



## POSUDEK VEDOUCÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

Jméno diplomanta:	<b>Petr Janda</b>
Téma práce:	<b>Právní aspekty cloud computingu: GaaS (gaming as a service) jako nová forma cloudové služby</b>
Rozsah práce:	Celkem 97 stran, vlastní text práce od Úvodu po Závěr včetně poznámek pod čarou 81 stran-více než minimálních 108000 znaků vč. mezer (konkrétně 216766)
Datum odevzdání práce:	6. května 2021 (v elektronické podobě)

### 1. Aktuálnost (novost) tématu

Jde o velmi aktuální téma zaměřené na právní aspekty nové služby cloud computingu GaaS (Gaming as a Service). Zvolenému tématu není přes globální dosah a potenciál videoherního trhu i cloudových služeb věnována z hlediska právního v české literatuře pozornost, resp. není řešena vůbec. Lze je tak považovat za vysoce 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 věcných znalostí a v zásadě absenci jejího uceleného řešení (nejen) v českém právním prostředí. Vyžaduje studium zejména zahraniční literatury s ohledem na absenci literatury české, právních předpisů – mezinárodních smluv, předpisů českých, unijních i zahraničních, včetně související judikatury. Metoda je zejména popisná, historická, analytická a komparativní.

### 3. Formální a systematické členění práce

Diplomant práci člení na tři části, z nichž některé jsou dále děleny: 1. Pojem videohry a právní aspekty videoher, 2. Cloud gaming jako forma cloudové služby, 3. Autorskoprávní aspekty GaaS. Dále práce obsahuje Úvod, Závěr, Seznam použitých zkratk, Seznam použitých zdrojů, Abstrakt, Abstract, Titulní stranu, Prohlášení, Poděkování a Obsah.

### 4. Vyjádření k práci

Diplomant se v diplomové práci věnuje se zřejmou znalostí tematiky fenoménu Cloud gamingu – Gaming as a Service (GaaS) ve smyslu rychle se rozvíjející služby poskytování videoher v cloudovém prostředí s cílem popsat právní vztahy při poskytování videohry formou cloudu, a to v kontextu českého autorského práva. Stěžejnímu výkladu předchází jako nezbytné východisko pro další analýzu popis základních právních aspektů videoher coby komplexního autorského díla, sestávajícího z počítačového programu a dalších prvků a výklady o možnostech právní ochrany videoher a jejich právní povaze coby počítačového programu a audiovizuálního díla podle české právní úpravy. Na základě výsledků analýzy diplomant navrhuje v rámci úvah *de lege ferenda* výslovnou legislativní úpravu videohry a práv k ní s ohledem na problematickou subsumpci tohoto autorského díla pod některý z výslovně upravených druhů děl v autorském zákoně. Následně je analýza věnována technologii

cloud gamingu s uvedením jejích základních typů a popisem technologie cloudového hraní videoher (včetně technických a obchodních modelů) a právních i faktických výhod i rizik spojených s jejím využitím. Díky propojení závěrů obou částí a podrobné analýze mohl diplomant podat ucelený přehled o autorskoprávních aspektech při poskytování služby GaaS z hlediska poskytovatele i z hlediska uživatele, kdy dochází k závěru, že při GaaS dochází k užívání videohry či jejích částí se všemi důsledky ve vztahu k nezbytnosti získání oprávnění k jejich užití od nositelů práv.

## 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 ze 7. května 2021: 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 a zejména cizojazyčných zdrojů
Hloubka provedené analýzy (ve vztahu k tématu)	dostatečná hloubka provedené analýzy zahrnující jak rovinu právní, tak věcné souvislosti týkající se tématu GaaS, resp. videoher. Lze shrnout, že práce uvádí logický výklad zkoumané problematiky obsahující též řadu vlastních závěrů a názorů autora včetně úvah <i>de lege ferenda</i> . Autor se v práci zabývá otázkami, na které v současné době neexistuje jednotný názor, příp. názor zcela chybí. Práce je způsobilá obhajoby. Lze konstatovat, že se autorovi podařilo splnit cíle, 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 úvahy <i>de lege ferenda</i>
Navržený klasifikační stupeň	výborně

V Praze dne 27. května 2021

---

JUDr. Irena Holcová  
vedoucí diplomové práce