

UNIVERZITA PARDUBICE

FAKULTA EKONOMICKO-SPRÁVNÍ

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

2024

Lucie Rusmichová

Univerzita Pardubice  
Fakulta ekonomicko-správní

Autorské právo v multimédiích  
Bakalářská práce

Univerzita Pardubice  
Fakulta ekonomicko-správní  
Akademický rok: 2023/2024

# ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení: **Lucie Rusmichová**  
Osobní číslo: **E21538**  
Studijní program: **B0688A050001 Aplikovaná informatika**  
Specializace: **Multimédia ve firemní praxi**  
Téma práce: **Autorské právo v multimédiích**  
Zadávací katedra: **Ústav správních a sociálních věd**

## Zásady pro vypracování

Cílem bakalářské práce je vymezit pravidla pro digitální tvorbu a poukázat na autorskoprávní problémy spojené s umělou inteligencí.

Osnova:

- Vymezení pojmu autor a autorské právo.
- Vývoj autorského práva na území České republiky.
- Copyright multimediální tvorby.
- Umělá inteligence – vymezení pojmu.
- Využití umělé inteligence v praxi.
- Shrnutí a vyhodnocení.

Rozsah pracovní zprávy: **cca 35 stran**  
Rozsah grafických prací:  
Forma zpracování bakalářské práce: **tištěná/elektronická**

Seznam doporučené literatury:

COECKELBERGH, Mark, 2023. Etika umělé inteligence. Filosofie. ISBN 978-80-7007-746-7.  
MALÁ, Jitka, 2021. Autorem je každý z nás. Praha. Academia. ISBN 978-80-200-3251-5.  
MYŠKA, Matěj, 2020. Výjimky a omezení autorského práva v prostředí digitálních sítí. Praha. Wolters Kluwer. ISBN 978-80-7598-842-3.  
ZIBNER, Jan, 2022. Umělá inteligence jako technologická výzva autorskému právu. Praha. Wolters Kluwer. ISBN 978-80-7676-442-2.

Vedoucí bakalářské práce: **JUDr. Barbora Kovářová**  
Ústav správních a sociálních věd

Datum zadání bakalářské práce: **1. září 2023**  
Termín odevzdání bakalářské práce: **30. dubna 2024**

**prof. Ing. Jan Stejskal, Ph.D.** v.r.  
děkan

LS.

**Mgr. Pavel Sedlák, Ph.D.** v.r.  
garant studijního programu

V Pardubicích dne 1. září 2023

Prohlašuji:

Práci s názvem Autorské právo v multimédiích jsem vypracovala samostatně. Veškeré literární prameny a informace, které jsem v práci využila, jsou uvedeny v seznamu použité literatury.

Byla jsem seznámena s tím, že se na moji práci vztahují práva a povinnosti vyplývající ze zákona č. 121/2000 Sb., o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon), ve znění pozdějších předpisů, zejména se skutečností, že Univerzita Pardubice má právo na uzavření licenční smlouvy o užití této práce jako školního díla podle § 60 odst. 1 autorského zákona, a s tím, že pokud dojde k užití této práce mnou nebo bude poskytnuta licence o užití jinému subjektu, je Univerzita Pardubice oprávněna ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které na vytvoření díla vynaložila, a to podle okolností až do jejich skutečné výše.

Beru na vědomí, že v souladu s § 47b zákona č. 111/1998 Sb., o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších předpisů, a směrnici Univerzity Pardubice č. 7/2019 Pravidla pro odevzdávání, zveřejňování a formální úpravu závěrečných prací, ve znění pozdějších dodatků, bude práce zveřejněna prostřednictvím Digitální knihovny Univerzity Pardubice.

V Pardubicích dne 08. 04. 2024

Lucie Rusmichová v.r.

## **PODĚKOVÁNÍ**

Ráda bych tímto poděkovala své vedoucí bakalářské práce, JUDr. Barboře Kovářové, za její cenné rady, inspiraci a trpělivost. Také děkuji svým přátelům a rodině, že mě podporovali po celou dobu mého studia.

## **ANOTACE**

Bakalářská práce se zabývá problematikou autorského práva v oblasti digitálních technologií, ukazuje licence a mezinárodní smlouvy, které mohou být pro autory užitečné. Vypráví stručnou historii autorského práva a varuje před rychlým rozvojem umělé inteligence.

## **KLÍČOVÁ SLOVA**

autor, autorské právo, copyright, AI, UI, umělá inteligence, licence

## **TITLE**

The Copyright in the World of Multimedia

## **ANNOTATION**

The bachelor's thesis deals with the issue of copyright in the field of digital technologies, talks about licenses and international agreements that can be useful for authors. It tells a brief history of copyright and warns against the rapid development of artificial intelligence.

## **KEYWORDS**

author, copyright, AI, artificial intelligence, license

# OBSAH

SEZNAM OBRÁZKŮ .....	10
ÚVOD .....	11
1. VYMEZENÍ POJMU AUTOR A AUTORSKÉ PRÁVO .....	12
1.1. Autorské právo .....	12
1.2. Copyright .....	12
1.3. Autor .....	13
1.4. Spoluautoři .....	13
1.5. Autorské dílo .....	14
2. VÝVOJ AUTORSKÉHO PRÁVA NA ÚZEMÍ ČESKÉ REPUBLIKY .....	15
3. COPYRIGHT MULTIMEDIÁLNÍ TVORBY .....	19
3.1. Licence .....	19
3.1.1. Copyright (všechna práva vyhrazena) - licence .....	19
3.1.2. Copyleft Licence .....	20
3.1.3. Creative Commons (CC) .....	20
3.1.4. Public Domain .....	21
3.1.5. Komerční licence .....	21
3.1.6. Shareware .....	22
3.1.7. Freeware .....	23
3.1.8. Proprietární licence .....	23
3.1.9. End User Licence Agreement (EULA) .....	24
3.1.10. Permissive Licence .....	24
3.1.11. Open Source Licence .....	25
3.1.12. Sublicence .....	26
3.2. Mezinárodní smlouvy .....	26
3.2.1. Bernská úmluva o ochraně literárních a uměleckých děl .....	26
3.2.2. Ženevská úmluva o autorském právu .....	27
3.2.3. Smlouva TRIPS (Smlouva o obchodních aspektech práv k duševnímu vlastnictví) .....	28
3.2.4. Mezinárodní úmluva o ochraně výkonných umělců, výrobců zvukových záznamů a rozhlasových organizací .....	28

3.2.5.	Internetové smlouvy.....	29
4.	UMĚLÁ INTELIGENCE – VYMEZENÍ POJMU .....	30
4.1.	Umělá inteligence (AI) .....	30
4.1.1.	Vznik, historie a vývoj umělé inteligence.....	30
4.1.2.	Úrovně a typy AI .....	31
4.1.3.	Systemy učení AI.....	31
4.2.	Neuronová síť (Neural Network).....	32
4.3.	Algoritmus .....	32
5.	UMĚLÁ INTELIGENCE V PRAXI .....	34
5.1.	Generátory obsahu .....	34
5.2.	Hlasoví asistenti .....	37
5.3.	Autonomní vozidla.....	39
5.4.	Diagnostika a lékařství.....	40
5.5.	Průmyslová automatizace .....	42
6.	VÝZKUM LIDSKÉHO VNÍMÁNÍ AUTORSKÉHO PRÁVA A UMĚLÉ INTELIGENCE V DIGITÁLNÍM PROSTŘEDÍ.....	44
	ZÁVĚR .....	76
	POUŽITÁ LITERATURA .....	77

## SEZNAM OBRÁZKŮ

Obrázek 1: Zákon z roku 1895.....	16
Obrázek 2: Ukázka výtvoru v Midjourney .....	36
Obrázek 3: Obrázek vytvořený s pomocí AI .....	71

# ÚVOD

Pro tvůrce je velmi důležité ochraňovat svá díla před zneužitím nebo nelegálním šířením. Proto jsem se rozhodla napsat svoji práci na téma Autorské právo v multimédiích.

Autorské právo je klíčovým nástrojem, který tvůrcům umožňuje chránit díla a zároveň podporuje kreativitu a inovace ve společnosti. Tato práce se zaměřuje na přehled autorského práva, jeho historii a problematiku spojenou s umělou inteligencí.

V první kapitole se podíváme na některé základní pojmy spojené s autorským právem, které jsou nezbytné pro pochopení jeho fungování a významu. Dále se zaměříme na historický vývoj autorského práva od jeho počátků až po současnost, což nám umožní pochopit, jak se tento právní institut vyvíjel a přizpůsoboval měnícím se společenským a technologickým podmínkám. V další kapitole se budu věnovat zákonným licencím a mezinárodním smlouvám, bez kterých by byla ochrana děl v zahraničí velmi složitá. Podkapitola věnovaná licencím se zaměří na různé druhy licencí, které umožňují autorům lépe pochopit a posléze správně užívat licence pro svá díla. Neméně důležitou součástí této práce jsou mezinárodní smlouvy a úmluvy, které upravují autorské právo na mezinárodní úrovni. Poznání těchto smluv je dobré pro lepší ochranu autorských práv v dnešním globalizovaném světě. Zvláštní pozornost věnuji také využití umělé inteligence v praxi a jejího vlivu na autorské právo. Tato nová technologie přináší nové výzvy, příležitosti, ale i hrozby pro tvůrce. Ve druhé části práce se nachází dotazník, jehož cílem bylo zjistit, jak lidé vnímají a rozumí problematice autorského práva a umělé inteligence. Výsledky tohoto dotazníku nám poskytnou vhled do aktuálního povědomí lidí o těchto tématech.

# 1. VYMEZENÍ POJMU AUTOR A AUTORSKÉ PRÁVO

Kapitola je zaměřena na vysvětlení a definování důležitých autorskoprávních pojmů, bez kterých by nebylo možné autorské právo správně pochopit. Cílem této kapitoly je shrnout a vysvětlit několik základních pojmů, které vytvářejí vztahy mezi uživateli autorských děl a jejich tvůrci. Každý z těchto pojmů má svůj význam a specifické místo v rámci autorského práva, a proto je důležité jim věnovat zvláštní pozornost. Tato kapitola bude vycházet ze zákona č. 121/2000 Sb., o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (dále jen „autorský zákon“).

## 1.1. Autorské právo

Autorské právo patří mezi větší skupinu práv, která hromadně nazýváme práva duševního vlastnictví. Jsou to práva poskytující autorovi autorského díla ochranu proti neoprávněnému užití jeho díla. Tato ochrana jim umožňuje kontrolovat, jak jsou jejich díla používána a získávat odměnu, většinou ve finanční podobě, za jejich využití. Autorská práva zahrnují právo na reprodukci, distribuci, veřejné představení, vytváření odvozených děl a další. Může se jednat například o knihy, obrazy, hudbu, fotografie, filmy nebo software. Autorské právo vzniká v okamžiku vzniku díla, když je dílo v objektivní podobě, tedy vnímatelné člověkem. Právo k dílu však nezaniká v případě rozbití věci, na které se dané autorské dílo nachází nebo jí je vyjádřeno. Autorský zákon však souvisí i s občanskoprávními vztahy, a tudíž i s občanským zákoníkem, je to tedy zákon speciální. Autorské právo se může chápat ze dvou úhlů, a to právo objektivní a právo subjektivní. Právo objektivní je chápáno jako skupina právních norem upravující vztahy ve společnosti, které vznikají při vzniku a využívání autorského díla. Z širší stránky věci se nepojednává pouze o právní normy nacházející se v autorském zákoně, může zde být zahrnuto i spousta jiných právních norem nacházejících se v ostatních sbírkách zákonů, jež také upravují tuto problematiku právních vztahů. V subjektivním slova smyslu je autorské právo chápáno jako nárok autora na dílo a jeho užívání. Není možné se vzdát autorských práv ani je nelze odcizit. (*Srstka 2019, s. 33,34*)

## 1.2. Copyright

Copyright je termín přejatý z anglicky mluvících zemích, má tedy velmi podobný význam jako termín autorské právo. Pojmy mají však i několik rozdílů. Copyright ochraňuje dílo pouze před nezákonným kopírováním, kdežto autorské právo chrání i práva autora k dílu. Copyright také uznává jako autory i osoby právnické, na rozdíl od kontinentálního autorského práva. Co copyright ale neuznává jsou výkonní umělci. Angloamerická verze tohoto zákona

je benevolentnější při uzavírání smluv, kde upřednostňuje nakladatele před autory díla, kdežto v autorském právu je to obráceně. Dalším rozdílem je, jak tyto zákony chápou autorská díla. Copyright uznává hmotná díla na nosiči, ne tedy jako nehmotné a chrání toto dílo až od chvíle jeho registrace. Jako poslední rozdíl bych uvedla, že autorské právo definuje autorské dílo jako originální jedinečnou tvorbu, ale copyright chrání tvorbu, která nebyla zkopírovaná. S většími či menšími rozdíly oba výrazy tedy znamenají právní ochranu proti neoprávněnému užití autorských děl. (Ulčová 2019)

### **1.3. Autor**

Autor je fyzická osoba, která vytvořila originální autorské dílo. Nezáleží, zda je tato osoba již plnoletá nebo je autorem dítě na základní škole. Fyzická osoba, která není svéprávná nebo má svéprávnost z jakéhokoli důvodu omezenou může být také autorem díla. Nelze za autora považovat osobu právnickou (v angloamerickém právu lze), nebo osobu fyzickou, která dílo nevytvořila. Autorem může být jednotlivec, ale i skupina lidí, tomu se říká spoluautorství. (Malá 2021, s. 11)

### **1.4. Spoluautoři**

Spoluautoři jsou skupina dvou a více fyzických osob, které společně vytvořily autorské dílo. Tento typ autorství se používá především při tvorbě obsáhlých odborných knih. Na toto dílo mají spoluautoři po dokončení stejný nárok. Při tvorbě společného díla není podstatné, zda dílčí autoři pracovali jednotlivě, postupně nebo hromadně. Nezáleží ani na jak velké části díla jednotliví autoři pracovali. Se spoluautorstvím se setkáváme pouze v případě, kdy na díle spolupracují pouze autoři stejného typu tvorby, například při psaní učebnice českého jazyka budou spolupracovat pouze znalci tohoto oboru.

Za spoluautory naopak nemůžeme označit osoby, které se na tvorbě díla podílely poskytnutím technického materiálu, námětem nebo odborným poradenstvím. Jestliže je konečné dílo složeno z několika samostatných děl, například ilustrovaná kniha, také se o spoluautorství nejedná. Jsou to tedy jednotlivá díla sloučená v jeden celek. Pokud by autor byl tvůrcem ilustrací a zároveň tvůrcem textu knihy, ani tak by se nejednalo o spoluautorství a tato osoba by byla autorem textu a autorem ilustrací. Pokud se jeden z autorů rozhodne s autorským dílem jakýmkoli způsobem nakládat, potřebuje souhlas všech ostatních spoluautorů, nehledě na jejich podíl tvorby při vytváření díla. Bránil by-li jeden ze spoluautorů bez opodstatněného důvodu užití díla, mohou ostatní spoluautoři žádat soud o nahrazení scházejícího souhlasu. V případě vzniku finančních odměn za autorské dílo jsou jednotliví spoluautoři vypláceni podle podílu práce

na tomto dílu, nedomluví-li se jinak. Jestliže nelze přesně určit, kdo má jak velký podíl na dílu, jsou procenta z výtěžku stejná. (*Zákony pro lidi 2024*)

## 1.5. Autorské dílo

Autorské dílo je v autorském zákoně popsáno jako dílo literární a jiné dílo umělecké a dílo vědecké. Je výsledkem osobité tvůrčí práce autora, jakožto fyzické osoby, která dílo vytvořila. Autorské dílo musí být originálním a jedinečným dílem. Dílo musí být pro lidi pochopitelné, objektivně vnímatelné, a to včetně podoby elektronické, trvalé nebo dočasné, bez ohledu na jeho rozsah, účel nebo význam.

Autorská díla se dělí na díla umělecká, ke kterým řadíme i díla literární, a díla vědecká. Díla můžeme rozdělovat i podle dalších kategorií. Jako první představím díla slovesná. Tato díla jsou vyjádřena slovy, mluvenými nebo psanými. Do této kategorie spadají jak díla umělecká, tak díla vědecká. U děl vědeckých se jedná o vědecké postupy nebo odbornou analýzu, nikoli o vynálezy nebo užité vzory. Další skupinou jsou díla hudební, vyjadřují se melodií a hudbou. Následují díla dramatická, hudebně dramatická, choreografická a pantomimická, díla fotografická a díla vyjádřená postupem podobným fotografii, díla audiovizuální, dílo výtvarné, dílo kinematografické, dílo malířské, grafické a sochařské, dílo architektonické včetně děl urbanistických, dílo užitého umění a dílo kartografické. Počítačový program a databáze také spadají pod autorskoprávní ochranu.

Autorské dílo je nezbytné vždy chápat jako nehmotnou věc, jako výplod fantazie. Objektem právní ochrany zde není fyzická věc, kde je dílo uchováváno, ta je pouze nástrojem vyjádření díla. Z tohoto důvodu osoba, která si zakoupí předmět, kde je dílo zachyceno, nenabývá autorského práva, ale pouze vlastnického. Za autorské dílo se nepovažuje námět díla sám o sobě, denní zpráva nebo jiný údaj sám o sobě, objev, myšlenka, princip, vědecká teorie, postup, matematický a obdobný vzorec, metoda, statistický graf a podobný předmět sám o sobě. Mezi chráněná díla nepatří také veřejné listiny, úřední díla, státní symboly atp., jelikož tato díla mají sloužit veřejnosti. (*Malá 2021, s. 13-18*)

## 2. VÝVOJ AUTORSKÉHO PRÁVA NA ÚZEMÍ ČESKÉ REPUBLIKY

Než se začnu věnovat přímo autorskému právu v oblasti multimédií, je potřeba vědět, jak a za jakých podmínek autorské právo vůbec vznikalo.

V průběhu staletí prošlo autorské právo na území České republiky mnoha změnami a úpravami, které odrážely nejenom vývoj společnosti, ale také technologické inovace a mezinárodní vztahy. Pohled do minulosti nám umožní nejen porozumět kořenům autorského práva a jeho postupnému vývoji v rámci českých dějin, ale také nám pomáhá pochopit jeho současnou podobu a výzvy, kterým čelíme v digitální éře.

Ve starověku a středověku bylo běžnou praxí, že autor vytvořil dílo (např. knihu), která následně byla bez omezení opisována a přepisována. Do konce novověku neexistoval žádný zákon, který by chránil autora nebo jeho dílo. Díky neustálým přepisům autorských děl se nám však dochovalo do současnosti mnoho textů, které by byly jinak ztraceny. Za vlády Marie Terezie se začaly objevovat pokusy o usměrnění plagiátorství, kdy panovnice vydávala nařízení o cenzuře, ve kterých byl trestán nepovolený tisk kopií. Díla z cizích zemí se mohla kopírovat dál. Roku 1806 byl vydán Knihkupecký řád, který nedovoloval znovu vydat dílo bez vědomí a souhlasu autora a prvotního nakladatele. Dalším pomocníkem pro vytvoření autorského zákona se stal Všeobecný občanský zákoník vydaný roku 1811. Zde byl například paragraf, který upravoval smlouvy o dílo a vztahy a závazky mezi nakladateli a spisovateli. Tento zákon se již vztahoval i na mapy nebo hudební skladby. (*Šebelová 2006, s. 15*)

Zlom v tomto nastal, když rakouský císař Ferdinand I. Dobrotivý vyhlásil dne 19. října 1846 Císařský patent č. 992 s. z. s. (Nejvyšší císařský patent k ochraně literárního a uměleckého vlastnictví proti neoprávněnému zveřejnění, dotisku a napodobení). Tento patent položil základy autorskoprávních předpisů v habsburské monarchii, tedy i na našem území. Poprvé zavedl zásady ochrany děl literárních, hudebních a výtvarných, a to především proti mechanickému kopírování, a u děl dramatických a hudebních rovněž proti veřejnému provozování. Nedostatek této vyhlášky byl v přehlédnutí rychle se rozvíjejícího odvětví fotografie. (*Michalek 2010*)

Dne 9. září 1886 přišla v platnost Bernská úmluva o ochraně literárních a uměleckých děl, která zajišťovala právní ochranu autora, jenž náležel k jiné zemi, než ve které autorské dílo vytvořil. Byla sepsána na popud francouzského spisovatele Victora Huga. Důvodem jejího zhotovení

bylo vytvořit zákon, který bude chránit autora, ne jenom ekonomické dopady, jak tomu bylo v anglosaském právu. Před vznikem této úmluvy nebyla uznávána autorská práva cizinců v dané zemi, úmluva tedy zajistila základ mezinárodního autorského práva. Tímto dokumentem byla vymezena nejnižší sazba ochrany děl na padesát let od autorovy smrti. Nepatřila sem však díla fotografická a kinematografická. V průběhu času byla dohoda několikrát doplňována a upravována. Podle této úmluvy musí být autorská práva automatická, není potřeba díla nikde nijak registrovat. Rakousko-Uhersko se přidalo k Bernské úmluvě až v roce 1908, důvodem byl odstavec o ochraně překladů, který byl v tomto mnohojazyčném státě problémem. (Srstka 2019, s. 24)

Dne 22. června 1886 vyzvala poslanecká sněmovna vládu k novým úpravám zákona z 19. října 1846, č. 922 s. z. s. Vláda tedy vytvořila nový zákon č. 197 ř. z. o právu původcovském k dílům literárním, uměleckým a fotografickým, který přišel v platnost i v účinnost v den svého vydání, a to 26. prosince roku 1895 (viz obrázek 1). Výnos schválily obě sněmovny říšské rady. Až zde



Obrázek 1: Zákon z roku 1895

můžeme mluvit o prvním autorském zákoně v monarchii. Z konečného nařízení však nevyvstávalo jasné tvrzení, zda by se tímto zákonem zrušily předešlé normy týkající se autorských práv. V této době bylo autorské právo považováno za soukromé právo absolutní povahy, jenž se odlišovalo hlavně tím, že jeho předmětem byly nehmotné statky. Zákon z roku 1895, č 197 ř. z. byl modifikován jen jednou, a to na zákon č. 58/1907 ř. z. z důvodu upřesnění a rozšíření § 2, kde se jednalo především o mezinárodním (německém) autorství. Tento zákon byl v platnosti do roku 1926. (Čermák 2017)

Po rozpadu Rakouska-Uherska v roce 1918 přebírá nově vzniklé Československo zákony rakouské spolu s uherskými, které do té doby platily na slovenském území a na Podkarpatské

Zdroj: onb.ac.at

Rusi. V roce 1919 vydala Československá republika zákon č. 305/1919 Sb. o založení Patentního úřadu v Praze. Ve stejném roce vzniká i Ochranné sdružení autorské československých skladatelů, spisovatelů a nakladatelů hudebních (OSA). OSA se tak stala prvotním sdružením u nás, jež započala s autorskoprávní kolektivní správou, zprvu v hudební sféře. Byla založena podle spolků v zahraničí. (*Čermák 2017*)

1. března 1927 vstoupil v účinnost zákon č. 218/1926 Sb., o původském právu k dílům literárním, uměleckým a fotografickým, který nahrazoval autorský zákon z roku 1907. Nalézala se zde např. délka trvání právní ochrany, která byla určena na padesát let od autorovy smrti, v případě více autorů, tedy spolupůvodců, bylo dílo chráněno padesát let od smrti posledního z nich. Tímto zákonem se sjednotilo autorské právo na území celé Československé republiky, stalo se tak ještě dříve, než byla sjednocena práva občanská. Pro díla literární a umělecká, která neměla známého autora, bylo nařízením č. 10/1927 Sb. z. a n. zaveden rejstřík. Novelizace zákona nastala s nařízením 120/1936 Sb. z. a n., která reaguje na změny v Bernské úmluvě z Římské konference konané roku 1928. (*Srstka 2019, s. 25*)

S nástupem nového režimu v Československu po roce 1948 přišly i změny v právním řízení státu. Tyto změny se nevyhnuly ani právu autorskému. V této době bylo autorské právo považováno za speciální oblast občanského práva. Zákon č. 115/1953 Sb. o právu autorském, chránil zájmy autora a jeho díla jak z osobní stránky, tak z majetkové. Vycházel tedy z přijetí subjektivního práva tvůrce. (*Srstka 2019, s. 28*) V § 1 je upraveno následující: „Účelem autorského zákona je upravit vztahy, které vznikají v souvislosti s vytvořením děl literárních, vědeckých a uměleckých, tak, aby byla zajištěna ochrana zájmů autorů takových děl a podnícena ideová tvorba sloužící zájmům lidu a jeho kulturnímu růstu, aby zároveň bylo zaručeno, že se na výsledcích tvůrčí činnosti autorů budou podílet nejširší masy pracujícího lidu, aby se tak jejich díla stala účinným nástrojem budování socialistické společnosti.“ (*Zákony pro lidi 2024*) V tomto paragrafu je jasně vidět, jakým směrem se naše republika začala ubírat. V zákoně bylo také uvedeno, kdy je nezbytné svolení autora při pořizování zvukového nebo vizuálního záznamu, který bude přístupný veřejnosti. (*Srstka 2019, s. 29,30*)

V roce 1965 přichází autorský zákon č. 35/1965 Sb., o dílech literárních, vědeckých a uměleckých, který reaguje na přijetí socialistické ústavy v roce 1960. Účelem tohoto zákona bylo především zaručit žádoucí předpoklady pro rozvoj socialistické společnosti. Novinkou také bylo, že se autorství stalo nepřevoditelným. Zákon byl pro obecné formulace značně

stručnější než jeho předchůdce, a proto byl s novelizacemi použitelný až do roku 2000. (Šebelová 2006, s. 15)

Novelizaci zákona 35/1965 Sb. přinesl až rok 1989, kdy bylo potřeba odstranit paragrafy odkazující k minulému režimu vlády a upravit některé části pro přechod na tržní ekonomiku. Vznikl tedy zákon č. 89/1990 Sb., který doplnil předchozí právní úpravu. Byla zrušena povinnost registrovat autorská díla do organizací, které dohlížely na správné užití práv v zahraničí. Také byla prodloužena práva k filmovým dílům na 50 let z původních 25, to samé platilo i u výkonných umělců. Dále byla zavedena finanční kompenzace v okolnosti nemajetkové újmy, jako například zneužití díla nebo urážce na cti. Díky rychlému vývoji technologií přicházely brzy další novely tohoto zákona týkající se zákonných licencí, počítačových technologií, programů atd. (Srstka 2019, s. 31)

S několika dalšími novelizacemi, které měly za účel přiblížit zákony ČR k právním předpisům EU, začal být zákon č. 89/1990 Sb. nepřehledný a zastaralý. Proto byl vyhotoven nový zákon upravující autorské právo podle vzoru zemí západní Evropy. Tento nový zákon, č. 237/1995 Sb. o hromadné správě autorských práv a práv autorskému právu příbuzných a o změně a doplnění některých zákonů, byl v platnosti zároveň se zákonem č. 35/1965 Sb., respektive s jeho novelizací. (Srstka 2019, s. 31)

Oba tyto zákony byly nahrazeny jednou právní úpravou, a to zákonem č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon). Tím se dostáváme k platné verzi autorského zákona, jež nabyla účinnosti 1. prosince 2000. Zákon vychází, stejně jako jeho předchozí varianty, z kontinentální koncepce autorského zákona. Přinesl celkovou úpravu autorských práv a práv souvisejících, nově je zde např. zařazeno i právo nakladatele. Je také prodlouženo trvání autorského práva na dobu 70 let po smrti autora. Zákon prošel mnoho novelizacemi a nejnovější z nich byla vydána v roce 2019, která uvádí, jak zobrazovat díla pro osoby s postižením zraku bez nutnosti souhlasu autora. (Šebelová 2006, s. 16)

### 3. COPYRIGHT MULTIMEDIÁLNÍ TVORBY

V digitální éře, kde multimediální obsah hraje hlavní roli v kreativním vyjádření a komunikaci, je nezbytné porozumět právním aspektům autorských práv a copyrightu. Tato kapitola se zaměřuje na analýzu právního rámce, který upravuje tvorbu, distribuci a využití multimediálního obsahu. Každá z podkapitol se zabývá specifickými aspekty práva, které jsou klíčové pro tvůrce, vydavatele, uživatele a další zúčastněné subjekty v oblasti multimediální tvorby. Od základních principů autorských práv a rozsahu jejich ochrany po praktické otázky licencování, spravedlivého užití a ochrany v digitálním prostředí. Tyto kapitoly poskytují ucelený pohled na složité právní otázky, které vznikají v kontextu moderní digitální tvorby.

#### 3.1. Licence

Důležitou součástí autorských práv jsou licence. Umožňují autorům kontrolovat, jak budou jejich díla užívána, šířena a reprodukována. Licence poskytují právní oporu, která stanovuje podmínky, za jakých mohou třetí strany používat autorské dílo. Tato kapitola se zaměřuje na různé typy licencí a jejich specifika.

##### 3.1.1. Copyright (všechna práva vyhrazena) - licence

Tato licence zajišťuje maximální ochranu autorských práv autora díla a omezuje jakékoli užití, kopírování, distribuci nebo modifikaci díla bez předchozího povolení od vlastníka. Uživatelé, kteří chtějí využít dílo chráněné touto licencí, musí splnit podmínky stanovené vlastníkem autorských práv a získat jeho souhlas.

Jedním z hlavních výhod této licence je, že ostatní subjekty musí získat přímé povolení od tvůrce, pokud chtějí využívat jeho dílo. To zahrnuje nejen samotné použití díla, ale i jeho kopírování, distribuci, veřejné předvádění nebo vytváření odvozených děl. Bez souhlasu tvůrce je jakékoli takové použití díla zakázáno a může být považováno za porušení autorských práv.

Licence se často využívá v komerční sféře, kde je ochrana duševního vlastnictví důležitá pro zajištění spravedlivé odměny a udržení konkurenční výhody na trhu. Ochranou díla se zajišťuje zachování hodnoty díla a jeho komerční potenciál. Tvůrce může například prodávat licence k využívání svého díla, uzavírat smlouvy o licencování s jinými subjekty nebo vybírat poplatky za použití svého díla. *(Ševčík 2016)*

Tímto způsobem mají tvůrci díla možnost pevně stanovit podmínky jeho využití a zabezpečit si kontrolu nad tím, jakým způsobem je jejich dílo využíváno a distribuováno. Zároveň jim poskytuje možnost zajistit si spravedlivou finanční odměnu za jejich práci a podporuje jejich tvůrčí činnost.

V současné digitální éře je licence Copyright (všechna práva vyhrazena) nezbytným nástrojem pro tvůrce, kteří chtějí chránit své duševní vlastnictví a zároveň mít kontrolu nad tím, jak je jejich dílo využíváno ostatními. Je to základní mechanismus pro ochranu tvůrčí práce a zajištění uznání a odměny pro každého tvůrce. (*Beneš 2015*)

### **3.1.2. Copyleft Licence**

Copyleft licence jsou specifickým typem open-source licencí, které mají jedinečný přístup k ochraně otevřenosti a volné dostupnosti obsahu. Když autor použije Copyleft licenci k publikaci svého díla, zavazuje se, že kdokoli, kdo modifikuje nebo vytvoří odvozené dílo z tohoto původního díla, musí tyto modifikace distribuovat pod stejnou licenci nebo pod licenci, která je kompatibilní s původní licenci.

Tímto způsobem Copyleft licence chrání princip otevřenosti a volné dostupnosti obsahu. Ve srovnání s jinými open-source licencemi, které mohou dovolovat uzavřené nebo proprietární modifikace, Copyleft licence vyžadují, aby veškeré odvozené práce zůstaly volně dostupné. To znamená, že i když někdo provede modifikace původního díla, tyto modifikace musí zůstat dostupné pro veřejnost pod podobnými otevřenými podmínkami jako původní dílo. Tento princip je klíčový pro udržení otevřeného charakteru softwaru, obsahu nebo projektu, který je licencován pod Copyleft licenci. Umožňuje to zajistit, že i při úpravách či rozšířeních zůstane dílo veřejně přístupné a nebude zpoplatněno. Z tohoto důvodu jsou Copyleft licence oblíbené u tvůrců, kteří chtějí zajistit, aby jejich práce zůstala otevřená a dostupná pro další uživatele.

Při rozhodování o použití Copyleft licence je důležité zvážit své cíle a priority vzhledem k danému projektu nebo dílu. Pokud je ochrana otevřenosti a volné dostupnosti obsahu pro autora důležitá, může být Copyleft licence správnou volbou. Nicméně je také důležité porozumět různým typům Copyleft licencí a zvolit tu, která nejlépe vyhovuje potřebám a charakteru projektu. (*Jelínek 2014*)

### **3.1.3. Creative Commons (CC)**

Tyto licence představují flexibilní nástroj, který umožňuje tvůrcům sdílet svá díla s veřejností za určitých podmínek. Jednou z nejvýznamnějších vlastností CC licencí je, že poskytují tvůrcům možnost přizpůsobit svá práva na základě svých preferencí. To znamená, že místo standardního „všechna práva vyhrazena“ mohou tvůrce určit, jaká práva chtějí zachovat a která chtějí propůjčit ostatním.

Existuje několik variant CC licencí, z nichž každá má své vlastní podmínky a omezení. Například licence CC BY (Uveďte autora) umožňuje ostatním sdílet, upravovat a využívat dílo

za podmínky uvedení původního autora. To znamená, že kdokoli může využít dílo za předpokladu, že uvede autora, ale není omezen v tom, jak dílo použije. Na druhou stranu licence CC BY-NC (Uveďte autora – Nezakládejte na této licenci) zakazuje komerční využití díla, což znamená, že ostatní mohou sdílet a upravovat dílo, ale pouze za nekomerčním účelem a za podmínky uvedení původního autora.

Při výběru správné CC licence je tedy velmi důležité zvážit, jaký druh využití svého díla chce autor povolit a jaká omezení chce uplatnit. Pokud je pro autora důležitá široká dostupnost jeho díla a není proti jeho úpravám či komerčnímu využití, může být vhodná licence CC BY. Naopak, pokud preferuje, aby jeho dílo zůstalo nekomerční a neupravované, může být lepší volbou licence CC BY-NC.

Využití CC licencí má široký dopad na sdílení znalostí, kreativitu a inovace. Tyto licence podporují otevřený přístup k informacím a kultuře, což v konečném důsledku přispívá k rozvoji společnosti a kreativního myšlení po celém světě. Jsou klíčovým prvkem pro tvůrce, kteří chtějí podpořit sdílení a použití svých děl za účelem šíření znalostí a inspirace. *(Schejbalová 2022)*

#### **3.1.4. Public Domain**

Je to licence, kdy dílo spadá do veřejného vlastnictví bez jakýchkoli právních omezení. Dílo tedy není chráněno autorskými právy a kdokoli má právo ho volně využívat, šířit, upravovat a používat ve svých projektech bez potřeby získávat povolení či platit za licenci. Díla se mohou dostat do public domain z několika důvodů. Jedním z nich je vypršení ochrany autorských práv, což nastává po uplynutí určitého časového období od smrti autora. Dalším důvodem může být explicitní rozhodnutí tvůrce darovat své dílo veřejnosti bez omezení.

V rámci public domain neexistují žádné podmínky nebo omezení týkající se využití díla. To znamená, že kdokoli může využívat dílo bez ohledu na své účely, a to bez nutnosti dodržovat jakékoli licenční ujednání či platit za jeho použití. Tato volnost umožňuje široké spektrum aktivit, od vytváření nových uměleckých děl po využívání díla ve vzdělávacích projektech, v komerční sféře i v neziskovém sektoru.

Rozhodnutí dát své dílo do public domain může být motivováno snahou o maximální dostupnost a šíření díla. *(Wikiskripta 2023)*

#### **3.1.5. Komerční licence**

Důležitá licence pro tvůrce, kteří chtějí získat finanční odměnu za svou tvůrčí práci. Tato licence jim umožňuje využívat svá díla v komerční sféře, což může zahrnovat prodej výrobků nebo služeb, licenční poplatky za použití díla nebo získávání příjmů z reklamy. Pro mnoho

tvůrců je komerční licence hlavním zdrojem příjmů a umožňuje jim věnovat se své tvůrčí činnosti na plný úvazek.

Komerční licence může být vhodná volba, pokud autor plánuje vydělávat peníze z prodeje produktů nebo služeb spojených s dílem, nebo pokud chce získávat příjmy z licenčních poplatků za použití díla jinými subjekty. Tato licence umožňuje legálně využívat tvůrčí práci ve prospěch podnikání nebo osobního příjmu.

Podmínky a omezení komerční licence mohou být různorodé a závisí na konkrétní licenční dohodě. Může se jednat o platbu licenčního poplatku, dodržování určitých podmínek stanovených tvůrcem nebo omezení týkající se způsobů komerčního využití díla. Je důležité pečlivě prostudovat podmínky dané licence a zvážit, zda odpovídají potřebám a očekáváním ohledně komerčního využití díla. *(Rybničková 2016)*

### **3.1.6. Shareware**

Představuje typ licence, který poskytuje uživatelům možnost vyzkoušet si produkt nebo program zdarma předtím, než se rozhodnou pro jeho plný nákup. Tento přístup je obzvláště populární v oblasti softwaru, kde uživatelé často potřebují zjistit, zda daný program splňuje jejich potřeby a očekávání, než investují do jeho plné verze. *(Dobrozenský 2022)*

Pojem „shareware“ vznikl v osmdesátých letech dvacátého století a původně označoval software, který byl „sdílen“ mezi uživateli, často prostřednictvím sdílení disket či online komunit. Uživatelé mohli zdarma stáhnout základní verzi programu a vyzkoušet si jeho funkce. Nicméně, po určité době používání nebo dosažení určitého bodu využití, byli uživatelé vyzváni k zaplacení za plnou verzi, která často nabízela rozšířené funkce, větší stabilitu nebo technickou podporu.

Jedním z hlavních prvků shareware modelu je flexibilita. Uživatelé mají možnost seznámit se s produktem a posoudit jeho hodnotu předtím, než se do něj rozhodnou investovat. Tento přístup může být pro tvůrce přínosný, protože umožňuje šíření jejich produktu a získání potenciálních zákazníků, kteří by jinak nebyli ochotni si produkt koupit bez předchozího vyzkoušení.

Zároveň je důležité, aby tvůrci dokázali přesvědčit uživatele o hodnotě jejich produktu. Získat si jejich důvěru, aby byli ochotni přejít k placené verzi. Také je podstatné stanovit správnou dobu a místo, kde bude vyžadováno zaplacení za plnou verzi, aby nedošlo k odchodu potenciálních zákazníků. *(Krejčí 2000)*

### 3.1.7. Freeware

Freeware je koncept, který poskytuje uživatelům možnost volně stahovat a využívat software nebo jiná digitální díla bezplatně. Tento model distribuce se stal populárním zejména v oblasti softwaru, kde umožňuje uživatelům získat přístup k užitečným nástrojům a aplikacím bez nutnosti platit za jejich licenci.

Jednou z hlavních výhod freeware je absence finančních omezení pro uživatele, tzn. uživatelé mohou volně stahovat, instalovat a používat software bez jakýchkoli poplatků nebo plateb. Tento přístup je často vnímán jako velký přínos pro uživatele, kteří hledají kvalitní nástroje a aplikace bez finančních investic. Freeware obvykle neobsahuje žádná omezení ohledně použití nebo distribuce, takže uživatelé mají plnou svobodu využívat software podle svých potřeb a preferencí, aniž by museli dodržovat složité licenční podmínky nebo omezení.

Pro tvůrce může být freeware atraktivní možností pro šíření jejich děl a získání popularity a uznání. Poskytnutí díla zdarma může přilákat velké množství uživatelů a umožnit tvůrcům dosáhnout širokého publika. Tento model může být zvláště účinný pro tvůrce, kteří chtějí získat uživatelskou základnu a později zpeněžit své dílo pomocí dalších služeb nebo funkcí. *(Krejčí 2000)*

### 3.1.8. Proprietární licence

Forma právního nástroje, kterým vlastník autorských práv upravuje použití, distribuci a modifikaci svého díla. Oproti volně dostupným licencím, které obvykle umožňují široké využití, proprietární licence mají tendenci být restriktivnější a klást více omezení na uživatele. Tyto licence jsou často využívány v komerční sféře, zejména v případě softwaru, digitálního obsahu nebo jiných děl, která mají vysokou hodnotu a jsou chráněna autorskými právy.

Původ proprietární licence spočívá v právu vlastníka autorských práv udělit licenci s určitými podmínkami. Tyto podmínky mohou zahrnovat omezení týkající se použití díla pouze pro určité účely, povinnost zaplacení licence, omezení distribuce na konkrétní trh nebo oblast a další restrikce. Zpravidla mají tyto licence pevně stanovená pravidla, která uživatelům omezují svobodu využití díla.

Výběr proprietární licence může být vhodný pro tvůrce, kteří chtějí udržet větší kontrolu nad svým dílem a získat finanční odměnu za jeho využití. V komerční sféře jsou proprietární licence častou volbou. Nicméně je důležité si uvědomit, že s tímto typem licence může přicházet omezení ve smyslu flexibility a otevřenosti díla pro širší komunitu uživatelů. *(Můčka 2021)*

### **3.1.9. End User Licence Agreement (EULA)**

EULA je právní dokument, který obsahuje ustanovení a podmínky týkající se používání konkrétního softwaru. Tato smlouva je uzavřena mezi tvůrcem nebo vydavatelem softwaru a koncovým uživatelem, jenž ji zpravidla potvrzuje a souhlasí s jejím zněním při instalaci nebo použití softwaru.

Hlavním cílem EULA je stanovit práva a povinnosti obou stran v souvislosti s užíváním softwaru. Licenční podmínky jsou jedním z hlavních prvků této smlouvy. Tyto podmínky určují, jakým způsobem může být software užíván, včetně možných omezení, jako je např. omezení počtu instalací, umístění nebo způsobu používání.

Dalším důležitým prvkem EULA jsou ustanovení týkající se omezení záruk. Tvůrce nebo vydavatel softwaru má snahu minimalizovat svou odpovědnost za případné chyby nebo nedostatky softwaru a často uvádí, že software je poskytován „tak jak je“, bez jakýchkoli záruk ohledně jeho funkčnosti.

Ustanovení ochrany obsahu v rámci EULA definují autorská práva a další práva duševního vlastnictví spojená se softwarem a upravují, jakým způsobem může být software využíván, distribuován a modifikován.

Pro koncového uživatele je klíčové, aby pečlivě prostudoval EULA a porozuměl všem jejím podmínkám a ustanovením, než s instalací nebo používáním softwaru souhlasí. To mu umožní vědět, jak může software legálně využívat a jaká jsou jeho práva a povinnosti. V případě nejasností nebo nejasných ustanovení je vhodné konzultovat s právním odborníkem. Pečlivé prostudování a pochopení EULA může uživateli poskytnout jistotu a ochranu před potenciálními právními problémy souvisejícími s užíváním softwaru. (*Rouse 2022*)

### **3.1.10. Permissive Licence**

Jsou charakteristické svou otevřeností a flexibilitou. Tyto licence poskytují uživatelům široké spektrum práv a možností ohledně využívání, modifikace a distribuce díla, které je pod nimi licencováno. Hlavním rysem permissive licencí je, že kladou minimální omezení na způsob, jakým může být software či jiný obsah využíván, což zahrnuje i komerční využití.

Příklady permissive licencí zahrnují MIT Licence, BSD Licence a Apache Licence. Tyto licence se snaží minimalizovat administrativní a právní bariéry spojené s užíváním softwaru či jiného obsahu. Tvůrci těchto licencí se obvykle snaží o to, aby uživatelé měli maximální svobodu a flexibilitu při práci s dílem, které licencují pod těmito podmínkami.

Při rozhodování o použití permissive licence je důležité vzít v úvahu potřeby a priority tvůrce. Tyto licence jsou ideální pro tvůrce, kteří chtějí podpořit širokou dostupnost a flexibilitu svého

díla pro uživatele. Zvolením permissive licence umožní tvůrce širokému spektru uživatelů využívat a modifikovat software či obsah bez zbytečných právních omezení. Tímto způsobem může být dílo šířeno a využíváno ve prospěch širší komunity. (*Software License 2022*)

### 3.1.11. Open Source Licence

Licence otevřeného zdrojového kódu jsou právní nástroje, které umožňují uživatelům volný přístup k zdrojovému kódu softwaru. To znamená, že kdokoli může získat přístup k samotnému kódu, který tvoří daný software, a to bezplatně. Tato otevřenost umožňuje uživatelům lépe porozumět fungování softwaru, což může vést k jeho zdokonalení nebo opravě chyb.

Jedním z klíčových aspektů open-source licencí je jejich schopnost umožnit modifikaci a distribuci softwaru. Uživatelé mají právo upravovat software podle svých potřeb, což zahrnuje opravy chyb, vylepšení a adaptace na specifické účely, vytvářet vlastní verze nebo přizpůsobení. Tato flexibilita umožňuje širokou škálu použití softwaru v různých kontextech.

Mezi nejznámější open-source licence patří GNU General Public License (GPL), MIT Licence a Apache Licence. Každá z těchto licencí má své vlastní podmínky a ustanovení, které upravují způsob používání, modifikace a distribuce softwaru. Například GPL klade důraz na zachování otevřenosti zdrojového kódu i při dalším šíření softwaru, zatímco MIT Licence je více zaměřena na minimalizaci právních omezení.

Při výběru správné open-source licence je důležité zvážit, jaké jsou cíle a hodnoty projektu nebo organizace. Je také důležité vzít v úvahu kompatibilitu dané licence s existujícími projekty a licencemi, aby nedošlo k porušení autorských práv nebo dalším právním problémům. Celkově řečeno, open-source licence poskytují uživatelům flexibilitu a otevřenost, což může být klíčem k úspěšnému vývoji a šíření softwaru.

Open-source, česky otevřený zdroj, je přístup k vývoji a licencování softwaru, který zdůrazňuje otevřenost, transparentnost a spolupráci ve vývoji softwarových projektů. Software s open-source licencí má veřejně dostupný zdrojový kód, což znamená, že kdokoli může zobrazit, upravit a distribuovat tento kód podle podmínek určených danou licencí.

Hlavní principy open-source zahrnují:

1. **Přístupnost zdrojového kódu:** Software s open-source licencí má veřejně dostupný zdrojový kód, který může kdokoli prohlížet, upravovat a distribuovat.
2. **Svoboda distribuce:** Uživatelé mají právo distribuovat open-source software, buď ve své původní podobě, nebo po provedení úprav, přičemž musí respektovat podmínky dané licence.

3. **Svoboda modifikace:** Open-source licence obvykle umožňují uživatelům upravovat software podle svých potřeb, což zahrnuje opravy chyb, vylepšení a přizpůsobení pro specifické účely.
4. **Otevřená komunita:** Open-source projekty jsou často vyvíjeny a udržovány otevřenou komunitou vývojářů a přispěvatelů, kteří spolupracují na zlepšení a rozvoji softwaru. (*Můčka 2021*)

### **3.1.12. Sublicence**

Sublicence je právní dohoda, která umožňuje třetí straně, označované jako sublicenciant, využívat nebo distribuovat dílo podle podmínek stanovených v původní licenci, avšak bez toho, aby vznikl přímý vztah mezi sublicenciantem a licenciantem. Jedná se o flexibilní mechanismus, který umožňuje šíření obsahu či softwaru s určitými omezeními a podmínkami. Typicky jsou podmínky sublicence definovány v rámci původní licence, která specifikuje, jaká práva a povinnosti má sublicenciant ve vztahu k licenciantovi a dalším zainteresovaným stranám. Tato ustanovení mohou stanovit např. jakým způsobem lze dílo využívat, jakým způsobem lze provádět distribuci, a jaké jsou eventuální omezení nebo povinnosti spojené se sublicencí.

Sublicence je často využívána v situacích, kdy chce tvůrce umožnit třetím stranám využívat nebo distribuovat své dílo za určitých podmínek, ale zároveň si přeje zachovat kontrolu nad distribucí a využitím díla. Tímto způsobem lze poskytnout uživatelům určitou míru flexibility a možností, zatímco tvůrce si stále udržuje právo na ochranu svých práv a kontrolu nad využitím svého díla. Sublicence tak slouží jako prostředek k vyváženému sdílení obsahu mezi tvůrcem a dalšími stranami, přičemž jsou jasně stanovena pravidla a podmínky této spolupráce. (*Šulcová 2012*)

## **3.2. Mezinárodní smlouvy**

Tato kapitola se zaměřuje na mezinárodní smlouvy a úmluvy, které tvoří základ mezinárodního systému ochrany autorských práv. Bude zaměřena na hlavní mezinárodní dohody, jako jsou Bernská úmluva, Smlouva TRIPS a další důležité dokumenty, které definují pravidla a standardy pro ochranu autorských práv v různých zemích.

### **3.2.1. Bernská úmluva o ochraně literárních a uměleckých děl**

Bernská úmluva byla uzavřena v roce 1886 a je nejstarší a nejvýznamnější mezinárodní dohodou v oblasti autorského práva. Touto úmluvou byly inspirovány i další mezinárodní smlouvy. Bernskou úmluvu podepsalo 172 států, a to včetně všech států EU. Poslední revize

BÚ proběhla v roce 1971. Jedním z hlavních principů této úmluvy je princip teritoriality, tedy národního původu. Ten stanovuje, že ochrana autorských práv k dílu je poskytována v zemi, kde byla díla vytvořena, bez ohledu na to, kde byla publikována. Díla nemusejí být nikde registrována, jejich ochrana je automatická. Stanovuje minimální standardy ochrany autorských práv a zavádí zásady ochrany při mezinárodním obchodu. Díky Bernské úmluvě jsou autorská práva chráněna v širokém spektru zemí po celém světě, a to po dobu života autora a 50 let po jeho smrti. České i evropské autorské právo však ochraňuje díla déle než BÚ. V některých ohledech překonaly tuto úmluvu novější smlouvy např. ohledně sdílení děl na internetu.

Dohoda chrání překlady děl, reprodukci, veřejné uvádění děl, vysílání, použití v audiovizuální formě, adaptaci díla, stanovuje pravidla pro správné citování a začlenění úmluvy do vnitrostátní legislativy. Úmluva také stanovuje výjimky, na které se autorská práva nevztahují, např. denní zprávy, politické projevy atd. Rovněž je zde uvedeno, že autor musí poskytnout svolení nejen k reprodukci díla, ale i k jeho veřejnému šíření a sdílení. (*Kadaníková 2012*)

### **3.2.2. Ženevská úmluva o autorském právu**

Tato úmluva, přijatá v roce 1952 a revidovaná 1971, byla původně zaměřena na ochranu autorských práv v souvislosti s válečnými událostmi, zejména ochranu autorských děl v době války a okupace. Postupem času se však její význam rozšířil i na ochranu děl kulturního dědictví. Ženevská úmluva obsahuje ustanovení týkající se zvláštní ochrany děl, jako jsou archivy, muzejní sbírky a kulturní památky. Pro státy, které podepsaly Bernskou úmluvu je však tato smlouva méně důležitá, jelikož má nižší standard minimální ochrany děl a také má Bernská úmluva přednost v právních záležitostech. Významnou částí této smlouvy je tzv. copyrightová výhrada nesoucí označení ©. Spolu se jménem autora a rokem prvního vydání díla musí být umístěna viditelně, aby byla ochrana díla zřejmá. Důvodem vzniku této doložky byla snaha o připojení co nejvíce států k této úmluvě. Některé státy požadovaly např. registraci díla a tímto symbolem se mohly tyto formality považovat za splněné. Copyrightová výhrada však není podmínkou ochrany autorského díla (ochrana díla vzniká při vzniku díla), i když je tento symbol velmi často využíván. Minimální doba ochrany autorských práv je podle Ženevské úmluvy dvacet pět let. (*Srstka 2019, s. 386*)

### **3.2.3. Smlouva TRIPS (Smlouva o obchodních aspektech práv k duševnímu vlastnictví)**

TRIPS je součástí dohod Světové obchodní organizace (WTO) a vytváří mezinárodní rámec pro ochranu duševního vlastnictví, včetně autorských práv. Smlouva TRIPS stanovuje minimální standardy ochrany autorských práv, jako je trvání doby ochrany, práva autora na reprodukci a distribuci. Zavazuje také členské země k poskytnutí účinné ochrany autorských práv a k řešení sporů týkajících se porušení těchto práv. Je významnou mezinárodní dohodou týkající se autorského práva a duševního vlastnictví. Prvenstvím této smlouvy jsou části popisující vynucování práv duševního vlastnictví. Je především smlouvou pro obchod s duševním vlastnictvím. Cílem dohody TRIPS je snížit překážky mezinárodního obchodu, podporovat účinnou a přiměřenou ochranu práv duševního vlastnictví a zajistit, aby opatření a postupy pro vymáhání těchto práv nebránily legitimnímu obchodu. Podle článku 7 dohody TRIPS by ochrana a vymáhání práv duševního vlastnictví měly přispívat k podpoře a technickým inovacím, k přenosu a šíření technologií a k všeobecnému prospěchu výrobců a uživatelů technologických znalostí. Tato smlouva také velmi efektivně řeší spory mezi členy TRIPS a následné vynucení závazků členských států. *(Sdružení obrany spotřebitelů 2002)*

### **3.2.4. Mezinárodní úmluva o ochraně výkonných umělců, výrobců zvukových záznamů a rozhlasových organizací**

Byla přijata v roce 1961. Někdy se jí také říká Římská úmluva. Zaměřuje se na ochranu práv souvisejících s právem autorským, jako jsou práva výkonných umělců, výrobců zvukových záznamů a vysílacích organizací. Představuje základní mezinárodní smlouvu tohoto typu. Úmluva stanovuje ochranu výkonných práv, jako je právo na reprodukci, distribuci a veřejné provádění, a vytváří podmínky pro ochranu těchto práv na mezinárodní úrovni. Stojí na zásadách teritoriality a národního zacházení. Členem této úmluvy je 92 států. Je však důležité myslet na skutečnost, že jednotlivé členské státy si prosadily spoustu výjimek. Podobně jako v Ženevské úmluvě tato smlouva usnadňuje formality spojené s ochranou práv výkonných umělců a výrobců zvukových záznamů tím, že rozmnoženiny budou obsahovat symbol © s rokem prvního vydání díla a jména jeho autora. Ani u téhle smlouvy to však není podmínkou ochrany. ČR má vyšší právní ochranu, než požaduje tato smlouva především v delší době ochrany díla, regulaci kolektivní správy nebo právo užití díla na internetu. *(Zákony pro lidi 2024)*

### **3.2.5. Internetové smlouvy**

Dalšími důležitými dokumenty jsou Smlouva o autorském právu z roku 1996 a Smlouva o výkonech výkonných umělců a zvukových záznamech z roku 1996. Tyto dvě smlouvy jsou označovány jako „Internetové smlouvy“ kvůli jejich zaměření na ochranu autorských práv v kontextu rychlého technologického pokroku a globalizace internetu. Přinášejí právo na sdílení děl na internetu. Česká republika se k těmto smlouvám připojila v roce 2001 a v platnost vstoupily o rok později. Tyto dvě mezinárodní smlouvy měly vliv na podobu mnoha zákonů, včetně českého i evropského zákona. *(Srstka 2019, s. 390)*

#### **WCT (Smlouva o právu autorském)**

Byla přijata v roce 1996. WCT se zaměřuje na ochranu autorských práv v digitálním prostředí. Smlouva stanovuje základní principy ochrany autorských práv na internetu, jako je právo reprodukce, distribuce, a přiznává autorům právo kontrolovat, jak je jejich dílo využíváno na internetu. Řeší problémy související s digitálním pirátstvím a neoprávněným šířením autorských děl. WCT také stanovuje základní práva a povinnosti poskytovatelů internetových služeb a uživatelů. Doplnuje také již existující Bernskou úmluvu ochranou osobnostních práv. *(Srstka 2019, s. 390)*

#### **WPPT (Smlouva o výkonech výkonných umělců a o zvukových záznamech)**

Byla uvedena v roce 1996. Zaměřuje se na ochranu práv výkonných umělců na jejich živé vystoupení a ochranu práv producentů zvukových záznamů na jejich zvukové nahrávky. Ochrana se však nevztahuje na obrazově zvukový záznam. WPPT stanovuje základní principy ochrany těchto práv a vytváří podmínky pro jejich mezinárodní uznání a ochranu. *(Srstka 2019, s. 390)*

## 4. UMĚLÁ INTELIGENCE – VYMEZENÍ POJMU

V posledních desetiletích se umělá inteligence (dále jen „AI“) stala jedním z nejdiskutovanějších a nejdynamičtěji se rozvíjejících oborů vědy a techniky. Od svých počátků v polovině 20. století se AI transformovala z teoretických konceptů do praktických aplikací, které zásadně ovlivňují náš každodenní život. Všudypřítomnost AI ve formě chytrých telefonů, autonomních vozidel, zdravotnických zařízení a mnoha dalších technologií mění způsob, jakým pracujeme, komunikujeme a žijeme. V této kapitole se zaměříme na vymezení pojmu AI. Prozkoumáme historický vývoj tohoto oboru, klíčové koncepty a principy, které jej formují a také různé přístupy k jeho definování. Podíváme se na to, jaké rozlišujeme druhy AI a jaké jsou současné trendy a výzvy, které tuto oblast provázejí.

### 4.1. Umělá inteligence (AI)

Umělá inteligence je obor informatiky zaměřený na vytváření systémů, které jsou schopny vykonávat úkoly vyžadující lidskou inteligenci. To zahrnuje různé kognitivní funkce, jako je učení, řešení problémů, vnímání, rozpoznávání řeči, rozhodování a porozumění přirozenému jazyku. AI se snaží napodobit nebo simulovat lidskou inteligenci prostřednictvím algoritmů a matematických modelů.

#### 4.1.1. Vznik, historie a vývoj umělé inteligence

Umělá inteligence není pouhým výtvorem moderní doby. Její kořeny sahají do minulosti, kdy lidé začali přemýšlet o možnostech vytvoření strojů, které by mohly imitovat lidskou inteligenci. Už v antice se v řecké mytologii objevují příběhy o mechanických bytostech, které měly vlastní inteligenci a schopnost samostatného rozhodování.

Nicméně první systematické pokusy o vytvoření AI se objevují až v druhé polovině 20. století. Roku 1956 se konala významná konference na Dartmouth College, kde bylo poprvé formálně definováno pojmenování "umělá inteligence" a byly položeny základy pro další výzkum a vývoj v této oblasti.

V 50. a 60. letech 20. století byly vyvinuty první programy a algoritmy, jež umožňovaly počítačům provádět úkoly, které vyžadovaly inteligentní chování. Jedním z prvních významných kroků bylo vytvoření programu pro hru šachy, který byl schopen hrát na úrovni lidských šachových mistrů. Dalšími průlomovými momenty byly vývoj programů pro rozpoznávání obrazů, řešení symbolické logiky a ovládání robotů.

V 70. a 80. letech 20. století došlo k rozvoji nových přístupů k AI. Jedním z nich byly expertní systémy, které byly navrženy k simulaci lidského rozhodování v určitých oblastech znalostí. Další významnou oblastí v tomto období byly neuronové sítě, které se inspirovaly biologickým mozkiem a byly schopny adaptovat se a učit se ze zkušeností. (Zibner 2022, s. 17)

V posledních dvaceti letech došlo k revoluci v oblasti AI díky pokroku v oblasti výpočetní techniky, množství dostupných dat a algoritmů strojového učení. To umožnilo vznik řady úspěšných aplikací AI v oblastech jako jsou rozpoznávání obrazů, přirozeného jazyka, autonomních vozidel, lékařství a mnoha dalších.

Dnes je AI stále v centru pozornosti vědeckého a technologického světa. Zatímco dosažení obecné umělé inteligence zůstává velkou výzvou, přínosy, které AI přináší do našich životů, jsou již zjevné. Je pravděpodobné, že v nadcházejících letech a desetiletích bude hrát ještě významnější roli ve všech směrech života. Od autonomních robotů až po personalizovanou medicínu, možnosti jsou téměř nekonečné. (Čech 2020)

#### **4.1.2. Úrovně a typy AI**

AI je dělena podle lidských vlastností do tří typů, které dokáže napodobit, podle reálného využití a podle předpokládané teorie myšlení.

Úzká AI (Narrow AI) je název pro specializované systémy, které jsou navrženy pro konkrétní úkoly, jako je rozpoznávání obrazu, překlad textu nebo hra šachů.

Obecná AI (General AI) používá hypotetické systémy, které by měly schopnost vykonávat jakýkoliv intelektuální úkol, který dokáže člověk. Taková AI by měla schopnost se učit a adaptovat na různé situace a úkoly.

Superinteligence je hypotetická forma AI, která by překonala lidskou inteligenci ve všech směrech. (Kanade 2022)

#### **4.1.3. Systémy učení AI**

Strojové učení (Machine Learning) je funkce AI, kde systémy získávají schopnost učit se z dat. Algoritmy strojového učení zahrnují metody jako lineární regresi, rozhodovací stromy, podporované vektorové stroje (SVM), a neuronové sítě.

Hluboké učení (Deep Learning) je podmnožinou strojového učení využívající vícevrstvé neuronové sítě (deep neural networks), které umožňují modelovat komplexní datové vzory a vztahy mezi nimi.

Zpracování přirozeného jazyka (Natural Language Processing, NLP) je oblast AI zaměřená na interakci mezi počítači a lidmi pomocí přirozeného jazyka.

Počítačové vidění (Computer Vision) jsou techniky a metody pro získávání, zpracování a analýzu obrazových dat z reálného světa. (Čech 2020)

## 4.2. Neuronová síť (Neural Network)

Neuronová síť je model inspirovaný biologickými mozky, složený z umělých neuronů organizovaných do vrstev. Každý neuron přijímá vstupy, zpracovává je a předává výstupy do dalších neuronů. Neuronové sítě se používají k aproximaci složitých funkcí a jsou základními stavebními kameny pro mnoho AI aplikací. Trénování neuronových sítí zahrnuje proces optimalizace vah pomocí algoritmů, jako je zpětné šíření chyby (backpropagation). (Dvořáková 2023)

## 4.3. Algoritmus

Algoritmus ve spojení s AI je přesně definovaná posloupnost kroků nebo instrukcí, které počítačový program provádí za účelem řešení konkrétního problému nebo dosažení určitého cíle. V kontextu AI algoritmy často zahrnují metody pro analýzu dat, učení se z dat a rozhodování na základě těchto analýz. Mohou být rozděleny do různých kategorií, jako jsou algoritmy strojového učení, algoritmy hlubokého učení, genetické algoritmy, algoritmy pro zpracování přirozeného jazyka a další. Jedná se o krok za krokem definovaný proces, který může být implementován v softwaru nebo prováděn ručně. Algoritmy jsou základním stavebním kamenem informatiky a jsou používány v široké škále aplikací, od třídění seznamů po řízení autonomních vozidel.

### **Příklad, jak funguje konvoluční neuronová síť při rozpoznávání objektů na obrázku**

Jedním z nejběžnějších a praktických příkladů AI algoritmů je algoritmus pro rozpoznávání obrazu pomocí hlubokého učení, konkrétně konvoluční neuronová síť (Convolutional Neural Network, CNN). Postup při rozpoznávání je následující:

- 1) **Vstupní vrstva:** Přijímá obraz ve formě pixelových hodnot.
- 2) **Konvoluční vrstvy:** Používají filtry (konvoluce) k extrakci základních rysů z obrazu, jako jsou hrany, textury a barvy.
- 3) **Pooling vrstvy:** Snižují rozměry dat, což pomáhá snižovat počet parametrů a výpočetní náročnost.
- 4) **Plně propojené vrstvy:** Kombinují rysy extrahované konvolučními vrstvami a používají je k tvorbě konečných rozhodnutí.

5) **Výstupní vrstva:** Produkuje pravděpodobnostní distribuci, která ukazuje, ke které třídě objektů vstupní obraz pravděpodobně patří. (*Nelson 2020*)

Google Photos používá CNN k automatickému rozpoznávání a kategorizaci objektů na fotografiích. Například když uživatel nahrává fotografie, algoritmus automaticky detekuje objekty, jako jsou lidé, zvířata, budovy, přírodní scenérie atd., a organizuje fotografie podle těchto kategorií. Uživatel pak může snadno vyhledávat fotografie na základě klíčových slov (tzv. tagů) jako "pláž", "pes" nebo "rodina", aniž by musel manuálně tagovat každý obrázek.

Takový algoritmus využívá velké množství tréninkových dat k učení a zlepšování přesnosti rozpoznávání objektů, což umožňuje uživatelům rychle a efektivně organizovat a vyhledávat své fotografie. (*Coursera Staff 2024*)

## 5. UMĚLÁ INTELIGENCE V PRAXI

Umělá inteligence (AI) se stala neoddělitelnou součástí moderního světa a vstoupila do praxe ve formě různých aplikací, které ovlivňují naše každodenní životy. Generátory obsahu, hlasoví asistenti, autonomní vozidla a další technologie představují jen špičku ledovce toho, co AI dokáže. Následující kapitola se zaměří na význam, praktické využití a problematiku těchto aplikací v současné společnosti.

### 5.1. Generátory obsahu

Generátory obsahu jsou kombinace strojového učení a algoritmů založených na AI, které jsou schopny vytvářet různé formy obsahu, jako jsou texty, obrázky, a dokonce i hudba. Tyto generátory se stávají stále více sofistikovanými a schopnými produkovat obsah s vysokou kvalitou a autenticitou. Využívají se v reklamě, marketingu, tvorbě obsahu na sociálních sítích a mnoha dalších oblastech.

Příkladem textového generátoru je ChatGPT-4 (Generative Pre-trained Transformer 4) vyvinutý společností OpenAI, který dokáže generovat autentické a přesvědčivé texty na základě zadaných promptů (= správně položená otázka nebo pokyn AI či jiným algoritmům).

Grafický obsah vytváří např. aplikace DeepArt, která používá algoritmy hlubokého učení k transformaci fotografií do různých uměleckých stylů, například do stylu známých malířů. Do této kategorie může být zařazena i aplikace Midjourney. (Yi 2023)

#### Midjourney

Midjourney je placený program na generování grafického obsahu, který je široce využíván v různých oblastech, jako je marketing, reklama a tvorba obsahu na sociálních sítích. Zde jsou vypsány některé oblasti jako původ, využití a případné technologické, etické a právní problémy.

##### **Původ**

Midjourney oficiálně založil v únoru roku 2022 David Holz s malým týmem 10 kolegů. Již v září 2021 spustili prvotní demo verzi pro vyčleněnou skupinu uživatelů, během něhož Holz a jeho tým poprvé jasně uviděli potenciál jejich programu. Holzovým cílem bylo vytvořit program, který by umožnil rychlé a snadné generování obsahu s minimálním úsilím a maximální efektivitou. Generativní AI v podobě tohoto programu se ihned stala hitem u široké veřejnosti. Firma program spustila na internetové platformě Discord, kde mohou její uživatelé vytvářet a upravovat nejen svá, ale i cizí díla, a navzájem

spolupracovat. Během půl roku dosáhla komunita okolo Midjourney počtu jednoho milionu uživatelů. *(Kayman 2023)*

Od svého založení prošel Midjourney dlouhou cestou vývoje a zdokonalování. V počátcích se jednalo o základní verzi programu, která nabízela omezené funkce a možnosti. Nicméně díky neustálému vylepšování a zavádění nových technologií se Midjourney postupně stal předním programem pro generování obsahu v online prostředí. Společnost investovala do výzkumu a vývoje, aby program neustále udržoval krok s aktuálními trendy v oblasti AI, strojového učení a jazykového zpracování. *(Kayman 2023)*

Díky svému inovačnímu přístupu a schopnosti reagovat na potřeby trhu se Midjourney stal oblíbeným nástrojem pro marketingové specialisty, podnikatele a tvůrce obsahu po celém světě. Jeho schopnost generovat autentický a přesvědčivý obsah s minimálním úsilím získala širokou popularitu v digitálním prostředí. *(Kayman 2023)*

Midjourney Inc. stále pokračuje ve svém vývoji a inovacích, aby nadále poskytoval nejlepší služby svým uživatelům. S rostoucími nároky na obsah v digitálním prostředí se očekává, že Midjourney bude hrát stále významnější roli v tvorbě obsahu pro marketingové kampaně, webové stránky, sociální média a další online platformy. Společnost se zaměřuje na další zdokonalování svých algoritmů a funkcí, aby uživatelům poskytovala ještě lepší a efektivnější nástroj pro generování obsahu v digitálním prostředí. *(Kayman 2023)*

## **Využití**

Midjourney je využíván v mnoha odvětvích a oblastech. Především v marketingu a v reklamách. Pomocí Midjourney mohou marketéři generovat reklamní texty, slogany, grafiku a další obsah pro své kampaně. Další místo, kde tento program našel velkého využití, se staly sociální sítě, na nichž uživatelé mohou využít Midjourney k tvorbě obsahu, jako jsou příspěvky na Facebooku, Instagramu, TikToku nebo X. Nejčastější využití je například vytvoření obrázku jako pozadí pro videa. Midjourney se dá užívat i k vytváření popisů produktů, produktových recenzí a dalšího obsahu pro své webové stránky. *(Kopecký 2022)*

## Technologické problémy

I přes pokrok v technologii může Midjourney generovat obsah s různou úrovní kvality (viz obrázek 2), což může ovlivnit jeho efektivitu a účinnost. Příkladem mohou být nepřesnosti v detailněji generovaných obrázcích, jako je šestý prst u lidské ruky či pětinožý pes. (Maker 2024)

## Etické problémy

Midjourney někdy produkuje texty či obrázky, které nejsou relevantní nebo nesprávně odpovídají na požadavky uživatele, což snižuje důvěryhodnost dané značky nebo hodnotu poskytované informace. (Koidan 2023)

Uživatelé mohou však využít Midjourney k vytváření falešných informací nebo k manipulaci s obsahem za účelem ovlivnění veřejného mínění nebo výhod ve svůj prospěch, například v produktovém marketingu, kdy se může zdát, že je produkt lepší kvality než ve skutečnosti. (Koidan 2023)

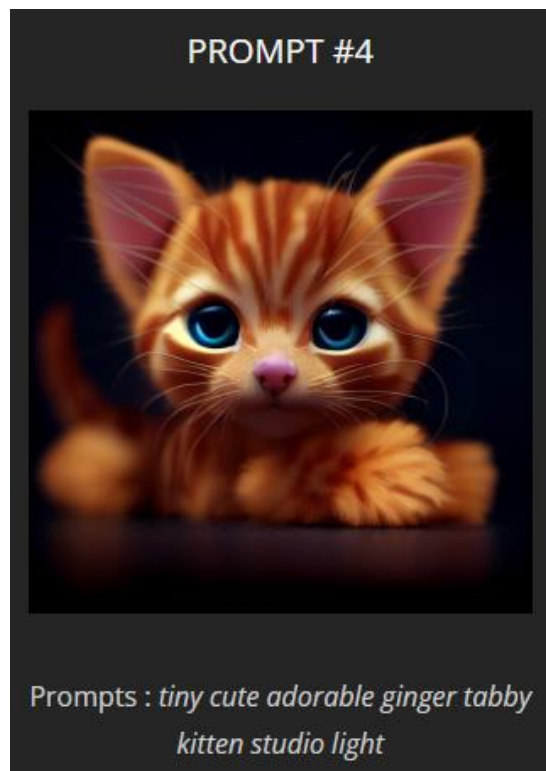
## Právní problémy

Generovaný obsah může obsahovat materiály, které jsou chráněny autorskými právy, a pokud nejsou řádně použity, může to vést k právním problémům a žalobám. Z tohoto důvodu tvůrci Midjourney aplikaci později zpoplatnili. (Blatný 2023)

Používání Midjourney může vyvolat otázky ohledně vlastnictví generovaného obsahu a práva k jeho použití, což může vést k právním sporům mezi uživateli a tvůrci obsahu, podle kterého se program inspiroval. (Quach 2024)

## Příklady z praxe

Midjourney bylo využito k vytváření falešných recenzí produktů na e-commerce platformě, což mělo za následek zvýšení prodeje a klamání zákazníků ohledně kvality a vlastností produktů. (Brittain 2023)



Obrázek 2: Ukázka výtvaru v Midjourney  
Zdroj: blueshadow.art

Porušení GDPR a vytvoření Fake-News ohledně zatčení Donalda Trumpa a jeho následného pokusu o útěk před policií. (*Morrison 2023*)

## **5.2. Hlasoví asistenti**

Hlasoví asistenti jsou aplikace nebo zařízení, která používají rozpoznávání řeči a AI k interakci s uživateli prostřednictvím hlasových příkazů a dotazů. Ti nejznámější zahrnují Apple Siri, Google Assistant, Amazon Alexa a Microsoft Cortana. Tito asistenti mohou odpovídat na otázky, provádět úkoly, jako je nastavování budíků nebo ovládání domácích zařízení a poskytovat personalizované informace a doporučení. (*Kurka 2017*)

### **Amazon Alexa**

Hlasový asistent od společnosti Amazon, který může odpovídat na otázky, plánovat události, ovládat domácí zařízení a provádět další úkoly na základě hlasových pokynů uživatele. (*Rose-Collins 2022*)

### **Google Assistant**

Hlasový asistent od společnosti Google, který nabízí podobné funkce jako Amazon Alexa a navíc integruje dohledávání na internetu, navigaci, překlad a další služby. Lze propojit s vícero zařízeními a vytvořit tak tzv. chytrou domácnost. (*Picaro 2023*)

### **Apple Siri**

Siri od společnosti Apple byla jedním z prvních hlasových asistentů, který se stal široce dostupným a populárním. Zde je přehled vzniku, historie, využití a problémů spojených s technologií a etikou, včetně aspektů autorského práva.

Siri je hlasový asistent, který se zaměřuje na poskytování osobní asistence a ovládání zařízení pomocí hlasových příkazů. Jeho hlavním cílem je zjednodušit interakci uživatelů s technologií a poskytnout jim rychlý a efektivní přístup k informacím a funkcím zařízení. Tým specialistů v oblasti AI, přirozeného zpracování řeči a softwarového inženýrství pracuje na neustálém vylepšování SIRI, aby lépe porozuměl uživatelským potřebám a poskytoval relevantní odpovědi a akce. SIRI využívá slovník s rozsáhlou databází znalostí a algoritmy strojového učení k lepší adaptaci na individuální potřeby uživatele. Schopnosti tohoto asistenta zahrnují odpovídání na otázky, provádění úkolů, ovládání zařízení, a dokonce i doporučování obsahu na základě uživatelských preferencí. (*Tomanová 2021*)

## **Původ**

Siri byla původně vyvinuta společností Siri Inc., kterou v roce 2007 založili Dag Kittlaus, Adam Cheyer a Tom Gruber. Cílem společnosti bylo vytvořit osobního asistenta s možností rozpoznávání řeči a odpovídání na dotazy uživatelů. Počátkem roku 2010 byla společnost Siri Inc. odkoupena společností Apple, která integrovala technologii Siri do svého operačního systému iOS.

Siri byla poprvé představena veřejnosti v roce 2011 s vydáním iPhone 4S. Byla to revoluční aplikace, která umožňovala uživatelům ovládat svá zařízení pomocí hlasových příkazů a okamžitě se tak stala velmi populární a nedílnou součástí života uživatelů. *(Tomanová 2021)*

## **Využití**

Siri se stala nedílnou součástí systému Apple a je integrována do různých zařízení, včetně iPhoneů, iPadů, Maců, Apple Watch a Apple TV. Uživatelé mohou používat Siri k provádění mnoha úkolů, včetně odesílání zpráv a e-mailů, přehrávání hudby a videí, plánování událostí v kalendáři, provádění hovorů a videokonferencí, hledání informací na internetu nebo kontroly domácích zařízení a chytrých domácností. *(Tomanová 2021)*

## **Technologické problémy**

Siri může někdy chybně rozpoznat uživatelský vstup, což může vést k nesprávným odpovědím nebo nepřesným akcím. Některé funkce Siri mohou být dokonce omezeny v určitých regionech kvůli jazykovým a kulturním rozdílům. *(etechblogcz 2024)*

## **Etické problémy**

Používání hlasových asistentů jako Siri může vzbuzovat obavy ohledně ochrany soukromí, protože tyto systémy mohou sbírat a uchovávat hlasová data uživatelů.

Někteří lidé se obávají, že přílišná závislost na technologii, jako je Siri, může vést k oslabení lidských dovedností a schopností, například umění vyhledávání informací na internetu. *(Kotia, Bharti 2019)*

## **Autorské právo**

Používání Siri k přístupu k hudebním, filmovým nebo jiným obsahům může vyvolat otázky ohledně autorských práv a legálnosti sdílení a přehrávání těchto materiálů. Jedná

se především o regionální zákaz daných médií, například hudba na platformě Spotify zakázaná pro ČR. (*Apple Inc. 2023*)

Siri od společnosti Apple přinesla do světa technologií hlasových asistentů revoluční změny a nové možnosti interakce s technologiemi. Nicméně, s tím přicházejí i technologické a etické výzvy, které je třeba řešit a vyvážit pro dosažení maximálního užítku a minimalizaci rizik pro uživatele. (*Tomanová 2021*)

### **5.3. Autonomní vozidla**

Autonomní vozidla jsou vozidla vybavená senzory, GPS, AI a dalšími technologiemi, které umožňují řízení a navigaci bez lidského řidiče. Tato vozidla se stávají stále populárnějšími a mají potenciál změnit způsob, jakým se lidé pohybují a dopravují. Mohou zlepšit bezpečnost na silnicích, snížit dopravní zácpy a umožnit lidem s omezenou schopností řízení nebo mobility větší nezávislost. (*Hromková 2024*)

#### **Waymo** (dříve Google Self-Driving Car Project)

Projekt společnosti Waymo, který se zabývá vývojem autonomních vozidel a provádí testování svých autonomních vozidel v reálném provozu v různých městských prostředích, využívá pokročilé senzory a AI k bezpečnému a efektivnímu řízení. (*Waymo 2024*)

#### **Tesla Autopilot**

Tesla Autopilot je divize společnosti Tesla, která se zaměřuje na vývoj a implementaci pokročilých řídicích systémů pro autonomní a polovičně autonomní řízení vozidel. Jejich vizí je vytvořit bezpečný a spolehlivý systém, který umožní vozidlům Tesla pohybovat se na silnicích bez nutnosti lidského přičinění např. udržování pruhu, adaptivní tempomat nebo parkování. Tým odborníků v oblastech AI, strojového učení, softwarového inženýrství a elektroniky pracuje na vývoji software a hardwarových součástí, včetně funkcí jako je "Autopilot" a "Full Self-Driving". Kromě toho se zabývají testováním, validací a certifikací svých systémů ve spolupráci s regulačními orgány a průmyslovými partnery. (*Tesla 2024*)

#### **Původ**

Tesla Autopilot vznikl jako součást vize společnosti Tesla vytvořit bezpečnější a efektivnější způsob dopravy pomocí autonomních vozidel. Vývoj Autopilotu začal ve společnosti Tesla již v raných fázích a byl postupně rozvíjen jako součást úsilí o zlepšení bezpečnosti a pohodlí řidičů.

První verze Tesla Autopilotu byla představena v roce 2014 a byla dodávána s vozidly Tesla Model S. Postupně se však vývoj a zdokonalování Autopilotu staly hlavní součástí strategie společnosti Tesla. Autopilot se neustále vylepšuje díky aktualizacím softwaru, které přidávají nové funkce a zlepšují schopnosti autonomního řízení.

Tesla i v dnešních dnech stále pracuje na rozvoji a zdokonalování Autopilotu, aby poskytoval ještě bezpečnější a sofistikovanější funkce autonomního řízení. Společnost plánuje rozšířit použití Autopilotu na další modely vozidel a dále rozvíjet své schopnosti na cestách i v městských prostředích. *(Tesla 2024)*

### **Využití**

Tesla Autopilot je využíván pro řadu funkcí autonomního řízení, včetně udržování pruhu, adaptivního tempomatu, automatického parkování a navigace na dálnici. Uživatelé mohou aktivovat Autopilot a nechat vozidlo provádět řídicí úkoly za ně, což podle jejich vývojářů zvyšuje bezpečnost a pohodlí během jízdy. *(Tesla 2024)*

### **Technické problémy**

Tesla Autopilot nesplnil slibovaná očekávání a během testování plně autonomních vozidel došlo k mnoha haváriím. *(Tech 2024)*

## **5.4. Diagnostika a lékařství**

AI nachází uplatnění i v oblasti zdravotnictví, kde se používá k analýze medicínských dat, diagnostice nemocí a léčbě pacientů. Algoritmy strojového učení mohou pomoci identifikovat vzory a znaky onemocnění na základě medicínských obrazů, biochemických dat a zdravotních záznamů. To může vést k rychlejší a přesnější diagnóze a léčbě, což zlepšuje výsledky pacientů a snižuje náklady na zdravotní péči. *(E-Health 2022)*

### **Pneumonia Detection AI**

Umělá inteligence vyvinutá společností Google, která dokáže na základě rentgenových snímků plic identifikovat příznaky zánětu plic, což pomáhá lékařům v rychlejší a přesnější diagnóze. *(Becker 2022)*

### **IBM Watson for Oncology**

IBM Watson for Oncology je systém AI, který poskytuje personalizované doporučení pro léčbu rakoviny lékařům na základě analýzy rozsáhlých databází lékařských informací a vědeckých studií. Integrací výpočetního systému Watson s klinickými daty a odbornými směrnicemi

v onkologii umožňuje systému zpracovat informace o pacientovi a vygenerovat doporučené léčebné plány a postupy. Lékaři zadávají klinické údaje pacientů a Watson na základě této analýzy poskytuje doporučení založená na důkazech a nejlepší praxi v oblasti onkologie, což pomáhá lékařům rozhodovat se o optimální léčbě pro každého pacienta. *(Strickland 2014)*

### **Původ**

IBM Watson for Oncology vznikl jako součást širšího projektu společnosti IBM nazvaného Watson, který se zaměřuje na využití AI v různých oblastech, včetně zdravotnictví. Watson for Oncology byl vyvinut s cílem poskytnout onkologům pokročilý nástroj pro analýzu medicínských dat a doporučení pro léčbu rakoviny.

Tento systém byl poprvé představen v roce 2013 jako součást spolupráce mezi společností IBM a několika významnými zdravotnickými institucemi. Od té doby byl Watson for Oncology testován a implementován v různých zdravotnických zařízeních po celém světě. Program neustále prochází aktualizacemi a zdokonalováním díky zpětné vazbě od lékařů a pacientů.

IBM stále věnuje vysokou pozornost vývoji a vylepšování Watson for Oncology z důvodu poskytování sofistikovanější a přesnější analytické schopnosti pro lékaře a vědce. Společnost se zaměřuje na rozšíření použití Watson for Oncology do dalších oblastí medicíny a na zlepšení jeho schopností integrovat se do klinické praxe. *(Strickland 2014)*

### **Využití**

Momentálně je tento lékařský systém využíván především onkology k analýze medicínských dat, včetně lékařských záznamů, genetických testů a lékařské literatury, a poskytuje doporučení pro léčbu rakoviny na základě nejnovějších vědeckých poznatků a dat. Tento nástroj umožňuje lékařům rychleji a přesněji identifikovat nejlepší léčebné možnosti pro své pacienty. *(Tupasela 2019)*

### **Etické problémy**

Používání IBM Watson for Oncology může vyvolávat otázky ohledně práv na lékařská data a informace, které jsou zpracovávány a analyzovány Watsonem. Neoprávněné využití těchto dat může být považováno za porušení GDPR a zneužití důvěrných informací pacientů. *(Carter 2019)*

Přílišná závislost na Watsonovi pro rozhodování v lékařské praxi může omezit možnosti lékařů provádět vlastní diagnostiku a léčbu, což může zpochybnit jejich odbornost a samostatnost v rozhodování o pacientech. *(Tupasela 2019)*

### **Příklady z praxe**

IBM Watson for Oncology byl kritizován za nedostatečné zohlednění lidských práv na lékařské informace a data, které jsou používány pro analýzu a doporučení léčby. *(Carter 2019)*

## **5.5. Průmyslová automatizace**

V průmyslu je AI využívána k automatizaci a optimalizaci výrobních procesů. Roboti a stroje vybavené AI mohou provádět složité úkoly a operace s vysokou přesností a efektivitou. To může zvýšit produktivitu, snížit náklady a minimalizovat lidskou práci v rizikových nebo opakujících se úkolech. *(Control Engineering 2024)*

### **KUKA Robot Systems**

Společnost KUKA vyvíjí a vyrábí průmyslové roboty, které jsou schopny provádět širokou škálu úkolů v průmyslových prostředích, včetně svařování, montáže a manipulace s materiály. *(KUKA AG 2024)*

### **Siemens Digital Enterprise Suite**

Komplexní softwarová platforma, která integruje průmyslové procesy a digitální technologie pro průmyslové podniky. Tato platforma poskytuje nástroje pro plánování, simulaci, vývoj a provoz v průmyslovém prostředí, což umožňuje podnikům optimalizovat jejich výrobní procesy a zvyšovat efektivitu. Struktura této platformy zahrnuje moduly pro digitální modelování, virtuální prototypování, správu výroby a řízení logistiky, které společně tvoří integrovaný ekosystém pro digitální transformaci průmyslových podniků. Fungování Siemens Digital Enterprise Suite spočívá v propojení různých průmyslových systémů a datových zdrojů do jednotné digitální platformy, která umožňuje automatizaci, optimalizaci a monitorování výrobních procesů v reálném čase. Tato platforma přináší průmyslovým podnikům konkurenční výhodu prostřednictvím zvýšení flexibility, produktivity a kvality výroby. *(Siemens 2024)*

## **Původ**

Siemens Digital Enterprise Suite byl vyvinut společností Siemens pro průmyslovou automatizaci a digitalizaci výrobních procesů. Vznikl jako reakce na rostoucí potřeby průmyslových podniků v oblasti digitalizace a optimalizace jejich výrobních procesů.

Siemens Digital Enterprise Suite byla představena v roce 2015 jako integrace řady softwarových produktů a služeb společnosti Siemens. Od té doby byla Digital Enterprise Suite implementována v mnoha průmyslových podnicích po celém světě a stala se důležitým nástrojem pro řízení a optimalizaci výrobních procesů v široké škále odvětví.

Siemens i nadále investuje své úsilí do vývoje a inovací Digital Enterprise Suite za účelem poskytování nejmodernějších a nejefektivnějších řešení pro průmyslovou automatizaci a digitalizaci. Společnost se zaměřuje na rozšíření použití Digital Enterprise Suite do dalších odvětví a na další zdokonalování jeho funkcí a schopností. (*Siemens 2016*)

## **Využití**

Siemens Digital Enterprise Suite poskytuje průmyslovým podnikům komplexní řešení pro průmyslovou automatizaci, digitalizaci výroby a průmyslové IoT (Internet věcí). Tento software umožňuje integraci a optimalizaci výrobních procesů, snižuje náklady na provoz a zvyšuje efektivitu a konkurenceschopnost průmyslových podniků. (*Siemens 2024*)

## **Etické problémy vůči autorskému právu**

Používání Siemens Digital Enterprise Suite může mít za následek monopolní postavení Siemensu na trhu s průmyslovým softwarem a digitalizací, což může omezit možnosti konkurence a inovace v této oblasti. (*Arkin 2023*)

Siemens Digital Enterprise Suite byla obviněna z porušení autorských práv a duševního vlastnictví v souvislosti s použitím některých technologických prvků a softwaru vyvinutých konkurenčními firmami. (*Arkin 2023*)

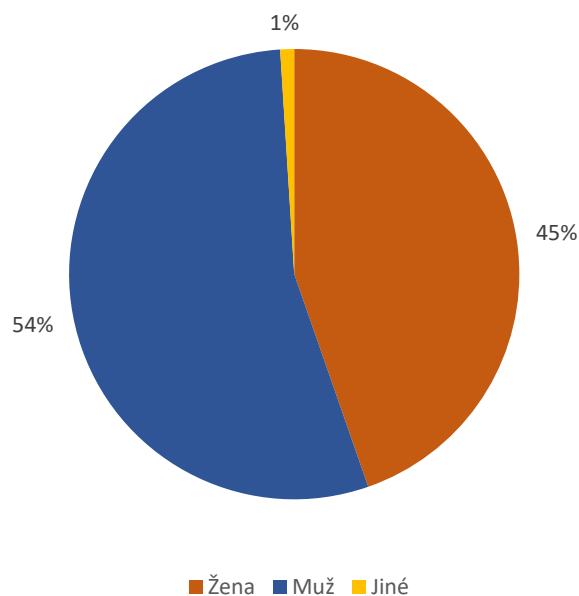
## 6. VÝZKUM LIDSKÉHO VNÍMÁNÍ AUTORSKÉHO PRÁVA A UMĚLÉ INTELIGENCE V DIGITÁLNÍM PROSTŘEDÍ

V digitální éře se autorské právo stává stále důležitějším tématem, a to zejména s ohledem na rychlý rozvoj umělé inteligence. Nejlepší způsob, jak zjistit rozsah povědomí o znalosti autorského práva ve veřejnosti, je využití dotazníkového šetření. Tento dotazník se zaměřuje převážně na zkoumání lidského vnímání autorského práva v souvislosti s novými technologiemi, zejména umělou inteligencí, a na identifikaci faktorů ovlivňujících postoje a názory lidí v této oblasti. Cílem výzkumu šetření je zjistit úroveň povědomí české populace ohledně problematiky autorského práva, jeho případného zneužití, a nově nastávající otázky rozvoje umělé inteligence.

Dotazník byl zcela anonymní a jeho výsledky slouží pouze k výzkumu problematiky této práce. Na daný dotazník jsem se zeptala celkem 300 respondentů. Zde můžete vidět jejich odpovědi.

### Jste:

Graf 1

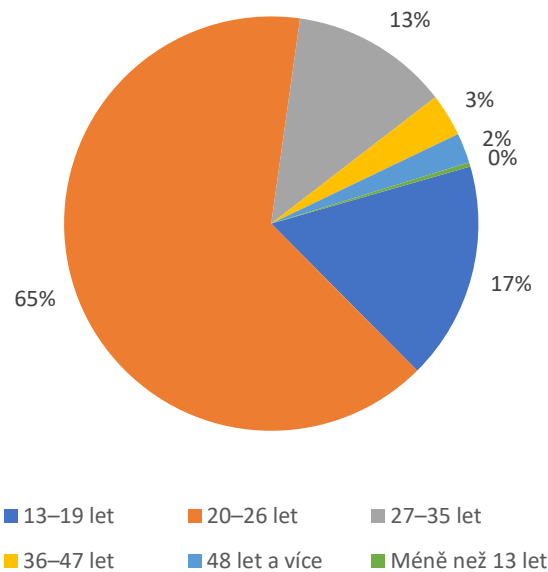


Zdroj: vlastní zpracování dle výsledku průzkumu

V první otázce dotazníku byli respondenti dotázáni na své pohlaví. Z 300 oslovených se průzkumu zúčastnilo 54 % mužů, což odpovídá počtu 162 osob. Skupinu žen poté zastává 45 % účastníků, tedy 135 osob. Nejmenší skupinu tvoří lidé, kteří se neidentifikují ani jako muž, ani žena. Spadají tak do kategorie „Jiné“, kterou tvoří 1 % tázaných, tedy 3 lidé.

## Kolik je Vám let?

Graf 2



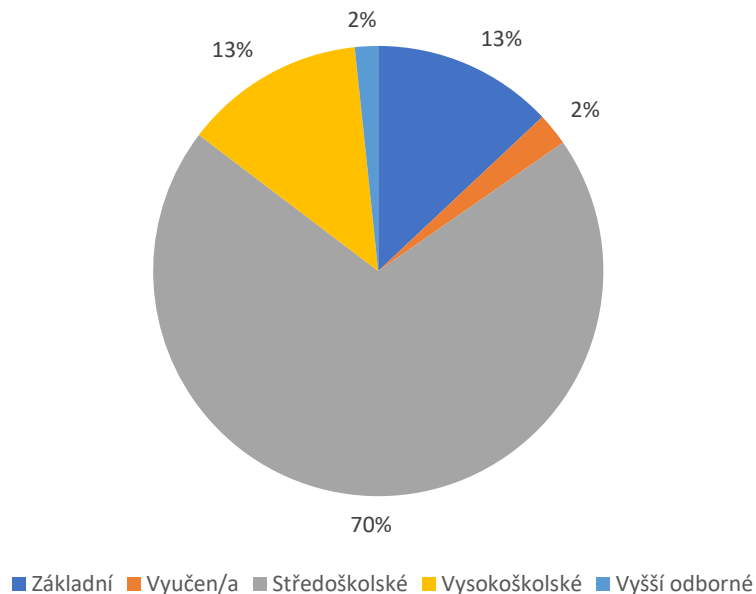
Zdroj: vlastní zpracování dle výsledku průzkumu

V tomto grafu lze vidět rozdělení dotazovaných 300 osob podle věkových skupin. Největší skupinu tvoří lidé ve věku 20–26 let, kteří představují 65 % z celkového počtu účastníků (194 osob). Další početnou skupinou jsou lidé ve věku 13–19 let, kteří tvoří 17 % účastníků, tedy 51 lidí. Dále se průzkumu zúčastnilo 39 lidí ve věku 27–35 let, tvořících tak 13 % účastníků. Menší skupiny tvoří lidé ve věku 36–47 let a starší než 48 let. Lidé ve věku 36–47 let představují 3 % z celkového počtu tázaných, což odpovídá 9 lidem, a lidé starší než 48 let tvoří 2 %, tedy 6 lidí. Nejmenší skupinu tvoří děti mladší 13 let, kde odpověděla pouze 1 osoba, v grafu znázorněna jako 0 %.

Z výše uvedených údajů vyplývá, že většina účastníků výzkumu jsou mladí dospělí ve věku 20–26 let, ale jsou zde také zastoupeni dospívající a mladší střední věková skupina. Menší zastoupení starších věkových skupin naznačuje, že zkoumaná problematika je zaměřena převážně na mladší populaci, ale zahrnuje i pohledy jednotlivců z dalších věkových skupin.

## Jaké je Vaše nejvyšší dosažené vzdělání?

Graf 3

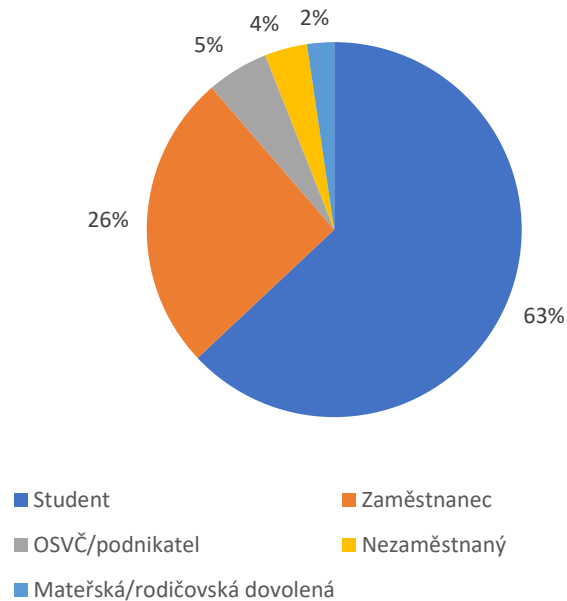


Zdroj: vlastní zpracování dle výsledku průzkumu

Tento graf zobrazuje rozdělení účastníků výzkumu podle jejich dosaženého vzdělání. Nejpočetnější skupinu tvoří osoby se středoškolským vzděláním, které představují 70 % z celkového počtu účastníků, což odpovídá 210 lidem. Další skupinou jsou lidé s vysokoškolským vzděláním - 13 % účastníků, celkem 39 lidí. Tento údaj ukazuje, že přibližně každý sedmý dotazovaný má vysokoškolské vzdělání. Lidé s vyučením tvoří rovněž 13 % účastníků. Menší skupiny tvoří osoby se základním vzděláním a vyšším odborným vzděláním. Osoby se základním vzděláním představují 2 % účastníků, tedy 6 lidí, a osoby s vyšším odborným vzděláním tvoří také 2 %.

## Jaký je Váš aktuální pracovní status?

Graf 4

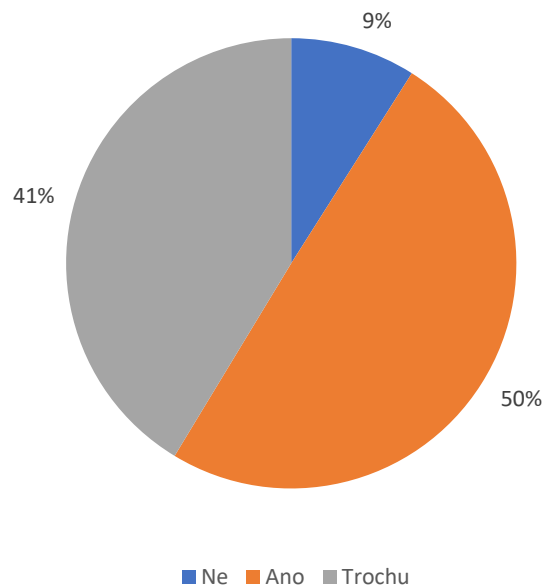


Zdroj: vlastní zpracování dle výsledku průzkumu

Na tomto grafu lze vidět rozdělení respondentů podle jejich pracovního statusu. Dominují zde studenti, jenž představují 63 % z celkového počtu dotazovaných. Tento údaj odpovídá celkem 189 lidem. Tato skutečnost pravděpodobně nastala, protože byl dotazník rozeslán elektronicky. Další významnou skupinu v grafu představují zaměstnanci, kteří tvoří 26 % z celkového počtu, tedy 78 lidí. To ukazuje, že téměř čtvrtina účastníků je aktivně zapojena do pracovního procesu. Další skupiny tvoří OSVČ/podnikatelé a nezaměstnaní. První jmenovaná kategorie představuje 4 % účastníků, tedy 12 lidí. Nezaměstnaných dotazník vyplnilo 2 % účastníků, tedy 6 lidí. Poslední skupinou jsou osoby na mateřské nebo rodičovské dovolené, které tvoří 5 % z celkového počtu, odpovídající 15 lidem. Z výše uvedených údajů vyplývá, že většina účastníků výzkumu jsou studenti, což může ovlivnit celkové výsledky výzkumu a jejich interpretaci.

## Víte, co chrání autorský zákon?

Graf 5



Zdroj: vlastní zpracování dle výsledku průzkumu

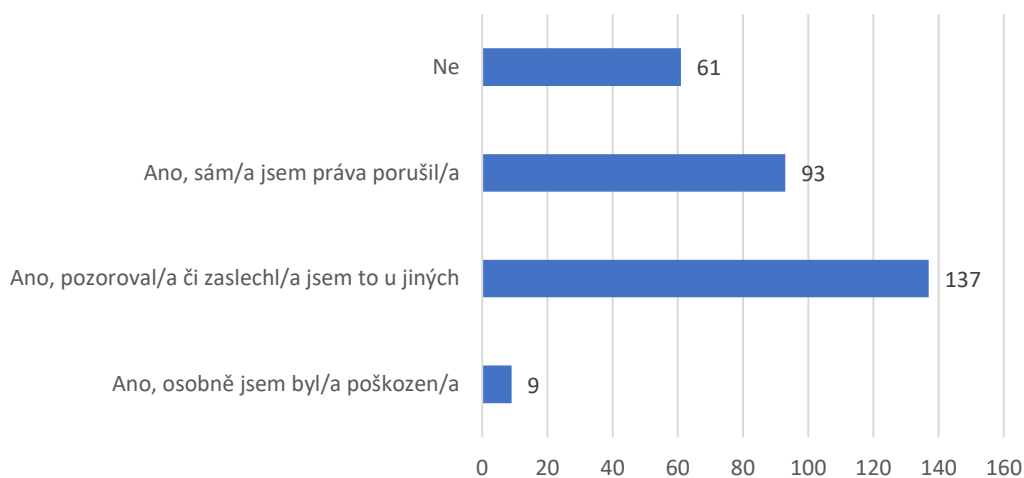
Tento graf zobrazuje odpovědi na otázku, zda dotazovaní lidé vědí, co chrání autorský zákon. Největší skupina zodpověděla "Ano". Tato skupina představuje 50 % z celkového počtu účastníků neboli 150 lidí. Tento údaj naznačuje, že polovina respondentů si myslí, že má jasnou představu o tom, co je chráněno autorským zákonem, což může být důležité pro pochopení úrovně právního povědomí ve společnosti.

Další významnou skupinou jsou respondenti, kteří odpověděli "Trochu", tedy že mají alespoň částečnou představu o ochraně poskytované autorským zákonem. Tato skupina skýtá 41 % účastníků, což odpovídá 123 lidem. Zmíněný údaj ukazuje, že značná část respondentů má nějaké povědomí o autorském zákonu, ale jejich znalosti nejsou úplné, což značí potřebu dalšího vzdělávání a informování veřejnosti o autorských právech.

Nejmenší skupinou jsou respondenti, kteří odpověděli "Ne", tedy že nevědí, co autorský zákon chrání. V této skupině se nachází 9 % účastníků, což odpovídá 27 lidem. Přestože je tato skupina nejmenší, její přítomnost v datech naznačuje, že existuje část populace, která nemá povědomí o autorských právech. Tato nevědomost může mít dopady na dodržování a respektování těchto práv.

## Máte zkušenost s porušením autorských práv v online prostředí (např. neoprávněné sdílení obsahu)?

Graf 6



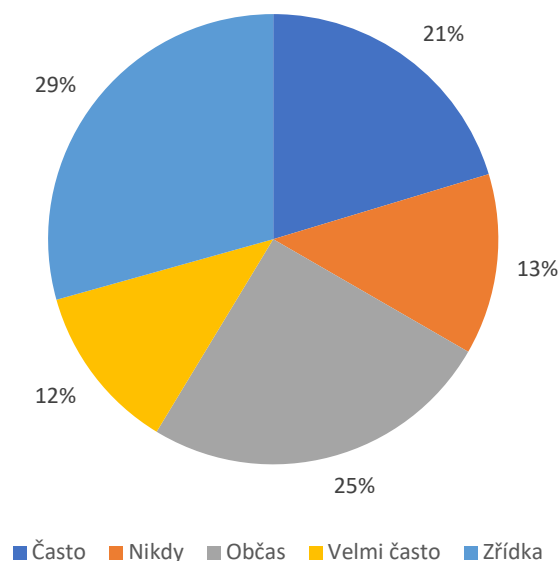
Zdroj: vlastní zpracování dle výsledku průzkumu

Největší skupina respondentů, tvořená 137 osobami z celkových 300, představující 46 % všech dotazovaných, uvedla, že pozorovali či slyšeli o porušování autorských práv u jiných lidí. Dalších 93 respondentů, činících 31 %, přiznalo, že sami někdy porušili autorská práva. 61 dalších osob (20 %) uvedlo, že nemají žádnou osobní zkušenost s porušováním autorských práv v online prostředí. Pouze 9 respondentů (3 %) uvedlo, že byli osobně poškozeni neoprávněným sdílením nebo porušením autorských práv.

Celkově je z grafu patrné, že většina respondentů má nějakou zkušenost s porušováním autorských práv, ať už jako pozorovatelé nebo jako přímí účastníci. Nejvíce lidí uvedlo, že viděli nebo slyšeli o porušování práv u jiných. Významná část respondentů také přiznala, že se sami dopustili porušení. Naopak nejméně lidí uvedlo, že by byli přímo poškozeni tímto jednáním. Tato data naznačují, že porušování autorských práv je v online prostředí poměrně rozšířené, ale přímá újma postihuje relativně malý počet lidí.

## Jak často využíváte materiály (např. obrázky, hudbu, videa) vytvořené jinými osobami při tvorbě vlastního multimediálního obsahu?

Graf 7



Zdroj: vlastní zpracování dle výsledku průzkumu

Tento graf zobrazuje odpovědi 300 účastníků výzkumu na otázku, jak často využívají materiály vytvořené jinými osobami (např. obrázky, hudbu, videa) při tvorbě vlastního multimediálního obsahu. Nejpočetnější kategorií tvoří respondenti, kteří odpověděli "Zřídka". Tato skupina představuje 29 % z celkového počtu účastníků, odpovídající tak 87 lidem. Tento údaj naznačuje, že značná část respondentů jen zřídka využívá cizí materiály při tvorbě svého obsahu, což může poukazovat na tendenci k vlastní tvorbě nebo na omezené povědomí o dostupnosti takových materiálů, nebo že si chtějí k vlastní tvorbě dopomoci určitou inspirací od jiného tvůrce.

Další významnou skupinou jsou respondenti, kteří odpověděli "Občas", tedy že občas využívají materiály vytvořené jinými. Tato skupina tvoří 25 % účastníků (75 osob). Dle tohoto údaje je patrné, že čtvrtina respondentů využívá cizí materiály příležitostně, což může naznačovat, že jsou otevřeni používání těchto zdrojů, ale ne pravidelně.

Respondenti, kteří odpověděli "Často", tvoří 21 % účastníků, což odpovídá 63 lidem. Tento údaj říká, že pětina respondentů pravidelně využívá cizí materiály. Tento fakt může ukazovat na jejich potřebu a zájem o začlenění různorodých zdrojů do vlastního obsahu.

Skupinu, která odpověděla "Nikdy", skýtá 13 % účastníků výzkumu neboli 39 osob. Díky tomuto údaji lze říci, že někteří respondenti nikdy nevyužili a nevyužívají materiály vytvořené

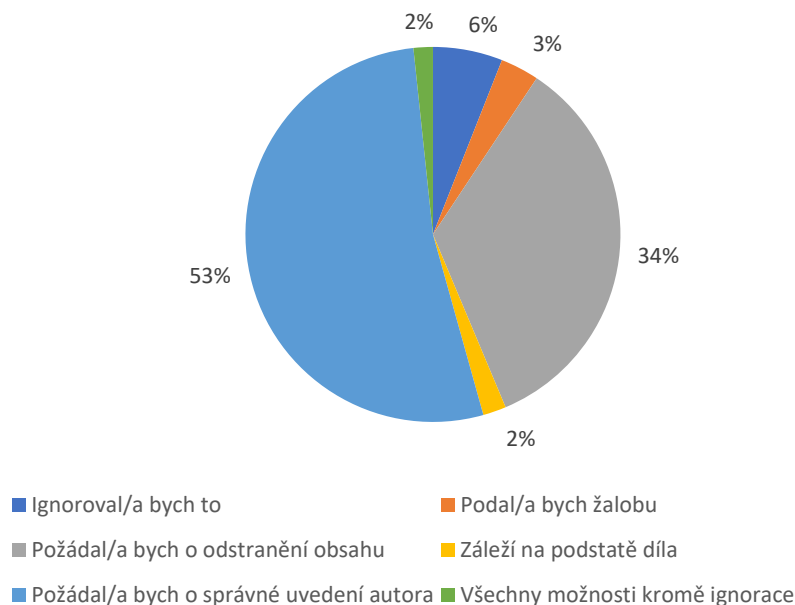
jinými. Toto může být důsledkem preferencí vlastní tvorby, chtíčem odlišit se od davu nebo neznalosti o možnosti využití cizích materiálů.

Nejmenší skupinu tvoří respondenti, kteří odpověděli "Velmi často". Tato skupina představuje 12 % účastníků, což odpovídá 36 lidem. Přestože je tato skupina nejmenší, její přítomnost naznačuje, že někteří respondenti velmi často využívají cizí materiály při tvorbě vlastního obsahu. Tato skutečnost může v budoucnosti vést k problémům s autorskými právy daného díla.

Z výše uvedených údajů vyplývá, že většina účastníků využívá materiály vytvořené jinými osobami spíše občas nebo zřídka. Přesto je zde významná část respondentů, kteří tyto materiály využívají často nebo velmi často, což ukazuje na různorodé přístupy k tvorbě multimediálního obsahu mezi respondenty.

### **Jak byste reagoval/a na situaci, kdyby vaše dílo bylo neoprávněně použito nebo sdíleno jinou osobou nebo organizací?**

Graf 8



Zdroj: vlastní zpracování dle výsledku průzkumu

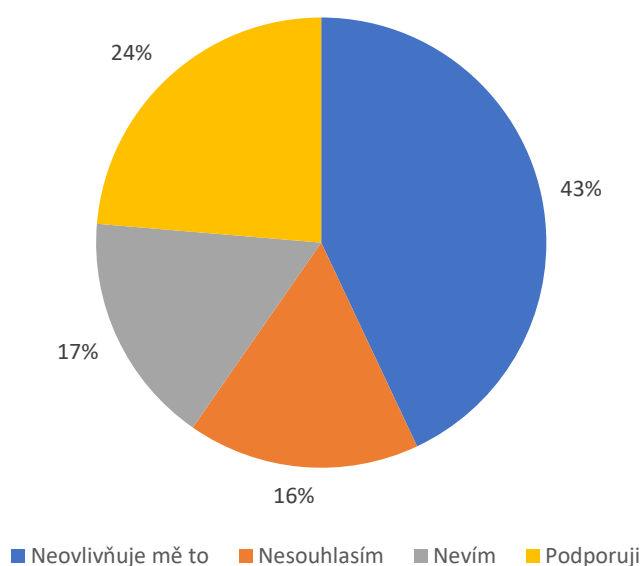
Dle tohoto koláčového grafu lze vidět, že největší skupina respondentů, tvořící 53 % (159 osob z 300), uvedla, že by požádala o správné uvedení autora, tedy aby bylo uznáno jejich autorství a dílo bylo správně připsáno jim. Další významná skupina, představující 34 % respondentů (102 osob), by požádala o odstranění obsahu, který byl neoprávněně použit nebo sdílen.

Pouze 6 % respondentů neboli 18 osob, by podalo žalobu proti osobě nebo organizaci, která neoprávněně použila či sdílela jejich dílo. Pro 2 % respondentů, tedy 6 lidí, závisí jejich reakce na podstatě díla, což znamená, že jejich odpověď by se mohla lišit v závislosti na konkrétním díle, které bylo neoprávněně použito nebo sdíleno. Další 3 % respondentů, činících 9 osob z 300 tázaných, by využila všechny dostupné možnosti kromě ignorování situace, tedy by mohli kombinovat různé přístupy, jako je podání žaloby, žádost o odstranění obsahu a žádost o správné uvedení autora.

Pouze 2 % respondentů (6 osob) uvedlo, že by situaci ignorovali a nijak na ni nereagovali. Celkově většina respondentů by v případě neoprávněného použití nebo sdílení jejich díla aktivně zasáhla, přičemž nejčastější reakcí by byla žádost o správné uvedení autora nebo odstranění obsahu.

### **Jaký je váš postoj k možnosti automatického rozpoznávání a odstranění obsahu porušujícího autorská práva na online platformách pomocí algoritmů?**

Graf 9



Zdroj: vlastní zpracování dle výsledku průzkumu

Tento koláčový graf zobrazuje odpovědi 300 účastníků na otázku, jaký je jejich postoj k možnosti automatického rozpoznávání a odstranění obsahu porušujícího autorská práva na online platformách pomocí algoritmů. Největší skupinu tvoří respondenti, kteří uvedli, že je tato možnost neovlivňuje. Tato skupina představuje 43 % z celkového počtu účastníků, což odpovídá 129 lidem. Daný údaj naznačuje, že téměř polovina respondentů necítí, že by tato možnost měla přímý dopad na jejich zkušenost s online platformami.

Další významnou skupinou jsou respondenti, kteří tuto možnost podporují. Tato skupina tvoří 24 % účastníků (72 lidí). Tento údaj ukazuje, že téměř čtvrtina respondentů vidí v automatickém rozpoznávání a odstraňování obsahu porušujícího autorská práva pozitivní krok k ochraně práv tvůrců.

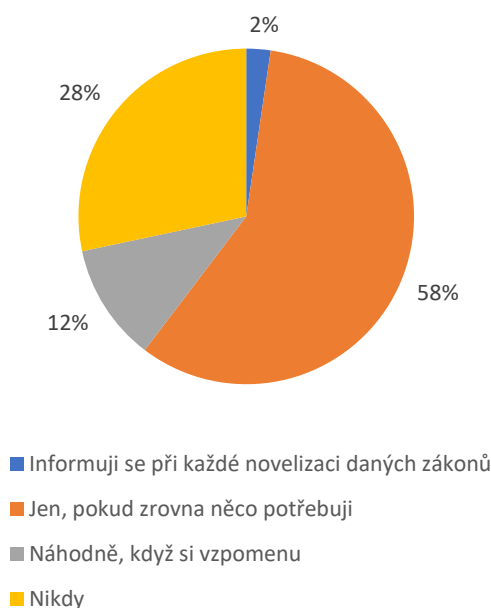
Respondenti, kteří nevědí, jaký postoj zaujmout, tvoří 17 % z celkového počtu tázaných, což odpovídá 51 lidem. Tento údaj naznačuje, že někteří lidé nejsou dostatečně informováni nebo si nejsou jisti, jaký dopad by tato technologie mohla mít.

Skupinu, která s touto možností nesouhlasí, tvoří 16 % účastníků (48 osob). Tato skutečnost ukazuje, že menšina respondentů má obavy nebo nesouhlasí s používáním algoritmů pro rozpoznávání a odstraňování obsahu. Toto může být způsobeno obavami o přesnost technologie nebo její možné zneužití.

Z výše uvedených údajů vyplývá, že většina účastníků buď není ovlivněna možností automatického rozpoznávání a odstraňování obsahu, nebo tuto technologii podporuje. Menší část respondentů nevěří v její efektivitu nebo s ní nesouhlasí, což naznačuje různé úrovně důvěry a informovanosti ohledně této technologie mezi respondenty.

## Jak často se informujete o svých právech a povinnostech týkajících se autorských práv?

Graf 10



Zdroj: vlastní zpracování dle výsledku průzkumu

Tento koláčový graf zobrazuje odpovědi 300 účastníků na otázku, jak často se informují o svých právech a povinnostech týkajících se autorských práv. Největší skupinu tvoří respondenti, kteří uvedli, že se informují jen pokud zrovna něco potřebují. Tato skupina představuje 58 % z celkového počtu účastníků, což odpovídá 174 lidem. Tento údaj naznačuje, že většina respondentů se o autorská práva aktivně zajímá pouze tehdy, když je to pro ně aktuálně relevantní.

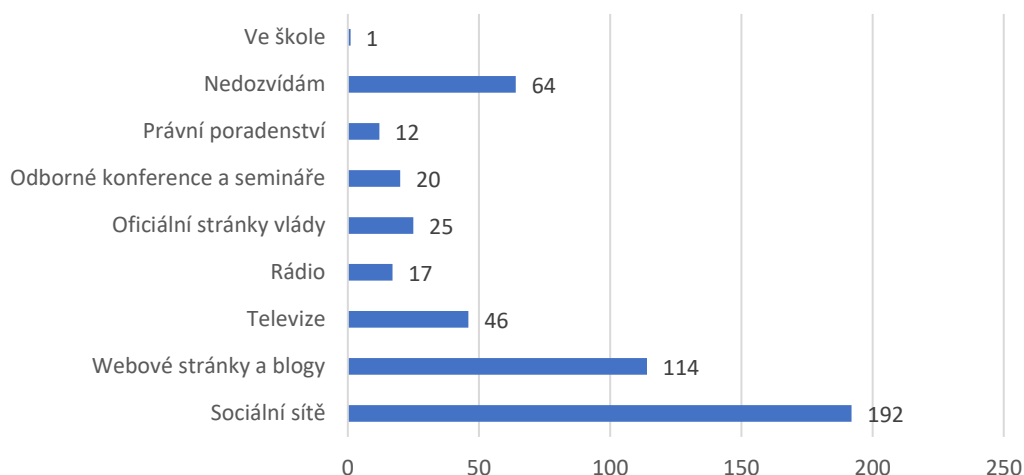
Další významnou skupinou jsou respondenti, kteří uvedli, že se informují náhodně, když si vzpomenu. Tato skupina tvoří 28 % účastníků (84 lidí). Daný údaj ukazuje, že více než čtvrtina respondentů se o autorská práva zajímá nepravidelně a spíše náhodně.

Respondenti, kteří se informují při každé novelizaci daných zákonů, tvoří 12 % účastníků, což odpovídá 36 lidem. Tato informace říká, že menší část respondentů je proaktivní a sleduje změny v legislativě týkající se autorských práv pravidelně. Tito lidé mají tedy nejmenší šanci dostat se do právních potíží s porušením autorských práv.

Skupinu, která se nikdy neinformuje o svých právech a povinnostech týkajících se autorských práv, tvoří 6 osob, tedy 2 % účastníků. Znamená to, že jen velmi malá část respondentů se vůbec nezajímá o autorská práva a jejich související povinnosti.

## Jakými kanály se obvykle dozvídáte o změnách nebo novinkách v oblasti autorských práv a copyrightu?

Graf 11



Zdroj: vlastní zpracování dle výsledku průzkumu

V pruhovém grafu lze vidět odpovědi 300 respondentů na otázku, z jakých zdrojů nejčastěji čerpají novinky ohledně autorského práva. Největší skupina respondentů, tvořená 192 osobami (64 %), uvedla, že se o změnách a novinkách v oblasti autorských práv a copyrightu dozvídá prostřednictvím sociálních sítí. Druhým nejčastějším zdrojem informací jsou webové stránky a blogy, které uvedlo 114 respondentů (38 %).

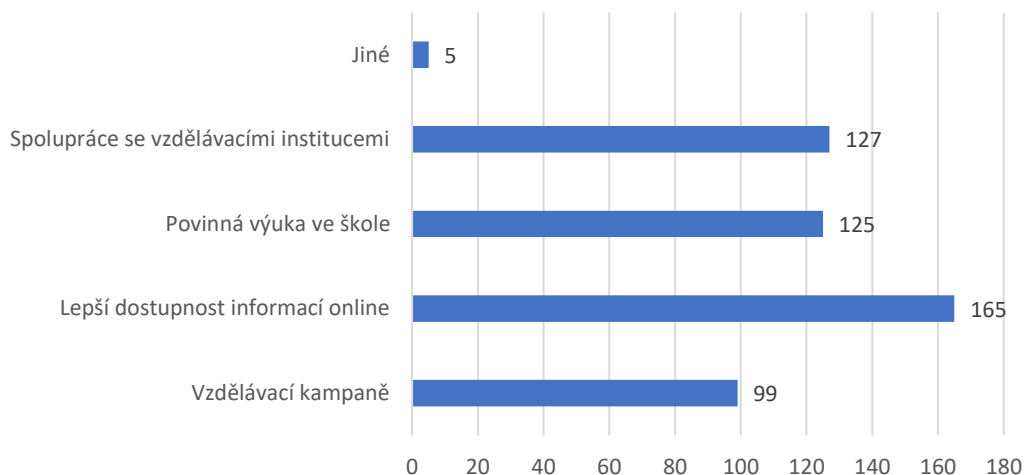
Dalších 64 respondentů (21 %) uvedlo, že se o těchto změnách a novinkách nedozvídají vůbec. Tento fakt může vést k budoucím problémům s autorskými právy kvůli dané nevědomosti. Televize jako zdroj informací byla uvedena 46 respondenty (15 %), zatímco oficiální stránky vlády byly zdrojem informací pro 25 respondentů (8 %).

Odborné konference a semináře zmínilo 20 respondentů (7 %), rádio jako informační kanál uvedlo 17 účastníků průzkumu (6 %) a právní poradenství zmínilo 12 respondentů (4 %). Pouze 1 člověk z dotazovaných (méně než 1 %) uvedl, že se o změnách a novinkách v oblasti autorských práv a copyrightu dozvídá ve škole.

Celkově je z grafu patrné, že nejpoblárnějšími kanály pro získávání informací o změnách a novinkách v oblasti autorských práv jsou sociální sítě a webové stránky či blogy. Tato skutečnost nastala pravděpodobně z důvodu, že dotazník byl vyplněn převážně mladými lidmi do 26 let věku. Menší část respondentů spoléhá na tradiční média, jako je televize a rádio, nebo na oficiální a odborné zdroje. Naopak značná část respondentů uvedla, že se o těchto změnách a novinkách nedozvídají vůbec.

## Jakými způsoby si myslíte, že by se mohla zlepšit informovanost veřejnosti o autorských právech v digitálním prostředí?

Graf 12



Zdroj: vlastní zpracování dle výsledku průzkumu

Nejvíce respondentů, konkrétně 165 osob, se domnívá, že lepší dostupnost informací online by nejvíce přispěla ke zlepšení informovanosti veřejnosti o autorských právech. Toto naznačuje, že lidé preferují snadný a rychlý přístup k relevantním informacím na internetu.

Spolupráce se vzdělávacími institucemi je druhým nejčastěji uváděným způsobem, jak zlepšit informovanost, s tímto návrhem souhlasí 127 respondentů. To ukazuje, že mnoho lidí věří ve význam zapojení škol a univerzit do vzdělávání o autorských právech.

Povinná výuka ve škole je dalším populárním návrhem, který podpořilo 125 respondentů. Tento výsledek naznačuje, že mnoho lidí vidí jako důležité, aby se problematika autorských práv stala součástí školního vzdělávacího programu.

Vzdělávací kampaně jsou další navrhovanou metodou, jak zvýšit povědomí o autorských právech, s touto myšlenkou souhlasí 99 respondentů. To naznačuje, že veřejné informační kampaně by mohly být účinným nástrojem pro šíření povědomí o autorských právech.

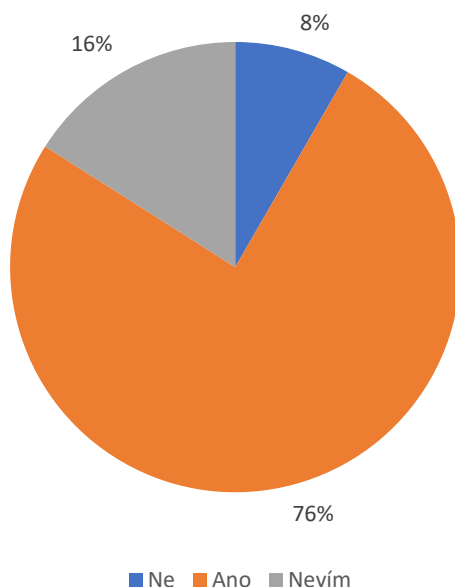
Pouze 5 respondentů zmínilo jiné způsoby, jak zlepšit informovanost o autorských právech. Tato kategorie může zahrnovat různé specifické návrhy, které nebyly zahrnuty v ostatních kategoriích.

Celkově výsledky dotazníku ukazují, že veřejnost vidí jako nejúčinnější způsoby zlepšení informovanosti o autorských právech lepší dostupnost informací online a spolupráci se vzdělávacími institucemi. Povinná výuka ve škole a vzdělávací kampaně jsou také

považovány za důležité nástroje. To odráží širší trend směrem k integraci digitální gramotnosti a právního povědomí do vzdělávacích programů.

### **Myslíte si, že by měla být autorská práva více chráněna, zejména s ohledem na rychlý rozvoj technologií?**

Graf 13



Zdroj: vlastní zpracování dle výsledku průzkumu

Valnou většinu tohoto grafu tvoří respondenti, kteří odpověděli „Ano“. Tato skupina představuje 76 % účastníků výzkumu, což odpovídá 228 lidem. Z toho vyplývá, že drtivá většina respondentů je toho názoru, že by měla být autorská práva více chráněna v kontextu technologického pokroku.

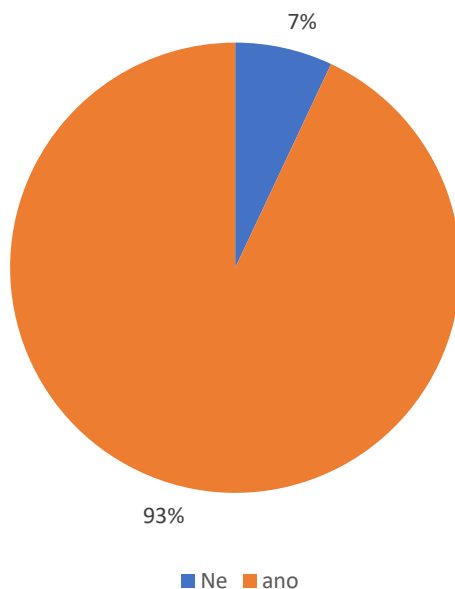
Druhou nejpočetnější skupinu tvoří odpověď „Nevím“. Tato skupina obsahuje 16 % účastníků neboli 48 lidí. Tento údaj ukazuje, že část respondentů nemá jasný názor na to, zda by měla být autorská práva více chráněna, což může být způsobeno nedostatkem informací nebo nejednoznačným postojem k této problematice.

Nejmenší skupinu tvoří respondenti, již odpověděli „Ne“. Tato skupina představuje 8 % účastníků, což odpovídá 24 lidem. Tato malá část respondentů si nemyslí, že by měla být autorská práva více chráněna. To může být důsledkem přesvědčení, že současná úroveň ochrany je dostatečná nebo že větší ochrana by mohla omezit volný přístup k informacím a tvorbě.

Z výše uvedených údajů vyplývá, že většina účastníků je pro zvýšenou ochranu autorských práv v kontextu technologického rozvoje. Menší část respondentů nemá jasný názor, zatímco jen velmi malá část je proti zvýšené ochraně autorských práv.

### Víte, co znamená zkratka AI, v češtině UI?

Graf 14



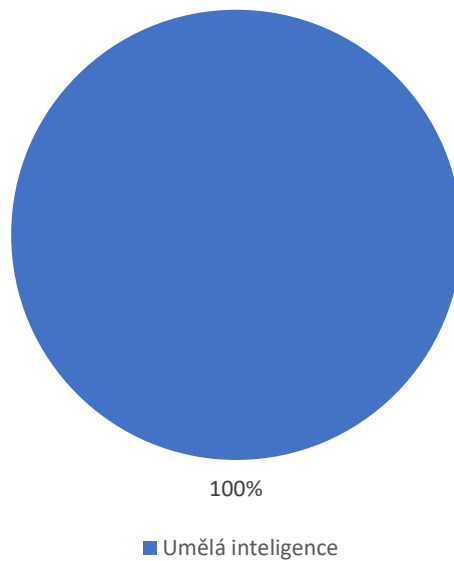
Zdroj: vlastní zpracování dle výsledku průzkumu

V tomto grafu lze vidět odpovědi na otázku, co znamená zkratka AI. První skupinu tvoří 279 lidí (93 %), kteří odpověděli „Ano“. Díky tomuto údaji lze říci, že drtivá většina respondentů je obeznámena s pojmem umělá inteligence, což ukazuje na vysokou úroveň povědomí o tomto technologickém termínu. Tento fakt může být důsledkem rostoucího zájmu a rozšíření umělé inteligence v různých oblastech života.

Druhou, menší skupinu tvoří respondenti, kteří odpověděli „Ne“. Tato skupina představuje 7 % účastníků neboli 21 osob. Tato skutečnost ukazuje, že jen malá část respondentů není obeznámena s tím, co znamená zkratka AI nebo UI, což může být způsobeno nedostatkem informací nebo nezájmem o tuto problematiku.

## Co zkratka AI (UI) znamená?

Graf 15



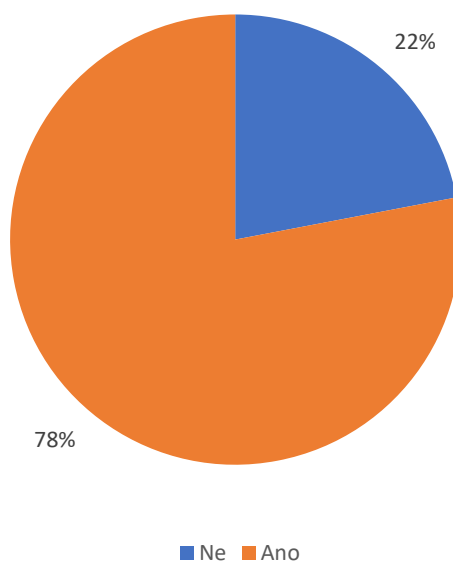
Zdroj: vlastní zpracování dle výsledku průzkumu

V tomto grafu jsou znázorněny odpovědi 279 účastníků na otázku, zda ví, co přesně znamená zkratka AI (umělá inteligence). Všichni respondenti odpověděli v podstatě stejně, a to „Umělá inteligence“. Někteří se v odpovědích dále rozepsali, a to například jak UI funguje či jak se nazývá v angličtině.

Tento výsledek ukazuje na mimořádně vysokou úroveň povědomí o pojmu umělá inteligence mezi respondenty. Je to indikátor toho, že termín AI je dobře známý a pochopený v této skupině. To může být důsledkem rostoucího zájmu o technologie a jejich aplikace v každodenním životě. Výsledek může být ovlivněn různými faktory, jako je vzdělání, profesní zaměření, nebo obecný zájem o technologické novinky.

## Použili jste už někdy umělou inteligenci?

Graf 16



Zdroj: vlastní zpracování dle výsledku průzkumu

V tomto koláčovém grafu lze vidět odpovědi 300 účastníků na otázku, zda někdy použili umělou inteligenci. Výsledky jsou rozděleny do dvou hlavních skupin: respondenti, kteří odpověděli „Ano“, a ti, kteří odpověděli „Ne“.

První skupinu tvoří lidé, kteří uvedli, že někdy použili umělou inteligenci. Tato skupina představuje 78 % z celkového počtu účastníků, což odpovídá 234 lidem. Tento vysoký podíl naznačuje, že umělá inteligence je mezi respondenty dobře známá a široce využívaná, a to především mezi mladými lidmi. 85 % účastníků (199 lidí), kteří odpověděli „Ano“, jsou mladší 26 let. Z našich respondentů využívá AI pouze jeden člověk starší 48 let. Tato AI může zahrnovat různé formy a aplikace AI, jako jsou hlasoví asistenti (např. Siri, Alexa), doporučovací systémy na streamovacích platformách jako Netflix a YouTube, chatboty na zákaznické podpoře, nebo dokonce autonomní systémy ve vozidlech. Rozšířené využívání AI mezi těmito respondenty ukazuje na její rostoucí integraci do každodenního života a její schopnost zlepšit efektivitu a pohodlí v různých oblastech.

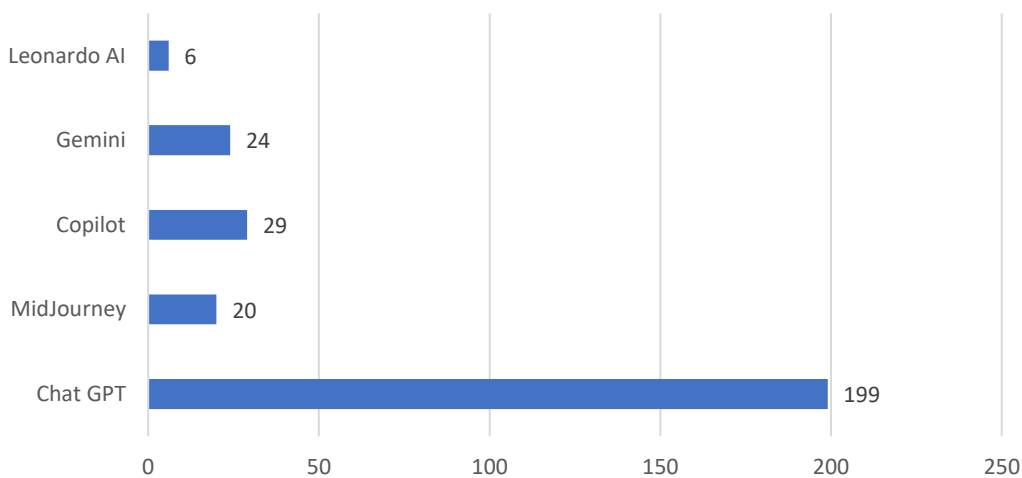
Druhou skupinu tvoří respondenti, kteří uvedli, že nikdy nepoužili umělou inteligenci. Tato skupina představuje 22 % účastníků (66 osob). Tento údaj ukazuje, že přibližně pětina respondentů dosud neměla přímou zkušenost s používáním AI. Důvody pro to mohou být různé, včetně nezájmu o nové technologie, nedostatku příležitostí k využití AI, nebo možná i nedostatku povědomí o tom, kde a jak může být AI využita. Tato skupina představuje

potenciál pro další osvětu a vzdělávání o možnostech a výhodách AI, která může vést k jejímu širšímu přijetí a využití v budoucnosti.

Celkově vzato, tento graf poskytuje zajímavý pohled na úroveň zkušeností a povědomí o umělé inteligenci mezi respondenty. Vysoký podíl těch, kteří AI již použili, naznačuje, že technologie je na vzestupu a její aplikace jsou stále rozmanitější a přístupnější. Na druhé straně, menší, ale významná skupina těch, kteří AI dosud nepoužili, poukazuje na potřebu dalšího vzdělávání a informování o výhodách a možnostech, které AI nabízí.

## Jaký program či stránku jste využili?

Graf 17

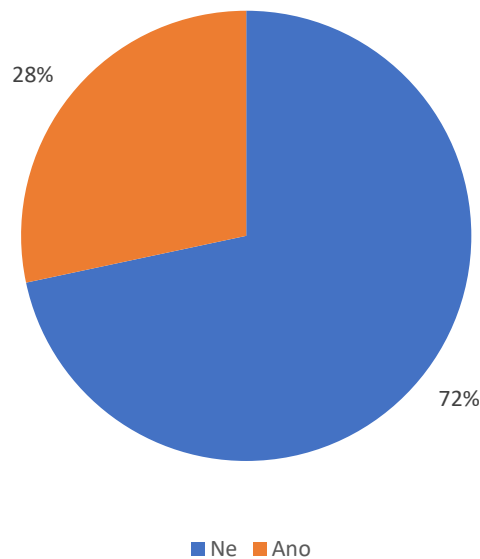


Zdroj: vlastní zpracování dle výsledku průzkumu

Největší počet respondentů, konkrétně 199 osob, uvedl, že použili Chat GPT. Tento výsledek naznačuje, že Chat GPT je mezi uživateli nejpopulárnější a nejrozšířenější nástroj umělé inteligence, pravděpodobně díky své schopnosti poskytovat širokou škálu informací a asistence v reálném čase. Copilot, používaný 29 dotazovanými, je druhým nejčastěji používaným nástrojem. Copilot je nástroj využívaný především vývojáři pro asistenci při psaní kódu, což může vysvětlovat jeho popularitu mezi technicky zaměřenými uživateli. Gemini, s 24 respondenty, je dalším nástrojem AI, který našel své místo mezi uživateli. Gemini může nabízet specifické funkce, které přitahují určitou skupinu uživatelů. Midjourney, který použilo 20 osob, je nástroj zaměřený na vytváření uměleckých děl a grafiky pomocí umělé inteligence. Tato nižší, ale stále významná úroveň použití může ukazovat na rostoucí zájem o kreativní aplikace AI. Leonardo AI je nejméně používaný nástroj, s pouhými 6 respondenty. Tento nízký počet může naznačovat buď nižší povědomí o tomto nástroji, nebo jeho specifické použití, které nemusí být relevantní pro širokou veřejnost.

## Máte / měli jste strach z umělé inteligence před jejím využitím?

Graf 18



Zdroj: vlastní zpracování dle výsledku průzkumu

Výsledky tohoto grafu ukazují, jak se lidé cítí ohledně této rychle se rozvíjející technologie. Graf je rozdělen do dvou hlavních segmentů: ti, kteří odpověděli „Ano“, a ti, kteří odpověděli „Ne“.

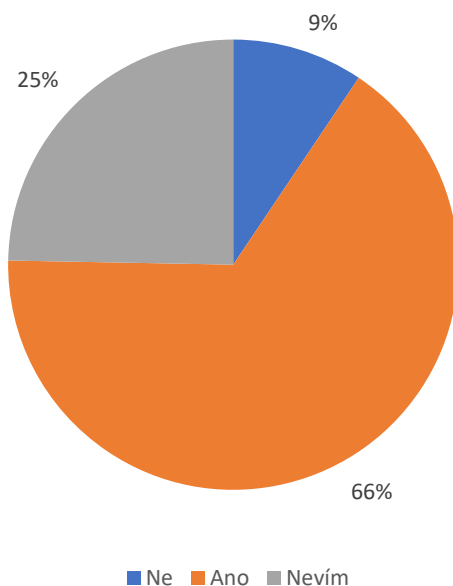
První segment grafu představuje respondenty, kteří uvedli, že měli či mají strach z umělé inteligence. Tato skupina tvoří 28 % z celkového počtu účastníků, což odpovídá 84 lidem. Strach z AI může pramenit z různých zdrojů, včetně obav z etických a bezpečnostních rizik, potenciálních dopadů na zaměstnanost a soukromí, nebo obav z toho, že AI může jednou překonat lidskou inteligenci a stát se nekontrolovatelnou. Tento podíl respondentů poukazuje na potřebu adresovat a zmírnit tyto obavy prostřednictvím vzdělávání, transparentnosti v technologickém vývoji a implementaci etických zásad v AI.

Druhý segment grafu představuje respondenty, kteří uvedli, že neměli či nemají strach z umělé inteligence. V této skupině se nachází 72 % účastníků (216 lidí). Tito respondenti mohou vnímat AI jako pozitivní a přínosnou technologii, která nabízí nové možnosti a zlepšení v mnoha oblastech života, jako jsou zdravotní péče, vzdělávání, doprava a každodenní komfort. Jejich postoj může být ovlivněn důvěrou ve vývoj a regulaci AI technologií, stejně jako jejich vlastní pozitivní zkušenosti s AI aplikacemi.

Celkově vzato, tento graf poskytuje užitečný vhled do vnímání rizik a přínosů spojených s umělou inteligencí mezi respondenty. Zatímco většina lidí nemá strach z AI, významná menšina stále má obavy, které je důležité řešit. Tento rozpor zdůrazňuje potřebu kontinuálního dialogu mezi vývojáři, regulátory a veřejností, aby se zajistilo, že AI technologie budou rozvíjeny a používány způsobem, který je bezpečný, etický a prospěšný pro všechny.

### Myslíte si, že je Váš strach opodstatněný?

Graf 19



Zdroj: vlastní zpracování dle výsledku průzkumu

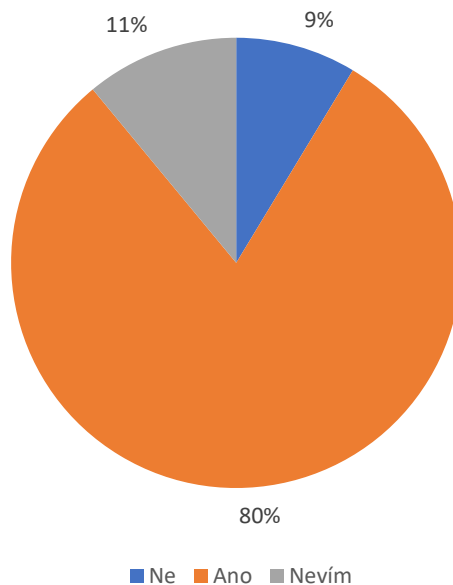
V tomto grafu lze vidět rozložení odpovědí od těch respondentů, kteří v předchozí otázce dotazníku odpověděli „Ano“ na dotaz, zda mají či měli strach z umělé inteligence. Celkem zde tedy odpovídalo 85 jedinců.

56 lidí, tedy 66 %, věří, že je jejich strach opodstatněný. Toto může být vyvoláno již jejich předchozí zkušeností s AI či předsudky vyvolanými z různých médií.

Dalších 9 % účastníků, tedy 8 lidí celkem, odpovědělo „Ne“, aneb že jejich strach nemá žádné odůvodnění. Spolu s posledními 25 % (21 osob) spadají do kategorie lidí, kteří se pouze mohou bát rapidně se vyvíjející nové technologie. Tyto obavy mohou zmizet s případnou větší informovaností ohledně této problematiky.

## Setkali jste se už s nějakým produktem vygenerovaným pomocí AI?

Graf 20



Zdroj: vlastní zpracování dle výsledku průzkumu

Výsledky tohoto grafu jsou rozděleny do tří hlavních kategorií: „Ano“, „Ne“ a „Nevím“. Graf poskytuje přehled o povědomí a zkušenostech lidí s AI technologiemi v jejich každodenním životě.

První a největší segment grafu představuje respondenty, kteří odpověděli „Ano“. Tato skupina tvoří 80 % z celkového počtu účastníků, což odpovídá 240 lidem. Tito respondenti již mají zkušenost s produkty, které byly vytvořeny nebo vylepšeny pomocí umělé inteligence. Mezi takové produkty mohou patřit různé AI aplikace, jako jsou chatboti, doporučovací systémy na online platformách, automatizované překladatelské služby, AI generovaná umění, nebo chytrí asistenti jako Siri a Google Assistant. Tento vysoký podíl ukazuje, jak rozšířené a integrované AI technologie již jsou v současné společnosti.

Druhý segment grafu tvoří respondenti, kteří odpověděli „Ne“. Zde se nachází 9 % účastníků neboli 27 lidí. Tito respondenti buď nemají povědomí o tom, že by se setkali s produkty vytvořenými pomocí AI, nebo skutečně nemají žádné zkušenosti s takovými produkty. Tento podíl poukazuje na to, že i když je AI široce rozšířená, stále existuje skupina lidí, která buď neměla příležitost nebo nemá zájem o interakci s AI technologiemi.

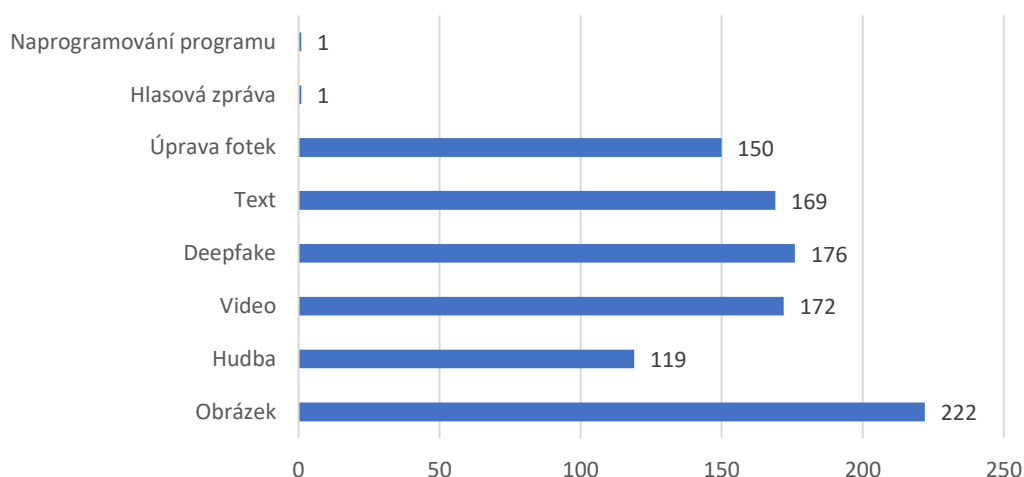
Třetí segment grafu představuje respondenty, kteří odpověděli „Nevím“. Tato skupina obsahuje 11 % účastníků, což odpovídá 33 lidem. Tito respondenti si nejsou jistí, zda se již někdy

nesetkali s produkty vytvořenými pomocí AI. Může to být způsobeno tím, že mnoho AI aplikací funguje na pozadí bez explicitního označení, že byly vytvořeny nebo vylepšeny pomocí umělé inteligence. Tento fakt ukazuje na skutečnost, že je potřeba zlepšit informovanost veřejnosti o AI technologiích a jejich přítomnosti v každodenním životě.

Celkově tento graf poskytuje přehled o povědomí a zkušenostech lidí s produkty vytvořenými pomocí umělé inteligence. Vysoký podíl respondentů, kteří odpověděli „Ano“, naznačuje, že AI technologie jsou již dobře integrovány do různých aspektů života. Přesto existuje menší část populace, která buď nemá zkušenost s AI produkty, nebo si není jistá jejich přítomností. Tento rozpor zdůrazňuje důležitost dalšího vzdělávání a informování veřejnosti o roli a přínosech AI.

## S čím jste se setkali?

Graf 21



Zdroj: vlastní zpracování dle výsledku průzkumu

Nejvíce respondentů tohoto dotazníku se setkala s obrázky vytvořenými umělou inteligencí, což je celkem 222 osob. Obrázky vytvořené AI jsou tedy nejrozšířenějším produktem, s nímž mají lidé zkušenost. Mezi mladými dospělými se v posledních letech nejvíce vzrůstá popularita programu Midjourney, který vytváří vlastní obrázky na základě vložených hesel či vět.

Další velmi často zmiňovanou kategorií je deepfake, s nímž se setkala 176 respondentů. Deepfake technologie umožňuje vytváření realistických videí a obrazů, které mohou být zneužity k šíření dezinformací nebo k zábavě.

Video vytvořené umělou inteligencí je dalším populárním produktem, se kterým má zkušenost 172 respondentů. AI v této oblasti může výrazně zrychlit a zjednodušit proces tvorby videí.

Text vytvořený umělou inteligencí je dalším častým produktem, se kterým se setkala 169 účastníků průzkumu. Tato kategorie zahrnuje různé texty, které mohou být generovány AI, jako jsou články, příběhy, blogy nebo konverzace.

Úprava fotek za použití umělé inteligence je také běžná, s touto technologií se setkala 150 respondentů. AI může pomoci při zlepšování kvality fotografií, odstraňování šumu nebo přidávání efektů. Zřejmě nejznámějším programem na úpravu fotografií, který již přidal funkci AI úprav, je Adobe Photoshop.

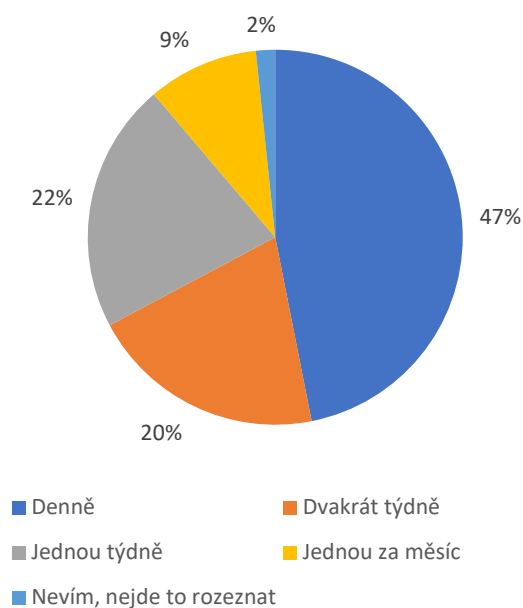
Hudba vytvořená AI je méně běžná, s touto variantou se setkala 119 respondentů. Umělá inteligence může komponovat hudbu nebo vytvářet nové skladby na základě různých parametrů.

Hlasová zpráva a naprogramování programu jsou nejméně časté produkty vytvořené AI, se kterými se setkal pouze 1 respondent v obou kategoriích. Tyto technologie jsou pravděpodobně méně rozšířené nebo méně známé veřejnosti.

Celkově výsledky dotazníku ukazují, že lidé mají zkušenosti s širokou škálou produktů vytvořených umělou inteligencí, přičemž nejvíce se setkávají s vizuálními a textovými produkty. AI technologie tedy již výrazně pronikly do různých oblastí a ovlivňují způsoby, jakými lidé tvoří a konzumují multimediální obsah. V některých případech, jako je například deepfake, mohou sloužit i k šíření dezinformací a ohrožovat veřejnost.

## Jak často se setkáváte s díly vytvořenými pomocí AI?

Graf 22



Zdroj: vlastní zpracování dle výsledku průzkumu

V rámci tohoto grafu lze vidět 5 kategorií odpovědí na dotaz, jak často se respondenti setkávají s díly vytvořenými pomocí AI. V otázce nebylo nijak specifikováno, zda se jedná o hudbu, reklamní spoty či obrázky kolující na internetu. Na tuto otázku odpovídali pouze lidé, kteří odpověděli kladně na to, že se již někdy setkali s jakýmkoli produktem vygenerovaným pomocí AI – tedy 241 osob z celkových 300 respondentů.

Největší počet dotazovaných odpovědělo na otázku „Denně“, konkrétně 47 % (113 osob). Z této odpovědi lze vyvodit závěr, že téměř polovina respondentů si je vědoma svého kontaktu s umělou inteligencí a že dokáže rozpoznat tuto fikci od reality.

Další skupinu zastávají lidé, kteří se s produkty AI setkají jednou či dvakrát týdně, přesněji 22 % (52 osob) a 20 % (49 osob). Z toho vyplývá, že si jsou vědomi svého kontaktu s AI, ale ne vždy jej dokáží rozpoznat.

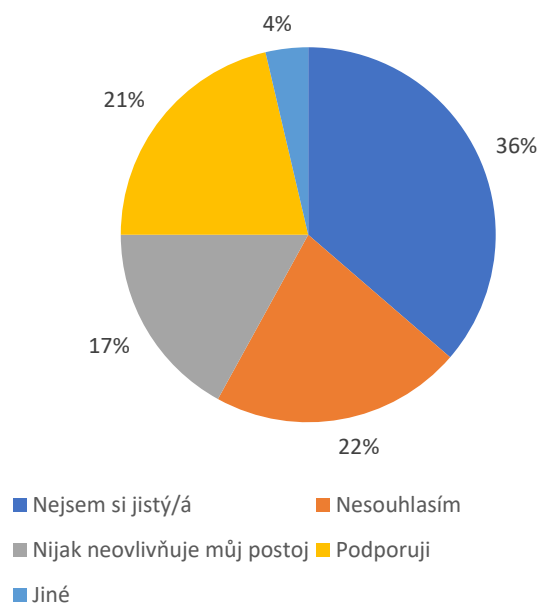
Následných 9 % účastníků (23 osob) napsalo, že se s díly vytvořenými pomocí AI setkají zhruba jednou za měsíc. Tento fakt může být způsoben nevědomostí, co vše již AI umí, její dokonalostí, nebo například uzavřením respondenta před online světem.

Poslední skupinu v tomto grafu zastávají 4 osoby (2 % účastníků), kteří přiznávají, že neví, jak často se setkávají s díly vyprodukovanými pomocí AI, jelikož je nedokáží rozpoznat od reality.

Toto číslo, byť nepatrné, poukazuje na nebezpečí a fakta o tom, jak je generování AI děl a produktů již dokonalé.

## Jaký je váš postoj k tomu, že umělá inteligence může být využita k tvorbě nových multimediálních děl bez lidského zásahu?

Graf 23



Zdroj: vlastní zpracování dle výsledku průzkumu

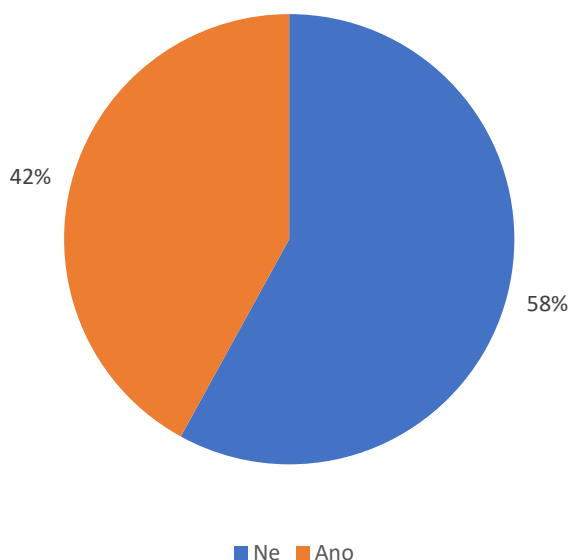
V tomto grafu lze vidět, že největší skupina respondentů, tvořící 36 % (109 respondentů) si není jistá svým postojem k této otázce. Takto vysoké procento může naznačovat, že mnoho lidí stále nemá dostatečné informace nebo zkušenosti s umělou inteligencí a jejími schopnostmi v oblasti tvorby multimediálních děl. Možná také cítí nejistotu ohledně etických a praktických důsledků takového využití technologie. Následují ti, kteří nesouhlasí s využitím umělé inteligence k tvorbě multimediálních děl bez lidského zásahu, což činí 22 % (65 respondentů). Tito lidé mohou mít obavy, že umělá inteligence může ohrozit kreativitu a umělecký prvek, který je tradičně spojován s lidským dotekem. Mohou také mít strach z toho, že by umělá inteligence mohla nahradit lidskou práci v kreativních průmyslech, což by vedlo k nezaměstnanosti a ztrátě jedinečných lidských schopností a talentů. Dalších 21 % (64 respondentů) podporuje tento přístup. Tito lidé mohou vidět v umělé inteligenci nástroj, který může výrazně urychlit a zefektivnit proces tvorby multimediálních děl. Mohou věřit, že technologie může přinést nové a inovativní způsoby vyjadřování, které by nebyly možné bez umělé inteligence. Také mohou vidět potenciál umělé inteligence v demokratizaci tvorby umění, kdy by se umělecká tvorba mohla stát dostupnější pro širší veřejnost. Pro 17 % (51 respondentů) dotázaných tento přístup nijak neovlivňuje jejich postoj. Tito lidé možná nepovažují otázku využití umělé inteligence

v tvorbě multimediálních děl za důležitou nebo relevantní pro jejich životy. Mohou se cítit neutrálně nebo lhostejně k této technologii. Nejmenší skupinu, tvořící 4 % (11 respondentů) představují odpovědi spadající do kategorie "Jiné". Tato kategorie může zahrnovat různé specifické názory nebo otázky, které nebyly zachyceny v ostatních kategoriích.

Celkově výsledky grafu ukazují, že názory na využití umělé inteligence v tvorbě multimediálních děl jsou rozdílné. Někteří lidé vidí v této technologii příležitost pro inovaci a zefektivnění tvorby, zatímco jiní mají obavy o ztrátu lidského prvku a možný negativní dopad na pracovní trh. Téma umělé inteligence a její role v kreativních průmyslech je složité a mnohvrstevné, což se odráží v různorodosti názorů respondentů.

### **Myslíte si, že dokážete poznat produkt vytvořený AI?**

Graf 24



Zdroj: vlastní zpracování dle výsledku průzkumu

Graf představuje odpovědi účastníků na otázku, zda si myslí, že dokážou rozpoznat produkt vytvořený umělou inteligencí. Výsledný koláčový graf je rozdělen do dvou hlavních kategorií: „Ano“ a „Ne“. Graf poskytuje přehled o sebevědomí lidí v jejich schopnosti identifikovat produkty vytvořené pomocí AI technologií.

První segment grafu představuje respondenty, kteří odpověděli „Ano“. Tato skupina tvoří 42 % z celkového počtu 300 účastníků. Tito lidé věří, že mají schopnost rozpoznat, zda byl produkt vytvořen umělou inteligencí. Tato účast může zahrnovat lidi, kteří mají zkušenosti nebo znalosti

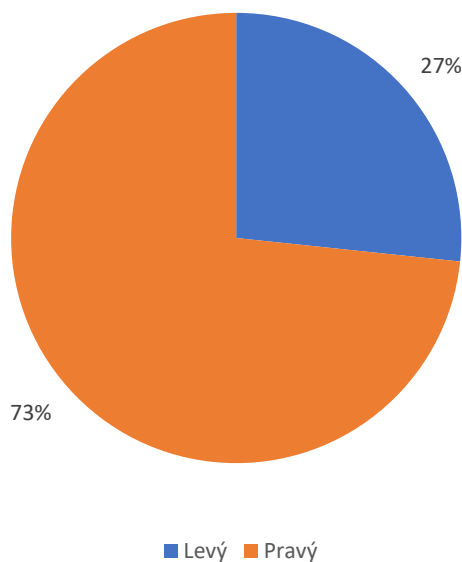
o AI technologiích, nebo kteří si myslí, že mají dostatečný vhled do charakteristik produktů vytvořených AI, aby je mohli identifikovat.

Druhý segment grafu představuje respondenty, kteří odpověděli „Ne“. Tato skupina tvoří 58 % účastníků. Tito respondenti si nejsou jistí svou schopností rozpoznat produkt vytvořený umělou inteligencí, nebo věří, že je to nad jejich schopnosti. Tento většinový podíl ukazuje, že více než polovina respondentů se necítí dostatečně vybavena k tomu, aby identifikovala AI generované produkty, což může poukazovat na potřebu lepšího vzdělávání a povědomí o AI technologiích.

Celkově tento graf poskytuje přehled o sebevědomí lidí v jejich schopnostech rozpoznat produkty vytvořené umělou inteligencí. Významná část respondentů, kteří odpověděli „Ne“, naznačuje, že většina lidí si není jistá svými schopnostmi v této oblasti. To může být příležitostí pro zlepšení vzdělávání a informování veřejnosti o tom, jak rozpoznat AI generované produkty a jaké jsou jejich charakteristiky. Na druhé straně, téměř polovina respondentů věří, že je schopna takové produkty identifikovat, což naznačuje, že existuje i značná skupina lidí s důvěrou ve své schopnosti v této oblasti.

### **Který obrázek je podle Vás vytvořený pomocí AI?**

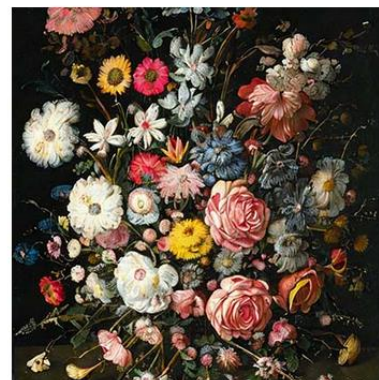
Graf 25



Zdroj: vlastní zpracování dle výsledku průzkumu

K této otázce byly v dotazníku přiloženy dva obrázky květin (viz obrázek 3), jeden z nich vytvořený lidským malířem ze 17. století a druhý vytvořený pomocí AI. Úkolem respondentů bylo správně označit ten, který byl vytvořený umělou inteligencí. Na tomto koláčovém grafu lze vidět výsledky průzkumu, jak který účastník odpovídal. Výsledky jsou rozděleny do dvou kategorií: „Levý“ a „Pravý“. Graf poskytuje přehled o vnímání respondentů a jejich schopnosti identifikovat AI generované obrázky květin.

Skupina tvořící 27 % z celkového počtu účastníků, aneb 80 lidí, označila „Levý“ obrázek jako ten, který stvořila AI. Tito respondenti však identifikovali levý obrázek květin nesprávně.



Obrázek 3: Obrázek vytvořený s pomocí AI

Zdroj: nbcnews.com

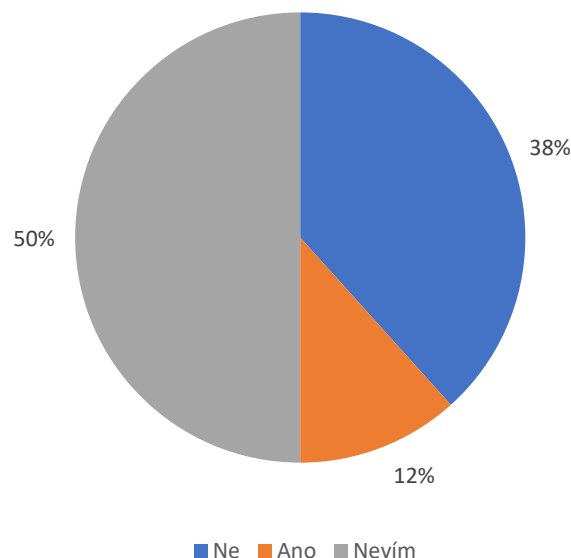
Tento výsledek ukazuje, že pouze menší část respondentů měla nesprávnou představu o tom, jak vypadá AI generovaný obrázek.

Druhou skupinu tedy tvoří respondenti, kteří odpověděli „Pravý“. Zde se nachází 73 % oslovených účastníků (220 osob). Tito respondenti správně rozpoznali pravý obrázek květin jako vytvořený umělou inteligencí. Tento většinový podíl ukazuje, že většina lidí správně rozpoznala obrázek generovaný AI, což může poukazovat na jejich schopnost identifikovat určité vizuální znaky nebo styly, které jsou typické pro AI tvorbu.

Tento průzkum ukazuje, že většina lidí dokázala správně rozpoznat obrázek generovaný umělou inteligencí, a že pravý obrázek květin, který byl skutečně vytvořen umělou inteligencí, tyto představy naplnil. Pro další výzkum by bylo zajímavé zkoumat konkrétní prvky, které vedly respondenty k jejich volbám, a jak mohou být tyto prvky použity pro lepší pochopení vnímání AI tvorby v oblasti umění a designu.

## Považujete současnou legislativu týkající se autorských práv v digitálním prostředí za dostatečně efektivní?

Graf 26



Zdroj: vlastní zpracování dle výsledku průzkumu

Tento koláčový graf představuje odpovědi účastníků na otázku, zda považují současnou legislativu týkající se autorských práv v digitálním prostředí za dostatečně efektivní. Výsledky jsou rozděleny do tří kategorií: „Ne“, „Nevím“ a „Ano“. Tento graf poskytuje přehled o vnímání efektivity autorských práv v digitálním prostředí mezi respondenty.

První úsek grafu představuje respondenty, kteří odpověděli „Ne“. Tato skupina tvoří 38 % z celkového počtu účastníků. Tito respondenti nepovažují současnou legislativu týkající se autorských práv v digitálním prostředí za dostatečně efektivní. Graf naznačuje, že tedy více než třetina respondentů vidí nedostatky v aktuálních zákonech, což může být způsobeno rychlým technologickým pokrokem, který předbíhá legislativní opatření, nebo nedostatečnou ochranou práv tvůrců.

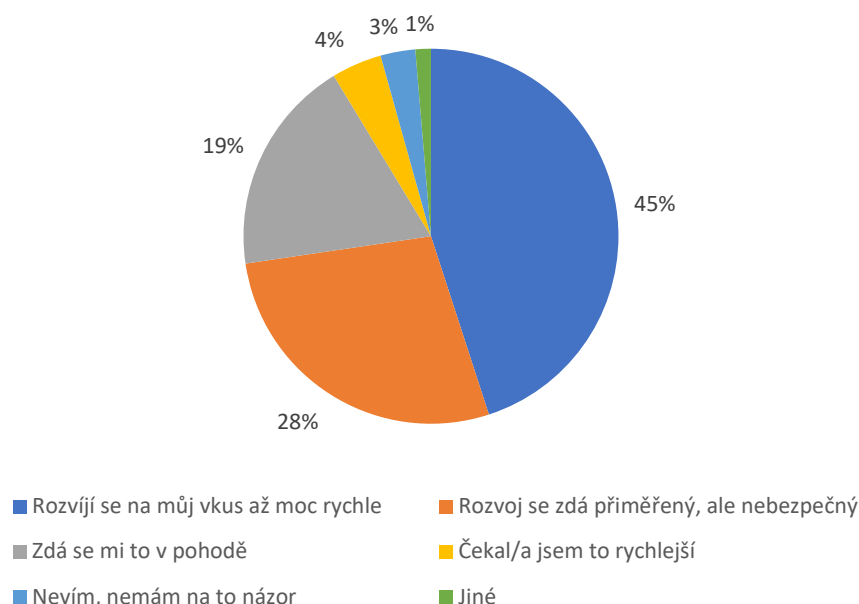
Druhý segment grafu představuje respondenty, kteří odpověděli „Nevím“. Zde se nachází přesně polovina všech respondentů, tedy 50 % (150 lidí). Ti si nejsou jisti, zda je současná legislativa dostatečně efektivní. Tento číselný fakt ukazuje, že polovina respondentů nemá jasný názor na efektivitu autorských práv v digitálním prostředí, což může naznačovat nedostatek informací nebo složitost této problematiky.

Poslední část grafu je tvořena respondenty, kteří odpověděli „Ano“. Tato skupina tvoří 12 % účastníků (35 osob). Tito respondenti považují současnou legislativu za dostatečně efektivní, což naznačuje, že menší část respondentů má důvěru v aktuální právní rámec a jeho schopnost chránit autorská práva v digitálním prostředí.

Celkově tento graf poskytuje přehled o vnímání efektivnosti současné legislativy týkající se autorských práv v digitálním prostředí. Významný podíl respondentů, kteří odpověděli „Ne“, ukazuje na potřebu revize a zlepšení právního rámce, aby lépe odpovídal potřebám digitálního věku. Většinový podíl respondentů, kteří odpověděli „Nevím“, naznačuje potřebu lepší informovanosti a vzdělávání veřejnosti o této problematice.

## Jak vnímáte rozvoj umělé inteligence v dnešní době?

Graf 27



Zdroj: vlastní zpracování dle výsledku průzkumu

Tento koláčový graf představuje odpovědi účastníků na otázku, jak vnímají rozvoj umělé inteligence v dnešní době. Výsledky jsou rozděleny do šesti kategorií, z nichž závěrečná část „Jiné“ obsahuje odpovědi navíc nespádající do předešlých formulací. Graf poskytuje přehled o různých postojích respondentů vůči rychlosti a bezpečnosti vývoje umělé inteligence.

Nejpočetnější část respondentů odpověděla „Rozvíjí se na můj vkus až moc rychle“. Zde se nachází 45 % z celkového počtu účastníků, tedy 135 osob. Tito respondenti považují rychlost vývoje umělé inteligence za příliš vysokou, což může naznačovat obavy z možných negativních důsledků a rizik spojených s rychlým technologickým pokrokem.

Druhý segment grafu představuje respondenty, kteří odpověděli „Rozvoj se zdá přiměřený, ale nebezpečný“. Tato skupina tvoří 28 % účastníků (83 osob). Tato skupina vnímá současný vývoj AI jako přiměřený, avšak považuje ho za potenciálně nebezpečný, co naznačuje, že vidí určité riziko v jeho aktuální podobě.

Třetí část grafu představuje respondenty, kteří odpověděli „Zdá se mi to v pohodě“. Tato skupina tvoří 19 % účastníků (56 osob). Tito respondenti mají pozitivní názor na rychlost vývoje umělé inteligence a považují ji za přijatelnou a bezpečnou.

Čtvrtý segment grafu znázorňuje odpověď „Nevím, nemám na to názor“. Tato skupina tvoří 4 % účastníků (9 osob). Tito respondenti si nejsou jisti svým názorem na vývoj umělé inteligence, což může naznačovat nedostatek informací nebo nezájem o tuto problematiku.

Pátý segment grafu představuje ty účastníky průzkumu, kteří odpověděli „Čekal/a jsem to rychlejší“. Tato skupina tvoří 3 % účastníků (13 osob). Tito respondenti očekávali ještě rychlejší vývoj umělé inteligence, což může naznačovat jejich vysoká očekávání vůči technologickému pokroku.

Šestý segment grafu představuje respondenty, kteří odpověděli „Jiné“. Tato skupina tvoří 1 % účastníků. Tito respondenti mají jiný názor, který není specifikován v ostatních kategoriích.

Celkově tento graf poskytuje přehled o různých postojích respondentů vůči rozvoji umělé inteligence. Největší skupina respondentů vnímá vývoj AI jako příliš rychlý, zatímco menší podíl respondentů má pozitivní nebo neutrální názor. Významný podíl respondentů vnímá rozvoj jako přiměřený, ale zároveň nebezpečný, což ukazuje na obavy z možných rizik spojených s AI.

## **Doplňující otázka**

Zeptala jsem se respondentů, zda mají nějaký návrh, jak by se měla autorská práva změnit, aby lépe reagovala nové technologické výzvy a trendy.

S různými obměnami mi několik lidí napsalo, že by mělo být u děl vytvořených s pomocí AI povinností někde zdůraznit, že byla AI použita, např. digitálním podpisem díla vodotiskem nebo aby bylo uvedeno, že je dílo vytvořeno s AI. Dalšími variantami bylo, aby bylo uvedeno, z jakých zdrojů se AI inspirovala.

Několik respondentů projevilo obavu o rychlost změny naší legislativy. Někteří psali, že by se měla pravidelně aktualizovat, jiní, že legislativa nemůže stačit rychlosti technologického vývoje.

Přišly mi samozřejmě i upřímnější odpovědi od respondentů: *„Měnit se to moc nemusí. Podle mě se spíš na to trochu kašle.“* nebo *„ne nutně, regulace aut. práv pro umělou inteligenci je hra na kočku a myš, která nejde vyhrát“*. Další takovou odpovědí je: *„Vyšší regulace na výrobu AI databáz. Není to problém pokud jsou tvůrci děl kompenzováni, ve většině případů bohužel nejsou. Momentálně populární “AI” se neliší od krádeže.“*

Mně se líbila následující odpověď: *„Když AI vytvoří nějaký obrázek, měla by uvádět všechny zdroje, z kterých čerpá, včetně jmen reálných fyzických autorů.“* Sice by byla velmi složitě proveditelná, ale velmi férová.

## ZÁVĚR

V bakalářské práci byly vysvětleny a interpretovány pojmy autorské právo, copyright, licence autorského práva, mezinárodní smlouvy a umělá inteligence, jejich podkategorie, historie, vývoj a dopad na lidskou společnost. Zároveň bylo uvedeno nebezpečí rychlého rozvoje AI v moderní době.

V praktické části byla práce zaměřena na analýzu postojů veřejnosti k autorskému právu a umělé inteligenci, přičemž byly využity odpovědi respondentů na několik otázek týkajících se těchto témat. Výsledky výzkumu byly prezentovány pomocí grafů, které ukázaly rozmanitost názorů a zkušeností účastníků. Respondenti vyjadřovali různé názory na otázky spojené s autorskými právy. Z grafu týkajícího se informovanosti o novelizaci autorských zákonů vyplývá, že většina respondentů (58 %) se o tyto zákony zajímá jen tehdy, když to potřebují, zatímco jen malé procento se informuje pravidelně. Pokud jde o samotné použití umělé inteligence, většina respondentů (78 %) uvedla, že ji někdy použili. Tento výsledek ukazuje na rostoucí zapojení AI do každodenního života. Přestože většina respondentů neměla strach z umělé inteligence (72 %), značná část (28 %) tento strach přiznala, což ukazuje na určité obavy spojené s technologickým pokrokem a neinformovaností obyvatelstva. Výsledky našeho výzkumu ukazují, že veřejnost má smíšené pocity ohledně rychlosti a bezpečnosti vývoje umělé inteligence, stejně jako o efektivitě současné legislativy týkající se autorských práv. Zatímco většina respondentů má základní povědomí o AI a její roli, obavy o bezpečnost a etiku naznačují potřebu dalšího vzdělávání a možná i přísnější regulace. Je důležité stále informovat občany o autorských právech a umělé inteligenci, aby bylo zajištěno, že tomu budou lidé rozumět a že legislativa bude držet krok s technologickým pokrokem a zároveň chránit práva tvůrců a spotřebitelů.

# POUŽITÁ LITERATURA

## Knižní zdroje

COECKELBERGH, Mark, 2023. Etika umělé inteligence. Filosofía. ISBN 978-80-7007-746-7.

MALÁ, Jitka, 2021. Autorem je každý z nás. Praha. Academia. ISBN 978-80-200-3251-5.

MÝŠKA, Matěj, 2020. Výjimky a omezení autorského práva v prostředí digitálních sítí. Praha. Wolters Kluwer. ISBN 978-80-7598-842-3.

SRSTKA, Jiří et al. 2019. Autorské právo a práva související. Vydání druhé. Student. Leges.s.r.o. ISBN 978-80-7502-386-5.

STUART, Russell, NORVIG, Peter, 2021. Artificial Intelligence: A Modern Approach. Pearson. ISBN 978-0-13-461099-3

ŠEBELOVÁ, Marie, 2006. Autorské právo. Computer Press. ISBN 80-251-1090-7.

ZIBNER, Jan, 2022. Umělá inteligence jako technologická výzva autorskému právu. Praha. Wolters Kluwer. ISBN 978-80-7676-442-2.

## Internetové zdroje

APPLE Inc., 2023. Vylepšování Siri a diktování a ochrana soukromí. Online. In: apple.com. 18. září 2023. Dostupné z: <https://www.apple.com/legal/privacy/data/cs/improve-siri-dictation/> [cit. 2024-04-09].

ARKIN, James 2023. Federal Circuit Affirms Siemens' Win In Software Patent Lawsuit. Online. In: news.bloomberglaw.com. 22. září 2023. Dostupné z: <https://news.bloomberglaw.com/ip-law/federal-circuit-affirms-siemens-win-in-software-patent-lawsuit> [cit. 2024-04-10].

BECKER, Judith et al. 2022. Artificial Intelligence-Based Detection of Pneumonia in Chest Radiographs. Online. In: ncbi.nlm.nih.gov. 14. června 2022. Dostupné z: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC9221818/> [cit. 2024-04-10].

BENEŠ, Marek, 2015. Autorské právo. Online. In: patentnarozum.eu. 2015. Dostupné z: <https://patentnarozum.eu/lekce/autorske-pravo> [cit. 2024-05-28].

BLATNÝ, Jiří, 2023. Midjourney kvůli zneužívání a velkému zájmu zastavilo neplacenou verzi. Problém tím nejspíš nevyřeší. Online. In: cc.cz. 31. března 2023. Dostupné z: <https://cc.cz/midjourney-kvuli-zneuživani-a-velkemu-zajmu-zastavilo-neplacenou-verzi-problem-tim-nejspis-nevyresi/> [cit. 2024-04-09].

BRITTAIN, Blake, 2023. Lawsuits accuse AI content creators of misusing copyrighted work. Online. In: reuters.com. 17. ledna 2023. Dostupné z:

<https://www.reuters.com/legal/transactional/lawsuits-accuse-ai-content-creators-misusing-copyrighted-work-2023-01-17/> [cit. 2024-04-09].

CARTER, Stacy M. at al. 2019. The ethical, legal and social implications of using artificial intelligence systems in breast cancer care. Online. In: sciencedirect.com. 11. října 2019. Dostupné z: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0960977619305648> [cit. 2024-04-10].

CONTROL ENGINEERING ČESKO, 2024. Průzkum: Integrace AI a průmyslové automatizace. Online. In: vseoprmyslu.cz. 8. ledna 2024. Dostupné z: <https://www.vseoprmyslu.cz/digitalizace/umela-inteligence/pruzkum-integrace-ai-a-prumyslove-automatizace.html> [cit. 2024-04-10].

Coursera Staff, 2024. Artificial Intelligence (AI) Terms: A to Z Glossary. Online. In: coursera.org. 19. března 2024. Dostupné z: <https://www.coursera.org/articles/ai-terms> [cit. 2024-04-20].

ČECH, Pavel, 2020. Umělá inteligence – definice dle Expertní skupiny na AI. Online. In: sedlakovalegal.cz. 20. února 2020. Dostupné z: <https://www.sedlakovalegal.cz/cs/umela-inteligence-definice-dle-expertni-skupiny-na-ai> [cit. 2024-04-21].

ČERMÁK, Jozef, 2017. Práva výrobců zvukového a zvukově obrazového záznamu. Online. In: docplayer.cz. 2017. Dostupné z: <https://docplayer.cz/41749315-Prava-vyrobcu-zvukoveho-a-zvukove-obrazoveho-zaznamu.html> [cit. 2024-03-16].

Česká asociace umělé inteligence, 2024. Slovník pojmů. Online. In: asociace.ai. 2024. Dostupné z: <https://asociace.ai/slovník-pojmu/> [cit. 2024-04-20].

ČESKOSLOVENSKÁ REPUBLIKA, 1953. Zákon č. 115 ze dne 22. prosince 1953, o právu autorském (autorský zákon). Online. In: Zákony pro lidi. 2010-2024. Dostupné z: <https://www.zakonyprolidi.cz/cs/1953-115> [cit. 2024-03-24].

DOBROZENSKÝ, Dominik, 2022. Shareware. Online. In: danielnytra.cz. 16. března 2022. Dostupné z: <https://www.danielnytra.cz/pojmy/shareware/> [cit. 2024-05-10].

DVOŘÁKOVÁ, Lenka, 10.5.2023. Umělá inteligence – slovníček pojmů. Online. In: lenkadvorakova.cz. 10. května 2023. Dostupné z: <https://lenkadvorakova.cz/umela-inteligence-slovnicek-pro-zacatecniky/> [cit. 2024-04-20].

E-HEALTH, 2022. Umělá inteligence v medicíně: kam směřuje její vývoj? Online. In: lekarovo.cz. 14. října 2022. Dostupné z: <https://lekarovo.cz/novinky/umela-inteligence-v-medicine-kam-smeruje-jeji-vyvoj> [cit. 2024-04-10].

ETECHBLOGCZ, 2024. Siri nefunguje na vašem iPhoneu nebo iPadu? 7 Problémy opraveny. Online. In: etechblog.cz. 7. února 2024. Dostupné z: <https://etechblog.cz/siri-nefunguje-na>

vasem-iphonu-nebo-ipadu-7-problemy-

opraveny/#4\_Siri\_vas\_neslysi\_nebo\_nerozumi\_tomu\_co\_rikate [cit. 2024-04-09].

ETECHBLOG.CZ, 2023. Data mining vs. strojové učení: techniky, aplikace a synergie. Online.

In: etechblog.cz. 21. června 2023: Dostupné z: <https://etechblog.cz/data-mining-vs-strojove-uceni-techniky-aplikace-a-synergie/> [cit. 2024-04-20].

HROMKOVÁ, Terezie, 2024. Autonomní řízení auta: Jak funguje a kdy se ho dočkáme? Online. In: [czechtechnology.cz](https://czechtechnology.cz). 4.dubna 2024. Dostupné z: <https://czechtechnology.cz/technologie/autonomni-rizeni-auta-jak-funguje-a-kdy-se-ho-dockame/> [cit. 2024-04-09].

JAK NA INTERNET, 2014. Open source software. Online. In: [jaknainternet.cz](https://www.jaknainternet.cz). 18. listopadu 2014. Dostupné z: <https://www.jaknainternet.cz/page/2531/open-source-software/> [cit. 2024-04-08]

JELÍNEK, Lukáš, 2014. Copyleftové licence: GPL, LGPL, AGPL. Online. In: [linuxexpres.cz](https://www.linuxexpres.cz). 7. května 2014. Dostupné z: <https://www.linuxexpres.cz/copyleftove-licence-gpl-lgpl-agpl> [cit. 2024-05-29].

KADANÍKOVÁ, Lada, 2012. Bernská úmluva. Online. In: [wikiknihovna.cz](https://wiki.knihovna.cz). 26. února 2012. Dostupné z: [https://wiki.knihovna.cz/index.php?title=Bernsk%C3%A1\\_%C3%BAmluva](https://wiki.knihovna.cz/index.php?title=Bernsk%C3%A1_%C3%BAmluva) [cit. 2024-05-20].

KANADE, Vijay, 2022. Narrow AI vs. General AI vs. Super AI: Key Comparisons. Online. In: [spiceworks.com](https://www.spiceworks.com). 25. března 2022. Dostupné z: <https://www.spiceworks.com/tech/artificial-intelligence/articles/narrow-general-super-ai-difference/> [cit. 2024-06-01].

KAYMAN, Alexa, 2023. Midjourney. Online. In: [research.contrary.com](https://research.contrary.com). 26. října 2023. Dostupné z: <https://research.contrary.com/company/midjourney>. [cit. 2024-06-01].

KOIDAN, Kate, 2023. Legal & ethical aspects of using DALL-E, Midjourney, & Stable Diffusion. Online. In: [medium.com](https://medium.com). 29. března 2023. Dostupné z: <https://medium.com/@katekoidan/legal-ethical-aspects-of-using-dall-e-midjourney-stable-diffusion-cc5606a76d8e> [cit. 2024-04-08].

KOPECKÝ, Kamil, 2022. Midjourney – stručný úvod do umělé inteligence generující obrázky. Online. In: [kopeckykamil.cz](https://kopeckykamil.cz). 15. října 2022. Dostupné z: <https://kopeckykamil.cz/index.php/blog/298-midjourney-umela-inteligence-generujici-obrazky> [cit. 2024-04-08].

KOTIA, Jai, BHARTI, Rishika, 2019. AI Ethics: Personal Assistants like Alexa, Siri and Google Home. Online. In: [medium.com](https://medium.com). 26. srpna 2019. Dostupné z: <https://medium.com/%C3%A9clair%C3%A9/ai-ethics-personal-assistants-like-alexa-siri-and-google-home-d54ba05dadd3> [cit. 2024-04-09].

KREJČÍ, Jaromír, 2000. Shareware, Freeware, trialware – konečně jasno. Online. In: [interval.cz](https://www.interval.cz). 18. dubna 2000. Dostupné z: <https://www.interval.cz/clanky/shareware-freeware-trialware-konecne-jasno/> [cit. 2024-05-28].

KŘEČ, Luboš, 2023. Slovníček hlavních pojmů ze světa umělé inteligence, který napsala umělá inteligence. Online. In: cc.cz. 17. března 2023. Dostupné z: <https://cc.cz/slovnicek-hlavnich-pojmu-ze-sveta-umele-inteligence-ktery-napsala-umela-inteligence/> [cit. 2024-04-20].

KUKA AG, 2024. Robotické systémy firmy KUKA. Online. In: kuka.com. 2024. Dostupné z: <https://www.kuka.com/cs-cz/produkty,-slu%C5%BEby/robotick%C3%A9-syst%C3%A9my> [cit. 2024-04-10].

KURKA, Milan, 2022. Hlasoví asistenti v kostce: jaký byl jejich vývoj a jak fungují? Online. In: casopis.fit.cvut.cz. 22. října 2017. Dostupné z: <https://casopis.fit.cvut.cz/technologie/hlasovi-asistenti-kostce-jaky-vyvoj-funguji/> [cit. 2024-04-09].

LUTKEVICH, Ben, 2023. Artificial Intelligence glossary: 60+ terms to know. Online. In: techtarget.com. 27. ledna 2023. Dostupné z: <https://www.techtarget.com/whatis/feature/Artificial-intelligence-glossary-60-terms-to-know> [cit. 2024-04-20].

MAKER, Alex, 2024. Limitations of Midjourney: Problems and Solutions. Online. In: imaigic.com. 2024. Dostupné z: <https://imaigic.com/blog/limitations-of-mj> [cit. 2024-04-08].

MICHALEK, Jakub, 2010. Císařský patent č. 992/1846. Online. In: pirati.cz. 10. dubna 2010. Dostupné z: <https://wiki.pirati.cz/kci/trest> [cit. 2024-03-15].

MORRISON, Sara, 2023. How unbelievably realistic fake images could take over the internet. Online. In: vox.com. 30. března 2023. Dostupné z: <https://www.vox.com/technology/2023/3/30/23662292/ai-image-dalle-openai-midjourney-pope-jacket> [cit. 2024-04-09].

MŮČKA, Jan, 2021. Open Source Software: co to přesně je a čím se liší od proprietárního? Online. In: master.cz. 18. ledna 2021. Dostupné z: <https://www.master.cz/blog/open-source-software-co-to-je-cim-se-lisi-od-proprietarniho/> [cit. 2024-05-30].

NELSON, Daniel, 2020. Co jsou to CNN (konvoluční neuronové sítě)? Online. In: unite.ai. 23. srpna 2020. Dostupné z: <https://www.unite.ai/cs/co-jsou-konvoluční-neuronové-sítě/> [cit. 2024-05-28].

PAVLASOVÁ, Klára, 2023. Slovníček. Online. In: aidetem.cz. 2023. Dostupné z: <https://aidetem.cz/slovnicek-pojmu-umele-inteligence/> [cit. 2024-04-20].

PICARO, Elyse Betters, 2023. What is Google Assistant and what can it do? Online. In: pocket-lint.com. 16. dubna 2023. Dostupné z: <https://www.pocket-lint.com/what-is-google-assistant/> [cit. 2024-04-09].

QUACH, Katyanna, 2024. Here's a list of thousands of artists Midjourney's AI is ripping off, creatives claim. Online. In: theregister.com. 4. ledna 2024. Dostupné z: [https://www.theregister.com/2024/01/04/midjourney\\_artists\\_spreadsheet/](https://www.theregister.com/2024/01/04/midjourney_artists_spreadsheet/) [cit. 2024-04-09].

ROSE-COLLINS, Felix, 2022. Amazon Alexa není vždy dokonalá – tady je proč. Online. In: ranktracker.com. 1. prosince 2022. Dostupné z: <https://www.ranktracker.com/cs/blog/amazon-alexa-is-not-always-perfect/> [cit. 2024-04-09].

ROUSE, Margaret, 2022. End-User License Agreement. Online. In: techopedia.com. 11. března 2022. Dostupné z: <https://www.techopedia.com/definition/4272/end-user-license-agreement-eula> [cit. 2024-05-29].

RYBNÍČKOVÁ, Petra, 2016. Jak vybrat licenci k software – manuál pro právníky. Online. In: pravni prostor.cz. 6. října 2016. Dostupné z: [https://www.pravni prostor.cz/clanky/obcanske-pravo/jak-vybrat-licenci-k-software-manual-pro-pravniky?strana\\_do=8](https://www.pravni prostor.cz/clanky/obcanske-pravo/jak-vybrat-licenci-k-software-manual-pro-pravniky?strana_do=8) [cit. 2024-06-01].

SCHELBALOVÁ, Natalie, 2022. Co jsou to svobodné licence, Creative Commons a jak se v tom všem vyznat? Online. In: blog.wikimedia.cz. 27. září 2022. Dostupné z: <https://blog.wikimedia.cz/2022/09/27/co-jsou-to-svobodne-licence-creative-commons-a-jak-se-v-tom-vsem-vyznat/> [cit. 2024-05-28].

SDRUŽENÍ OBRANY SPOTŘEBITELŮ, 2002. Dohoda o právech duševního vlastnictví souvisejících s obchodem TRIPS. Online. In: businessinfo.cz. 18. prosince 2002. Dostupné z: <https://www.businessinfo.cz/navody/dohoda-o-pravech-dusevniho-vlastnictvi/> [cit. 2024-05-27].

SIEMENS, 2016. Siemens extends offering for the "Digital Enterprise". Online. In: plantengineering.com. 1. března 2016. Dostupné z: <https://www.plantengineering.com/articles/siemens-extends-offering-for-the-digital-enterprise/>. [cit. 2024-05-23]

SIEMENS, 2024. Become a Digital Enterprise and accelerate your digital transformation. Online. In: siemens.com. 2024. Dostupné z: <https://www.siemens.com/global/en/products/automation/topic-areas/digital-enterprise.html> [cit. 2024-04-10].

SIEMENS, 2024. Siemens Digital Industries Software. Online. In: sw.siemens.com. 2024. Dostupné z: <https://www.sw.siemens.com/en-US/> [cit. 2024-04-10].

SIEMENS, 2024. Zavádění aditivní výroby v průmyslu. Online. In: siemens.com. 2024. Dostupné z: <https://www.siemens.com/cz/cs/reseni/aditivni-vyroba.html> [cit. 2024-04-10].

SOFTWARE License, 2022. What Is A Permissive Software License? (How Does It Work, Popular Type + More). Online. In: license.md. 15. června 2022. Dostupné z: <https://license.md/permissive-software-license/> [cit. 2024-05-30].

STRICKLAND, Eliza, 2014. IBM Watson Takes on the Genetics of Brain Cancer The AI will analyze patients' genetic data to provide treatment suggestions. Online. In: spectrum.ieee.org. 19. března 2014. Dostupné z: <https://spectrum.ieee.org/ibm-watson-takes-on-brain-cancer> [cit. 2024-04-10].

ŠEVČÍK, Tomáš, 2016. Označení „Copyright ©“ (nejen) na webech – je k něčemu dobré? Online. In: sevciktomas.cz. 14. ledna 2016. Dostupné z:

<https://www.sevciktomas.cz/blog/oznaceni-copyright-nejen-na-webech-je-k-necemu-dobre/> [cit. 2024-05-28].

ŠULCOVÁ, Jindra, 2012. Druhy licenčních smluv. Online. In: [jindrasulcova.cz](http://jindrasulcova.cz). 2. srpna 2012. Dostupné z: <https://www.jindrasulcova.cz/single-post/druhy-licencnich-smluv> [cit. 2024-05-30].

TECH, 2024. Tesla will defend Autopilot in court again next week. New evidence may be a problém. Online. In: [fastcompany.com](http://fastcompany.com). 11. března 2024. Dostupné z: <https://www.fastcompany.com/91054396/tesla-autopilot-trial-california> [cit. 2024-04-09].

TESLA, 2024. Autopilot and Full Self-Driving Capability. Online. In: [tesla.com](http://tesla.com). 2024. Dostupné z: <https://www.tesla.com/support/autopilot> [cit. 2024-04-09].

TOMANOVÁ, Amaya, 2021. Od konceptu k úspěchu: Historie Siri v kostce. Online. In: [letemsvetemapple.eu](http://letemsvetemapple.eu). 7. března 2023. Dostupné z: <https://www.letemsvetemapple.eu/2021/03/07/od-konceptu-k-uspechu-historie-siri/> [cit. 2024-04-09].

TUPASELA, Aaro et al. 2019. Ethics of Medical AI: The Case of Watson for Oncology. Online. In: [papers.ssrn.com](http://papers.ssrn.com). 5. prosince 2019. Dostupné z: [https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract\\_id=3432317](https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=3432317) [cit. 2024-04-10].

ULČOVÁ, Simona, 2019. Jaký je rozdíl mezi autorským právem a copyrightem?. Online. In: [mylaw.cz](http://mylaw.cz). 16. ledna 2019. Dostupné z: <https://mylaw.cz/clanek/jaky-je-rozdil-mezi-autorsky-m-pravem-a-copyrightem-387> [cit. 2024-04-08].

WAYMO, 2024. Seeing the road ahead. Online. In: [waymo.com](http://waymo.com). 2024. Dostupné z: <https://waymo.com/about/#story> [cit. 2024-04-09].

WIKISKRIPTA, 2023. Licence. Online. In: [wikiskripta.eu](http://wikiskripta.eu). 18. listopadu 2023. Dostupné z: <https://www.wikiskripta.eu/w/N%C3%A1pov%C4%9Bda:Licence> [cit. 2024-05-28].

YI, 2023. Nejlepší generátory obsahu pomocí AI v roce 2024. Online. In: [junia.ai](http://junia.ai). 25. listopadu 2023. Dostupné z: [https://www.junia.ai/blog/cs/ai-gener%C3%A1tory-obsahu\\_](https://www.junia.ai/blog/cs/ai-gener%C3%A1tory-obsahu_) [cit. 2024-04-08].

ZÁKONY PRO LIDI, 2024. Vyhláška č. 192/1964 Sb. Online. In: [zakonyprolidi.cz](http://zakonyprolidi.cz). 2024. Dostupné z: <https://www.zakonyprolidi.cz/cs/1964-192> [cit. 2024-05-26].

ZÁKONY PRO LIDI, 2024. Zákon č. 121/2000 Sb, Zákon o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon). Online. In: [zakonyprolidi.cz](http://zakonyprolidi.cz). 2024. Dostupné z: <https://www.zakonyprolidi.cz/cs/2000-121?text=121%2F2000> [cit. 2024-05-26].