,1412,62915,00.html>.

- Glasner, Joanna (2003): *Big Win for File-Swap Services*. Wired News, 25.4.2003. Dostupné na <http://www.wired.com/news/business/0,1367,58636,00.html>.
- Graham, Jefferson (2005): *Who's liable for actions of people who share?* USA Today, 27.3.2005. Dostupné na [http://www.usatoday.com/tech/news/2005-03-27-filesharing-liability\\_x.htm](http://www.usatoday.com/tech/news/2005-03-27-filesharing-liability_x.htm).
- Gray, Patrick (2004): *Aussie Copyright Case Grinds On*. Wired News, 20.2.2004. Dostupné na <http://www.wired.com/news/digiwood/0,1412,62363,00.html>.
- Gray, Patrick (2004): *Kazaa Tripped Up in Aussie Court*. Wired News, 4.4.2004. Dostupné na <http://www.wired.com/news/digiwood/0,1412,62532,00.html>.
- Gray, Patrick (2005): *Brouhaha Over Kazaa Means Nada*. Wired News, 25.3.2005. Dostupné na [http://www.wired.com/news/digiwood/0,1412,67006,00.html?tw=wn\\_7culthead](http://www.wired.com/news/digiwood/0,1412,67006,00.html?tw=wn_7culthead).
- Greb, Michael (2004): *Hollywood Files P2P Appeal*. Wired News, 8.10.2004. Dostupné na <http://www.wired.com/news/digiwood/0,1412,65290,00.html>.
- Greenfeld, Karl T. (2000): *Meet the Napster*. Time Magazine, 2.10.2000. Dostupné na <http://www.time.com/time/archive/preview/0,10987,1101001002-55730,00.html>.
- Gwinn, Erik (2005): *Interactive ManiaTV lets its audience determine what's on*. The Morning Call, 26.4.2005. Dostupné na <http://www.mcall.com/features/all-maniatvapr26,0,573770.story?coll=all-features-hed>.
- Ingram, Michael (2005): *eXeem Lite Launched*. Slyck.com, 20.1.2005. Dostupné na <http://www.slyck.com/news.php?story=641>.
- Ingram, Michael (2005): *Loki's Map Leads MPAA on Road to Nowhere*. Slyck.com, 12.2.2005. Dostupné na <http://www.slyck.com/news.php?story=665...>
- Ingram, Michael (2005): *LokiTorrent caves to MPAA*. Slyck.com, 10.2.2005. Dostupné na <http://www.slyck.com/news.php?story=661>.
- Jardin, Xeni (2004): *Hollywood Wants BitTorrent Dead*. Wired News, 14.12.2004. Dostupné na <http://www.wired.com/news/digiwood/0,1412,66034,00.html>.
- *Justin Frankel*. Wikipedia, the free encyclopedia. Dostupné na [http://www.encyclopedia-online.info/Justin\\_Frankel](http://www.encyclopedia-online.info/Justin_Frankel).
- Kahney, Leander (2003): *Music Biz Buzzing Over Itunes*. Wired News, 2.1.2003. Dostupné na <http://www.wired.com/news/mp3/0,1285,58706,00.html>.

- Kahney, Leander (2004): *iPod Bloody iPod*. Wired News, 26.10.2004. Dostupné na <http://www.wired.com/news/digiwood/0,1412,65472,00.html>.
- Kahney, Leander (2005): *My iPod, My Self*. Wired News, 28.1.2005. Dostupné na <http://www.wired.com/news/mp3/0,1285,66426,00.html>.
- King, Brad (2002): *File-Sharer Eyes Major Label Coup*. Wired News, 5.7.2002. Dostupné na <http://www.wired.com/news/mp3/0,1285,53661,00.html>.
- King, Brad (2002): *RIAA: Feeling Burn of Ripped CDs*. Wired News, 27.8.2002. Dostupné na <http://www.wired.com/news/mp3/0,1285,54773,00.html>.
- King, Brad (2002): *Why Audiogalaxy Case Matters Not*. Wired News, 20.6.2002. Dostupné na <http://www.wired.com/news/mp3/0,1285,53342,00.html>.
- *Legal music downloads 'take off'*. BBC News, 19.1.2005. Dostupné na <http://news.bbc.co.uk/2/hi/entertainment/4187421.stm>
- Madden, Mary (2005): *Music and Video Downloading Moves Beyond P2P*. PEW Internet & American Life Project, 23.3.2005. Dostupné na [http://www.pewinternet.org/PPF/r/153/report\\_display.asp](http://www.pewinternet.org/PPF/r/153/report_display.asp)
- Mennecke, Thomas (2005): *BitTorrent Keeps Humming*. Slyck.com, 18.1.2005. Dostupné na <http://www.slyck.com/news.php?story=639>.
- Mennecke, Thomas (2005): *British Band Releases New Album Via Altnet*. Slyck.com, 15.3.2005. Dostupné na <http://www.slyck.com/news.php?story=701>.
- Mennecke, Thomas (2005): *BT sites – Don't enter BitTorrent without It*. Slyck.com, 12.2.2005. Dostupné na <http://www.slyck.com/news.php?story=666>.
- Mennecke, Thomas (2005): *EarthStation 5 – The Beginning, The Middle, The End...* Slyck.com, 20.2.2005. Dostupné na <http://www.slyck.com/news.php?story=678>.
- Mennecke, Thomas (2005): *eXeem Released*. Slyck.com, 21.1.2005. Dostupné na <http://www.slyck.com/news.php?story=642>.
- Mennecke, Thomas (2005): *INTENT Introduces Family Friendly P2P*. Slyck.com, 29.3.2005. Dostupné na <http://www.slyck.com/news.php?story=725>.
- Mennecke, Thomas (2005): *Grokster Gets Ready for Supreme Court Showdown*. Slyck.com, 22.1.2005. Dostupné na <http://www.slyck.com/news.php?story=643>.
- Mennecke, Thomas (2005): *LokiTorrent Consent Judgment Online*. Slyck.com, 25.2.2005. Dostupné na <http://www.slyck.com/news.php?story=686>.

- Mennecke, Thomas (2005): *Media Metrix Depicts Rapid Kazaa Decline*. Slyck.com, 31.3.2005. Dostupné na <http://www.slyck.com/news.php?story=729>.
- Mennecke, Thomas (2005): *Music Downloading Grows Beyond P2P*. Slyck.com, 24.3.2005. Dostupné na <http://www.slyck.com/news.php?story=718>.
- Mennecke, Thomas (2005): *P2P Groups Prepare For Post-Supreme Court Future*. Slyck.com, 30.3.2005. Dostupné na <http://www.slyck.com/news.php?story=728>.
- Mennecke, Thomas (2005): *Pew Internet's File-Sharing and P2P Study*. Slyck.com, 26.3.2005. Dostupné na <http://www.slyck.com/news.php?story=721>.
- Mennecke, Thomas (2005): *RIAA: Music Shipments Up in 2004*. Slyck.com, 23.3.2005. Dostupné na <http://www.slyck.com/news.php?story=717>.
- Mennecke, Thomas (2005): *Torrentz.com and UK-Torrents.com Are No More*. Slyck.com, 15.2.2005. Dostupné na <http://www.slyck.com/news.php?story=670>.
- Mennecke, Thomas (2005): *TVTorrents Ends Torrent Indexing*. Slyck.com, 21.4.2005. Dostupné na <http://www.slyck.com/news.php?story=757>.
- Mennecke, Thomas (2005): *United Kingdom Leads World in TV Piracy*. Slyck.com, 17.3.2005. Dostupné na <http://www.slyck.com/news.php?story=673>.
- *MTV to launch internet 'channel'*. BBC News, 7.4.2005. Dostupné na [http://news.bbc.co.uk/1/hi/entertainment/tv\\_and\\_radio/4419939.stm](http://news.bbc.co.uk/1/hi/entertainment/tv_and_radio/4419939.stm).
- Newton, Jon: *The Digital Music Revolution*. MP3Newswire.net, 20.1.2005. Dostupné na <http://www.mp3newswire.net/stories/5002/revolution.html>.
- Quittner, Joshua (1999): *I want my MP3*. Time Magazine, 12.7.1999. Dostupné na <http://www.time.com/time/archive/preview/0,10987,991462,00.html>
- Pedorago, Rob (2005): *Math is Done: Napster To Go Doesn't Add Up*. Yahoo News!, 14.2.2005. Dostupné na [http://story.news.yahoo.com/news?tmpl=story&ncid=1212&e=1&u=/washpost/20050214/tc\\_washpost/a18496\\_2005feb12&sid=96168964](http://story.news.yahoo.com/news?tmpl=story&ncid=1212&e=1&u=/washpost/20050214/tc_washpost/a18496_2005feb12&sid=96168964).
- *Record year for the movie studios*. P2Pnet.net News, 17.3.2005. Dostupné na <http://p2pnet.net/story/4250>.
- Reuters (2003): *Song Swapper Settles With RIAA*. Wired News, 1.5.2003. Dostupné na <http://www.wired.com/news/mp3/0,1285,58703,00.html>
- Reuters (2004): *RIAA Bags 493 More Swappers*. Wired News, 24.5.2004. Dostupné na <http://www.wired.com/news/digiwood/0,1412,63579,00.html>.

- Reuters (2004): *RIAA Fires New Round of Volleys*. Wired News, 30.9.2004. Dostupné na <http://www.wired.com/news/digiwood/0,1412,65162,00.html>.
- Reuters (2004): *RIAA Must Take the Long Way*. Wired News, 12.10.2004. Dostupné na <http://www.wired.com/news/digiwood/0,1412,65311,00.html>.
- Reuters (2005): *Hollywood Ready for P2P Showdown*. Wired News, 25.1.2005. Dostupné na <http://www.wired.com/news/digiwood/0,1412,66399,00.html>.
- Sullivan, Andy (2005): *Online Music Case Outcome Rests on VCR Technology*. Yahoo! News, 28.2.2005. Dostupné na [http://story.news.yahoo.com/news?tmpl=story&ncid=1212&e=1&u=/nm/20050328/wr\\_nm/court\\_grokster\\_dc&sid=95573503](http://story.news.yahoo.com/news?tmpl=story&ncid=1212&e=1&u=/nm/20050328/wr_nm/court_grokster_dc&sid=95573503).

## **11. Internetové stránky jako zdroj informací**

### **11.1. české a slovenské**

- <http://p2pgaly.szm.sk>
- <http://www.cpufilm.cz>
- <http://www.sdileni.cz>
- <http://www.schnio.iglu.cz>
- <http://www.starzone.cz>
- <http://zdielanie.wz.cz>

### **11.2. cizojazyčné**

- <http://music.msn.com>
- <http://www.baytsp.com>
- <http://www.blubster.com>
- <http://www.bittorrent.com>
- <http://www.cachelogic.com>
- <http://www.cinemanow.com>
- <http://www.connect-europe.com>
- <http://www.edonkey.com>
- <http://www.exeem.com>
- <http://www.gnutella.com>
- <http://www.ifpi.cz>
- <http://www.ifpi.org>
- <http://www.itunes.com>
- <http://www.kazaa.com>
- <http://www.maniatv.com>
- <http://www.mp3tunes.com>
- <http://www.mpaa.org>
- <http://www.moviedownloadworld.com>
- <http://www.movieindemand.com>
- <http://www.mtv.com>
- <http://www.musicmatch.com>

- <http://www.napster.com>
- <http://www.neo-modus.com>
- <http://www.pro-music.org>
- <http://www.riaa.com>
- <http://www.rhapsody.com>
- <http://www.slyck.com>
- <http://www.virgin.com/downloads>
- <http://www.virgindigital.com>
- <http://www.vitaminic.com>
- <http://www.welcometothescene.com/>
- <http://www.wippit.com>

## 12. Další zdroje

### 12.1. Výzkumné studie a statistiky

- *2003 Full Ten Country Piracy Fact Sheet*. MPAA. Dostupné na [www.mpaa.org](http://www.mpaa.org).
- *2003 Yearend Statistics*. RIAA. Dostupné na <http://www.riaa.com>
- *2004 RIAA Mid-year Statistics*. RIAA. Dostupné na <http://www.riaa.com>.
- *2004 Yearend Statistics*. RIAA. Dostupné na <http://www.riaa.com>.
- *Combating Online Software Piracy in an Era of Peer-to-Peer File Sharing. Bay TSP White Paper 2004*. Los Gatos: BayTSP Corporation. Dostupné na <http://www.baytsp.com/downloads>.
- Maden, Marry (2004): *Artists, Musicians and the Internet*. Washington: PEW Internet & American Life Project. Dostupné na <http://www.pewinternet.org>.
- Maden, Marry – Raine, Lee (2005): *PEW Internet Data Memo: Music and video downloading moves beyond P2P*. PEW Internet & American Life Project. Dostupné na <http://www.pewinternet.org>.
- *Music And The Internet (2002)*. Peter D. Hart Research Associates. Dostupné na <http://www.hartresearch.com>.

### 12.2. Zákony

- *Zákon 121/2000 Sb. Zákon ze dne 7. dubna 2000 o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon)*. Dostupné na [http://www.nkp.cz/o\\_knihovnach/AutZak/Index.htm](http://www.nkp.cz/o_knihovnach/AutZak/Index.htm).

### 12.3. Filmy a dokumenty

- *Attack of the Cyber Pirates*. BBC.
- *The Scene, Episode 1 – 8*. Jun Group Entertainment. Dostupné na <http://www.welcometothescene.com>.

## 13. Rejstříky

### 13.1. Jmenný rejstřík

Adorno, Theodor, 62  
Gore, Al, 12  
Anderson, Chris, 92, 124  
Armstrong, Louis, 46  
Ball-Rokechová, Sansra J., 11  
Baranyk, Jan, 53, 88  
Bašta, Petr, 77  
Baudrillard, Jean, 63  
Benjamin, Walter, 62  
Bernáthová, Anička, 41, 85  
Borovan, Aleš, 16, 29  
Burnett, Robert, 9, 10, 12, 13, 14, 16, 17, 18, 19, 30, 31, 58, 59, 95, 96  
Cizner, Jan, 57  
Čapek, Jan, 22  
Čermák, Jiří, 38, 39, 65, 66, 67, 69, 70  
Červený, Karel, 98  
Dean, Katie, 85, 87  
DeFleur, Melvin R., 11  
Dr. Dre, 81, 83  
Fabián, Petr, 22  
Fanning, Shawn, 34, 35  
Frankel, Justin, 27  
Gibson, William, 33  
Giessler, Markus, 31, 32, 60, 61  
Graham, Gordon, 10, 13, 14, 15, 30, 79, 87, 92, 111  
Gray, Patrick, 90  
Greenfeld, Karl T., 35  
Harrawayová, Donna, 33  
Hlava, Jiří, 96  
Hlavenka, Jiří, 24, 25, 28, 36, 37, 45, 46, 49, 50, 52, 77, 79, 83, 85, 87, 91, 94, 98  
Holčík, Tomáš, 28, 49, 81, 84, 85, 86  
Chuchma, Josef, 45, 46  
Ingram, Michael, 45, 89  
Jardin, Xení, 88  
Kadlec, Václav, 55  
Kahney, Leander, 31, 32, 52, 60, 61  
Kilián, Karel, 81, 83  
King, Brad, 77  
Klíma, Miroslav, 23, 27, 28, 35  
Kočička, Pavel, 26, 29  
Komárek, Josef, 53, 78  
Kroker, Arthur, 11  
Kunczik, Michael, 9  
Lévy, Pierre, 8, 18  
Lister, Martin, 33, 58, 59, 60, 63, 93  
Macek, Jakub, 11, 18, 19  
Maden, Mary, 79, 97  
Marshall, David P., 9, 10, 12, 13, 14, 16, 17, 18, 19, 30, 31, 58, 59, 95, 96  
McLuhan, Marshall, 8, 32  
Mennecke, Thomas, 36, 69, 79, 88, 99  
Miklík, Aleš, 52, 85  
Negroponte, Nicholas, 8, 10, 17, 94  
Němec, Marek, 49, 69, 86  
Nič, Pavel, 26, 47, 48, 81  
Pedorago, Rob, 53  
Poster, Mark, 62, 63  
Pulgrum, Lawrence, 81  
Quittner, Joshua, 25, 28  
Richardsonová, Eileen, 82  
Robertson, Michael, 46  
Rushkoff, Douglas, 11  
Sherman, Cary, 86  
Shirka, Clay, 98  
Schön, Otakar, 46, 52, 53, 55, 78, 84, 85, 86, 92, 98  
Schulz, Jason, 87  
Sommer, Felix, 13  
Soto, Pablo, 44  
Sullivan, Andy, 91  
Ulrich, Lars, 81  
Vlasák, Vladimír, 45, 46  
Vlček, Jan, 22, 26, 29, 36, 82, 83  
Vox, Bono, 61  
Weinstein, Michael A., 11  
Zappa, Frank, 46  
Zeman, Miroslav, 82

## 13.2. Věcný rejstřík

- Audio Advance Coding (AAC), 52, 54  
ADSL, 24, 57  
adware, 41, 45  
AG, 49  
Altnet, 99  
Amazon, 45  
America OnLine, 40, 46  
Apple, 27, 28, 29, 31, 32, 50, 51, 52  
Apple Macintosh, 52  
AQS, 57  
Ares, 44  
ARIAA, 89  
ARTISTdirect, 48  
Ateliéry Bonton Zlín, 57  
Atlantis Entertainment, 57  
AudioGalaxy, 36, 44, 84  
autorský zákon, 64, 66  
barevná listina, 15  
BearShare, 36, 40, 41  
Betamax, 84, 85, 90, 91, 92  
BigChampagne, 37  
bílá listina, 15  
Biograf Jana Svěráka, 57  
BitAnarch, 43  
BitComet, 43  
BitLord, 43  
BitSpirit, 43  
BitTornado, 43  
BitTorrent, 37, 39, 40, 42, 43, 44, 45, 68, 79, 87, 88, 89, 92, 99  
Blubster, 44  
BMG, 16, 47, 48, 49, 54, 57, 74, 82  
Bodetella, 36  
BPI (British Phonographic Industry), 77  
broadband, 24, 57, 61  
BSP Multimedia, 57  
Buena Vista Pictures Distribution, 75  
Cachelogic, 4, 5, 40  
Cantamatrix MusicDNA, 54  
CBS Records, 77  
centralizované sítě, 38  
CinemaNow, 56  
Cisneros Television Group, 48  
Cnet Networks, 46  
CompuServe, 13  
Connect, 55  
Creative, 29  
černá listina, 15  
decentralizované sítě, 38, 39, 68  
Diamond Multimedia, 17, 24, 27, 28, 46  
Digital Millenium Copyright Act, 65  
digitální konzumenství, 57, 60, 61, 62, 100  
digitální technologie, 11  
digital-rights-management (DRM), 14, 25, 52, 53, 54, 57  
Direct Connect, 40, 43, 60, 88  
DivX, 23  
DreamWork Records, 47  
Duet, 49  
eDonkey2k, 40, 41, 42, 88  
Electronic Frontier Foundation (EFF), 87  
e-hudba, 48, 49, 50, 51, 53, 54  
e-komerce, 9, 74  
EMI, 16, 25, 47, 48, 49, 53, 74  
eMule, 42  
eMusic.com, 46, 49  
eXeem, 44, 45  
Family Entertainment and Copyright Act, 97  
FastTrack, 35, 36, 39, 40, 41, 43, 68, 84, 87  
FinReactor, 88  
Forrester Research, 77  
Frauhofer Institut Integrierte Schaltungen, 23  
FreeNet, 35  
FTP, 20, 21, 34, 64, 67  
GarageBand, 46  
Gnucleus, 36, 40  
Gnutella, 35, 36, 37, 39, 40, 41, 68, 83  
GoodNoise, 46  
Grokster, 35, 36, 41, 84, 85, 89, 90, 91, 92  
Harvard, 78  
"hash links", 41  
Hollywood, 16  
HTTP, 20, 21, 67  
"hub", 43, 44  
hybridní sítě, 39  
ICQ, 47, 97  
IDC, 28  
International Federation of Phonographic Industry (IFPI), 5, 51, 73, 74

iMesh, 36, 41  
 indexovací server, 36, 38, 40, 82, 83  
 "instant messaging", 35, 97  
 internetové smlouvy, 65, 66  
 InterTrust Technologies, 25  
 iPod, 27, 28, 29, 31, 32, 33, 52, 54, 61, 90, 91, 97  
 IRC, 20, 97  
 iRiver, 29  
 iSuppli, 29  
 iTunes, 50, 51, 52, 54, 61, 79, 97  
 Jun Group Entertainment, 95  
 Jupiter Communications, 82  
 Kazaa, 35, 36, 37, 41, 84, 85, 86, 89, 90, 91  
 Kazaa Lite K++, 41  
 K-Jofol, 27  
 kodek, 20, 23  
 kyberprostor, 8, 11, 13, 19, 58, 62, 94, 95  
 kyborg, 31, 32, 33  
 Leadbella, 46  
 "leecher", 42  
 licenční zákony, 15  
 LimeWire, 36, 40  
 Liquid Audio, 26, 47, 48  
 Loki Torrent, 89  
 Manolito P2P, 40, 44  
 Media Enforcer, 81  
 Media Metrix, 36  
 Metallica, 81  
 MetaMachine, 41  
 Metro-Goldwyn-Mayer Studios, 75  
 Microsoft Audio, 49  
 Michiganská technologická universita, 86  
 Morpheus, 35, 36, 40, 84, 85, 89  
 Movie in Demand, 56  
 MovieLink, 56  
 Moving Pictures Experts Group, 22  
 MP3.com, 45, 46  
 MP3tunes, 54  
 MPA, 5, 75  
 MPAA, 65, 69, 70, 75, 79, 85, 87, 88, 89, 93  
 MPEG, 22, 23, 24  
 MSN Music, 49, 54  
 MTV, 55, 99, 128  
 MTV Digital Downloads, 55  
 Multisonic, 74  
 Music Match JukeBox, 27  
 Music.com, 47, 121  
 Musickatalog, 45  
 MusicMatch, 48  
 MusicNet, 49, 51, 118  
 Napster, 4, 31, 34, 35, 36, 37, 38, 44, 45, 49, 53, 64, 68, 77, 78, 80, 81, 82, 83, 84, 91, 94, 96, 97, 98  
 National Music Publisher`s Association (NMPA), 46  
 Navigator, 36  
 Neo Modus, 43  
 Neuromancer, 33  
 NullSoft, 27, 40, 46  
 OggVorbis, 23  
 OpenNap, 36, 43, 78, 83  
 open-source, 40, 41, 43, 59, 91, 92, 97  
 Optisoft, 44  
 Overnet, 37, 40, 41  
 Paramount Pictures Corporation, 75  
 Peter D. Hart Research Associates, 5, 78  
 PEW Internet & American Life Project, 79, 97  
 Piolet, 44  
 pirátství, 4, 5, 10, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 79, 80, 91, 92, 95  
 Polygram, 48  
 Popron Music, 74  
 právo prvního prodeje, 13  
 Pressplay, 49, 51  
 Price-Waterhouse-Coopers, 25  
 Princetonská universita, 86  
 princip teritoriality, 69  
 RCA, 29  
 Real Networks, 49, 51  
 RealJukeBox, 48  
 Rhapsody, 51, 123  
 RIAA, 5, 24, 25, 28, 35, 37, 45, 64, 65, 69, 70, 71, 72, 73, 77, 78, 80, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 89, 93  
 Rio, 17, 27, 28, 46  
 RioPort, 46  
 RockInNet, 44  
 rojení, 38, 39, 41  
 Roxio, 53  
 rozmnožení díla, 66  
 sdělování díla veřejnosti, 64, 66, 67  
 SDMI, 24, 25, 28, 48, 74  
 "seeder", 42, 43

Shareaza, 40, 43  
 Sharman Networks, 84, 85, 89, 90  
 Shop.cz, 45  
 Silicon Valley, 34  
 služby placeného stahování, 34, 59, 97, 99  
 SmartMedia, 28  
 Sonique, 27  
 Sony, 16, 48, 49, 50, 55, 74, 75, 77, 84, 90, 91  
 SoulSeek, 44  
 spyware, 41, 45, 91  
 Starzone, 56, 57  
 Stereophonics, 99  
 stopař, 42  
 StreamCast Networks, 84, 89, 90, 91, 92  
 streamování ("streaming"), 47, 56, 76  
 superuzly, 39  
 Supraphon, 74  
 SuprNova, 88  
 šíření díla, 66  
 "technotranscendence", 31  
 The Accelerator Group, 98  
 The Pirate Bay, 89  
 The Promises of Monsters, 33  
 The Scene, 95  
 The Walt Disney Company, 75  
 Throwing Muses, 46  
 Time Warner, 16, 49  
 Tiscali Music club, 55  
 "torrent", 42, 43, 68, 88, 89  
 Torrent Reactor, 89  
 Torrent Spy, 89  
 Torrent Topia, 43  
 Torrentz, 88  
 Tower Records, 81  
 "tracker", 42, 88, 124  
 Turbo Torrent, 43  
 TV Prima, 57  
 Twentieth Century Fox Film Corporation, 75  
 U.K. Technology Consultancy Envisional, 79  
 U2, 32, 60  
 UK-Torrentz, 88  
 Ultra Player, 27  
 Universal Film Studios, 75  
 Universal, 16, 25, 46, 48, 74  
 Univerzita Severní Karoliny, 78  
 určení místa užití díla, 69  
 Rensselar, 86  
 VHS, 22  
 Viagra, 32  
 Virgin Digital, 55  
 Virgin Downloads, 55  
 virtuální třída, 11  
 Vitaminic, 55  
 Vltava/Ucho, 45  
 volné užití díla, 67  
 walkman, 31, 77  
 Warner Bros Entertainment, 75  
 Warner Music Group, 48, 49  
 "webcasting", 76  
 WinAmp, 23, 27, 46  
 Windows Media, 23, 26, 27, 53, 54  
 WinMX, 36, 44, 124  
 World Intellectual Property Organization (WIPO), 65, 73  
 Wippit, 53, 119  
 Wplay, 27  
 XviD, 23  
 Yahoo, 48, 49, 53, 91  
 York University, 31, 60  
 YouCeff Torrents, 88

## **14. Anotace/Summary**

### **14.1. Anotace**

Tato práce se věnuje fenoménu sdílení a stahování audiovizuálního obsahu na Internetu. Svou pozornost zaměřuje na problematiku peer-to-peer sítí a zmiňuje se i o placených službách stahování. Cílem práce je popsat historický vývoj v této oblasti a tato fakta interpretovat z pohledu mediálních a kulturních studií. Práce se však obšířle věnuje i právním aspektům popisované problematiky. Text je rozdělen do několika tématických bloků. Nejdříve se věnuje teoretickým přístupům k Internetu jakožto novému médiu. Další část patří pohledu na internet jako na distribuční médium, tedy pohledu technologickému. Čtvrtý blok popisuje oblast peer-to-peer sítí a placených služeb stahování audiovizuálního obsahu na Internetu. Pátá část prezentuje interpretaci autorského práva na Internetu. Na tyto kapitoly navazuje část práce, jež se věnuje právním aspektům vnímané problematiky. Závěr obsahuje zhodnocení současné situace a pohled na další možný vývoj v oblasti tohoto fenoménu.

### **14.2. Summary**

This work covers the phenomenon of sharing and downloading audio-visual content on the Internet. It concentrates on the problems of peer-to-peer networks and paid download services are also mentioned. The goal of this work lies in the description of this area's development history and in the interpretation of these facts from the point of view of media and cultural studies. The work also, in an extensive way, follows the law aspects of the described area. The text is divided into several thematic blocks. Firstly, it addresses the theoretical approaches to the Internet as a new medium. The next part deals with the Internet as a distributive medium; therefore it includes the technological point of view. The fourth block describes the area of peer-to-peer networks and paid download services of audio-visual content on the Internet. The fifth part presents the interpretation of the copyright law on the Internet. These sections are connected to the next part of the work, which covers legal aspects of the apprehended problems. The conclusion contains assessment of the current situation and suggests a possible development of this phenomenon in the future.