

UNIVERZITA KARLOVA

Právnická fakulta

Matyáš Tauber

Právo duševního vlastnictví v počítačových hrách

Diplomová práce

Vedoucí diplomové práce: JUDr. Irena Holcová

Katedra: Ústav práva autorského, práv průmyslových a práva soutěžního

Datum vypracování práce (uzavření rukopisu) : 17. 12. 2019

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem předkládanou diplomovou práci vypracoval/a samostatně, že všechny použité zdroje byly řádně uvedeny a že práce nebyla využita k získání jiného nebo stejného titulu.

Dále prohlašuji, že vlastní text této práce včetně poznámek pod čarou má 258 439 znaků včetně mezer.

Matyáš Tauber

V Praze dne 17. 12. 2019

Poděkování

Děkuji paní doktorce Ireně Holcové za cenné připomínky při zpracování práce, pomoc, ochotu a za konzultace, při kterých jsem získal výklady a podněty z teprve připravovaného komentáře k autorskému zákonu.

Děkuji své rodině za podporu při celém studiu.

Obsah

Úvod.....	1
1 Herní průmysl.....	3
1.1 Historie a význam.....	3
1.2 Situace v ČR.....	4
1.2.1 Důvody zaostávajícího vývoje herního průmyslu v České republice	5
2 Pojem videohra.....	8
2.1 Počítačová hra versus videohra	8
2.2 Právní pojem.....	8
3 Právní kvalifikace.....	11
3.1 Autorské dílo	12
3.2 Počítačový program.....	13
3.2.1 Vyjádření počítačového programu (zdrojový kód a strojový kód)	15
3.2.2 Náležitosti počítačového programu.....	15
3.2.3 Software	17
3.2.4 Funkcionalita.....	18
3.3 Audiovizuální dílo	21
3.4 Databáze	23
3.5 Shrnutí	24
4 Struktura videoher.....	25
4.1 Prvky uživateli přístupné	26
4.1.1 Vizuální prvky.....	26
4.1.2 Zvukové prvky	41
4.2 Prvky uživateli nepřístupné	44

4.2.1	Zdrojový a strojový kód	44
4.2.2	Herní engine	46
4.2.3	Softwarová dokumentace	47
4.2.4	Ovladače.....	48
4.3	Modifikace videoher.....	49
5	Autorství a autorská práva k videohrám	50
5.1	Autor.....	50
5.1.1	Osobnostní práva.....	52
5.1.2	Majetková práva	54
5.2	Zaměstnanecké dílo	59
5.2.1	Práva zaměstnavatele k zaměstnaneckému dílu.....	60
5.2.2	Práva zaměstnance k zaměstnaneckému dílu.....	61
5.3	Kolektivní dílo	63
5.4	Spoluautorství.....	64
5.5	Souborné dílo.....	66
6	Průmyslové vlastnictví a videohry	68
6.1	Ochranné známky	69
6.2	Průmyslové vzory	73
6.3	Patenty	74
6.4	Topografie polovodičových výrobků	78
7	Užití videoher třetími osobami.....	79
7.1	Licence k užití videohry	81
7.1.1	Náležitosti licence	82
7.1.2	EULA	85

7.2	Licence k užití děl pro tvorbu videohry.....	86
7.2.1	Licence k užití videoherních prvků.....	88
7.3	Veřejné licence	88
7.3.1	Creative Commons.....	89
7.3.2	Veřejné licence a software	89
7.4	Distribuce.....	91
8	Ochrana duševního vlastnictví	93
8.1	Piráctví.....	93
8.2	Zákonná ochrana.....	97
8.2.1	Občanskoprávní ochrana	97
8.2.2	Správněprávní ochrana	100
8.2.3	Trestněprávní ochrana	101
9	Videohra jako dílo sui generis.....	106
9.1	Argumenty ve prospěch videohry jako díla sui generis	106
9.2	Argumenty v neprospěch videohry jako díla sui generis	107
9.3	Shrnutí	108
	Závěr.....	110

Úvod

Považuji se za člena generace, která přicházela do styku s videohrami již od raného dětství. Videohry samotné stabilně získávají stále větší podíl na trhu zábavního průmyslu a v současnosti zhruba dvě miliardy lidí již někdy hrály nebo aktivně hrají videohry. Jedná se o problematiku s ohromným globálním dosahem, a přesto jí není podle mého názoru na našem území věnována patřičná odborná pozornost z hlediska právního. Již jako uživatele videoher mě zajímalo, jak je která část videoher z hlediska práva kvalifikována, jaká složka videohry je hodna právní ochrany a která není, a byl jsem fascinován, jak mnohohrstvé a složité takové dílo z hlediska práva je. První odbornější vhled jsem při studiu na Právnické fakultě Univerzity Karlovy získal účastí na přednáškách Práva duševního vlastnictví a seminářích předmětu Práva informačních technologií. Dalším přínosem mi byl studijní pobyt v rámci programu Erasmus+ na University of Oslo, kde jsem absolvoval předmět Intellectual Property in Information Society, jehož závěrečná zkouška se skládala právě z případové studie zaměřené na počítačovou hru. Ve svém profesním životě bych se rád věnoval právě právu duševního vlastnictví ve videoherním průmyslu a také z tohoto důvodu, pro prohloubení vlastních znalostí v oblasti, jsem se rozhodl pro téma Právo duševního vlastnictví v počítačových hrách.

Cílem této práce je rozbor problematiky videoher z hlediska práva. Tuto práci rozdělím na osm částí, kapitoly a podkapitoly. V první části práce se budu věnovat segmentu trhu volného času, kterého se videohry týkají – videohernímu trhu, popíši jeho zběžnou historii, vysvětlím jeho význam a dotknou se situace na českém videoherním trhu. Ve druhé části práci se budu zabývat vymezením pojmu videohry, který české právo nereflektuje, avšak v zahraničních právních systémech je již otázka vymezení tohoto pojmu řešena. Pro účely této práce hodlám po úvaze používat oproti pojmu počítačová hra, užívaného v názvu práce, pojem videohra, jak dále vysvětlím. Část třetí je určena kvalifikaci videohry v rámci stávající české úpravy, rozebere autorské dílo obecně a díla, pod která by mohla být videohra kvalifikována, s důrazem na počítačový program. Další částí práce bude popis struktury videohry a definice jejích prvků, které jsou z hlediska autorského práva významné. V páté části práce rozeberu autorství videohry, jakým způsobem autorství vzniká, na které části videohry se autorství vztahuje a v jakém rozsahu. Do této části se bude práce zaměřovat zejména na aspekty autorskoprávní, avšak v šesté části se zaměřím na nejvýznamnější druhy průmyslového

vlastnictví, které se týkají videoher. V části sedmé se nachází problematika licenčních smluv ve vztahu k videohernímu odvětví, již se budu zabývat v předposlední sedmé části. Konkrétně tím, jak jsou licenční smlouvy využívány při vývoji, při distribuci a při samotném užívání videoher. V předposlední osmé části práce bude řešena ochrana práv duševního vlastnictví zejména z pohledu autorského práva a režimy této ochrany. Poslední devátá část práce se bude týkat úvah nad uzákoněním definice videohry jako díla sui generis v českém právním řádu a takovou definici se pokusím formulovat.

1 Herní průmysl

1.1 Historie a význam

Herní průmysl je tržní „sektor, jenž se zabývá vývojem, výrobou a prodejem specializovaného software, který kombinuje technologie, umění a obchod. A to od jednoduchých interaktivních drobných her pro mobilní telefony až po rozsáhlé audiovizuální interaktivní světy.“¹ Vznikal společně s vývojem prvních počítačů od čtyřicátých let dvacátého století. V té době však bylo hraní her činností pouze úzkého okruhu lidí, kteří měli přístup k velice nákladným a rozměrným kusům výpočetní techniky té doby.

Skutečná komercializace začala až v sedmdesátých letech s rozšířením arkádových her. První úspěch zde zaznamenala společnost Atari, Inc. s celosvětově známou hrou Pong. V té době se příjmy herního průmyslu ve Spojených státech amerických (USA) vyšplhaly z 50 milionů amerických dolarů v roce 1978 na 2,8 miliardy dolarů v roce 1980. Dalším zlomem byl vývoj v devadesátých letech související s technologickým pokrokem, který přinesl zejména nové CD nosiče, rozšíření GUI (grafického uživatelského rozhraní) operačních systémů, 3D technologií, zvyšování rychlosti CPU. Zároveň zmenšování komponent umožnilo rozšíření videoher na mobilní telefony. Celosvětové příjmy herního průmyslu v roce 1993 byly již 19,8 miliard dolarů.²

V novém tisíciletí se technologický pokrok stále zrychloval. Počítače a herní konzole začaly být dostupné většině domácností. Globální zavedení internetu přineslo online hry a nové způsoby monetizace, objevily se chytré telefony a s nástupem sociálních sítí i snazší přístup k hraní her online více hráči. Objevem té doby byla i virtuální a rozšířená realita. Všechny tyto novinky přispívaly k šíření videoher a ke zvyšování příjmů herního průmyslu. Od roku 2010 se začal výrazně prosazovat další fenomén – Esports. Esports ve zkratce zahrnuje organizované ligy, soutěže a turnaje mezi hráči videoher s hodnotnými cenami. Objevují se profesionální hráči, kteří mají smlouvy s globálními značkami z různých odvětví výpočetní techniky. Sledování profesionálních hráčů pomocí streamovacích platforem jako Twitch, Panda.tv a YouTube přitahuje mnoho

¹ GDACZ – Czech Game Developers Association [online]. Copyright © [cit. 16. 06. 2019]. Dostupné z: <https://gda.cz/wp-content/uploads/2019/03/CeskePocitacoveHry.pdf>.

² Global Games Market Revenues 2018 | Per Region & Segment | Newzoo. Newzoo | Games & Esports Analytics and Market Research [online]. Dostupné z: <https://newzoo.com/insights/articles/global-games-market-reaches-137-9-billion-in-2018-mobile-games-take-half/>.

diváků – pro rok 2019 je odhadováno, že 427 milionů lidí bude sledovat Esports a příjmy ze samotného tohoto odvětví se vyšplhají až na miliardu amerických dolarů.

Tím jsme se dostali do přítomnosti – roku 2018. V roce 2018 dosáhly příjmy z amerického herního průmyslu stejné hodnoty jako příjmy amerického filmového průmyslu. Každé odvětví vydělalo 43 miliard dolarů. Globální tržby herního průmyslu v roce 2018 činily 137,9 miliard dolarů. Z toho více než polovina – 51 % připadá na hry pro mobilní telefony, 24 % na počítačové hry a 25 % na herní konzole. Z hlediska lokality je nejsilnější trh v Číně, na kterou připadá 28 % z celkové sumy, následovaný USA s 21 %. A k této částce musíme připočítat příjmy 905,6 milionu dolarů z elektronického sportu.³

V rozvoji zisku tohoto trhu za posledních deset let sledujeme každoroční desetiprocentní růst. Co se týká spotřebitelů – hráčů videoher, jejich počet je těžké stanovit. Odhady se pohybují mezi 1,8 a 2,2 miliardami lidí k červenci 2018. To by znamenalo, že téměř třetina z celkové populace světa hraje videohry na počítači, konzolách nebo na mobilním telefonu.⁴

Z výše uvedeného je patrné, že odvětví herního průmyslu nezadržitelně zaujímá stále významnější pozici na trhu a že videohry jsou jednou z nejrozšířenějších aktivit v průmyslu volného času.

1.2 Situace v ČR

V České republice má herní průmysl obrat kolem 2,5 miliardy korun a poskytuje pracovní místa pro zhruba 1500 lidí. V roce 2018 se poprvé podařilo dosáhnout obratu ve výši 3 miliard korun. Působí u nás až 76 společností a vývojářských týmů, které se zabývají vývojem počítačových her. Některé tyto společnosti již zaznamenaly globální úspěch. Jedná se například o legendární tituly Mafía od již zaniklé společnosti Illusion Softworks, a. s., Flashpoint od Bohemia Interactive, a. s., o průkopníka her ve virtuální realitě a zároveň jednu z nejúspěšnějších her v dané oblasti s milionem prodaných kusů Beatsaber od československého studia Beat Games, s.r.o. nebo o Kingdom Come: Deliverance od společnosti Warhorse Studios, s.r.o. Tato hra vyšla v minulém roce a

³ Global Games Market Revenues 2018 | Per Region & Segment | Newzoo. Newzoo | Games & Esports Analytics and Market Research [online]. [cit. 16. 06. 2019] Dostupné z: <https://newzoo.com/insights/articles/global-games-market-reaches-137-9-billion-in-2018-mobile-games-take-half/>.

⁴ Tamtéž.

prodalo se jí přes dva miliony kusů s obratem převyšujícím miliardu korun. Ve srovnání s přibližně stejně velkými zeměmi jako je Česká republika se však o závratný komerční úspěch nejedná. Finsko, Nizozemsko nebo Švédsko generují pravidelně obrat přes 3 miliardy korun ročně.⁵

1.2.1 Důvody zaostávajícího vývoje herního průmyslu v České republice

Důvodem pomalejšího vývoje tohoto průmyslového odvětví je nedostatek příznivých místních podmínek pro jeho rozvoj. Chybí komplexní nabídka oborů na školách, jsou zde legislativní a administrativní překážky bránící příchodu zkušených lidí ze zahraničí, nedaří se přilákat zahraniční investory, i přesto, že se o naše vývojáře zajímají. Studie zpracovaná Asociací českých herních vývojářů o stavu herního vývoje v ČR z března roku 2019⁶, ze které zde čerpám, rozlišuje tři hlavní problematické faktory: vzdělávání; podpora podnikání, exportu a investic; podpora výzkumu, vývoje a inovací.

V České republice sice existuje kvalitní zázemí pro vzdělávání a výuku programátorů technického zaměření, avšak schází zde další obory. Nikoliv čistě technické, ale hlavně obory, které by spojovaly programování a umění a vychovaly například herní scénáristy, animátory, designéry nebo producenty videoher. Dále je zde nedostatečná úroveň zakomponování moderních technologií do vzdělávání a nedostatek odborných lektorů. Nízká úroveň je také v propojení škol se společnostmi na trhu a v nedostatku možností pro studenty absolvovat v průběhu studia dostatečné praxe a stáže. Tyto jsou v osnovách limitovány pouze dvěma sty hodinami ročně.

Co se týká příchodu zahraničních investic, proběhla neúspěšná jednání například francouzského herního giganta Ubisoft Entertainment SA či delegace z Jižní Koreje. Ubisoft v rámci hledání příležitostí v různých zemích pro investice a pro vytvoření nové pobočky vstoupil v roce 2005 do Kanady a učinil z ní herní velmoc. Je společností s tržbami 1,7 miliard euro, největším vydavatelem her v Evropě a dvanáctým ve světě. V rámci „scoutingu“ pro další takové příležitosti se setkal se zástupci CzechInvestu, avšak shledal, že byť Česká republika vykazuje všechny předpoklady být vhodnou zemí pro vývoj her, potřebné zázemí jí zatím jednoduše chybí. Co se týká delegace z Jižní

⁵ GDACZ – Czech Game Developers Association [online]. Copyright © [cit. 16. 06. 2019]. Dostupné z: <https://gda.cz/wp-content/uploads/2019/03/CeskePocitacoveHry.pdf>.

⁶ Tamtéž.

Koreje, která se setkala se zástupci vlády, tak na vyžádané prezentaci společností vhodných pro investici do herního vývoje měla největší prostor zástupkyně místního byznysu s českým křišťálem. Také aktivní vyhledávání investorů a zřizování národních stánků na světových veletrzích, které je v jiných odvětvích a v jiných zemích pro herní průmysl běžné, u nás stále chybí. Podmínky dotačních podpor pro výzkum, vývoj a inovace, např. od CzechTrade – České agentury pro podporu obchodu, financované z evropských zdrojů, obvykle míří do mimopražských regionů a tím vylučují pražské společnosti, kterých je v našem herním průmyslu nejvíce. Aktivita CzechInvestu – (agentura pro podporu podnikání a investic zřízená Ministerstvem průmyslu a obchodu) ve prospěch například filmového průmyslu směrem k reprezentaci v zahraničí v rámci festivalů Berlinale a Cannes je ve srovnání s podporou herního průmyslu mnohem vyšší, byť videohry jsou daleko ziskovější a 95-99 % jejich produkce směřuje zejména na export. Pro podporu exportu schází českým vývojářům informace o možnostech podpory státu, chybí také podpora Exportní garanční a pojišťovací společnosti či Českomoravské rozvojové banky, které se soustředí na tradiční tržní odvětví. Při vstupu na zahraniční trhy Jižní Ameriky, Jižní Koreje a zejména Číny, která má světově nejvyšší tržby v herním průmyslu, narážejí čeští vývojáři na překážky v regulaci dovozu zakotvené v právních systémech daných zemí. Dalším problémem je také obtížnost získávání zkušených zahraničních pracovníků mimo Evropskou unii, protože vízový proces je náročný a zdlouhavý. Toto je překážkou i při získávání zkušených a kvalitních zahraničních středoškolských a vysokoškolských pedagogů.

Výzkum, vývoj a inovace se stávají spolu se složitostí systémů stále náročnějšími a nákladnějšími. Vývoj na tuzemské vývojářské scéně limituje skutečnost, že pouze dvě největší česká studia si mohou dovolit vývoj vlastních technologií. Ostatní musí volit cestu pouhého využití cizích technologií. Zahraniční konkurenti mají značnou výhodu, protože jim jejich státy poskytují dotace přímo na vývoj. Dále u nás chybí specifické programy a výzvy směřované na výzkum a vývoj videoher (Německo – Fond na podporu her: 1,3 s nárůstem na 2,6 miliard korun; Polsko – Operační program inteligentního rozvoje: 600 milionů korun), chybí technologické zázemí, výzkumná infrastruktura a další nástroje.

Oproti situaci v Polsku, kde se s úspěchem hry Zaklínač začala tradičně konzervativní polská vláda aktivně zasazovat o rozvoj herního průmyslu a o investice do inovací (v roce 2016 čerpal autor Zaklínače 7 milionů euro pro vývoj dalšího titulu) a kde se právě

pracuje na zákoně podporujícím tvorbu videoher (více v závěru práce), náš domácí trh na takovou podporu od státu stále čeká. I z čistě ekonomického pohledu se jedná o tristní situaci, protože v porovnání s naší filmovou a televizní produkcí, jejíž obrat už herní průmysl v roce 2017 více než dvojnásobně překonal, je státní podpora tohoto tržního segmentu v České republice stále minimální. Průměrný roční růst herního průmyslu je 10 % ročně, takže se jedná o významné a dynamicky rostoucí odvětví. Situace by se však měla zlepšit, protože v roce 2018 vznikla Česká asociace herních vývojářů, která bude podporovat rozvoj našeho herního průmyslu a prosazovat jeho zájmy ve spolupráci se státní správou.⁷

⁷Česko jako herní velmoc? Nová asociace se chce prát za zdejší herní průmysl - Lupa.cz. Lupa.cz - server o českém Internetu [online]. Copyright © 1998 [cit. 07. 06. 2019]. Dostupné z: <https://www.lupa.cz/clanky/cesko-jako-herni-velmoc-nova-asociace-se-chce-prat-za-zdejsi-herni-prumysl/>.

2 Pojem videohra

2.1 Počítačová hra versus videohra

Abychom mohli uchopit problematiku videoher, musíme nejprve určit, čím videohra je. Což není snadný úkol, protože náš právní řád definici videohry neobsahuje.

Co je hra? Klasické dílo J. Huizinga *Homo ludens* definuje hru jako aktivitu, která probíhá v určitých časově ohraničených intervalech, prostoru, viditelném pořadí, podle pravidel dobrovolně přijatých, mimo sféru potřebnosti či materiální užitečnosti.⁸ Slovníky popisují hru jako způsob rekreace, aktivitu pro rozptýlení či pobavení, často vytvářející situaci soutěže a rivality. Vyžaduje tři komponenty: hráče, pravidla a cíl.⁹ U videoher jsou pravidla a cíl hry zprostředkovány pomocí integrovaných obvodů výpočetní jednotky. Oxfordský slovník definuje videohru následovně: „*Videohra je takovou hrou, při které hráč elektronicky ovládá pohyblivé obrazy generované počítačovým programem na monitoru nebo jiné obrazovce.*“¹⁰

Podle toho, pro kterou platformu je hra vytvořena, se hry rozlišují na hry počítačové, hry mobilní a hry konzolové, nemálo her také bývá optimalizováno pro spuštění na vícero platformách. Byť tyto hry určité rozdíly vykazují, týká se rozdělení zejména hardwarového zařízení, které se ke hraní používá a z hlediska práva a pro účely této práce jsou rozdíly minimální. Pro potřeby této práce budu nadále pro takto rozlišené pojmy používat souhrnné označení videohra.

2.2 Právní pojem

Je nutné uvést, že stejně jako mnoho jiných právních institutů i právní kvalifikace videoher a jejich ochrana se ve světě liší a neexistuje žádná jednotná mezinárodní definice, kterou by státy převzaly a jako takovou videohru chránily. Některé státy řadí videohry pouze pod ochranu počítačového programu či audiovizuálního díla a legislativa většiny států neupravuje videohru komplexně, což vzhledem ke globálnímu rozsahu videoher způsobuje různé problémy. Existují však i výjimky a je několik států,

⁸ HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o původu kultury ve hře*. Přeložil Jaroslav VÁCHA. Praha: Dauphin, 2000. Studie (Dauphin). ISBN 80-7272-020-1.

⁹ Encyclopædia Britannica. Game. Encyclopædia Britannica [online]. [cit. 28. 09. 2019]. Dostupné z <http://search.eb.com/eb/article?eu=36648>.

¹⁰ Video Game | Definition of Video Game by Lexico. [online]. Copyright © 2019 Lexico.com [cit. 28. 09. 2019]. Dostupné z: https://www.lexico.com/en/definition/video_game.

keré videohru jako takovou z hlediska práva definují. Touto problematikou se zabývá například komparativní analýza Světové organizace duševního vlastnictví (dále jen WIPO) na právní status videoher.

Nyní si představíme různé právní pohledy na definici videoher:

- a) WIPO: Cílem Světové organizace duševního vlastnictví je vytvořit mezinárodní systém práv duševního vlastnictví. Podle jejího výkladu moderní videohry bezesporu obsahují dvě hlavní části. Za prvé audiovizuální prvky (včetně obrazů, video záznamů a zvuků) a za druhé software, resp. počítačový program¹¹, který technicky ovládá audiovizuální elementy a umožňuje uživatelům interakci s rozličnými prvky videohry.¹² Tedy právní úprava států, jejichž legislativa posuzuje a chrání pouze jeden nebo druhý prvek, se podle této zprávy WIPO dá považovat za nedostatečnou.
- b) USA: Jednou z nejvýznamnějších zemí z hlediska video-herního průmyslu jsou bezesporu Spojené státy, které v druhé části – u ochrany spotřebitele – Hlavy 16 Zákoníku federálních předpisů definují videohru následovně: „*Pod pojem videohra spadají videoherní hardwarové systémy, které jsou hrami, jež vytvářejí dynamický obraz buď na samostatné obrazovce, která je součástí hry, nebo skrze připojení k televizní obrazovce a obsahují určitou možnost ovládní pohybu alespoň části obrazu.*“¹³
- c) Evropská unie: Na úrovni EU došlo v rozhodnutí Soudního dvora Evropské unie (dále jen SDEU) ze dne 22. prosince 2011 ve věci C-355/12 Nintendo proti PC Box a 9Net při posouzení předběžné otázky podané soudem Tribunale di Milano v Itálii, k prvnímu celkovému definování videohry pro právo EU takto: „*Videohra je komplexní předmět, který zahrnuje nejen počítačový program, ale i grafické a zvukové prvky, které jsou sice kódovány v programovacím jazyce, ale mají vlastní tvůrčí hodnotu, kterou nelze zúžit na zmíněné kódování. V rozsahu, v němž části videohry, v daném případě tyto grafické a zvukové prvky, přispívají k*

¹¹ Pojmy software a počítačový program jsou často v praxi zaměňovány, byť se podle některých odborníků z právního hlediska jedná o odlišné pojmy. Pro účely této práce jich bude užíváno promiscue, pokud nebude výslovně uvedeno jinak. Více k této problematice v podkapitole 3.2.3.

¹²Zpráva WIPO (RAMOS, Andy a kol.) [online]. Copyright © [cit. 28. 09. 2019]. Dostupné z: https://www.wipo.int/export/sites/www/copyright/en/creative_industries/pdf/video_games.pdf Str. 7.

¹³ 16 CFR § 1505.1 - Definitions. | CFR | US Law | LII / Legal Information Institute. LII / Legal Information Institute [online]. [cit. 28. 09. 2019]. Dostupné z: <https://www.law.cornell.edu/cfr/text/16/1505.1>.

*původnosti díla, jsou společně s dílem jako celkem chráněny autorským právem v rámci režimu zavedeného směrnicí 2001/29.*¹⁴

- d) Česká republika: Česká právní úprava videohru jako pojem nevymezuje. Tím, jak lze videohru kvalifikovat podle našeho právního řádu, se budu zabývat v následující části.

¹⁴ Rozsudek Soudního dvora Evropské unie (čtvrtého senátu) Ve věci C-355/12, ze dne 23. ledna 2014, Nintendo Co. Ltd v. PC Box Srl a 9Net Srl.

3 Právní kvalifikace

Důsledkem komplexnosti na straně jedné a chybějící podrobné právní úpravy na straně druhé je v současnosti velmi komplikované až nemožné zodpovědět veškeré právní otázky vyvstávající v tématu videoher. V této části se pokusím videohru kvalifikovat z hlediska naší stávající právní úpravy a konfrontovat ji s požadavky konkrétních ustanovení.

Videohra může splňovat obecnou charakteristiku autorského díla dle autorského zákona¹⁵. Pokud ji nebude možné podřadit pod žádnou z kategorií (vědecké či umělecké dílo) a/nebo žádný z druhů děl podle ustanovení autorského zákona, mohlo by se jednat o dílo umělecké výslovně neuvedené ve výčtu druhů děl.

Někteří odborníci považují videohry za multimediální díla a jako takové je označují za díla audiovizuální.¹⁶ Tím však pomíjejí fakt, že jejich účelem není pouze „být zobrazeno“. Naopak. Počítačové hry jsou interaktivní a jsou tak hrány pomocí počítačového programu, kterým se obrazy zprostředkované zařízením ovládají za aktivního přínosu uživatele. Oproti tomu audiovizuální díla, tak jak jsou nyní definována v zákoně č. 121/2000 Sb., o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (dále jen autorský zákon), počítají s pasivitou uživatele a nenabízejí žádnou možnost účasti či interakce s dílem. Touto problematikou se hodlám více zabývat v kapitole 3.1 Audiovizuální dílo.

V autorském zákoně je dále výslovně uveden počítačový program, který je chráněn jako literární dílo.¹⁷ Avšak podle WIPO je videohra propojením softwaru a dalších prvků, kterými mohou být jiná díla včetně těch audiovizuálních. Nutno také podotknout, že software se od počítačového programu podle naší právní teorie liší, jak uvedu dále v kapitole 3.2 Počítačový program.

Dalším právním institutem, kterým se je nutné se ve vztahu ke kvalifikaci videohry zabývat, jsou práva k databázi, resp. soubornému dílu, a její ochrana.

¹⁵ Zákon č. 121/2000 Sb., o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon).

¹⁶ Zpráva WIPO (RAMOS, Andy a kol.) [online]. Copyright © [cit. 28. 09. 2019]. Dostupné z: https://www.wipo.int/export/sites/www/copyright/en/creative_industries/pdf/video_games.pdf. Str. 10.

¹⁷ Autorský zákon § 2 odst. 2, § 65, odst. 1.

3.1 Autorské dílo

Definování autora a autorského díla je pro autorský zákon klíčové, protože hlavním předmětem autorského zákona jsou práva autora k autorskému dílu.¹⁸ Autorská práva jsou práva k nehmotnému statku vykazující specifické vlastnosti – zejména možnost nekonečného rozmnožování autorského díla bez újmy na jeho podstatě a fakt, že autor má ke každé kopii práva, jež jsou obdobná právům vlastnickým.¹⁹ Autorské právo se řídí principem neformálnosti obsaženém v Bernské úmluvě, tedy autorské dílo nevyžaduje žádného formálního úkonu, jako je tomu například u průmyslových práv, aby požívalo ochranu, ale ochrana vzniká již jeho vytvořením. Dalším základním principem je princip teritoriality, který určuje, že se uplatňuje právo té země, kde k užití autorského díla dochází, resp., kde se o ochranu autorského práva žádá.²⁰

Autorský zákon za autorské dílo ve svém druhém paragrafu odstavci prvním označuje dílo literární, jiné dílo umělecké a dílo vědecké, které je vyjádřeno v jakékoli objektivně vnímatelné podobě včetně podoby elektronické, trvale nebo dočasně, bez ohledu na jeho rozsah, účel nebo význam.

Dílo tedy musí splňovat tato objektivní kritéria stanovená zákonem v § 2 odst. 1:

- a) musí se jednat o dílo literární, jiné dílo umělecké nebo o dílo vědecké,
- b) musí být jedinečným výsledkem, a to tvůrčí činnosti autora
- c) a musí být vyjádřeno v objektivní vnímatelné podobě.

Dále uvedené ustanovení obsahuje výčet druhů děl. Tento výčet je pouze demonstrativní a je pro odvětví autorského práva dle mého názoru vhodný. Zákonodárce počítá s možností vzniku dosud nepředvídaných druhů děl, která budou za splnění základních podmínek autorskými díly. V druhém odstavci zákonodárce pokračoval a rozšířil ochranu na specifická díla, na počítačový program, databázi a fotografii, kdy ke vzniku ochrany není vyžadována jedinečnost: *„Za dílo se považuje též počítačový program, je-li původní v tom smyslu, že je autorovým vlastním duševním výtvořem. Databáze, která je způsobem výběru nebo uspořádáním obsahu autorovým vlastním duševním výtvořem*

¹⁸ SRSTKA Jiří, BARTÁK Jan, DOBŘICHOVSKÝ Tomáš, et al. Autorské právo a práva související: vysokoškolská učebnice. Praha: Leges, 2017. Student (Leges). ISBN 978-80-7502-240-0. Str. 66.

¹⁹ Tamtéž.

²⁰ HOLCOVÁ, Irena, KŘEŠŤANOVÁ, Veronika, FALADOVÁ, Adéla, KŘÍŽ, Jan, DOBŘICHOVSKÝ, Tomáš, ŽIKOVSKÁ, Petra, CÍSAŘOVÁ, Zuzana, PUMANOVÁ WÜNSCHOVÁ, Alexandra. Autorský zákon a předpisy související (včetně mezinárodních smluv a evropských předpisů): komentář. Praha: Wolters Kluwer, 2019. ISBN 978-80-7598-049-6.

*a jejíž součásti jsou systematicky nebo metodicky uspořádány a jednotlivě zpřístupněny elektronicky či jiným způsobem, je dílem souborným. Jiná kritéria pro stanovení způsobilosti počítačového programu a databáze k ochraně se neuplatňují. Fotografie a dílo vyjádřené postupem podobným fotografii, které jsou původní ve smyslu věty první, jsou chráněny jako dílo fotografické.*²¹ Je důležité si uvědomit, že se autorské právo vztahuje nejen na dílo dokončené, ale i na jeho jednotlivé vývojové fáze a části včetně např. názvů a jmen postav, pokud splňují výše uvedené podmínky. Naopak dílem podle autorského zákona není z podstaty zejména námět díla sám o sobě, denní zpráva nebo jiný údaj sám o sobě, myšlenka, postup, princip, metoda, objev a další uvedené v ustanovení § 2 odstavce 6 autorského zákona a myšlenky a principy, na kterých je založen počítačový program podle ustanovení § 65 odstavce 2 autorského zákona.²²

3.2 Počítačový program

Počítačový program je speciální druh autorského díla, který je upraven zejména v ustanoveních § 2 odst. 2, § 65 a § 66 autorského zákona. Tato úprava vymezuje zvláštnosti počítačových programů a výslovně je řadí mezi díla schopná být předmětem ochrany autorským právem, pokud splní požadavek tvůrčí původnosti, popř. pojmové znaky jedinečných děl. Jsou-li tyto podmínky splněny, požívají autorskoprávní ochrany jako díla literární, a to i kdyby se jednalo o jiná díla umělecká či vědecká. To, kterým druhem díla dané dílo skutečně je, se tedy pro potřeby právní úpravy počítačového programu neposuzuje. Počítačový program je nedílnou součástí jakékoliv videohry, protože bez něj by nemohla fungovat. Zdrojový, resp. strojový kód jako vyjádření počítačového programu jsou prvky zakomponované v celkové struktuře videohry. Strukturu videohry se budu věnovat v další části této práce. Asimilace a spojka „jako“ je v této souvislosti považována za doplňkový výraz s identifikačním podřadícím významem pro účely ochrany. Nejedná se tedy o právní fikci, že by počítačové programy literárními díly byly.²³

Úprava počítačového programu jako autorského díla a jeho připojení k dílu literárnímu, se poprvé výslovně objevila v novele z roku 1996, která upravila autorský zákon z roku 1965. Před touto novelou byly programy podle některých názorů považovány, zejména

²¹ Autorský zákon § 2, odst. 2.

²² Směrnice Evropského parlamentu a Rady 2009/24/ES ze dne 23. dubna 2009 o právní ochraně počítačových programů.

²³ TELEČ, Ivo, TŮMA, Pavel. Autorský zákon. 2. vydání. Praha: Nakladatelství C. H. Beck, 2019, ISBN: 978-80-7400-748-4. Str. 716.

kvůli své průmyslověprávní povaze, za nezpůsobilé autorskoprávní ochrany. Naše nová úprava a tato asimilace k literárnímu dílu vyplývá z mezinárodněprávních závazků České republiky – z Dohody o obchodních aspektech práv k duševnímu vlastnictví (TRIPS), WCT a z členství v Evropské Unii – zejména ze směrnice o právní ochraně počítačových programů, kde se uvádí: „*Ochrana podle této směrnice se vztahuje na vyjádření počítačového programu v jakékoliv formě. Myšlenky a zásady, na kterých je založen kterýkoliv z prvků počítačového programu včetně myšlenek a zásad, na kterých je založeno jeho rozhraní, nejsou chráněny autorským právem podle této směrnice.*“²⁴

Co však počítačový program je? V našem právním řádu, byť je možné tento výraz najít v téměř 150 předpisech počínaje právem finančním přes právo občanské až k autorskému zákonu, není nikde definován.²⁵ Jedna z odborných definic, používaná programátory, zní: „*Počítačový program je sada instrukcí, které provádí specifický kód, když je používán počítačem. Počítač vyžaduje, aby programy fungovaly, a obvykle provádí pokyny programu v centrální procesní jednotce. Počítačový program je obvykle napsán počítačovým programátorem v programovacím jazyce.*“²⁶ Pokud bychom se inspirovali ve slovenském autorském zákoně, zde je právní definice počítačového programu následující: „*Počítačový program, ktorým je súbor príkazov a inštrukcií vyjadrených v akejkoľvek forme použitých priamo alebo nepriamo v počítači alebo v podobnom technickom zariadení, je chránený podľa tohto zákona, ak je výsledkom tvorivej duševnej činnosti autora. Príkazy a inštrukcie môžu byť napísané alebo vyjadrené v zdrojovom kóde alebo v strojovom kóde. Súčasťou počítačového programu je aj podkladový materiál použitý na jeho vytvorenie.*“ Je to tedy soubor instrukcí, které způsobí, pokud jsou inkorporovány na strojově čitelné médium, že stroj, který je schopný je zpracovat, indikuje, provádí či dosahuje určitého konkrétního výsledku.²⁷ A tyto instrukce musela určitá osoba autora – programátora – naprogramovat, tedy vymyslet a napsat (vyjádřit) zásadně ve zdrojovém kódu.

²⁴ Směrnice Evropského parlamentu a Rady 2009/24/ES ze dne 23. dubna 2009 o právní ochraně počítačových programů (kodifikované znění.)

²⁵ MAISNER, Martin. Základy softwarového práva. Praha: Wolters Kluwer Česká republika, 2011. Právní monografie (Wolters Kluwer ČR). ISBN 978-80-7357-638-7. Str. 3.

²⁶ IT slovník Program [online]. [cit. 01. 10. 2019]. Dostupné z: <https://www.it-slovník.cz/pojem/program>.

²⁷ Viz definice počítačového programu ve WIPO Model Provisions on the Protection of Computer Software 1978. Program [online]. [cit. 01. 10. 2019]. Dostupné z https://www.wipo.int/edocs/mdocs/copyright/en/wipo_ip_cm_07/wipo_ip_cm_07_www_82573.doc.

3.2.1 Vyjádření počítačového programu (zdrojový kód a strojový kód)

Počítačový program můžeme pozorovat na několika úrovních. Buď se jedná o základní strojové instrukce, které dají procesoru počítače například jednoduchý příkaz k vyřešení početního úkolu nebo to mohou být „mezijazyky“, které jsou speciálními jazyky využívanými abstraktním počítačem, jenž pomáhá v analýze počítačového programu, či nakonec jazyky vysoké úrovně, které umožňují objektově programovat. „*Program tak, jak jej napíše programátor, má v dnešní době zásadně podobu tzv. zdrojového kódu.*“²⁸ Kód a kódování v tomto smyslu považujeme za vyjádření myšlenek programátora pomocí programovacího jazyku. Zdrojový kód je primární a určující, kdežto mezikód, stejně jako strojový kód neboli binární, ten, jenž je vyjádřen posloupností jedniček a nul, vzniká z kódu zdrojového. Pracujeme tedy se dvěma základními vyjádřeními počítačového programu: zdrojový text a strojový kód, přičemž zdrojový text je dnes nadřazený strojovému kódu. Zdrojový text je výsledkem vlastní duševní činnosti programátora a předurčuje vše, co lze s programem činit. Užit jej na počítači, distribuovat, měnit, přepisovat do jiného jazyka, přeložit do strojového kódu a propojovat jej s jinými programy. Strojový kód bývá právě až sekundárním produktem, který vznikne překladem zdrojového kódu za použití překladače konkrétního programovacího jazyka na posloupnost binárních instrukcí, které řídí procesor počítače.

Shrnutí: Strojový kód je počítačový program vyjádřený přímo v instrukcích, kterým procesor bezprostředně rozumí bez nutnosti překladu. Pro člověka je to však většinou nesrozumitelná směsice znaků. Zdrojový kód je vyjádření programu napsaný ve vyšším jazyku (C, C++, atd.), pro osobu znalou je na rozdíl strojového kódu čitelný a jeho přeložením pomocí příslušného překladače vznikne soubor spustitelného programu vyjádřeného ve strojovém kódu.

3.2.2 Náležitosti počítačového programu

Aby byl program autorským dílem podle § 2 odst. 2 autorského zákona a aby byl jako takový chráněn, musí být dílem fyzické osoby (autora, případně více autorů jako např. kolektivní dílo) a být původním výsledkem tvůrčí duševní činnosti autora. Pokud by byl vytvořen jiným programem, resp. umělou inteligencí, která pracuje bez invence vložené člověkem, nejedná se o dílo podle české právní úpravy.

²⁸ SRSTKA Jiří, BARTÁK Jan, DOBŘICHOVSKÝ Tomáš, et al. Autorské právo a práva související: vysokoškolská učebnice. Praha: Leges, 2017. Student (Leges). ISBN 978-80-7502-240-0. str 198.

Pro zajímavost uvedu srovnání se zahraniční úpravou, která v dílech vznikajících za účasti programu rozlišuje dvě kategorie. Díla vzniklá za pomoci počítače a díla počítačem generovaná. V minulosti byla chráněna pouze první jmenovaná kategorie a odlišnost byla vymezena v rozhodnutí Payer Components South Africa Ltd v Bovic Gaskins u Nejvyššího dovolacího soudu Jižní Afriky.²⁹ Počítačem generovaná díla nejsou podle tohoto rozhodnutí chráněna autorským právem, což odpovídá naší úpravě. Avšak pokud se vrátíme do Evropy, tak Copyright, Designs and Patents Act Spojeného království a Irský Copyright and Related Rights Act, kvalifikují umělecká díla vytvořená počítači jako chráněná, přičemž „za autora bude považována ta osoba, která učinila přípravy potřebné pro tvorbu daného díla.“³⁰

Počítačový program může být vytvořen v rozličných režimech, zejména:

- a) autorem, fyzickou osobou, podnikatelem nebo nepodnikatelem. Zde záleží na tom, zda program napíše samostatně „pro sebe“ nebo na objednávku. Pokud se jedná o výsledek samostatné činnosti fyzické osoby, tak tato osoba jako autor má a vykonává všechna práva, tedy osobnostní i majetková, bez omezení a může tak poskytovat licence k užití programu třetím osobám. V případě počítačového programu na objednávku se postupuje podle ustanovení § 58 odstavce 7 autorského zákona, který stanoví: „*Počítačové programy a databáze, jakož i kartografická díla, která nejsou kolektivními díly, se považují za zaměstnanecká díla i tehdy, byla-li autorem vytvořena na objednávku; objednatel se v takovém případě považuje za zaměstnavatele. Ustanovení § 61 se na tato díla nevztahuje.*“ Počítačový program jako dílo na objednávku je podřazen pod ustanovení § 58 autorského zákona upravující zaměstnanecká díla, autorovi též vzniknou osobnostní i majetková autorská práva, ale vykonavatelem majetkových práv autora k počítačovému programu je objednatel, který tak může poskytovat licence třetím osobám. Nabyvatelé této licence nezískávají práva výkonu majetkových práv, ani kdyby se jednalo o smlouvu o dílo. Vždy se jedná z hlediska obsahu závazku o licenční smlouvu, i když by bylo dílo vytvořeno na základě této smlouvy o dílo;

²⁹ Payen Components SA Ltd v Bovic CC and Others 1995 (4) SA 441 (A).

³⁰ Copyright, Designs and Patents Act 1988, s 9(3): „the author shall be taken to be the person by whom the arrangements necessary for the creation of the work are undertaken.“ Legislation.gov.uk [online]. Copyright © [cit. 02. 10. 2019]. Dostupné z: <http://www.legislation.gov.uk/ukpga/1988/48/section/9>.

- b) autorem, fyzickou osobou, která dílo vytvoří v rámci plnění povinností vyplývajících z pracovněprávního nebo služebního vztahu, popř. v případě agenturního zaměstnávání a dalších případech upravených v § 58. V tomto případě spadá pod ustanovení § 58 autorského zákona a zaměstnavatel vykonává svým jménem a na svůj účet majetková práva autorská k počítačovému programu;
- c) kolektivem autorů – jako kolektivní dílo. Zde autorský zákon v ustanovení § 59 odstavci 1 uvádí: „*Kolektivním dílem je dílo, na jehož tvorbě se podílí více autorů, které je vytvářeno z podnětu a pod vedením fyzické nebo právnické osoby a uváděno na veřejnost pod jejím jménem, přičemž příspěvky zahrnuté do takového díla nejsou schopny samostatného užití.*“ Kdy každý z kolektivu vytvoří část programu, ale tyto části nejsou samostatnými programy, které by bylo možné užít samostatně. Kolektivní díla se vždy považují za zaměstnanecká díla, i kdyby byla vytvořena na objednávku, a objednatel je poté považován za zaměstnavatele.

Autorský zákon ve svém ustanovení § 8 upravuje také spoluautorství: „*Právo autorské k dílu, které vzniklo společnou tvůrčí činností dvou nebo více autorů do doby dokončení díla jako dílo jediné (dílo spoluautorů), přísluší všem spoluautorům společně a nerozdílně.*“³¹ Jednotlivé tvůrčí příspěvky autorů mohou sice být rozeznatelné, ale nemohou být samostatně využitelné. Pokud by tomu tak nebylo a jednotlivé části by byly samostatně využitelné, jednalo by se o souborné dílo³², popř. o spojení děl. Kolektivní dílo může být také dílem spoluautorským. Autorství se budu věnovat v samostatné části 5 Autorství a autorská práva k videohrám.

3.2.3 Software

Vedle zákonného pojmu počítačového programu se v nauce také objevuje pojem software, jakožto programové vybavení počítačů, který je složen z několika různých prvků – datových souborů, databází a manuálů.³³ Obecně se pojmy zaměňují a lze konstatovat, že pojem počítačový program je vlastní právní oblasti, jelikož autorský

³¹ Autorský zákon § 8.

³² SRSTKA Jiří, BARTÁK Jan, DOBŘICHOVSKÝ Tomáš, et al. Autorské právo a práva související: vysokoškolská učebnice. Praha: Leges, 2017. Student (Leges). ISBN 978-80-7502-240-0. Str. 78.

³³ KARÁSKOVÁ, Ivana. Paragrafy a počítače: Právní aspekty užití počítače. Brno: UNIS Publishing, 1994. Str. 16.

zákon stejně jako Směrnice 2009/24/ES používá tento pojem. Právě autorský zákon, občanský zákoník v rozsahu úpravy licenční smlouvy a Směrnice 2009/24/ES jsou pro ochranu a dispozici s počítačovým programem klíčovými předpisy. Pojem software je naproti tomu zase užíván převážnou většinou osob, pohybujících se v praktické oblasti informačních technologií.³⁴ Osobně se přikláním k oddělení pojmů a doporučuji v souladu s dokumenty EU kvalifikovat software jako širší pojem, který se skládá z více prvků, protože v sobě kromě počítačového programu také obsahuje i další programové vybavení počítačů. I přes uvedené ale budu v práci užívat oba pojmy jako synonyma. K programovému vybavení počítačů komentář uvádí: *„Na autorskoprávní závalu není, jestliže některý z prvků (součástí), programového vybavení počítačů‘ splňuje pojmové znaky díla podle autorského zákona, a jiný nikoli. ‚Programové vybavení počítačů‘ se povahově blíží právnímu pojetí ‚věci hromadné‘. Je-li součástí ‚programového vybavení počítačů‘ více děl chráněných autorským zákonem, pak se pojmově jedná o díla spojená (srov. odstavec 5 a komentář), a to za účelem jejich společného (zpravidla obchodního) užití (hospodářského zhodnocení).“*³⁵

3.2.4 Funkcionalita

Náš autorský zákon uvádí, že předmětem ochrany je pouze vyjádření počítačového programu. Myšlenky a zásady, na kterých jsou založeny jednotlivé prvky programu, včetně myšlenek a zásad, na kterých jsou založena rozhraní, nejsou chráněny³⁶. Funkcionalitu lze chápat jednak jako souhrn funkcí softwaru, kterými se software prezentuje uživateli navenek a těch, které jsou nutné k fungování softwaru jako takového. Funkce konkrétně, je *„mapování mezi vstupem a výstupem, a to za předpokladu, že ke konkrétnímu vstupu neexistuje žádný nebo maximálně jediný výstup.“*³⁷ Sama o sobě není schopna požívat autorskoprávní ochrany, jak Soudní dvůr Evropské unie ze dne 2. 5. 2012 ve věci C-406/10 ve věci SAS Institute Inc. vs. World Programming Ltd. ve svém rozsudku uvedl: *„...je třeba konstatovat, že pokud jde o prvky počítačového programu, které jsou předmětem první až páté otázky, ani funkce*

³⁴ JANSÁ, Lukáš, OTEVŘEL, Petr a ŠTEVKO, Martin. Softwarové právo. 3. aktualizované a rozšířené vydání. Brno: Computer Press, 2018. ISBN 978-80-251-4914-0. str. 32.

³⁵ TELEČEK, Ivo, TŮMA, Pavel. Autorský zákon. 2. vydání. Praha: Nakladatelství C. H. Beck, 2019, ISBN: 978-80-7400-748-4. Str. 39.

³⁶ Autorský zákon § 65 odst. 2.

³⁷ ŠAVELKA, Jaromír. Autorskoprávní ochrana funkcionalita softwaru [online]. Rigorózní práce. Masarykova univerzita, Právnická fakulta. Brno, 2013. [cit. 10. 10. 2019]. Dostupné z: <https://is.muni.cz/t/h/e974x/>.

počítačového programu ani programovací jazyk či formát datových souborů užívaných počítačovým programem za účelem využití některých z jeho funkcí nepředstavují formu vyjádření tohoto programu ve smyslu čl. 1 odst. 2 směrnice 91/250.“ V tiskové zprávě č. 53/12 Soudní dvůr Evropské unie konstatoval, že funkce počítačového programu a programovacího jazyka nemohou požívat autorskoprávní ochrany. Nabyvatel licence k programu má v zásadě právo zkoumat, studovat nebo zkoušet jeho fungování za účelem zjištění myšlenek a zásad, na nichž se tento program zakládá. Soud mimo jiné konstatoval nepřípustnost autorskoprávní ochrany funkcí počítačového programu ve prospěch technického pokroku a průmyslového rozvoje. Tento přístup bychom mohli označit za shodný v souladu s naší úpravou obsaženou v autorském zákoně, ustanovení § 65 odst. 2 *„myšlenky a principy, na nichž je založen jakýkoliv prvek počítačového programu, včetně těch, které jsou podkladem jeho propojení s jiným programem, nejsou podle tohoto zákona chráněny.“* Toto dále rozvíjí komentářová literatura: *„V počítačových programech, obdobně jako tomu ostatně bývá v jiných dílech literárních a dalších uměleckých a v dílech vědeckých, se vedle tvůrčích ztvárnění objevuje i myšlenkový obsah postrádající jakékoli tvůrčí ztvárnění. Jde o prvky autorskoprávně nechránitelné. Jsoucno těchto prvků není nijak na závadu případné ochraně počítačového programu podle autorského zákona. Od počítačového programu je tedy nutné odlišovat myšlenky, principy, základy logiky, algoritmy, programovací jazyky, funkce počítačového programu, formát datových souborů (srov. též SDEU C-393/09) či interoperability počítačových programů navzájem a ve vztahu k počítači (hardware) aj., na nichž je počítačový program založen, včetně těch, které jsou myšlenkovým podkladem pro rozhraní (interface) programu, neboť ty nejsou předmětem ochrany autorským právem.“³⁸*

Proti tomuto zjednodušenému pojetí funkcionality se ve své rigorózní práci vymezuje Šavelka³⁹, který rozlišuje funkcionalitu v užším smyslu a v širším smyslu: *„(i) Funkcionalitu softwaru in stricto sensu, nemůže být předmětem ochrany autorským právem. (ii) Funkcionalitu softwaru in lato sensu, která jako celek může být předmětem ochrany autorským právem. Předmětem této ochrany případně mohou být též některé aspekty funkcionality in lato sensu samostatně...“*

³⁸ TELEČ, Ivo, TŮMA, Pavel. Autorský zákon. 2. vydání. Praha: Nakladatelství C. H. Beck, 2019, ISBN: 978-80-7400-748-4. Str. 719.

³⁹ ŠAVELKA, Jaromír. Autorskoprávní ochrana funkcionality softwaru Brno, 2013. Rigorózní práce. Masarykova univerzita. Právnická fakulta. [online]. Dostupné z: <https://is.muni.cz/th/e974x/>.

Funkcionalita v užším smyslu je to, co softwarový produkt jako součást výpočetního zařízení dělá a umožňuje. Funkcionalita v širším smyslu zahrnuje funkcionalitu v užším smyslu a k tomu navíc některé další prvky, předně pod tento pojem navíc zařazujeme to, jak jsou konkrétní funkce implementovány. Nevztahuje se pouze na mapování vstupu na výstup, ale též samotný způsob, jakým funkce vstup na výstup stanovuje. Ne pouze na to, jaké služby softwarový produkt nabízí, ale také na jejich konkrétní podobu. Pod funkcionalitu v širším smyslu můžeme zahrnout také způsob propojení funkcí v jediný celek, tedy „...*jak jsou funkce vzájemně uspořádány, jak se vzájemně volají, jakým způsobem si poskytují vstupy a jak jsou zasazeny do kontextu výpočetního zařízení a jak jsou v rámci systému uspořádány.*“⁴⁰ Tuto hypotézu taktéž podporuje zpráva WIPO, která uvádí: „*Typická rekvizita pro autorskoprávní ochranu, požadavek originality díla, se snadno aplikuje na počítačové programy. Mnoho programů se však skládá z podprogramových prvků, které samostatně nedosahují kvality originální děl, ale kombinace takových elementů a jejich struktura v rámci programu – s výjimkou velice jednoduchého programu – je dostatečně kreativní a jedinečná.*“⁴¹ Zde, dá se říct, je vylučována z autorskoprávní ochrany funkcionalita v užším smyslu jako algoritmus, avšak soubor prvků a jejich struktura, určitý podprogram jako funkcionalita v širším smyslu, směřující svou kvalitou k programu, může splňovat požadavky jedinečnosti, resp. původnosti, a dostatečné kreativity. Tento způsob směřující k ochraně funkcionality v širším smyslu jde proti argumentaci výše zmíněného rozhodnutí, které ve svém bodě 40 uvádí stanovisko generálního advokáta, který možnost ochrany funkcionality označuje za monopolizaci myšlenek na úkor technického pokroku a průmyslového rozvoje. Ohledně funkcionality v širším slova smyslu se dá hovořit i v souvislosti s grafickým uživatelským rozhraním nebo tzv. Look & Feel, které jsou schopné požívat autorskoprávní ochrany, jak je uvedeno v části 4 Struktura videohry.

Pro účely právní ochrany funkcí softwaru před kopírováním je rozhodující možnost přístupu osoby, která použila stejné funkce, ke zdrojovému kódu. Pokud měl či mohl

⁴⁰ ŠAVELKA, Jaromír. Autorskoprávní ochrana funkcionality softwaru Brno, 2013. Rigorózní práce. Masarykova univerzita. Právnická fakulta. [online]. Dostupné z: <https://is.muni.cz/th/e974x/>.

⁴¹ „The normal prerequisite for copyright protection, that a work must be original, is well suited to be applied to computer programs. Although most programs consist of sub-routine elements which often in themselves would hardly qualify as original works, the combination of such elements and the structuring of the programs — with the exception of a few very simple programs — make them sufficiently creative.“

WIPO Intellectual property handbook Kapitola 7 [online]. [cit. 05. 10. 2019] Dostupné z: http://www.wipo.int/edocs/pubdocs/en/intproperty/489/wipo_pub_489.pdf.

mít ke zdrojovému kódu přístup, většinou je nutné vyhotovit znalecký posudek, který porovná shodnost zdrojových kódů, včetně struktury a organizace dat. Pokud se shoda na základě znaleckého posudku potvrdí, musí osoba, která má shodný zdrojový kód ve své dispozici, vyvrátit domněnku, že shodný software vytvořila pomocí zkopírování, či užití části jiného zdrojového kódu a tím zasáhla do autorských práv.

Videohru avšak není možné subsumovat pouze pod počítačový program podle ustanovení § 65 a následujících autorského zákona, protože se skládá z více prvků než pouze z počítačového programu, ať ve zdrojovém či strojovém kódu. Obsahuje také jiné prvky a jiná autorská díla, která pod počítačový program nespádají. Počítačový program je ale nezbytnou součástí videohry a slouží právě k integraci těchto prvků do jednoho celku.

3.3 Audiovizuální dílo

Mnohé státy, které nekvalifikují videohru jako počítačový program, ji označují za dílo audiovizuální (jak uvedeno např. v kapitole 2.2). Jaká je situace v české právní úpravě? Bylo by možné videohru podřadit pod audiovizuální dílo? Autorský zákon v ustanovení § 62 upravuje audiovizuální dílo následovně: *„Audiovizuálním dílem je dílo vytvořené uspořádáním děl audiovizuálně užitých, ať již zpracovaných či nezpracovaných, které sestává z řady zaznamenaných spolu souvisejících obrazů, vyvolávajících dojem pohybu, ať již doprovázených zvukem, či nikoli, vnímatelných zrakem, a jsou-li doprovázeny zvukem, vnímatelných i sluchem.“* Autorem audiovizuálního díla je podle zákonné fikce jeho režisér. K tomu musíme zodpovědět další otázku. Co jsou to díla audiovizuálně užitá? Zde autorský zákon uvádí poměrně širokou definici: *„Dílem audiovizuálně užitým je jakékoli dílo zařazené do díla audiovizuálního.“*⁴²

Na základě ustanovení § 62 a ustanovení § 64 autorský zákon rozlišuje: *„a) Audiovizuální dílo (jako dílo jediné, kvazisouborné) vzniklé osobitým (zpravidla režijním) tvůrčím uspořádáním, popř. zpracováním, jednotlivých k tomu účelu audiovizuálně užitých děl.*

b) Jednotlivá díla audiovizuálně užitá (k nimž se druzí i jednotlivé umělecké výkony výkonných umělců takto užitá, popř. takto užitá zvukové a zvukově obrazové záznamy

⁴² Autorský zákon § 64 odst. 1.

nebo rozhlasová a televizní vysílání).“⁴³ Je tedy patrné, že audiovizuální dílo je určitý kompilát (soubor) děl spojený v celek. Zákonodárce očividně pomýšlí zejména na film, avšak lze zde spatřovat poměrně velkou blízkost s videohrou. „*Díly audiovizuálně užitými jsou zejména takto užitá díla literární, fotografická, hudební, výtvarná, včetně děl umění architektonického, díla choreografická a jiná. Může se přitom jednat jak o díla preexistentní, tak o díla vytvořená až na zakázku výrobce (objednatele) pro umělecké potřeby vzniku a užití celkového díla.*“⁴⁴ Ve videohrách se také vyskytuje mnoho dalších děl. Je zde určitá zvuková kulisa – stejně jako u filmu tzv. soundtrack, který někdo složil, výkonný umělec jej provedl (např. zahrál) a určité studio ho zaznamenalo (nahrálo) a mnoho dalších tzv. assetů – herních prvků, ze kterých se videohra skládá, přičemž většina z nich může být autorskými díly a pro posouzení videohry z hlediska kvalifikace jako audiovizuálního díla můžeme o těchto prvcích hovořit jako o audiovizuálně užitých dílech. Herní prvky zahrnují vše, co může do hry být zakomponováno, včetně 3D modelů, 2D modelů, zvukových efektů, úryvků kódu a modulů a dokonce i kompletních projektů, které může herní engine použít.⁴⁵ Více se těmito prvky budeme zabývat v části 4 Struktura videohry.

U audiovizuálně užitých děl platí, že „*pro případ, že autor díla audiovizuálně užitého, s výjimkou díla hudebního, udělil výrobcí prvotního záznamu audiovizuálního díla písemnou smlouvou oprávnění k zařazení díla do díla audiovizuálního, že tomuto výrobcí a) svolení dílo beze změny nebo po zpracování či jiné změně zařadit do díla audiovizuálního (filmového), zaznamenat je pro prvotní záznam takového audiovizuálního díla, dabovat je a opatřit je titulky, že b) mu poskytl i výhradní a neomezenou licenci, s výjimkami jako u audiovizuálního díla, k užití svého díla při užití audiovizuálního díla, i fotografií vytvořených v souvislosti s pořízením prvotního záznamu, a to s možností tato oprávnění zcela nebo zčásti poskytnout třetí osobě, a že c) se s ním dohodl na odměně ve výši, která je obvyklá.*“⁴⁶ Není-li sjednáno jinak, může autor díla audiovizuálně užitého udělit svolení k zařazení takového díla do jiného díla

⁴³ TELEČ, Ivo, TŮMA, Pavel. Autorský zákon. 2. vydání. Praha: Nakladatelství C. H. Beck, 2019, ISBN: 978-80-7400-748-4. str. 709.

⁴⁴ Tamtéž.

⁴⁵ How To Fund Your Games By Creating and Selling Game Assets - BouananiIndie-Oussama [online]. Dostupné z: <https://gamedevelopment.tutsplus.com/articles/how-to-fund-your-games-by-creating-and-selling-game-assets--cms-24380>.

⁴⁶ Dílo audiovizuální a díla audiovizuálně užitá | AUTORSKÉ PRÁVO INFO | Informační portál o autorském právu a právech příbuzných [online]. [cit. 07. 10. 2019] Dostupné z: <http://autorske-pravo.info/dilo-audiovizualni-a-dila-audiovizualne-uzita/>.

audiovizuálního či zařadit je do takového díla sám až po uplynutí deseti let od udělení svolení pro výrobce prvotního záznamu díla. Naše úprava směřuje, jak již zmíněno, svým pojetím audiovizuálního díla zejména na dílo filmové – jako dílo kinematografické, které je užito ke kinematografické projekci veřejnosti nebo filmová díla televizní, určená k vysílání v televizi a díla vyjádřená obdobným způsobem jako díla filmová, tedy díla televizní nebo díla ostatní, vyjádřená podobným technickým audiovizuálním způsobem, jako díla filmová.⁴⁷

Text zákona definuje audiovizuální dílo jako dílo (předem) zaznamenané. U videohry je možné uvažovat nad tím, že je naprogramována omezená množina řešení hry a že hráč jen v rámci této množiny vědomě či nevědomě vybírá způsoby, kterými jich dosáhne; v tomto případě by se videohra dala podřadit pod definici audiovizuálního díla. Taková řešení se však týkají pouze zejména určitých příběhových prvků a krátkých úseků jako jsou tzv. „cinematics“ nebo o „cutscenes.“⁴⁸ Obecně naopak platí, že hráč sám určuje tempo hry a její další postup a způsob, kterým daných řešení dosáhne, je jen a pouze na něm, jeho schopnostech a kreativitě a způsob užití videohry jako díla spočívá v interakci a nikoliv v pasivitě. S tím ostatně souhlasí i zpráva WIPO o právním statusu videoher, (viz odstavec 2.2), která na účet těch, kteří považují hry za díla audiovizuální, k audiovizuálním dílům praví: „...*jeden musí uvážit, že tyto regulace také potvrzují, že takové obrazy jsou – původně zamýšleny k tomu, aby byly shlédnuty, což není konečným účelem videoher.*“⁴⁹ Tedy videohra není dílem, jehož účelem je, aby se užívalo pasivně. Naopak je dílem, které se užívá interaktivně.

3.4 Databáze

Je možné také diskutovat o ochraně videohry jako souborného díla podle § 2 odst. 5, resp. databáze. Databáze je také podle ustanovení § 2 odstavce 2 autorským dílem,

⁴⁷TELEC, Ivo, TŮMA, Pavel. Autorský zákon. 2. vydání. Praha: Nakladatelství C. H. Beck, 2019, ISBN: 978-80-7400-748-4. str. 680.

⁴⁸ Jedná se o sekvenci videohry, která není interaktivní a přerušuje část hraní, kde pro tuto část hra probíhá sama. „A cutscene or event scene (sometimes in-game cinematic or in-game movie) is a sequence in a video game that is not interactive, breaking up the gameplay. ...Cutscenes often feature "on the fly" rendering, using the gameplay graphics to create scripted events.“

Cutscene - Wikipedia. [online]. [cit. 07. 10. 2019] Dostupné z: <https://en.wikipedia.org/wiki/Cutscene>.

⁴⁹ „...one must take into consideration that these regulations also affirm that such images are—intrinsically intended to be shown, which is not the final purpose of video games.“ Zpráva WIPO (RAMOS, Andy a kol.) [online]. Copyright © [cit. 08. 10. 2019]. Dostupné z: https://www.wipo.int/export/sites/www/copyright/en/creative_industries/pdf/video_games.pdf str. 4.

pokud je způsob výběru a uspořádání obsahu autorovým duševním výtvořem. V ustanovení § 88 a následujících autorského zákona, je uvedena ochrana databáze sui generis a její definice, ve které opět spatřuji určitou podobnost s videohrou: „*Databáze je pro účely tohoto zákona soubor nezávislých děl, údajů nebo jiných prvků, systematicky nebo metodicky uspořádaných a individuálně přístupných elektronickými nebo jinými prostředky, bez ohledu na formu jejich vyjádření.*“ Oproti dílu audiovizuálnímu se tento soubor neomezuje na díla audiovizuálně užitá, ale může obsahovat nezávislá díla, údaje nebo jiné prvky. Jenže aby se s díly v obsahu databáze dalo hrát – tedy aby mohlo docházet k té zmiňované interakci – byl by nutný počítačový program, který by databázi určitým způsobem obsluhoval a pracoval s díly v databázi obsaženými. Směrnice Evropské unie o právní ochraně databází v recitálu 23 stanoví: „*termín ‚databáze‘ nelze použít pro počítačové programy používané při pořizování nebo provozu databáze.*“⁵⁰ Tedy v rámci této hypotézy bychom hru mohli kvalifikovat jako kombinaci počítačového programu a databáze.

3.5 Shrnutí

Videohra podle stávající právní úpravy kvalifikuji jako (jiné) dílo umělecké – tedy ji řadím do zbytkové kategorie ustanovení § 2 odstavce 1 autorského zákona. Také se může jednat o dílo souborné podle ustanovení § 2 odstavce 5 autorského zákona, protože bývá často tvořeno díly různých autorů, která ve většině případů jsou schopna samostatného užití. Počítačový program je pak takovou částí videohry, která ostatní prvky, které mohou být uspořádány v databázi, pojí do jednotného funkčního celku, kterým videohra je. Jednotlivé prvky videohry podrobně rozeberu v následující části této práce.

⁵⁰ Směrnice Evropského parlamentu a Rady 96/9/ES ze dne 11. března 1996 o právní ochraně databází.

4 Struktura videoher

Vzhledem k tomu, že každá počítačová hra je komplexním produktem, systémem skládajícím se z mnoha vrstev, prvků a vztahů, je její kvalifikace a ochrana výzvou pro mnoho právních odvětví. Obsahem videoher jsou rozličné formy umění, tedy druhy autorských děl, jakými jsou například hudba, scénář, příběhy, videa, kresby a postavy, které všechny obsahují možnost určité míry interakce člověka při běhu hry na určitém hardwaru. WIPO označuje videohry z právního hlediska za sloučení individuálních elementů, přičemž každý z nich může být zvlášť samostatně chráněn autorským právem.⁵¹

Obsah (prvky) současných videoher lze rozdělit na dvě základní skupiny. První skupinou prvků je ta, se kterou uživatel přichází přímo do kontaktu při hře a které vnímá. To jsou zvukové a obrazové prvky. Druhá skupina, běžnému uživateli hry nepřístupná, obsahuje počítačový program. Ten po technické stránce spravuje prvky předchozí skupiny uspořádané v databázi. Počítačový program umožňuje uživateli s těmito prvky reagovat a zajišťuje běh hry jako celku.

V následující části rozeberu výše uvedené skupiny a pokusím se kvalifikovat jejich prvky z právního hlediska. Lipson a Brian ve své publikaci O počítačovém a videoherním právu⁵², již se budu inspirovat, třídí následující jednotlivá autorská díla na vizuální prvky (fotografické obrazy, digitálně zachycené pohyblivé obrazy, animace, text), zvukové prvky (hudební skladby, zvukové nahrávky, hlasové nahrávky, importované zvukové efekty, interní zvukové efekty) a na uživateli nepřístupný počítačový kód (počítačový program – zdrojový kód, strojový kód, pluginy a primární herní engine nebo engine).⁵³

⁵¹Zpráva WIPO (RAMOS, Andy a kol.) [online]. Copyright © [cit. 09. 10. 2019]. Dostupné z: https://www.wipo.int/export/sites/www/copyright/en/creative_industries/pdf/video_games.pdf.: „...video games are not created as single, simple works, but are an amalgamation of individual elements that can each individually be copyrighted.“

⁵² Computer and Video Game Law – Cases, Statutes, Forms, Problems & Materials, by Ashley Saunders Lipson and Robert D. Brain, Carolina Academic Press, 2009, Str. 54.

⁵³ Tamtéž.: „Audio Elements: 1. Musical Compositions 2. Sound Recordings 3. Voice 4. Imported Sound Effects 5. Internal Sound Effects II. Video Elements 1. Photographic Images (p.e., Giff, Tiff, Jpeg) 2. Digitally Captures Moving Images (p.e., Mpeg) 3. Animation 4. Text III. Computer Code (Source Code and Object Code) 1. Primary Game Engine or Engines 2. Ancillary Code 3. Plug-Ins (Third-Party Subroutines) 4. Comments.“

U některých konzolových a mobilních her se dají vysledovat ještě další prvky než pouze vizuální a zvukové, a to také prvky haptické, kdy se např. mobilní telefon či ovladač konzole v souvislosti s určitou událostí ve hře rozvibruje, taková aktivita však pro naše účely není relevantní. U videoher se hovoří i o designu „krabicové verze“ – tedy obalu, do kterého je videohra na svém nosiči zabalena, případně i designu nosiče, avšak ty z rozboru videohry jako takové vynechám.

Ke každému z prvků se vyjádřím, zda je způsobilý být předmětem práva duševního vlastnictví – autorského práva nebo práva průmyslového vlastnictví podle naší právní úpravy. Obecný předpoklad pro autorskoprávní ochranu je podle mého názoru splněn s ohledem na znění § 2 odst. 1 a 2. Co se týká práva průmyslového vlastnictví, to je založeno na principu registrace, právům průmyslového vlastnictví ve vztahu k videohrám se budu věnovat v části 6.

4.1 Prvky uživateli přístupné

4.1.1 Vizuální prvky

Grafické uživatelské rozhraní

Tzv. GUI – Graphical User Interface, je formou uživatelského rozhraní, které umožňuje uživatelům ovládat elektronická zařízení pomocí grafických ikon a vizuálních indikátorů na rozdíl od textových uživatelských rozhraní, která se ovládají zejména textovými psanými příkazy. Grafické uživatelské rozhraní v současné době vesměs tyto textové příkazy nahradilo. GUI „je fakticky výsledkem činnosti počítačového programu (coby instrukcí/příkazů pro zobrazení jednotlivých prvků GUI obsažených v počítačovém programu a instrukcí/příkazů zpracovávajících vstupy uživatele). Způsob jeho zobrazení je součástí počítačového programu vyjádřeného ve zdrojovém či strojovém kódu.“⁵⁴

V České republice proběhl pro autorské právo významný spor mezi Bezpečnostní softwarovou asociací a Ministerstvem kultury České republiky, na základě kterého Nejvyšší správní soud předložil k posouzení Soudnímu dvoru Evropské unie dvě předběžné otázky, přičemž pro účely této práce je významná odpověď zejména otázku

⁵⁴ HOLCOVÁ, Irena, KŘEŠŤANOVÁ, Veronika, FALADOVÁ, Adéla, KŘÍŽ, Jan, DOBŘIČOVSKÝ, Tomáš, ŽIKOVSKÁ, Petra, CÍSAŘOVÁ, Zuzana, PUMANOVÁ WÜNSCHOVÁ, Alexandra. Autorský zákon a předpisy související (včetně mezinárodních smluv a evropských předpisů): komentář. Praha: Wolters Kluwer, 2019. ISBN 978-80-7598-049-6. výklad k § 65, XIII, 2.

první: Zda se podle směrnice č. 91/250 o právní ochraně počítačových programů⁵⁵ „*pro účely autorskoprávní ochrany počítačového programu jakožto autorského díla podle uvedené směrnice ‘vyjádřením počítačového programu v jakékoliv formě’ rozumí také grafické uživatelské rozhraní počítačového programu nebo jeho část.*” Soudní dvůr zde v bodě 40 a následujících zmíněného rozhodnutí kvalifikoval GUI z pohledu autorského práva. Přičemž GUI „*představuje pouze prvek tohoto programu, jehož prostřednictvím uživatelé využívají funkce uvedeného programu. Z toho vyplývá, že toto rozhraní není formou vyjádření počítačového programu ve smyslu čl. 1 odst. 2 směrnice 91/250 a že se na něj v důsledku toho nemůže vztahovat zvláštní autorskoprávní ochrana počítačových programů podle této směrnice.*“ Tím soudní dvůr vyloučil GUI z ochrany, kterou požívá počítačový program. Zároveň však uvedl: „*autorské právo ve smyslu směrnice 2001/29⁵⁶ lze uplatnit pouze ve vztahu k dílu, které je originální v tom smyslu, že je vlastním duševním výtvoem autora.*“⁵⁷ A v důsledku toho se může na grafické uživatelské rozhraní jakožto na dílo vztahovat autorskoprávní ochrana, pokud je vlastním duševním výtvoem autora. K tomuto rozhodnutí, resp. ke GUI, však musím uvést blízkou součást videohry, takzvaný Look & Feel – „Vzhled & Pocit“. Look & Feel je součástí GUI a zahrnuje aspekty jeho designu včetně prvků, jako jsou barvy, tvary, rozvržení a písma („look“). Zahrnuje také chování dynamických prvků, jako jsou tlačítka, pole a nabídky („feel“). „*GUI a Look & Feel jsou spolu úzce provázané a někdy je těžké u těchto dvou prvků určit dělicí hranici. Obecně však lze říct, že GUI je více provázané s funkcionalitou videoher, zatímco Look & Feel je více provázaný s jejich vizuálním zpracováním.*“⁵⁸ Z tohoto pohledu by bylo možné uvažovat o tom, že soud nebyl dostatečně technicky informován, a to, co ve skutečnosti považoval za GUI, je Look & Feel. Z argumentace v rozhodnutí soudu vyplývá, že vizuální zpracování grafického rozhraní, kterým je právě Look & Feel, ochrany autorskoprávní požívá, kdežto GUI je „*Grafické uživatelské rozhraní má svojí vlastní funkcionalitu a funguje*

⁵⁵ Směrnice Rady ze dne 14. května 1991 o právní ochraně počítačových programů.

⁵⁶ Směrnice Evropského parlamentu a Rady 2001/29/ES ze dne 22. května 2001 o harmonizaci určitých aspektů autorského práva a práv s ním souvisejících v informační společnosti.

⁵⁷ Rozsudek Soudního dvora Evropské unie (třetího senátu) ze dne 22. prosince 2010(*) Ve věci C-393/09, jejímž předmětem je žádost o rozhodnutí o předběžné otázce na základě článku 234 ES, podaná Nejvyšším správním soudem (Česká republika) ze dne 16. září 2009, v řízení Bezpečnostní softwarová asociace – Svaz softwarové ochrany proti Ministerstvu kultury.

⁵⁸ HLOBÍK Ludovít. Autorskoprávní ochrana herního softwaru. Praha 2016. Diplomová práce. Univerzita Karlova v Praze. Právnická fakulta. JUDr. Irena Holcová. Dostupné z <https://is.cuni.cz/webapps/zzp/download/120212847/?lang=cs>.

*díky strojovému a zdrojovému kódu, který musel někdo naprogramovat a proto by mělo být považováno za počítačový program.*⁵⁹

V uvedené souvislosti je nutné ještě zmínit HUD – Heads Up Display – jedná se o místo na obrazovce, kde se ve zvláštním okně zobrazují statistiky hráče, například počet životů, peněz, zbývající čas, počet nábojů. HUD jako takový není schopen požívat ochrany podle autorského práva.⁶⁰ Jedná se o doktrínu povinné scény, z francouzského „Scène à faire“, která uvádí, že takové prvky, které jsou pro daný žánr nutné, nepožívají ochrany, byť by byly autorskými díly.⁶¹

Obrazové prvky

Různé objekty a hráči vyobrazená statická díla bych označil za obrazové prvky a podle autorského zákona za díla výtvarná, grafická vytvořená digitálně, popř. jiná díla umělecká.

Ve videohrách můžeme obrazové prvky rozdělit na následující skupiny:

- a) Úrovňový design – tzv. „levelový“ design je velmi důležitou součástí herního designu. Dá se snadno zaměnit s designem prostředí, protože se v určitých ohledech překrývají. Design úrovně však je to, co propojuje hraní s uměním. Designér úrovní spolupracuje s jinými designéry a rozhodují, kde se který z prvků či objektů nachází vzhledem k prostředí a zajišťuje, aby engine⁶² fyziky nebyl narušen. V prvotních videohrách mohl level hry vypadat velice prostě – například jako labyrint u PacManu, avšak dnes je vývoj úrovně a skládání jejich částí jedna z nejrůznějších činností z rámci celého vývoje hry.
- b) Prostor hry – dobře vytvořené prostředí má velký vliv na to, jak hráče hra „pohltní“. Je to jedna z nejvíce se rozvíjejících součástí hry za posledních patnáct let. „Environment artist“ má na starosti tvorbu prvků „assetů“, které se následně uplatní při úrovňovém designování. Dříve se jednalo o velice prostá prostředí,

⁵⁹ HLOBÍK Ludvík. Autorskoprávní ochrana herního softwaru. Praha 2016. Diplomová práce. Univerzita Karlova v Praze. Právnická fakulta. JUDr. Irena Holcová.

Dostupné z <https://is.cuni.cz/webapps/zzp/download/120212847/?lang=cs>.

⁶⁰ Video Games and the law: Copyright, Trademark and Intellectual Property | New Media Rights. Welcome to New Media Rights! | New Media Rights [online]. Dostupné z: https://www.newmediarights.org/guide/legal/Video_Games_law_Copyright_Trademark_Intellectual_Property.

⁶¹ Scenes A Faire Definition. Duhaime.org Law Dictionary and Legal Information [online]. Dostupné z: <http://www.duhaime.org/LegalDictionary/S/ScenesAFaire.aspx>.

⁶² K pojmu engine více v podkapitole 4.2.2.

avšak s posunem doby jsou herní prostředí rozšířením samotné hry a bloumání, brouzdání, takovým prostředím je pro spoustu hráčů vyhledávanou aktivitou. Prostředí se skládá z výtvarného ztvárnění krajiny, domů a měst⁶³, zvířat a tak dále. Hry jako Elder Scrolls nebo Slender Man mají prostředí neustále se měnící na základě určitých algoritmů, zde lze odkázat na úpravu počítačem generovaných děl zmíněných v kapitole počítačového programu. S prostředím videohry také souvisejí např. jeho mapy a plány.

- c) Rekvizity a jiné objekty – jsou „neživé“ věci, které vylepšují či mění hraní – „gameplay“⁶⁴. To zahrnuje různé objekty, jako jsou bedny, přes které hráč skáče, vlajka, které se musí hráč dotknout na konci závodu, nebo bariéry, které brání dvěma zápasníkům opustit ring. Jedná se o velice významnou část hry dotvářející prostředí, jejíž design a umělecký vklad, se kterým byly vytvořeny, není možné přehlédnout. I jedinečná tvůrčí duševní činností autora vytvořená skříň je také autorským dílem, byť virtuálním, neboť autorské dílo může být vyjádřeno v hmotné i nehmotné podobě.⁶⁵ Mezi rekvizity bychom mohli zařadit i následující kategorie:

- a. Zbraně – zbraně různého druhu doprovázejí videohry od nepaměti. I zbraně mohou být předmětem autorského práva (lze uvažovat i ochranu průmyslověprávní). Může se jednat o skutečné zbraně, resp. jejich nehmotné rozmnoženiny, vytvářené a vyráběné zbrojovkami, tedy převzaté z reálného světa nebo lze jako příklad uvést světelný meč tzv. „lightsaber“ z celosvětově úspěšné série Star Wars. K němu náleží autorské právo společnosti Lucasfilm Ltd. Tato společnost se v roce 2010 úspěšně dovolala autorskoprávní ochrany proti společnosti Wicked Lasers⁶⁶, která ve svém seriálu používala zbraň světelný meč

⁶³ Viz níže architektonické dílo.

⁶⁴ Gameplay, v překladu „hratelnost“, vyjadřuje, jak je hra zábavná a jak vysoký stupeň komplexního pocitu štěstí, uspokojení a napětí může v člověku navodit během jejího hraní, což ovlivňuje i dobu, po kterou je hráč ochoten trávit svůj čas u hry. Tato vlastnost hry je závislá na tom, jak hra dokáže zaujmout, rozvíjet mysl či reflexy a přinést člověku příjemné pocity. Hry a hratelnost – Co to je a kam to půjde dál (2). Topzine.cz [online]. 2010-03-22 [cit. 20. 09. 2019]. [online]. Dostupné z <https://www.topzine.cz/hry-a-hratelnost-co-to-je-a-kam-to-pujde-dal-2>.

⁶⁵ Autorský zákon §2 odst. 1.

⁶⁶If Someone Makes a Sci-Fi Movie That Has Lightsabers in It, Would They Be Infringing Copyright by Copying Star Wars? [online]. [cit. 30. 10. 2019] Dostupné z: https://www.huffpost.com/entry/if-someone-makes-a-sci-fi_b_2837277.

připomínající a způsobila, že ji uživatelé považovali za oficiální světoznámou sci-fi zbraň z předaleké galaxie ze Star Wars.

- b. Oblečení – různé kostýmy a převleky mohou být autorskými díly tvůrce videohry. Mohla by být chráněna i jejich označení ochrannými známkami nebo vzhled průmyslovými vzory. Pokud by autor použil některá takto chráněná díla třetí osoby, musel by získat oprávnění (licenci) k jejich užití ve videohře.⁶⁷
- c.auta, letadla a další dopravní prostředky – model automobilu, vytvořený v rámci hry, jako dostatečně originální, tedy jedinečný, výsledek tvůrčí činnosti autora, může být autorským dílem. Avšak co když tvůrce převezme design skutečných vozidel z reálného světa? K tomu musí získat vývojář licenci od držitele daných práv. V USA jsou jejich designy chráněny buď „design“ patentem nebo jejich 2D/3D vyobrazení je chráněno jako dílo autorským právem.⁶⁸ Automobilky běžně spolupracují s herními vývojáři a některé i samy vytváří digitální modely svých aut, protože tak získají reklamu pro své produkty. V automobilovém průmyslu je známý pojem advergame – spojený ze slov advertisement (reklama) a game (hra). Jedná se o videohry sloužící přímo k propagaci produktu.⁶⁹
- d) Architektura – hráči, pohybující se v prostředí videoherního světa, se často dostávají mezi různé budovy. Mohla by být budova v počítačové hře předmětem autorského práva? Autorský zákon upravuje dílo architektonické, kterým jsou „např. stavby, makety, interiéry, výtvořy zahradní a jevištní architektury, výtvořy urbanistické a jiná díla umění architektonického, jež jsou prostorově vyjádřena např. konstrukcemi apod., stejně jako i tato díla vyjádřena

⁶⁷ Právo módního průmyslu: výstřelek, nebo perspektivní obor? | Právní prostor. Právní prostor [online]. [cit. 20. 09. 2019] Dostupné z: <https://www.pravniprostor.cz/clanky/obcanske-pravo/pravo-modniho-prumyslu-vystrelek-nebo-perspektivni-obor>.

⁶⁸ Becoming a Level Designer and Game Environment Artist Part 1. World of Level Design - Tutorials for Becoming the Best Level Designer and Game Environment Artist [online]. Copyright ©2008 [cit. 10. 10. 2019]. Dostupné z: https://worldofleveldesign.com/categories/level_design_tutorials/becoming-level-designer-environment-artist-part1.php

⁶⁹ Cars in video games – PitStop. PitStop [online]. [cit. 30. 10. 2019] Dostupné z: <http://www.pitstop.tv/cars-in-video-games/>.

architektonickými projekty, plány a náčrty.“⁷⁰ Jedná se o fiktivní budovu, kterou vytvořil herní designér v rámci modelování prostředí nebo objektů hry? Pak je třeba posoudit, zda se skutečně jedná o dílo architektonické. Pokud by designér vytvořil ve hře detailní model budovy, který by byl použitelný pro stavbu ve skutečném světě, bylo by to možné? Komentář zde upozorňuje na zvláštní povahu díla, které je účelově určené: „Pro díla umění architektonického je charakteristické jejich účelové zaměření, tj. bezprostřední spjatost jejich uměleckého ztvárnění (umělecké výrazové formy) s praktickým užitným účelem.“⁷¹ Z tohoto můžeme dovozovat, že se u videoherní architektury nejedná o dílo architektonické, ale o dílo vizuální. Ve prospěch výkladu, že i v případě tohoto herního prvku jde o architektonické dílo, však hovoří stejný komentář, protože za dílo architektonické označuje „*např. stavby, makety, interiéry, výtvary zahradní a jevištní architektury, výtvary urbanistické a jiná díla umění architektonického, jež jsou prostorově vyjádřena např. konstrukcemi apod., stejně jako i tato díla vyjádřena architektonickými projekty, plány a náčrty.*“⁷² Z grafického designéra videohry by se tak snadno mohl z právního hlediska stát i architekt, neboť z hlediska autorskoprávního nezáleží i přes základní účel architektonických děl na tom, zda je architektonické dílo skutečně vyjádřeno v hmotné podobě jako stavba.

Co však v opačném případě? Když se herní designér inspirovává budovami v reálném světě? A co když budovu realisticky ztvární? Existuje mnoho her, které se odehrávají v „reálném světě“, jehož prostředí se snaží co nejvíce přiblížit skutečným lokacím. Co s výhradním právem autora architektonického díla? Bude zasaženo? Inspirace je obecně přípustná, avšak kde je hranice inspirace? To je poměrně složitá otázka. Světové právní systémy řeší spory ohledně tohoto problému různě. *„Podle angloamerického autorskoprávního systému nejde o porušení, pokud si jsou dvě díla podstatně podobná za předpokladu, že byla obě díla vytvořena nezávisle. V evropském kontinentálním systému je naopak prosazováno paradigma, podle něhož v případě, že dvě díla*

⁷⁰ TELEČ, Ivo, TŮMA, Pavel. Autorský zákon. 2. vydání. Praha: Nakladatelství C. H. Beck, 2019, ISBN: 978-80-7400-748-4. str. 29.

⁷¹ Tamtéž str. 30.

⁷² Tamtéž.

jsou statisticky totožná v silných prvcích, pak jedno z nich musí být plagiátem."⁷³

Je však nutné dodat, že porušení práv autora díla architektonického je posuzováno mírněji, než například podobnosti děl hudebních a soudy tak často docházejí k závěru, že se jedná o inspiraci.⁷⁴

Kopírování, tvorba rozmnoženiny díla, je jedním z autorových práv tvořících právo dílo užít. Aby něco takového mohli herní vývojáři učinit, musejí získat od autora architektonického díla licenci. Avšak pokud si autoři hry nepřejí hru situovat v současnosti nebo jí blízké době a chtějí užít tzv. volné dílo, je dobré připomenout, že majetková práva (tedy právo dílo užívat) podle ustanovení § 28 autorského zákona trvají, pokud není ve zvláštních případech zákonem stanoveno jinak, po dobu autorova života a sedmdesát let po jeho smrti. Tedy například hry ze série Assassins Creed, které se vždy odehrávají v historii, většinou v nějakém z velkých evropských měst, mohly perfektně využít památek, které se v daných městech existují a jejichž autoři jsou již přes sedmdesát let po smrti. Umístění některé z budov skutečného světa bývá pro samotné budovy velice prospěšné, protože jsou nejen zpopularizovány, ale zároveň se jim díky videoherním fanouškům v roli turistů zvedá návštěvnost a tím i zisky. V souvislosti s prospěšností videoher pro architektonické památky, bych ještě zmínil nešťastný případ požáru katedrály Notre Dame v Paříži, z poloviny dubna letošního roku. V roce 2014 vyšla hra Assassins Creed: Unity, která byla situována v Paříži doby Velké francouzské revoluce. Vývojáři společnosti Ubisoft získali mnoho ocenění za historicky realistické ztvárnění Paříže a jejího divu, katedrály Notre Dame. Designéři hry strávili pět tisíc hodin tím, že katedrálu prozkoumávali skrz naskrz. Získali nespočet plánů, videí a fotografií, na základě kterých byl vytvořen detailní model katedrály od vrcholků věží až po katakomby. Takto může model hry posloužit jako zdroj mnoha informací pro obnovu nyní vyhořelého divu středověké architektury a zároveň sloužit jako připomínka toho, jak vypadala před požárem.⁷⁵

⁷³ SÝKOROVÁ, Pavla. Autorské právo v architektuře. Praha: C. H. Beck, 2018. Právní praxe. ISBN 978-80-7400-705-7. Str. 151.

⁷⁴ Tamtéž.

⁷⁵ S přestavbou Notre-Dame pomůže i videohra Assassin's Creed. online]. Dostupné z: http://www.lidovky.cz/relax/zajimavosti/s-prestavbou-notre-dame-pomuze-i-videohra-assassin-s-creed-ve-hre-je-katedrala-detailne-vyobrazena.A190421_130504_in_zahranici_ele.

Postavy

Tvorba postav je samozřejmě jednou z nejdůležitějších součástí vývoje mnoha her. Nutno podotknout, že postava ve videohrách nemusí být příliš propracovaná na to, aby byla pro hráče přitažlivá a zapamatovatelná – jako příklad se nabízejí postavy ze Super Mario Brothers. Nejdůležitější pro vývojáře je, aby postavy zapadaly do jimi vytvořeného prostředí, mezi objekty a rekvizity a další součásti jejich herního světa. V průběhu minulých let se výrazně zvyšovala propracovanost postav díky růstu počtu polygonů. Polygony jsou nejčastěji trojúhelníkové a vykreslují povrch 3D objektů v počítačové grafice – čím vyšší počet, tím realističtější působící postava. Vývojáři si zejména při videoherních adaptacích pravidelně „půjčují“ již dříve vytvořené postavy.

Jak to je s autorským právem k postavám? Ochraně podléhají i části díla, splňující podmínky obecné definice. „*Právo autorské se vztahuje na dílo dokončené, jeho jednotlivé vývojové fáze a části, včetně názvu a jmen postav,*“ jak uvádí autorský zákon v ustanovení § 2 odst. 3. Musejí však samy o sobě vykazovat jedinečnost, pocházet z tvůrčí činnosti a být objektivně vnímatelné. Naše úprava a právní nauka sleduje zejména postavy děl literárních a jejich případné adaptace, avšak analogicky budu navazovat tuto úpravu s autorskoprávním pojetím a ochranou postav videoher.

Co se stane tedy, pokud je postava oddělena od svého díla, tedy díla, kteréhož je součástí? Je dále schopná požívat ochrany? Naše nauka dovozuje následující. Postava sama o sobě, podle Šalomouna⁷⁶, může požívat autorskoprávní ochrany pouze zcela výjimečně, protože sama o sobě často neobsahuje prvky jedinečnosti a konkrétnosti. Například postava s mimořádnými fyzickými nebo nadpřirozenými schopnostmi, postava slučující zvířecí a lidské rysy, postava mstitele. Požadavek umělecké jedinečnosti postava získává popisem nebo vizualizací, zejména ve formě ilustrace, prostřednictvím herce jako výkonného umělce či zasazením do jedinečně ztvárněného příběhu. To je přesně případ videoherní postavy, která z podstaty věci má vizuální zpracování. Pokud by se v rámci videohry jednalo o postavu, která je zde zmíněna nebo pouze popsána, ale neobjeví se ve vizuální formě, bylo by možné v zásadě chránit pouze jméno takové postavy, jak dále uvedeno.

⁷⁶ ŠALOMOUN, Michal. Ochrana názvů, postav a příběhů uměleckých děl. 2. vyd. Praha: C. H. Beck, 2009. C. H. Beck pro praxi. ISBN 978-80-7400-097-3. Str. 124.

Právní nauka dále zmiňuje možnost kolize autorskoprávní ochrany postavy jako součásti literárního díla a jejího výtvarného ztvárnění. Výklad určuje, že autor literárního díla je oprávněn bránit tomu, aby „výtvarné vyjádření jím literárně vytvořené postavy, které by bylo v rozporu s jeho pojetím, popř. jím sledovanou představu deformovalo nebo jinak znevažovalo, bylo užito společně s jeho literárním dílem ve formě děl spojených (např. ilustrace v knize, komiks). Autor takového díla však není oprávněn jakkoli zasahovat do umělecké výtvarné koncepce autora, který ve svém samostatném díle výtvarného umění umělecky vytváří postavu popsanou v literárním díle, a to ani tehdy, kdyby umělecká výtvarná koncepce byla v naprostém rozporu s jeho literárním pojetím, neboť jde o dvě autorská díla na sobě autorskoprávně nezávislá. Zároveň, pokud by někdo chtěl použít literární dílo ve spojení s výtvarným vyjádřením postavy z tohoto díla, které vytvořil výtvarný umělec, jedná se o užití spojených děl, které vyžaduje svolení autorů obou děl.“⁷⁷

Jména postav jako takových a také jednoslovná „běžná“ jména jako například Jindřich, David, Zuzana, nejsou schopna požívat autorskoprávní ochrany, jako by byla svébytným dílem, avšak jména typu Maxipes nebo Krakonoš jsou dostatečně jedinečná a přes názory některých právníků z praxe, kteří tvrdí, že jednoslovná jména ani jednotlivá slova, nemohou být předmětem práva autorského, tak by mohla spadat pod autorskoprávní ochranu. Ostatně názor, že jednoslovná „díla“ by neměla být autorským právem chráněna, nemá oporu v zákoně. Můžeme se domnívat, že jednoslovná jména by mohla být chráněna jako díla literární nebo jiné povahy, přestože postrádají dějovost. Záleží vždy na tom, zda jméno splňuje pojmové znaky autorského díla, či nikoliv.⁷⁸

Příkladem hry, která se inspirovala knižní předlohou a vznikly z toho určité právní komplikace, a to v nedávné době, je polská hra Zaklínač (The Witcher) od studia CD Projekt. Autor světa a postavy Zaklínače, Andrzej Sapkowski, v roce 2000 poskytl zmíněnému vývojářskému studiu licenci na videoherní zpracování postav a světa ze své knihy, avšak s odlišným příběhem – jeho pokračováním. Studio mu nabídlo podíl na zisku, avšak Sapkowski, který nevěřil videohram a domníval se, že hra žádný zisk nepřinese, chtěl zaplatit předem celou částku 9.500 dolarů. První díl hry Zaklínač vyšel

⁷⁷ TELEČ, Ivo, TŮMA, Pavel. Autorský zákon. 2. vydání. Praha: Nakladatelství C. H. Beck, 2019, ISBN: 978-80-7400-748-4. str. 45.

⁷⁸ ŠALOMOUN, Michal. Ochrana názvů, postav a příběhů uměleckých děl. 2. vyd. Praha: C. H. Beck, 2009. C. H. Beck pro praxi. ISBN 978-80-7400-097-3. Str. 132.

v roce 2007 a získal kladná hodnocení kritiků a kultovní fanouškovskou základnu. Zaklínač 2 Vrahové králů vyšel v roce 2011, byl velmi příznivě ohodnocený kritiky a dostal se i do globálního povědomí hráčů, čímž zároveň vzbudil zájem i neslovanské části světa o příběhy ze světa Zaklínače. V roce 2015 vyšel Zaklínač 3 Divoký hon. Tato hra je jednou z nejlépe hodnocených her, které kdy byly vydány, získala více ocenění než kterákoliv hra, která toho roku vyšla, udělala ze Zaklínače globální fenomén a – co je nejdůležitější – skvěle se prodávala. CD Projekt v roce 2015 vykázal čistý zisk ve výši 96 milionů dolarů. Sapkowski v roce 2018 požádal studio o dodatečnou odměnu za poskytnutí licence, a to ve výši 16 milionu dolarů. Studio se s ním, ve prospěch další spolupráce, dohodlo na mimosoudním vypořádání, které je však prý nižší, než požadovaná částka.⁷⁹ Tento nárok ospravedlňuje polský autorský zákon, stejně tak, jako ji u nás uvádí občanský zákoník v ustanovení § 2374: „*Není-li odměna za poskytnutí licence ujednána v závislosti na výnosech z využití licence a je-li tak nízká, že je ve zřejmém nepoměru k zisku z využití licence a k významu předmětu licence pro dosažení takového zisku, má autor právo na přiměřenou dodatečnou odměnu; tohoto práva se nemůže vzdát.*“

Vizuální obrazová díla ve videohře můžeme považovat za díla umělecká, fotografie a výtvary vyjádřené postupem podobným fotografii a jako takové mohou být předmětem autorského práva. Vizuální prvky hry taktéž mohou po své registraci podléhat ochraně průmyslového vlastnictví jako průmyslové vzory, případně jako ochranné známky.

Videa

Co je to video? Jde o zvukověobrazový záznam audiovizuálního díla. Jedná se o vizuální médium, které kombinuje sekvenci obrazů, aby vytvořila pohybující se obraz. Videa také často obsahují zvukové prvky, které souvisejí s obrazy, promítanými na obrazovce. Videa ve videohrách nazýváme cutscény – z anglického cutscenes, nadále o nich zde budu hovořit jen jako o „scénách“. Videoherní scény jsem již zmínil v rámci kapitoly 3.3 Audiovizuální dílo. Jde o dílo sestávající ze sledu zaznamenaných spolu souvisejících obrazů, s nebo bez doprovázejícího zvuku, jež je určeno k zobrazení jako pohyblivý obraz prostřednictvím příslušných zařízení, prostřednictvím kterých hru

⁷⁹ Witcher author has reportedly settled his royalty case with CD Projekt | PCGamesN. PC Games news and reviews from PCGamesN.com [online]. Copyright © 2019 [cit. 13. 10. 2019]. Dostupné z: <https://www.pcgamesn.com/the-witcher-3-wild-hunt/andrzej-sapkowski-witcher-royalty-demand>.

hrajeme. Kvalifikujeme ho jako autorské dílo audiovizuální, na které dopadá autorskoprávní ochrana.⁸⁰ Toto dílo je částí videohry, která typicky přeruší vlastní hraní, a hráč obvykle pasivně sleduje audiovizuální scénu, která se před ním odvíjí.

Tyto scény slouží zejména k posunutí příběhové linie hry a je jich několik druhů:

- a) Scény hrané – videa natočená s živými herci (výkonnými umělci) se téměř neliší od krátkometrážního filmu. Například ve hře Wing Commander IV byly scény natočeny ve studiu v reálně zbudovaných setech s živými a velmi známými herci - například s Markem Hamillem a Malcolmem McDowellem, kteří vyobrazovali postavy dané hry. Některé z her, které se vázaly k určitým filmům, například hry ze světa Pána prstenů a Star Wars extenzivně využily záběry přímo z filmu a zakomponovaly je do sebe právě v rámci cutscén. Vývojáři jiné hry, Enter the Matrix, využili natáčení filmu Matrix Reloaded, kde zároveň s natáčením filmu v jeho filmových kulisách natáčeli se stejnými herci scény do své hry, režírované stejnými režiséry jako samotný film.
- b) Předem „renderované scény“⁸¹ – jedná se o animované scény vytvořené vývojáři hry, kteří využívají širokou škálu technik od počítačem generovaných obrazů tzv. CGI – computer generated imagery, klasické animace nebo uměleckých stylů grafické novely – komiksu. Stejně jako hrané scény, pre-renderované scény jsou často prezentovány ve formě full-motion videa – tedy zobrazování obrazů takovou rychlostí, při které se objekty na videu pohybují plynule (typicky 30 a více FPS – obrazů za vteřinu).
- c) Scény renderované v reálném čase, tzv. „on-the-fly“ – za běhu hry, využívají stejný engine hry, který využívá gameplay. Tato technika se také nazývá Machinima a její neoficiální tvorba má širokou základnu fanoušků, kteří rádi využívají engine hry, aby v něm nahrávali vlastní scénky, které zveřejňují – což je reálně zásahem do práv autorů. Avšak dosud se na účet Machinima vedlo minimum sporů, protože díky ní mají autoři videoher skvělou propagaci a zároveň by proti sobě neradi popudili své uživatele. Scény generované za běhu hry mají nižší detaily i nižší celkovou vizuální kvalitu než předem renderované scény. Jejich výhoda však spočívá v adaptabilitě scén jako takových, které se

⁸⁰ JANSÁ, Lukáš, OTEVŘEL, Petr a ŠTEVKO, Martin. Softwarové právo. 3. aktualizované a rozšířené vydání. Brno: Computer Press, 2018. ISBN 978-80-251-4914-0. str 38.

⁸¹ Vykreslování (anglicky rendering) je tvorba reálného obrazu na základě počítačového modelu, nejčastěji 3D.

v tomto případě mohou měnit na základě rozhodnutí hráče učiněných v průběhu hry.

- d) Interaktivní scény – scény, které umožňují hráči ovládat průběh scény typicky určitým pokynem. Tak hráč vytváří vlastní příběh a rozdíl mezi hraním hry – „gameplayí“ a „cuts scénou“ se tak smývá a toto audiovizuální dílo již není pasivním.

Jedná se tedy o díla audiovizuální, která jsou pomocí počítačového programu zakomponovaná do celku (souboru děl), kterým videohra je. Autorem této scény samostatně je její režisér, podle ustanovení § 63 odstavce 1 autorského zákoníku.

Animace

Animací rozumíme způsob tvorby zdánlivě se pohybujících věcí. Počítačová animace je druhem animace, která využívá při procesu vzniku výhradně výpočetní techniku. Při tvorbě počítačové animace se používá zvláštní grafický software. „Rozlišujeme dva základní druhy animace: 2D (dvourozměrná) a 3D (trojrozměrná). Většina grafických programů vytváří animaci pomocí klíčových snímků – poloha grafického objektu je určena uživatelem pomocí klíčových snímků („keyframes“) a program sám dopočítá pohyb mezi těmito dvěma polohami.“⁸² Videoherní animace je speciální odvětví v rámci počítačové animace, ve kterém se programátoři zaměřují na designové a interaktivní aspekty animace, které se váží pouze k videohrám. Videoherní animátoři kombinují umění a technologie, aby vytvořili interaktivní animované obrazy a prostředí pro videohry.

Vzhledem k tomu, že předmětem práva autorského je podle ustanovení § 2 autorského zákona dílo umělecké a dílo vědecké, které je jedinečným výsledkem tvůrčí činnosti autora a je vyjádřeno v jakékoli objektivně vnímatelné podobě včetně podoby elektronické, jedná se opět za splnění podmínek o autorské dílo schopné požívat autorskoprávní ochrany.

Choreografie

„Choreografie je odborná umělecká činnost, která spočívá ve vytváření koncepce nebo kompozice nějakého tanečního díla, tanečního projevu formou tance nebo baletu. Slovo

⁸² Počítačová animace – Wikipedie. [online]. [cit. 29. 10. 2019].
Dostupné z: https://cs.wikipedia.org/wiki/Po%C4%8D%C3%ADta%C4%8Dov%C3%A1_animace

může označovat i technické a umělecké vedení a řízení nějakého tanečního či baletního souboru.“ Dílo choreografické a pantomimické je obecně považováno za dílo podle autorského zákona. „Jednou z podmínek získání autorskoprávní ochrany podle českého práva je vyjádření autorského díla v objektivně vnímatelné podobě. Touto podobou tedy nemusí nutně být trvalé zachycení na hmotném nosiči například videozáznamu; postačí jakékoliv (tzv. efemérní) šíření zachytitelné smysly člověka (v případě tance zrakem), tedy například předvedení tance před publikem. Již v tomto momentě, bylo-li dílo alespoň jednou předvedeno, je naplněn onen znak vyjádření ve vnímatelné podobě.“⁸³

Co se týká videoher, choreografií v nich užitou lze rozlišit na tři základní druhy. Vedle klasické choreografie taneční se často vyskytuje choreografie boje. Bojová choreografie je zvláštní divadelní technikou, která vytváří iluzi skutečného fyzického boje, aniž by vznikla újma účinkujícím. Používá se v divadelních hrách, stejně jako v operních či baletních produkcích. A v neposlední řadě zejména v online hrách jako velice populární „emotes“. Emotes jsou krátké animace vyjadřující hráčovu náladu či myšlenku typickým pohybem.⁸⁴ Aby choreografie byla způsobilá autorskoprávní ochrany, musí být jedinečná.

Videoherní choreografie bojových scén, která používá pro animaci pohybů postav nebo celých soubojů v předem renderovaných cutscénách, není autorským právem zmiňována, avšak mohli bychom na ni analogicky uplatnit stejnou úpravu, jako na choreografii taneční. V zahraničí došlo v nedávné době přímo ke sporům ohledně choreografií tanců a emotes a jejich použití ve videohrách. V roce 2018 vznikl spor mezi nejhranější hrou současnosti Fortnite a některými umělci. Fortnite funguje na free to play modelu. Je tedy zdarma, přičemž hráči si mohou kupovat kosmetické prvky měnící animace či vzhled jejich postav. A právě v rámci těchto emotes a tanců, které si hráči mohou dokoupit, převzalo Fortnite pohyby například herce jménem Alfonso Ribeiro, který v televizním hitu „Fresh Prince of Bel Air“ předvedl ikonický tanec Carton, od K-popové hvězdy jménem Psy takzvaný „Gangnam style“ tanec či od rapera 2 Milly tanec „Swipe It“ a další. Tyto hvězdy showbyznysu zažalovaly vývojáře hry

⁸³ Choreografie - CzechMobility.info. [online]. [cit. 10. 10. 2019] Dostupné z:

<http://www.czechmobility.info/cs/temata/autorske-pravo/zvlastni-pripady-v-tanci-a-divadle/choreografie>.

⁸⁴ Emotes are short animations of each character that players can perform in-game. [online]. Copyright © [cit. 11. 10. 2019]. Dostupné z: <https://artship.co/en/blog/dance-moves-video-games/>.

Fortnite, herní studio Epic Games, za porušení svého autorského práva.⁸⁵ Tanečnice Gabby David, také žalovala Fortnite za neoprávněné použití svého tance „Electro-shuffle“ a již v rámci mimosoudního vypořádání dostala náležitou odměnu.⁸⁶ Nutno dodat, že Fortnite není první hrou, která převzala tance umělců. Například World of Warcraft z roku 2004 od společnosti Blizzard obsahoval populární tance soudobých umělců, avšak ten je neměl zvlášť zpoplatněné a nedošlo zde k žádným nárokům autorů těchto choreografií. Nejspíš jejich zakomponování do videohry brali jako pozitivní propagaci.

Pokud by se jednalo o opačný případ, kdy vývojáři vytvoří určitý originální tanec do své hry, byl by způsobilý autorskoprávní ochrany, jako choreografie vyjádřená v objektivně vnímatelné podobě.

Příběh

Jedním se základních znaků autorského práva je dichotomie myšlenky a jejího vyjádření. Dílo musí být vyjádřeno, jak uvedeno, v objektivně vnímatelné podobě. Autorské právo nechrání příběh knihy, ale dílo (text knihy), které je vyjádřením myšlenky.⁸⁷ Stejně tak nebude chráněn příběh videohry, ale pouze jeho vyjádření. Videohra tvoří příběh pomocí textových polí nebo pomocí dialogů (čistě textových či nadabovaných). Hra také může vyprávět svůj příběh skrze zmíněné scény.

Dialogové vyprávění děje může mít i předem sepsaný scénář. Pokud scénář existuje, je chráněn jako dílo literární. Je nutné zmínit, že mnoho her dnešní doby, zejména ze

⁸⁵ Rapper threatens to sue Fortnite maker for 'stolen' dance move. The Telegraph - Telegraph Online, Daily Telegraph, Sunday Telegraph - Telegraph [online]. Copyright © Telegraph Media Group Limited 2019 [cit. 11. 10. 2019]. Dostupné z: <https://www.telegraph.co.uk/technology/2018/11/19/rapper-threatens-sue-fortnite-maker-stolen-dance-move/>.

⁸⁶ How Fortnite's dance moves sparked new lawsuits against Epic Games – TechCrunch. TechCrunch – Startup and Technology News [online]. [cit. 11. 10. 2019]. Dostupné z: <https://techcrunch.com/2018/12/18/fortnite-dances-epic-sued/>.

⁸⁷ Oproti tomu rozhodnutí Nejvyššího soudu ze dne 30. 4. 2007, sp. zn. 30 Cdo 739/2007, a rozhodnutí Nejvyššího soudu ze dne 29. 3. 2012, sp. zn. 30 Cdo 60/2011, kterými soud de facto poskytl ochranu i myšlence, což je v rozporu s autorskoprávní praxí když považoval slogan „Upeč... třeba zed“ za porušení písně s textem „Upeč třeba chleba, postav třeba zed“. „I když zde žalovaný nezkopíroval přímo text a dalo by se říci, že se jím pouze inspiroval, tak Nejvyšší soud přičkl ochranu daného díla, protože jej považoval za „natolik známé a oblíbené, text písně je natolik jedinečný a výsledek zpracované reklamy takový, že neumožňuje žádný jiný závěr, než že v reklamním sloganu je použita část textu písně.“ Můžeme tedy spekulovat o tom, že buď se jedná o ochranu části autorského díla, jak lze z rozsudku vyvodit, nebo že se jedná o rozšíření ochrany i na myšlenku, která provázela tvorbu písně, avšak písní nebyla přímo vyjádřena. Dostupné na nsoud.cz.

žánru RPG⁸⁸ nebo stylu Telltale⁸⁹, které mají robustní příběhy, často obsahují různé možnosti volby a příběh tak není předem lineární. Větví se na několik cest, mezi kterými hráč vědomě či nevědomě volí buď v rámci dialogu, nebo svých akcí ve hře. Příběh sám o sobě je tedy možno chránit jako literární dílo pouze v případě, že je vyjádřený ve formě audiovizuálního díla ve scéně, v podobě literárního, slovesného, díla scénáře či jako vizuálně zobrazený text ve hře.

Texty a knihy

Literární slovesné dílo, které je skutečně literárním dílem v tradičním slova smyslu, avšak vyskytuje se pouze v rámci počítačové hry. Texty vysvětlující zápletku, popisující svět či předměty, pokud jsou jedinečné a splňují kritéria autorského zákona, jsou předmětem autorského práva a podléhají jeho ochraně. Stejně tak kniha, kterou může hráč objevit a přečíst přímo ve hře jako její část, bude posuzována jako dílo literární slovesné a jako taková chráněna.

Mimo videohru může existovat také sepsaný scénář, stejně jako např. u děl audiovizuálních.

Databáze

Co je to databáze? „Z pohledu autorského zákona a ve vztahu k softwaru je databází soubor dat, údajů nebo jiných prvků (např. fotografií, grafických prvků), systematicky nebo metodicky uspořádaných. Databáze mohou být součástí softwaru nebo výstupem jeho fungování. Pokud je databáze součástí softwaru, pak je nutné při licencování softwaru udělit i samostatnou licenci k užití této databáze.“⁹⁰

Diskuze k ochraně videohry jako celku podle ochrany, kterou požívají databáze, je již uvedena v kapitole 3.4 se závěrem, že podle Směrnice Evropské unie o právní ochraně databází nemůžeme vztahovat pojem databáze na počítačový program, který ji obsluhuje a videohra bez programu je jen nefunkčním uskupením děl. Videohru jako celek tedy nelze ochránit jako databázi, avšak v rámci videoher mohou databáze vznikat. Jako součásti hry jsou vytvořené např. databáze prvků nutné pro její vývoj a

⁸⁸ Role-playing game – hra, ve které se hráč vžije do role určité postavy a ovládá ji, přičemž řeší úkoly ve fiktivním světě.

⁸⁹ Telltale hry jsou typem adventury, dobrodružné hry, kdy hráč ovládá postavu z pohledu třetí osoby a náplní hry je řešení různých hádanek, hlavolamů a vedení dialogu.

⁹⁰ JANSÁ, Lukáš, OTEVŘEL, Petr a ŠTEVKO, Martin. Softwarové právo. 3. aktualizované a rozšířené vydání. Brno: Computer Press, 2018. ISBN 978-80-251-4914-0. str. 49.

funkci až po uvedení databáze hráčů. Velká část her nyní požaduje internetové připojení a ukládá údaje a úspěchy hráčů.

Autorský zákon obsahuje dvojí způsob ochrany databází:

- a) Databáze jako souborné autorské dílo – přičemž databáze je vlastním duševním výtvorem autora a je jako taková původní způsobem výběru nebo uspořádáním obsahu ve smyslu § 2 odst. 2 ve spojení s § 2 odst. 5 – například encyklopedie, která by byla součástí hry.
- b) Databáze jako předmět zvláštního práva pořizovatele databáze. Tato databáze je též souborem nezávislých údajů nebo jiných prvků (fotografií, grafických prvků), které jsou systematicky nebo metodicky uspořádané, musí být elektronicky či jinak přístupná. Předpis chrání vynaloženou investici při pořízení databáze (úsilí, technické a personální zajištění vzniku, aktualizování a rozšiřování, údržba databáze.) Taková databáze nemusí být předmětem ochrany autorskoprávní, tedy nemusí být jedinečná ani původní.⁹¹

Databáze ve videohře může požívat obou ochran, přičemž pro účely videohry jsou oba přípustné. Databáze jsou důležité při vývoji hry, zejména ve fázi systémového designu, protože správné uspořádání vstupních dat, tedy zmiňovaných prvků, je zásadní pro konečnou funkcionalitu počítačového programu, který je všechny propojuje a obsluhuje. Databáze mohou také vznikat činností uživatele hry, vlastní hrou. Pak mohou být nedílně spojeny se softwarem nebo mohou být odděleně uloženy v paměti hardwaru.⁹²

4.1.2 Zvukové prvky

Hudba

V dřívějších dobách obsahovalo spojení videoherní hudba pejorativní nádech, jednalo se o prosté elektronické pípání doprovázející hry. Od poloviny devadesátých let se zvýšením paměťových kapacit a rychlostí procesorů a zejména existencí zvukových karet, jako součástí počítačů, situace rapidně změnila. Herní hudební skladatelé nyní mohou doprovázet hry plnohodnotným hudebním podkresem, který obohacuje prostředí

⁹¹ JANSÁ, Lukáš, OTEVŘEL, Petr a ŠTEVKO, Martin. Softwarové právo. 3. aktualizované a rozšířené vydání. Brno: Computer Press, 2018. ISBN 978-80-251-4914-0. str. 50.

⁹² Tamtéž.

hry, zvyšuje schopnost pohltit hráče a napomáhá vyprávět její příběh.⁹³ Ve videohře je hudba integrovaná za pomoci zvukového enginu, který může hudbu dynamicky měnit v závislosti na interakci uživatele.

Mezinárodní normou ISO 15707:2001 je hudební dílo definováno jako „*dílo složené z kombinace zvuků s/nebo bez doprovázejícího textu*“. Podle toho rozlišujeme díla hudební s textem (např. písně) a díla hudební bez textu (např. symfonie, instrumentace atd.). Hudba jako předmět autorského práva podle autorského zákona spadá mezi umělecká díla. Podstatou hudební tvorby je vyjádření tvůrčí myšlenky zvukovým projevem za použití melodie, rytmu, harmonie, dynamiky a barvy zvuku. Jedná se – podobně jako u videohry – o dílo, které má mnoho vrstev a každou z nich může vytvořit jiná osoba. Hudbu musí někdo složit, k písni napsat slova, poté musí být provedena a někdo musí toto provedení nahrát. Autorské právo (popř. práva související s právem autorským) tedy může vzniknout hned několika osobám. Pokud by vývojář chtěl takové dílo použít ve své videohře, musel by získat souhlas s užitím – licenci – od těchto osob, případně osoby, která jejich práva spravuje. Stejně tak hudba, která je vytvořena přímo pro počítačovou hru, požívá stejné ochrany a není možné ji bez souhlasu osoby, které náleží autorská práva, užít jinak.

Zajímavým případem je hudební dílo, které napsala umělá inteligence. Jak je uvedeno v podkapitole 3.2.2, naše právní úprava mlčí ohledně díla vytvořeného umělou inteligencí. „*Umělá inteligence, bude-li vnímána jako software, je užitečným nástrojem pro tvorbu autorských děl. Problematickou otázkou je však alokace autorství. Pro typizovaný tvůrčí proces s využitím umělé inteligence existuje několik skupin subjektů, které se více či méně podílejí na procesu tvorby. Je to skupina autorů umělé inteligence a skupina uživatelů, která zadává umělé inteligenci pokyny a obě tyto skupiny je potřeba brát v kontextu platform umělé inteligence v potaz pro určování autorství, ideálně v režimu spoluautorství.*“⁹⁴

Osobně se v této problematice přikláním k řešení vyjádřenému v úpravách Spojeného království a Irské republiky: za autora díla vytvořeného programem, je považována

⁹³ SEXTON, Jamie. Music Music, Sound and Multimedia: From the Live to the Virtual. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2007. ISBN 9780748625345. Str. 18.

⁹⁴ Umělá inteligence: výzva autorství – Iurium. Iurium - Právní portál pro právní teorii i praxi, odborníky i veřejnost [online]. Copyright © 2016 [cit. 14. 10. 2019]. Dostupné z: <https://www.iurium.cz/2019/04/11/umela-inteligence-vyzva-autorstvi/>.

shodně osoba, která vytvořila předpoklady k tomu, aby dílo vzniklo, tedy autor nebo autoři programu nebo umělé inteligence a uživatelé zadávající pokyny danému programu nebo umělé inteligenci k tvorbě díla. S tím souhlasí i Holcová⁹⁵, které uvádí, že autor umělé inteligence nebo počítačového programu může být autorem vzniklého díla, pokud výsledný produkt vytvořil nebo spoluvytvořil tvůrčí činností coby činností duševní.

Hlasové nahrávky

Co si pod touto skupinou prvků představit? V České republice je velmi rozšířená a známá umělecká disciplína dabing neboli hlasové herectví. „*Namlouvání postav či hlasové herectví (v angličtině ‚voice acting‘) je umělecká činnost ve scénickém umění, ve které herec propůjčuje svůj hlas animované postavě (ať už ve filmu, televizním programu, krátkém animovaném filmu, či v počítačové hře) či postavě v rozhlasovém dramatu či komedii.*“⁹⁶ V dnešní době rozmachu videoher již existuje v zahraničí mnoho herců, kteří si postavili kariéru čistě na dabingu počítačových postav.

Co je zde chráněno? Opět zde máme nějaký scénář dialogu, který je v textovém, tedy slovesném vyjádření chráněn jako literární dílo. Dále umělecký výkon herce a jeho nahrávka (záznam zvukový či zvukověobrazový). Opět zde máme pluralitu autorů, na kterou se vztáhne úprava stejně jako u herní hudby.

Zvukové efekty

Zvukový efekt je uměle vytvořený nebo upravený zvuk nebo zvukový proces, který je vytvořen pro účely umělecké tvorby – filmů, televizních pořadů, živých představení, animace, videoher, hudby nebo pro jiná média. Tyto jsou obvykle tvořeny pomocí techniky zvané foley – vytváření zvuků běžného světa ve studiu za pomoci různých nástrojů. V kinematografické a televizní produkci je zvukový efekt nahraný zvuk, který je využit ke sdělení určité tvůrčí myšlenky či jako prostředek posunutí příběhu bez použití dialogu nebo hudby. V rámci profesionální filmové tvorby se dialog, hudba a

⁹⁵ HOLCOVÁ, Irena, KŘEŠŤANOVÁ, Veronika, FALADOVÁ, Adéla, KŘÍŽ, Jan, DOBŘICHOVSKÝ, Tomáš, ŽIKOVSKÁ, Petra, CÍSAŘOVÁ, Zuzana, PUMANOVÁ WÜNSCHOVÁ, Alexandra. Autorský zákon a předpisy související (včetně mezinárodních smluv a evropských předpisů): komentář. Praha: Wolters Kluwer, 2019. ISBN 978-80-7598-049-6. výklad k § 65, XVI, 5.

⁹⁶ Hlasové herectví – Wikipedie. [online]. [cit. 14. 10. 2019]. Dostupné z: https://cs.wikipedia.org/wiki/Hlasov%C3%A9_herectv%C3%AD.

zvukové nahrávky dělí a odlišují. Stejně tak by měly být tyto prvky rozděleny v rámci videohry.⁹⁷

Principy, na kterých se zakládá tvorba moderních videoherních efektů, jsou v zásadě stejné jako u filmové tvorby. Typicky se herní zvukový projekt skládá ze dvou částí – zvuky musí být nahrány nebo vybrány z předem vytvořené knihovny vzorků a zároveň musí být vytvořen či použit zvukový engine, který tyto zvuky inkorporuje do herního prostředí.

Jednoduchost herního prostředí u historicky starších her nevyžadovala mnohost zvuků, a proto za zvukový záznam a design mohl být dříve zodpovědný pouze jeden člověk. S růstem podnikání v oblasti videoher a zvyšováním kvality reprodukce zvuku v elektronických zařízeních se však tým zvukových designérů v herních projektech rovněž rozrostl a požadavky, které jsou na něj kladeny, se nyní mohou přiblížit požadavkům středně velkých filmů. V dřívějších hrách a videoherních systémech byly zvukové efekty zpravidla vytvořeny za použití elektronického syntetizéru, uměle. V moderních systémech umožnilo zvýšení paměťové kapacity a kvality playbacku využití skutečných zvukových nahrávek. Dnešní videohry také typicky využívají prostorového ozvučení, zvukových karet jako hardwarových akceleratorů (tím odlehčují centrální procesorovou jednotku), které mohou být propojeny s 3D grafikou a dynamicky reagovat na změny a interakce ve hře. Na základě vnitřního nastavení hry a zvukového engine lze provádět více různých výpočtů. To umožní například realistické tlumení zvuku, různé ozvěny a dopplerovský efekt a také další úpravy zvukových nahrávek. Tím opět vznikají nová umělecká díla, k nimž se zásadně váží práva dvou subjektů. Osoby, která zvuk skutečně provede a osoby, která zvuk zaznamená – nahraje. Opět je možné spekulovat o tom, kdo je autorem zvuku, který je změněn z původního automaticky za pomoci počítačového programu.

4.2 Prvky uživateli nepřístupné

4.2.1 Zdrojový a strojový kód

Zdrojový kód i strojový kód byly již stručně popsány v předchozí části v kapitole 3.2.

⁹⁷ Sound effect Wikipedia. [online]. [cit. 14. 10. 2019]. Dostupné z:https://en.wikipedia.org/wiki/Sound_effect.

Zdrojový kód je fundamentální složkou, základním vyjádřením počítačového programu, jak je napsán programátorem. Oproti strojovému kódu je čitelný a srozumitelný pro osobu, která má znalosti daného jazyka. Pokud programátor napíše sekvenci v určitém programovacím jazyce do textového souboru, tak se o takovém souboru hovoří jako o souboru obsahujícím zdrojový kód. Jedná se o „literární“ vyjádření díla a je chráněno jako literární autorské dílo. Programátoři k jeho tvorbě nejčastěji používají textové editory, vizuální programovací editory nebo speciální vývojová prostředí – softwary usnadňující práci programátorů většinou zaměřené na jeden konkrétní programovací jazyk. Obsahují editor zdrojového kódu, kompilátor na strojový kód, případně další nástroje. Zdrojový kód neslouží pouze k tvorbě počítačového programu, ale může dále sloužit k jeho nejrůznější modifikaci a přizpůsobení. Po kompilaci se ze zdrojového kódu stává kód strojový.⁹⁸

Zdrojový a strojový kód jsou také považovány za „před“ a „po“ verze kompilovaného počítačového programu. Avšak pro nekompileované programovací jazyky, tzv. skripty (např. JavaScript), se pojmy zdrojový a strojový kód neuplatní, protože je zde pouze jediné vyjádření kódu.

Strojový kód je výstup kompilovaného zdrojového kódu. Je převeden do jazyka, kterému rozumí CPU – centrální procesorová jednotka počítače. Souhrnně lze uvést: *„Program ve strojovém kódu se skládá z jednoduchých příkazů – instrukcí. Instrukce má většinou dvě základní části kód operace, který udává, co se má udělat, a adresy (někdy i více adres), který říká [sic!], s jakými daty se má operace provést. Instrukce jsou zapsány čísly (navíc zapsanými ve dvojkové či šestnáctkové soustavě), strojový kód je proto pro člověka velmi nesrozumitelný. Z toho důvodu se v něm programuje jen zcela výjimečně a byla postupně vytvořena řada programovacích jazyků, které jsou pro člověka přece jenom srozumitelnější. Program zapsaný v takovém jazyce ovšem počítač přímo vykonávat neumí, a musí být proto speciálním programem – tzv. překladačem – přeložen do strojového kódu, který se teprve může provést.“⁹⁹*

⁹⁸ What is Source Code in Programming and How Does It Work? Application Architecture information, news and tips - SearchAppArchitecture [online]. [cit. 14. 10. 2019].

Dostupné z: <https://searchapparchitecture.techtarget.com/definition/source-code>.

⁹⁹ Od strojového kódu k programovacím jazykům. Faculty of Informatics, Masaryk University | Faculty of Informatics Masaryk University [online]. [cit. 15. 10. 2019].

Dostupné z: <https://www.fi.muni.cz/usr/jkucera/pv109/sl5.htm>.

Zdrojový kód je tedy v dnešní době nadřazený pojem a teprve jeho kompilací vzniká strojový kód. Oba tyto kódy jsou vyjádřením počítačového programu v objektivně vnímatelné podobě podle ustanovení § 9 odstavce 1 autorského zákona a jsou jako takové podle tohoto zákona chráněny.

4.2.2 Herní engine

Herní enginey jsou určitá rozhraní, v rámci kterých mohou vývojáři vytvářet své hry a zároveň je spustit na různých zařízeních – počítačích, konzolích nebo mobilních telefonech. Následně jsou také „jádem“ počítačového programu obsaženého ve videohře. Skládají se ze softwarové sady s množstvím komponent, jako například z renderovacího engine, zvukového engine, fyzikálního engine a umělé inteligence ve smyslu počítačového programu. Vývojářská studia vytváří tyto enginey za účelem umožnění herním vývojářům vytvářet hry – buď za poplatek, nebo bez poplatku, například pro vlastní účely. Ve videoherním průmyslu se enginey nazývají „middleware“ tedy software, poskytující služby jiným softwarovým aplikacím a sloužící jako prostředník v herním vývoji a z hlediska práva je možné, aby za splnění kritérií autorského zákona požívaly ochrany jako počítačový program.¹⁰⁰

Kvůli omezením nebo určitým specifičnostem konkrétních engineů se však mohou některé události nebo úkoly v pozadí projevit pro každou hru vytvořenou pomocí tohoto engineu stejným způsobem. Tato konkrétní vlastnost (bez ohledu na to, jak významná může být pro hru) je v podstatě stejná ve všech hrách vytvořených pomocí stejného engineu, a konkrétní část zdrojového kódu, která ji vyjadřuje, není originální per se. Toto se vztahuje zejména na hry, které z důvodu použití stejného engineu sdílejí zdrojový kód, což v tomto případě nepovažujeme za kopírování cizího díla, protože podobnost her spočívá ve vlastnosti a shodě nástrojů, za pomoci kterých byly vytvořeny.¹⁰¹

V osmdesátých a devadesátých letech si videoherní společnosti běžně vytvářely vlastní herní enginey, avšak dnes si to vzhledem k jejich komplikovanosti mohou dovolit pouze velká studia, která na to mají dostatek zdrojů. Menší studia běžně z důvodů velké časové a finanční úspory využívají licencované nástroje třetích stran.

¹⁰⁰ How Do Game Engines Work? Interesting Engineering [online]. Copyright © Copyright 2019 [cit. 14. 10. 2019]. Dostupné z: <https://www.interestingengineering.com/how-game-engines-work>.

¹⁰¹ Zpráva WIPO (RAMOS, Andy a kol.) [online]. Copyright © The Legal Status of Video Games.

[cit. 14. 10. 2019]. Dostupné z:

http://www.wipo.int/export/sites/www/copyright/en/creative_industries/pdf/video_games.pdf str. 11.

4.2.3 Softwarová dokumentace

V informatice je dokumentace k softwaru psaný text, který doprovází počítačový software. Navrhuje, jak provést vývoj počítačového programu, dokumentuje ho a vysvětluje práci či použití konkrétního softwaru. Jejím smyslem je zajištění kvality a usnadnění práce při vývoji a užívání daného produktu. Dokumentace v rámci softwarového inženýrství se dělí na několik částí, v různých oborech činnosti a u různých výrobců se může používat i jiné názvosloví, než je zde uvedeno (např. systémová analýza, aplikační analýza,...)

a) Specifikace požadavků na software – určuje, co by měl výsledný software obsahovat, jaké mít funkce a čemu sloužit. Jedná se o popis toho, co konkrétní software dělá nebo musí dělat. Je využívána zejména při vývoji a slouží jako základní informace pro to, co se od výsledného produktu očekává. Dokumentace požadavků je výsledkem práce lidí, kteří se podílejí na výrobě softwaru: koncoví uživatelé, zákazníci, produktoví manažeři, projektoví manažeři, prodejci, pracovníci marketingu, softwaroví architekti, inženýři, návrháři, vývojáři a lidé, co tyto softwary testují.

b) Dokumentace architektury – vysvětluje strukturu softwaru, jak má být z hlediska programování vystaven a jaké jsou základy pro použití u návrhů softwarových komponent. Dokumentace architektury je zvláštním druhem dokumentu. Architektura dokumentu je třetí částí odvozenou z kódu (druhou částí je návrh dokumentu a první je kód). Tyto dokumenty nepopisují, jak se program chová v praxi, ale stanoví jeho základní konstrukci a další všeobecná ustanovení.

c) Dokumentace designu – zabývá se porovnáváním dokumentů nebo obchodních studií, která mají často podobu tzv. „Bílé knihy“ – předkládá možné problémy a nastiňuje jejich řešení. Zaměřuje se na jeden specifický aspekt systému a navrhuje alternativní přístupy. Může obsahovat uživatelské rozhraní, kód, design nebo také architektonické úrovně. Tyto aspekty popisují jednu nebo více alternativ pomocí kladů a záporů.

d) Technická dokumentace – tato dokumentace vzniká přímo při tvorbě softwaru a popisuje jednotlivé části psaného kódu daného programu. Obsahuje dokumentaci konkrétního kódu, algoritmy v software zakomponované, popisuje rozhraní a API – rozhraní pro programování.

- e) Uživatelská dokumentace – příručky či manuály pro koncového uživatele, případně administrátory systému a podporu popisují ovládání softwaru.
- f) Marketingová dokumentace – zahrnuje postup zviditelnění softwaru, jejíž cílem je zajistit odbyt výsledného produktu.¹⁰²

Každá z částí této dokumentace může být za podmínek směrnice o právní ochraně počítačových programů, tedy zejména to, že povaha těchto dokumentací v pozdější etapě umožní vytvoření počítačového programu, přípravným koncepčním materiálem podle ustanovení § 65 odstavce 1 autorského zákona a jako taková, pokud sama o sobě splňuje pojmové znaky díla dle autorského zákona, je chráněna jako dílo literární, přičemž: „Tvůrce těchto přípravných materiálů zpravidla není možné z pohledu českého autorského práva považovat za spoluautory výsledného počítačového programu, neboť jejich tvůrčí příspěvek (koncepční materiál) je zpravidla schopen samostatného užití.“ Ve většině případů se však považuje dokumentace za jedinečné dílo, které podléhá ochraně nezávisle na počítačovém programu a nikoliv za koncepční materiál a jeho ochrana se liší od ochrany softwaru.

4.2.4 Ovladače

V odvětví informatiky nazýváme ovladačem zařízení počítačový program, který ovládá nebo řídí určitý typ zařízení připojeného k počítači.¹⁰³ Ovladač poskytuje softwarové rozhraní k hardwarovým zařízením, které umožňuje operačním systémům a jiným počítačovým programům přístup k hardwarovým funkcím bez nutnosti znát přesné podrobnosti o používaném hardwaru. Zjednodušeně je to program, který umožňuje operačnímu programu a jiným programům využívat hardwarové komponenty počítače, jakým je například grafická a zvuková karta nebo například joystick, volant či jiné příslušenství. Ovladač komunikuje se zařízením prostřednictvím počítačové sběrnice nebo komunikačního subsystému, ke kterému se hardware připojuje. Když konkrétní program vyvolá podprogram v ovladači, ovladač vydá příkazy k jím ovládanému zařízení. Jakmile zařízení odešle data zpět řadiči, může ovladač vyvolat podprogramy

¹⁰² Dokumentace k softwaru – Wikipedie. [online]. Dostupné z: https://cs.wikipedia.org/wiki/Dokumentace_k_softwaru.

¹⁰³ What is device driver? - Definition from WhatIs.com. Enterprise Desktop information, news and tips - SearchEnterpriseDesktop [online]. [cit. 14. 10. 2019]. Dostupné z: <https://searchenterprisedesktop.techtarget.com/definition/device-driver>.

v původním konkrétním programu. Ovladače jsou závislé na hardwaru a jsou specifické pro konkrétní operační systémy.¹⁰⁴

Ovladače jsou počítačovými programy podle ustanovení § 65 odstavce 1 autorského zákona, a pokud splní požadavky originality, jsou výsledkem vlastní duševní tvorby autora a jsou vyjádřeny v objektivně vnímatelné podobě (kódech), budou chráněny autorským zákonem.

4.3 Modifikace videoher

Modifikace videoher, zkráceně označované jako mody, jsou takové modifikace hry, které vytvářejí vlastní úrovně, objekty, postavy nebo dokonce nové samostatné hry na základě existujícího herního enginu. Některé hry samotné obsahují takové editory pro snadnější modifikace a podporují hráče v přetváření hry. Osoba, která modifikuje hru, se nazývá „modderem“ a jedná se vždy o osobu odlišnou od autora videohry.¹⁰⁵ Z právního hlediska zde tvůrčí činností takového moddera vzniká zpracování původního díla nebo dílo nové. Podle ustanovení § 2 odstavce 4 autorského zákona se jedná o dílo, které vzniklo zpracováním díla jiného. Pokud by taková modifikace nebyla učiněna oprávněně na základě licence, zasahovala by do práva autora na nedotknutelnost díla, ale zejména pak do práva díla užít. Ti vývojáři, kteří modifikační editory pro své hry přímo vydávají, mívají ve svých smluvních podmínkách často také licenci k využití tohoto nástroje ke změně hry.

¹⁰⁴ WILEY, John & Sons. EMC Education Services (2010). Information Storage and Management: Storing, Managing, and Protecting Digital Information. [online]. [cit. 19. 10. 2019]. Dostupné z: <http://aad.tpu.ru/practice/EMC/Information%20Storage%20and%20Management-v.2.pdf>.

¹⁰⁵ What is mod? Webopedia Definition. Webopedia: Online Tech Dictionary for IT Professionals [online]. Dostupné z: <https://www.webopedia.com/TERM/M/mod.html>.

5 Autorství a autorská práva k videohram

Vzhledem k tomu, že jsem podle naší právní úpravy nedokázal podřadit videohru pod některé z typizovaných děl v rámci našeho právního řádu, budu v této části s videohrou pracovat jako s uměleckým dílem, které je „*komplexní předmět, který zahrnuje nejen počítačový program, ale i grafické a zvukové prvky, které jsou sice kódovány v programovacím jazyce, ale mají vlastní tvůrčí hodnotu, kterou nelze zúžit na zmíněné kódování,*“ podle rozhodnutí ve věci Nintendo¹⁰⁶, se kterým souhlasí i zpráva WIPO, jak je uvedeno v části 2 Pojem videohra.

V rámci této části rozeberu autorství videohry, režimy, v jakých může být vytvořena a jak je možné ji podle českého právního řádu z tohoto hlediska kvalifikovat.

5.1 Autor

Autorský zákon ve svých ustanoveních §5 až §8 uvádí, kdo je autorem díla. Jedno pravidlo se objevuje ve všech ustanoveních: autorem je vždy a pouze fyzická osoba. Z čeho zde zákonodárce vycházel? Předpoklad ke vzniku autorského díla je duševní činnost a duševní činnosti je schopna jedinečně fyzická osoba, osoba právnická duševní činnost vyvíjet nemůže. V případě počítačových programů, které jsou typicky dílem více osob, se situace komplikuje. Stejně tak, pokud se ve hře nachází jiná díla v rámci různých prvků, které jsem v předcházející části této práce představil. Videohra je jako celek komplexní produkt, na jehož tvorbě se podílí mnoho osob.

Počet osob, které se účastní na vývoji hry, se liší v závislosti na velikosti projektu, vývojářského studia, druhu videohry a platformě, pro kterou je vytvářena. V uplynulých letech prošel videoherní průmysl značným vývojem a stejně tak profesionalita, specializace a odborné schopnosti fyzických osob, které hry vyvíjejí. V důsledku toho může stávající videoherní vývoj zahrnovat ještě vyšší počet specialistů, než který je běžný pro jiná komplexní autorská díla, například filmová.

Osoby podílející se na tvorbě videohry:

- a) producenti, kteří dohlížejí na práci celého vývojového týmu v celém procesu vývoje hry, zajišťují jeho financování a management. Dalšími funkcemi v této kategorii jsou: produkční koordinátor, asistent produkce, ředitel produkce,

¹⁰⁶ Rozsudek Soudního dvora (čtvrtého senátu) Ve věci C-355/12, ze dne 23. ledna 2014, Nintendo Co. Ltd v. PC Box Srl a 9Net Srl.

- b) herní designéři: vedoucí designér, úroňový designér, designér obsahu, herní scénárista, systémový designér, technický designér, designér grafického uživatelského rozhraní. Zejména významná je funkce výtvarného ředitele, který má obdobné postavení jako filmoví režiséři,
- c) výtvarníci zodpovědní za tvorbu vizuální stránky hry,
- d) programátoři, kteří vyvíjejí a přizpůsobují herní kód,
- e) zvukový designér, který je zodpovědný za zvukový doprovod (složku) hry,
- f) nositelé příbuzných práv právu autorskému – výkonní umělci jako jsou herci, ve vztahu k hlasu i pohybu, a ostatních práv souvisejících s právem autorským jako jsou výrobci - producenti zvukověobrazových (audiovizuálních) a zvukových záznamů (nahrávek),
- g) další nekreativní pozice – testeři kvality, vydavatel videohry, účetní, marketingoví experti, manažer komunity a mnoho dalších.

Tento seznam čerpající ze zprávy WIPO¹⁰⁷ je pouze příkladný, nikoliv vyčerpávající. Zejména u her typizovaných, které vyžadují další odborníky, např. historiky nebo sportovní experty, bývá často pracovníků a různých profesí daleko více.

Zda tito profesionálové drží autorská práva a k jakým prvkům, bude záležet na jejich přínosu k celkovému dílu, režimu ve kterém své dílo vytvořili a na specifické úpravě dané konkrétní jurisdikce. Obecně je k tomu, aby byla osoba držitelem autorského práva, potřeba vytvořit originální (podle § 2 odst. 1 AZ jedinečný) tvůrčí prvek a vyjádřit jej ve vnímatelné podobě nebo provést dílo někoho jiného (zejména hudebníci a herci). Ve většině případů však tito autoři či výkonní umělci mají pracovněprávní vztah s vývojářskou společností, takže na jejich výsledky tvůrčí činnosti a autorská či související práva dopadá úprava zaměstnaneckého díla. Pokud však nejsou v tomto vztahu, musí osoba ve vedení herního vývoje zajistit práva pro to, aby mohla hru uvést na trh a prodávat.

Podle dualistických principů autorského práva České republiky vyjádřených v ustanovení § 10 autorského zákona, práva autora k jeho dílu dělíme do dvou základních skupin: absolutní výlučná práva osobnostní a výlučná práva majetková.

¹⁰⁷Zpráva WIPO (RAMOS, Andy a kol.) [online]. Copyright © [cit. 08. 10. 2019]. Dostupné z: https://www.wipo.int/export/sites/www/copyright/en/creative_industries/pdf/video_games.pdf. Str. 9-10.

5.1.1 Osobnostní práva

Jedná se o subjektivní práva autora nemajetkové povahy. Úprava vychází z povahy díla, jakožto součásti osobnosti autora a jeho virtuální přítomnosti v jím vytvořeném díle, a proto pokud nakládá osoba s dílem autora, nepřímou se tím dotýká i autorovy osoby.¹⁰⁸

Osobnostní práva autorská se týkají všech typů děl podle autorského zákona. Počítačová hra se skládá z několika druhů děl, které byly v předcházející části představeny: obvykle z počítačového programu, databází, děl audiovizuálních, literárních, hudebních, výtvarných, choreografie, architektonických a dalších děl uměleckých.

Autorský zákon v ustanovení § 11 stanovuje: „*Osobnostních práv se autor nemůže vzdát; tato práva jsou nepřevoditelná a smrtí autora zanikají.*“ Jansa ve své publikaci dále uvádí: „*Osobnostní práva jsou fixována na osobnost autora softwaru. Není však vyloučeno, aby sám autor udělil souhlas k zásahu do těchto práv (jako např. u open source softwaru.)*“¹⁰⁹

Osobnostní autorská práva k počítačovému programu¹¹⁰, stejně u všech výše zmíněných děl podle autorského zákona, a tedy k videohře jako díla uměleckého, jsou trojího druhu:

- a) Právo na zveřejnění – právo prvního zpřístupnění veřejnosti.¹¹¹ Jakmile je jednou dílo zpřístupněno, právo se konzumuje – mluvíme o jeho vyčerpání a při dalších užitích díla autor poskytuje oprávnění k užití díla v rámci majetkových práv.¹¹²
- b) Právo osobovat si autorství – tedy právo na označení a právo bránit se vůči jiné osobě, která si přisvojuje autorství. Obsahuje právo autora rozhodnout o tom, zda bude jeho autorství uvedeno při užití jeho díla a také jakým způsobem. Kde však jsou uvedeni autoři videohry a jejich součástí? V dřívějších dobách arkádových her se společnosti, které hry vyvíjely, ve snaze zabránit

¹⁰⁸ SRSTKA Jiří, BARTÁK Jan, DOBŘICHOVSKÝ Tomáš, et al. Autorské právo a práva související: vysokoškolská učebnice. Praha: Leges, 2017. Student (Leges). ISBN 978-80-7502-240-0. str. 84.

¹⁰⁹ JANSÁ, Lukáš, Petr OTEVŘEL a Martin ŠTEVKO. Softwarové právo. 3. aktualizované a rozšířené vydání. Brno: Computer Press, 2018. ISBN 978-80-251-4914-0. str. 40.

¹¹⁰ Jansa ve své publikaci používá pojem software promiscue s pojmem počítačový program. Jak jsme uvedli, podle jiných odborníků jde o chybné řazení z pohledu práva, avšak z pohledu praxe se jedná o běžný přístup.

¹¹¹ Autorský zákon § 4 a 11.

¹¹² SRSTKA Jiří, BARTÁK Jan, DOBŘICHOVSKÝ Tomáš, et al. Autorské právo a práva související: vysokoškolská učebnice. Praha: Leges, 2017. Student (Leges). ISBN 978-80-7502-240-0. str. 87.

programátorům změnit zaměstnání, snažily zabránit uveřejnění jejich jmen. „You’re only as good as your last game“ – jsi pouze tak dobrý jako tvá poslední hra, je doposud heslem videoherního průmyslu. Jenže jak má programátor předvést, jak je dobrý, když svou hru nemůže nijak podepsat a poté tak dokazovat, že se na její tvorbě podílel? Inovativně se tento problém rozhodl řešit programátor Warren Robinett, který své jméno napsal do tajné místnosti přímo ve hře, poté, co mu Atari v roce 1979 nedovolila se pod hru „podepsat“. V praxi se uvádění autorů u videoher liší. Zaměstnanci bývali často neoznačeni, zaměnění či úplně vynecháni z takzvaných credits – podobně jako na konci filmů v závěrečných titulcích. V roce 2006 proběhl výzkum, kde 35 % respondentů z řad herních vývojářů uvedlo, že nikdy nebo jen zřídka jsou jejich jména oficiálně spojena s videohrou. Jak jsme výše vysvětlili, taková situace je v rozporu s českou právní úpravou a je zásahem do osobnostního práva autora. Různá sdružení vývojářů, např. International Game Developers Organization (Mezinárodní asociace herních vývojářů), se však zasazují o práva osob, které se autorsky podílejí na vývoji videoher a například vytvořila Manuál přiznávání zásluh, který uvádí, že každá osoba, zaměstnanec či externista, která se podílela na vývoji hry alespoň z 5 % nebo po dobu alespoň 30 pracovních dní, má nárok na přiznání zásluh – uvedení jména autora a zároveň jeho funkci v rámci vývoje.¹¹³

- c) Právo na nedotknutelnost – nedotknutelnost díla spočívá zejména v nutnosti souhlasu autora se změnou a zásahu do díla a právo požadovat, aby dílo nebylo užíváno znehodnocujícím způsobem, resp. snižujícím jeho hodnotu. Změny a zásahy sledujeme v následujících podobách: 1. Zpracování, tedy adaptace, kdy je dílo dotčeno tvůrčím způsobem a vzniká dílo nové, dílo derivativní. 2. Marginální úpravy, kterými smí nabyvatel díla upravit nezásadním způsobem, pokud lze spravedlivě očekávat, že by k takovým změnám dal autor souhlas.¹¹⁴ Sám je však může předem vyloučit. 3. Změny díla, jež nejsou tvůrčím zpracováním a marginální změnou, a přesto jsou narušením nedotknutelnosti

¹¹³ Game Crediting Guide 9.2 August 2014 International Game Developer Association [online]. CC BY-NC-SA 4.0 [cit. 16. 10. 2019].

Dostupné z: https://cdn.ymaws.com/www.igda.org/resource/collection/A8B5D966-B366-413D-B4AF-9086252F7235/IGDA_Game_Crediting_Guide_Draft_9-2.pdf

¹¹⁴ SRSTKA Jiří, BARTÁK Jan, DOBŘICHOVSKÝ Tomáš, et al. Autorské právo a práva související: vysokoškolská učebnice. Praha: Leges, 2017. Student (Leges). ISBN 978-80-7502-240-0. str. 87-89.

díla. 4. Dalším druhem práva na nedotknutelnost díla je právo autorského dohledu podle ustanovení § 11 odstavce 3 autorského zákona, sloužící k tomu, aby dílo nebylo při užití dehonestováno.¹¹⁵ Autor může dohlížet nad plněním této povinnosti jinou osobou, nevyplývá-li z povahy díla nebo jeho užití jinak, anebo nelze-li po uživateli spravedlivě požadovat, aby autorovi výkon práva na autorský dohled umožnil.¹¹⁶

Co se však týká zaměstnaneckého díla, autorský zákon v ustanovení § 58 odstavci 4, uvádí, že autorova osobnostní práva k zaměstnaneckému dílu nejsou dotčena, avšak současně uvádí v zájmu bezproblémového užití díla domněnku, podle které se má za to, že autor svolil ke zveřejnění, úpravám, zpracování včetně překladu, spojení díla s jiným, zařazení do díla souborného a také uvádění díla na veřejnost pod zaměstnavatelovým jménem. Což se zdá býti v rozporu s předem řečeným a „*klíčem k výkladu tohoto ustanovení bude zřejmě aritmetický postup, kdy od všech osobnostních práv, která uvádí autorský zákon, budou ,odečtena‘ ta, jež zůstávají zaměstnavateli.*“¹¹⁷ Obdobná pravidla se použijí na dílo na objednávku v případě děl výslovně uvedených autorským zákonem, tuto problematiku si přiblížíme níže.

Osobnostní práva zanikají smrtí autora, avšak nikdo si ani nadále nesmí osobovat jeho autorství k dílu a nikdo nesmí dílo užít způsobem, který snižuje jeho hodnotu. Pokud je to obvyklé a nejde-li o dílo anonymní, musí se při jeho užití uvádět autor. Ochrany se může domáhat i po zániku majetkových práv osoba autorovi blízká, právnická osoba sdružující autory nebo příslušný kolektivní správce.¹¹⁸

5.1.2 Majetková práva

Autorská majetková práva jsou též práva výlučná, nepřevoditelná. Skrze majetková práva autor realizuje své ekonomické i jiné zájmy spojené s nakládáním s dílem ve vztahu k veřejnosti – zejména svolení k užití svých děl, a to licenční smlouvou. Majetková práva můžeme rozdělit na dvě základní množiny, právo dílo užít a jiná

¹¹⁵ SRSTKA Jiří, BARTÁK Jan, DOBŘICHOVSKÝ Tomáš, et al. Autorské právo a práva související: vysokoškolská učebnice. Praha: Leges, 2017. Student (Leges). ISBN 978-80-7502-240-0. str. 87-89.

¹¹⁶ HOLCOVÁ, Irena, KŘEŠŤANOVÁ, Veronika, FALADOVÁ, Adéla, KŘÍŽ, Jan, DOBŘICHOVSKÝ, Tomáš, ŽIKOVSKÁ, Petra, CÍSAŘOVÁ, Zuzana, PUMANOVÁ WÜNSCHOVÁ, Alexandra. Autorský zákon a předpisy související (včetně mezinárodních smluv a evropských předpisů): komentář. Praha: Wolters Kluwer, 2019. ISBN 978-80-7598-049-6.

¹¹⁷ SRSTKA Jiří, BARTÁK Jan, DOBŘICHOVSKÝ Tomáš, et al. Autorské právo a práva související: vysokoškolská učebnice. Praha: Leges, 2017. Student (Leges). ISBN 978-80-7502-240-0. str. 87-89.

¹¹⁸ Autorský zákon § 11 odstavec 5.

majetková práva. Právo autora dílo užít, se sestává z katalogu práv uvedeného v § 12 odst. 4, přičemž v ustanoveních § 12 až 23 autorského zákona máme demonstrativní výčet způsobů užití vyplývajících z jednotlivých práv, ustanovení § 24 až 25a obsahují základní jiná majetková práva autora na odměnu (resale odměnu a náhradní odměnu). V rámci práv na náhradní odměnu, takzvaných kompenzačních, bych připomněl právo na dodatečnou odměnu podle ustanovení § 2374 občanského zákoníku – takzvanou bestsellerovou doložku, kde za splnění podmínek má autor právo na dodatečnou odměnu. Toto ustanovení již bylo představeno příkladem z praxe i na případu mezi tvůrci videohry *Zaklínač* a autora její knižní předlohy Andrzeje Sapkowského v předchozí části.

Jak již bylo uvedeno, autorská práva majetková jsou nepřevoditelná, avšak je možné v konkrétních případech stanovených zákonem i převést výkon těchto práv, například u zaměstnaneckého díla nebo u počítačového softwaru vytvořeného na objednávku. Můžeme je tedy dělit podle toho, jak jsou majetková práva vykonávána – buď autorem, nebo jinou osobou na základě udělené licence nebo zaměstnavatelem jako vykonavatelem majetkových práv, či na základě převedení práva výkonu majetkových práv se souhlasem autora. Majetková práva autorská je nutno odlišovat od vlastnických práv k hmotnému substrátu, jímž jsou vyjádřena – tedy například od fyzické kopie hry na datovém nosiči.

Jaké jsou jednotlivé způsoby užití díla? Zákon nám záměrně v ustanoveních § 12 až 23 uvádí pouze demonstrativní výčet, ponechává množinu otevřenou pro případ, že by existoval jiný možný, dosud nepoznaný, způsob užití díla. Vyjmenované způsoby užití můžeme také rozdělit na dvě skupiny, a to podle toho, zda jde o díla, která jsou vyjádřena v hmotné podobě substrátu či díla, která jsou sdělována veřejnosti v nematerializované podobě, např. ve formě elektronické jak je uvedeno v ustanovení § 13 odst. 2 autorského zákona.

- a) Právo na rozmnožování. Rozmnožování je základním způsobem užití a bývá základem dalších způsobů užití všech druhů děl. Zákon rozmnožováním rozumí zhotovování dočasných nebo trvalých, přímých nebo nepřímých rozmnoženin díla nebo jeho části, a to jakýmkoli prostředky a v jakékoli formě. Za rozmnožení videohry považujeme vytvoření její kopie, ať už v hardwaru počítače nebo na datový nosič a také podle ustanovení § 66 autorského zákona

zhotovení technické rozmnoženiny, pokud je nezbytná pro uložení počítačového programu do paměti počítače, pro jeho zobrazení, provoz a přenos.¹¹⁹

- b) Právo na rozšiřování. Tím rozumíme prodej nebo jiný převod vlastnického práva k originálu díla nebo k jeho rozmnoženině – u videoher se prodej týká výlučně rozmnoženiny. Toto právo se prvním prodejem nebo jiným prvním převodem vlastnického práva k originálu nebo k rozmnoženině díla v hmotné podobě, který byl uskutečněn autorem nebo s jeho souhlasem na území některého z členských států Evropské unie nebo některého ze států tvořících Evropský hospodářský prostor, ve vztahu k takovému originálu nebo rozmnoženině díla pro území členských států Evropské unie a států tvořících Evropský hospodářský prostor vyčerpá – tedy autor již toto právo nemůže vykonat. V našem případě tedy zejména prodejem díla na hmotném nosiči DVD. Oproti tomu jeho koupě a online stažení zákazníkem, které se s rozšířením vysokorychlostního internetu stalo dominantním, není rozšířením hmotného substrátu, a tedy nevyčerpá právo autora. Jen v roce 2018 se v USA prodalo 83% videoher digitálně a 17% na fyzickém nosiči.¹²⁰
- c) Právo na pronájem. Jedná se o zpřístupnění originálu díla nebo rozmnoženiny v hmotném či nehmotném substrátu za účelem hospodářského prospěchu. Tento případ však není běžný pro videohry. Jedná se o časově omezenou licenci. Typicky se jednalo o videopůjčovny, které nyní také zanikají, nebo pronájem notových materiálů k živým hudebním nebo hudebně dramatickým vystoupením.
- d) Právo na půjčování – půjčování originálu či rozmnoženiny díla. Jde o bezúplatné licencování. Opět se netýká videoher, ale zejména literatury ve veřejných knihovnách. Knihovny zde mají od nositelů autorských práv hromadnou licenci skrze Národní knihovnu ČR.
- e) Právo a vystavování – právo na vystavení originálu či rozmnoženiny, opět se netýká videoher.

¹¹⁹ JANSÁ, Lukáš, Petr OTEVŘEL a Martin ŠTEVKA. Softwarové právo. 3. aktualizované a rozšířené vydání. Brno: Computer Press, 2018. ISBN 978-80-251-4914-0. str. 42.

¹²⁰ U. S. computer and video game sales - digital vs. physical 2017 | Statista. • Statista - The Statistics Portal for Market Data, Market Research and Market Studies [online]. Copyright © Statista 2019 [cit. 18. 10. 2019]. Dostupné z: <https://www.statista.com/statistics/190225/digital-and-physical-game-sales-in-the-us-since-2009/>.

f) Právo na sdělování videohry veřejnosti. Jde mj. o sdělování díla počítačovou nebo obdobnou sítí. Je to takové zpřístupnění, při kterém může mít kdokoliv přístup k dílu v čase a místě podle své volby právě skrze síť – typicky internet. Tímto se liší od vysílání televizního, kde vysílatel určuje daný čas. Mimo internetové sítě ještě rozlišujeme intranet – což je síť, která je určitým způsobem omezená, například pouze pro zaměstnance společnosti. Internetová síť je přístupná všem, je zde však nutné ze strany autorů učinit různá omezení – zabezpečení proti neoprávněným přístupům, například použití hesla nebo klíče. Toho využívají různé webové videoherní platformy, kde si zákazník nemusí hru stahovat a vytvářet tak kopii, ale hraje ji online přímo za pomoci prohlížeče. To je stejný princip jako nyní u nyní velmi populární streamovací služby typu Netflix, Amazon Prime, HBO Go pro díla audiovizuální a Spotify a Google Play pro díla hudební. Zajímavá je problematika streamování videoher, kde hráč, který si zakoupil videohru, sám nahrává videa ze hry. Zde záleží na licenčních ujednáních ve smlouvě s autorem videohry. Ve většině případů je to přímo povoleno, protože autoři videoher tímto mají skvělou reklamu. Toto však nelze aplikovat například na situaci, kdy si divák zaplatí vstup do divadla, vystoupení si nahraje a následně ho zveřejní na internetu. To je samozřejmě neoprávněné jednání.¹²¹ Pokud konzument stáhne dílo z internetu tak, že dílo zůstane v paměti počítače, telefonu či jiné platformy konzumenta, je obdobné s výše zmíněným rozšiřováním. Pokud by konzument dílo stáhl takovým způsobem, že se dílo po čase znepřístupní či znehodnotí, jedná se o obdobu pronájmu, pokud je bezúplatné, může se jednat o půjčování. Výše zmíněné streamování je obdobou vysílání díla. V souvislosti s teritoriální ochranou autorských práv existuje tzv. „geoblocking“, tedy blokování obsahu na internetu podle IP osoby, která se přihlašuje online. Evropská unie je dlouhodobě toho názoru, že geoblocking mezi členskými státy podřívá jednotný digitální trh unie, je diskriminační a přijala Nařízení o neoprávněném zeměpisném blokování¹²² s

¹²¹ Streamování počítačových her z pohledu práva | epravo.cz. EPRAVO.CZ – Váš průvodce právem - Sbírnka zákonů, judikatura, právo [online]. Copyright © EPRAVO.CZ, a.s. 1999 [cit. 18. 10. 2019]. Dostupné z: <https://www.epravo.cz/top/clanky/streamovani-pocitacovych-her-z-pohledu-prava-109025.html>.

¹²² NAŘÍZENÍ (EU) 2018/302 EVROPSKÉHO PARLAMENTU A RADY ze dne 28. února 2018 o řešení neoprávněného zeměpisného blokování a dalších forem diskriminace založených na státní

účinností od 3. 12. 2018. Jiné státy mimo Evropskou unii mohou mít odlišnou regulaci, zejména státy jako Rusko nebo Čína, které používají cenzuru, mají značně omezené a kontrolované stránky, které ve své zemi zpřístupňují. Zahraniční subjekty musí žádat o povolení vládu Čínské lidové republiky, aby mohly poskytovat své digitální služby a produkty na jejich území. Čína má obrovský videoherní trh a je nutné předem přesně zjistit, co je k proniknutí na něj potřeba.

- g) Právo na vysílání rozhlasem nebo televizí. Tím rozumíme zpřístupňování díla za použití prostředků, které slouží k šíření zvuků anebo obrazů bezdrátově, po drátu, kabelem a družicí, pokud tak činí původní vysílatel. Nás zde zajímá zejména televizní vysílání, protože videohry je možné nyní sledovat i v televizi. V roce 2008 zahájila Londýnská společnost GINX Esports TV vysílání do padesáti zemí v deseti jazycích, přičemž se zaměřuje nejen na pořady o videohrách, ale také na živé vysílání her v rámci zápasů. Od ostatních druhů užití se liší tak, že si divák nemůže vybrat, kdy se bude na daná díla dívat, ale pouze kde. Čas zde určuje vysílatel.
- h) Právo na přenos rozhlasového a televizního vysílání. Jedná se o zpřístupňování díla úplným a nezměněným přenosem vysílání za podmínky, že je uskutečňuje jiná osoba než vysílatel.
- i) Právo na provozování rozhlasového a televizního vysílání. Opět jde o zpřístupňování díla. Zpřístupnění probíhá pomocí přístroje způsobilého k příjmu vysílání. Typicky jde o televizory v restauracích a hotelech, letištích či lázních. Zde je nutné získat licenci od kolektivních správců.

Užití videoher jako celku se licencuje zejména přímo, kolektivní správa pro tento typ díla neexistuje.

Jiná majetková práva jako právo na náhradní odměnu za zhotovení tiskové rozmnoženiny pro osobní potřebu, rozmnoženiny na podkladě zvukovém obrazovém nebo vysílání přenesením na nosiče záznamu pro osobní potřebu, právo na náhradní odměnu za prodej originálu díla, právo na náhradní odměnu v souvislosti s pronájem originálu nebo rozmnoženiny díla nebo náhradní odměna za půjčování slovesných děl

by se k videohře z její podstaty uplatňovala velice obtížně. Autorský zákon v ustanovení § 30 odst. 3 nepovažuje užití počítačového programu či elektronické databáze pro osobní potřebu za volné užití. Vzhledem k povaze videohry můžeme podle mého názoru extenzivně vztáhnout uvedené ustanovení i na videohru.

Majetková práva autora videohry trvají ještě 70 let po jeho smrti a jsou předmětem dědictví. Je-li videohra dílem spoluautorů, počítá se doba trvání majetkových práv od smrti posledního živého spoluautora.

5.2 Zaměstnanecké dílo

Videohra, kterou autor vytvořil ke splnění povinností vyplývajících z pracovněprávních vztahů, je zaměstnanecké dílo. Majetková práva autora k takovému dílu je oprávněn za zákonných podmínek vykonávat svým jménem a na svůj účet zaměstnavatel, pokud se nedohodne s autorem jinak. Pokud je vykonává, existuje již zmíněná právní domněnka, že autor díla svolil ke zveřejnění, úpravám, zpracování včetně překladu, spojení s jiným dílem, zařazení do díla souborného, jakož i k tomu, aby zaměstnavatel dílo pod svým jménem licencoval.¹²³ Také se má za to, že zaměstnanec svolil k dokončení nehotového díla pro případ, že by jeho právní vztah skončil dříve, než dílo dokončí nebo existují-li důvodné obavy, že nestihne v souladu s potřebami zaměstnavatele dílo řádně dokončit.

Pro vznik zaměstnaneckého díla existují dvě podmínky:

- a) Existuje pracovněprávní vztah, služební vztah¹²⁴ či funkční vztah¹²⁵. Tyto vztahy jsou založeny pracovní smlouvou, dohodou o pracovní činnosti nebo o provedení práce. U agenturního zaměstnávání za zaměstnavatele považujeme toho, u něhož zaměstnanec agentury dočasně vykonává práci, není-li mezi agenturou a zaměstnancem dohodnuto jinak. Stejně postavení má i dílo vytvořené na objednávku, které si např. společnost jako objednatel objednala v rámci obchodního vztahu přímo s autorem - s kontraktorem – externistou, podle ustanovení § 58 odstavce 7 autorského zákona.
- b) Zaměstnanecké dílo je vytvořeno ke splnění povinností vyplývajících z uvedeného vztahu (např. plnění pracovního úkolu). Jako takové je velice

¹²³ Autorský zákon § 58 odst. 4.

¹²⁴ Podle zákona 243/2014 Sb., zákon o státní službě.

¹²⁵ Vzniká na základě smlouvy o výkonu funkce: jednatele, člena představenstva, či jiného orgánu společnosti nebo mezi společníkem veřejné obchodní společnosti či komanditní společnosti a společností.

žádoucí, aby bylo v pracovní smlouvě co nejpřesněji uvedeno, co tímto pracovním úkolem je, aby se předešlo následným nesrovnalostem a případným sporům.¹²⁶

Práva výkonu majetkových práv zaměstnavatele k dílu nejsou dotčena ukončením pracovněprávního, služebního nebo funkčního vztahu.

5.2.1 Práva zaměstnavatele k zaměstnaneckému dílu

Podle odstavce 3 článku 2 směrnice o právní ochraně počítačových programů, se zaměstnavatel stává výlučným vykonavatelem majetkových práv k softwaru. Toto ustanovení bych z povahy věci analogicky použil i na videohru. Zaměstnanci tak zůstávají pouze holá autorská práva, bez možnosti s nimi nakládat či je využít.

Jaká práva autora zaměstnavatel u zaměstnaneckého díla nabývá?

- a) Právo výkonu majetkových práv k dílu – tedy jej licencovat s právem poskytovat podlicence, upravovat dílo, spojovat jej s jiným, provádět jeho servis a údržbu a pobírat odměnu.
- b) *„Se svolením programátora postoupit oprávnění výkonu majetkových práv k softwaru třetí osobě, čímž se rozumí právo smluvního přenechání licencování a dalších dispozic se softwarem jiné osobě.“*¹²⁷ Také souhlas s autory jiných částí díla mimo software jako programu a jeho dokumentace, například hudebního doprovodu videohry nebo audiovizuálních děl v ní obsažených. Tento souhlas je možné zahrnout jako ujednání pracovní či jiné smlouvy a udělit jej tak předem – což je také nejvhodnější.
- c) Právo ke zveřejnění videohry – uvést ji na veřejnost pod svým jménem a pod svým jménem jej licencovat.
- d) Právo k úpravám videohry v podobě zásahů do zdrojového kódu programu, úpravy jiných děl ve videohře obsažených, spojení s jiným dílem, zařazení do souboru, zpracování a překladu a jiným změnám.
- e) Právo odmítnout udělení licence zaměstnanci, pokud zaměstnavatel nevykonává právo k videohře nebo je nevykonává dostatečně a zároveň existuje na straně zaměstnavatele závažný důvod. Jako tento důvod postačuje fakt, že předmětem

¹²⁶ JANSÁ, Lukáš, Petr OTEVŘEL a Martin ŠTEVKO. Softwarové právo. 3. aktualizované a rozšířené vydání. Brno: Computer Press, 2018. ISBN 978-80-251-4914-0. str. 106.

¹²⁷ Tamtéž, str. 107.

podnikání zaměstnavatele je licencování daného díla. Pokud by však zaměstnavatel neměl v úmyslu videohra šířit, měl by ji pouze pro vlastní účely a dostatečně ji nevyužíval, pak by zřejmě neměl důvod odmítnout udělení licence zaměstnanci.

- f) Právo k dokončení nehotového díla – pokud zaměstnanecký poměr skončí dříve, než bude videohra dokončena nebo pokud bude zřejmé, že nebude dílo dokončeno řádně a včas.
- g) Právo soudní obrany vůči zásahům do autorských práv k videohře.

Podle Jansa se z povahy těchto oprávnění, která vznikají přímo ze zákona, vylučuje možnost uzavřít mezi zaměstnancem a zaměstnavatelem licenční smlouvu k dotčenému dílu, vzniklému v zaměstnaneckém poměru.¹²⁸ Jansa zde vychází z komentáře k autorskému zákonu od autorů Kříž, Holcová, Kordáč, Křesťanová z roku 2005. Tím však odporuje novější komentářové literatuře, kde Telec a Tůma uvádějí: „...uzavření licenční smlouvy mezi autorem a zaměstnavatelem, které je rovněž možné. Zde platí ustanovení občanského zákoníku o obecné typové licenční smlouvě (§ 2358 a násl. ObčZ).“¹²⁹ V říjnu tohoto roku 2019 vydaný komentář k autorskému zákonu, který napsala Holcová a kolektiv, je stejného názoru v tom, že je možné uzavřít smlouvu před vytvořením díla, tedy před vznikem práva výkonu majetkových práv, a uzavření licenční smlouvy poté může představovat odchýlnou dohodu od zákonné úpravy.¹³⁰

5.2.2 Práva zaměstnance k zaměstnaneckému dílu.

Přesto, že jsou práva zaměstnance k jeho autorskému dílu výrazně omezena, i nadále si zachovává:

- a) Osobnostní práva k dílu – při tvorbě zaměstnaneckého díla, autorovi zůstávají nedotčená osobnostní práva. Jeho právo osobovat si autorství, právo na nedotknutelnost díla a právo na zveřejnění. Podle výše uvedené domněnky se má za to, že autor svolil k zveřejnění díla, jeho úpravám, zpracování (včetně

¹²⁸ JANSÁ, Lukáš, Petr OTEVŘEL a Martin ŠTEVKO. Softwarové právo. 3. aktualizované a rozšířené vydání. Brno: Computer Press, 2018. ISBN 978-80-251-4914-0. str. 112.

¹²⁹ TELEC, Ivo, TŮMA, Pavel. Autorský zákon. 2. vydání. Praha: Nakladatelství C. H. Beck, 2019, ISBN: 978-80-7400-748-4. Str. 654.

¹³⁰ HOLCOVÁ, Irena, KŘEŠŤANOVÁ, Veronika, FALADOVÁ, Adéla, KŘÍŽ, Jan, DOBŘICHOVSKÝ, Tomáš, ŽIKOVSKÁ, Petra, CÍSAŘOVÁ, Zuzana, PUMANOVÁ WÜNSCHOVÁ, Alexandra. Autorský zákon a předpisy související (včetně mezinárodních smluv a evropských předpisů): komentář. Praha: Wolters Kluwer, 2019. ISBN 978-80-7598-049-6.

překlada), spojení s jiným dílem, zařazení do díla souborného, jakož i k tomu, aby jej uváděl na veřejnost pod svým jménem – za předpokladu, že není mezi stranami ujednáno jinak (např. v pracovní smlouvě).¹³¹ Jedná se o zájem zaměstnavatele, jenž ke tvorbě díla vynaložil určité prostředky, aby mohl dílo libovolně upravovat a zpřístupňovat pod svým jménem. Vzhledem k tomu, že se jedná o domněnku vyvratitelnou, je nutné, aby daná smlouva se zaměstnancem obsahovala výslovný výčet těchto práv zaměstnavatele. Pokud by totiž zaměstnanec prokázal, že se dohodl se zaměstnavatelem jinak, tak tato práva, která jsme výše probírali, zaměstnavateli nenáleží.¹³²

- b) Právo požadovat udělení licence zaměstnavatelem – neexistuje-li na straně zaměstnavatele závažný důvod, aby odmítl udělit zaměstnanci licenci, a zároveň nevykonává majetková práva k zaměstnaneckému dílu nebo je vykonává nedostatečně, má zaměstnanec nárok na to, aby mu byla poskytnuta licence videohry. Může se například jednat o situaci, kdy zaměstnavatel chce videohru prodávat pouze v kamenném obchodě v „krabicové verzi“ – fyzické kopii. Zaměstnanec by pak měl nárok požadovat licenci k jeho online prodeji. Avšak jak jsme si uvedli, drtivá většina prodeje probíhá online a zaměstnavatel by musel být velice pozadu. Závažným důvodem pro odmítnutí může být jakýkoliv zájem zaměstnavatele videohry využít pro účely podnikání, ať pro interní účely nebo pro licencování třetím osobám. Taktéž může být závažným důvodem odmítnutí předběžná ochrana proti případnému konkurenčnímu jednání.¹³³
- c) Pokud dojde ke smrti nebo zániku zaměstnavatele bez právního nástupce, nabývá zaměstnanec opět právo výkonu všech práv autorských. Pokud zanikne zaměstnavatel bez právního nástupce, likvidátor nebo správce konkurzní podstaty mohou převést oprávnění zaniklé osoby za úplatu na třetí osobu pouze se souhlasem zaměstnance či všech zaměstnanců, kteří se na díle podíleli, pokud je videohra dílem vícero osob. Nedojde-li k souhlasu, oprávnění zaměstnavatele zanikají a oprávnění výkonu práv náleží zaměstnanci nebo zaměstnancům.

¹³¹ Zaměstnanecké dílo podle autorského zákona | Právní prostor. Právní prostor [online]. Dostupné z: <https://www.pravniprostor.cz/clanky/obcanske-pravo/zamestnanecke-dilo-podle-autorskeho-zakona>.

¹³² Autorské dílo vytvořené zaměstnanci | epravo.cz. EPRAVO.CZ – Váš průvodce právem - Sběrka zákonů, judikatura, právo [online]. Copyright © EPRAVO.CZ, a.s. 1999 [cit. 19. 10. 2019]. Dostupné z: <https://www.epravo.cz/top/clanky/autorske-dilo-vytvorene-zamestnanci-105745.html>

¹³³ JANSÁ, Lukáš, Petr OTEVŘEL a Martin ŠTEVKO. Softwarové právo. 3. aktualizované a rozšířené vydání. Brno: Computer Press, 2018. ISBN 978-80-251-4914-0. str. 112.

Pokud by zaměstnavatel zanikl s právním nástupcem (fúze, rozdělení, atd.), veškerá jeho oprávnění přecházejí na právního nástupce.

U videoher jako zaměstnaneckého díla, pokud použijeme analogii k počítačovému programu a databázi, existuje nárok na dodatečnou odměnu v případě, když se výtěžek ze hry dostal do zjevného nepoměru se mzdou nebo odměnou udělenou autorovi zaměstnaneckého díla. Toto ustanovení je však dispozitivní a strany si mohou ujednat jinak.

Zaměstnanecké dílo je nejčastějším právním režimem, ve kterém bývají videohry vytvořeny.

5.3 Kolektivní dílo

Kolektivní dílo podle ustanovení § 59 autorského zákona, je „*dílo, na jehož tvorbě se tvorbě se podílí více autorů, které je vytvářeno z podnětu a pod vedením fyzické nebo právnické osoby a uváděno na veřejnost pod jejím jménem, přičemž příspěvky zahrnuté do takového díla nejsou schopny samostatného užití.*“ Tato úprava pro naše účely různých prvků hodných ochrany, označuje pouze počítačový program. Děla hudebních a jiných, která jsou schopna samostatného užití, a vymezili jsme je v předcházející části, se toto ustanovení nedotýká. Není tak možné pod tuto úpravu podřadit videohru, která v sobě obsahuje samostatně užitelné příspěvky.

Ustanovení vymezuje podmínky, které musí být splněny, aby bylo dílo považováno za dílo kolektivní.

- a) Dílo musí být výsledkem více osob – což je typický případ videoher. Na počtu osob nezáleží, postačuje, pokud je jich dvě a více. I přesto, že ke vzniku softwaru¹³⁴ je potřeba mimo programátorů také např. činnosti analytiků, kteří připravují koncepční materiály, které také spadají pod ochranu autorského práva, nejsou součástí počítačového programu, ale součástí softwarové dokumentace a testerů, kteří, pokud zjištěné chyby sami neopravují a nepřepisují kód, nejsou autory počítačového programu. Z hlediska vzniku autorských práv k počítačovému programu je podstatná pouze činnost programátorů, v případě kolektivního autorství dvou a více. Jsou to totiž oni, kteří poprvé zachycují program ve vnímatelné podobě zdrojového kódu.

¹³⁴ Software jako dílo tvořené počítačovým programem a dokumentací k takovému programu.

- b) Software je vytvořen z podnětu a pod vedením fyzické nebo právnické osoby. Ve většině případů se jedná o společnost. Ať už jde o velká vývojářská studia patřící do různých koncernů nebo o malá indie studia a startupy. Za podnět se považuje skutečnost, že bylo dílo zadáno jako kolektivní, resp. příspěvek do kolektivního díla, k vyhotovení zaměstnancům osoby, nikoliv uzavření smlouvy mezi objednatelem a danou osobou na straně zhotovitele. Pod vedením této osoby se spatřuje vymezení úkolů a kompetencí vedoucích pracovníků zaměstnavatele v rámci činnosti osoby a faktický výkon těchto pravomocí při realizaci projektu.
- c) Uvedení softwaru na veřejnost jménem fyzické nebo právnické osoby. Tato úprava zde vychází z ustanovení § 58 autorského zákona ohledně zvláštní úpravy zaměstnaneckých děl a směřuje k tomu, aby zaměstnavatel mohl dílo licencovat pod svým jménem a nikoliv pod jmény konkrétních programátorů.
- d) Neschopnost části softwaru samostatného užití. Tím jsou myšleny části vytvořené konkrétním vývojářem, nikoliv části určené podle architektury programu. Tyto části také nejsou schopné samostatného užití jako výsledek činnosti programátora. Stejně tak manuál k počítačovému programu bez toho programu není schopný samostatného užití.

Kolektivní dílo více autorů na objednávku je považováno za zaměstnanecké dílo.

Videohru nepovažuji za kolektivní dílo z toho důvodu, že většina prvků, které jsem rozebral v části 4 této práce, je samostatně užitelná.

5.4 Spoluautorství

Videohra, za splnění předpokladů, které jsme si vysvětlili, zejména nemožnosti užití příspěvku autora mimo videohru, je ve většině případů dílem kolektivním, avšak existuje i možnost, aby vznikla jako dílo spoluautorské. Jak se od sebe liší? Oproti spoluautorskému dílu vznik díla kolektivního je z popudu konkrétní osoby a pod jejím vedením, u zaměstnaneckého díla tak půjde většinou o dílo kolektivní, může se však samozřejmě stát i dílem spoluautorským.

„Software jako dílo spoluautorské je vytvářeno pro objednatele, na základě smlouvy o vývoji mezi dvěma či více samostatnými programátory.“¹³⁵ Vznikla by tak videohra jako dílo spoluautorské, jediné a nedílné (příčemž spoluautorství může vzniknout pouze u děl téhož druhu, není možné spoluautorství např. mezi dílem slovesným a dílem výtvarným)¹³⁶ a tvořené několika samostatně nefunkčními částmi. Což jak jsme si již uvedli, není příliš pravděpodobné z toho důvodu, že různé příspěvky autorů videohry, které se netýkají počítačového programu, mohou být samostatně užitečné. Stejně tomu tak je u kolektivních děl, která bývají současně díly spoluautorskými.

Je důležité zmínit, že spoluautorem se nestává osoba, která ke vzniku díla přispěla pouze poskytnutím pomoci nebo rady technické, administrativní nebo odborné povahy či poskytnutím dokumentačního nebo technického materiálu, anebo dala ke vzniku díla podnět, jak uvádí ustanovení § 8 odstavce 2 autorského zákona. Spoluautorem programu nemůže být ani osoba, která navrhla určitou funkcionalitu, aniž by se podílela na programování. Důležité zde je ono vyjádření části díla v objektivně vnímatelné podobě. Spoluautorem nemůže být ani zaměstnavatel – právnická osoba je zákonem z autorství vyloučena, protože jako taková nemůže projevit tvůrčí duševní činnost. Zaměstnavatel fyzická osoba, pokud pouze dala pokyn zaměstnanci k tvorbě softwaru, taktéž není spoluautorem, jelikož se nepodílí na programování.

Spoluautorství má tři základní znaky, jedná se o:

- a) Společnou tvůrčí činnost, za společným cílem tvorby díla
- b) Dvou a více osob, zejména z těch, které jsme v úvodu této části zmiňovali
- c) Kdy výsledky jednotlivých autorů lze odlišit, avšak ty nejsou způsobilé samostatného užití. Pokud by samostatného užití schopny byly, nejedná se o spoluautorství, avšak o samostatná díla, která byla spojena či zařazena do souboru a která mají samostatné autory. Pokud bychom tedy v rámci videohry oddělili například umělecky vyvedený obraz pozadí hlavní nabídky, který je schopný samostatného užití, bylo by možné o něm hovořit jako o díle spojeném s počítačovým programem hry. Pokud by se však oddělily části kódu

¹³⁵ JANSÁ, Lukáš, Petr OTEVŘEL a Martin ŠTEVKA. Softwarové právo. 3. aktualizované a rozšířené vydání. Brno: Computer Press, 2018. ISBN 978-80-251-4914-0. str. 119.

¹³⁶ HOLCOVÁ, Irena, KŘEŠŤANOVÁ, Veronika, FALADOVÁ, Adéla, KŘÍŽ, Jan, DOBŘICHOVSKÝ, Tomáš, ŽIKOVSKÁ, Petra, CÍSAŘOVÁ, Zuzana, PUMANOVÁ WÜNSCHOVÁ, Alexandra. Autorský zákon a předpisy související (včetně mezinárodních smluv a evropských předpisů): komentář. Praha: Wolters Kluwer, 2019. ISBN 978-80-7598-049-6.

počítačového programu videohry napsané různými autory, které by samotné nebyly schopné užití, jednalo by se o videohru jako dílo spoluautorské (pokud by se samozřejmě nejednalo o dílo kolektivní, zejména zaměstnanecké, čímž je hra ve většině případů).

Jaké jsou vztahy mezi spoluautory? Osobnostní a majetková práva do dokončení díla náleží všem spoluautorům společně a nerozdílně a také z právních úkonů (jednání) týkajících se díla spoluautorů jsou oprávněni a povinni všichni spoluautoři společně a nerozdílně. Po dokončení díla nakládání s ním vyžaduje souhlas všech spoluautorů, musí o něm rozhodovat jednomyslně. Pokud souhlas u nějakého úkonu chybí, jedná se o úkon absolutně neplatný. „*Brání-li jeden spoluautor bez vážného důvodu nakládání s dílem spoluautorů, mají ostatní spoluautoři možnost domáhat se nahrazení souhlasu bránivějšího se spoluautora u soudu.*“¹³⁷ Toho se však použije pouze při nejzávažnějších rozhodnutích, jakým je například upgrade videohry nebo její licencování, kterému jeden z autorů brání. Je proto vhodné všechna oprávnění předem smluvně stanovit ještě před tvorbou díla. Vždy však platí, že rozhodování autorů je společné a nerozdílné a jakákoliv dohoda upravující počet hlasů je neplatná. Tato koncepce není příliš vhodná a nemusí reflektovat míru podílu spoluautorů na díle. Zároveň vysoký počet spoluautorů, jak by tomu mohlo být u videohry, způsobí následně problémy při výkonu práv spoluautorů. K ochraně práv autorů je však oprávněn každý zvlášť. Povinnosti autorů, například k údržbě a odpovědnosti za škodu způsobenou jejich dílem, jsou opět povinni plnit společně a nerozdílně a míra jejich účasti je opět nepodstatná. Podíl autorů na díle se projeví až u výnosu z licencí, kdy „*podíl jednotlivých spoluautorů je úměrný velikosti jejich tvůrčích příspěvků. Nelze-li tyto příspěvky rozeznat, jsou podíly na společných výnosech stejné.*“¹³⁸ Podíly na výnosech si již spoluautoři mohou dohodnout jinak.

5.5 Souborné dílo

Jak je uvedeno výše, videohru není možné kvalifikovat jako dílo kolektivní ani jako dílo spoluautorské, pokud její části – příspěvky různých autorů, mohou být samostatně užitečné, což bývá u videoher časté. Autorský zákon obsahuje v pátém odstavci druhého

¹³⁷ SRSTKA Jiří, BARTÁK Jan, DOBŘICHOVSKÝ Tomáš, et al. Autorské právo a práva související: vysokoškolská učebnice. Praha: Leges, 2017. Student (Leges). ISBN 978-80-7502-240-0. Str. 119.

¹³⁸ JANSA, Lukáš, Petr OTEVŘEL a Martin ŠTEVKO. Softwarové právo. 3. aktualizované a rozšířené vydání. Brno: Computer Press, 2018. ISBN 978-80-251-4914-0. str. 120.

paragrafu další typ díla: „*jiný soubor nezávislých děl nebo jiných prvků, který způsobem výběru nebo uspořádáním obsahu splňuje podmínky podle odstavce 1, je dílem souborným.*“ Což podle mého názoru nejvíce odpovídá charakteru videohry, jako díla vybraného a uspořádaného z vícero děl. Autorský zákon uvádí v ustanovení § 5 „*Autorem díla souborného je fyzická osoba, která je tvůrčím způsobem vybrala nebo uspořádala; tím nejsou dotčena práva autorů děl do souboru zařazených.*“ Vzhledem k tomu, že další díla jsou uspořádána do souboru, kterým videohra je, mohl by být autorem takto souborného díla programátor, který program integrující ostatní díla napsal. Není však běžné, aby osobou, která jednotlivá díla vybírala a tvůrčí činnost spočívající právě v uspořádání děl činila osoba programátora. Taková práce většinou náleží kreativnímu řediteli hry, z angl. „creative director“. Jeho funkce, kterou jsme uváděli v počátku této části práce, zrcadlí funkci režiséra u audiovizuálního díla. Z tohoto důvodu za použití analogie k ustanovení § 63 autorského zákona dovozují, že by autorem videohry měl být právě on. Také je nutné uvést, že souborné dílo může být i dílem spoluautorským, kdy dvě a více osob vykonají tuto uspořadatelskou činnost. V ostatním lze odkázat na výklad k databázím s ohledem na to, že mohou být souborným dílem.

6 Průmyslové vlastnictví a videohry

Tato práce se doposud věnovala zejména jedné, byť široké sféře práva duševního vlastnictví, a to autorskému právu. „*Průmyslovým vlastnictvím se označují práva k těm předmětům ochrany, které jsou využitelné v průmyslu, včetně práv k označením využívaných při hospodářské činnosti v tom nejširším pojetí potřeb člověka,...*“¹³⁹ Úprava vychází z Pařížské úmluvy na ochranu průmyslového vlastnictví z roku 1883, která uvádí předměty způsobilé ochrany průmyslového vlastnictví. Jedná se o vynálezy, užité vzory, průmyslové vzory či modely, tovární a obchodní známky, známky služeb, obchodní jméno a údaje o původu zboží a jeho označení původu.

Nejvýznamnějším odlišením průmyslového vlastnictví a autorského práva je formálnost jeho ochrany. Aby předmět průmyslového vlastnictví mohl požívat ochrany, musí být registrován na základě podané přihlášky. V České republice se přihlášky podávají u Úřadu průmyslového vlastnictví a ochrana předmětu průmyslového práva jako takového vznikne až po úspěšně proběhlém řízení.¹⁴⁰

Další velice důležitý institut je zásada teritoriality, tedy ochrana předmětů průmyslového vlastnictví se zásadně řídí národním právem konkrétního státu. Protože víme, že videohry jsou globální fenomén, který díky internetu překračuje všechny hranice, je významné ošetřit její prvky hodné průmyslové ochrany v co nejvíce zemích. Co však s tím, že se každém státě musí žádat o ochranu zvlášť? Mohlo by se stát, pokud přihlašovatel požádal o ochranu v jednom státě, že by se o tom nějaký cizí subjekt dozvěděl, podal přihlášku v jiné zemi a získal ochranu nad daným předmětem v této jiné zemi? Pařížská úmluva zavedla právo mezinárodní přednosti, a to pro patenty, užité vzory, průmyslové vzory a ochranné známky. Právo mezinárodní přednosti – právo priority znamená, že ten, kdo podá jako první přihlášku u jednotlivého úřadu země, která je stranou Pařížské úmluvy, má přednost na poskytnutí právní ochrany před těmi, kteří si podají přihlášku později v jiných zemích Pařížské úmluvy. Těmi je více jak 170 zemí světa a od roku 2013 se do systému vzniku práva priority zapojilo i USA, které doposud uplatňovalo ohledně patentů princip prvního vynálezce. Existují také přihlášky k ochraně regionální – například pro Evropskou unii, o kterých rozhoduje Úřad

¹³⁹ JAKL, Ladislav. Právní ochrana duševního vlastnictví. Praha: Metropolitní univerzita Praha, 2011. ISBN 978-80-86855-78-3. Str. 37.

¹⁴⁰ Tamtéž.

Evropské unie pro duševní vlastnictví nebo další mezinárodní – například Madridská úmluva o mezinárodním zápisu ochranných známek a tyto všechny přihlášky je možno podat prostřednictvím českého Úřadu průmyslového vlastnictví.¹⁴¹

Z pohledu videoher je nutné se zaměřit na následující oblasti průmyslového vlastnictví, které jsou pro ně významné: zejména problematika ochranných známek, průmyslových vzorů, patentů a stručně i topografie polovodičových výrobků.

Jaký je vztah mezi autorskoprávní a průmyslověprávní ochranou? Pro průmyslové vzory je, podle článků 16 a 17 Směrnice 98/71/ES a v článku 96 nařízení o průmyslových vzorech možná souběžná ochrana. Je zde uvedeno, že průmyslový vzor, který je chráněný, má také nárok na ochranu podle právních předpisů členských států, upravujících autorské právo ode dne jeho vytvoření či vyjádření v jakékoliv podobě. V naší úpravě zákon o ochraně průmyslových vzorů ve svém ustanovení § 27 odstavce 1 písmene f) předvídá následující střet, který může nastat: Úřad průmyslového vlastnictví zjistí, že zapsaný průmyslový vzor je autorským dílem a jeho registrace představuje neoprávněné užití díla. Úřad poté vymaže zapsaný průmyslový vzor z rejstříku. Stejná situace může nastat u ochranné známky. Například logo bude autorským dílem grafika a jako takové je nutné získat souhlas autora s jeho užitím a registrací jako ochrannou známkou. Pokud *„dojde kumulativně: a) v důsledku tvůrčí činnosti autora k vytvoření jedinečného označení (nehmotného statku), jež je vyjádřené v objektivně vnímatelné podobě a jež je způsobilé odlišit výrobky nebo služby jedné osoby od výrobků nebo služeb jiné osoby, které je za absence absolutních překážek zápisné způsobilosti úspěšně zapsáno do rejstříku ochranných známek, nebo se alternativně stane všeobecně známým, stane se tento nehmotný statek předmětem autorskoprávní i známkoprávní ochrany najednou.“*¹⁴²

6.1 Ochranné známky

„Ochrannou známkou je jakékoliv označení, tvořené zejména slovy, včetně osobních jmen, barvou, kresbou, písmeny, číslicemi nebo tvarem výrobku či jeho obalu nebo zvuky, pokud je způsobilé odlišit výrobky nebo služby jedné osoby od výrobků nebo

¹⁴¹ JAKL, Ladislav. Právní ochrana duševního vlastnictví. Praha: Metropolitní univerzita Praha, 2011. ISBN 978-80-86855-78-3. Str. 41-43.

¹⁴² HOLUB Lukáš. Souběh autorskoprávní a známkové ochrany. Praha 2016. Diplomová práce. Univerzita Karlova v Praze Právnická fakulta. JUDr. Petra Žikovská. Dostupné z <https://is.cuni.cz/webapps/zzp/detail/164394/> Str. 57.

služeb jiné osoby a je schopno být vyjádřeno v rejstříku ochranných známek způsobem, který příslušným orgánům a veřejnosti umožňuje jasně a přesně určit předmět ochrany poskytnuté vlastníkově ochranné známky.“¹⁴³ Ochrana trvá deset let a je možné ji neomezeně obnovovat, vždy na dalších deset let. Při registraci musí vlastník uvést seznam, pro jaké výrobky či služby zápis ochranné známky požaduje. Známkou musí její vlastník řádně užívat a pečovat o ni, jinak ji Úřad průmyslového vlastnictví po pěti letech neužívání na označení výrobků nebo služeb, pro které byla zapsána, zruší.¹⁴⁴

Jinak tomu je například v USA, kde ochranná známka – trademark, vzniká neformálně – tedy nemusí být registrována a požívá jisté formy ochrany již svým užíváním. Po registraci však mohou přihlašovatelé ve Spojených státech užívat spolu s ochrannou známkou symbol „®“ - „registered trademark“, neregistrované užívají „™“. Podobným institutem v našem právním řádu je všeobecně známá známka. „Všeobecně známou známkou je takové označení, které svou ochranu získalo nikoliv zápisem do rejstříku ochranných známek, ale získáním všeobecné známosti v důsledku svého užívání. Je to známka natolik ‚silná‘, že se vžila pro výrobky nebo služby svého vlastníka v příslušném okruhu veřejnosti takovým způsobem, že má rozlišovací způsobilost, a to i přesto, že nebyla formálně zapsána do rejstříku ochranných známek. Tuto skutečnost je však vždy nutné prokazovat v konkrétním řízení. Jedná se o známku nezapsanou pro území státu, v němž je namítána, avšak bez ohledu na to, zda je či není zapsána v jiném státě.“¹⁴⁵

Jedná se o nejviditelnější právo průmyslového vlastnictví, které má mnoho funkcí. Slouží k identifikaci produktu a osoby, která jej vytvořila, což umožňuje spotřebitelům snazší rozhodování na základě zkušeností s danými výrobky či osobami, které je vyrábí. Má funkci rozlišovací, která umožňuje odlišit produkty na trhu. Funkci garanční, která garantuje spotřebiteli, že výběrem produktu pod určitou ochrannou známkou získává výrobek či službu s očekávanými vlastnostmi a parametry. Zejména však má funkci ochrannou. Zápisem ochranné známky do rejstříku získává osoba, v jejíž prospěch je zapsána, výlučné právo toto označení užívat a zároveň vyloučit ostatní osoby z užívání

¹⁴³ Úřad průmyslového vlastnictví | Ochranné známky. [online]. [cit. 27. 10. 2019].

Dostupné z: <https://www.upv.cz/cs/prumyslova-prava/ochranne-znamky.html>.

¹⁴⁴ Ustanovení §19, § 29 a § 31 zákona č. 441/2003 Sb., o ochranných známkách a o změně zákona č. 6/2002 Sb., o soudech, soudcích, přísedících a státní správě soudů a o změně některých dalších zákonů (zákon o soudech a soudcích), ve znění pozdějších předpisů, (zákon o ochranných známkách) dále jen jako zákon o ochranných známkách.

¹⁴⁵ Úřad průmyslového vlastnictví | Nejčastější dotazy (FAQ) č. 11. [online]. Copyright © [cit. 27. 10. 2019]. Dostupné z: [https://www.upv.cz/cs/upv/nejcastejsi-dotazy-\(faq\).html](https://www.upv.cz/cs/upv/nejcastejsi-dotazy-(faq).html).

chráněného označení pro zapsané předměty ochrany. V souvislosti s funkcí ochrannou můžeme hovořit i o funkci stimulační a soutěžní, která umožňuje získané postavení na trhu udržet. A funkci propagační, protože ochranná známka je trvalým prostředkem kontaktu se zákazníky a tedy jedním z hlavních nástrojů vytváření a udržování dobré pověsti produktů a služeb.¹⁴⁶

Jaké jsou náležitosti označení, které se registruje jako ochranná známka? Typicky se jedná o slovo, frázi, logo nebo grafický symbol. S novelou zákona o ochranných známkách účinnou od 1. 1. 2019 již nemusí být označení způsobilé grafického vyjádření. Nyní stačí, pokud je vyjádřena způsobem, který příslušným orgánům a veřejnosti umožňuje jasně a přesně určit předmět ochrany poskytnuté vlastníkově ochranné známky. Takže je možné registrovat i doposud netradiční ochrannou známku jakou jsou například známky pohybové nebo zvukové.¹⁴⁷ Pohybovou ochrannou známkou by mohlo být například nějaké gesto či emote, které jsou popsány v odstavci o choreografii v podkapitole 4.1.1. Dalšími podmínkami jsou: a) schopnost odlišit výrobky nebo služby jedné osoby od výrobků nebo služeb jiné osoby a b) být vyjádřeno v rejstříku ochranných známek způsobem, který příslušným orgánům a veřejnosti umožňuje jasně a přesně určit předmět ochrany poskytnuté vlastníkově ochranné známky.¹⁴⁸

Typicky se jako ochranná známka registruje:

- a) Slovo, které hodlá vývojář použít jako název společnosti. Název podnikatele, pokud je zapsaný do obchodního rejstříku – což jsou všechny právnické osoby a fyzické osoby, které se tak rozhodnou, nazýváme firma. Firma jako taková je podle českého práva chráněna občanským zákoníkem a právem na ochranu proti nekalé soutěži podle ustanovení § 2988 a následujících občanského zákoníku.
- b) Logo společnosti jako symbol nebo obraz.
- c) Název produktu – tedy konečný název videohry, její případná rozšíření a další verze.

¹⁴⁶ ČADA, Karel. Strategie průmyslového vlastnictví. Praha: Metropolitan University Prague Press, 2014. ISBN 978-80-86855-46-2. Str. 209-216.

¹⁴⁷ Novela zákona o ochranných známkách | Právní prostor. Právní prostor [online]. [cit. 21. 10. 2019]. Dostupné z: <https://www.pravniprostor.cz/clanky/rekodifikace/novela-zakona-o-ochrannych-znamkach>.

¹⁴⁸ Ustanovení § 1a autorského zákona.

- d) Slogan. Například: „Gotta Catch 'Em All“ japonské The Pokémon Company nebo „The way it's meant to be played“ společnosti NVIDIA.
- e) Postavy. Je možné si nechat zapsat název postavy, případně její vzhled. Například Micky Mouse je chráněn ochrannou známkou patřící společnosti Disney.¹⁴⁹

Proč si by si tedy měli vývojáři registrovat ochranné známky?

- a) Aby předešli problémům, které mohou vzniknout z toho, že si pro svoji hru/společnost/postavy vyberou název podobný jiným, již užívaným nebo registrovaným.
- b) Získání právní ochrany absolutními právy a výlučného oprávnění používat dané označení.
- c) Ochrana před klony – napodobeními her. Jedná se o hry, které jsou podobné hře původní a využívají její název. Jsou zejména rozšířeným problémem u mobilních videoher.¹⁵⁰
- d) Výhodná pozice ve sporech z ochranných známek.
- e) Vyšší šance přilákání investorů. Tím, že vývojář ošetří ochrannými známkami svůj produkt, působí důvěryhodněji pro investory, kteří se nemusí rozmýšlet, zda neporušuje ochranné známky jiné osoby a na základě toho by investice do dané hry přišla vniveč. Duševní vlastnictví hraje pro investory velkou roli, protože z dlouhodobého hlediska spatřují také následnou možnost poskytování licencí pro filmové adaptace, deskové hry, hračky atd.¹⁵¹
- f) Výhodná pozice při žádání společnosti ICANN o doménu pro své webové stránky, která obsahuje vývojářovu ochrannou známku. *„Registrace ochranné známky je jedním z neúčinnějších nástrojů, jak čelit spekulativním registracím*

¹⁴⁹ Can You Trademark a Character? Spoiler: Yes! | Secure Your Trademark. Flat Fee Trademark Attorney Xavier Morales - SecureYourTrademark [online]. Copyright © 2007 [cit. 21. 10. 2019]. Dostupné z: <https://secureyourtrademark.com/can-you-trademark/trademark-a-character/>.

¹⁵⁰ Brian Casillas, Attack Of The Clones: Copyright Protection For Video Game Developers, 33 Loy. L. A. Ent. L. Rev. 137 (2013). [online]. [cit. 21. 10. 2019]. Dostupné z: <https://digitalcommons.lmu.edu/elr/vol133/iss2/2>.

¹⁵¹ Video Game Trademark: VIDEO GAME TRADEMARK: FIVE REASONS TO PROTECT YOUR VIDEOGAME TODAY [online] The McArthur Law Firm [cit. 21. 10. 2019]. Dostupné z: <http://www.smarthurlaw.com/five-reasons-to-trademark-your-videogame-today/>.

*doménových jmen, známých jako cybersquatting nebo domain grabbing.*¹⁵²

Výhodnou pozici tak má držitel ochranné známky v doménových sporech.

Kdy by se měla podat přihláška pro registraci ochranné známky? Co nejdříve. Proces registrace a řízení o ochranné známce trvá určitý čas (průměrná doba je 5-15 měsíců). Pokud by hra vyšla předtím, než by byla ochranná známka registrována nebo pokud by tvůrci například nevědomě použili ochranné známky někoho jiného, mohla by vývojářům vyvstat celá řada problémů.

6.2 Průmyslové vzory

Průmyslový vzor je předmětem průmyslověprávní ochrany, který se svým charakterem vztahuje k zevnějšku, tedy k vizuálním, estetickým a dekorativním aspektům výrobků, které jsou schopny smyslového vnímání. Ochrana se nevztahuje na technické řešení nebo konstrukci či způsob, jak výrobek získat. O průmyslovém vzoru můžeme laicky mluvit jako o ochraně designu. Určité distinktivní a atraktivní designové prvky mohou poskytovat tržní výhodu a jako takové jsou důležitou součástí duševního vlastnictví.¹⁵³

Průmyslový vzor je nutné, stejně jako jiná průmyslová vlastnictví, registrovat u Úřadu průmyslového vlastnictví. Je zde právo taktéž právo přednosti, doba ochrany vzniká zápisem do rejstříku vzorů a trvá pět, přičemž je možné ji prodlužovat nejvýše na dvacet pět let. Průmyslový vzor je schopný požívat ochrany, pokud splňuje dvě kritéria: je nový a má individuální povahu. Nový je, pokud před dnem podání přihlášky nebo před dnem vzniku práva přednosti nebyl zpřístupněn veřejnosti shodný průmyslový vzor. Za zpřístupnění veřejnosti se nepovažuje, když je průmyslový vzor zpřístupněn původcem průmyslového vzoru nebo jeho právním nástupcem během dvanácti měsíců přede dnem podání přihlášky.

Průmyslový vzor chrání specifický vzhled předmětů. Ve videohře se může typicky jednat o vozidla, zbraně, postavy a další objekty vizuální, jako například budovy nebo mapy. Pro tvůrce hry je vhodné své stěžejní designové prvky registrovat. Stejná situace nastává i v opačném případě, pokud by chtěli tvůrci videohry použít nějaké stávající

¹⁵² MACGREGOR PELIKÁNOVÁ, Radka. Právní aspekty doménových jmen. Praha: Linde, 2000. ISBN 80-7201-245-2. Str. 142.

¹⁵³ ČADA, Karel. Strategie průmyslového vlastnictví. Praha: Metropolitan University Prague Press, 2014. ISBN 978-80-86855-46-2. Str. 147.

designy, je vhodné ověřit, zda se nejedná o duševní vlastnictví nejen autorskoprávního charakteru, ale také ve formě registrovaného průmyslového vzoru.

Jaký je vztah mezi průmyslovými vzory a ochrannými známkami? Z toho, co již bylo uvedeno, vyplývá, že by se mohly tyto dvě kategorie částečně překrývat. Jejich rozdíl spočívá v „...účelu a roli, kterou má ochrana průmyslového vzoru a ochranné známky v hospodářských vztazích a následně v rámci rozdílných důvodů ochrany průmyslového vlastnictví.“¹⁵⁴ Ochranné známky jsou zejména obchodním identifikátorem, který zprostředkovává informace o původu a kvalitě mezi poskytovateli služeb a zákazníky. Průmyslový vzor vytváří estetické a zároveň komerční hodnoty, ztraktivňuje předměty, ve kterých je vyjádřen, a umožňuje vlastníkovvi průmyslového vzoru zabránit konkurenci, aby vytvářela vizuální kopie vlastníkovva produktu.¹⁵⁵

6.3 Patenty

Předmětem patentového práva jsou výsledky technické tvůrčí činnosti, které jsou schopny udělení patentové ochrany. Patentové ochrany jsou podle ustanovení § 3 patentového zákona hodny vynálezy, které jsou nové, jsou výsledkem vynálezecké činnosti a jsou průmyslově využitelné. Hovoříme tak o třech kritériích patentovatelnosti. Patent vyjadřuje zákonnou ochranou vynálezu, která zaručuje vlastníkovvi výhradní právo průmyslového užití vynálezu. Ochrana patentu je opět postavena na registračním principu, také pro ni platí právo přednosti a patenty se udělují na dvacet let. Patenty na rozdíl od průmyslových vzorů a ochranných známek nejsou obnovitelné, protože zákonodárci zde sledují prospěch technického pokroku společnosti.

Nabízí se otázka, zda patentovat videohru nebo alespoň její „nejtechničtější“ část, počítačový program. Co se týká jeho ochrany patentem, Evropská patentová úmluva stanoví, že počítačový program sám o sobě chránit patentem nelze. Z toho vychází i český zákon o vynálezech a zlepšovacích návrzích, který počítačové programy v ustanovení § 2 odstavce 2 písmene c)¹⁵⁶ označuje jako předměty, které se za vynálezy nepovažují. Stejně tak toto ustanovení vylučuje i pravidla hry z patentové ochrany. Naopak vynálezy, které jsou vytvořeny pomocí počítačového programu, patentovatelné

¹⁵⁴ ČADA, Karel. Strategie průmyslového vlastnictví. Praha: Metropolitan University Prague Press, 2014. ISBN 978-80-86855-46-2. Str. 154.

¹⁵⁵ Tamtéž. Str. 156.

¹⁵⁶ Zákon č. 527/1990 Sb., o vynálezech, průmyslových vzorech a zlepšovacích návrzích, § 2.

jsou¹⁵⁷, pokud se jedná o vynález realizovaný počítačem.¹⁵⁸ Je také nutné mít na vědomí, že právní úprava se mimo země Evropské unie liší a například v USA mají vstřícnější přístup ke způsobilosti patentové ochrany. V článku 101 amerického patentového zákona je širší výčet předmětů schopných nabýt patentové ochrany včetně například jakéhokoliv nového a užitečného procesu.¹⁵⁹ Tato úprava a rozšíření je poměrně nové a reflektuje rozhodovací praxi Nejvyššího soudu USA, zejména rozsudkem v případě *Bilsky v. Kappos* ze dne 28. června 2010. Zde je tedy možné přihlásit k patentové ochraně i různé postupy.

Jak tedy spadají videohry pod patentovou ochranu? Přes výše zmíněná vynětí počítačových programů a pravidel hry magazín WIPO hovoří o patentovatelnosti inovativní „gameplaye“ a elementech herního designu.¹⁶⁰ V našem prostředí se již objevila rozhodnutí o udělení patentu, která se týkající videoher. Jako příklad můžeme uvést rozhodnutí T 0012/08 stížnostního senátu, který funguje jako druhá instance řízení o přihlášce podle Evropské patentové úmluvy. Přihláška hry Pokémon společnosti Nintendo směřovala na funkci náhodného objevování pokémonů. Tato přihláška byla poprvé zamítnuta, avšak stížnostní senát přihlášce vyhověl, když shledal, že daný vynález má technický charakter v podobě generování náhodných událostí. Z toho důvodu nemůže být vyloučen z patentovatelnosti. Dalším evropsky významným rozhodnutím je rozhodnutí T 0928/03 ohledně patentu společnosti Konami, který u hry Pro Evolution Soccer označoval dalšího hráče, kterému měl být míč nahrán. Jednalo se o technické řešení a v rámci rozhodnutí byl citován judikát T 258/03, který stanovil, jak se má postupovat při posuzování. Jako první by mělo být určeno, zda se jedná o vynález definovaný v čl. 52 odst. 1 Úmluvy. Musí být zkoumáno, zda daný vynález je technického charakteru, tedy dosahuje se technického efektu či jsou v něm využity

¹⁵⁷ Tips for patenting computer games in Europe - Intellectual Property Law - Reddie & Grose. Intellectual Property Law – Intellectual Property Law – Reddie & Grose [online]. [cit. 22. 10. 2019]. Dostupné z: <https://www.reddie.co.uk/2015/01/12/tips-for-patenting-computer-games-in-europe/>.

¹⁵⁸ SCHEUER, Jan. Patentovatelnost počítačových programů – evropská perspektiva. Revue pro právo a technologie [online]. Copyright ©2000 [cit. 22. 10. 2019]. Dostupné z: <https://journals.muni.cz/revue/article/viewFile/5001/pdf>.

¹⁵⁹ Article 101 of the United States Code Title 35 – part 2 Patentability of Inventions and Grant of Patents.

¹⁶⁰ GREENSPAN David, BOYD J. Gregory, PUREWAL Jas Video Games and IP: A Global Perspective. [online]. Copyright © Electronic Arts Inc. [cit. 29. 10. 2019]. Dostupné z: https://www.wipo.int/wipo_magazine/en/2014/02/article_0002.html.

určité technické úvahy.¹⁶¹ Stížnostní senát tak v případě patentu společnosti Konami rozhodl tak, že aspekty, které byly přihlašovány, poskytují technický efekt nad rámec pouhých pravidel hry, protože přitahují pozornost hráče k dalšímu bodu na obrazovce.¹⁶² Z tohoto důvodu bylo stanoveno, že i takovéto technické řešení lze patentovat. „Z výše uvedeného je tedy patrné, že pro to, aby byl určitý herní koncept patentovatelný, musí splňovat některé náležitosti, a to zejména kritérium poskytnutí dostatečného technický efektu nad rámec toho, co je obvykle očekáváno od počítačového programu. Rovněž nemůže jít o pouhé vizuální zlepšení dané hry. Počítačová hra tak musí nabízet opravdu technické řešení určitého problému, jako je tomu tak například u patentu společnosti Konami.“¹⁶³

V rámci videoherního průmyslu můžeme hovořit o inovacích vyjádřených v softwaru – tedy v rámci zdrojového kódu počítačového programu –, nebo také o vynálezech, které se týkají hardwaru – jako například ovladačů a herních konzolí. Velký rozvoj nyní zažívají zejména ovladače pro rozšířenou a virtuální realitu, takzvaná stereoskopická zařízení. V nedávné době byly přihlášeny patenty společnostmi Google a Nintendo právě ohledně virtuálních „headsetů“. V tomto odvětví se jedná o nové technologie a nové vynálezy, které mohou být za splnění zmíněných tří předpokladů zaregistrovány.

Topografie polovodičových výrobků musí být výsledkem tvůrčí činnosti původce a nesmí být v průmyslu polovodičových výrobků běžná.

Měl si by herní vývojář zaregistrovat patent? Pokud při vývoji vytvoří předmět schopný požívat patentové ochrany, jsou důvody opět víceméně stejné.

- a) Získání právní ochrany absolutním právem. Zisk výhradního práva: Patenty poskytují exkluzivní práva k vynálezu po dobu dvaceti let ode dne podání patentové přihlášky.
- b) Silné postavení na trhu: Prostřednictvím těchto výhradních práv může vlastník zabránit ostatním v komerčním používání daného patentovaného vynálezu, čímž v rámci hospodářské soutěže získá výhodné, ne-li výhradní postavení.

¹⁶¹ SCHEUER, Jan. Patentovatelnost počítačových programů – evropská perspektiva. Revue pro právo a technologie [online]. Copyright ©2000 [cit. 22. 10. 2019].

Dostupné z: <https://journals.muni.cz/revue/article/viewFile/5001/pdf>.

¹⁶² HRADSKÝ, Jiří. Počítačové hry a patenty | Právní prostor. Právní prostor [online]. [cit. 22. 10. 2019] Dostupné z: <http://www.pravniprostor.cz/clanky/pravo-it/pocitacove-hry-a-patenty>.

¹⁶³ Tamtéž.

- c) Možnost licencovat nebo prodat vynález: Patent je možné licencovat, nebo pokud nebude využíván, může být převeden za úplatu, nebo práva na jeho komercializaci mohou být licencována jiné osobě, což bude dalším zdrojem příjmů. Prodejem rozumíme převod trvalého charakteru za úplatu. „*Převod patentu se uskutečňuje písemnou smlouvou a je účinný podpisem oběma smluvními stranami. Vůči třetím osobám nabývá účinnosti až zápisem do patentového rejstříku vedeného Úřadem průmyslového vlastnictví. Bývalý majitel patentu obdrží jednorázovou částku a vzdá se dalších příjmů i výdajů, které by v budoucnu mohly souviset s vlastnictvím patentu.*“¹⁶⁴
- d) Zvýšení vyjednávací síly: V rámci jednání o rámcových dohodách s jinými společnostmi, zejména s konkurencí, patentové portfolio zvýší vyjednávací sílu. To znamená, že patenty mohou mít značný význam pro podnik, s nímž jednáte, a mohli byste uzavřít dohodu o křížovém udělování licencí, kde by bylo možné vyměnit patentová práva vzájemně, či za jiné předměty podléhající licenci.
- e) Pozitivní image pro váš podnik: Obchodní partneři, investoři a akcionáři mohou vnímat portfolia patentů jako důkaz vysoké úrovně odborných znalostí, specializace a technologických kapacit. To může být užitečné pro získávání finančních prostředků, hledání obchodních partnerů a zvyšování tržní hodnoty vývojářského studia.¹⁶⁵

Kdy podat přihlášku? Opět platí pravidlo podat přihlášku co nejdříve. V České republice v současné době obsahují řízení o přihláškách dlouhé prostoje a mohou trvat až čtyři roky.¹⁶⁶ Základem je vypracovat kvalitní přihlášku patentu. Pokud nebude splňovat všechny žádané náležitosti, způsobí další průtahy. V USA například existuje lhůta pro podání přihlášky jeden rok od okamžiku, kdy je na trh uveden produkt obsahující daný vynález, ať nabídkou k prodeji nebo jeho zveřejněním.¹⁶⁷

¹⁶⁴ Obchodování s patenty | VYNÁLEZ PATENT | Informační portál o patentovém právu, zejména o vynálezech a právech původců vynálezu a dalších subjektů [online]. Dostupné z: <https://vynalez-patent.cz/obchodovani-s-patenty/>.

¹⁶⁵ WIPO: Reasons for Patenting Your Inventions. [online].

Dostupné z: https://www.wipo.int/sme/en/ip_business/importance/reasons.htm.

¹⁶⁶ Podání patentu trvá téměř čtyři roky. Záleží na kvalitě přihlášky | BusinessInfo.cz. BusinessInfo.cz - Oficiální portál pro podnikání a export [online]. Copyright © 1997 [cit. 22. 10. 2019]. Dostupné z: <https://www.businessinfo.cz/cs/clanky/podani-patentu-trva-temer-ctyri-roky-zalezi-na-kvalite-prihlasky-106032.html>.

¹⁶⁷ BitLaw [online]. Copyright © 2017 [cit. 22. 10. 2019]. Dostupné z: <https://www.bitlaw.com/guidance/patent/when-to-file-a-patent-application.html>.

6.4 Topografie polovodičových výrobků

Součástí hardwaru jsou polovodičové prvky a lze tak též uvažovat o registraci topografie polovodičového výrobku. Hardwarem myslíme v případě videoher zejména zmíněné ovladače nebo i samotné herní konzole. „*V polovodičovém průmyslu je pro výrobu integrovaného obvodu s požadovanou funkcí základním řešením rozmístění obvodových prvků v objemu integrovaného obvodu a jejich propojení. Takové řešení, respektive jeho znázornění, má nepochybně povahu tvůrčího díla, které musí být chráněno proti pirátskému kopírování a neoprávněnému obohacování.*“¹⁶⁸ Úpravu obsahuje zákon č. 529/1991 Sb., zákon o ochraně topografií polovodičových výrobků., Topografie, která má být zapsána do rejstříku topografií polovodičových výrobků, musí, podle ustanovení § 1 odstavce 1, splňovat dvě základní podmínky. Je výsledkem tvůrčí činnosti původce a není v průmyslu polovodičových výrobků běžná. Pokud je tvořena z prvků všeobecně známých, musí zároveň splnit předcházející dvě podmínky. Zápisem do rejstříku jsou chráněny takové topografie polovodičových výrobků, které znázorňují trojrozměrné trvalé uspořádání vrstev, z nichž se polovodičový výrobek skládá. Zobrazení znázorňuje vzor jedné vrstvy polovodičového výrobku nebo jeho části, popřípadě povrchu polovodičového výrobku v jednotlivých stupních výroby nebo jeho části.¹⁶⁹

¹⁶⁸ Úřad průmyslového vlastnictví | Topografie polovodičových výrobků. [online]. [cit. 22. 10. 2019]. Dostupné z: <https://www.upv.cz/cs/prumyslova-prava/topografie-polovodicovych-vyrobku.html>.

¹⁶⁹ Úřad průmyslového vlastnictví | Životní situace - topografie polovodičových výrobků. [online]. [cit. 22. 10. 2019]. Dostupné z: https://www.upv.cz/cs/upv/uredni-deska/poskytovani_informaci/zivotni_situace_topografie.html.

7 Užití videoher třetími osobami

Restriktivní složka autorského práva umožňuje dílo užít výlučně buďto autorovi nebo osobám, kterým to autor umožnil. V takovém případě se jedná o licenční smlouvu, zvláštní režim užívá dílo školní, výše zmíněné zaměstnanecké dílo, či smlouvy uzavírané kolektivními správci. Další možností, jak mohou třetí osoby užít autorské dílo, je pak způsobem, který zákon výslovně umožní. Použití některých materiálů pro tvorbu videohry nemusí být aktivně licencováno, protože v rámci duševního vlastnictví, existují určité výjimky. „*Jedná se tedy o případy, kdy může být dílo užito bez vůle i vědomí autora a autor ani nikdo jiný (typicky vykonavatel majetkových práv autorských) se proti takovému užití nemůže účinně bránit.*“¹⁷⁰ V autorském zákoně jsou upraveny mimosmluvní instituty užití autorských děl, zejména instituty úředních děl, volného díla, volného užití a takzvaných zákonných licencí.

Volné dílo podle ustanovení § 28 autorského zákona, je takové dílo, u kterého uplynula doba trvání majetkových práv. Typicky k tomu dochází uplynutím sedmdesáti let od smrti autora. „*Pro volné dílo platí autorskopravní režim domaine ‚public libre et gratuit‘, tedy dílo se stane součástí obecného fondu (veřejné sféry), a tudíž je může užít kdokoli, kdykoli a bezplatně, a to i opakovaně a přitom jakkoli. Je však zapotřebí dbát morálních zájmů, tzv. postmortální ochrany díla, jak je vyjádřena v § 11 odst. 5, neboť ta smrtí autora ani uplynutím doby trvání výlučných majetkových autorských práv nezaniká.*“¹⁷¹ Pro nakládání s takovým dílem je nutné dodržovat následující podmínky: neosobovat si autorství k dílu, uvést autora díla a užívat jej jen způsobem nesnižujícím jeho hodnotu.

V USA existuje podobná doktrína, která se v posledních letech rozšířila zejména u softwaru, zvaná „public domain“, což v překladu znamená opět veřejná sféra, tyto pojmy však spolu nejsou zaměnitelné. Doktrína sice směřuje k libovolnému užití díla, avšak předmětem tohoto užití je nejen takové dílo, jehož ochrana vyprchala, avšak také dílo, jehož autor rozhodl, že jej dovolí volně užívat a právní prostředí jejich autora

¹⁷⁰ MYŠKA, Matěj, Radim POLČÁK, Jaromír ŠAVELKA, Libor KYNCL a Iveta SVIRÁKOVÁ. Veřejné licence v České republice [online]. [cit. 22. 10. 2019]. Verze 2.0. strana 22, 23, 35-39. Masarykova univerzita, 2014. ISBN 978-80-210-7192-6.

Dostupné z: http://is.muni.cz/repo/1203341/Myska_et_al._-Verejne_licence_2.0_-_online.pdf Str. 26.

¹⁷¹ TELEEC, Ivo, TŮMA, Pavel. Autorský zákon. 2. vydání. Praha: Nakladatelství C. H. Beck, 2019, ISBN: 978-80-7400-748-4. Str. 377.

umožnilo, aby se svých práv k dílu buď zcela, nebo v zákonem povolené míře vzdal. Přičemž vzdát se autorských práv, ve většině evropských zemí včetně České republiky a v zásadě ani v USA není možné.¹⁷²

Volné užití podle ustanovení § 30 autorského zákona představuje užití autorského díla pro vlastní nekomerční osobní potřebu člověka. Do této kategorie spadají všechny možné formy soukromého (tím je míněno nevýdělečného) užití autorského díla, k němuž je podle Myska a kolektiv člověk oprávněn, bez ohledu na to, jak příslušné autorské dílo získá.¹⁷³ Soudní dvůr Evropské unie však zatím o tomto dosud nerozhodl. Z volného užití jsou však podle již zmiňovaného ustanovení § 30 odstavce 3 autorského zákona vyloučena určitá díla: „*užitím podle tohoto zákona je užití počítačového programu či elektronické databáze i pro osobní potřebu fyzické osoby či vlastní vnitřní potřebu právnické osoby nebo podnikající fyzické osoby včetně zhotovení rozmnoženiny takových děl i pro takovou potřebu*“ Dále jsou vyloučeny elektronické databáze, díla umění architektonického, audiovizuální díla, díla hudební a díla hudebně dramatická, pokud jde o rozmnožování jejich notových záznamů podle § 30a.

„Do katalogu zákonných licencí spadají nejrůznější formy užití autorských děl od citací přes užití díla při nekomerční výuce až po užití autorských děl zvláštními typy subjektů, tj. např. knihovnami nebo organizacemi pečujícími o lidi se smyslovými handicapy.“¹⁷⁴

Z pohledu videoherních vývojářů by mohly být relevantní například zákonné licence pro karikaturu a parodii, kterými se taktéž nezasahuje do autorského práva. Dalším institutem, který je možno využít při tvorbě videoher a který však naše právní úprava výslovně nedefinuje, jsou veřejné licence.

Další kapitola této části se věnuje zejména licenční smlouvě a jejímu uplatnění v herním průmyslu a stručně představí veřejné licence.

¹⁷² VAN DEN BRANDE, Ywein, Shane COUGHLAN a Till JAEGER, ed. The international free and open source software law book. Munich: Open Source Press, 2011, s 13. ISBN 978-3-941841-49-9. Dostupné také z: <http://ifosslawbook.org/belgium/>.

¹⁷³ MYŠKA, Matěj, Radim POLČÁK, Jaromír ŠAVELKA, Libor KYNCL a Iveta SVIRÁKOVÁ. Veřejné licence v České republice [online]. Verze 2.0. strana 22, 23, 35-39. Masarykova univerzita, 2014. ISBN 978-80-210-7192-6. Dostupné také z: http://is.muni.cz/repo/1203341/Myska_et_al._-Veřejne_licence_2.0_-_online.pdf Str. 27.

¹⁷⁴ Tamtéž.

7.1 Licence k užití videohry

„Základním prostředkem pro dispozici s právy k autorskému dílu je tzv. autorskoprávní licence, respektive licenční smlouva.“¹⁷⁵ Licence jako takové jsou nyní upraveny v občanském zákoníku. Před přijetím nového občanského zákoníku byly upraveny jako součást autorského zákona, který je uváděl ve svém ustanovení § 46 jako základní smluvní typ autorského práva. „Termín licence označuje povolení – svolení k určité činnosti, která je jinak zakázána (z latinského „licere“ – svolovat, „licentia“ – svolení). V oblasti práv k nehmotným statkům jde o svolení k užití nehmotného statku jinou osobou.“¹⁷⁶ Jedná se o zvláštní druh závazku při nakládání s absolutním majetkovým právem.

Kromě obecných způsobů uzavření licenční smlouvy jako závazku z dvoustranného jednání stanovuje české právo i jiné kontraktační způsoby. U patentových licencí může být licenční smlouva uzavřena na základě veřejné nabídky, kdy navrhovatel veřejně nabídne návrh na uzavření smlouvy a první osoba, která mu oznámí její akceptaci, tím uzavře smlouvu. Další zvláštní možností uzavření je nabídka učiněná neurčitému počtu osob, která je typická právě pro veřejné licence. Osoba, která má zájem uzavřít smlouvu s navrhovatelem, nemusí, pokud je taková praxe stran, akceptaci oznámit. Stačí, pokud přijme plnění, poskytne plnění nebo provede určitý úkon. Takzvané nepravé licence vznikají bez souhlasu autora, a to ze zákona. Ty se vztahují například na citace, školní díla a díla úřední nebo mohou také vzniknout rozhodnutím orgánu veřejné moci na základě zvláštních předpisů, například předpisů ohledně ochrany biotechnologických vynálezů, farmaceutických výrobků atd.¹⁷⁷ U těchto nepravých licencí nejde o závazek, ale o okolnost vylučující protiprávnost zásahu do autorských práv.¹⁷⁸

„Licenci můžeme analogicky přirovnat k nájmu (úplatné užívání cizí hmotné věci) nebo výpůjčce či výprose (bezplatné užívání cizí hmotné věci). I v těchto případech zůstává pronajímatel/vypůjčitel stále vlastníkem dané věci a pouze smluvně umožňuje jiné osobě její úplatné či bezúplatné užití.“ Vzhledem k nepřevoditelnosti osobnostních a

¹⁷⁵ MAISNER, Martin. Základy softwarového práva. Praha: Wolters Kluwer Česká republika, 2011. Právní monografie (Wolters Kluwer ČR). ISBN 978-80-7357-638-7. Str. 13.

¹⁷⁶ MALÝ, Josef. Obchod nehmotnými statky: patenty, vynálezy, know-how, ochranné známky. Praha: C. H. Beck, 2002. C. H. Beck pro praxi. ISBN 80-7179-320-5. Str. 73.

¹⁷⁷ JAKL, Ladislav, ed. Nový občanský zákoník a duševní vlastnictví. Praha: Metropolitan University Prague Press, 2012. ISBN 978-80-86855-87-5. Str. 72.

¹⁷⁸ SRSTKA Jiří, BARTÁK Jan, DOBŘICHOVSKÝ Tomáš, et al. Autorské právo a práva související: vysokoškolská učebnice. Praha: Leges, 2017. Student (Leges). ISBN 978-80-7502-240-0. Str. 158-159.

majetkových práv autorských v českém právním řádu, představuje licenční smlouva jedinou cestu (vyjma dědické smlouvy), jak s autorsky chráněným dílem může autor smluvně nakládat.¹⁷⁹

Od licence musíme odlišit:

- a) Jednostranný souhlas nositele práva k duševnímu vlastnictví k výkonu tohoto práva třetí osobě. Licence takovým souhlasem nevzniká jakožto závazek nebo jako disponibilní předmět soukromých práv. Některé předpisy takový souhlas vyžadují a obecně dovozujeme, že jednostranný souhlas je přípustný právě v těch případech, kde je výslovně jeho možnost stanovena. Jedná se např. o souhlas autora ke změně autorského díla, jeho zpracování, úpravě nebo spojení s jiným dílem.¹⁸⁰
- b) Translativní převod práv souvisejících s právem autorským, např. práva pořizovatele databáze nebo práva výrobce zvukového či zvukově obrazového záznamu: Nabyvatel nabývá těchto ryze majetkových a podle zákona i převoditelných práv na rozdíl od autorských práv majetkových, kdy podle naší autorskoprávní úpravy není translativní převod možný na rozdíl od některých angloamerických právních systémů, které jej umožňují.
- c) Postoupení výkonu práv, které vzniká na základě ustanovení § 58 odstavce 1 autorského zákona u zaměstnaneckých děl nebo počítačového programu vytvořeného na objednávku, který je podle odstavce 7 téhož ustanovení považován za zaměstnanecké dílo.

7.1.1 Náležitosti licence

Aby byla licenční smlouva dle českého práva platná, musí řešit čtyři základní okruhy otázek: Jaké jsou smluvní strany licence, co je předmětem licence, druh díla, rozsah a způsob užití díla a jak je to s úplatností licence.¹⁸¹ Co by tedy licenční smlouva měla

¹⁷⁹ SRSTKA Jiří, BARTÁK Jan, DOBŘICHOVSKÝ Tomáš, et al. Autorské právo a práva související: vysokoškolská učebnice. Praha: Leges, 2017. Student (Leges). ISBN 978-80-7502-240-0. Str. 158-159.

¹⁸⁰ Souhlas se změnou autorského díla | epravo.cz. EPRAVO.CZ – Váš průvodce právem - Sbírká zákonů, judikatura, právo [online]. Copyright © EPRAVO.CZ, a.s. 1999 [cit. 02. 11. 2019]. Dostupné z: <https://www.epravo.cz/top/clanky/souhlas-se-zmenou-autorskeho-dila-99672.html>.

¹⁸¹ MYŠKA, Matěj, Radim POLČÁK, Jaromír ŠAVELKA, Libor KYNCL a Iveta SVIRÁKOVÁ. Veřejné licence v České republice [online]. [cit. 23. 10. 2019]. Verze 2.0. strana 22, 23, 35-39. Masarykova univerzita, 2014. ISBN 978-80-210-7192-6. Dostupné také z: http://is.muni.cz/repo/1203341/Myska_et_al._-Verejne_licence_2.0_-_online.pdf Str. 41.

obsahovat? Vycházíme zejména z generální klauzule ustanovení § 2358 a ustanovení § 2371 občanského zákoníku.

- a) Rozsah práv k dílu: jakým způsobem je nabyvatel oprávněn dílo užívat, zda má právo plného užívání díla všemi způsoby nebo pouze některými – např. jeho pronájmu, rozšiřování, rozmnožování, půjčování, vystavování nebo sdělování díla veřejnosti. Způsob užití díla musí být v rozhodné době uzavírání smlouvy znám, není možné poskytnout dílo k užití dosud nevynalezeným způsobem. Také je možné omezit rozsah licence k užití díla – např. množstevně práva k dílu, kdy distributor A může prodat sto kusů krabicové verze videohry, distributor B pouze padesát a distributor C bude mít k dispozici dvě stě klíčů pro digitální distribuci hry. Pokud strany neuvedou ve smlouvě rozsah a množství či také dobu trvání, resp. nevyplývá-li z účelu smlouvy jinak, ustanovení § 2376 odstavce 3 občanského zákoníku stanoví následující domněnky: *„územní rozsah licence je omezen na území České republiky; časový rozsah licence je omezen na dobu obvyklou u daného druhu díla a způsobu užití, nikoli však na dobu delší než jeden rok od poskytnutí licence, a má-li být dílo odevzdáno až po poskytnutí licence, tak od takového odevzdání; a množstevní rozsah licence je omezen na množství, které je obvyklé u daného druhu díla a způsobu užití.“* Pokud má nabyvatel v úmyslu poskytovat oprávnění tvořící součást licence jiným subjektům, tzv. podlicenci, musí tak být výslovně uvedeno ve smlouvě.¹⁸²
- b) Jaké je trvání licence: na dobu určitou nebo nejdéle na dobu trvání majetkových práv, případně může být ukončení vázáno na nějakou rozvazovací podmínku. Licence je považována za závazek dočasný. Zaniká uplynutím doby nebo výpovědí. Výpověď musí být výslovně ujednána. Pokud je licence uzavřena na dobu neurčitou, její doba trvání kopíruje trvání majetkových práv autora, závazek tak zaniká následujícím dnem od uplynutí 70 let od smrti autora podle ustanovení § 27 odstavce 8 autorského zákona. Licence také zaniká odstoupením od smlouvy, typicky musí být uvedeno v smlouvě nebo se užijí obecná ustanovení občanského zákoníku na podstatné porušení smlouvy podle ustanovení § 2002 občanského zákoníku. Zvláštní ustanovení stejného zákona vztahující se k předmětu licence chráněnému autorským zákonem ukládají:

¹⁸² Zákon č. 89/2012 Sb., Občanský zákoník § 2363.

ustanovení § 2372 nabyvateli povinnost licenci využívat, není-li stanoveno smlouvou jinak a ustanovení § 2378 opravňuje autora odstoupit od smlouvy, pokud nabyvatel nevyužívá výhradní licenci vůbec nebo využívá-li ji nedostatečně a jsou-li tím značně nepříznivě dotčeny oprávněné zájmy autora.

- c) Teritorium, pro které území je licence poskytnuta: Může se týkat jediné země, zemí několika, určitého regionu nebo může být udělena licence pro celosvětové užití. Důležité je vést v patrnosti odlišnost národní úpravy konkrétních cizích států, které mohou autorské právo a jeho instituty kvalifikovat jinak. Významnou bude například délka trvání majetkových práv autorských, které například ve státech jihovýchodní Asie trvají za života a poté pouze 50 let po smrti.¹⁸³
- d) Zda je licence výhradní nebo nevýhradní: Vzhledem k povaze nehmotných statků je možné jejich současné užití více osobami. Pokud může být pro stejný časový úsek poskytnuta licence více osobám, jedná se o licenci nevýhradní. Pokud autor poskytuje právo dílo užívat exkluzivně jedné osobě, jedná se o licenci výhradní. V takovém případě může dílo užit pouze tento konkrétní subjekt, nesmí být poskytnuta jiné osobě a z užívání díla je vyloučen i sám autor, pokud není sjednáno jinak. Pokud by autor za trvání výhradní licence udělil právo jiné osobě, tak taková licence nevznikne. Aby mohl takové jednání úspěšně učinit, musí získat souhlas od osoby, které výhradní licenci udělil. Pokud by však dříve byla udělena nevýhradní licence a autor udělil třetí osobě výhradní licenci, takové licence budou existovat vedle sebe.¹⁸⁴
- e) Odměna: Licence může být úplatná i bezúplatná. Jde-li o úplatnou licenční smlouvu, je potřeba stanovit výši odměny nebo způsob, kterým se určí. Základní druhy odměny jsou následující: jednorázový licenční poplatek, kusová licence – určité procento z kusu rozmnoženiny nebo kombinace obou předcházejících. Nabyvatel tak zaplatí odměnu za uzavření smlouvy a následně vyplácí poskytovateli i podíl na zisku z jednotlivých prodaných nebo poskytnutých kusů rozmnoženin. Tyto poplatky z kusové licence se pohybují v rozmezí 7 – 12

¹⁸³ SRSTKA Jiří, BARTÁK Jan, DOBŘIČOVSKÝ Tomáš, et al. Autorské právo a práva související: vysokoškolská učebnice. Praha: Leges, 2017. Student (Leges). ISBN 978-80-7502-240-0. Str. 164.

¹⁸⁴ Tamtéž. Str. 161.

procent z kusu.¹⁸⁵ Také se běžně stanovuje odměna v závislosti na celkových výnosech z využití licence

- f) Forma – pokud se jedná o licenci výhradní nebo o licenci, která má být zapsána do příslušného veřejného seznamu, musí mít písemnou formu.

7.1.2 EULA

Tzv. „End User License Agreement“ je licenční smlouva s koncovým uživatelem. Jde o standardizovanou licenční smlouvu, která je nevýhradní, obsahuje zejména vymezení užívacích práv koncového uživatele videohry a souvisejících materiálů, počet povolených kopií videohry, zákaz poskytování podlicencí a zákaz postoupení licence, vyloučení odpovědnosti poskytovatele za škodu způsobenou videohrou. Často se v EULA objevuje klauzule o jejím konkludentní přijetí. Na následujícím příkladu z EULA společnosti Zenimax Online ke hře Elder Scrolls Online tuto klauzuli vidíme v následující formě *„Pokaždé, když spustíte tuto hru a související software (včetně jejich aktualizací, upgradů nebo rozšíření společností Zenimax), má se za to, že jste souhlasil s podmínkami této smlouvy.“*¹⁸⁶ Taková formulace by teoreticky umožnila poskytovatelům licence smlouvu jednostranně měnit, a byť bývají uživatelé na takové změny upozorňováni, málokterý hráč si smlouvu před každým spuštěním hry přečte. Nejedná se tak z pohledu poskytovatele o jednostrannou změnu smlouvy, protože nabyvatel licence „přece pokaždé se spuštěním hry s danou smlouvou znovu souhlasí.“

U masově prodávaných digitálních produktů je v praxi běžné, že se „kupní smlouva“ uzavře distančním režimem a společně s dodáním videohry či licenčního klíče k jeho použití uživatel teprve obdrží licenční podmínky. Tyto však musely být předem známy protistraně nebo byly připojeny k nabídce, aby se jednalo o zákonný postup podle § 1751 Zákona č. 89/2012 Sb., dále jen občanský zákoník. V dnešní praxi již není možné, aby v rámci smluvních podmínek licenční smlouvy bylo připojeno, že spory z ní vyplývající se řeší podle amerického práva, typicky státu Delaware. Poskytovatelé licencí se takto bránili vzniku sporů, protože málokdo, mimo Spojené státy americké, by měl prostředky pro vedení řízení u soudů v Delaware. Jednalo se tak o jednostranné

¹⁸⁵ SRSTKA Jiří, BARTÁK Jan, DOBŘIČOVSKÝ Tomáš, et al. Autorské právo a práva související: vysokoškolská učebnice. Praha: Leges, 2017. Student (Leges). ISBN 978-80-7502-240-0. Str. 165.

¹⁸⁶ The Elder Scrolls® Online. The Elder Scrolls® Online [online]. Copyright © 2019 ZeniMax Media Inc. Trademarks are the property of their respective owners. All Rights Reserved. [cit. 01. 11. 2019]. Dostupné z: <https://account.elderscrollsonline.com/eula>.

zkrácení práva nabyvatele licence jejím poskytovatelem. Na základě teritoriality, která je jedním z vůdčích principů autorského práva, je poskytována ochrana podle konkrétního právního řádu země uživatele. Současně se aplikuje mezinárodní úprava – Bernská úmluva, TRIPS, smlouva WIPO a popř. přímé smlouvy, přičemž úprava autorského zákona se užije na výkony a díla českých občanů vzniklá kdekoli a na jakákoliv díla a výkony vytvořené cizími státními příslušníky a osob bez státní příslušnosti, pokud je tak stanoveno v mezinárodních smlouvách, kterými je Česká republika vázána a k jejichž ratifikaci dal souhlas parlament a byly vyhlášeny ve sbírce zákonů, případně pokud je zaručena vzájemnost – tedy že stejné ochrany by bylo poskytnuto i občanům České republiky.¹⁸⁷ Právní úprava tak stanovuje určitá závazná pravidla, kterých je nutno se držet, určitý rámec sloužící k ochraně práv poskytovatelů a zejména nabyvatelů a věci právními předpisy neupravené či nezakázané, je možné si dále upravit v rámci licenčních smluv.

7.2 Licence k užití děl pro tvorbu videohry

V průběhu vývoje videoherního průmyslu začali vývojáři her zařazovat do svých her licencovaná díla cizích autorů. Již jsme mluvili o herním enginu, který je pro vývoj velice náročný a kde je pro vývojáře výhodnější, použít engine vytvořený jinou obvykle velkou společností a zaplatit za jeho užití licenční poplatek. Nyní však musím také zmínit licencování a využití děl, nikoliv technického, ale uměleckého rázu. Může se jednat o využití filmů, komiksů, knih – jak již bylo uvedeno – a také například výrobců hraček nebo reálií skutečného světa – dopravních prostředků nebo sportovních údajů. Využití těchto prvků může pro vývojáře přilákat mnoho fanoušků, kteří již poznají své oblíbené závodní auto, vydají se do známého knižního světa Pána prstenů, hrají fotbal za svůj oblíbený klub a raději uchopí kultovní světelný meč, než nějakou pro ně předem neznámou náhradu. Vytvořené herní adaptace mají mezi fanoušky původních děl velkou atraktivitu, protože se oni sami tímto způsobem mohou stát součástí příběhu, který je jim pouze pasivně předáván v jiných formách díla, které nepřipouští interakci.

K tomu, aby si něco takového mohl herní vývojář podle zákona dovolit, potřebuje svolení nositele práv duševního vlastnictví původního díla s jeho užitím – licenci.

¹⁸⁷ Autorský zákon, § 107 odst. 3.

Toto duševní vlastnictví se týká zejména autorského práva a ochranných známek spojených s registrovanými značkami. Odměna poskytovatele licence se bude také lišit. Pokud tvůrce videohry využije celý příběh knihy, na kterém bude videohra stát, bude odměna poskytovateli vyšší, než když například do hry zařadí auta výrobce vozidel, která budou jen jedním z prvků hry, nikoliv však stěžejním.

V rámci rozhodování toho, zda je žádoucí získat takovou licenci, musí její budoucí nabyvatel zvážit několik věcí a odpovědět na několik otázek:

- a) Zjistit kdo je nositelem práv.
- b) Má nositel práv nějaký specifický automatizovaný postup poskytování licencí nebo se jedná prostřednictvím jeho zástupce? Existují například různé e-shopy, kde vydavatelé nabízejí poskytnutí licence na různé objekty využitelné ve videohrách.
- c) Jaký je rozpočet nabyvatele a zda jsou v něm zahrnuty licenční náklady. Odměna poskytovatele může obsahovat předběžné platby, kauce a další licenční poplatky.
- d) Vyplatí se to? Bude přínos licence takový, aby ospravedlnil licenční náklady?
- e) Jaká práva a v jakém rozsahu umožní poskytovatel zásah do jím licencovaných prvků v souvislosti s tvorbou videohry?
- f) Pro jaké území daná licence bude?
- g) Je zde dostatek času na kontaktování poskytovatele a vyjednání smlouvy? Pokud by hra s těmito prvky vyšla, či byla z velké části vytvořena, ale licence stále nebyla poskytnuta, způsobil by si vývojář mnoho problémů.
- h) Jakým způsobem může užití licencovaných prvků hru omezit a omezit marketing hry?
- i) Bude se jednat o licenci výhradní či nevýhradní?
- j) A odpovědět na otázky trhu: Kdy hra má vyjít? Existují nějaké hry, které jsou podobné? Existují hry, které obsahují již licencované produkty? Jaká bude výsledná cena hry, včetně této licence?

Po zvážení všech těchto faktorů může vývojář rozhodnout o využití autorsky nebo průmyslově chráněného prvku a zahájit jednání o poskytnutí licence.

7.2.1 Licence k užití videoherních prvků

Jeden ze způsobů, jak tvůrci videoher mohou získat další finanční prostředky ať ve formě zisku nebo ve formě prostředků pro další tvorbu, je licencování videoherního materiálu, který vytvořili. Jedná se tedy o přesně opačný postup, než který jsem v rámci této kapitoly právě uvedl.

Tímto materiálem může být cokoli z prvků videohry, které uvádím v části 4 této práce. Může se jednat o předměty chráněné jak autorským právem, tak právy průmyslového vlastnictví. Typicky se jedná o herní engine, grafické objekty nebo jiné prvky pro tvorbu her. U populárních a úspěšných her se může jednat také o licencování herních prvků, ochranných známek a průmyslových vzorů pro užití pro „merchandising“. Merchandising, název pocházející z anglického obchodovat, je obor zabývající se péčí o produkty a zboží, které se nazývá „merchandise“. Videoherní merchandising spočívá ve výrobě hraček, oblečení a upomínkových předmětů s herní tematikou. Tvůrci poskytují licence pro takový způsob užití jejich duševního vlastnictví výrobcům a dodavatelům takových předmětů a za tyto licence získávají nemalé finanční prostředky. Například příjmy společnosti Rovio Entertainment OYJ, zodpovědné za světově úspěšnou mobilní hru Angry Birds, které v roce 2017 činily bezmála 200 000 amerických dolarů, tvořila ze 40 % částka získaná za licencování oficiálního merchandise.

7.3 Veřejné licence

„Pojem veřejné licence je užíván pro způsob licencování spjatý zejména s prostředím internetu a počítačovými programy. České právo tento pojem nezná, nejde tedy o pojem vymezený zákonem.“¹⁸⁸ Veřejné licence zpřístupňují veřejnosti k užití autorskoprávně chráněná díla. Staví na aktuálním systému autorského práva. Pojem veřejná licence je obecným označením pro všechny licence, které jsou uzavírány zveřejněním díla s licenčními podmínkami (či odkazem na ně¹⁸⁹) a u kterých poskytovatel a nabyvatel licence nejsou v přímém kontaktu. Veřejné licence jsou tak poskytovány zpravidla zdarma, avšak existují i výjimky. S těmito licencemi je nutné pracovat opatrně, protože se jich vyprofilovalo mnoho druhů a zejména pro komerční účely jich řada není

¹⁸⁸ HOLCOVÁ, Irena, KŘEŠŤANOVÁ, Veronika, FALADOVÁ, Adéla, KŘÍŽ, Jan, DOBŘICHOVSKÝ, Tomáš, ŽIKOVSKÁ, Petra, CÍSAŘOVÁ, Zuzana, PUMANOVÁ WÜNSCHOVÁ, Alexandra. Autorský zákon a předpisy související (včetně mezinárodních smluv a evropských předpisů): komentář. Praha: Wolters Kluwer, 2019. ISBN 978-80-7598-049-6.

¹⁸⁹ Podmínky musí být stranám známé nebo veřejně dostupné podle ustanovení § 2373 odst. 1 občanského zákoníku.

vhodných – ať kvůli nutnosti šířit odvozené dílo pod stejnou licencí nebo kvůli zákazu komercializace.

7.3.1 Creative Commons

Nejvýznamnějšími druhy veřejných licencí jsou licence spadající pod Creative Commons. Neziskovou organizaci Creative Commons založili v roce 2001 americký profesor práva Lawrence Lessig, zakladatel Free Software Foundation Hal Abelson a vydavatel Eric Eldred. Prvotním cílem tvůrců licencí Creative Commons bylo zjednodušení a zautomatizování procesu udělování licence (tj. udělení oprávnění k užití díla) v prostředí internetu tak, aby jej zvládl i laik bez právního vzdělání a bez jakékoli pomoci.

Jedná se o licence, které se vyznačují frází „Některá práva vyhrazena“. Tomu lze rozumět ve stručnosti tak, že obsah zpřístupněný pod licencemi Creative Commons lze užívat jen s minimálními omezeními. O která omezení se jedná, určují tzv. licenční prvky a buďto jedním nebo jejich kombinací se vytváří konkrétní typ předem vypracované licence, pod kterou je dílo zveřejněno. Těmito prvky jsou například: povinnost uvést autora, zákaz užití pro výdělečné účely, zákaz vytvářet díla odvozená či povinnost odvozená díla šířit pod identickou licencí. Tvůrce, který by chtěl využít materiál licencovaný pod některým typem licence ze skupiny Creative Commons, se musí detailně seznámit s prvky konkrétní licence. V roce 2013 prošly Creative Commons velkou novelizací a k roku 2019 je aktuální verze licenčních podmínek 4.0.

Je nutné zmínit také kolektivní správu. Pokud se jedná o dílo, které povinně podléhá kolektivní správě (např. dílo hudební), tak byť jej autor poskytl zcela zdarma v rámci Creative Commons licence, musí osoba, která bude dílo chtít využít, zaplatit licenční poplatky kolektivnímu správci.

7.3.2 Veřejné licence a software

Licence Creative Commons je možné uplatnit na jakákoliv díla. Ve světě softwaru se však zrodily další kategorie licencí, které umožňují určitou míru bezplatného využití vztahující se přímo na software. Ve většině případů jsou však také spojené s různými podmínkami, které mohou jejich využití pro tvorbu videoher značně limitovat. Jaké druhy licencí se v těchto odlišných režimech vyskytují?

- a) Free software – Některé materiály pro tvorbu her nabízejí sami autoři na svých stránkách bezúplatně a k tomu používají zvláštní licenci zvanou GNU, která vznikla na myšlence R. Stallmana, který si dal za cíl vytvořit kompletně nezávislý a svobodný operační systém. Licence značí svobodu používat software za jakýmkoliv účely – i k účelům komerčním, svobodu zasahovat do zdrojového kódu, volnost k jeho zpracování a úpravám a možnost redistribuovat kopie takového softwaru a jeho upravené verze.
- b) Open Source – Znaky této softwarové licence spravuje Open Source Initiative. Řadí se tam software, který má otevřený, tedy přístupný zdrojový kód. Open Source však není možné přímo využít ke komerčním účelům. Poskytovatel licence nemá právo podmiňovat další šíření softwaru úhradou licenčního poplatku. Zároveň Open Source software nemusí být jeho poskytovatelem poskytnut bezúplatně.
- Typická je pro Open Source tzv. viralita. Pokud by tvůrci vytvořili například odvozený software z Open Source, tak tento bude „nakažený“ Open Source licencí a jeho další šíření musí nést tu samou licenci, podle které byl získán. Tím pádem musí mít přístupný zdrojový kód, což je v tržním prostředí nežádoucí. Toto je hlavní rozdíl od Free software licencí. Pokud byl jednou software koncipován jako Open Source, není možné jej komerčně využít ve smyslu jeho zpracování či úpravy, pokud by byl software jakkoliv aktivně použit či byl modifikován zdrojový kód, bude se téměř jistě jednat o odvozené dílo. Je však možné jej použít jako softwarový nástroj ke tvorbě jiného díla a to následně komerčně využít.
- c) Freeware – Software, který je šířen bez zdrojového kódu, není možné do něj činit zásahy, ale je zásadně zdarma.
- d) Shareware – Software, který je možné použít na zkoušku a po určité době je nutné uhradit poplatek či učinit registraci. Typicky trialové verze mají různé grafické editory.
- e) Adware – Od slova „ad“ znamenající reklama. Uživatel softwaru má jeho užití zdarma, avšak za podmínky, že se mu budou zobrazovat v rámci softwaru reklamy. Typicky u mobilních aplikací. Využívá se u mobilních her k jejich snadné monetizaci.

- f) OEM Software – Original Equipment Manufacturer – Takový software je předinstalován na zařízení od jeho výrobce a může být používán pouze s tímto zařízením. Není možné jej bez souhlasu výrobce využít na jiném zařízením.
- g) Firmware – Jedná se o zvláštní kategorii softwaru, která obsahuje software přímo spjatý s určitým zařízením (hardware) a umožňuje jeho funkci. Například operační systémy mobilní telefonů, Android a iOS, případně software řídící jednotky automobilu, v počítačích se jedná o BIOS. Firmware obsahuje také například grafická karta počítače nebo jeho pevný disk.

7.4 Distribuce

Distribucí videoher rozumíme šíření rozmnoženin skrze distribuční cesty až ke konečnému uživateli. Distribučními cestami označujeme šíření internetem, kdy si uživatelé mohou stáhnout hru přímo ze stránek výrobce či distributora, další cestou je šíření obchodní sítí a posledním způsobem šíření rozmnoženin mezi uživateli. Důležité je si uvědomit, že když se v praxi hovoří o koupi videohry, „koupě videohry“ není ve skutečnosti kupní smlouvou podle ustanovení § 2079 a následujících občanského zákoníku. Zákazník si nekupuje dílo samotné, protože videohra je výsledek duševní tvůrčí činnosti autora, která je vyjádřena v objektivně vnímatelné podobě a je sama o sobě nehmotný statek. Proto si kupující ve smyslu ustanovení o koupi kupuje pouze datový nosič, na němž je dílo vyjádřeno, ale většina ceny připadá na odměnu poskytovatele za poskytnutí licence.¹⁹⁰

Herního vývojáře budou zajímat zejména první dvě cesty. Co se týká distribuce skrze prostředníka, tedy distributora, je nutné rozhodnout, v jakém postavení bude distributor vůči výrobcí softwaru.

Důležité je, zda distributor figuruje pouze jako zprostředkovatel vyhledávající možnost uzavření smlouvy mezi výrobcem softwaru a zákazníkem. Pokud by tomu tak bylo, jedná se o obchodní zastoupení podle ustanovení § 2483 a následujících občanského zákoníku. Distributor zde provádí činnost směřující k uzavření smlouvy mezi zákazníkem a výrobcem. Na základě zmocnění výrobcem může sám uzavírat smlouvy jeho jménem a na jeho účet. Tato praxe ve videoherním průmyslu není příliš běžná.

¹⁹⁰ MAISNER, Martin. Základy softwarového práva. Praha: Wolters Kluwer Česká republika, 2011. Právní monografie (Wolters Kluwer ČR). ISBN 978-80-7357-638-7. Str. 5.

Pokud se jedná o distribuci jiným způsobem, jedná se o inominátní smlouvu. Takovou smlouvou výrobce videohry poskytne distributorovi nezbytná práva hru distribuovat. Distributor poté distribuuje videohru vlastním jménem a na vlastní účet, vůči zákazníkům vystupuje jako certifikovaný či autorizovaný distributor. Toto je klasický příklad distribuce videoher. Smlouva konkrétně obsahuje právo buď výhradní, nebo nevýhradní distribuce, což znamená právo rozšiřovat po dobu trvání smlouvy na daném území – Česká republika/EU/Celosvětově – videohru výrobce, která se v rámci smlouvy nebo její přílohy blíže specifikuje, včetně novějších verzí a případných updatů a právo užívat ochranné známky výrobce. Distributor také pro účely distribuce videohry typicky získává od výrobce právo užívat videohru způsobem, který je nutný ke splnění jeho povinností ze smlouvy.

Výrobce také může vést určitý „blacklist“ a připojit jej ke smlouvě s distributorem – tedy výčet subjektů, kterým nemá být videohra distribuována.

8 Ochrana duševního vlastnictví

8.1 Pirátství

Pirátství – neoprávněné užití děl duševního vlastnictví – má velice dlouhou historii, která sahá až do starověku, kde Galénovi bylo připisováno autorství děl, která nenapsal, nebo Quintilianova řečnická díla byla neautorizovaně šířena, avšak žádný z nich nepovažoval pirátství za jednání v rozporu se zákonem. Skutečnými událostmi, které byly pro rozvoj pirátství duševního vlastnictví stěžejní, je vynález knihtisku a následný vývoj v sedmnáctém století. Tehdy byla za „duševního piráta“ považována osoba, „*kteřá bez povolení vytiskne dílo jiné osoby.*“¹⁹¹ Přičemž od té doby se označení pirátství, jako neoprávněného užití duševního vlastnictví, stalo odborným názvem dané problematiky.¹⁹²

Vývoj videoherního pirátství se datuje k prvním hrám v osmdesátých letech, které byly nabízeny na kazetové pásce, hry byly jednoduché a jejich zkopírování bylo stejně snadné, jako zkopírovat hudbu z kazety. Tyto kopie však nebyly příliš kvalitní, často byly chybové a tvůrci videoher tak nespátkovali v kopírování velkou hrozbu, avšak začali zavádět postupy, například přístupové kódy, kterými své hry chránili. Koncem osmdesátých let se začaly vyvíjet hry pro specializované konzole, aby je mohli hrát i ti, kteří si nemohli dovolit osobní počítač. Tím získali tvůrci hned dvě výhody. První ve formě jiného typu hmotného nosiče díla, kdy z klasické kazety přešli na nosiče opatřené pevným plastovým krytem, ze kterých už nebylo snadné vytvářet rozmnoženiny a druhou, kdy dané konzole měly velmi často ROM – mechaniky pouze pro čtení, které byly schopné určit, zda byl software na vloženém nosiči zkopírovaný. S postupem technologií a přechodem na využívání CD a DVD jednotek, jako nosičů, které měly mnohem větší paměťové dispozice, se herní průmysl opět odhalil pirátům, protože díla z těchto nosičů bylo velmi snadné kopírovat.¹⁹³

Rozšíření internetu umožnilo šíření nelegálních kopií videoher nejen tvorbou rozmnoženin skrze jejich fyzické nosiče, ale také čistě digitálně. Tuto metodu nazýváme

¹⁹¹ BUCHANAN, James. *Linguae Britannicae vera pronuntiatio*, 1757. Menston (Yorks.): Scholar P., 1967.

¹⁹² JOHNS, Adrian. *Pirátství: boje o duševní vlastnictví od Gutenberga po Gatese*. Brno: Host, 2013. ISBN 978-80-7294-711-9. Str. 20-41.

¹⁹³ *History of Videogame Piracy - Information Highway Robbery: Piracy in the Video Games Industry*. [online]. Dostupné z: <https://sites.google.com/site/ebandits37/home/history-and-background-of-videogame-piracy>.

„warez“. Existují warezové skupiny, skupiny programátorů, tzv. „crackerů“, kteří dokáží odstranit ochranu komerčního softwaru proti kopírování. Takto „cracknutou“ hru poté šíří skrze servery umožňující transfer dat. Nejpopulárnějším prostředkem pro sdílení těchto upravených her (ale i dalších softwarů, her, hudby, atd.), jsou peer-to-peer sítě za použití nástroje BitTorrent, který způsobí, že se datový přenos rozloží mezi všechny klientské počítače, které si data stahují. Služba peer-to-peer funguje na systému, kdy stahující osoba zároveň sdílí data, která již stáhla. Sdílí je právě jiným uživatelům, kteří stahují ze stejného „torrentu“ (skupina stahujících konkrétní torrent se nazývá „swarm“). Takové stahování pak nevyžaduje centrální server, ze kterého by se data stahovala, protože ta se šíří přímo mezi uživateli.¹⁹⁴ Jako řešení problému pirátství pro vývojáře her se objevila správa digitálních práv: Digital rights management (DMR). Vznikla již v devadesátých letech, avšak do videoherního průmyslu se globálně rozšířila až po přelomu tisíciletí. Nejedná se o klasický prodej rozmnoženin her¹⁹⁵, avšak o licencování přístupu k obsahu. DRM ochrana spočívá v tom, že uživatel musí být připojen k internetu a přihlášen v aplikaci, kde si hru zároveň mohl zakoupit. Tyto služby nazýváme digitální tržiště. DRM se také dostala do právní úpravy¹⁹⁶, kde s ní Informační směrnice Evropské unie počítá jako s technologickými prostředky, které jsou „určeny k tomu, aby zabraňovaly úkolům nebo omezovaly úkony ve vztahu k dílům nebo jiným předmětům ochrany, ke kterým nebylo uděleno svolení nositele jakýchkoliv autorských práv nebo práv s ním souvisejících stanovených právními předpisy...jako je šifrování, kódování nebo jiná úprava díla...“¹⁹⁷ A tato ochrana se promítla do autorského zákona v ustanovení § 43 odstavce 3.

Příkladem digitálního tržiště je aktuálně nejpopulárnější služba tohoto typu jménem Steam společnosti Valve, která funguje od roku 2002.¹⁹⁸ Po značném vývoji DRM ochrany nejznámější crackerské uskupení 3DM v roce 2016 oznámilo, že v roce 2018

¹⁹⁴ How Does BitTorrent Work? How-To Geek - We Explain Technology [online]. Copyright © 2019 LifeSavvy Media. All Rights Reserved [cit. 26. 10. 2019]. Dostupné z: <https://www.howtogeek.com/141257/htg-explains-how-does-bittorrent-work/>.

¹⁹⁵ Viz kapitola 7.4 Distribuce.

¹⁹⁶ Jak se autorské právo staví k DRM technologiím? (1.) - Lupa.cz. Lupa.cz - server o českém Internetu [online]. Copyright © 1998 [cit. 26. 10. 2019]. Dostupné z: <https://www.lupa.cz/clanky/jak-se-autorske-pravo-stavi-k-drm-technologii-1/>.

¹⁹⁷ Článek 6 Směrnice Evropského parlamentu a Rady 2001/29/ES ze dne 22. května 2001 o harmonizaci určitých aspektů autorského práva a práv s ním souvisejících v informační společnosti.

¹⁹⁸ Valve reveals Steam's monthly active user count and game sales by region – GeekWire. GeekWire – Breaking News in Technology & Business [online]. Copyright © 2011 [cit. 26. 10. 2019]. Dostupné z: <https://www.geekwire.com/2017/valve-reveals-steams-monthly-active-user-count-game-sales-region/>

nejspíš už nebude možné crackovat žádné počítačové hry. S narůstajícím rozvojem této technologie oznámili, že učiní roční přestávku v crackování. Po ukončení přestávky v řádu několika hodin však tato organizace odstranila DRM ochrany několika her implementované společností Denuvo, která je špičkou ve videoherním zabezpečení.¹⁹⁹ Tato akce dala jasně najevo, že dny videoherního pirátství stále nekončí.

Zpráva Evropské unie²⁰⁰ z roku 2015 ohledně neoprávněného sdílení obsahu chráněného autorskými právy však překvapivě přišla i s pozitivními přínosy pirátství videoher, z toho s jedním zejména pro trh videoher zásadním. Pirátství videoher oproti pirátství hudby, filmů a knih má pozitivní efekt, kterým je skutečnost, že mnoho uživatelů, kteří si videohru pořídí neoprávněně, se později promění v hráče, kteří si hru řádně pořídí. A z každých 100 ilegálně stažených her se stane dalších 24 legálně pořízených nad rámec těch, které si kupují běžní „nepirátská“ uživatelé. Tato čísla jsou samozřejmě pouze přibližná a výzkum stojí na odpovědích 30 000 respondentů z Evropské unie.

Videoherní pirátství úzce souvisí se softwarovým pirátstvím. Softwarové pirátství je označení jak pro nelegální software, tak pro nelegální užití softwaru, jejichž společným jmenovatelem je vždy zásah do autorských práv ať osobnostních, tak majetkových. Pro vznik odpovědnosti za porušení autorských práv není nutné zavinění na straně toho, kdo je původcem zásahu, jedná se o objektivní odpovědnost. Je nutné prokázat protiprávní jednání, příčinné souvislosti a následek či hrozící následek. O porušení práv autora se nejedná, pokud autor dal k takovému užití svůj souhlas. Typické druhy takového protiprávního jednání pro software jsou následující²⁰¹:

- a) Nelegální zásah do zdrojového kódu a vývoj softwaru: *„Zásah do zdrojového kódu v rozporu se zákonnými či licenčními povinnostmi. Nelegální vývoj softwaru představuje zjevné přepracování zdrojového kódu počítačového*

¹⁹⁹ Denuvo's DRM now being cracked within hours of release | Ars Technica. Ars Technica [online]. Copyright © 2019 Condé Nast. All rights reserved. Use of and [cit. 26. 10. 2019]. Dostupné z: <https://arstechnica.com/gaming/2017/10/denuvos-drm-ins-now-being-cracked-within-hours-of-release/>

²⁰⁰ Martin van der Ende, Joost Poort, Robert Haffner, Patrick de Bas, Anastasia Yagafarova, Sophie Rohlf, Harry van Til 2015 - Estimating displacement rates of copyrighted content in the EU. Copyright © [cit. 26. 10. 2019]. Dostupné z: https://cdn.netzpolitik.org/wp-upload/2017/09/displacement_study.pdf

²⁰¹ JANSÁ, Lukáš, Petr OTEVŘEL a Martin ŠTEVKO. Softwarové právo. 3. aktualizované a rozšířené vydání. Brno: Computer Press, 2018. ISBN 978-80-251-4914-0. Str. 54.

*programu a to neoprávněnou osobou... také překlad softwaru do určitého národního jazyka bez svolení autora a šíření takovéto verze.*²⁰²

- b) Nabytí nelegálního softwaru: Nabytí takového softwaru, o kterém nabyvatel ví, že je nelegální nebo že se jedná o nelegální napodobeninu.
- c) Nelegální nabytí softwaru: Nabytí softwaru způsobem bez licence, pořízením neoprávněné rozmnoženiny at' pro osobní či komerční účely.
- d) Nelegální užití legálně nabytého softwaru: Jedná se typicky o překročení licenčních oprávnění, čímž je například zhotovení neoprávněné rozmnoženiny a její užití na dalších zařízeních.
- e) Nelegální užití softwaru: Bezlicenční užívání softwaru, který byl typicky nelegálně zveřejněn na internetu. Do této kategorie také spadá užívání legálního softwaru v rozporu s jeho licenčními podmínkami.
- f) Nelegální šíření softwaru: Sdílení programu v rozporu s právem, prodej, pronájem či zapůjčení rozmnoženiny programu online či pomocí datových nosičů, překročení licence, pašování a prodej softwaru ze zahraničí, prodej softwaru bez svolení autora atd.
- g) Užívání protiprávního softwaru: Protiprávní software je takový, jehož užívání považujeme za protiprávní jednání v podobě pronikání či poškozování cizího software – tedy hackerské nástroje jako například malware nebo v podobě prolamování DRM ochrany.
- h) Prolamování bezpečnostní softwarové ochrany: Typicky užitím protiprávního softwaru z předchozí kategorie, hacking směřující buď k získávání dat nebo jejich pozměňování či ničení, obcházení softwarové licence atd.
- i) Narušení fungování softwaru: Například zahlcováním softwaru příkazy, které způsobí omezení jeho činnosti či pád systému.²⁰³

Co se týká ohrožovacích deliktů, těmi je například reklama na prodej nelegálního softwaru nebo aktivní nekalá činnost bývalého zaměstnance ve prospěch konkurence.²⁰⁴

²⁰² JANSÁ, Lukáš, Petr OTEVŘEL a Martin ŠTEVKO. Softwarové právo. 3. aktualizované a rozšířené vydání. Brno: Computer Press, 2018. ISBN 978-80-251-4914-0. Str. 54.

²⁰³ Tamtéž.

²⁰⁴ Tamtéž. Str. 55.

8.2 Zákonná ochrana

Autorský zákon upravuje úpravu odpovědnosti za porušení autorského práva a práv s autorským právem souvisejících ve své části první, dílu pátém. Procesní postup pak upravuje zákon č. 99/1963 Sb., občanský soudní řád. Nutno poznamenat, že velká část autorskopravní úpravy je převzata ze směrnice Evropského parlamentu a Rady 2004/48/ES ze dne 29. dubna 2004 o dodržování práv duševního vlastnictví. Další ochranu poskytují ustanovení § 105a až 105d autorského zákona, zákon č. 221/2006 Sb., zákon o vymáhání práv z průmyslového vlastnictví a ochraně obchodního tajemství, zákon č. 250/2016 Sb., o odpovědnosti za přestupky a řízení o nich a ohledně obecných institutů správního práva hmotného a procesního a taktéž zákon č. 500/2004 Sb., správní řád. Trestněprávní ochranu obsahuje zákon č. 40/2009 Sb., trestní zákoník a ohledně trestního procesu zákon č. 141/1961 Sb., o trestním řízení soudním – trestní řád. Prostředky ochrany rozlišujeme na občanskopravní, správněprávní a trestněprávní.

8.2.1 Občanskoprávní ochrana

Aktivní legitimace

Osobou legitimovanou k ochraně práv je zásadně jejich originární nositel – tedy autor, případně nositel ostatních práv podle autorského zákona, po smrti autora jsou legitimováni jeho právní nástupci. Místo originárního nositele se určitých nároků může domáhat i vykonavatel majetkových práv – typicky zaměstnavatel nebo objednatel díla, což je typická situace pro videohru, která v drtivé většině případů vznikne jako zaměstnanecké dílo a nabyvatel výhradní licence (§ 41). Vykonavatel a nabyvatel výhradní licence má následující nároky: zdržovací, informační, odstraňovací, nárok na náhradu škody a vydání bezdůvodného obohacení. Naopak satisfakční nároky zůstávají zachovány autorovi. Určitých práv se může také domáhat nabyvatel výhradní licence, pokud došlo k neoprávněnému užití díla takovým způsobem, který výhradní licence přiřkla pouze jemu. Tato licence musí trvat v době, kdy došlo k zásahu do těchto konkrétních práv. Aktivně legitimovaný může být také příslušný kolektivní správce, pokud se nositel práva nedomáhá nároku sám.²⁰⁵

Pasivní legitimace

²⁰⁵ SRSTKA Jiří, BARTÁK Jan, DOBŘICHOVSKÝ Tomáš, et al. Autorské právo a práva související: vysokoškolská učebnice. Praha: Leges, 2017. Student (Leges). ISBN 978-80-7502-240-0. Str. 242.

Je nutné přesně označit osobu, která je původcem protiprávního jednání. Odpovědnost může nést ten, kdo porušil autorské právo nebo ten, kdo autorské právo ohrozil, případně poskytovatel služby, která umožnila porušení nebo ohrožení autorského práva – například provozovatel sítě či jiné internetové služby, pomocí které uživatelé mohou nelegálně nabízet a stahovat videohry.²⁰⁶ Může se jednat o různá warezová fóra a FTP nebo torrentové servery.

Proces

Co se týká věcné příslušnosti, tak pro posouzení, zda je věcně příslušným v prvním stupni krajský nebo okresní soud, je rozhodující, zda konkrétní spor má svůj původ v autorském zákoně nebo se odvíjí, byť odvozeně, z autorského zákona. Příslušnost v občanském soudním řízení mají krajské soudy, u sporů z licenčních smluv pak soudy okresní. Pokud se však jedná o projednání sporů z licenčních a obdobných smluv, které jsou realizací práv, které mají původ v autorském zákoně, jsou příslušné krajské soudy, protože takový spor vyplývající z práva duševního vlastnictví podle §9 odstavce 2 písmene g) občanského soudního řádu. U průmyslových práv je poté centralizovaná příslušnost Městského soudu v Praze. Řízení před soudem se řídí občanským soudním řádem. Významná jsou v procesu týkající se duševního vlastnictví řízení o předběžném opatření a řízení o zajištění předmětu důkazního prostředku, ve věcech týkajících se práv z duševního vlastnictví podle ustanovení § 78b občanského soudního řádu, které vychází ze směrnice o vymáhání práv z duševního vlastnictví.²⁰⁷ V průběhu řízení soud zjišťuje: jakým způsobem došlo k porušení práv, jaké byly poohyby a následky takového porušení, jakým způsobem byla nebo mohla být ohrožena oprávněná osoba, co bylo předmětem porušení autorského práva a jaká je hodnota licence dané videohry – podle toho se stanovuje škoda, jaký majetkový prospěch žalovaná osoba získala a zda zásah do autorského práva trvá a v jaké intenzitě.²⁰⁸

Jednotlivé právní nároky

Jednotlivými právními nároky podle ustanovení § 40 autorského zákona jsou:

²⁰⁶ JANSA, Lukáš, Petr OTEVŘEL a Martin ŠTEVKO. Softwarové právo. 3. aktualizované a rozšířené vydání. Brno: Computer Press, 2018. ISBN 978-80-251-4914-0. Str. 64.

²⁰⁷ SRSTKA Jiří, BARTÁK Jan, DOBŘICHOVSKÝ Tomáš, et al. Autorské právo a práva související: vysokoškolská učebnice. Praha: Leges, 2017. Student (Leges). ISBN 978-80-7502-240-0. Str. 244.

²⁰⁸ JANSA, Lukáš, Petr OTEVŘEL a Martin ŠTEVKO. Softwarové právo. 3. aktualizované a rozšířené vydání. Brno: Computer Press, 2018. ISBN 978-80-251-4914-0. Str. 67.

- a) Určení autorství: Je dáno, aniž by žalobce musel prokázat naléhavý právní zájem.
- b) Zdržovací: Směřuje proti jednání, kterým je porušováno či ohrožováno právo. Ohrožování může spočívat v přípravě nosičů, jenž mají být využity pro nahrání neoprávněných rozmnoženin videohry. Porušením je zejména neoprávněná výroba rozmnoženin, neoprávněná distribuce (odbyt, dovoz, vývoz, nabídka na prodej rozmnoženin, licencování), neoprávněné sdělování veřejnosti, neoprávněná propagace, inzerce a jiná reklama.
- c) Informační: Nárok domoci se informací o způsobu a rozsahu neoprávněného užití, o původu neoprávněně zhotovených rozmnoženin či napodobení, o způsobu a rozsahu jeho neoprávněného užití, o ceně, o ceně služby, která s neoprávněným užitím souvisí a o osobách, které se neoprávněného užití účastní, včetně osob, kterým byly předmětné rozmnoženiny či napodobeniny určeny za účelem jejich poskytnutí třetí osobě.
- d) Restituční: Žalobce se může domáhat stažení neoprávněně zhotovené rozmnoženiny či napodobeniny z obchodování nebo jiného užití, stažení z obchodování a zničení neoprávněně zhotovené rozmnoženiny či napodobeniny, zničení neoprávněné rozmnoženiny či napodobeniny softwaru, zničení nebo odstranění materiálů a nástrojů použitých výlučně nebo převážně k výrobě neoprávněně zhotovené rozmnoženiny či napodobeniny.
- e) Satisfakční: Nároky na poskytnutí přiměřeného zadostiučinění. Ty vznikají pouze autorovi na základě rozhodnutí soudu. Pokud nedostačuje nepeněžité zadostiučinění - omluva, zahrnují i peněžitou kompenzaci, kterou určí soud. Soud přihlíží zejména k závažnosti vzniklé újmy a k okolnostem, za nichž k zásahu došlo. Další možností je zákaz poskytování služby, kterou využívají třetí osoby k porušování nebo ohrožování práva autora.
- f) Publikáční: Žalobce může požadovat, aby žalovaný vydané rozhodnutí uveřejnil na náklady obžalovaného. Soud může určit rozsah, formu a způsob uveřejnění, přičemž podmínkou je úspěšnost žaloby.
- g) Náhrada škody a vydání bezdůvodného obohacení: Existuje možnost, namísto skutečně ušlého zisku se domáhat náhrady ušlého zisku ve výši odměny, která by byla obvyklá za získání takové licence v době neoprávněného nakládání s duševním vlastnictvím. Výše bezdůvodného obohacení se stanovuje jako

dvojnásobek odměny, za kterou bylo obvyklé získat licenci v době protiprávního jednání.

Velké vývojářské společnosti však často řeší spory mimosoudním narovnáním nebo soudním smírem.

V ustanovení § 43 autorského zákona je uveden také zvláštní nárok z obcházení technických prostředků ochrany a informací o správě práv. Obcházení a maření účinných technických prostředků ochrany (například DRM, jiné šifrování, přístup chráněný heslem) a „...*pozměňování nebo odstraňování informací o správě práv (např. úprava ‚metadat‘ digitálního souboru) nebo užívání předmětu ochrany s takto odstraněnou nebo pozměněnou informací představuje zásah do autorského práva. Jako takové je lze stíhat prostředky práva občanského, správního i trestního.*“ Pokud by se však na videohru uplatnila analogicky úprava počítačového programu, k čemu se v některých částech práce přikláním, je v ustanovení § 66 odstavci 7 uvedena výjimka, která vylučuje aplikaci tohoto ustanovení § 43 odstavce 1 pro počítačový program.²⁰⁹

8.2.2 Správněprávní ochrana

Mimo odpovědnosti autorskoprávní a trestněprávní vzniká osobě, která protiprávně zasahuje do práv duševního vlastnictví i správněprávní odpovědnost. Úpravu přestupků osob proti autorským právům, kterých je možno se dopustit v souvislosti s videohrami, nalezneme v ustanoveních § 105a a § 105b autorského zákona.

Fyzická osoba spáchá přestupek, pokud užije dílo jakkoliv v rozporu s autorským zákonem. K naplnění skutkové podstaty přestupku fyzické osoby nepodnikající je nutné její zavinění, přičemž postačuje i nedbalost. Jedná se například o nelegální rozmnožování, půjčování, rozšiřování originálu atd. Přestupkem je neoprávněný zásah do práva autorského, kam náleží výše zmiňované jednání podle ustanovení § 43 autorského zákona, které také zahrnuje dispozici se zařízením, výrobky, součástkami a poskytování služeb, které a) jsou za účelem obcházení účinných technických prostředků nabízeny, propagovány nebo uváděny na trh, b) mají vedle obcházení účinných technických prostředků jen omezený obchodně významný účel nebo jiné užití nebo c) jsou určeny, vyráběny, upravovány nebo prováděny především s cílem umožnit nebo

²⁰⁹ SRSTKA Jiří, BARTÁK Jan, DOBŘICHOVSKÝ Tomáš, et al. Autorské právo a práva související: vysokoškolská učebnice. Praha: Leges, 2017. Student (Leges). ISBN 978-80-7502-240-0. Str. 248.

usnadnit obcházení účinných technických prostředků. Přestupkem podle ustanovení § 44 autorského zákona je také odstraňování nebo změna elektronické informace o správě práv k dílu či rozšiřování, dovážení nebo přijímání za účelem rozšiřování, vysílání nebo sdělování veřejnosti dílo, ze kterého byla informace o správě práv nedovoleně odstraněna či změněna. Posledními přestupky fyzických osob nepodnikatelů jsou přestupky obchodníků, kteří se účastní prodeje originálního díla uměleckého a nesplní oznamovací povinnost při opětném prodeji originálu díla, avšak takové ustanovení se videoher netýká.²¹⁰

Pro naplnění skutkové podstaty přestupků právnických osob a podnikajících fyzických osob není nutné zavinění, v těchto případech se jedná o odpovědnost objektivní s podmínkou přičitatelnosti jednání dané osobě. Podnikatelem je taková osoba, které splňuje podmínky ustanovení § 420 občanského zákoníku. Podnikatelem je i taková osoba, která má oprávnění k podnikání podle zákona autorského, jak stanoví ustanovení § 421 občanského zákoníku. Přičitatelnost je splněna, pokud za právnickou osobu jedná statutární orgán, jeho člen nebo zaměstnanec právnické osoby. Fyzická podnikající osoba může jednat sama, avšak přičitatelné jednání je také jednání jejího zaměstnance, fyzické osoby, která plní úkoly podnikající fyzické osoby nebo osoba, kterou podnikající fyzická osoba k činnosti používá. Skutkové podstaty neoprávněného užití díla a zásahu do práva autorského se překrývají se stejnojmennými přestupky fyzických osob. Obdobně je to s přestupky obchodníků. Dalšími jsou přestupky kolektivních správců, avšak kolektivní správa se na videohry také nevztahuje.²¹¹

Pachatelům přestupků je možné uložit pokutu od 100 000 do 150 000 Kč. „*Příslušné jsou obecní úřady obce s rozšířenou působností, v jejichž územním obvodu byl přestupek spáchán, a ministerstvo kultury.*“²¹²

8.2.3 Trestněprávní ochrana

„Základem pro uplatnění trestněprávní odpovědnosti je aplikace trestního zákoníku, který stanoví podmínky pro vznik této odpovědnosti a jednotlivé skutkové podstaty trestných činů. Pokud se jakákoliv fyzická osoba dopustí svým jednáním skutku

²¹⁰ SRSTKA Jiří, BARTÁK Jan, DOBŘICHOVSKÝ Tomáš, et al. Autorské právo a práva související: vysokoškolská učebnice. Praha: Leges, 2017. Student (Leges). ISBN 978-80-7502-240-0. Str. 335.

²¹¹ Tamtéž. Str. 336.

²¹² SRSTKA Jiří, BARTÁK Jan, DOBŘICHOVSKÝ Tomáš, et al. Autorské právo a práva související: vysokoškolská učebnice. Praha: Leges, 2017. Student (Leges). ISBN 978-80-7502-240-0. Str. 340.

*popsaného v trestním zákoníku, musí počítat s následky s tímto spojenými.*²¹³ Materie trestního práva hmotného je dále obsažena především v zákoně č. 418/2011 Sb., o trestní odpovědnosti právnických osob a řízení proti nim, a zákoně č. 218/2003 Sb., o odpovědnosti mládeže za protiprávní činy a o soudnictví ve věcech mládeže a o změně některých zákonů (zákon o soudnictví ve věcech mládeže). Procesní úpravu zajišťuje zákon č. 141/1961 Sb., o trestním řízení soudním (trestní řád).

Trestným činem je takový protiprávní čin, který trestní zákon označuje za trestný a který vykazuje znaky uvedené v takovém zákoně. Tyto znaky trestného činu rozlišujeme na obecné a typové. Obecnými znaky jsou věk, přičetnost a rozumová a mravní vyspělost. Typovými znaky jsou znaky skutkové podstaty trestného činu. Tyto znaky jsou uvedeny jak v obecné, tak především ve zvláštní části trestního zákoníku. S problematikou diplomové práce souvisí zejména trestný čin porušení autorského práva, práv souvisejících s autorským právem a práv k databázi, trestný čin padělání a napodobení díla výtvarného umění trestný čin porušení práv k ochranné známce a trestný čin porušení chráněných průmyslových práv.

Trestný čin porušení autorského práva, práv souvisejících s autorským právem a práv k databázi

Ustanovení § 270 odst. 1 trestního zákoníku uvádí: Kdo neoprávněně zasáhne nikoli nepatrně do zákonem chráněných práv k autorskému dílu (umělecké dílo, počítačový program, souborné dílo), uměleckému výkonu, zvukovému či zvukově obrazovému záznamu, rozhlasovému nebo televiznímu vysílání nebo databázi, bude potrestán odnětím svobody až na dvě léta, zákazem činnosti nebo propadnutím věci nebo jiné majetkové hodnoty.

Neoprávněný zásah může spočívat ve velmi širokém okruhu jednání, a to zpravidla v podobě aktivního jednání, které zasahuje jak do osobnostních práv příslušných nositelů, tak i do jejich majetkových práv. Zásah lze shledat neoprávněným, pokud bude v rozporu s ustanovením autorského zákona anebo s ustanovením smlouvy, na základě které bylo poskytnuto oprávnění k výkonu dotčeného majetkového práva jiné osobě, tj. s ustanovením licenční smlouvy. Neoprávněnost může být vyloučena omezeními práv

²¹³ SRSTKA Jiří, BARTÁK Jan, DOBŘIHOVSKÝ Tomáš, et al. Autorské právo a práva související: vysokoškolská učebnice. Praha: Leges, 2017. Student (Leges). ISBN 978-80-7502-240-0. Str. 341.

duševního vlastnictví, která zákon výslovně dovoluje, např. v případech volného užití.²¹⁴

Odnětím svobody na šest měsíců až pět let, peněžitým trestem nebo propadnutím věci nebo jiné majetkové hodnoty bude pachatel potrestán, jedná-li se v případě neoprávněného zasahování do chráněných práv k dílům výše uvedeným o obchodní činnost či podnikání nebo získá-li takovým činem pro sebe nebo pro jiného značný prospěch nebo způsobí-li tím jinému značnou škodu (minimálně 500 000 Kč) nebo dopustí-li se takového činu ve značném rozsahu. Odnětím svobody na tři léta až osm let bude pachatel potrestán, získá-li činem prospěch nebo způsobí škodu velkého rozsahu (minimálně 5 000 000).

Trestný čin padělání a napodobení díla výtvarného umění

Ustanovení § 271 trestního zákoníku stanoví: Kdo padělá výtvarné autorské dílo nebo napodobí výtvarný projev jiného autora v úmyslu, aby nové dílo bylo považováno za původní dílo takového autora, bude potrestán odnětím svobody až na tři léta, zákazem činnosti nebo propadnutím věci nebo jiné majetkové hodnoty. Odnětím svobody na jeden rok až šest let bude pachatel potrestán, spáchá-li čin uvedený v odstavci 1 jako člen organizované skupiny, získá-li takovým činem pro sebe nebo pro jiného značný prospěch, nebo dopustí-li se takového činu ve značném rozsahu. Odnětím svobody na tři léta až deset let bude pachatel potrestán, získá-li činem uvedeným v odstavci 1 pro sebe nebo pro jiného prospěch velkého rozsahu, nebo dopustí-li se takového činu ve velkém rozsahu.

Paděláním výtvarného díla *„je taková jeho napodobenina, která vzhledem ke své kvalitě může být při běžném vizuálním kontaktu zaměněna s pravým originálním výtvarným dílem původního autora, které je paděláno, jestliže je vytvořena za účelem, aby byla vydávána za pravé originální dílo původního autora.“*²¹⁵ Od toho odlišujeme například rozmnoženinu za účelem studijním a výukovým. *„Napodobením výtvarného projevu jiného autora je na rozdíl od padělání již existujícího originálního díla jiného autora pouhé napodobení konkrétní výtvarné techniky, stylu, popř. i barevného či tvarového*

²¹⁴ SRSTKA Jiří, BARTÁK Jan, DOBŘICHOVSKÝ Tomáš, et al. Autorské právo a práva související: vysokoškolská učebnice. Praha: Leges, 2017. Student (Leges). ISBN 978-80-7502-240-0. Str 354.

²¹⁵ ŠÁMAL, Pavel, GRIVNA, Tomáš, HERCZEG, Jiří, KRATOCHVÍL, Vladimír, PŮRY, František, RIZMAN, Stanislav, ŠÁMALOVÁ, Milada, VÁLKOVÁ, Helena, VANDUCHOVÁ, Marie. Trestní zákoník (EVK). 2. vydání. Praha: C. H. Beck, 2012, Str. 2760.

*projevu a kompozice takového napodobovaného autora, a to včetně námětu a způsobu jeho zpracování, a dalších typických rysů tvorby charakteristických pro výtvarný rukopis napodobovaného autora, to vše za účelem, aby nové dílo bylo považováno za dosud neznámé či málo známé původní dílo napodobovaného autora.*²¹⁶ Taková napodobenina se snaží vytvořit iluzi, že se jedná o dílo původního autora, které on sám vytvořil. U videoher bychom mohli hovořit o zmiňovaných klonech.²¹⁷

Porušení práv k ochranné známce a jiným označením

Ustanovení § 268 trestního zákoníku obsahuje dvě samostatné skutkové podstaty:

„První naplní pachatel, který uvede do oběhu výrobky nebo poskytuje služby neoprávněně označené ochrannou známkou, k níž přísluší výhradní právo jinému, nebo známkou s ní zaměnitelnou nebo pro tento účel sobě nebo jinému takové výrobky nabízí, zprostředkuje, vyrobí, doveze, vyveze nebo jinak opatří nebo přechovává anebo takovou službu nabídne nebo zprostředkuje.

*Druhou spáchá pachatel, který pro dosažení hospodářského prospěchu neoprávněně užívá obchodní firmu nebo jakékoli označení s ní zaměnitelné nebo uvede do oběhu výrobky nebo služby neoprávněně opatřené označením původu nebo zeměpisným označením anebo takovým označením s ním zaměnitelným nebo pro tento účel sobě nebo jinému takové výrobky nebo služby nabídne, zprostředkuje, vyrobí, doveze, vyveze nebo jinak opatří nebo přechovává.*²¹⁸

Ochrany požívají známky zapsané v příslušeném rejstříku vedeném Úřadem průmyslového vlastnictví, zapsané v rejstříku vedeném Mezinárodním úřadem duševního vlastnictví s účinky pro Českou republiku, zapsány v rejstříku vedeném Úřadem pro harmonizaci ve vnitřním trhu a všeobecně známé na území České republiky.

Neoprávněným označením je takové, které užívá chráněné označení bez souhlasu majitele ochranné známky k takovému označení, tedy bez jeho licence.

²¹⁶ ŠÁMAL, Pavel, GRIVNA, Tomáš, HERCZEG, Jiří, KRATOCHVÍL, Vladimír, PŮRY, František, RIZMAN, Stanislav, ŠÁMALOVÁ, Milada, VÁLKOVÁ, Helena, VANDUCHOVÁ, Marie. Trestní zákoník (EVK). 2. vydání. Praha: C. H. Beck, 2012, Str. 2760.

²¹⁷ SRSTKA Jiří, BARTÁK Jan, DOBŘICHOVSKÝ Tomáš, et al. Autorské právo a práva související: vysokoškolská učebnice. Praha: Leges, 2017. Student (Leges). ISBN 978-80-7502-240-0. Str 360.

²¹⁸ ŠÁMAL, Pavel, GRIVNA, Tomáš, HERCZEG, Jiří, KRATOCHVÍL, Vladimír, PŮRY, František, RIZMAN, Stanislav, ŠÁMALOVÁ, Milada, VÁLKOVÁ, Helena, VANDUCHOVÁ, Marie. Trestní zákoník (EVK). 2. vydání. Praha: C. H. Beck, 2012, Str. 2706.

Trestný čin porušení chráněných průmyslových práv

Ustanovení § 269 trestního zákoníku uvádí: Kdo neoprávněně zasáhne nikoli nepatrně do práv k chráněnému vynálezu, průmyslovému vzoru, užitému vzoru nebo topografii polovodičového výrobku, bude potrestán odnětím svobody až na dvě léta, zákazem činnosti nebo propadnutím věci. Odnětím svobody na šest měsíců až pět let, peněžitým trestem nebo propadnutím věci nebo jiné majetkové hodnoty bude pachatel potrestán, vykazuje-li čin uvedený v odstavci 1 znaky obchodní činnosti nebo jiného podnikání, získá-li takovým činem pro sebe nebo pro jiného značný prospěch, nebo dopustí-li se takového činu ve značném rozsahu. Odnětím svobody na tři léta až osm let bude pachatel potrestán, získá-li činem uvedeným v odstavci 1 pro sebe nebo pro jiného prospěch velkého rozsahu, nebo dopustí-li se takového činu ve velkém rozsahu.

Chráněnými se tyto předměty stanou zápisem do příslušných rejstříků. Neoprávněný zásah spočívá zpravidla v podobě neoprávněného užití, aktivního jednání, kterým pachatel bez souhlasu majitele daného průmyslového práva, tedy bez licence, využil.²¹⁹

²¹⁹ ŠÁMAL, Pavel, GŘIVNA, Tomáš, HERCZEG, Jiří, KRATOCHVÍL, Vladimír, PÚRY, František, RIZMAN, Stanislav, ŠÁMALOVÁ, Milada, VÁLKOVÁ, Helena, VANDUCHOVÁ, Marie. Trestní zákoník (EVK). 2. vydání. Praha: C. H. Beck, 2012, Str. 2758.

9 Videohra jako dílo sui generis

V části třetí této práce jsem se věnoval kvalifikaci videohry z hlediska naší právní úpravy, po posouzení díla audiovizuálního, počítačového programu i databáze. Žádná kategorie uvedená v autorském zákoně hru dostatečně necharakterizuje. Za pomoci ustanovení § 2 odstavce 1 autorského zákona jsem hru podle stávající úpravy kvalifikoval jako dílo jiné umělecké – podle druhého, resp. pátého odstavce stejného ustanovení jako dílo typicky souborné, které se skládá z počítačového programu, děl audiovizuálních, hudebních a dalších děl uměleckých, která mohou mít různé autory. Přičemž ochrany požívá jak videohra jako celek, tedy souborné dílo, tak její oddělitelné části, které jsou schopné samostatného užití. Domnívám se, že vzhledem k významu videoher v rámci průmyslu volného času, by bylo vhodné videohru v rámci našeho právního řádu definovat jako dílo sui generis. V této části práce budu konfrontovat argumenty ve prospěch a v neprospěch definování videohry jako zvláštního díla v českém právním řádu.

9.1 Argumenty ve prospěch videohry jako díla sui generis

Jen minulém roce se jednalo o celosvětově nejvýnosnější odvětví zábavního průmyslu, s o 15% vyšším výnosem než druhý segment v pořadí, televizní vysílání, vygeneroval 137,9 miliard dolarů v roce 2018 a odhadovaným výnosem 152,1 miliard dolarů pro rok 2019.²²⁰ Jedná se o nejvýnosnější a nejvíce rostoucí odvětví umění (až 10% nárůst zisku ročně),²²¹ jehož předmět by z hlediska práva zasloužil uvedení v autorském zákoně jako jeden z druhů díla, stejně jako je tomu například s dílem audiovizuálním nebo počítačovým programem.

Zakotvení videohry do zákona by bylo prospěšné zejména vzhledem k právní jistotě. Ta obsahuje jak předvídatelnost práva, tak i legitimní předvídatelnost postupu orgánů veřejné moci v souladu s právem a zákonem stanovenými požadavky.²²² Teprve pokud jsou subjekty informovány, jaká práva a povinnosti mají dodržovat, mohou tak činit.

²²⁰ Global Games Market Revenues 2018 | Per Region & Segment | Newzoo. Newzoo | Games & Esports Analytics and Market Research [online]. [cit. 29. 10. 2019] Dostupné z: <https://newzoo.com/insights/articles/global-games-market-reaches-137-9-billion-in-2018-mobile-games-take-half/>.

²²¹ Tamtéž.

²²² Krátce k principu právní jistoty | epravo.cz. EPRAVO.CZ – Váš průvodce právem - Sbírnka zákonů, judikatura, právo [online]. Copyright © EPRAVO.CZ, a.s. 1999 [cit. 29. 10. 2019].

V řízení je vždy snazší rozhodování o institucích, které jsou zákonem definovány, a subsumce pod ustanovení zákona poté nevyžaduje komplikované dovozování. Bylo by zde příhodné vycházet z již zpočátku zmíněného rozhodnutí SDEU ve věci C-355/12 Nintendo proti PC Box a 9Net z prosince 2011 kde byla v rámci práva Evropské unie kvalifikována následovně: „Videohra je komplexní předmět, který zahrnuje nejen počítačový program, ale i grafické a zvukové prvky, které jsou sice kódovány v programovacím jazyce, ale mají vlastní tvůrčí hodnotu, kterou nelze zúžit na zmíněné kódování. V rozsahu, v němž části videohry, v daném případě tyto grafické a zvukové prvky, přispívají k původnosti díla, jsou společně s dílem jako celkem chráněny autorským právem v rámci režimu zavedeného směrnicí 2001/29.“ Inspiraci můžeme hledat také v právních úpravách jiných států. Belgie, Brazílie, Dánsko, Egypt, Francie, Německo, Indie, Japonsko, Jižní Afrika, Švédsko a Spojené státy americké, všechny tyto země berou v úvahu ohromnou složitost videohry, prospěch toho, aby byla právem definována jako dílo sui generis, a jako takovou ji chrání.²²³ Jedná se o narůstající trend. V Polsku se právě připravuje zákon pro podporu videoher propagujících polské či evropské kulturní dědictví. Tento návrh má být dokončen ve čtvrtém kvartálu roku 2019 a postoupen parlamentu. Zákon by měl nabýt účinnosti v roce 2020 a mimo to, že daňovými úlevami výrazně podpoří videoherní průmysl v Polsku, obsahuje také následující definici videohry: „jedná se o počítačový program, který je integrován s prvky obsahu, včetně těch ve formě obrazů a zvuků, který umožňuje uživateli řešit interaktivní úkoly zábavného nebo vzdělávacího charakteru, jenž jsou založeny na souboru pravidel a jsou zpřístupněné za pomoci elektronických zařízení, vybavených rozhraním, které umožňuje interakci.“²²⁴

9.2 Argumenty v neprospěch videohry jako díla sui generis

Můžeme uvažovat o tom, že uzákonění videohry jako díla svého druhu je nadbytečné a její subsumce pod ustanovení autorského zákona, kterou jsem učinil v kapitole třetí, je tak dostatečně právně ošetřeno. Pokud je uzákoněn počítačový program, dílo

Dostupné z: <https://www.epravo.cz/top/clanky/kratce-k-principu-pravni-jistoty-ve-svetle-aktualni-judikatury-93342.html?mail>.

²²³ Zpráva WIPO (RAMOS, Andy a kol.) [online]. Copyright © [cit. 29. 10. 2019]. Dostupné z: https://www.wipo.int/export/sites/www/copyright/en/creative_industries/pdf/video_games.pdf Str. 11.

²²⁴ Financial support for cultural video games in Poland - Lexology. Lexology [online]. Copyright © Copyright 2006 [cit. 29. 10. 2019]. Dostupné z: <https://www.lexology.com/library/detail.aspx?g=4e0dcc72-21b5-4b65-8cd5-997f5d3d8086>.

audiovizuální a další prvky, které jsou součástí videohry, je možné videohru považovat čistě za dílo souborné.

V případě exaktní definice určitého právního institutu, je v odvětví autorského práva možné, že taková definice nebude vyčerpávající a na případy v budoucnu vzniklé se a contrario nebude vztahovat. Zejména v tak dynamickém odvětví jakým jsou videohry, kde se technologie neustále vyvíjí, by za několik let nemusela daná definice platit. Je možné pomýšlet na následnou novelizaci takové definice, avšak vzhledem k tomu, že se zákonodárci doposud nedostali ani k uzákonění videohry jako takové, je možné očekávat, že se jim nebudou věnovat ani v budoucnu. Ale situace se mění a očekávám, že se pozornost bude dále více obracet, když ne k videohrám, tak k penězům, které přinášejí.

V případě abstraktní definice, která by obsahovala demonstrativní výčet, je možné spatřovat větší pružnost takového ustanovení pro futuro. Však i stávající kvalifikace, kterou jsem provedl v části třetí, využívá právě otevřenou kategorii jiného uměleckého díla ustanovení § 2 odstavce 1 autorského zákona. Můžeme také porovnat postup, který připadá na právní úpravu počítačového programu. V autorském zákoně a jiných předpisech uveden sice je, avšak nikde tento pojem definován není, a jeho výklad je tak ponechán judikatuře.²²⁵

9.3 Shrnutí

S přihlédnutím zejména ke zprávě Světové organizace duševního vlastnictví²²⁶, která doporučuje právní regulaci videoher z důvodu právní jistoty a úpravě cizích států, jsem na základě své právní analýzy dospěl k závěru, že videohra by měla být vymezena v našem právním řádu. Co se týká způsobu, jak by měla být upravena, volil bych mezi její definicí a pouhým uvedením v autorském zákoně bez definice - mezi výčtem děl ustanovení § 2, případně jak je tomu u počítačového programu, k rozvedení způsobu její ochrany a omezení rozsahu práv autora k videohře. Vzhledem k její komplikovanosti a jedinečnému charakteru jako díla jsem pro variantu jejího definování v rámci samostatného ustanovení zákona včetně další úpravy, které se bude týkat její ochrany a autorství. Prozíravé by ze strany zákonodárce bylo zahrnout problematiku Esports,

²²⁵ MAISNER, Martin. Základy softwarového práva. Praha: Wolters Kluwer Česká republika, 2011. Právní monografie (Wolters Kluwer ČR). ISBN 978-80-7357-638-7. Str. 3.

²²⁶ Zpráva WIPO (RAMOS, Andy a kol.) [online]. Copyright © [cit. 29. 10. 2019]. Dostupné z: https://www.wipo.int/export/sites/www/copyright/en/creative_industries/pdf/video_games.pdf.

kteřou jsem zmínil v první části práce. Za uvážení také stojí omezení doby trvání ochrany, která je jak u videoher, tak u počítačových programů příliš dlouhá a vzhledem k tomu, že se jedná o jedno z nejdynamičtějších odvětví, tak je může příliš dlouhá ochrana brzdit. To by však mohlo být problematické z hlediska mezinárodního, ale existují některé země, které mají odlišnou dobu trvání majetkových práv autorských děl než většina zemí světa. Příkladem je Čína, která má dobu kratší, a to 50 let. Ovšem vzhledem k jejich propojení s počítačovými programy, mám za to, že první bude nutné upravit dobu trvání ochrany počítačového programu.

Ohledně konkrétní podoby definice videohry se inspiřuji budoucím polským zákonem, definicí Soudního dvora Evropské unie a definicí Světové organizace duševního vlastnictví s demonstrativním výčtem prvků, které jsou v ní obsaženy.

Videohru *de lege ferenda* navrhuji definovat následovně: „Videohra je komplexní dílo vytvořené integrací počítačového programu s různými prvky, zejména díly obrazovými, zvukovými, či jinými uměleckými díly, typicky uspořádanými v databázi, které tvoří její obsah a umožňuje uživateli interakci a řešení různých úkolů. Videohra je založena na souboru pravidel a uživateli je zpřístupněna za pomoci elektronických či obdobných zařízení.“ Za autora videohry analogicky k dílu audiovizuálnímu označuji jejího kreativního ředitele, nebo osobu v obdobném postavení. Práva autorů jednotlivých děl nejsou dotčena.

Závěr

V první části této práce jsem přiblížil a po zjištění čísel z globálního průzkumu vyzdvihl význam herního průmyslu. Očekával jsem, že bude mít stále vyšší podíl na trhu, ale že již bude zaujímat dominantní postavení na trhu a dále růst až desetiprocentním tempem ročně, považuji za překvapivé. Toto zjištění mě však utvrdilo v premise, že videohry jsou stále významnější položkou na trhu a zaslouží si zvýšenou pozornost i z pohledu práva. Část druhá obsahuje vymezení pojmu videohra, který jsem zvolil jako nejvhodnější pro danou problematiku. Počítačová hra v názvu práce není nejvhodnějším označením jen z toho důvodu, že označuje hry určené pouze na jeden typ zařízení, avšak právní povaha her mobilních, počítačových a jiných konzolových je v zásadě stejná. Třetí část se věnuje kvalifikaci videohry podle české právní úpravy, kterou jsem v tomto ohledu shledal nedostatečnou a v rámci této práce jsem nastínil podobu jejího možného uzákonění. Čtvrtá část rozebírá a právně kvalifikuje jednotlivé prvky, ze kterých je hra složena a které jsou významné z pohledu práva duševního vlastnictví. Nebylo možné postihnout všechny prvky, ale vybral jsem ty nevýznamnější. Také jsem v krátkosti zmínil neautorské modifikace videohry. V části páté je rozebráno autorství videoher a režimy, ve kterých videohra jako dílo vzniká. Část šestá obsahuje rozbor práv duševního vlastnictví ve vztahu k videohrám. Zejména ochranné známky, patenty, průmyslové vzory a také topografie polovodičových výrobků. Sedmá část se zabývá licencováním ve videoherním průmyslu, a to jak pro tvorbu hry, tak pro její distribuci a užití koncovým uživatelem. V části osmé jsem shrnul způsoby ochrany videoher různými právními odvětvími a tu po zařazení videohry a jejích částí pod příslušná ustanovení chránící autorské právo a práva průmyslového vlastnictví shledávám dostatečnou.

Existuje zde nespočet otázek a v rámci této práce jsem se na nejvýznamnější z nich pokusil odpovědět. Videohry jsou komplikovaná umělecká díla a jejich regulace je moderní výzvou, na kterou právo duševního vlastnictví hledá odpověď. S dynamickým rozmachem videoherního průmyslu se bude dle mého názoru jednat o stále významnější problematiku, pro kterou česká právní úprava zatím nenalezla řešení.

Seznam použitých zdrojů

Použitá literatura

- BUCHANAN, James. *Linguae Britannicae vera pronuntiatio*, 1757. Menston (Yorks.): Scolar P., 1967.
- ČADA, Karel. *Strategie průmyslového vlastnictví*. Vydalo Metropolitan University Prague Press, 2014 v Praze. ISBN 978-80-86855-46-2.
- HOLCOVÁ, Irena, KŘEŠŤANOVÁ, Veronika, FALADOVÁ, Adéla, KŘÍŽ, Jan, DOBŘICHOVSKÝ, Tomáš, ŽIKOVSKÁ, Petra, CÍSAŘOVÁ, Zuzana, PUMANOVÁ WÜNSCHOVÁ, Alexandra. *Autorský zákon a předpisy související (včetně mezinárodních smluv a evropských předpisů): komentář*. Praha: Wolters Kluwer, 2019. ISBN 978-80-7598-049-6.
- HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o původu kultury ve hře*. Přeložil Jaroslav VÁCHA. Praha: Dauphin, 2000. Studie (Dauphin). ISBN 80-7272-020-1.
- JAKL, Ladislav, ed. *Nový občanský zákoník a duševní vlastnictví*. Praha: Metropolitan University Prague Press, 2012. ISBN 978-80-86855-87-5.
- JAKL, Ladislav. *Právní ochrana duševního vlastnictví*. Praha: Metropolitní univerzita Praha: 2011. ISBN 978-80-86855-78-3.
- JANSÁ, Lukáš, OTEVŘEL, Petr a ŠTEVKO, Martin. *Softwarové právo*. 3. aktualizované a rozšířené vydání. Brno: Computer Press, 2018. ISBN 978-80-251-4914-0.
- JOHNS, Adrian. *Piráctví: boje o duševní vlastnictví od Gutenberga po Gatese*. Brno: Host, 2013. ISBN 978-80-7294-711-9.
- KARÁSKOVÁ, Ivana. *Paragrafy a počítače: Právní aspekty užití počítače*. Brno: UNIS Publishing, 1994.
- LIPSON Ashley a BRAIN Robert. *Computer and Video Game Law – Cases, Statutes, Forms, Problems & Materials*. Carolina Academic Press, 2009.
- LIPSON, Ashley S. a Robert D. BRAIN. *Computer and video game law: cases, statutes, forms, problems & materials*. Durham, N.C.: Carolina Academic Press, c2009. Carolina Academic Press law casebook series. ISBN 9781594604881.
- MACGREGOR PELIKÁNOVÁ, Radka. *Právní aspekty doménových jmen*. Praha: Linde, 2000. ISBN 80-7201-245-2. Právnícké a ekonomické nakladatelství Bohumily Hořínkové a Jana Tuláčka.

- MAISNER, Martin. Základy softwarového práva. Praha: Wolters Kluwer Česká republika, 2011. Právní monografie (Wolters Kluwer ČR). ISBN 978-80-7357-638-7.
- MALÝ, Josef. Obchod nehmotnými statky: patenty, vynálezy, know-how, ochranné známky. Praha: C. H. Beck, 2002. C. H. Beck pro praxi. ISBN 80-7179-320-5.
- MYŠKA, Matěj, POLČÁK Radim, ŠAVELKA Jaromír, KYNCL Libor a SVIRÁKOVÁ Iveta. Veřejné licence v České republice Verze 2.0. Brno, Masarykova univerzita, 2014. ISBN 978-80-210-7192-6.
- PILA, Justine a Paul TORREMANS. European intellectual property law. Oxford, United Kingdom: Oxford University Press, [2016]. ISBN 978-0-19-872991-4.
- SEXTON, Jamie. Music Music, Sound and Multimedia: From the Live to the Virtual. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2007. ISBN 9780748625345.
- SRSTKA Jiří, BARTÁK Jan, DOBŘICHOVSKÝ Tomáš, et al. Autorské právo a práva související: vysokoškolská učebnice. Praha: Leges, 2017. Student (Leges). ISBN 978-80-7502-240-0.
- SÝKOROVÁ, Pavla. Autorské právo v architektuře. Praha: C. H. Beck, 2018. Právní praxe. ISBN 978-80-7400-705-7.
- ŠALOMOUN, Michal. Ochrana názvů, postav a příběhů uměleckých děl. 2. vyd. V Praze: C. H. Beck, 2009. C. H. Beck pro praxi. ISBN 978-80-7400-097-3.
- ŠÁMAL, Pavel, GŘIVNA, Tomáš, HERCZEG, Jiří, KRATOCHVÍL, Vladimír, PÚRY, František, RIZMAN, Stanislav, ŠÁMALOVÁ, Milada, VÁLKOVÁ, Helena, VANDUCHOVÁ, Marie. Trestní zákoník (EVK). 2. vydání. Praha: C. H. Beck, 2012, ISBN: 978-80-7400-428-5.
- TELEC, Ivo, TŮMA, Pavel. Autorský zákon. 2. vydání. Praha: C. H. Beck, 2019, ISBN: 978-80-7400-748-4.
- VAN DEN BRANDE, Ywein, COUGHLAN, Shane a JAEGER, Till, ed. The international free and open source software law book. Munich: Open Source Press, 2011, s 13. ISBN 978-3-941841-49-9.

Internetové zdroje

- Autorské dílo vytvořené zaměstnanci | epravo.cz. EPRAVO.CZ – Váš průvodce právem - Sběrka zákonů, judikatura, právo [online]. Copyright © EPRAVO.CZ, a.s. 1999 [cit. 19. 10. 2019]. Dostupné z: <https://www.epravo.cz/top/clanky/autorske-dilo-vytvorene-zamestnanci-105745.html>
- Becoming a Level Designer and Game Environment Artist Part 1. World of Level Design - Tutorials for Becoming the Best Level Designer and Game Environment Artist [online]. Copyright ©2008 [cit. 10. 10. 2019]. Dostupné z: https://worldofleveldesign.com/categories/level_design_tutorials/becoming-level-designer-environment-artist-part1.php
- BitLaw [online]. Copyright © 2017 [cit. 22. 10. 2019]. Dostupné z: <https://www.bitlaw.com/guidance/patent/when-to-file-a-patent-application.html>
- Brian Casillas, Attack Of The Clones: Copyright Protection For Video Game Developers, 33 Loy. L. A. Ent. L. Rev. 137 (2013). [online]. [cit. 21. 10. 2019]. Dostupné z: <https://digitalcommons.lmu.edu/elr/vol33/iss2/2>
- Can You Trademark a Character? Spoiler: Yes! | Secure Your Trademark. Flat Fee Trademark Attorney Xavier Morales - SecureYourTrademark [online]. Copyright © 2007 [cit. 21. 10. 2019]. Dostupné z: <https://secureyourtrademark.com/can-you-trademark/trademark-a-character/>
- Cars in video games – PitStop. PitStop [online]. [cit. 30. 10. 2019] Dostupné z: <http://www.pitstop.tv/cars-in-video-games/>
- Cutscene Wikipedia. [online]. [cit. 07. 10. 2019] Dostupné z: <https://en.wikipedia.org/wiki/Cutscene>
- Česko jako herní velmoc? Nová asociace se chce prát za zdejší herní průmysl - Lupa.cz. Lupa.cz - server o českém Internetu [online]. Copyright © 1998 [cit. 07. 06. 2019]. Dostupné z: <https://www.lupa.cz/clanky/cesko-jako-herni-velmoc-nova-asociace-se-chce-prat-za-zdejsi-herni-prumysl/>
- Denuvo's DRM now being cracked within hours of release | Ars Technica. Ars Technica [online]. Copyright © 2019 Condé Nast. All rights reserved. Use of and [cit. 26. 10. 2019]. Dostupné z: <https://arstechnica.com/gaming/2017/10/denuvos-drm-ins-now-being-cracked-within-hours-of-release/>

- Dílo audiovizuální a díla audiovizuálně užitá | AUTORSKÉ PRÁVO INFO | Informační portál o autorském právu a právech příbuzných [online]. [cit. 07. 10. 2019] Dostupné z: <http://autorske-pravo.info/dilo-audiovizualni-a-dila-audiovizualne-uzita/>
- Emotes are short animations of each character that players can perform in-game. [online]. Copyright © [cit. 11. 10. 2019]. Dostupné z: <https://artship.co/en/blog/dance-moves-video-games/>
- Encyclopædia Britannica. Game. Encyclopædia Britannica [online]. [cit. 28. 09. 2019] Dostupné z <http://search.eb.com/eb/article?eu=36648>
- Financial support for cultural video games in Poland - Lexology. Lexology [online]. Copyright 2006 [cit. 29. 10. 2019]. Dostupné z: <https://www.lexology.com/library/detail.aspx?g=4e0dcc72-21b5-4b65-8cd5-997f5d3d8086>
- Game Crediting Guide 9.2 August 2014 International Game Developer Association [online]. CC BY NC SA 4.0 [cit. 16. 10. 2019]. Dostupné z: https://cdn.ymaws.com/www.igda.org/resource/collection/A8B5D966-B366-413D-B4AF-9086252F7235/IGDA_Game_Crediting_Guide_Draft_9-2.pdf
- GDACZ – Czech Game Developers Association [online]. Copyright © [cit. 16. 06. 2019]. Dostupné z: <https://gda.cz/wp-content/uploads/2019/03/CeskePocitacoveHry.pdf>
- Global Games Market Revenues 2018 | Per Region & Segment | Newzoo. Newzoo | Games & Esports Analytics and Market Research [online]. Dostupné z: <https://newzoo.com/insights/articles/global-games-market-reaches-137-9-billion-in-2018-mobile-games-take-half/>
- GREENSPAN David, BOYD J. Gregory, PUREWAL Jas Video Games and IP: A Global Perspective. [online]. Copyright © Electronic Arts Inc. [cit. 29. 10. 2019]. Dostupné z: https://www.wipo.int/wipo_magazine/en/2014/02/article_0002.html
- Herní byznys zažívá zlaté časy. [online]. Dostupné z: <https://www.archiv.ihned.cz/c1-66163330-herni-byznys-zaziva-zlate-casy-prijmy-z-her-by-letos-mely-celosvetove-dosahnout-140-miliard-dolaru>
- History of Videogame Piracy - Information Highway Robbery: Piracy in the Video Games Industry. [online]. Dostupné z: <https://sites.google.com/site/ebandits37/home/history-and-background-of-videogame-piracy>
- Hlasové herectví Wikipedie. [online]. [cit. 14. 10. 2019]. Dostupné z: https://cs.wikipedia.org/wiki/Hlasov%C3%A9_herectv%C3%AD

- HLOBÍK Ludovít. Autorskoprávní ochrana herního softwaru. Praha 2016. Diplomová práce. Univerzita Karlova v Praze. Právnická fakulta. JUDr. Irena Holcová. [online]. Dostupné z <https://is.cuni.cz/webapps/zzp/download/120212847/?lang=cs>
- HOLUB Lukáš. Souběh autorskoprávní a známkové ochrany. Praha 2016. Diplomová práce. Univerzita Karlova v Praze Právnická fakulta. JUDr. Petra Žikovská. [online]. Dostupné z <https://is.cuni.cz/webapps/zzp/detail/164394/>
- How Do Game Engines Work? Interesting Engineering [online]. Copyright © Copyright 2019 [cit. 14. 10. 2019]. Dostupné z: <https://www.interestingengineering.com/how-game-engines-work>
- How Does BitTorrent Work? How-To Geek - We Explain Technology [online]. Copyright © 2019 LifeSavvy Media. All Rights Reserved [cit. 26. 10. 2019]. Dostupné z: <https://www.howtogeek.com/141257/htg-explains-how-does-bittorrent-work/>
- How Fortnite's dance moves sparked new lawsuits against Epic Games – TechCrunch. TechCrunch – Startup and Technology News [online]. [cit. 11. 10. 2019]. Dostupné z: <https://techcrunch.com/2018/12/18/fortnite-dances-epic-sued/>
- How To Fund Your Games By Creating and Selling Game Assets - BouananiIndie-Oussama [online]. [cit. 28. 09. 2019] Dostupné z: <https://gamedevelopment.tutsplus.com/articles/how-to-fund-your-games-by-creating-and-selling-game-assets--cms-24380>
- Hry a hratelnost – Co to je a kam to půjde dál (2). [online]. [cit. 20. 09. 2019]. Dostupné z <https://www.topzine.cz/hry-a-hratelnost-co-to-je-a-kam-to-pujde-dal-2>
- Choreografie - CzechMobility.info. [online]. [cit. 10. 10. 2019] Dostupné z: <http://www.czechmobility.info/cs/temata/autorske-pravo/zvlastni-pripady-v-tanci-a-divadle/choreografie>
- If Someone Makes a Sci-Fi Movie That Has Lightsabers in It, Would They Be Infringing Copyright by Copying Star Wars? [online]. [cit. 30. 10. 2019] Dostupné z: https://www.huffpost.com/entry/if-someone-makes-a-sci-fi_b_2837277
- IT slovník - Program [online]. [cit. 01. 10. 2019]. Dostupné z: <https://www.it-slovník.cz/pojem/program>
- Jak se autorské právo staví k DRM technologiím? (1.) - Lupa.cz. Lupa.cz - server o českém Internetu [online]. Copyright © 1998 [cit. 26. 10. 2019]. Dostupné z: <https://www.lupa.cz/clanky/jak-se-autorske-pravo-stavi-k-drm-technologieim-1/>

- Krátce k principu právní jistoty | epravo.cz. EPRAVO.CZ – Váš průvodce právem - Sbírnka zákonů, judikatura, právo [online]. Copyright © EPRAVO.CZ, a.s. 1999 [cit. 29. 10. 2019]. Dostupné z: <https://www.epravo.cz/top/clanky/kratce-k-principu-pravni-jistoty-ve-svetle-aktualni-judikatury-93342.html?mail>
- Martin van der Ende, Joost Poort, Robert Haffner, Patrick de Bas, Anastasia Yagafarova, Sophie Rohlf, Harry van Til 2015 - Estimating displacement rates of copyrighted content in the EU. Copyright © [cit. 26. 10. 2019]. Dostupné z: https://cdn.netzpolitik.org/wp-upload/2017/09/displacement_study.pdf
- Novela zákona o ochranných známkách | Právní prostor. Právní prostor [online]. [cit. 21. 10. 2019]. Dostupné z: <https://www.pravniprostor.cz/clanky/rekodifikace/novela-zakona-o-ochrannych-znamkach>
- Obchodování s patenty | VYNÁLEZ PATENT | Informační portál o patentovém právu, zejména o vynálezech a právech původců vynálezu a dalších subjektů [online]. [cit. 22. 10. 2019] Dostupné z: <https://vynalez-patent.cz/obchodovani-s-patenty/>
- Od strojevoho kodu k programovacim jazykum. Faculty of Informatics, Masaryk University | Faculty of Informatics Masaryk University [online]. [cit. 15. 10. 2019]. Dostupné z: <https://www.fi.muni.cz/usr/jkucera/pv109/sl5.htm>
- Počítačová animace – Wikipedie. [online]. [cit. 29. 10. 2019]. Dostupné z: https://cs.wikipedia.org/wiki/Po%C4%8D%C3%ADta%C4%8Dov%C3%A1_animace
- Počítačové hry a patenty | Právní prostor. Právní prostor [online]. [cit. 01. 10. 2019] Dostupné z: <http://www.pravniprostor.cz/clanky/pravo-it/pocitacove-hry-a-patenty>
- Počítačové hry a patenty | Právní prostor. Právní prostor [online]. [cit. 22. 10. 2019] Dostupné z: <http://www.pravniprostor.cz/clanky/pravo-it/pocitacove-hry-a-patenty>
- Podání patentu trvá téměř čtyři roky. Záleží na kvalitě přihlášky | BusinessInfo.cz. BusinessInfo.cz – Oficiální portál pro podnikání a export [online]. Copyright © 1997 [cit. 22. 10. 2019]. Dostupné z: <https://www.businessinfo.cz/cs/clanky/podani-patentu-trva-temer-ctyri-roky-zalezi-na-kvalite-prihlasky-106032.html>
- Rapper threatens to sue Fortnite maker for 'stolen' dance move. The Telegraph - Telegraph Online, Daily Telegraph, Sunday Telegraph - Telegraph [online]. Copyright © Telegraph Media Group Limited 2019 [cit. 11. 10. 2019]. Dostupné z: <https://www.telegraph.co.uk/technology/2018/11/19/rapper-threatens-sue-fortnite-maker-stolen-dance-move/>

- S přestavbou NotreDame pomůže i videohra Assassin's Creed. online]. [cit. 13. 10. 2019] Dostupné z: http://www.lidovky.cz/relax/zajimavosti/s-prestavbou-notre-dame-pomuze-i-videohra-assassin-s-creed-ve-hre-je-katedrala-detailne-vyobrazena.A190421_130504_In_zahranici_ele
- SCHEUER, Jan. Patentovatelnost počítačových programů – evropská perspektiva. Revue pro právo a technologie [online]. Publikováno 8/2013, s. 10 [vyd. 3. 5. 2018]. Dostupné z: <https://journals.muni.cz/revue/article/viewFile/5001/pdf>
- SCHEUER, Jan. Patentovatelnost počítačových programů – evropská perspektiva. Revue pro právo a technologie [online]. Copyright ©2000 [cit. 22. 10. 2019]. Dostupné z: <https://journals.muni.cz/revue/article/viewFile/5001/pdf>
- Souhlas se změnou autorského díla | epravo.cz. EPRAVO.CZ – Váš průvodce právem - Sbíрка zákonů, judikatura, právo [online]. Copyright © EPRAVO.CZ, a.s. 1999 [cit. 02. 11. 2019]. Dostupné z: <https://www.epravo.cz/top/clanky/souhlas-se-zmenou-autorskeho-dila-99672.html>
- Sound effect Wikipedia. [online]. [cit. 14. 10. 2019]. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Sound_effect
- Streamování počítačových her z pohledu práva | epravo.cz. EPRAVO.CZ – Váš průvodce právem - Sbíрка zákonů, judikatura, právo [online]. Copyright © EPRAVO.CZ, a.s. 1999 [cit. 18. 10. 2019]. Dostupné z: <https://www.epravo.cz/top/clanky/streamovani-pocitacovych-her-z-pohledu-prava-109025.html>
- ŠAVELKA, Jaromír. Autorskoprávní ochrana funkcionality softwaru Brno, 2013. Rigorózní práce. Masarykova univerzita. Právnická fakulta. [online]. Dostupné z: <https://is.muni.cz/th/e974x/>.
- The Elder Scrolls® Online. The Elder Scrolls® Online [online]. Copyright © 2019 ZeniMax Media Inc. Trademarks are the property of their respective owners. All Rights Reserved. [cit. 01. 11. 2019]. Dostupné z: <https://account.elderscrollsonline.com/eula>
- The Video Game Explosion: A History from PONG to Playstation and Beyond – Knihy Google. Knihy Google [online]. Dostupné z: https://books.google.cz/books?id=XiM0ntMybNwC&pg=PA105&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false
- Tips for patenting computer games in Europe - Intellectual Property Law - Reddie & Grose. Intellectual Property Law – Intellectual Property Law –

Reddie & Grose [online]. [cit. 22. 10. 2019]. Dostupné z: <https://www.reddie.co.uk/2015/01/12/tips-for-patenting-computer-games-in-europe/>

- U. S. computer and video game sales - digital vs. physical 2017 | Statista. • Statista - The Statistics Portal for Market Data, Market Research and Market Studies [online]. Copyright © Statista 2019 [cit. 18. 10. 2019]. Dostupné z: <https://www.statista.com/statistics/190225/digital-and-physical-game-sales-in-the-us-since-2009/>.
- Umělá inteligence: výzva autorství – Iurium. Iurium - Právní portál pro právní teorii i praxi, odborníky i veřejnost [online]. Copyright © 2016 [cit. 14. 10. 2019]. Dostupné z : <https://www.iurium.cz/2019/04/11/umela-inteligence-vyzva-autorstvi/>
- Úřad průmyslového vlastnictví | Nejčastější dotazy (FAQ) č. 11. [online]. Copyright © [cit. 27. 10. 2019]. Dostupné z: [https://www.upv.cz/cs/upv/nejcastejsi-dotazy-\(faq\).html](https://www.upv.cz/cs/upv/nejcastejsi-dotazy-(faq).html)
- Úřad průmyslového vlastnictví | Ochranné známky. [online]. [cit. 27. 10. 2019]. Dostupné z: <https://www.upv.cz/cs/prumyslova-prava/ochranne-znamky.html>
- Úřad průmyslového vlastnictví | Životní situace - topografie polovodičových výrobků. [online]. [cit. 22. 10. 2019]. Dostupné z: https://www.upv.cz/cs/upv/uredni-deska/poskytovani_informaci/zivotni_situace_topografie.html
- Úřad průmyslového vlastnictví | Topografie polovodičových výrobků. [online]. [cit. 22. 10. 2019]. Dostupné z: <https://www.upv.cz/cs/prumyslova-prava/topografie-polovodicovych-vyrobku.html>
- Valve reveals Steam's monthly active user count and game sales by region – GeekWire. GeekWire – Breaking News in Technology & Business [online]. Copyright © 2011 [cit. 26. 10. 2019]. Dostupné z: <https://www.geekwire.com/2017/valve-reveals-steams-monthly-active-user-count-game-sales-region/>
- Video Game | Definition of Video Game by Lexico. [online]. Copyright © 2019 Lexico.com [cit. 28. 09. 2019]. Dostupné z: https://www.lexico.com/en/definition/video_game
- Video Game Trademark: VIDEO GAME TRADEMARK: FIVE REASONS TO PROTECT YOUR VIDEOGAME TODAY [online] The McArthur Law Firm [cit. 21. 10. 2019]. Dostupné z: <http://www.smcarthurlaw.com/five-reasons-to-trademark-your-videogame-today/>
- Video Games and the law: Copyright, Trademark and Intellectual Property | New Media Rights. Welcome to New Media Rights! | New Media Rights [online]. [cit.

08. 10. 2019]

Dostupné z: https://www.newmediarights.org/guide/legal/Video_Games_law_Copyright_Trademark_Intellectual_Property

- What is device driver? - Definition from WhatIs.com. Enterprise Desktop information, news and tips SearchEnterpriseDesktop [online]. [cit. 14. 10. 2019]. Dostupné z: <https://searchenterprisedesktop.techtarget.com/definition/device-driver>
- What is mod? Webopedia Definition. Webopedia: Online Tech Dictionary for IT Professionals [online]. [cit. 19. 10. 2019]. Dostupné z: <https://www.webopedia.com/TERM/M/mod.html>.
- What is Source Code in Programming and How Does It Work? Application Architecture information, news and tips - SearchAppArchitecture [online]. [cit. 14. 10. 2019]. Dostupné z: <https://searchapparchitecture.techtarget.com/definition/source-code>
- WILEY, John & Sons. EMC Education Services (2010). Information Storage and Management: Storing, Managing, and Protecting Digital Information. [online]. [cit. 19. 10. 2019]. Dostupné z: <http://aad.tpu.ru/practice/EMC/Information%20Storage%20and%20Management-v.2.pdf>
- WIPO Intellectual property handbook Kapitola 7 [online]. [cit. 05. 10. 2019] Dostupné z: http://www.wipo.int/edocs/pubdocs/en/intproperty/489/wipo_pub_489.pdf
- WIPO Model Provisions on the Protection of Computer Software 1978. Program [online]. [cit. 01. 10. 2019]. Dostupné z https://www.wipo.int/edocs/mdocs/copyright/en/wipo_ip_cm_07/wipo_ip_cm_07_www_82573.doc
- WIPO: Reasons for Patenting Your Inventions. [online]. [cit. 22. 10. 2019] Dostupné: https://www.wipo.int/sme/en/ip_business/importance/reasons.htm
- Witcher author has reportedly settled his royalty case with CD Projekt | PCGamesN. PC Games news and reviews from PCGamesN.com [online]. Copyright © 2019 [cit. 13. 10. 2019]. Dostupné z: <https://www.pcgamesn.com/the-witcher-3-wild-hunt/andrzej-sapkowski-witcher-royalty-demand>
- Zaměstnanecké dílo podle autorského zákona | Právní prostor. Právní prostor [online]. [cit. 18. 10. 2019] Dostupné z: <https://www.pravniprostor.cz/clanky/obcanske-pravo/zamestnanecke-dilo-podle-autorskeho-zakona>

- Zpráva WIPO (RAMOS, Andy a kol.) [online]. Copyright © [cit. 08. 10. 2019]. Dostupné z: https://www.wipo.int/export/sites/www/copyright/en/creative_industries/pdf/video_games.pdf

Právní předpisy

- Zákon č. 121/2000 Sb., o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon).
 - Zákon č. 141/1961 Sb., o trestním řízení soudním (trestní řád).
 - Zákon č. 218/2003 Sb., o odpovědnosti mládeže za protiprávní činy a o soudnictví ve věcech mládeže a o změně některých zákonů (zákon o soudnictví ve věcech mládeže).
 - zákon č. 221/2006 Sb., zákon o vymáhání práv z průmyslového vlastnictví a ochraně obchodního tajemství.
 - Zákon č. 243/2014 Sb., o státní službě.
 - Zákon č. 250/2016 Sb., o odpovědnosti za přestupky a řízení o nich.
 - Zákon č. 35/1965 Sb., Zákon o dílech literárních, vědeckých a uměleckých (starý autorský zákon) – zrušený předpis.
 - Zákon č. 40/2009 Sb., Trestní zákoník.
 - Zákon č. 418/2011 Sb., o trestní odpovědnosti právnických osob a řízení proti nim.
 - Zákon č. 441/2003 Sb., o ochranných známkách a o změně zákona č. 6/2002 Sb., o soudech, soudcích, přísedících a státní správě soudů a o změně některých dalších zákonů (zákon o soudech a soudcích), ve znění pozdějších předpisů, (zákon o ochranných známkách).
 - Zákon č. 478/1992 Sb., o užitných vzorech.
 - Zákon č. 500/2004 Sb., Správní řád.
 - Zákon č. 527/1990 Sb., o vynálezech, průmyslových vzorech a zlepšovacích návrzích.
 - Zákon č. 89/2012 Sb., Občanský zákoník.
- Nařízení Evropského parlamentu a Rady 2018/302 ze dne 28. února 2018 o řešení neoprávněného zeměpisného blokování a dalších forem diskriminace založených na státní příslušnosti, místě bydliště či místě usazení zákazníků v rámci vnitřního trhu a o změně nařízení (ES) č. 2006/2004 a (EU) 2017/2394 a směrnice 2009/22/ES

- Směrnice Evropského parlamentu a Rady 2001/29/ES ze dne 22. května 2001 o harmonizaci určitých aspektů autorského práva a práv s ním souvisejících v informační společnosti.
- Směrnice Evropského parlamentu a Rady 2001/29/ES ze dne 22. května 2001 o harmonizaci určitých aspektů autorského práva a práv s ním souvisejících v informační společnosti.
- Směrnice Evropského parlamentu a Rady 2009/24/ES ze dne 23. dubna 2009 o právní ochraně počítačových programů.
- Směrnice Evropského parlamentu a Rady 96/9/ES ze dne 11. března 1996 o právní ochraně databází.

- Code of the Federal Regulations. Title 16. Spojené státy americké
- Copyright, Designs and Patents Act 1988. Spojené království Velké Británie a Severního Irska.
- Dohoda o obchodních aspektech práv k duševnímu vlastnictví - Příloha 1C Dohody o zřízení Světové obchodní organizace (WTO) ze dne 15. dubna 1994.
- United States Code. Title 35. Spojené státy americké.

Judikatura

- Rozhodnutí Nejvyššího dovolacího soudu Jižní Afriky ze dne 25. 3. 1995 Payen Components SA Ltd v Bovic CC and Others 1995 (4) SA 441 (A).
- Rozhodnutí Nejvyššího soudu ze dne 30. 4. 2007, sp. zn. 30 Cdo 739/2007.
- Rozsudek Soudního dvora Evropské unie (třetího senátu) Ve věci C-393/09, ze dne 22. prosince 2010 v řízení Bezpečnostní softwarová asociace – Svaz softwarové ochrany proti Ministerstvu kultury.
- Rozhodnutí Nejvyššího soudu Spojených států ze dne 28. 6. 2010, 08-964 Bilski v. Kappos.
- Rozhodnutí Nejvyššího soudu ze dne 29. 3. 2012, sp. zn. 30 Cdo 60/2011.
- Rozsudek Soudního dvora Evropské unie (čtvrtého senátu) Ve věci C-355/12, ze dne 23. ledna 2014, Nintendo Co. Ltd v. PC Box Srl a 9Net Srl.
- Rozhodnutí stížnostního senátu Evropského patentového úřadu:
 - T 0258/03 (Auction method/HITACHI) ze dne 21. 4. 2004
 - T 0928/03 (Video game/KONAMI) ze dne 2. 6. 2006
 - T 0012/08 (Game machine and storage medium therefor) ze dne 6. 2. 2009

Právo duševního vlastnictví ve videohrách

Abstrakt

Tato diplomová práce se zabývá problematikou videoher v právech duševního vlastnictví. Přesto, že ekonomický potenciál videoherního průmyslu je největší ze všech odvětví průmyslu volného času, existuje zde mnoho nezodpovězených právních otázek, týkajících se této problematiky. Práce se zaměřuje na práva duševního vlastnictví, zejména na právo autorské, ale také na některá práva průmyslového vlastnictví.

Těžištěm práce je právní rozbor jednotlivých prvků videohry, jejich právní zařazení a také subsumpce videohry jako takové pod právní úpravu České republiky. Závěrečná část práce se zabývá úvahami de lege ferenda o tom, jak by videohra měla být upravena v českém právním řádu.

Práce se dělí na osm částí, kapitoly a podkapitoly. V první části se práce věnuje videohernímu průmyslu ve světě a jeho situaci v České republice. Druhá část práce vymezuje pojem videohry, který je z hlediska českého práva zatím opomenut. Videohra je do rámce stávající české úpravy zařazena v části třetí. Ve čtvrté části práce jsou rozebrány struktura videohry a definice jejích jednotlivých prvků. Pátá část práce je věnována autorství videohry, tomu, jakým způsobem autorství vzniká, na které části videohry se autorství vztahuje a v jakém rozsahu. Část šestá se zaměřuje na nejvýznamnější druhy průmyslového vlastnictví, které se týkají videoher. Část sedmá obsahuje problematiku licenčních smluv ve vztahu k videohernímu odvětví, konkrétně způsoby využití licenčních smluv využívaných jak při vývoji, tak při distribuci a samotném užívání videoher koncovým uživatelem. V předposlední osmé části práce je řešena ochrana práv duševního vlastnictví, zejména z pohledu autorského práva, ale také správního a trestního práva. Poslední devátá část práce sestává z úvahy nad klady a zápory případné definice videohry v českém právním řádu a nad její možnou podobou.

Klíčová slova: Videohra, duševní vlastnictví, autorské právo

Intellectual property in computer games

Abstract

The topic of this thesis is the issue of video games in intellectual property rights. Although their economic potential is the largest of all sectors of the leisure industry, there are many unanswered legal questions on this issue. The work focuses on intellectual property, especially on copyright, but also on industrial property rights.

The focus of the thesis is the legal analysis of individual elements of the video game, their legal classification and subsumption of the video game as such under the legal regulation of the Czech Republic. At the end of the thesis are reflections *de lege ferenda* on how a video game should be regulated in the Czech law.

The work is divided into eight parts, chapters and subchapters. The first part of the thesis is devoted to the video game industry and its situation in the Czech Republic. The second part defines the concept of video games, which is not reflected in Czech law. Part three comprises of inclusion of video game under the existing Czech legislation. The following fourth part of the thesis is the structure of the video game and the definition of its elements. The fifth part of the thesis analyzes the authorship of the video game, how it originates, to which parts of the video game the authorship applies and to what extent. The sixth part focuses on the most important types of industrial property rights related to video games. Part Seven discusses the issue of licensing agreements in relation to the video game industry, specifically the ways in which license agreements are used to develop, distribute and use video games by the end user. The eighth part deals with the protection of intellectual property rights, especially from the perspective of copyright. The last part of the thesis consists of consideration of the pros and cons of defining video game within the Czech legal system and the form of its possible definition.

Klíčová slova: Video game, Intellectual property, Copyright