

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