



POSUDEK VEDOUCÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

Jméno diplomanta:	Matyáš Tauber
Téma práce:	Právo duševního vlastnictví v počítačových hrách
Rozsah práce:	Celkem 130 stran, vlastní text práce od Úvodu po Závěr včetně poznámek pod čarou 110 stran – více než minimálních 108000 znaků vč. mezer (konkrétně 258439)
Datum odevzdání práce:	19. prosince 2019 (v elektronické podobě 18. prosince 2019)

1. Aktuálnost (novost) tématu

Jde o velmi aktuální téma zaměřené na aspekty právní ochrany počítačových her, resp. jak po úvaze uvádí diplomant v práci, videoher. Zvolenému tématu není přes ohromný globální dosah a potenciál videoherního trhu věnována z hlediska právního v české nauce náležitá pozornost. Lze je tak považovat za velmi vhodné nejen z pohledu právní vědy, ale též aplikační právní praxe.

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

Téma je v úrovni nadstandardní náročnosti s ohledem na globálnost, obsáhlost a složitost problematiky s nezbytností i technických znalostí a v zásadě absenci jejího řešení v českém právním prostředí. Vyžaduje studium zejména zahraniční literatury, právních předpisů – českých, unijních i zahraničních, i související judikatury. Metoda je zejména popisná, historická, analytická a komparativní.

3. Formální a systematické členění práce

Diplomant práci člení na devět částí, z nichž některé jsou dále děleny do kapitol a podkapitol: 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 práce obsahuje Úvod, Závěr, Seznam použitých zdrojů, Abstrakt a Klíčová slova v českém jazyce, Abstract a Klíčová slova v anglickém jazyce, Titulní stranu, Prohlášení, Poděkování a Obsah.

4. Vyjádření k práci

Diplomant se v diplomové práci věnuje se zřejmou znalostí tematiky autorskoprávním aspektům videoher. Téma a jeho analýzu v právním kontextu si vybral s ohledem na zájem o tuto problematiku, a to i díky studijnímu pobytu v rámci programu Erasmus+, kdy závěrečná zkouška se skládala z případové studie zaměřené na počítačovou hru. Cílem byl rozbor problematiky videoher z pohledu práv duševního vlastnictví, zejména práva autorského. Za překvapivé lze považovat úvodní zjištění diplomanta o významu herního průmyslu, zejména pokud jde o jeho dominantní postavení na trhu a růst až desetiprocentním tempem ročně - analýza z pohledu práv

duševního vlastnictví je tak aktuálně již jen z pohledu praxe zcela jistě nezbytná. Diplomant se tak nejprve zabývá základním pojmem videohry, který po rozboru i přes zvolený název práce nakonec zvolil jako nejvhodnější pro danou problematiku. Diplomant se v práci zaměřuje na právní přístupy k ochraně videoher zejména z pohledu autorského práva, kdy analyzuje možnost ochrany videoher jako počítačových programů, audiovizuálních děl a souborných děl/databází včetně dopadů vyplývajících z jednotlivých klasifikací (výhod i nevýhod). Zaměřuje se též na rozbor a právní kvalifikaci zásadních jednotlivých prvků, ze kterých videohra sestává, s relevancí k právům duševního vlastnictví, jakož i neautorských modifikací videoher. Věnuje se též autorství videoher včetně problematiky zaměstnaneckých děl, kolektivních děl, spoluautorských děl a souborných děl. Práce obsahuje též exkurs ochrany právy duševního vlastnictví ve vztahu k videohrám (ochranné známky, patenty, průmyslové vzory a také topografie polovodičových výrobků). Práce nepomíjí ani licencování ve videoherním průmyslu, a to jak pro tvorbu hry, tak i pro její distribuci a užití koncovým uživatelem. Závěrem se zabývá obecně způsoby ochrany videoher různými právními odvětvími, kdy na základě provedené analýzy shledal autorskoprávní ochranu jako dostatečnou. Práce je ukončena závěry analýzy právní ochrany videoher. Po analýze diplomant dospívá s využitím zejména zahraniční literatury a judikatury k závěru, že kromě ochrany počítačových programů, které jsou zcela zásadní pro fungování a interaktivitu videoher, si videohry jako takové zaslouží ochranu sui generis a měly by být i zákonem pojmově vymezeny tak, jak navrhuje.

5. Kritéria hodnocení práce

Splnění cíle práce	ano
Logická stavba práce	ano, ve prospěch přehlednosti a srozumitelnosti
Samostatnost při zpracování tématu včetně zhodnocení práce z hlediska plagiátorství	diplomant osvědčil samostatnost při zpracování tématu, tomu odpovídá i výsledek kontroly na plagiáty – vygenerovaný protokol z 20. prosince 2019: počet podobných dokumentů: 700 s nejvyšší dosaženou mírou podobnosti: < 5 %
Práce se zdroji (využití cizojazyčných zdrojů) včetně citací	řádná, včetně pramenů evropského a mezinárodního práva a judikatury, s využitím českých i cizojazyčných zdrojů
Hloubka provedené analýzy (ve vztahu k tématu)	práci je třeba hodnotit jako v zásadě komplexní zpracování tématu, nikoli však na újmu dostatečné hloubky provedené analýzy, která zahrnuje jak rovinu právní, tak věcné souvislosti týkající se tématu videoher. Lze shrnout, že práce uvádí logický výklad zkoumané problematiky obsahující též vlastní závěry a názory autora. Autor se v práci zabývá otázkami, na které v současné době neexistuje jednotný názor, příp. názor zcela chybí. Jde o analýzu nad rámec běžných zatím dostupných výkladů. Práce je způsobilá obhajoby. Lze konstatovat, že se autorovi podařilo splnit cíl, kterého chtěl dosáhnout, a že svou prací prokázal nejen teoretické právní znalosti včetně samostatnosti při zpracování tématu.
Úprava práce (text, grafy, tabulky)	řádná

Jazyková a stylistická úroveň	srozumitelná, čtivá, 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 klasifikaci videoher jako děl sui generis
Navržený klasifikační stupeň	výborně

V Praze dne 17. ledna 2020

JUDr. Irena Holcová
vedoucí diplomové práce