# Ochrana počítačových her a videoher


## Abstrakt

Tato diplomová práce se zabývá právní ochranou počítačových her a videoher. Jejím hlavním cílem je analyzovat českou právní úpravu ochrany videoher a zjistit, zda je pro současný stav vzrůstajícího herního průmyslu dostačující, a to porovnáním s úpravou v jiných státech a úvahami *de lege ferenda.* Vedlejším cílem práce je sloužit jako stručný praktický průvodce pro herní vývojáře, kteří si s právní ochranou svých titulů vzhledem ke komplexnosti právní úpravy nevědí rady. Práce se kromě české právní úpravy na národní úrovni zabývá také úrovní mezinárodní a komunitární, z kterých právě ta česká vychází.

Práce se fakticky člení na šest částí. První část stanovuje cíle práce a cestu k jejich dosažení. Druhá část rozebírá důležité teoretické pojmy, nabízí historický kontext a uvádí tak čtenáře do problematiky videoher. Třetí část se soustředí na mezinárodní úmluvy potenciálně aplikovatelné při ochraně videoher, na právní úpravu ve Spojených státech amerických, které jsou jedním z nejvýznamnějších herních trhů na světě, a nakonec na právní úpravu na úrovni Evropské unie a v jednotlivých evropských zemích. Čtvrtá část podrobně představuje možné formy právní ochrany videoher v rámci českého právního řádu. Od ochrany autorskoprávní, přes ochranu právy průmyslovými až po obecnou ochranu civilněprávní. Zaměřuje se také na smlouvy, s kterými se herní vývojář v průběhu tvorby herního titulu potenciálně setká a nabízí možná řešení pro vyvarování se potenciálním právním problémům. Nejdůležitější smlouvou je z tohoto hlediska licenční smlouva s konečným spotřebitelem, tzv. End User License Agreement. Pátá část pohlíží na aktuální téma odvozených děl a ekvivalentní common law doktrínu fair use, konkrétně s ohledem na problematiku streamingu a moddingu, a probírá se nejasnostmi nynější právní úpravy v dané oblasti. Závěr práce pak shrnuje dosažené poznatky a dochází ke zhodnocení (nejen) české právní úpravy ochrany videoher a navržení možných řešení.



**Klíčová slova: videohra, autorské právo, End User License Agreement**