Abstrakt

Cloud gaming či GaaS je rychle se rozvíjející služba s vysokým ekonomickým potenciálem. Tato práce na současný trend reaguje a zabývá se poskytováním videohry v cloudovém prostředí tzv. jako služby. Cílem práce bylo v kontextu českého autorského práva teoreticky popsat vzájemné vztahy při poskytování videohry přes cloud a přiblížit praktické implikace, které to obnáší, zejména v kontrastu s cloudovou službou SaaS.

V První části práce je čtenář seznámen se základními právními aspekty videoher. Důraz je zde kladen na popis videohry jakožto komplexního autorského díla, které je obvykle složené z počítačového programu a dalších prvků. Uvažována je i klasifikace videoher z hlediska autorského práva. Je upozorněno na nejistoty v právní ochraně audiovizuálních součástí videohry. Na základě právní analýzy je popsáno, že neexistuje uspokojivá klasifikace videohry v českém autorském zákoně. V závěru části autor navrhuje, jak videohru legislativně upravit.

Předmětem druhé části práce je přiblížení technologie cloud gamingu. Tato část je koncipovaná tak, aby i nepoučený čtenář mohl tématu porozumět. Představeny jsou proto nejprve základní typy cloudové technologie. Poté je popsána již samotná technologie cloudového hraní videoher, včetně jejích technických a obchodních modelů, se kterými je možné se v dnešní době setkat. Zároveň jsou nastíněny výhody a rizika spojená s využitím cloudových technologií, a to jak technická, tak i ta právní.

Závěrečná část práce kombinuje závěry části první s technologiemi popsanými v části druhé a podává ucelený přehled o autorskoprávních poměrech při poskytování služby GaaS. Postupně zkoumá autorskoprávní problematiku nejprve z hlediska poskytovatele služby, a poté z hlediska uživatele. Ve vztahu k oběma pak po podrobné analýze uzavírá, že při GaaS dochází k užívání videohry či jejích částí a specifikuje konkrétní formy užívání dle českého autorského zákona. Nakonec je doporučeno, jak by se měly uvedené závěry reflektovat v licenčních ujednáních.