



## OPONENTSKÝ POSUDEK

Jméno diplomanta:	Matyáš Tauber
Téma práce:	<b>Právo duševního vlastnictví v počítačových hrách</b>
Rozsah práce:	130 stran včetně Abstraktu/Abstractu, vlastní text práce od Úvodu po Závěr 110 stran – více než minimálních 108000 znaků vč. mezer (konkrétně 258439)
Datum odevzdání práce:	19. prosince 2019 (elektronicky 18. prosince 2019)

### 1. Aktuálnost (novost) tématu

Diplomant si za téma své práce zvolil vysoce aktuální problematiku ochrany počítačových her, přesněji řečeno videoher. Jedná se v zásadě stále o nové, resp. stále úvahy vyvolávající téma v oblasti ochrany duševního vlastnictví, zejména autorských práv, zvláště s ohledem na globálnost fenoménu videoher - téma je nesporně vhodné z hlediska právní vědy i aplikační praxe.

### 2. Náročnost tématu na teoretické znalosti, vstupní údaje a jejich zpracování, a použité metody

Téma, které je specifické povahy, je velmi náročné na teoretické (ale i věcné, technické) znalosti, vstupní údaje i jejich zpracování, a to jak z oblasti národního, tak i evropského a mezinárodního práva autorského, potažmo zahraničních právních úprav, včetně judikatury. Metoda především popisná, dále historická, analytická a komparativní.

### 3. Formální a systematické členění práce

Práce je členěna na části 1 Herní průmysl, 2 Pojem videohra, 3 Právní kvalifikace, 4 Struktura videoher, 5 Autorství a autorská práva k videohrám, 6 Průmyslové vlastnictví a videohry, 7 Užití videoher třetími osobami, 8 Ochrana duševního vlastnictví, 9 Videohra jako dílo sui generis. Dále obsahuje obligátní náležitosti, jako jsou Titulní strana, Prohlášení, Poděkování, Obsah, Úvod, Závěr, Seznam použitých zdrojů, Abstrakt v českém jazyce, Abstract v angličtině, Klíčová slova.

### 4. Vyjádření k práci

V diplomové práci diplomant zpracoval problematiku právní ochrany videoher a jejich jednotlivých částí právy duševního vlastnictví, a to především (ale nejen) právem autorským a některými právy průmyslovými. Práce se v úvodních částech věnuje videohernímu průmyslu ve světě a v České republice a vymezuje pojem videohry s ohledem na absenci vymezení pojmu v českém právu. Dále analyzuje strukturu videoher, definici jejich jednotlivých prvků a možnosti klasifikace jednotlivých prvků videoher, stejně jako videoher samých pod jednotlivé instituty autorského práva a dopady jednotlivých možných autorskoprávních ochrany videoher. Diplomant v rámci rozboru, inspirován zahraničními prameny a judikaturou, se zaměřuje v kontextu české právní úpravy na možnost ochrany videoher jako děl sui generis. Část práce je věnována autorství videohry, tomu, jakým způsobem autorství vzniká, na které části videohry se autorství vztahuje a v jakém rozsahu. Je obsažen též popis problematiky licenčních smluv ve vztahu k videohernímu odvětví, konkrétně smluv využívaných jak při vývoji, tak při distribuci a samotném užívání videoher koncovým uživatelem. V práci je popsána

těž ochrana práv duševního vlastnictví, zejména z pohledu autorského práva, ale také správního a trestního práva. Závěrečná část shrnuje jednotlivé závěry provedené analýzy právní ochrany videoher včetně problémů z ní plynoucích a zhodnocení stavu právní úpravy. Obsahuje úvahy de lege ferenda ve vztahu k úpravě videoher v českém právním řádu, včetně úvah nad klady a zápory případné definice videoher v českém právním řádu a nad její možnou podobou.

### 5. Kritéria hodnocení práce

Splnění cíle práce	Ano
Logická stavba práce	Ano
Samostatnost při zpracování tématu včetně zhodnocení práce z hlediska plagiátorství	ano, s využitím dostatečných teoretických znalostí, kontrola na plagiáty v pořádku – vygenerovaný protokol ze dne 20. prosince 2019 vykazuje údaj: počet podobných dokumentů: 700; nejvyšší dosažená míra podobnosti: < 5 %.
Práce se zdroji (využití cizojazyčných zdrojů) včetně citací	řádná, včetně pramenů evropského práva a využití cizojazyčných zdrojů.
Hloubka provedené analýzy (ve vztahu k tématu)	dostatečná; téma je analyzováno nad rámec zatím dostupných výkladů, a současně v širších souvislostech pro snazší pochopení ze strany čtenáře, s významem pro aplikační praxi. Nechybí ani četné odkazy na judikaturu, zásadně zahraniční. Jde o logický výklad tematiky obsahující s ohledem na novost tématu řadu vlastních závěrů a názorů diplomanta i na otázky, na které zatím neexistují jednotné názory, popř. kdy zcela chybí. Některé přepisy či opomenutí (např. uvedení osmi částí místo devíti v úvodu práce a v Abstraktu) na uvedené nemají vliv. Diplomant tak splnil cíle, kterých chtěl dosáhnout, a svou práci prokázal nejen teoretické právní znalosti včetně samostatnosti při zpracování tématu.
Úprava práce (text, grafy, tabulky)	řádná
Jazyková a stylistická úroveň	bez výhrad, práce je psána odborně a současně srozumitelně a čtivě, nikoli na úkor odborné úrovně.

### 6. Připomínky a otázky k zodpovězení při obhajobě

Doporučení/nedoporučení k obhajobě	doporučuji k obhajobě
Otázka k obhajobě	zaměřte se na problematiku zaměstnaneckých videoher
Navržený klasifikační stupeň	výborně

Praha 18. ledna 2020

JUDr. Veronika Křest'ánová, Dr.,  
oponentka diplomové práce