

UNIVERZITA KARLOVA

Právnická fakulta

Lukáš Kamenický

Ochrana počítačových her a videoher

Diplomová práce

Vedoucí diplomové práce: JUDr. Irena Holcová

Katedra: Ústav práva autorského, práv průmyslových a práva soutěžního

Datum vypracování práce (uzavření rukopisu): 23. 4. 2021

Prohlašuji, že jsem předkládanou diplomovou práci vypracoval samostatně, že všechny použité zdroje byly řádně uvedeny a že práce nebyla využita k získání jiného nebo stejného titulu.

Dále prohlašuji, že vlastní text této práce včetně poznámek pod čarou má 157 571 znaků včetně mezer.

Lukáš Kamenický
diplomant

V Ústí nad Labem dne 23. 4. 2021

Poděkování

Děkuji paní JUDr. Ireně Holcové za věcné rady, pomoc a ochotu při vedení této diplomové práce a děkuji své rodině a přítelkyni za podporu v průběhu celého studia.

Obsah

1. Úvod	1
2. Teoretická a historická východiska	4
2.1 Hra, počítačová hra, videohra a pojmy související.....	4
2.2 Historie videoher a jejich právní ochrany.....	8
2.3 Herní průmysl v České republice.....	13
3. Právní úprava videoher na mezinárodní úrovni	17
3.1 Aplikovatelné mezinárodní úmluvy.....	17
3.2 Úprava ve Spojených státech amerických.....	20
3.3 Úprava v EU a v evropských zemích.....	24
3.3.1 Právní předpisy na úrovni EU.....	24
3.3.2 Vnitrostátní úprava ve státech EU.....	27
4. Videohra v kontextu českého právního prostředí	29
4.1 Autorskoprávní ochrana videoher.....	29
4.1.1 Autor a autorské dílo.....	29
4.1.2 Počítačový program.....	32
4.1.3 Audiovizuální dílo.....	33
4.2 Obsah autorských práv.....	34
4.2.1 Obecné pojednání o licenci.....	36
4.2.2 End User License Agreement a Terms of Service.....	37
4.3 Ochrana videoher právy průmyslovými.....	40
4.3.1 Patent.....	40
4.3.2 Ochranná známka.....	44
4.3.3 Ostatní formy průmyslověprávní ochrany.....	46
4.4 Další možnosti ochrany.....	46
5. Odvozená díla a doktrína Fair Use	49
5.1 Streaming a Let's Play videa.....	50
5.2 Herní mody.....	53
6. Závěr	55
Zdroje	57
Abstrakt a klíčová slova v českém jazyce	68
Abstrakt a klíčová slova v anglickém jazyce	69

1. Úvod

Předmětem této diplomové práce je právní ochrana videoher a počítačových her v kontextu především českého právního prostředí. Téma je mi osobně blízké hned z několika důvodů. Nejen že jsem poslední dvě desetiletí náruživým hráčem, ale v herním průmyslu momentálně také pracuji, a žívím se tedy herním vývojem. Na věc jsem proto schopen nahlížet hned z několika úhlů. Nejen jako student právnické fakulty, ale také jako herní vývojář a vášnivý fanoušek.

Videohry jsou stále relativně mladým odvětvím zábavního průmyslu (nabízí se srovnání například se stavem filmu v 50. letech 20. století), ale vyvíjí se mílovými kroky a takřka každým rokem se na trhu objevují nové technologie a značné pokroky v technologiích již existujících, což se jednoznačně podepisuje na jejich vzrůstající popularitě (jde ale samozřejmě jen o jeden z mnoha faktorů tohoto růstu). Zatímco ještě před 20 lety byly videohry stále ještě koníčkem pouze určité sorty převážně mladých jedinců, nyní se s nimi setkal v Česku asi každý. Ať už sám jako hráč nebo prostřednictvím svých příbuzných a přátel jako divák. Videohry nabízí velmi komplexní a unikátní formu zábavy kombinující prvky filmu, hudby, literatury a doplňující je o element interaktivity, který hráče zapojuje do dění na obrazovce a nabízí tak zážitek, který nejsou ostatní formy zábavy schopny replikovat (ač jisté pokusy existují, viz interaktivní díl televizní série *Black Mirror: Bandersnatch* na platformě Netflix)¹. Kombinací výše zmíněného se videohry vyhouply do pozice, kdy ostatní kategorie zábavního průmyslu (minimálně co se týče výše obrátu) jasně převyšují. Tržní stav však není ani zdaleka zohledněn v právní úpravě, a to především u nás v České republice, ale dost možná ani jinde ve světě. Videoherní průmysl v ČR dosahuje vysokých obrátů, které s každoroční pravidelností dále rostou (a to i v době nynější koronavirové krize) a vábí nové a nové talenty, a je proto na pováženou, že žádný z českých zákonů stále nejenže nezná, nepracuje, ale dokonce ani nezmiňuje pojem „videohra“.

Z daných důvodů bych se ve své práci chtěl zabývat právě stavem současné právní úpravy v ČR a případně jejím srovnáním s úpravou videoher v jiných státech, a to jak zemí systému práva kontinentálního, tak práva angloamerického. Téma je však natolik široké, že bych jej ani zdaleka nebyl schopen obsáhnout v jedné diplomové práci, budu se tedy zabývat jen těmi opravdu nejdůležitějšími instituty autorskoprávní a průmyslověprávní ochrany doplněnými o praktické příklady a judikaturu a také poukáži na související aktuálně nejpálčivější problémy.

¹ ELNAHLA, Nada. *Black Mirror: Bandersnatch and how Netflix manipulates us, the new gods* [online]. Ottawa: Taylor & Francis, 2019 [cit. 2021-02-25]. Dostupné z: DOI:10.1080/10253866.2019.1653288

Mým cílem je v této práci zjistit, zda je nynější česká (ale fakticky i mezinárodní) právní úprava ochrany videoher dostatečná, i přestože s pojmem videohra nepracuje, případně kde se konkrétně nacházejí její největší mezery, jakým způsobem by bylo vhodné je zaplnit a případně kde je možné se inspirovat. Vzhledem k tomu, že budu analyzovat soudobou právní úpravu, mým vedlejším a doplňkovým cílem je, aby práce sloužila taktéž jako praktický a návodný přehled pro české herní vývojáře k zorientování se v této nepřehledné problematice.

Před analýzou právní úpravy však nejdříve v následující kapitole své práce podniknu nevyhnutelný exkurz do historie videoher a jejich ochrany a také si ujasním určité základní teoretické pojmy jako je rozdíl mezi videohrou a počítačovou hrou a proč jsou v názvu této práce zmíněny oba. Tato teoretická část je nezbytná pro pochopení toho, čím jsou videohry specifické, a pro následný důsledný rozbor právní úpravy. Zároveň je na místě se zabývat stavem herního průmyslu v ČR, aby bylo možné zodpovědět otázku, zda je nynější právní úprava jejich ochrany u nás dostačující s ohledem na situaci v terénu a v praxi, tedy na tržní stav, na roční obraty herního průmyslu, na množství osob pracujících v herním průmyslu, na množství osob jakýmkoliv dalším způsobem se podílejících na existenci videoher, a to vše i s ohledem na s určitou mírou předvídatelný budoucí vývoj.

Ve třetí kapitole této práce se budu zabývat mezinárodní právní úpravou. Podívám se na ty mezinárodní smlouvy, které by bylo alespoň částečně možno aplikovat na problematiku videoher, a dále na právní úpravu v několika konkrétních státech a zauvažuji nad tím, v čem je ta která úprava v praxi lepší, tedy efektivnější a poskytující adresátům vyšší porci právní jistoty, případně proč a jak by se daly určité její dobře fungující prvky přenést do českého prostředí. V konečném důsledku se nevyhnu ani úvahám *de lege ferenda*, jak by se v budoucnu právní úprava videoher u nás mohla a měla vyvíjet.

Ve čtvrté části této práce již rozeberu samotnou českou právní úpravu, především zákon č. 121/2000 Sb., o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (dále jen AZ), dílčí zákony upravující práva průmyslového vlastnictví a další související právní předpisy alespoň okrajově aplikovatelné při ochraně videoher. Jak jsem již zmínil, zaměřím se jen na ty nejvýznamnější a v praxi nejčastější způsoby ochrany.

V páté kapitole se podívám na některá dílčí současná témata související s ochranou videoher, která si dle mého názoru zaslouží více prostoru. Půjde například o streaming nebo modding, tedy zásahy do autorskoprávní integrity videoher ze strany jejich fanouškovských základů a proč byly tyto zásahy dosud většinou herních vývojářských studií tolerovány. Nebudu se výslovně zabývat tématem pirátství (ač v určitých částech jej nevyhnutelně zmíním), protože s ohledem na značné zlepšení softwarové protipirátské ochrany videoher a transformaci forem

jejich distribuce z fyzických kopií na převážnou distribuci skrz elektronické platformy typu Steam, Epic Games Store, Uplay apod., již nejde o tak aktuální téma, jak tomu bylo před několika lety (ač bezesporu o problém stále jde).

V české odborné literatuře je problematika právní ochrany videoher stále analyzována velice poskrovnu, a ne zcela přehledně a uceleně, a já proto věřím, že touto prací budu schopen na věc vnést nový úhel pohledu a osvětlit alespoň některé z mnoha nejasností, která téma obklopují.

2. Teoretická a historická východiska

2.1 Hra, počítačová hra, videohra a pojmy související

V první části druhé kapitoly se hodlám, jak již bylo zmíněno výše, zabývat několika základními pojmy. Nechci se prozatím nořit do právních definic, to bude otázka dvou kapitol následujících po této. Nyní se zaměřím pouze na definice odborné a praktické, abychom si byli schopni uvědomit, co to videohra fakticky je a z jakých částí se skládá.

Než se však vůbec dostaneme k definování videohry, je na místě definovat hru jako takovou. V odborné literatuře se objevuje nadmíra definic, já jsem pro účely své práce zvolil pouhé dvě, a to z důvodu, že zdařile kombinují spoustu dalších. Obstojně se nadmírou definic probírá herní designer Jesse Schell v knize *The Art of Game Design*². Na základě definic sesbíraných z mnoha rozdílných zdrojů se dobírá k desíti základním prvkům hry, kterými jsou: osoba se jí účastní úmyslně, hra má cíl, má konflikt, má pravidla, může být vyhrána nebo prohrána, je interaktivní, obsahuje výzvu, vytváří vlastní interní hodnoty, angažuje hráče a je uzavřeným formálním systémem. Kombinací prvků pak definuje hru takto: „*Hra je aktivitou, kde dochází k řešení problémů a ke které je přístupováno hravě.*“³

S touto definicí a mnoha dalšími pak pracují a dále je rozvíjí Katie Salen a Eric Zimmerman v knize *Rules of Play*. Stěžejními prvky hry jsou dle jejich analýzy systém, hráči, umělost (odlišnost od světa reálného v prostoru a čase), konflikt, pravidla a kvantifikovatelný výsledek či cíl. Hru definují jako „*systém, ve kterém se hráči zapojují do umělého (ličeného) konfliktu, definovaný pravidly a vedoucí k počitatelnému výsledku.*“⁴

Od definice hry samotné se pak lze lehko odrazit k definování videohry. Výše probrané definice stačí určitým způsobem zúžit, protože videohra je a vždy bude v základu hrou a je pouze jednou z jejích mnoha podskupin. Základním prvkem odlišujícím videohry od her jiných, například deskových či sportovních, je způsob interakce. Jak hráč hru hraje, prostřednictvím čeho. Videohra ke své funkčnosti vyžaduje a využívá elektronické zařízení (počítačovou jednotku) schopné přijímat pokyny od hráče (prostřednictvím vstupních zařízení jako je například klávesnice a myš) a následně odesílat po jejich zpracování hráči zpětnou vazbu (zpravidla prostřednictvím audiovizuálních prvků na obrazovce a v reproduktorech

² SCHELL, Jesse. *The Art of Game Design: A Book of Lenses*. Carnegie Mellon University: Elsevier, 2008. s. 26-38.

³ SCHELL, Jesse. *The Art of Game Design: A Book of Lenses*. Carnegie Mellon University: Elsevier, 2008. s. 37.

⁴ SALEN, Katie a Eric ZIMMERMAN. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Massachusetts Institute of Technology: The MIT Press, 2004, s. 11-12.

či sluchátcích). To je tím rozhodujícím a odlišujícím prvkem. Videohra „běží“ na určitém zařízení a je irelevantní, zda se jedná o počítač, herní konzoli nebo mobilní telefon.

Nyní je na místě porovnání pojmů videohry a počítačové hry. Ač se dané pojmy někdy volně zaměňují, počítačové hra je pouze jednou z mnoha podskupin videoher. Rozlišujícím prvkem je zde právě platforma, na které videohra funguje, pro kterou je hra designována. Počítačová hra byla vytvořena pro PC (personal computer, tedy osobní počítač), s kterým koncový uživatel komunikuje prostřednictvím nainstalovaného operačního systému (OS). Počítačové hry se dále dělí do podskupin právě podle OS, pro které byly vytvořeny. Jednotlivé operační systémy (především Windows, macOS a Linux) mají značně rozdílnou vnitřní architekturu kódu a rozdělení je důležité hlavně pro samotné tvůrce her, kteří musí přizpůsobit vývoj hry právě plánované cílové platformě.

Vedle počítačových her dělíme videohry na hry konzolové (které se dále dělí podle konkrétních konzolí na hry pro Playstation, pro Xbox či pro současné konzole společnosti Nintendo) a hry na mobilní zařízení (které se dělí na hry pro zařízení s Androidem a zařízení s iOS).

Vývojář si musí ujasnit, pro jaké platformy svou hru vyvíjí již v úvodních fázích vývoje, aby se vyhnul pozdějšímu nárůstu nákladů. Následný proces portování⁵ (přesouvání a přizpůsobování software, v tomto případě videoher, na rozdílný hardware/software, například přepracování hry počítačové na hru pro herní konzole Playstation) se může vývojářskému studiu relativně prodražit a prodloužit celkovou dobu vývoje. Názorným příkladem složitosti a nákladnosti je fakt, že množství herních studií raději přenechá svou videohru jinému studiu za účelem jejího portování, protože s ním sami nemají žádné zkušenosti a vědí o jak náročnou cestu jde.

Je nezbytné zmínit další aspekt důležitosti dělení her podle jednotlivých platform a tím je proces certifikace před vydáním hry. Zatímco vydání hry počítačové je relativně jednoduchou procedurou (například největší platforma pro prodej počítačových her Steam má velice prostá a srozumitelná pravidla⁶), vydání hry konzolové může být zvláště pro malá herní studia nepřekonatelnou překážkou⁷, protože bude vyžadovat značné personální a technické vybavení (pro testování a implementace všech vyžadovaných funkcionalit) ke splnění podmínek daných

⁵ *Porting*. In: Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2021-02-25]. Dostupné z: <https://en.wikipedia.org/wiki/Porting>

⁶ *Review Process*. *Steamworks Documentation* [online]. [cit. 2021-02-25]. Dostupné z: https://partner.steamgames.com/doc/store/review_process

⁷ ORLAND, Kyle. *How certification requirements are holding back console gaming*. *Ars Technica* [online]. 2012 [cit. 2021-02-25]. Dostupné z: <https://arstechnica.com/gaming/2012/07/how-certification-requirements-are-holding-back-console-gaming/>

výrobci té které konzole. Samotné dokumenty s podmínkami, které je zapotřebí splnit pro vydání hry na jedné z hlavních herních konzolí (v současnosti Playstation 5, Xbox Series X a Nintendo Switch), sice nejsou veřejně dostupné, ale pro inspiraci je možné nahlédnout například do App Store Review Guidelines⁸, tedy do podmínek, které je nutno splnit před vydáním aplikace na Apple App Store. Podmínky nejsou svou komplexností nepodobné právním předpisům a je zřejmé, že pro průměrného vývojáře nebude vůbec jednoduché si s nimi v krátkém čase poradit a videohru jim přizpůsobit.

Nyní se vrátím k obecnému pojmu videohry a určím její základní prvky, z kterých se každá videohra skládá. Toto je důležité zvláště pro ochranu videoher v českém právním řádu, protože ten zatím prakticky nechrání videohru komplexně jako celek, ale chrání pouze její jednotlivé části. Již v úvodu jsem zmínil, že videohry kombinují prvky mnoha různých forem umění a z toho lze vycházet. I Světová organizace duševního vlastnictví (WIPO) tento fakt zmiňuje ve své analýze: „*videohry jsou sloučením individuálních elementů, které jsou samostatně chráněny, za předpokladu že dosahují dostatečné míry originality a tvořivosti*“⁹. Analýza dále zmiňuje a pracuje s rozdělením herních prvků, s kterým přišli Lipson a Brain¹⁰ a s kterým hodlám pracovat i já. Videohra se skládá především z prvků zvukových (hudební kompozice, zvukové nahrávky, hlasy a importované a interní hudební efekty), vizuálních (obrázky, digitálně zachycené pohybuující se obrazy, animace a text) a z kódu (herní engine, pomocný kód, plug-iny a komentáře) a zpravidla obsahuje například i scénář a další díla (propracované postavy, choreografie, architektonická díla atd.).

Zaměřím se na pár konkrétních prvků, které si zaslouží detailnější definici a rozbor, protože nemusí být každému zřejmé, co si pod danými pojmy představit. Základním stavebním kamenem každé videohry je herní engine. Herní engine je konstrukcí umožňující videohře fungovat, je prostředím pro její vývoj, je nástrojem propojujícím grafické, fyzické, zvukové, animační a mnohé další herní funkce a mechaniky. Samotný pojem „herní engine“ se rozšířil s růstem popularity hry Doom v 90. letech 20. století. Doom byl jednou z prvních her, kde došlo k jasnému rozlišení mezi jeho softwarovým jádrem (tedy enginem) a vizuálními prvky (tzv. assety, jde například o textury, modely postav, zbraní, světa atd.).

⁸ *App Store Review Guidelines. App Store Developer* [online]. [cit. 2021-02-25]. Dostupné z: <https://developer.apple.com/app-store/review/guidelines/>

⁹ RAMOS, Andy, Laura LÓPEZ, Anxo RODRÍGUEZ, Tim MENG a Stan ABRAMS. *The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches* [online]. 2013. s. 7 [cit. 2021-02-25]. Dostupné z: https://www.wipo.int/export/sites/www/copyright/en/creative_industries/pdf/video_games.pdf

¹⁰ LIPSON, Ashley Saunders a Robert D. BRAIN. *Computer and Video Game Law: Cases, Statutes, Forms, Problems & Materials*. Carolina Academic Press, 2009. s. 54.

Doom má zcela zásadní místo v historii videoher, jelikož vedl ke vzniku prvních modding komunit, kde fanoušci hry a další vývojáři mohli relativně jednoduše na existující herní engine „nabalovat“ své vlastní assety (grafické modely, textury atd.) a vytvářet tak zcela nová díla, aniž by museli sami programovat vlastní herní engine.¹¹ V současnosti absolutní většina herních studií pracuje s herními enginy, které sama nenaprogramovala, nýbrž na jejich užití zakoupila licenci od společností, které se na jejich vývoj specializují (mezi ty nejpoužívanější patří Unreal, Unity a CryEngine).¹² Designování videoher v „cizím“ herním enginu výrazně zkracuje dobu herního vývoje a obecně jej „demokratizuje“ (umožňuje i vývojáři-jednotlivci a menším studiím vytvářet technicky zdařilé a komplexní videohry).

Dalším důležitým pojmem je uživatelské rozhraní neboli user interface (UI). Uživatelské rozhraní je obecně způsob, jakým uživatel komunikuje s nějakým strojem, systémem, případně v tomto případě s videohrou. Schell dělí UI na virtuální rozhraní a fyzické rozhraní.¹³ UI tedy může mít ve hře značné množství forem. Půjde především o samotné ovládání hry (mapování konkrétních funkcí ve hře na tlačítka, ať už na klávesnice, myši, na ovladači nebo na samotném dotykovém displeji), tedy fyzické rozhraní, a grafické uživatelské rozhraní (GUI), tedy to virtuální, čímž je myšlen vzhled jednotlivých herních menu, ikon, oken¹⁴ a lze sem řadit i HUD (heads-up display) zobrazující hráči v průběhu hraní důležité informace (například zbývající životy, aktuální cíle, mapa atd.). Součástí GUI ve videohře je tzv. Look & Feel, konkrétní vizuální iterace daného GUI. Rozlišovat mezi GUI a Look & Feel je mimořádně důležité právě kvůli právní ochraně těchto prvků. Zatímco GUI lze považovat za počítačový program, a to dle mého názoru i samostatný, nikoliv pouze jeho prvek, jak jej definoval Soudní dvůr Evropské Unie při řešení předběžné otázky ve věci C-393/09¹⁵ (GUI totiž není vázán na jeden konkrétní počítačový program, v určitých případech může existovat, fungovat a být využíván v souvislosti s různými programy a měl by proto dle mého názoru sám být jako počítačový program i chráněn), Look & Feel samostatně počítačovým programem není, jelikož jak bylo již zmíněno, jedná se pouze o určité vizuální prvky (například fonty, animace, barevné zpracování atd.), jež jsou součástí daného GUI.

¹¹ GREGORY, Jason. *Game Engine Architecture*. Third Edition. CRC Press, 2018. p. 1.3.

¹² TOFTEDAHL, Marcus. *Which are the most commonly used Game Engines?* Gamasutra [online]. 30. 9. 2019 [cit. 2021-02-25]. Dostupné z: https://www.gamasutra.com/blogs/MarcusToftedahl/20190930/350830/Which_are_the_most_commonly_used_Game_Engines.php

¹³ SCHELL, Jesse. *The Art of Game Design: A Book of Lenses*. Carnegie Mellon University: Elsevier, 2008. s. 225.

¹⁴ *Graphical User Interface Law and Legal Definition*. USLegal [online]. [cit. 2021-02-25]. Dostupné z: <https://definitions.uslegal.com/g/graphical-user-interface/>

¹⁵ Rozsudek Soudního dvora Evropské unie ze dne 22. 12. 2010 ve věci C-393/09

Aktuálním trendem v herním designu je tematicky laděný a minimalistický GUI pro maximální vtažení („immersion“) hráče do herního světa (typickým příkladem jsou GUI hry *Mirror's Edge* a *Dead Space*)¹⁶.

Zaměřil jsem se právě na herní engine a UI z toho důvodu, že jde o záležitosti ve videohráčích dosti specifické ve srovnání s prvky typu hudby nebo animace, protože s těmi se běžná osoba setkává relativně mnohem častěji (například při sledování filmů) a každý si pod nimi dokáže něco představit.

2.2 Historie videoher a jejich právní ochrany

Vznik prvních videoher je blízce spjat se vznikem prvních počítačů, ač je sporné, co lze historicky označit za vůbec první videohru. Jeden z pionýrů vývoje počítačů, britský matematik Alan Turing, který vstoupil do historie svou rolí při dešifrování tajných kódů za 2. světové války, například v již v roce 1947 napsal první šachový program. Problémem bylo, že kód byl natolik složitý, že jej nebyl žádný soudobý počítač schopen spustit a Turing se tak uchýlil k tomu, že při šachovém souboji se svým kolegou sám vstoupil do role počítače a detailně napodoboval kód, který sám napsal (souboj nakonec prohrál).¹⁷ V tomto případě samozřejmě nešlo o videohru, minimálně ne v tom smyslu, jak jsme si ji nadefinovali v předcházející části. Za první reálnou videohru bychom však mohli označit tzv. Cathode-Ray Tube Amusement Device, s kterým taktéž v roce 1947 přišla televizní síť Dumont. Prostřednictvím této hry společnost Dumont prozkoumávala možnosti hraní her na televizních sítích v domácnostech. Přístroj umožňoval hráčům střílet střely na cíle, které si sami přilepili na svou televizní obrazovku, a to díky katodovým trubicím uvnitř televizí. Nápad byl dokonce patentován v roce 1948, ale nikdy nebyl komercializován.¹⁸

I po následující dvě desetiletí byly „videohry“ značně okrajovou záležitostí. Počítače byly extrémně nákladné a prostorné a objevovaly se tak především v prostředí univerzit a obdobných výzkumných ústavů jako nástroje vědeckých výzkumů a pouze vědci tak měli šanci na programech podobajících se současným videohráčům pracovat. Jedním ze známějších příkladů byl vědec (mimo jiné se zkušenostmi ze slavného Manhattan Project) William Higinbotham, po válce pracující v Brookhaven National Laboratory.

¹⁶ KASER, Rachel. *7 Examples of Immersive and Inventive Video Game HUDs*. MUO [online]. 30. 3. 2016 [cit. 2021-02-25]. Dostupné z: <https://www.makeuseof.com/tag/immersive-inventive-video-game-huds/>

¹⁷ DONOVAN, Tristan. *REPLAY: The History of Video Games*. Great Britain: Yellow Ant, 2010. s. 11-12.

¹⁸ DONOVAN, Tristan. *REPLAY: The History of Video Games*. Great Britain: Yellow Ant, 2010. s. 15.

Laboratoř každoročně prezentovala výsledky své práce veřejnosti a Higinbotham přišel v roce 1958 s nápadem na zábavný interaktivní exponát, kterým by zaujmul i laické publikum, a to tenisovou hru s všeobjímajícím názvem Tennis for Two. Hra byla sice na výstavě úspěšná a získala si svou interaktivitou především středoškoláky, přesto byla následně v roce 1959 rozebrána na součástky, které se použily v dalších budoucích projektech, a Higinbotham ji natrvalo vypustil z hlavy.¹⁹

Ač bychom výše zmíněné projekty nejspíše za videohry označit mohli, šlo o velice vzácné a okrajové záležitosti bez jakéhokoliv trvalejšího vlivu na společnost. Průlomem videoherního vývoje byla až hra Pong. Inženýr Nolan Bushnell, dnes již legenda herního průmyslu, známý především jako zakladatel společnosti Atari, se nechal inspirovat populárními pinball automaty a počítačovými hrami, s kterými se setkal během svých vysokoškolských studií (jeho nejoblíbenějším titulem byla hra Spacewar! z roku 1962, která je také často zmiňována jako jedna z prvních „opravdových“ videoher, tak jak já známe dnes), a spolu s dalším inženýrem Alem Alcornem vydali v roce 1972 Pong, tenisovou hru s prostou 2D grafikou. Pong (minimálně prvních pár let po vydání) fungoval na hracím automatu a jeho cesta vedla z jednoho místního baru v Kalifornii do celého světa a byla jednou z hlavních příčin celosvětové popularizace videoher.²⁰ Pong sice nebyl historicky první videohrou, jak je často mylně uváděno, ale jistě byl prvním videoherním hitem. Atari trvalo pouhé 3 roky, než přišla s verzí pro domácnosti, a právě zde došlo k jednomu z prvních videoherních soudních sporů. Inspirací pro vznik Pongu byla totiž kromě jiného i hra Table Tennis pro vůbec první herní konzoli Magnavox Odyssey a Nolan Bushnell se podle všeho zúčastnil jedné z prezentací, které společnost Magnavox pořádala pro potencionální zákazníky a distributory, a tam měl podle všeho čerpat svou inspiraci. Po vydání Pongu se tak Magnavox rozhodla Atari žalovat pro neoprávněné užívání prvků chráněných patenty, jejichž byla držitelem (v této době byla typická ochrana videoher právě formou patentů vzhledem k jejich technickému původu a nejisté autorskoprávní ochraně). Chráněnými prvky byla kromě dalšího hlavně sama projekce videoher na televizní obrazovky a i samotná myšlenka elektronického stolního tenisu. Magnavox dosáhla svého a s Atari se mimosoudně vyrovnala (Atari v té době stále ještě nemělo dostatek finančních zdrojů na soudní spor, který by se mohl táhnout léta s nejasným výsledkem, a proto zvolila právě toto mimosoudní řešení) a následně získala licenci na tentokrát již naprosto legální šíření Pongu.²¹

¹⁹ DONOVAN, Tristan. *REPLAY: The History of Video Games*. Great Britain: Yellow Ant, 2010. s. 16-17.

²⁰ KENT, Steven L. *The Ultimate History of Video Games: From Pong to Pokémon and Beyond - The Story Behind the Craze That Touched Our Lives and Changed the World*. New York: Three Rivers Press, 2001. s. 55-68.

²¹ KENT, Steven L. *The Ultimate History of Video Games: From Pong to Pokémon and Beyond - The Story Behind the Craze That Touched Our Lives and Changed the World*. New York: Three Rivers Press, 2001. s. 71-74.

Je zajímavé, že zatímco společnost Magnavox se neštítala domáhat svých práv prostřednictvím žalob a soudních pří, Atari s nespočtem imitátorů svých her zápasilo nikoliv u soudu, ale naopak vydáváním co největšího počtu nových videoher (toto se týká stále ještě 70. let, kdy Atari nedisponovala takovými prostředky a neměla typickou korporátní formu, do které se transformovala v průběhu let 80.), aby imitátoři nestíhali vytvářet jejich kopie.²²

Na éru automatů (mezi další úspěšné tituly dané éry patří například hry Space Invaders a Pac-Man) plynule navazuje éra herních konzolí. Hned několik společností se rozhodlo vydat svou vlastní iteraci herní konzole pro domácnosti, z nichž nejvýznamnější byla znovu společnost Atari se svou konzolí VCS (2600). Pro konzole této generace (léta 1976-1983) byla typická možnost výměny videoher uložených na tzv. cartridgech (herní kazety), umožňující hráči vybudovat si svou vlastní domácí knihovnu videoher. Vydávání videoher bez nutnosti pro ně specificky designovat i složitá elektronická zařízení (jako automaty), tedy extrémně rychle a bez motivace k jakémukoliv pokroku (hry si byly nesmírně podobné a co se herních mechanik týče zcela neinovativní), však v konečném důsledku vedla v roce 1983 ke krachu herního průmyslu.²³ Znovunastartovat tento průmysl se podařilo až společnosti Nintendo roku 1985 vydáním nové herní konzole NES (Nintendo Entertainment System) a několika herně a vizuálně svěžích videoher.

Vraťme se však ještě k Atari a k jednomu z jejích titulů, videohře Breakout. Právě tuto hru se nakonec Atari rozhodla v roce 1987 registrovat k ochraně autorským právem v USA, aby mohla donutit množství imitátorů k jejímu licencování. U.S. Copyright Office však žádost zamítla s argumentem, že daná videohra není dostatečně originální (co se grafické, obrazové a zvukové stránky týče), aby mohla být považována a registrována jako audiovizuální dílo. Atari se s tímto zamítnutím nehodlala smířit a bránila se u soudu (je zřejmé, že Atari v 80. letech již disponovala dostatečným kapitálem, aby se mohla naplno domáhat svých práv u soudu).²⁴ Zatímco U.S. District Court for the District of Columbia s původním rozhodnutím správního úřadu souhlasil (uznal však, že určité videohry požívat autorskoprávní ochrany mohou, tedy pokud splňují podmínku originality a pokud jsou autorským dílem, jsou výsledkem intelektuální činnosti, výsledkem výtvarného projevu, konkrétně například hra Pac-Man tyto podmínky dle názoru soudu splňuje, Breakout nikoliv, jelikož je pouze obecným vyjádřením myšlenky daného

²² KENT, Steven L. *The Ultimate History of Video Games: From Pong to Pokémon and Beyond - The Story Behind the Craze That Touched Our Lives and Changed the World*. New York: Three Rivers Press, 2001. s. 81-88.

²³ LEE, Helen A. *Why E.T. Is Considered The 'Worst Video Game In History'*. Looper [online]. 31. 8. 2020 [cit. 2021-02-28]. Dostupné z: <https://www.looper.com/242031/why-e-t-is-considered-the-worst-video-game-in-history/>

²⁴ Rozhodnutí U.S. District Court for the District of Columbia ze dne 25. 5. 1988 ve věci Atari Games Corp. v. Oman, sp. zn. 693 F. Supp. 1204 (D.D.C. 1988)

typu hry), odvolací soud byl již jiného názoru.²⁵ Odvolací soud rozhodl, že Breakout je možné registrovat k autorskoprávní ochraně („*is copyrightable*“) a úřad se dopustil zneužití správního uvážení. Soud vycházel především ze soudobého rozhodnutí ve věci Feist Publications, Inc., v. Rural Telephone Service Co.²⁶, které definovalo hranici nutné originality extrémně nízko (a tímto standardem by se měl dle soudu úřad řídit i v budoucnu). Zároveň vypíchl nutnost posuzovat videohru ne jako „*individuální obrazy, ale plynoucí hru jako celek*“²⁷. Je nutno brát v potaz celkový efekt daného díla (konkrétní tvůrcem zvolené a naprogramované plynoucí obrazy a zvuky).

Dalším důležitým případem z let 80. je spor Midway Manufacturing Co. v. Artic International, Inc. Společnost Artic vytvářela tituly velice podobné autorskoprávně chráněným a registrovaným videohrám společnosti Midway (například zatímco Midway vydala populární hru Pac-Man, spol. Artic měla ve svém repertoáru hru Puckman), která se proto domáhala ochrany svých práv.²⁸ Žalovaná společnost pak zejména argumentovala tím, že videohry nesplňují jednu z dalších základních podmínek autorskoprávní ochrany (vedle dvou podmínek probraných v případě výše) a to že nejsou „*pevně zachycené na hmatatelném nosiči*“ (a že úložiště, na kterém se hra prodává, obsahuje pouhé instrukce pro generování obrazu, nikoliv obrazy samotné)²⁹. Soud však tento argument smetl ze stolu. Je irelevantní, že videohry nemají pevnou strukturu, tedy nepřehrají se každému hráči vždy zcela identicky (jako film), důležité je i tentokrát na ně pohlížet komplexně (ve hře se vždy budou objevovat určité fixní prvky, bez ohledu na to, kdo ji hraje). Probírala se zde i otázka, jakou roli zaujímá hráč. Nakolik hráč svým hraním mění konkrétní audiovizuální dílo (tedy videohru) a zda tímto nevytváří dílo nové. Soud však s tímto názorem jednoznačně nesouhlasil. Hráč má očividně omezené možnosti, co se ovládání hry týče (dané mu tvůrcem hry, autorem kódu) a nevytváří tak žádné nové unikátní dílo. Situaci soud přirovnal k roli televizního diváka při sledování televize: „*Televizní diváci mohou měnit pořadí obrazů přenášených na stejném signálu ale vysílaných na rozdílných stanicích stisknutím tlačítka, které mění kanály na jejich televizi.*“³⁰ I v tomto případě tak soud dospěl

²⁵ Rozhodnutí U.S. Court of Appeals, District of Columbia Circuit ze dne 20. 11. 1992 ve věci Atari Games Corp. v. Oman, sp. zn. 979 F.2d 242 (D.C. Cir. 1992)

²⁶ Rozhodnutí Supreme Court of the United States ze dne 27. 3. 1991 ve věci Feist Pubs., Inc. v. Rural Tel. Svc. Co., Inc., sp. zn. 499 U.S. 340 (1991)

²⁷ Část III. rozhodnutí U.S. Court of Appeals, District of Columbia Circuit ze dne 20. 11. 1992 ve věci Atari Games Corp. v. Oman, sp. zn. 979 F.2d 242 (D.C. Cir. 1992)

²⁸ Rozhodnutí U.S. District Court for the Northern District of Illinois ze dne 10. 3. 1982 ve věci Midway Mfg. Co. v. Artic Intern., Inc., sp. zn. 547 F. Supp. 999 (N.D. Ill. 1982)

²⁹ Rozhodnutí U.S. District Court for the Northern District of Illinois ze dne 10. 3. 1982 ve věci Midway Mfg. Co. v. Artic Intern., Inc., sp. zn. 547 F. Supp. 999 (N.D. Ill. 1982)

³⁰ Rozhodnutí U.S. Court of Appeals for the Seventh Circuit ze dne 11. 4. 1983 ve věci Midway Mfg. Co. v. Artic Intern., Inc., sp. zn. 704 F.2d 1009 (7th Cir. 1983)

k názoru, že hry společnosti Midway požívají autorskoprávní ochrany a společnost Artic nemá právo vytvářet a šířit díla odvozená bez licence získané od oprávněného držitele práv. Velice obdobný výsledek přinesl i případ Atari v. North American, který se shodou okolností také týkal právě jedné z kopií hry Pac-Man a zabýval se hlavně vizuálními podobnostmi porovnávaných her (animace a vzhled postavíček), které řešil pomocí tzv AFC testu (abstraction, filtration, comparison).³¹

Je zřejmé, že právě USA bylo svého času kolébkou herního vývoje, a proto jsou tamější judikatura a právo duševního vlastnictví pro vývoj právní ochrany videoher ve zbytku světa natolik důležité.

Otěže po USA převzalo v druhé polovině 80. let a především v letech 90. Japonsko, a to konkrétně tamní společnosti Nintendo a Sony, které zcela ovládly trh herních konzolí a tuto pozici si drží fakticky až doposud. Došlo k výraznému pokroku a komercializaci PC a elektronických technologií obecně. Počítače se transformovaly z nákladných kolosů, ke kterým měli přístup pouze vyvolení, na skladné, dostupné a praktické stroje do kanceláří a do domácností, s čímž je samozřejmě spojen ohromný rozmach počítačových her. Herní studia se postupně předháněla v tom, kdo dokáže nové technické možnosti využít ve svých videohrách lépe, z 16bitové grafiky, kterou disponovaly hry na konzoli SNES, se raketovým tempem přešlo ke 3D grafice, na kterou lákal první Playstation. Nosiče CD nabízely oproti klasickým herním cartridgeům několikanásobně větší úložný prostor a stejný rozdíl následoval s představením DVD a Blu-Ray. Zatímco v první polovině 70. let znal herní průmysl pouze jednoduché variace na Pong, v letech 90. již existovaly desítky herních žánrů a jejich kombinací a stále vznikaly další a další. Objevily se první multiplayerové hry a v souvislosti s nimi také první internetové fanouškovské komunity.³²

S nástupem nového tisíciletí se technologický pokrok nezastavuje, a naopak raketovým tempem postupuje nadále. Miniaturizace hardware nám kromě handheldových herních zařízení přinesla zejména smartphony (chytré mobilní telefony) a zcela nový trh mobilních her. Extrémní popularitu získaly masivní virtuální světy typu World of Warcraft a drží si jí až doposud. Je zřejmé, že v posledních 15 letech je trendem, a to stále se rozvíjejícím, hraní online spolu s hráči z celého světa. Typickým příkladem budiž aktuální herní hit, tzv. free-to-play³³ hra Fortnite. S rozvojem hraní online se úzce pojí i další relativně nové fenomény jako jsou e-sports

³¹ Rozhodnutí U.S. Court of Appeals for the Seventh Circuit ze dne 2. 3. 1982 ve věci Atari, Inc. v. North American Philips Consumer Elecs. Corp., sp. zn. 672 F.2d 607 (7th Cir. 1982)

³² WOLF, Mark J.P. *The Video Game Explosion: A History from PONG to PlayStation® and Beyond*. Westport, Connecticut: Greenwood Press, 2008. s. 107-228.

³³ *Free-to-play*. In: Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2021-02-28]. Dostupné z: <https://en.wikipedia.org/wiki/Free-to-play>

(známé také pod pojmem pro gaming, jde o „organizované a soutěžní hraní videoher“, kde se orientačně tržby za rok 2020 pohybovaly až kolem 1 miliardy amerických dolarů, a to i s ohledem na jistý útlum z důvodu koronavirové krize)³⁴ a streaming (živě promítané hraní videoher, nejpopulárnější platformou je v současnosti bezkonkurenčně Twitch)³⁵. Naopak, v čem se herní průmysl v určitém směru vrací ke svým kořenům, je vznik menších nezávislých (tzv. indie) studií (jak jsme se dočetli výše, první hry vznikaly v rukou i pouhého jednoho programátora), která pracují na hrách bez finanční a technické podpory velkých distributorských společností, cílí své videohry na menší publikum a soustředí se spíše na herní zážitek než na co nejlepší a dechberoucí technické zpracování.³⁶ Dále jistě stojí za zmínku zatím ještě pomalejší rozvoj virtuální reality (VR) a rozšířené reality (AR), ve kterých ale rozhodně skví pro budoucnost videoher značný potenciál.

Ani zdaleka jsem v této podkapitole neobsáhl z historie videoher vše. Snažil jsem se pouze o hbitý průlet, který by čtenáři umožnil se v této složité problematice zorientovat alespoň na minimální úrovni.

2.3 Herní průmysl v ČR

Vzhledem k tomu, že cílem této diplomové práce je především určit, nakolik je současná česká právní úprava dostatečnou pro ochranu videoher, je bezesporu na místě se nejdříve podívat na postavení herního průmyslu v České republice. Vzhledem k tomu, že počítačů a jiných herních zařízení bylo v Československu před pádem komunismu minimum, byl zde herní průmysl do konce 80. let fakticky neexistující. Do země se zpravidla dovážely jen pirátské kopie západních titulů a vznikaly tu sice i hry české, ale pouze amatérské.

Autoři byli většinou počítačovými nadšenci scházejícími se v klubech Svazarmu. Vznikaly tu dokonce i tzv. „na koleni“ vyráběné arkádové automaty ze základních desek pašovaných ze zahraničí.³⁷

Spolu s pádem železné opony se začaly objevovat první vydavatelské společnosti a první videohry distribuované klasickými komerčními způsoby (v 90. letech šlo především o adventury

³⁴ *The Explosive Growth of Esports*. Berkeley Economic Review [online]. 24. 10. 2018 [cit. 2021-02-28]. Dostupné z: <https://econreview.berkeley.edu/the-explosive-growth-of-esports/>

³⁵ STEPHENSON, Brad. *Twitch: Everything You Need to Know*. Lifewire [online]. 10. 11. 2020 [cit. 2021-02-28]. Dostupné z: <https://www.lifewire.com/what-is-twitch-4143337>

³⁶ POOLE, Stuart. *The renaissance and evolution of indie games*. VentureBeat [online]. 16. 12. 2020 [cit. 2021-02-28]. Dostupné z: <https://venturebeat.com/2020/12/16/the-renaissance-and-evolution-of-indie-games/>

³⁷ *Joysticky z kalkulaček, Indiana Jones a Palachův týden. Československo byla země herních kutilů*. iROZHLAS.cz [online]. [cit. 2021-02-28]. Dostupné z: https://www.irozhlas.cz/veda-technologie/technologie/jaroslav-svelch-pocitacove-hry-videohry-ceskoslovensko-totalita_1905301332_zlo

jako Tajemství Oslího ostrova a Polda) a vynořily se zde i první herní časopisy, v té době hlavní zdroje informací o videohrách.³⁸ Jedním z prvních českých herních studií, které dokázalo úspěšně prorazit se svými tituly do zahraničí, bylo Illusion Softworks (následně v důsledku akvizice společností Take-Two Interactive přejmenováno na 2K Czech a v současnosti v určité podobě stále fungující pod pokličkou Hangar 13), a to nejdříve na přelomu tisíciletí taktickou střílečkou Hidden & Dangerous a následně v roce 2002 především českým herním klenotem, akční hrou Mafia: The City of Lost Heaven.³⁹ Mafia není ani necelých 20 let po vydání zapomenutou značkou, kromě dvou komerčně úspěšných pokračování vyšel v minulém roce i remake (moderní předělávka starého titulu do svěžího audiovizuálního hávu, zpravidla bez jakýchkoliv dalších výraznějších funkčních změn) zmíněného prvního dílu. Dalším českým studiem, které mělo a i v současnosti stále má značné úspěchy na poli herního vývoje, je Bohemia Interactive specializující se kromě jiného hlavně na válečné simulace. Na trh vstoupilo v roce 2001 s titulem Operation Flashpoint, který si stejně jako Mafia získal značné množství fanoušků nejen v Česku ale především i v zahraničí a stal se jiskrou pro vznik svých duchovních nástupců ve formě herní série ArMA (série zatím čítá tři díly, poslední vyšel v roce 2017).⁴⁰ Zmínil bych ještě třetí významné české studio, kterým je Amanita Design. Amanita je typickým prototypem nezávislého vývojářského studia zmíněného v předcházející podkapitole. Zaměřuje se na vývoj menších videoher, zpravidla adventur, které jsou audiovizuálně zcela nezaměnitelné s čímkoliv jiným na trhu a volně navazují na českou tradici v oboru animace. Jednou z takových adventur je například hra Machinarium, která získala množství ocenění, především za své vizuální a hudební zpracování.⁴¹

Toliko něco málo k historii českého herního průmyslu a nyní bych se zaměřil na jeho současnost. „*Hry považuji za největší kulturní export České republiky.*“ tvrdí herní vědec Jaroslav Švelch⁴² a po studii obrátů jednotlivých zábavních průmyslů u nás nelze než přitakat.⁴³ Zvláště v roce 2020 byly jak filmový, tak i hudební průmysl silně zasaženy koronavirovou krizí

³⁸ POLÁCH, Zdeněk. *Minulost a současnost české herní scény*. Bonusweb.cz [online]. 2. 9. 2001 [cit. 2021-02-28]. Dostupné z: https://www.idnes.cz/hry/magazin/minulost-a-soucasnost-ceske-herni-sceny.A010829_historieczsceny_bw

³⁹ *Redakční anketa: 15 nejlepších českých her*. Games.tiscali.cz [online]. 18. 9. 2019 [cit. 2021-02-28]. Dostupné z: <https://games.tiscali.cz/tema/redakcni-anketa-15-nejlepsich-ceskych-her-333415>

⁴⁰ *About Bohemia Interactive* [online]. [cit. 2021-02-28]. Dostupné z: <https://www.bohemia.net/company/about>

⁴¹ IndieCade Award Winners in 2008 [online]. [cit. 2021-02-28]. Dostupné z: <https://web.archive.org/web/20141015101645/http://www.indiecade.com/games/awards/2008/>

⁴² PROS, Marek. *Videohry jsou největší kulturní export Česka, tvrdí odborník*. Aktuálně.cz [online]. 4. 3. 2014 [cit. 2021-02-28]. Dostupné z: <https://magazin.aktualne.cz/svelch-hry-jsou-nejvetsi-kulturni-export-ceske-republiky/r~8398882ca2d911e3b7290025900fea04/>

⁴³ *Českým videohrám se daří, obrátí odvětví se za dva roky zdvojnásobil*. IDNES.cz [online]. 23. 6. 2020 [cit. 2021-02-28]. Dostupné z: https://www.idnes.cz/ekonomika/domaci/videohra-cesko-prumysl-pocitacove-hry-vyvoj-vyvojari.A200623_110911_ekonomika_svob

a množstvím lockdownů, které vedly k dlouhodobému uzavření kin a pouze zřídka k pořadání koncertů, festivalů a obdobných akcí. I natáčení nových filmů (a současně například i televizních sérií) je s ohledem na všechna nutná opatření, které je potřeba při natáčení dodržovat, stále problematické. Naproti tomu herní průmysl byl, zdá se (koronavirus není v roce 2021 ani zdaleka vymýcen a další vývoj nelze předvídat) zasažen pouze minimálně a většina herních studií se bez potíží přizpůsobila práci z domova. Herní distribuční kanály fungují většinou online a krize zatím neměla žádný vliv ani na ně, naopak došlo dokonce k nárůstu prodeje starších titulů.⁴⁴

Precizní a detailní pohled na český herní průmysl nabízí studie zpracovaná Asociací českých herních vývojářů (GDACZ) za rok 2019 (částečně aktualizována o data za rok 2020), z které bych zde vypíchl několik základních fakt.⁴⁵ V Česku momentálně působí více než 110 společností zabývajících se vývojem videoher, které zaměstnávají kolem 1750 pracovníků. Obrat herního průmyslu v Česku činil v roce 2019 4,54 miliard Kč a bylo vydáno 65 nových her. Zmíněný počet společností a obrat s každoroční pravidelností roste obstojným tempem a není důvod se domnívat, že by se v následujících letech mělo cokoliv měnit. Za charakteristické problémy českého herního průmyslu studie označuje nedostatek kvalifikované pracovní síly (který je částečně záplatován zaměstnáváním zahraničních pracovníků, například Bohemia Interactive ve zprávě o stavu za rok 2020 zmiňuje více než 50 otevřených pracovních pozic⁴⁶), chybějící pevné zázemí u státu (například minimální dotační možnosti pro začínající vývojáře) a závislost na vlastních zdrojích (v určitých případech, konkrétně například u úspěšného RPG Kingdom Come: Deliverance z dílny studia Warhorse, byla část vývoje financována formou crowdfundingu, jde však spíše o financování doplňkové, na videohry je obecně stále nahlíženo jako na rizikovou, náročnou a dlouhodobou investici).⁴⁷ Dominantní platformou pro české vývojáře jsou PC a konzole (67 %), následované mobily (41 %). Studia však pracují také s nejnovějšími technologiemi typu VR a AR a nelze nezmínit masivní úspěch české hry Beat Saber pro virtuální realitu, která dosáhla počtu více než 2 milionů prodaných kopií a stala se tak celosvětově jednou z nejprodávanějších her pro VR vůbec (což vedlo k úspěšné akvizici studia

⁴⁴ TRAN, Viet. *Český herní průmysl má miliardové obraty, válcuje film i televizi*. Echo24.cz [online]. 24. 6. 2020 [cit. 2021-02-28]. Dostupné z: <https://echo24.cz/a/S9QFH/cesky-herni-prumysl-ma-miliardove-obraty-valcuje-film-i-televizi>

⁴⁵ BARÁK, Pavel, Jana ADAMCOVÁ, Maria STASZKIEWICZ a Jan KLESLA. *České počítačové hry: Vývojáři počítačových, konzolových a mobilních her v ČR v roce 2020* [online]. 2020 [cit. 2021-02-28]. Dostupné z: https://gda.cz/wp-content/uploads/2020/06/Studie_GDACZ_2020.pdf

⁴⁶ Bohemia in 2020 [online]. 12. 1. 2021 [cit. 2021-02-28]. Dostupné z: https://www.bohemia.net/blog/bohemia_interactive_2020

⁴⁷ BARÁK, Pavel, Jana ADAMCOVÁ, Maria STASZKIEWICZ a Jan KLESLA. *České počítačové hry: Vývojáři počítačových, konzolových a mobilních her v ČR v roce 2020*. s. 21-22 [online]. 2020 [cit. 2021-02-28]. Dostupné z: https://gda.cz/wp-content/uploads/2020/06/Studie_GDACZ_2020.pdf

Beat Games, tvůrců hry Beat Saber, společností Facebook)⁴⁸. V posledních letech lze pozorovat i pozvolný vznik nových vzdělávacích oborů na českých univerzitách pro uplatnění absolventů v herním průmyslu, je ale zřejmé, že vše se stále nachází v počátcích a možnosti vzdělávání v oboru jsou nedostatečné. Základní překážkou je (stejný nedostatek jako v českém herním průmyslu obecně) nedostatek kvalifikovaných pracovníků, kteří by se mohli stát garanty nově vznikajících oborů.

Z výše zmíněného je zřejmé, jak velký potenciál v českém herním průmyslu dříme (a nejedná se o žádný neurčitý nejasný potenciál v mlhavé budoucnosti, herní průmysl dosahuje již nyní masivních obrátů převyšujících ostatní druhy zábavního průmyslu) a to i přes všechny uvedené nedostatky. Stát by měl v první řadě pokračovat v rozvoji vzdělávání v oboru a pomoci tak vyplnit volná pracovní místa pracovníky z místního prostředí (kteří by následně mohli sdílet své zkušenosti s následující generací herních vývojářů vyučováním na českých univerzitách) a měl by lépe finančně podpořit nově vznikající ale zároveň i již fungující rostoucí společnosti zabývající se vývojem videoher (na místě by byl například vznik herní alternativy Státního fondu kinematografie).⁴⁹

⁴⁸ BEDŘICH, Václav. *Obrovský česko-slovenský úspěch. Facebook kupuje tvůrce miliardové VR hry Beat Saber*. CzechCrunch [online]. 27. 11. 2019 [cit. 2021-02-28]. Dostupné z: <https://www.czechcrunch.cz/2019/11/obrovsky-cesko-slovensky-uspech-facebook-kupuje-tvurce-miliardove-vr-hry-beat-saber/>

⁴⁹ BARÁK, Pavel, Jana ADAMCOVÁ, Maria STASZKIEWICZ a Jan KLESLA. *České počítačové hry: Vývojáři počítačových, konzolových a mobilních her v ČR v roce 2020*. s. 48-49 [online]. 2020 [cit. 2021-02-28]. Dostupné z: https://gda.cz/wp-content/uploads/2020/06/Studie_GDACZ_2020.pdf

3. Právní úprava videoher na mezinárodní úrovni

Vzhledem k tomu, že české právo duševního vlastnictví pracuje s pojmy a všeobecně vychází z mezinárodních zdrojů, je na místě se nejdříve zabývat právě mezinárodními úmluvami a právními předpisy v jiných státech a teprve poté se zaměřit na českou právní úpravu.

3.1 Aplikovatelné mezinárodní úmluvy

Pro právo duševního vlastnictví je typická teritorialita, tedy obsah práv a povinností a podmínky ochrany se vždy budou řídit právem státu, v němž je ochrana požadována. Hlavním účelem autorskoprávních a průmyslověprávních mezinárodních úmluv je právě překonávání této teritoriality. Předtím než se začneme zabývat konkrétními mezinárodními úmluvami je třeba si ujasnit, jaké místo v českém právním řádu zaujímají. Čl. 10 Ústavy ČR říká toto: „*Vyhlášené mezinárodní smlouvy, k jejichž ratifikaci dal Parlament souhlas a jimiž je Česká republika vázána, jsou součástí právního řádu; stanoví-li mezinárodní smlouva něco jiného než zákon, použije se mezinárodní smlouva.*“⁵⁰ a fakticky tak zakládá princip aplikační přednosti. Dále z něj lze vyčíst povinnost mezinárodně-konformního výkladu vnitrostátních norem. Aplikační přednost pak není samozřejmá a netýká se každé mezinárodní smlouvy, smlouva musí splňovat všechny výše zmíněné podmínky, především však být bezprostředně aplikovatelnou (tzv. self-executing).⁵¹ K tomu, aby byla smlouva bezprostředně aplikovatelnou, musí být dostatečně určitá, mít jasně definovaná práva a povinnosti a adresáty musí být přímo konkrétní subjekty vnitrostátního práva (nositelé práv a povinností, konkrétní fyzické a právnické osoby).⁵²

Základní mezinárodní smlouvou v oblasti práv duševního vlastnictví je ústřední autorskoprávní Bernská úmluva o ochraně literárních a uměleckých děl z roku 1886 (úmluva byla od svého uzavření mnohokrát revidována a ČR je vázána zněním pařížské revize⁵³). Úmluva v člancích 3 a 5 omezuje svou aplikovatelnost na mezinárodní případy a v čl. 5 odst. 3

⁵⁰ Čl. 10 Ústavy České republiky

⁵¹ KUČEROVÁ, Dita. *Aplikace mezinárodních úmluv podle čl. 10 Ústavy ČR*. In: Dny práva 2011 [online]. 2011, s. 9-11 [cit. 2021-02-28]. Dostupné z: https://www.law.muni.cz/sborniky/dny_prava_2011/files/prispevky/05%20Rodina/08%20DITA%20Kucerova.pdf

⁵² ŠTURMA, Pavel a Čestmír ČEPELKA. *Mezinárodní právo veřejné*. 2. vydání. C. H. Beck, 2018, s. 231. ISBN 978-80-7400-721-7.

⁵³ HOLCOVÁ, Irena, KŘEŠŤANOVÁ, Veronika. § 1 [Předmět úpravy]. In: HOLCOVÁ, Irena, KŘEŠŤANOVÁ, Veronika, DOBŘICHOVSKÝ, Tomáš, FALADOVÁ, Adéla, CÍSAŘOVÁ, Zuzana, ŽIKOVSKÁ, Petra, PUJMANOVÁ, Alexandra, KRÍŽ, Jan. *Autorský zákon: Komentář*. Wolters Kluwer, 2019.

výslovně zmiňuje, že: „*Ochrana ve státě původu se řídí vnitrostátním právem.*“⁵⁴ Úmluva zavedla hned několik zcela zásadních principů ochrany autorských práv, především zásadu bezformálnosti (k ochraně není vyžadována registrace), nezávislosti na státu původu a zavedla jakýsi minimální standard ochrany⁵⁵. Co se videoher týče, v úmluvě samozřejmě s ohledem na rok vzniku výslovně zmíněny nebyly, a to se nezměnilo ani s poslední revizí, která proběhla v 2. polovině 20. století. Pokud se však zaměříme na článek 2, který vybízí k široké a nadčasové interpretaci děl literárních a uměleckých („*Výraz "literární a umělecká díla" zahrnuje všechny výtvořky z literární, vědecké a umělecké oblasti, bez ohledu na způsob nebo formu jejich vyjádření...*“)⁵⁶, lze pod danou definici bez pochyb zařadit právě i videohry, které budou spadat pod díla literární stejně jako počítačové programy, budou-li vyjádřeny psaným zdrojovým nebo strojovým kódem (výslovně upraveno WCT, bližší rozbor níže), lze však uvažovat i o kategorii děl uměleckých (k tomu srov. § 2 odst. 1 AZ). Od roku 1967 je primárním fórem ochrany práv specifikovaných v dané úmluvě Světová organizace duševního vlastnictví (WIPO) fungující v rámci Organizace spojených národů (OSN). WIPO kromě Bernské úmluvy spravuje i množství dalších úmluv z oblasti autorských práv⁵⁷ a funguje mimo jiné také jako zdroj normotvorby a je platformou pro sjednávání nových mezinárodních smluv a pro řešení konfliktů vyvstávajících z daných smluv.⁵⁸

Kromě Bernské úmluvy je z úmluv spravovaných WIPO pro videohry relevantní především WIPO Copyright Treaty (WCT) z roku 1996. Tato úmluva fakticky spadá pod Bernskou úmluvu, resp. Bernská úmluva je v ní inkorporována⁵⁹, a výslovně chrání a zaměřuje se na digitální prostředí a konkrétně upravuje v článku 4 pro videohry relevantní počítačové programy.

Další úmluvou spravovanou WIPO, o které si stojí za to něco povědět, je Pařížská úmluva na ochranu průmyslového vlastnictví z roku 1883 (taktéž byla stejně jako Bernská úmluva mnohokrát revidována). Tato úmluva se zabývá právy průmyslového vlastnictví, konkrétně například patenty a ochrannými známkami. V souvislosti s Pařížskou úmluvou je důležité zmínit zavedení zásady mezinárodní priority, kdy přihlašovatel podáním první přihlášky (týká se to například patentu) v kterémkoliv smluvním státě automaticky získává na

⁵⁴ Čl. 5 odst. 3 Bernské úmluvy o ochraně literárních a uměleckých děl

⁵⁵ *Summary of the Berne Convention for the Protection of Literary and Artistic Works* (1886). WIPO [online]. [cit. 2021-02-28]. Dostupné z: https://www.wipo.int/treaties/en/ip/berne/summary_berne.html

⁵⁶ Čl. 2 odst. 1 Bernské úmluvy o ochraně literárních a uměleckých děl

⁵⁷ *WIPO-Administered Treaties*. WIPO [online]. [cit. 2021-02-28]. Dostupné z: <https://www.wipo.int/treaties/en/>

⁵⁸ *About WIPO*. WIPO [online]. [cit. 2021-02-28]. Dostupné z: <https://www.wipo.int/about-wipo/en/54>. Čl. 1 WIPO Copyright Treaty

⁵⁹ Čl. 1 odst. 4 WIPO Copyright Treaty

určitou dobu (u patentové přihlášky 12 měsíců) právo přednosti pro přihlášení daného patentu v dalších smluvních státech.⁶⁰

Pokud hovoříme o průmyslovém vlastnictví je zcela nezbytné zmínit také tři mezinárodní systémy upravující jednotnou globální přihlášku pro více států, věc nadmíru praktickou (jinak musí přihlašovatel žádat jednotlivě v každém státě zvlášť, v rámci EU pak existují alternativní jednotné přihlášky pro ochranné známky⁶¹ a průmyslové vzory⁶²). Mezinárodní patentová ochrana na základě jediné přihlášky je upravena ve Smlouvě o patentové spolupráci (PCT).⁶³ Ochranné známky upravuje tzv. Madridský systém mezinárodních známek⁶⁴ a nakonec průmyslové vzory upravuje Haagský systém pro průmyslové vzory.⁶⁵

Poslední mezinárodní smlouvou, která je relevantní pro ochranu videoher, je Dohoda o obchodních aspektech práv k duševnímu vlastnictví (TRIPS) z roku 1995. Tato dohoda je narozdíl od smluv předcházejících spravována Světovou obchodní organizací (WTO), ale mezi WTO a WIPO existuje dohoda o spolupráci, která zajišťuje hladkou koexistenci a případnou spolupráci obou těchto organizací v oblasti práv duševního vlastnictví.⁶⁶ Kromě toho se členské státy této dohody výslovně zavazují k dodržování nahoře zmíněných úmluv spadajících pod WIPO. Čím je tato smlouva oproti smlouvám předcházejícím výjimečnou, a dalo by se říci až nadstandardní, je zakotvením (efektivnějších) donucovacích ustanovení.⁶⁷

Mezinárodních smluv v oblasti práv duševního vlastnictví, kterými je Česká republika vázána, je samozřejmě více, ale myslím, že jsem uvedl všechny ty pro právní ochranu videoher nejrelevantnější.

⁶⁰ Čl. 4 Pařížské úmluvy

⁶¹ *Podání přihlášky (ochranná známka)*. EUIPO [online]. [cit. 2021-02-28]. Dostupné z: <https://euipo.europa.eu/ohimportal/cs/apply-now>

⁶² *Podání přihlášky (průmyslový vzor)*. EUIPO [online]. [cit. 2021-02-28]. Dostupné z: <https://euipo.europa.eu/ohimportal/cs/red-apply-now>

⁶³ *The International Patent System: The Patent Cooperation Treaty (PCT)*. WIPO [online]. [cit. 2021-02-28]. Dostupné z: <https://www.wipo.int/pct/en/>

⁶⁴ *The International Trademark System: The Madrid System*. WIPO [online]. [cit. 2021-02-28]. Dostupné z: <https://www.wipo.int/madrid/en/>

⁶⁵ *The International Design System: The Hague System*. WIPO [online]. [cit. 2021-02-28]. Dostupné z: <https://www.wipo.int/hague/en/>

⁶⁶ *Východiska Dohody TRIPS. Ministerstvo průmyslu a obchodu* [online]. 12. 5. 2010 [cit. 2021-02-28]. Dostupné z: <https://www.mpo.cz/dokument6336.html>

⁶⁷ Část 3 Dohody TRIPS

3.2 Úprava ve Spojených státech amerických

Již v předcházející kapitole jsme nahlédli do úpravy práv duševního vlastnictví ve Spojených státech amerických a zemi jsem označil za kolébku herního vývoje. Nyní bych se chtěl na tamější právo podívat více systematicky. Ne však na všechna práva duševního vlastnictví, ale pouze na právo autorské. Považuji jej v současnosti pro právní ochranu videoher za nejrelevantnější a zároveň má na rozdíl od práv průmyslových ve srovnání s úpravou v zemích práva kontinentálního mnoho rozdílů.

Zatímco autorská práva kontinentálního právního systému lze členit na dvě složky, složku osobnostní (spjatost s autorem) a majetkovou (autor může disponovat), autorské právo angloamerické je založeno pouze na složce majetkové a všechna práva tak mohou být zcizena jako celek (tzv. právo ke kopiím).⁶⁸ Druhým zcela esenciálním rozdílem je okamžik vzniku právní ochrany. V kontinentálním systému požívá autorské dílo právní ochrany od té chvíle, kdy je určitým způsobem vyjádřeno ve smysly vnímatelné podobě. Naproti tomu angloamerický systém je prakticky stále založen na principu registračním (formálně je ale dílo chráněno okamžikem zachycení díla na hmotný nosič). Fakticky tedy nejde o nutnou podmínku, jelikož roku 1976 došlo k harmonizaci ústředního autorskoprávního předpisu USA, tedy United States Copyright Act (který je platný i nyní), s Bernskou úmluvou (ač v dané době USA stále ještě nebyly smluvním státem), a tedy k upuštění od registračního principu, ale registrace díla u Copyright Office a následné označení tzv. copyrightovou doložkou (písmeno C v kroužku) má stále zcela nenahraditelnou důkazní pozici a bez ní je v praxi nadmíru složité se domáhat právní ochrany.⁶⁹ Další odchylkou je fakt, že v angloamerickém právním systému může být autorem i právnická osoba. To v kontinentálním systému není možné a autorem je vždy osoba fyzická, konkrétní tvůrce či tvůrci. Nakonec zmíním již v kapitole o historii probíranou podmínku hmotné fixace. Hmotná fixace se liší od podmínky objektivně smysly vnímatelné podoby práva kontinentálního. Hmotná fixace vyžaduje zachycení díla na určitý hmotný nosič, například zapsání not na notový papír, tedy zachycení na nosiči, jehož „kopie nebo zvuková nahrávka je dostatečně stálá a trvalá, aby mohla být vnímána, reprodukována nebo jinak komunikována po dobu delší než přechodnou“.⁷⁰ Podmínka v kontinentálním autorském právu, např. v českém autorském právu, tedy objektivně vnímatelná podoba, naproti tomu může mít jakoukoliv formu, například i formu improvizovaného představení.

⁶⁸ TŮMA, Pavel. *K problematice převoditelnosti majetkových autorských práv*. Bulletin advokacie. 4/2012, s. 67.

⁶⁹ TŮMA, Pavel. *K problematice převoditelnosti majetkových autorských práv*. Bulletin advokacie. 4/2012, s. 68.

⁷⁰ § 101 U.S. Copyright Act (17 U.S. Code)

Po svižném úvodu do autorského práva v USA a porovnání jeho zásadních rozdílů s autorským právem v systému práva kontinentálního (a tedy i českého) se můžeme konečně zabývat ochranou videoher. Již jsem zmínil, že nejdůležitějším právním předpisem v této oblasti je U.S. Copyright Act. Ten definuje v § 102 (a) předmět ochrany jako: „*autorská originální (požadavek minimálního stupně tvořivosti, viz již zmíněný judikát Feist v. Rural Telephone, tedy nikoliv jedinečná) díla zachycená na hmotném médiu, nyní známém nebo později vyvinutém, z kterého mohou být následně vnímána, reprodukována a jinak komunikována, buďto přímo nebo s pomocí stroje či zařízení*“⁷¹ a poté následuje demonstrativní výčet (zahrnující například díla literární, hudební a dramatická). Odstavec (b) definici odstavce (a) částečně zužuje a z ochrany vylučuje nápady, procesy, systémy apod. (bez ohledu na jejich formu) a vyvstává z něj tak důležitý princip dichotomie idea-expression (oddělení myšlenky od jejího vyjádření), ke kterému se níže podrobněji vrátíme. Videohra, ač není v demonstrativním výčtu odstavce (a) obsažena, je tímto ustanovením také chráněna, jelikož splňuje všechny stanovené podmínky, jedná se o dílo původní, zachycené na hmotném nosiči, které může být následně vnímáno a reprodukováno. Tento fakt byl mnohokrát judikován, jak jsme si již ukázali v předcházející kapitole této práce.

Přestože byla v USA otázka právní povahy videoher tolikrát soudně probírána, výsledky zpravidla nejsou nijak jednotné a právní zařazení se liší hra od hry. Ve většina případů bude hra chráněna jako počítačový program, a tudíž její zdrojový (resp. strojový) kód jako dílo literární. „*Jestliže však převažuje obrazové nebo grafické autorství, může být videohra klasifikována obdobně jako film, tedy jako dílo audiovizuální. Je proto nutné analyzovat typové znaky konkrétní videohry, aby bylo možné určit její právní klasifikaci.*“⁷² Ve finále bude na samotném tvůrci hry, jak se rozhodne ji při případné registraci u U.S. Copyright Office klasifikovat na přihlášce. Jedna přihláška by ale fakticky měla sloužit k ochraně jak počítačového programu, tak i souvisejících obrazů.⁷³

Pouze okrajově bych zmínil možnosti ochrany mimo právo autorské, a to ochranu nepublikované hry jako obchodního tajemství dle U.S. Uniform Trade Secrets Act (ač zde se může úprava v jednotlivých státech USA lišit), ochranu patentovou (pro konkrétní herní mechaniky, nikoliv pro celou hru, jak tomu bylo v počátcích herního průmyslu, a to z důvodu

⁷¹ § 102 (a) U.S. Copyright Act (17 U.S. Code)

⁷² RAMOS, Andy, Laura LÓPEZ, Anxo RODRÍGUEZ, Tim MENG a Stan ABRAMS. *The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches* [online]. 2013. s. 89 [cit. 2021-02-25]. Dostupné z: https://www.wipo.int/export/sites/www/copyright/en/creative_industries/pdf/video_games.pdf

⁷³ *Copyright Registration of Computer Programs*. U.S. Copyright Office. s. 5 [online]. 1. 5. 2020 [cit. 2021-02-28]. Dostupné z: <https://www.copyright.gov/circs/circ61.pdf>

stále narůstající komplexnosti herních titulů) a pak například i tradičnější ochranu názvů nebo log a dalších prvků prostřednictvím registrace ochranné známky, tedy známkoprávní ochranu.⁷⁴

Autorem videohry bude zpravidla vždy právnická osoba, tedy zaměstnavatel konkrétních fyzických osob (designerů, programátorů atd.), a to na základě § 201 (b) U.S. Copyright Act⁷⁵ upravujícího „*works made for hire*“ (obdoba evropského a konkrétně i českého zaměstnaneckého díla, s tím že v českém právu ale daná právnická osoba autorem nikdy nebude, bude pouze vykonavatelem majetkových práv k danému dílu)⁷⁶. Pokud na konkrétní videohře pracuje autorů několik, půjde buď o „*collective work*“ (jednotlivé práce spojené v jednu mohou existovat a fungovat i samostatně a autoři si tak udrží práva ke své „části“ kolektivního díla, obdobou mohou být v českém prostředí díla spojená, popř. při splnění pojmových znaků to může být česká úprava díla souborného v AZ) nebo „*joint work*“ (jednotlivé části jsou nerozdělitelné a fungují pouze pohromadě, autoři tak sdílí autorské právo k celému dílu, obdobou bude česká úprava díla spoluautorského, potažmo kolektivního v AZ).⁷⁷

Nyní bych se vrátil k principu idea-expression dichotomie a rozvedl i doplňkové limitující doktríny významné pro autorské právo v USA. Právo USA je v tomto směru nesrovnatelně přísnější oproti úpravě české, která sice v § 2 odst. 6 AZ taktéž z ochrany vylučuje například myšlenku, postup, princip atd. jako takové, ale toto ustanovení je fakticky nadbytečným, jelikož „díla“ zde vyjmenovaná nesplňují nutné podmínky prvního odstavce (reálně se ale princip idea-expression dichotomie do českého AZ určitě promítá u počítačových programů v § 65 odst. 2). Copyright Act dále výslovně zmiňuje, že nezáleží na tom, jak jsou tyto myšlenky (atd.) vyjádřeny. K usnadnění otázky, kterým dílům lze přiznat autorskoprávní ochranu, pak slouží tzv. limitující doktríny.

První takovou doktrínou je merger. Tato doktrína pokrývá případy, kdy má určitá myšlenka reálně velice nízký počet možných vyjádření a pokud by tato vyjádření měla požívat právní ochrany, tak by fakticky došlo k porušení principu dichotomie idea-expression. Myšlenka v takovém případě splývá se svým vyjádřením, a proto se doktrína nazývá merger, od anglického merge, tedy splynout.

⁷⁴ RAMOS, Andy, Laura LÓPEZ, Anxo RODRÍGUEZ, Tim MENG a Stan ABRAMS. *The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches* [online]. 2013. s. 91 [cit. 2021-02-25]. Dostupné z: https://www.wipo.int/export/sites/www/copyright/en/creative_industries/pdf/video_games.pdf

⁷⁵ § 201 (b) U.S. Copyright Act (17 U.S. Code)

⁷⁶ § 58 Autorské zákona

⁷⁷ § 101 U.S. Copyright Act (17 U.S. Code)

Merger má svůj nenahraditelný význam zejména při řešení soudních sporů ohledně herních imitací.⁷⁸ Účelem nebo spíše důsledkem v herním průmyslu pak bude zabránění monopolizace určitého herního prvku a možnost stavět na dílech svých předchůdců a dále je rozvíjet.⁷⁹ Konkrétním příkladem bude například ukazatel zdraví nebo levely (úroveň postavy, která se postupem hraní zvyšuje), na které lze narazit v mnoha herních titulech.

Obdobnou doktrínou je *scènes á faire*. Tato doktrína postihuje ta vyjádření myšlenky neoddělitelně spjaté s konkrétním žánrem. Prvky, které jsou v určitém žánru standardem, mohli bychom říct i klišé. Prvky, bez nichž by vlastně dílo do daného žánru nemohlo ani spadat. Půjde o konkrétní příběhové prvky, typy postav nebo prostředí neoddělitelné od určitého žánru.⁸⁰ Příkladem můžeme uvést, že pro herní žánr fantasy RPG (role-playing game) bude typický výskyt dungeonů, postav typu čaroděje, konkrétních fantastických ras typu trpaslíků a elfů nebo pohádkových stvoření jako jsou draci a další. Fakt, že nelze autorskoprávně chránit obecnou myšlenku draka, však nebrání tomu, aby nebyla chráněna originální postava draka s konkrétním jménem a příběhovým pozadím, tedy konkrétní vyjádření. Problematika ochrany postav byla blíže řešena kupříkladu ve sporu *Nichols v. Universal Pictures*, kde soudce jasně označil méně rozvinuté postavy za hůře chránitelné.⁸¹ Pozoruhodné je, že ale příkladmo žánr fantasy zmíněný výše by v minulosti pod tuto doktrínu vlastně nespadal. Základy mu postavil teprve spisovatel J. R. R. Tolkien ve svých knižních dílech *Hobit* a *Pán prstenů*. Z toho je zřejmé, že pohled na konkrétní žánry a jejich prvky se v čase vyvíjí. Prvky autorského díla naplňující znaky jedné ze zmíněných doktrín tedy v konečném důsledku nebudou požívat autorskoprávní ochrany. Další tradiční autorskoprávní doktrínou angloamerického právního systému je doktrína *fair use*, kterou se však v této kapitole zabývat nebudu a rozeberu ji podrobně až v kapitole 5 v souvislosti s odvozenými díly.

Toliko k právní ochraně videoher v USA. V souhrnu jsou v americkém právním systému videohry chráněny komplexně (ochrana se může vztahovat na všechny jejich prvky, ač ne vždy tomu tak je), ale pouze v případech, kdy autor videohry vykazuje dostatečnou proaktivitu a herní prvky k ochraně příp. sám registruje.

⁷⁸ CASILLAS, Brian. *Attack Of The Clones: Copyright Protection For Video Game Developers*. Los Angeles Entertainment Law Review [online]. 2013, 33(2). s. 147 [cit. 2021-02-28]. Dostupné z: <http://digitalcommons.lmu.edu/elr/vol33/iss2/2>

⁷⁹ Rozhodnutí United States Court of Appeals for the Third Circuit ze dne 30. 8. 2005 ve věci *KAY BERRY, INC. Appellant v. TAYLOR GIFTS, INC.; Bandwagon, Inc.*, sp. zn. 421 F.3d 199 (3d Cir. 2005)

⁸⁰ CASILLAS, Brian. *Attack Of The Clones: Copyright Protection For Video Game Developers*. Los Angeles Entertainment Law Review [online]. 2013, 33(2). s. 150 [cit. 2021-02-28]. Dostupné z: <http://digitalcommons.lmu.edu/elr/vol33/iss2/2>

⁸¹ Rozhodnutí U.S. Court of Appeals for the Second Circuit ze dne 10. 11. 1930 ve věci *Nichols v. Universal Pictures Corporation*, sp. zn. 45 F.2d 119 (2d Cir. 1930)

Tvůrce hry však ani poté nemá absolutní jistotu, že jeho dílo bude zcela chráněno, a to s ohledem na existenci idea-expression dichotomie, díky které by teoreticky naprostá většina prvků určité videohry mohla skončit v této symbolické jámě myšlenek a vyjádření a nebýt chráněna před imitátory, protože myšlenku a její vyjádření od sebe nebude možné oddělit. Přestože jsou USA bezpochyby jedním z největších herních trhů na světě, videohry výslovně v tamním pozitivním právu upraveny nejsou. Na jednu stranu je angloamerické common law z velké míry závislé na soudních rozhodnutích a uvážení soudců a chybějící výslovná pozitivněprávní úprava videoher by neměla být překvapující. Na druhou stranu jsou videohry natolik specifickými a komplikovanými díly a USA natolik významným trhem, že pendlování mezi ochranou videoher jako počítačového programu (ač většina videoher v současnosti stojí na identických herních enginech a je si z této stránky proto velice podobná) a ochranou jako díla audiovizuálního (kterému zase chybí širší náhled na interaktivní stránku videoher) není dokonalá a herním tvůrcům nepřidává na právní jistotě. I přes zmíněná negativa je na tom ale právní ochrana videoher v USA mnohem lépe než v naprosté většině jiných zemí světa.⁸²

3.3 Úprava v EU a v evropských zemích

3.3.1 Právní předpisy na úrovni EU

Evropská unie má od přijetí Smlouvy o fungování Evropské unie (SFEU) pravomoc přijímat předpisy v oblasti práv duševního vlastnictví (toto neznamena, že je nemohla přijímat i předtím, nyní pro to má však jasný výslovný zákonný základ). Východiskem budiž čl. 118 SFEU, který říká toto: „...*přijmou Evropský parlament a Rada řádným legislativním postupem opatření o vytvoření evropských práv duševního vlastnictví, která zajistí jednotnou ochranu práv duševního vlastnictví v Unii,...*“⁸³ a to ve spojení s harmonizačním čl. 114 SFEU.

Evropská unie v této oblasti tak postupným tempem harmonizuje právo duševního vlastnictví především prostřednictvím směrnic a zejména v poslední době i prostřednictvím nařízení. Kromě samotné harmonizace určitých aspektů práv duševního vlastnictví je cílem také vytvoření jednotného evropského systému⁸⁴, v jehož čele stojí Úřad Evropské unie pro duševní vlastnictví (EUIPO).

⁸² RAMOS, Andy, Laura LÓPEZ, Anxo RODRÍGUEZ, Tim MENG a Stan ABRAMS. *The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches* [online]. 2013. s. 11 [cit. 2021-02-25]. Dostupné z: https://www.wipo.int/export/sites/www/copyright/en/creative_industries/pdf/video_games.pdf

⁸³ Čl. 118 Smlouvy o fungování Evropské unie

⁸⁴ Čl. 118 Smlouvy o fungování Evropské unie

„EUIPO momentálně spravuje práva k ochranným známkám a průmyslovým vzorům platným v celé EU“⁸⁵ a je taktéž nadřízeným orgánem pro Evropské středisko pro sledování porušování práv duševního vlastnictví a správcem databáze osiřelých děl.⁸⁶ Kromě jednotné ochranné známky a průmyslového vzoru je v plánu i jednotný patent (jehož implementace je prozatím odložena několika ústavními stížnostmi v Německu⁸⁷) centrálně udělovaný rozdílným orgánem, a to Evropským patentovým úřadem (který překvapivě nespadá pod EU, ale pod Evropskou patentovou organizaci). V plánu je pak i vznik Evropského patentového soudu (Unified Patent Court neboli UPC), který by řešil patentové spory a jehož vznik je v současnosti podmíněn již jen německou ratifikací (viz problém výše zmíněných ústavních stížností).⁸⁸

Nehodlám zde rozebírat všechny jednotlivé směrnice a nařízení v oblasti práv duševního vlastnictví, protože jsou většinou transponovány do českých právních norem, které jsou tak v relativním souladu s komunitárním právem a kterými se budu zabývat v následující kapitole. Zmíním pouze ty z mého pohledu pro videohry nejdůležitější. Ústředním předpisem je směrnice Evropského parlamentu a Rady 2001/29/ES o harmonizaci určitých aspektů autorského práva a práv s ním souvisejících v informační společnosti (tzv. informační směrnice). Významnou je pak i směrnice Evropského parlamentu a Rady 2009/24/ES o právní ochraně počítačových programů, která ukládá členským státům EU chránit počítačové programy jako díla literární⁸⁹ (obdobně jako Bernská úmluva). Velice aktuální je směrnice Evropského parlamentu a Rady 2019/790 o autorském právu a právech s ním souvisejících na jednotném digitálním trhu, která již před svým přijetím budila značné emoce, a to konkrétně hlavně její čl. 17, který by potenciálně mohl vést k omezení šíření zábavní kultury⁹⁰, a v kontextu videoher jím bude ovlivněn například streaming a let's play videa, na které se blíže podíváme v kapitole 5. Ve zkratce je účelem čl. 17 zabránit šíření nelicencovaných děl, a to přenesením odpovědnosti na služby sloužící ke sdílení obsahu (u streamingu a let's play videí by tak mohlo jít například o platformy Twitch a Youtube).

⁸⁵ Úřad Evropské unie pro duševní vlastnictví (EUIPO). Evropská unie [online]. [cit. 2021-02-28]. Dostupné z: https://europa.eu/european-union/about-eu/agencies/euipo_cs

⁸⁶ Orphan Works Database. EUIPO [online]. [cit. 2021-02-28]. Dostupné z: <https://euipo.europa.eu/ohimportal/en/web/observatory/orphan-works-db>

⁸⁷ MAYSENHÖLDER, Peter. *Jednotný evropský patent – kvůli Německu se sen nesplní*. Právní prostor [online]. 19. 03. 2021 [cit. 2021-04-21]. Dostupné z: <https://www.pravniprostor.cz/clanky/mezinarodni-a-evropske-pravo/jednotny-evropsky-patent-kvuli-nemecku-se-sen-zatim-nesplni>

⁸⁸ *Unified Patent Court: Entry into force*. In: Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2021-02-28]. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Unified_Patent_Court#Entry_into_force

⁸⁹ Čl. 1 Směrnice Evropského parlamentu a Rady 2009/24/ES o právní ochraně počítačových programů

⁹⁰ *Lhůta pro zavedení Směrnice o autorském právu na jednotném digitálním trhu je v polovině. Co úprava přinese v praxi?* Frank Bold Advokáti [online]. [cit. 2021-02-28]. Dostupné z: <https://www.fbadvokati.cz/cs/clanky/5385-lhuta-pro-zavedeni-smernice-o-autorskem-pravu-na-jednotnem-digitalnim-trhu-je-v-polovine-co-uprava-prinese-v-praxi>

Směrnice používá značně technických výrazů a množství kompromisů při jejím přijetí vedlo k tomu, že je psána těžko srozumitelným textem, ve kterém se na podmínky jednotlivých ustanovení váže mnoho výjimek a na ty pak výjimky z výjimek.⁹¹ Je proto těžké předvídat, jak bude ve finále v praxi fungovat, Ministerstvo kultury má momentálně již připravený návrh novely AZ transponující tuto směrnici.

Za zmínku rozhodně stojí i další dvě relativně nové směrnice, a to Směrnice Evropského parlamentu a Rady 2019/771 o některých aspektech smluv o prodeji zboží a 2019/770 o některých aspektech smluv o poskytování digitálního obsahu a digitálních služeb, jež budou relevantní kromě jiného i při online prodeji videoher a nová úprava digitálního obsahu řeší např. odpovědnost za jeho vady.⁹² Ministerstvo spravedlnosti má v současné době připravenou novelu OZ transponující dané směrnice, a to včetně smlouvy o poskytování digitálního obsahu.

Evropská unie nemá svou nezastupitelnou roli pouze při přijímání nových harmonizačních právních norem, ale i ve vymáhání a výkladu komunitárního práva (rozhodováním o předběžných otázkách). Tyto úkoly plní Soudní dvůr Evropské unie (SDEU). Zmínil bych nyní alespoň jedno rozhodnutí SDEU týkající se videoher, a to rozhodnutí o předběžné otázce z roku 2014 ve věci C-355/12 Nintendo v. PC Box Srl a 9Net Srl. Nintendo žalovalo u italského soudu prvního stupně zmíněné společnosti, protože jimi vyrobená zařízení umožňovala na konzolích Nintendo hrát i jiné hry než ty povolené výrobcem (neoprávněné rozmnoženiny). Samotná předběžná otázka není v tomto případě ani tolik důležitá, důležitější je, že SDEU zde řešil i právní klasifikaci videoher jako takových. V bodě 23 daného rozhodnutí soud definuje videohry takto: „...videohry [...] představují komplexní předmět, který zahrnuje nejen počítačový program, ale i grafické a zvukové prvky, které jsou sice kódovány v programovacím jazyce, ale mají vlastní tvůrčí hodnotu, kterou nelze zúžit na zmíněné kódování. V rozsahu, v němž části videohry, v daném případě tyto grafické a zvukové prvky, přispívají k původnosti díla, jsou společně s dílem jako celkem chráněny autorským právem v rámci režimu zavedeného směrnicí 2001/29.“⁹³

⁹¹ SRSTKA, Jiří a kol. *Autorské právo a práva související*. 2. aktualizované vydání. Praha: Leges, 2019. s. 414-415.

⁹² NULÍČEK, Michal, Jan TOMÍŠEK a Ondřej KAŠPAR. *Legislativní změny v oblasti prodeje zboží a poskytování digitálního obsahu*. EPRAVO.CZ [online]. 16. 4. 2020 [cit. 2021-04-21]. Dostupné z: <https://www.epravo.cz/top/clanky/legislativni-zmeny-v-oblasti-prodeje-zbozi-a-poskytovani-digitalniho-obsahu-110998.html>

⁹³ Bod 23 rozsudku Soudní dvora Evropské unie ze dne 23. 1. 2014 ve věci C-355/12

3.3.2 Vnitrostátní úprava ve státech EU

Vzhledem k pokročilé harmonizaci práva duševního vlastnictví na úrovni EU by se dalo očekávat, že vnitrostátní právní úprava bude v jednotlivých členských státech EU takřka k nerozeznání. To ale není pravda a úprava se v jednotlivých státech s ohledem na kulturní a historická specifika v mnohém liší. Podíval bych se tedy na to, jaké postavení zaujímají videohry v několika málo evropských státech s ohledem na tamější pozitivní právní úpravu a případně i judikaturu.

Prvním logickým adeptem na analýzu je České republice kulturně i geograficky blízké Německo. Klíčovým právním předpisem pro právní ochranu videoher v Německu je Gesetz über Urheberrecht und verwandte Schutzrechte – Urheberrechtsgesetz (UrhG), obdoba českého AZ. Jak je již, zdá se, ve světě pravidlem, ani německý UrhG nezmiňuje videohry výslovně. Ustanovení § 2 odst. 1 UrhG obsahuje demonstrativní výčet chráněných autorských děl⁹⁴, kam bychom videohry extenzivním výkladem mohli zařadit.

Dle tamějších doktrinárních názorů a praxe lze stavební kámen videohry, tedy herní engine a obecně kód, řadit pod počítačový program zmíněný v § 2 odst. 1 UrhG a podrobněji upravený v § 69a a násl. UrhG, kde je specifikováno, že počítačovým programem se rozumí „*programy v jakékoliv podobě včetně náčrtů a přípravných dokumentů*“⁹⁵. I zde můžeme nalézt určitou formu limitace ochrany a principu idea-expression dichotomie v souladu s evropskou úpravou, a to v § 69a odst. 2 UrhG, který stanoví, že ochrana nebude poskytnuta základním myšlenkám a principům, na nichž program stojí.⁹⁶ Audiovizuální stránka videoher pak bude chráněna jako dílo kinematografické dle § 2 odst. 1 č. 6 UrhG, pokud splní podmínku § 2 odst. 2 UrhG, tedy že půjde o dílo vlastní intelektuální autorské tvorby⁹⁷. Pro splnění této podmínky je vyžadována určitá míra umělecké kreativity a originality, které nebude vždy snadné dosáhnout⁹⁸. I s tímto však zákon počítá a v § 95 UrhG upravuje doplňkovou kategorii tzv. „*pohybujících se obrazů*“ pro díla, která nejsou chráněna jako díla kinematografická, protože nespĺňují výše zmíněné podmínky.⁹⁹ K tomu, aby bylo možné určit, pod kterou kategorií bude audiovizuální část videohry spadat, je nutná podrobná analýza. Bude nutno určit, kdo všechno je držitelem autorských práv a jakým způsobem se na vzniku díla podílel.

⁹⁴ § 2 odst. 1 Urheberrechtsgesetz

⁹⁵ § 69a odst. 1 Urheberrechtsgesetz

⁹⁶ § 69a odst. 2 Urheberrechtsgesetz

⁹⁷ § 2 Urheberrechtsgesetz

⁹⁸ RAMOS, Andy, Laura LÓPEZ, Anxo RODRÍGUEZ, Tim MENG a Stan ABRAMS. The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches [online]. 2013. s. 41 [cit. 2021-02-25]. Dostupné z: https://www.wipo.int/export/sites/www/copyright/en/creative_industries/pdf/video_games.pdf

⁹⁹ § 95 Urheberrechtsgesetz

Tento proces může být extrémně náročný, jelikož na nákladnějších videohrách mohou pracovat týmy čítající i několik stovek osob, z nichž velká většina určitým způsobem k vývoji hry alespoň částečně přispívá. Jednalo by se pak o spoluautory dle § 8 UrhG a právě oni by byli držiteli práva rozhodovat o zveřejnění a jiném nakládání s dílem.¹⁰⁰ Pokud by mezi jednotlivými autory, tedy fyzickými osobami, a herním studiem, tedy právníckou osobu, existoval pracovní poměr, pak bude ex lege držitelem majetkových autorských práv zaměstnavatel, ledaže si strany vztah upraví smluvně jinak.¹⁰¹ V obecné rovině zde nevidím žádné zásadnější rozdíly oproti české úpravě a stejně jako v případě USA mi přijde německý přístup lehce „schizofrenní“, vzhledem k tomu že jedno dílo, videohra, je nutno chránit jako díla dvě, tedy jako počítačový program a audiovizuální dílo. Problémy s ochranou videoher jako počítačových programů jsem zde již zmiňoval, množství her používá identické herní enginy a jsou si tak z hlediska kódu částečně podobné. A naopak i jednu identickou videohru lze naprogramovat několika různými způsoby, například v různých programovacích jazycích, kód tedy bude zcela rozdílný, videohra stejná. Co se ochrany videohry jako díla kinematografického (s touto klasifikací měly německé soudy původně potíže a odmítaly ji, časem však svůj názor obrátily opačným směrem)¹⁰², ani zde není vždy zcela zřejmé, proč by část her mohla být chráněna tímto způsobem, zatímco další část nikoliv a spadala by pod zbytkovou kategorii audiovizuálních děl v § 95 UrhG a kde se přesně nachází rozdílová hranice.

Obdobně vypadá právní ochrana videoher i ve spoustě dalších evropských zemích (například Francie, Belgie, Švédsko). V naprosté většině z nich je typická částečná ochrana videohry jako počítačového programu a částečná ochrana jako díla audiovizuálního. Jedná se o tu v současnosti lepší alternativu oproti státům, které na videohry pohlížejí čistě buď jako na počítačový program (nebo výjimečně čistě jako na dílo audiovizuální) a nezohledňují tak jejich specifika vůbec (například Itálie, Španělsko, Ruská federace).¹⁰³

¹⁰⁰ § 8 Urheberrechtsgesetz

¹⁰¹ § 43 a § 69b Urheberrechtsgesetz

¹⁰² GRZEGORCZYK, Tomasz. *Qualification of Computer Games in Copyright Law*. In: *ASEJ Scientific Journal of Bielsko-Biala School of Finance and Law* [online]. s. 137 [cit. 2021-02-28]. Dostupné z: doi:10.19192/wsfip.sj1.2017.9

¹⁰³ RAMOS, Andy, Laura LÓPEZ, Anxo RODRÍGUEZ, Tim MENG a Stan ABRAMS. *The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches* [online]. 2013 [cit. 2021-02-25]. Dostupné z: https://www.wipo.int/export/sites/www/copyright/en/creative_industries/pdf/video_games.pdf

4. Videohra v kontextu českého právního prostředí

Nyní se konečně dostáváme k současné české právní úpravě, k právním normám relevantním pro ochranu videoher. Z větší části se zaměřím na ochranu autorskoprávní, která je v praxi tou nejdůležitější, protože průměrný spotřebitel si fakticky „kupuje“ právo hrát videohru, tedy v zásadě autorskoprávní licenci (nebo podlicenci dle postavení poskytovatele, případně může získat právo přístupu k určité službě), ale podíváme se například i na ochranu patentovou a další možnosti právní ochrany.

4.1 Autorskoprávní ochrana videoher

Autorská práva jsou práva k nehmotným statkům, tedy statkům, které není možné spotřebovat, statkům, které mohou být ve stejnou chvíli užívány neomezeným množstvím subjektů. Jedním z takovýchto nehmotných statků je pak autorské dílo, o kterém bude následující podkapitola. Ústřední právní normou autorského práva je již zmíněný AZ, který byl mnohokrát novelizován a který transponuje evropské komunitární předpisy zmíněné v předcházející kapitole. AZ je speciální normou k zákonu č. 89/2012 Sb., občanský zákoník, ve znění pozdějších předpisů (OZ) upravujícímu kromě jiného hlavně licence. České autorské právo je založeno na principu neformálnosti a pro ochranu tudíž není vyžadována registrace jako je tomu (prakticky) v angloamerickém autorskoprávním systému.

4.1.1 Autor a autorské dílo

Autorem je dle § 5 AZ „*fyzická osoba, která dílo vytvořila*“.¹⁰⁴ Autorem tedy může být pouze člověk a nikdy jím nebude právnická osoba (jak tomu může být například v USA). Autor se od ostatních osob podílejících se na vzniku konkrétního díla (v tomto případě videohry) odlišuje tím, že je nadaný osobitou tvůrčí schopností, kterou v díle ztělesňuje (autorem tedy nemůže být ani stroj, příp. umělá inteligence¹⁰⁵). „*Autorství k dílu nemůže vzniknout na základě výkonu jiné než tvůrčí činnosti, tzn. ani činnosti organizační, technické, odborné, rutinní, mechanické, automatické apod., byť se vznikem díla funkčně, časově či organizačně souvisí nebo*

¹⁰⁴ § 5 Autorského zákona

¹⁰⁵ HOLCOVÁ, Irena. § 5 [Autor]. In: HOLCOVÁ, Irena, KŘEŠŤANOVÁ, Veronika, DOBŘICHOVSKÝ, Tomáš, FALADOVÁ, Adéla, CÍSAŘOVÁ, Zuzana, ŽIKOVSKÁ, Petra, PUJMANOVÁ, Alexandra, KRÍŽ, Jan. *Autorský zákon: Komentář*. Wolters Kluwer, 2019.

je pro vznik díla nepostradatelná či celkově záslužná.¹⁰⁶ Za autora videohry tedy bude možno považovat především designéry, dále grafiky a například i programátory, ale nikoliv producenty, manažery nebo herní testery, ledaže by ze své role částečně „vystoupili“ a ke vzniku hry tvůrčím způsobem přispěli (zde mohou potenciálně vznikat spory, protože každý průměrný tester může svou každodenní zpětnou vazbou ke změně videohry přispět, stejně tak producenti a další). Videohra zpravidla nebude vznikat v ruce jedné jediné osoby (ač takové případy samozřejmě v herní nezávislé scéně existují, v takovém případě je ale určení autora zcela bez potíží). V nejběžnějším případě videohra vzniká v herním studiu a je nutné vědět, kdo se konkrétně a jakým způsobem podílí na její tvorbě.

Pro případy, kdy se na vzniku díla podílí více autorů, zná AZ hned několik institutů. Prvním je dílo spoluautorské upravené v § 8 AZ. Jedná se o dílo „*kteřé vzniklo společnou tvůrčí činností dvou nebo více autorů do doby dokončení díla jako dílo jediné*“.¹⁰⁷ Autorské právo v tomto případě náleží autorům společně a nerozdílně a rozhodují o něm jednomyslně. Na první pohled není zřejmá žádná překážka, proč by videohra nemohla být považována za dílo spoluautorské.

Dalším institutem je dílo kolektivní upravené v § 59 AZ, který jej definuje jako „*dílo, na jehož tvorbě se podílí více autorů, které je vytvářeno z podnětu a pod vedením fyzické nebo právnické osoby a uváděno na veřejnost pod jejím jménem, přičemž příspěvky zahrnuté do takového díla nejsou schopny samostatného užití*“.¹⁰⁸ V § 59 odst. 3 AZ však nalezneme i negativní definici a to, že za dílo kolektivní nelze považovat dílo audiovizuální. I kdybychom na videohru nepohlíželi jako na dílo audiovizuální, ani pak bychom ji nemohli považovat za dílo kolektivní, protože určité příspěvky zahrnuté do díla jsou schopny samostatného užití (typicky například hudba).

V § 2 odst. 2 a 5 AZ pak nalezneme dílo souborné. AZ za dílo souborné považuje především databázi, která je vlastním duševním výtvořem, a to způsobem výběru nebo uspořádáním svého obsahu.¹⁰⁹ V § 88 AZ je pak databáze definována jako „*soubor nezávislých děl, údajů nebo jiných prvků, systematicky nebo metodicky uspořádaných a individuálně přístupných elektronickými nebo jinými prostředky, bez ohledu na formu jejich vyjádření*“.¹¹⁰ Pokud bychom pracovali pouze s touto definicí, bylo by možné o videohře uvažovat i jako o databázi, ač prvním problémem je fakt, že jednotlivá díla zpravidla nebudou zcela nezávislá,

¹⁰⁶ TELEEC, Ivo, TŮMA, Pavel. § 5 [Autor]. In: TELEEC, Ivo, TŮMA, Pavel. *Autorský zákon*. 2. vydání. Praha: Nakladatelství C. H. Beck, 2019, s. 90.

¹⁰⁷ § 8 Autorského zákona

¹⁰⁸ § 59 Autorského zákona

¹⁰⁹ § 2 odst. 2 Autorského zákona

¹¹⁰ § 88 Autorského zákona

bude tomu tak pouze u části z nich, a další problém nastává při nahlédnutí do Směrnice Evropského parlamentu a Rady 96/9/ES, která v bodě 23 specifikuje, že databázi nemůže být počítačový program.¹¹¹ To však nebrání faktu, aby se databáze ve videohrách vůbec neobjevovaly (typicky například sportovní tituly typu NHL a FIFA obsahují daty překypující databáze hráčských a týmových statistik) a nebyly jako databáze dle AZ i chráněny.

Ačkoliv autorem může být pouze osoba fyzická, majetková část obsahu autorských práv je ex lege řešena pro oblast pracovních poměrů pomocí institutu zaměstnaneckého díla v § 58 AZ. Jestliže autor, zaměstnanec, vytváří dílo ke splnění povinností plynoucích z pracovněprávních nebo služebních vztahů, pak bude zaměstnavatel automaticky vykonavatelem majetkových práv k dílu, ledaže si strany sjednají něco jiného.¹¹² Shodně je řešen i vztah na základě smlouvy o dílo mezi autorem a objednatelem, a to konkrétně v § 58 odst. 7 AZ pro počítačové programy a databáze (považují se za díla zaměstnanecká). V § 61 AZ je upraven zákonný režim účelového užití pro ostatní díla vytvořená na objednávku (v tomto případě je ale úprava autorských práv výrazně závislá na konkrétní smlouvě, pokud by nabyvatel uvažoval o užití nad účel smlouvy). Zde bych pak vypíchl absolutní nutnost nepodceňovat znění pracovní smlouvy a jiných obdobných smluv a například jasně vymezit předmět smlouvy, aby se zaměstnavatel nebo popřípadě objednatel vyhnul potenciálním problémům, které by mohly mít nedozírné následky (omezená dispozice s videohrou by pravděpodobně měla následky až fatální).¹¹³

Vraťme se ještě k autorskému dílu jako takovému. Generální klauzule v § 2 odst. 1 AZ definuje autorské dílo jako „*dílo literární a jiné dílo umělecké a dílo vědecké, které je jedinečným výsledkem tvůrčí činnosti autora a je vyjádřeno v jakékoli objektivně vnímatelné podobě včetně podoby elektronické, trvale nebo dočasně, bez ohledu na jeho rozsah, účel nebo význam*“.¹¹⁴ Videohra je jiným dílem uměleckým ve smyslu tvůrčí kategorie (ač prakticky je v souladu s Bernskou úmluvou stále chráněna spíše jako dílo literární), splňuje tak první podmínku a může být tedy chráněna dle AZ, ač není výslovně uvedena v demonstrativním výčtu druhů děl daného ustanovení a ač AZ neobsahuje speciální úpravu pro tento určitý druh díla. Musí dále být také jedinečným výsledkem tvůrčí činnosti autora. Pojem tvůrčí činnosti jsme si již přiblížili výše. Jedinečností se pak nerozumí jedinečnost absolutní filozofická, ale „*nejosobitější ztvárnění výtvoru na základě autorova svobodného výběru*

¹¹¹ Bod 23 Směrnice Evropského parlamentu a Rady 96/9/ES o právní ochraně databází

¹¹² § 58 odst. 1 Autorského zákona

¹¹³ JANSÁ, Lukáš a Petr OTEVŘEL. *Softwarové právo*. 2. vydání. Brno: Computer Press, 2014. s. 109-110.

¹¹⁴ § 2 odst. 1 Autorského zákona

z tvůrčích možností“.¹¹⁵ Poslední podmínkou je vyjádření v objektivně vnímatelné podobě, tedy v podobě, kterou mohou vnímat třetí osoby, nemusí jít nutně o podobu hmotnou a hmatatelnou, a i tuto podmínku každá videohra splňuje. Ustanovení § 2 odst. 2 AZ poté částečně ubírá na přísnosti a podmínku jedinečnosti nahrazuje na základě evropské úpravy u tzv. fiktivních děl, tedy u počítačového programu, fotografie, výtvorů vytvořených způsobem podobným fotografii a databáze, za podmínku původnosti. Původní jsou díla, která „jsou autorovým vlastním duševním výtvořem“.¹¹⁶ Jestliže splní všechny zmíněné podmínky například i pouze část díla nebo dílo nedokončené, pak i ty budou chráněny jako autorské dílo.¹¹⁷

4.1.2 Počítačový program

Již bylo řečeno, že počítačový program požívá autorskoprávní ochrany, pokud splní alespoň podmínku původnosti. Chráněn pak bude dle § 65 odst. 1 AZ jako dílo literární (ať již ve formě zdrojového nebo strojového kódu), a to včetně svých přípravných koncepčních materiálů. Chráněny však nejsou myšlenky a principy, na nichž stojí (jak již bylo zmíněno v části práce zabývající se idea-expression dichotomií). Ačkoliv AZ s pojmem „počítačový program“ běžně pracuje, definici bychom v něm hledali marně. Můžeme ji ale nalézt například v české soudní praxi, konkrétně v usnesení Nejvyššího soudu ČR 5 Tdo 1271/2016, který jej označuje takto: „*Za počítačový program se považuje nehmotný výsledek autorovy tvůrčí činnosti, tedy určitá struktura daná organizací dat, posloupností instrukcí, volbou algoritmů a způsobem komunikace s uživatelem, který je většinou zapsán ve zdrojovém textu nebo strojovém (binárním) kódu. Tento zápis má již určitou hmotnou povahu a podobu a schopnost zobrazení.*“¹¹⁸ Počítačový program je často zaměňován s pojmem software. Software je programovým vybavením počítačů, jde tudíž o pojem širší.¹¹⁹ Obecně je autorskoprávní ochrana počítačových programů považována spíše za nouzové řešení a důsledek absence mezinárodního konsenzu na přijetí speciální úpravy. Je zřejmé, že počítačový program svou povahou spadá spíše do oblasti průmyslověprávní, nikoliv do autorskoprávní.¹²⁰ Videohra, konkrétně její podstavba, tedy herní engine, je bezesporu počítačovým programem (možnost kódového vyjádření, obdobná funkcionalita atd.) a v případě splnění zákonných podmínek tak bude taktéž chráněn jako

¹¹⁵ Rozsudek Nejvyššího soudu ČR ze dne 24. 6. 2015, sp. zn. 30 Cdo 360/2015

¹¹⁶ § 2 odst. 2 Autorského zákona

¹¹⁷ § 2 odst. 3 Autorského zákona

¹¹⁸ Usnesení Nejvyššího soudu ČR ze dne 19. 10. 2016, sp. zn. 5 Tdo 1271/2016

¹¹⁹ TELEEC, Ivo, TŮMA, Pavel. § 2 [Autorské dílo]. In: TELEEC, Ivo, TŮMA, Pavel. *Autorský zákon*. 2. vydání. Praha: Nakladatelství C. H. Beck, 2019, s. 7.

¹²⁰ TELEEC, Ivo, TŮMA, Pavel. § 2 [Autorské dílo]. In: TELEEC, Ivo, TŮMA, Pavel. *Autorský zákon*. 2. vydání. Praha: Nakladatelství C. H. Beck, 2019, s. 7.

literární dílo dle AZ. V čem je počítačový program specifický, je zejména omezení rozsahu práv autora upravené v § 66 AZ. Oprávněný uživatel program má například právo zkoumat a studovat jeho fungování za účelem zjištění myšlenek a zásad, na nichž program stojí, tedy prvků, které nejsou autorskoprávně chráněny. Zároveň je nutno zmínit i přísnější ochranu co se týče volného užití („*užití pro osobní potřebu fyzické osoby*“)¹²¹, které u počítačového programu a databáze není možné.

4.1.3 Audiovizuální dílo

Videohru lze tedy chránit jako počítačový program, ale ne pouze jako počítačový program, a to zvláště s ohledem na omezení, s kterými je autorskoprávní ochrana počítačového programu spojena (ochrana jako díla literárního, tedy pouze jeho kódového vyjádření). Není zde brán ohled na videoherní specifika, jejich komplexnost a interaktivitu (viz například již zmíněné rozhodnutí SDEU C-355/12), čímž se dostáváme k dílu audiovizuálnímu. AZ jej definuje v § 62 odst. 1 jako „*dílo vytvořené uspořádáním děl audiovizuálně užitých (například scénář, hudba, design prostředí atd.), ať již zpracovaných, či nezpracovaných, které sestává z řady zaznamenaných spolu souvisejících obrazů, vyvolávajících dojem pohybu, ať již doprovázených zvukem, či nikoli, vnímatelných zrakem, a jsou-li doprovázeny zvukem, vnímatelných i sluchem*“.¹²² Aktuální komentář k AZ o ochraně videoher pak říká: „*U počítačových her lze obdobně usoudit, že v důsledku jejich užití způsobem, jímž na obrazovce počítače vzniká řada souvisejících obrazů vyvolávajících dojem pohybu, může (spíše však výjimečně) vzniknout dílo audiovizuální...*“.¹²³ Je zřejmé, že ochrana videohry jako díla audiovizuálního tak jistě připadá v úvahu a to stejné bychom mohli říct i o zvukově obrazovém záznamu. Zvukově obrazový záznam je dle § 79 odst. 1 AZ pojmově širší než audiovizuální dílo, a to protože se daná ochrana vztahuje jak na záznam zmíněného audiovizuálního díla, tak i na „*záznam jiné řady zaznamenaných, spolu souvisejících obrazů vyvolávajících dojem pohybu...*“¹²⁴ (tedy i obrazů, které nejsou nutně dílem dle AZ). Za autora audiovizuálního díla se považuje jeho režisér (práva autorů jednotlivých užitých děl zůstávají nedotčena)¹²⁵, u videoher by tak pravděpodobně šlo o osobu creative directora, případně lead designera, kteří zastávají v herním vývoji obdobnou roli jako režisér při tvorbě filmu. Otázkou zůstává, jak uvažovat o podmínce, nebo spíše o prvku

¹²¹ § 30 odst. 1 a 3 Autorského zákona

¹²² § 62 odst. 1 Autorského zákona

¹²³ TELEEC, Ivo, TŮMA, Pavel. § 2 [Autorské dílo]. In: TELEEC, Ivo, TŮMA, Pavel. *Autorský zákon*. 2. vydání. Praha: Nakladatelství C. H. Beck, 2019, s. 7.

¹²⁴ § 79 odst. 1 Autorského zákona

¹²⁵ § 63 odst. 1 Autorského zákona

audiovizuálního díla (resp. zvukově obrazového záznamu), a to jeho zaznamenání. Videohra prakticky tuto podmínku (pokud nyní vezmeme stranou tzv. cutscény, tedy filmové scény ve hře, které zpravidla slouží k rozvinutí děje a kde většinou chybí interaktivita) nespĺňuje, jelikož obrazy, jež vysílá na obrazovku, nejsou nikde „zaznamenány“, objevují se v reálném čase jako reakce na aktuální chování hráče ve hře. Je očividné, že legislativec při přijetí současného znění daného ustanovení (a ustanovení souvisejících) nepočítal s jeho aplikací na videohry. To by však dle mého názoru nemělo být na škodu a nemá smysl zde lpít čistě na jazykovém výkladu, naopak je místě aplikovat výklad extenzivní. Videohra disponuje omezeným množstvím „obrazů“ (i když v určitých hrách v řádu naprosto absurdně vysokých čísel, počet je to omezený), které může hráči při hraní „promítat“. V teoretické rovině všechny možné „obrazy“ videohry zaznamenány jsou, a to v herním kódu vývojářem, který hru naprogramoval. Do doby, dokud nebude videohra právně upravena jako specifický institut *sui generis*, nevidím důvod nechránit její audiovizuální část právě jako dílo audiovizuální (příp. jako zvukově obrazový záznam), a to i přes jistý deficit tohoto zařazení co se neřešené interaktivity týče.

Je nutné pracovat s tím, co nám aktuální právní úprava nabízí. Herní engine chránit jako počítačový program a audiovizuální část hry jako dílo audiovizuální, resp. jako zvukově obrazový záznam, jakkoliv se fakticky jedná o úpravu provizorního rázu nereflektující všechny videoherní zvláštnosti a specifika. Možností je díky neúplnému výčtu druhů děl § 2 odst. 1 AZ i ochrana bez výslovné právní úpravy (pokud bude videohra jako celek splňovat pojmové znaky díla), ale já věřím, že do budoucna je v zájmu právní jistoty jedinou správnou cestou úprava videohry jako díla *sui generis*.

4.2 Obsah autorských práv

Autorské právo ke konkrétnímu dílu vzniká okamžikem jeho vyjádření v objektivně vnímatelné podobě.¹²⁶ Videohry, stejně jako počítačové programy, tak zpravidla vznikají okamžikem zachycení programu zásadně v podobě zdrojového či strojového kódu. K tomu, aby byla videohra chráněna, není nutné, aby byla spustitelná.¹²⁷ Obdobně pak můžeme pohlížet i na další jednotlivé prvky videohry, konkrétně například na herní scénář, který vznikne sepsáním na papír nebo do elektronického dokumentu, nebo design herního prostředí, který zpravidla vznikne ve formě skici (tzv. concept art).

¹²⁶ § 9 odst. 1 Autorského zákona

¹²⁷ TELEČ, Ivo, TŮMA, Pavel. § 9 [Vznik práva autorského]. In: TELEČ, Ivo, TŮMA, Pavel. *Autorský zákon*. 2. vydání. Praha: Nakladatelství C. H. Beck, 2019, s. 124.

Subjektivní autorské právo se dělí na výlučná práva osobnostní a výlučná práva majetková, platí zde tedy (quasi)dualistická koncepce.¹²⁸ Práva osobnostní jsou spjata s osobou autora, jsou absolutně nepřevoditelná a autor se jich nemůže vzdát. Zanikají s autorovou smrtí (ač AZ pracuje i s posmrtnou ochranou díla v § 11 odst. 5 AZ ve prospěch osob zde uvedených, v zásadě si nikdo nesmí osobovat autorství, je nutné uvádět jméno autora a není možné dílo užívat způsobem snižujícím jeho hodnotu).¹²⁹ Mezi osobnostní práva patří právo rozhodnout o zveřejnění díla (§ 11 odst. 1 AZ), právo osobovat si autorství a rozhodovat o uvádění svého autorství při užití díla (§ 11 odst. 2 AZ), právo na nedotknutelnost díla a právo, aby dílo nebylo jinou osobou užíváno způsobem snižujícím jeho hodnotu včetně práva na autorský dohled (§ 11 odst. 3 AZ).

Práva majetková jsou taktéž nepřevoditelná a nelze se jich vzdát, ale na rozdíl od práv osobnostních nezanikají smrtí autora, trvají zpravidla ještě 70 let po smrti autora¹³⁰ (dílo se následně stává dílem volným) a jsou předmětem dědictví.¹³¹ Mezi majetková práva patří právo dílo užit upr. § 12 a násl. AZ a jiná majetková práva (viz § 24 a násl. AZ). Nejzásadnějším rozdílem mezi právy majetkovými a osobnostními je autorova možnost s majetkovými právy disponovat, a to poskytnutím oprávnění k výkonu práva dílo užit dle § 12 odst. 1 AZ, tedy poskytnutím licence dle § 2358 odst. 1 OZ ve spojení s § 2371 OZ. Právo dílo užit je tím nejvýznamnějším majetkovým právem a skládá se zejména z práva na rozmnožování díla, v hmotné podobě na rozšiřování rozmnoženiny (a originálu, který je však v případě videoher irelevantní, a proto ho zde již nebudu zmiňovat), právo na pronájem rozmnoženiny (tento způsob je v současnosti u videoher na vzrůstu, viz služby EA Play nebo Microsoft Game Pass), právo na půjčování rozmnoženiny, právo na vystavování rozmnoženiny a právo na sdělování díla veřejnosti v podobě nehmotné (vysoce relevantní pro herní videa).¹³²

Jestliže by došlo k neoprávněnému zásahu do autorských práv, může se autor domáhat na základě § 40 a násl. AZ kromě určení autorství například zákazu ohrožení svého práva (neoprávněné výroby, dovozu, sdělování veřejnosti, propagace atd.), zdržení se zásahu, odstranění následků zásahu (stažení neoprávněné rozmnoženiny z oběhu), poskytnutí přiměřeného zadostiučinění za způsobenou nemajetkovou újmu a samozřejmě se může domáhat také náhrady škody a vydání bezdůvodného obohacení dle OZ (viz § 40 odst. 4 AZ), ač například co se týče nelegálního stahování videoher, je škodu extrémně složité vyčíslit

¹²⁸ § 10 Autorského zákona

¹²⁹ § 11 Autorského zákona

¹³⁰ § 27 Autorského zákona

¹³¹ § 26 Autorského zákona

¹³² § 12 odst. 4 Autorského zákona

(k tomu blíže rozhodnutí Nejvyššího soudu ČR v trestněprávní věci 5 Tdo 171/2014, kde soud řešil otázku, zda výši ušlého zisku odvozovat od obvyklé ceny prodávaného nosiče, nebo zda jsou relevantní i jiné faktory)¹³³. Velké množství herních vývojářů v současnosti ale nespolehá pouze na právní ochranu a chrání se technickými zabezpečovacími prvky ve hrách (typicky například jestliže chce hráč hru hrát, je nutné být online a být přihlášený k hráčskému účtu, obecně jsou tyto technologie nazývány Digital Right Management, tedy DRM¹³⁴). Zatímco některé herní společnosti se k této problematice staví značně konzervativně a svou hru chrání externími počítačovými programy typu Denuvo, které mohou být v některých případech i obtěžujícími¹³⁵, jiné společnosti se k pirátství staví s jistou dávkou nadhledu a do her (do jejich pirátských kopií) implementují vtipné odlišující prvky a mechaniky. V pirátské verzi hry Alan Wake tak má hlavní postava hry na sobě po celou dobu hraní pirátskou pásku přes oko.¹³⁶

4.2.1 Obecné pojednání o licenci

Jak již bylo řečeno, licence je upravena v občanském zákoníku. V § 2358 odst. 1 OZ se dozvídáme, že obecně *„licenční smlouvou poskytuje poskytovatel nabyvateli oprávnění k výkonu práva duševního vlastnictví (licenci) v ujednaném omezeném nebo neomezeném rozsahu a nabyvatel se zavazuje, není-li ujednáno jinak, poskytnout poskytovateli odměnu“*¹³⁷ a právo udělit licenci k předmětům chráněným autorským právem dále vyplývá i z § 12 odst. 1 AZ a je specifikováno v § 2371 a násl. OZ (licence se neuděluje pouze v případě práv autorských, ale například i v případě patentů). Poskytovatel je omezen rozsahem práv, jichž je držitelem, nemůže logicky udělovat oprávnění k výkonu práv, jejichž držitelem není. Zákon zná licenci výhradní a nevýhradní. V případě výhradní licence nemůže poskytovatel poskytnout tutéž licenci třetí osobě¹³⁸ a její sjednání vyžaduje písemnou formu¹³⁹. Nabyvatel licence, pokud je tak ujednáno ve smlouvě, může dále poskytnout třetí osobě podlicenci.¹⁴⁰ Licenci lze jednoduše ve smlouvě omezit rozsahem, a to například způsoby užití, místně, časově nebo množstevně.¹⁴¹ Při vývoji her lze narazit na ohromné množství druhů smluvních licencí a na ty

¹³³ Usnesení Nejvyššího soudu ČR ze dne 8. 10. 2014, sp. zn. 5 Tdo 171/2014

¹³⁴ JANSÁ, Lukáš a Petr OTEVŘEL. *Softwarové právo*. 2. vydání. Brno: Computer Press, 2014, s. 59-62.

¹³⁵ HOFFMAN, Chris. *What Is Denuvo, and Why Do Gamers Hate It?* How-To Geek [online]. 30. 12. 2018 [cit. 2021-02-28]. Dostupné z: <https://www.howtogeek.com/400126/what-is-denuvo-and-why-do-gamers-hate-it/>

¹³⁶ DRAKE, Jeff. *15 Clever Anti-Piracy Techniques In Gaming*. TheGamer [online]. 18. 1. 2021 [cit. 2021-02-28]. Dostupné z: <https://www.thegamer.com/clever-anti-piracy-techniques-in-gaming/>

¹³⁷ § 2358 odst. 1 Občanského zákoníku

¹³⁸ § 2360 odst. 1 Občanského zákoníku

¹³⁹ § 2358 odst. 2 a) Občanského zákoníku

¹⁴⁰ § 2363 odst. 1 Občanského zákoníku

¹⁴¹ § 2376 Občanského zákoníku

nejdůležitější se podíváme v následujících podkapitolách. Kromě licencí smluvních zná zákon (AZ i OZ) i licence zákonné (například zpravodajské a úřední) řídicí se třístupňovým testem v § 29 odst. 1 AZ (jejich obdobou je v angloamerickém právním systému doktrína fair use, která bude blíže rozebrána v kapitole 5). Zmínit mohu například pro videohry relevantní zákonnou licenci pro díla parodická, kdy „do práva autorského nezasahuje ten, kdo užije dílo pro účely karikatury nebo parodie“.¹⁴²

Vedle licenčních smluv vývojáře s hráčem bude tou v herní praxi nejfrekventovanější a nejdůležitější smlouvou smlouva vývojáře s distributorem. Tyto smlouvy neřeší pouze otázky licence, ale řeší i financování projektu, případný podíl na zisku, herní vývoj obecně, testování, lokalizaci, portování her na další platformy, marketing a samozřejmě distribuci.¹⁴³ Jde tedy o nadměru složité smluvní vztahy, o jejichž podobě se zpravidla mezi smluvními stranami vedou sáhodlouhá jednání, a kterými se v této práci nebudu detailněji zabývat, protože by snadno vydaly na celou samostatnou diplomovou práci.

4.2.2 End User License Agreement a Terms of Service

Zcela esenciálním dokumentem je licenční smlouva mezi herním vývojářem a konečným spotřebitelem díla, koncovým uživatelem, tedy hráčem. Takové smlouvy jsou zpravidla uzavírány dvě, a to End User License Agreement (EULA) a Terms of Service (TOS, známá také pod názvem Terms of Use). Obě jsou uzavírány elektronicky (hráč zpravidla při instalaci odškrtně políčko, že se zněním smlouvy souhlasí, případně se v daných smlouvách objevují klauzule o konkludentním přijetí, kdy samotným spuštěním hry hráč fakticky souhlasí s podmínkami smlouvy, tímto mají být pokryty její případné změny). EULA i TOS jsou si v určitých směrech podobné (v obou se mohou objevovat identická ustanovení, TOS může často být i součástí EULA a v praxi jsou výrazy dokonce užívány jako synonyma), ale obě plní jinou funkci. EULA poskytuje hráči licenci, která mu dává oprávnění hrát videohru. TOS stanovuje podmínky toho, jak hráč hru může hrát a jak může interagovat s dalšími hráči. TOS je tedy více zaměřeno na hru jako službu, nikoliv na hru jako software.¹⁴⁴ Nelze ale zapomenout na fakt, že jde o smlouvy vícestranné a povinnosti tak nevznikají pouze na straně hráče, ale taktéž na straně vývojáře.

¹⁴² § 38g Autorského zákona

¹⁴³ GREENSPAN, David, S. Gregory BOYD, Jas PUREWAL a Matthew DATUM. *Mastering the Game: Business and Legal Issues for Video Game Developers*. Creative industries [online]. WIPO, 2014, (Booklet 8). s. 39 [cit. 2021-02-28]. Dostupné z: https://www.wipo.int/edocs/pubdocs/en/copyright/959/wipo_pub_959.pdf

¹⁴⁴ BOYD, S. Gregory, Brian PYNE a Sean F. KANE. *Video Game Law: Everything You Need to Know About Legal and Business Issues in the Game Industry*. CRC Press, 2019, s. 96.

Obě smlouvy jsou obestřeny množstvím zásadních problémů. Tím prvním je nevyhnutelný fakt, že je málokdo čte. Jsou psány právnickým jazykem („právníkou hatmatilkou“), kterému průměrný hráč nebude rozumět a vlastně ani nevidí důvod, proč by danou smlouvu číst měl, za produkt přece zaplatil a nyní chce už jen hrát. Vše, co je k tomu potřeba udělat, je jednou kliknout tlačítkem. Dalším problémem je, že jsou často k dispozici pouze v anglickém jazyce. Herní průmysl je zcela globalizován a hry vyvíjené na jednom konci zeměkoule se bez potíží prodávají na jejím druhém konci. Herní vývojáři (a to ani ti větší) nemají dostatečné personální vybavení, aby byli schopni přeložit EULA a TOS do všech světových jazyků, a zvláště Česká republika není ani zdaleka tím nejzajímavějším trhem. Pak ale vyvstává otázka absolutní neplatnosti dané smlouvy (viz např. ustanovení § 1810 a násl. OZ týkající se smluv spotřebitelských nebo § 1798 a násl. OZ týkající se smluv adhezních), jestliže je pro jednu ze stran zcela nesrozumitelnou z jazykových důvodů (a to logicky i přes ustanovení v daných smlouvách, která se tomu mohou snažit zabránit¹⁴⁵). Smlouvy mohou taktéž v některých případech obsahovat ustanovení, která odporují zákonu ve státě uživatele. Důvodem je znovu fakt, že vývojář nemá možnost se obeznámit s právní úpravou všech zemí světa a snaží se pojistit co nejvíce je to možné, tedy pokrýt ve smlouvě co nejvíce potenciálních problémů. Jestliže budou nějaká ustanovení odporovat zákonu v jednom konkrétním státě, pak se tam jednoduše nebudou aplikovat, ale zbytek smlouvy zpravidla zůstane platným (viz např. § 1812 odst. 2 OZ). Částečným řešením může být několik regionálně specifických smluv (například specifická EULA pro trh USA a zvlášť EULA pro trh EU). Menší nezávislá vývojářská studia však musí situaci často řešit použitím erárních „sample“ smluv, které jsou k nalezení na internetu. Ty ale samozřejmě nebudou dostatečně odrážet specifika té které konkrétní videohry a už vůbec ne konkrétních regionů.¹⁴⁶

Nyní blíže k EULA. Typicky bude EULA obsahovat předmět ochrany, označení držitelů práv duševního vlastnictví (a případně dalších práv), rozsah licence (zpravidla nevýhradní licence k instalaci jedné kopie hry a jejímu hraní, viz EULA k české hře Kingdom Come: Deliverance, která po vyjmenování zákazů všeho druhů nakonec říká: „*Nesmíte [...] nebo dělat se hrou cokoliv jiného kromě jejího hraní na vašem přístroji*“¹⁴⁷), ukončení licence (zpravidla porušením smluvních ujednání nebo odinstalováním hry), určitou formu omezení odpovědnosti (funkčnost hry je vázána na minimální hardwarové požadavky, hra bude poskytnuta taková jaká

¹⁴⁵ *Kingdom Come: Deliverance End User License Agreement*. bod 2.1 [online]. [cit. 2021-02-28]. Dostupné z: <https://www.kingdomcomerpg.com/cs/eula>

¹⁴⁶ ALEXANDER, Mark. *Sample EULA*. YoYo Games [online]. 23. 2. 2015 [cit. 2021-02-28]. Dostupné z: <https://help.yoyogames.com/hc/en-us/articles/216753778-Sample-EULA>

¹⁴⁷ *Kingdom Come: Deliverance End User License Agreement*. bod 1.3 [online]. [cit. 2021-02-28]. Dostupné z: <https://www.kingdomcomerpg.com/cs/eula>

je, se všemi svými chybami¹⁴⁸), ale mohou se zde objevit i ustanovení, která varují před zneklidňujícím obsahem¹⁴⁹ (ač takové věci jsou prakticky řešeny prostřednictvím ratingových společností typu PEGI a ESRB), možnosti smlouvu v průběhu času měnit (zpravidla se závazkem o tom hráče určitým způsobem informovat) a další.

Spíše než na tato obecná ustanovení, která jsou fakticky „kryta“ obecnými právními normami, je na místě se zaměřit na specifika konkrétní videohry. Jestliže hra obsahuje nějaký typ level editoru (platforma pro vytváření vlastních herních map a úkolů) nebo jiný způsob vytváření hráčského herního obsahu (tzv. user generated content), je jistě na místě tuto oblast upravit v licenční smlouvě, aby měl herní vývojář možnost takový obsah v budoucnu sám například marketingově využít.¹⁵⁰ Má hráč právo hru modifikovat a upravovat a vytvářet a následně sdílet vlastní herní mody? Pak je nutno i tuto oblast v EULA řešit.¹⁵¹ Jedná-li se o kompetitivní multiplayerovou hru, může hráč používat cheaty, případně jaký mu hrozí za jejich použití postih?¹⁵² Pracuje videohra s herní měnou? Pak je také na místě ji alespoň v základech v EULA upravit. Hráč herní měnu (stejně jako další herní předměty) fakticky nikdy nevlastní, ač je možné, že je přesvědčený o opaku.¹⁵³ Plánuje vývojář vydávat pravidelné patche nebo updaty? Plánuje hru v jakémkoliv směru v budoucnu měnit? Zvláštní otázkou je pak streaming a veřejně sdílené záznamy z hraní obecně, kterými se budu detailněji zabývat v kapitole 5. Tímto chci pouze nastínit, že neexistuje žádná univerzální forma EULA. Existuje nepřeberné množství potenciálních ujednání, které může EULA obsahovat. Které z nich se rozhodne herní vývojář zahrnout, bude vždy záviset na konkrétních vlastnostech a možnostech té dané videohry. Je však vždy nutné konečnému uživateli co nejvíce usnadnit její porozumění. EULA by neměla být zbytečně dlouhá, měla by být psána srozumitelným jednoduchým jazykem, jazykem, kterým mluví hráč, který si hru zakoupil, nikoliv jazykem právníkům.

TOS by se pak měla zaměřit na pravidla hráčského chování a všelijaké interakce umožněné službami, které hra nabízí. Kromě služeb, které nabízí videohra, může TOS obsahovat i pravidla týkající se webových stránek herního vývojáře a případně dalších souvisejících

¹⁴⁸ *Kingdome Come: Deliverance End User License Agreement*. bod 1.5 [online]. [cit. 2021-02-28]. Dostupné z: <https://www.kingdomcomerpg.com/cs/eula>

¹⁴⁹ *Cyberpunk 2077 End User License Agreement*. Steam. bod 2 [online]. 10. 12. 2020 [cit. 2021-02-28]. Dostupné z: https://store.steampowered.com//eula/1091500_eula_0

¹⁵⁰ *Fortnite End User License Agreement*. Epic Games. bod 5 [online]. [cit. 2021-02-28]. Dostupné z: <https://www.epicgames.com/fortnite/en-US/eula>

¹⁵¹ *Kingdome Come: Deliverance End User License Agreement*. bod 4 [online]. [cit. 2021-02-28]. Dostupné z: <https://www.kingdomcomerpg.com/cs/eula>

¹⁵² *Fortnite End User License Agreement*. Epic Games. bod 2 [online]. [cit. 2021-02-28]. Dostupné z: <https://www.epicgames.com/fortnite/en-US/eula>

¹⁵³ BOYD, S. Gregory, Brian PYNE a Sean F. KANE. *Video Game Law: Everything You Need to Know About Legal and Business Issues in the Game Industry*. CRC Press, 2019. s. 100.

platform.¹⁵⁴ Základem TOS bude tzv. Code of Conduct, tedy kodex chování. Kodex bude mít obvykle formu seznamu zakázaného chování, které by mohlo poškodit herního vývojáře, případně jiné hráče (zkažením jejich herního zážitku), a zároveň by měl obsahovat ujednání ustanovující vývojáře jediným rozhodovatelem, určujícím, zda konkrétní hráčské jednání je jeho porušením (protože hráči budou vždy schopni přijít s dalšími novými typy nežádostivého chování, které nebude TOS pokryto).¹⁵⁵ Dále může TOS upravovat vlastnictví herního účtu (který stejně jako výše zmíněný herní obsah nepatří hráči, ale patří hernímu vývojáři) a možnosti jeho suspendace a zrušení (v případě porušení pravidel kodexu).¹⁵⁶

4.3 Ochrana videoher právy průmyslovými

Předměty ochrany práv průmyslového vlastnictví jsou typické, jak již označení daných práv napovídá, svou průmyslovou využitelností. Práva průmyslového vlastnictví se dělí na dvě základní skupiny, a to práva k výsledkům tvůrčí činnosti a práva na označení a narozdíl od práv autorských jsou tato práva založena na registračním principu (a vyžadují tedy pro ochranu v České republice i ve zbytku světa podání přihlášky u příslušných úřadů průmyslového vlastnictví). Fakt, že je konkrétní předmět chráněn autorskoprávně (například logo herní společnosti bude autorským dílem grafického designéra), pak nevylučuje souběžnou možnost ochrany autorskoprávní s ochranou průmyslověprávní (v případě daného loga by to byla registrace ochranné známky).¹⁵⁷ Pro videohry jsou z mého pohledu relevantní hlavně ochranné známky a patenty, okrajově ale zmíním i průmyslové vzory a topografii polovodičových výrobků.

4.3.1 Patent

Patentová ochrana se v českém právním řádu řídí zákonem č. 527/1990 Sb., o vynálezech, průmyslových vzorech a zlepšovacích návrzích, ve znění pozdějších právních předpisů. Zásadním rozdílem mezi ochranou patentovou a ochranou autorskoprávní je, že patent chrání za podmínek zákona myšlenky (ne všechny, pouze návody k technickému jednání,

¹⁵⁴ BOYD, S. Gregory, Brian PYNE a Sean F. KANE. *Video Game Law: Everything You Need to Know About Legal and Business Issues in the Game Industry*. CRC Press, 2019. s. 103.

¹⁵⁵ BOYD, S. Gregory, Brian PYNE a Sean F. KANE. *Video Game Law: Everything You Need to Know About Legal and Business Issues in the Game Industry*. CRC Press, 2019. s. 105.

¹⁵⁶ BOYD, S. Gregory, Brian PYNE a Sean F. KANE. *Video Game Law: Everything You Need to Know About Legal and Business Issues in the Game Industry*. CRC Press, 2019. s. 106.

¹⁵⁷ § 105 Autorského zákona

nikoliv objevy, teorie apod., viz § 3 odst. 2 zák. o vynálezech), autorské právo nikoliv, autorské právo chrání objektivně vnímatelná autorská díla. Patent slouží k ochraně vynálezu. Vynálezem se rozumí technické řešení, přesněji návod k technickému řešení.¹⁵⁸ Vynález pak musí splňovat tři zákonné podmínky pro to, aby byl patentovatelným. Být nový, být výsledkem vynálezecké činnosti a být průmyslově využitelný (za čtvrtou podmínku, která v zákoně zmíněna není, lze pak považovat technický charakter vynálezu dle čl. 52 odst. 1 Evropské patentové úmluvy).¹⁵⁹¹⁶⁰ Patent stojí na myšlence monopolizace, což znamená, že bez souhlasu majitele patentu nesmí nikdo jakkoli nakládat s výrobky majícími prvky, které jsou předmětem patentové ochrany.¹⁶¹ Patent platí po dobu dvaceti let od podání přihlášky a nelze jej následně znovu obnovit. Za každý rok ochrany musí původce patentu platit postupně se zvyšující poplatky.¹⁶² I s patentem lze, obdobně jako s autorskými právy, disponovat prostřednictvím licenčních smluv.

Je ale vůbec možné videohru patentovat? Ustanovení § 3 odst. 2 c) zák. č. 527/1990 Sb., o vynálezech, průmyslových vzorech a zlepšovacích návrzích, ve znění pozdějších předpisů, říká, že za vynález se kromě jiného nepovažuje ani počítačový program a ani pravidla her (toto se však dosti liší například v právním řádu USA, který je v tomto ohledu mnohem benevolentnější). Co však patentovatelné je, jsou vynálezy uskutečněné počítačem.¹⁶³ Nejjednodušší tak je se podívat, zda již byly v oblasti videoher nějaké patenty registrovány, a případně jaké.

První úspěšně patentovaný vynález v evropském prostředí, na který se zaměříme, se týká herní série Pokémon. Společnost Nintendo si patentovala herní mechaniku náhodného vyskytování Pokémonů, které hráč ve hře chytá, sbírá a zápasí s nimi. Mechanika dále pracuje mimo jiné i s časem, který hráč hře věnoval (od odehraného času se pak odvíjí pravděpodobnost výskytu konkrétních druhů Pokémonů atd.). Mechaniku se společnosti však podařilo patentovat až po odvolacím řízení T 0012/08 a lze se tudíž podívat na přesné důvody, proč je právě tato herní mechanika patentovatelnou. Odvolací komise došla k názoru, že se jedná o řešení technického charakteru ve formě počítačového programu interagujícího s hodinami, přesněji řečeno náhodného generátoru událostí závislého na plynutí času, a jde proto o vynález

¹⁵⁸ ČARDA, Karel. Oddíl 2. [Předmět ochrany]. In: HORÁČEK, Roman, ČADA, Karel, HAJN, Petr. *Práva k průmyslovému vlastnictví*. 1. vydání. Praha: Nakladatelství C. H. Beck, 2005, s. 17.

¹⁵⁹ § 3 odst. 1 Zákona o vynálezech, průmyslových vzorech a zlepšovacích návrzích

¹⁶⁰ SCHEUER, Jan. *Patentovatelnost počítačových programů – evropská perspektiva*. Revue pro právo a technologie. s. 13 [online]. [cit. 2021-02-28]. Dostupné z: <https://journals.muni.cz/revue/article/viewFile/5001/pdf>

¹⁶¹ § 13 Zákona o vynálezech, průmyslových vzorech a zlepšovacích návrzích

¹⁶² § 21 Zákona o vynálezech, průmyslových vzorech a zlepšovacích návrzích

¹⁶³ ČARDA, Karel. 2.4. [Patentovatelnost počítačových programů]. In: HORÁČEK, Roman, ČADA, Karel, HAJN, Petr. *Práva k průmyslovému vlastnictví*. 1. vydání. Praha: Nakladatelství C. H. Beck, 2005, s. 20.

realizovaný počítačem.¹⁶⁴ Komise dále zmiňuje, že nesouhlasí s klasifikací této mechaniky jako herního pravidla, protože na pravidla hry nahlíží spíše v klasickém smyslu, čímž se rozumí konstrukce, která je hráčům hry známa a kterou hráči hry akceptují. V tomto případě však hráč fakticky neví, že nějaký generátor událostí v pozadí běží, a nemůže jej proto ani nijak akceptovat.¹⁶⁵ Vynález v tomto případě splnil všechny zákonné podmínky a byl proto udělen.

Dalším z poměrně známých a úspěšně patentovaných herních vynálezů je vynález týkající se fotbalové sportovní série PES společnosti Konami. Konkrétně se týká grafického označení hráče držícího míč a volných fotbalistů na poli, kteří se v daném okamžiku nacházejí mimo obrazovku, a hráč hry by o nich jinak neměl přehled a nevěděl, kam může držený míč nahrát. Případ byl také řešen odvolací komisí a má označení T 0928/03. Komise došla k názoru, že i toto řešení je technického rázu (a je třeba jej odlišit od samotné možnosti ve fotbalovém klání nahrávat, která je součástí herních pravidel), je řešením novým, a to konkrétně ve své implementaci, kdy oproti obdobným řešením minulým zlepšuje ve hře viditelnost a zvyšuje hráčovu efektivnost.¹⁶⁶

Je dobré se však podívat také na nějakou neúspěšnou patentovou přihlášku, konkrétně případ T 0188/11 týkající se závodní hry, ve které dva hráči ve stejnou chvíli ovládají dvě postavy řídící jedno vozidlo. Jeden hráč vozidlo fakticky ovládá, zatímco druhý hráč může váhou své herní postavičky taktéž částečně ovlivňovat jeho pohyb a hráči se mohou v řízení střídat. Odvolací komise v tomto případě neshledala, že by právě váha jednotlivých postav, kterou mohou hráči ovlivňovat řízení vozidla, a možnost střídat herní role, byly řešením technického rázu. Dané řešení vychází spíše z herních pravidel než z jejich technické implementace.¹⁶⁷

Ze zde rozebraných případů lze dovodit, že je možné určitě herní mechaniky patentovat, a to i v evropském právním prostředí včetně České republiky. Důležité je zabývat se tím, čím se hra nebo konkrétně určitá herní mechanika liší od her minulých a zda jde o řešení technického rázu, řešení konkrétního technického problému, nikoliv o pouhou běžnou implementaci herních pravidel.¹⁶⁸ Přesto je zřejmé, že hranici mezi herním pravidlem a řešením technického rázu, zvláště s ohledem na detailní nuance spojené s každou videohrou, je často složité rozeznat a herní vývojář fakticky nemůže mít nikdy naprostou jistotu, že jeho řešení bude patentovatelným. Vždy bude záležet na uvážení konkrétního patentového úřadu, případně pak až odvolací komise.

¹⁶⁴ Bod 4.4 rozhodnutí odvolacího senátu EPO ze dne 6. 2. 2009, sp. zn. T 0012/08

¹⁶⁵ Bod 4.6 rozhodnutí odvolacího senátu EPO ze dne 6. 2. 2009, sp. zn. T 0012/08

¹⁶⁶ Bod 4.1 a 5.3 rozhodnutí odvolacího senátu EPO ze dne 2. 6. 2006, sp. zn. T 0928/03

¹⁶⁷ Bod 3.4 rozhodnutí odvolacího senátu EPO ze dne 3. 5. 2013, sp. zn. T 0188/11

¹⁶⁸ SADLER, Pete. *Tips for patenting computer games in Europe*. Reddie & Grose [online]. 12. 1. 2015 [cit. 2021-02-28]. Dostupné z: <https://www.reddie.co.uk/2015/01/12/tips-for-patenting-computer-games-in-europe/>

Jak již bylo řečeno, právní řád USA je v tomto ohledu mnohem benevolentnější a herních patentů je tam každoročně registrováno mnoho. Nechvalně známým se stal například patent na vynález hraní miniher při načítání videohry (aby hráč nemrhal časem, zatímco čeká na načtení hry) společnosti Namco, jehož doba platnosti již vypršela. Nechvalně známým se stal v herní komunitě z očividných důvodů. Hráči museli v naprosté většině svých oblíbených her po dobu 20 let trvání patentu čekat dlouhé minuty na načtení hry místo toho, aby mohli hrát jednoduché minihry, které by do svých her potenciálně implementovali další vývojáři.¹⁶⁹ Patent byl zároveň pojat natolik široce a vágně, že jej fakticky žádný vývojář neměl šanci obejít.¹⁷⁰ Tím se dostáváme k zásadnímu problému spojenému s herními patenty. Limitací herního rozvoje, limitací ostatních herních vývojářů ve vývoji svých her, limitací všeobecného inovátorství a stavění na dosavadních herních mechanikách, které by mohly být vylepšeny místo toho, aby po desítky let jen stagnovaly. Patent může být často spojen i s velice negativním přijetím komunity. Komunity, na které naprostá většina úspěchů v herním průmyslu stojí. Jako příklad lze kromě zmíněného staršího patentu společnosti Namco zmínit i zcela aktuální vynález společnosti Warner Bros. týkající se herního systému Nemesis. Nemesis je systém, který se dosud objevil ve dvou hrách z prostředí série Pána prstenů (Middle-earth: Shadow of Mordor a následné pokračování Shadow of War), a týká se náhodně generované rozvětvené hierarchie NPC (non-playable characters, herních postav neovládaných hráčem), která reaguje na hráčské chování a dále s ním pracuje. Je zřejmé, že jde o vynález s ohromným potenciálem, který by bylo dobré dále rozvíjet. Rozvíjet jej však v dohledné budoucnosti bude podle všeho moci pouze společnost Warner Bros. a je otázkou, zda tak bude opravdu činit. Je otázkou, zda nejde pouze o samoučelné omezování konkurenčních herních vývojářů. Protože přesně tak je nyní na tento patent nahlíženo herní komunitou a herními médii.^{171 172}

Z pohledu herního vývojáře, který právě přišel s inovativní patentovatelnou herní mechanikou, je však jisté na místě o patentové ochraně alespoň přemýšlet a zvážit možná pozitiva i negativa. Dalším možným negativem (vedle kritického přijetí komunity a obecného

¹⁶⁹ CHALK, Andy. *Loading Screen Jam celebrates the end of Namco's dumb minigame patent*. PC Gamer [online]. 30. 11. 2015 [cit. 2021-02-28]. Dostupné z: <https://www.pcgamer.com/loading-screen-jam-celebrates-the-end-of-namcos-dumb-minigame-patent/>

¹⁷⁰ HARMON, Elliot. *The Loading Screen Game Patent Finally Expires*. Electronic Frontier Foundation [online]. 4. 12. 2015 [cit. 2021-02-28]. Dostupné z: <https://www EFF.org/deeplinks/2015/12/loading-screen-game-patent-finally-expires>

¹⁷¹ WOOD, Rhys. *Warner Bros.' Nemesis patent is terrible for the games industry - here's why*. TechRadar [online]. 13. 2. 2021 [cit. 2021-02-28]. Dostupné z: <https://www.techradar.com/news/warner-bros-nemesis-patent-is-terrible-for-the-games-industry-heres-why>

¹⁷² ROBINSON, Andy. *Warner Bros. receives criticism for patenting Shadow of Mordor's Nemesis System*. VGC [online]. 6. 2. 2021 [cit. 2021-02-28]. Dostupné z: <https://www.videogameschronicle.com/news/warner-bros-receives-criticism-for-patenting-shadow-of-mordors-nemesis-system/>

blokování rozvoje stále ještě mladého herního průmyslu) může být i finanční náročnost celého procesu a délka a komplexnost řízení.¹⁷³ Poplatek se neplatí pouze za samotnou přihlášku, ale patent je nutné také udržovat a platit každoroční poplatky a samotná příprava přihlášky je technicky náročná. S ohledem na výše zmíněné lze jednoznačně říct, že patentová ochrana není vhodná pro menší a ani střední herní studia, protože se jim finančně jednoduše nevyplatí, výsledek je nejistý a patent může vést k negativnímu odrazu v herních médiích, který se pak potenciálně promítne i do prodejů hry. Co je však v praktické rovině vždy dobré udělat, je zkontrolovat, zda herní mechanika, na které pracuji, není patentem již chráněna a vyhnout se tak potenciálním soudním sporům.

4.3.2 Ochranná známka

Je na místě rozlišovat mezi ochrannou známkou národní, která se řídí zákonem č. 441/2003 Sb., o ochranných známkách, ve znění pozdějších právních předpisů, ochrannou známkou EU, která je upravena v Nařízení Rady EU č. 2017/1001, o ochranné známce Evropské unie, a ochrannou známkou mezinárodní, která se řídí Madridskou dohodou o mezinárodním zápisu ochranných známek (a s tím souvisejícím Protokolem). Česká úprava označuje ochrannou známku jako „*jakékoliv označení, zejména slova, včetně osobních jmen, barvy, kresby, písmena, číslice, tvar výrobku nebo jeho obal nebo zvuky, pokud je toto označení způsobilé odlišit výrobky nebo služby jedné osoby od výrobků nebo služeb jiné osoby a být vyjádřeno v rejstříku ochranných známek způsobem, který příslušným orgánům a veřejnosti umožňuje jasně a přesně určit předmět ochrany poskytnuté vlastníkově ochranné známky.*“¹⁷⁴

Původní úprava, před transpozicí evropských právních předpisů, vyžadovala pro registraci grafické znázornění. Nynější úprava se již postupně rozšiřuje a za ochrannou známku je možné registrovat mimo jiné i zvuk nebo vůni. Nejčastějším důvodem zamítnutí bývá absence rozlišovací způsobilosti, která je nejdůležitější podmínkou pro vznik její ochrany. Ochranná známka se také nezapíše, jestliže vlastník starší shodné nebo zaměnitelné ochranné známky podá ve lhůtě námitku.¹⁷⁵ Ochrana trvá 10 let ode dne podání přihlášky a lze ji dále obnovovat, vždy na dalších 10 let.¹⁷⁶ S registrací ochranné známky je ale také spojena povinnost ji užívat, jinak

¹⁷³ Podání patentu trvá téměř čtyři roky. Záleží na kvalitě přihlášky. BusinessInfo.cz [online]. 12. 4. 2018 [cit. 2021-02-28]. Dostupné z: <https://www.businessinfo.cz/clanky/podani-patentu-trva-temer-ctyri-roky-zalezi-na-kvalite-prihlasky/>

¹⁷⁴ § 1a Zákona o ochranných známkách

¹⁷⁵ § 7 Zákona o ochranných známkách

¹⁷⁶ § 29 Zákona o ochranných známkách

může dojít i k jejímu zrušení.¹⁷⁷ S ochrannou známkou lze dále disponovat a například poskytnout dalším osobám právo ji užívat na základě licenční smlouvy.¹⁷⁸

V případě videoher (s ohledem na globalizovaný trh) je bezesporu na místě uvažovat, spíše než o registraci ochranné známky národní, o registraci ochranné známky EU, ochranné známky v USA (jelikož se jedná o jeden z nejvýznamnějších trhů) nebo v ideálním případě o zápisu ochranné známky mezinárodní (podmínkou je však prvotní registrace té národní), ač je nutné počítat s delší dobou řízení a s výraznější finanční náročností celého procesu. Proč by tedy herní vývojář měl vlastně do tohoto druhu ochrany investovat čas a peníze a co konkrétně by stálo za to jako ochrannou známkou registrovat? Hlavním důvodem je vyvarování se potenciálním problémům. Jiný herní vývojář si může založit studio s velice obdobným názvem nebo vydat produkt, který se bude snažit přizivit na popularitě vašeho produktu. Rozhodným rozdílem oproti další možnosti obrany, žalobě z nekalé soutěže, je fakt, že žalobce prakticky nemusí nic dokazovat, stačí mu pouhé osvědčení ze zápisu ochranné známky, a to může být v případě vzniku desítek herních imitací parazitujících na vaší hře rozhodujícím faktorem. Myslím, že registrace je dále výhodná i při komunikaci s potenciálními investory, kterým může přidat na klidu a vůbec je vlastně přesvědčit o investování. Ochranná známka je důležitá i v případě merchandisingu, tedy poskytnutí licence společností, které mají zájem vyrábět produkty založené na vaší videohře (od hraček po oblečení). Ochranná známka může s postupem času růst na ceně a stát se i hodnotným aktivem. Typicky si herní vývojáři budou registrovat logo společnosti¹⁷⁹ a případně logo videohry¹⁸⁰, dále název společnosti¹⁸¹ a název hry¹⁸², slogan, který je s hrou spjat¹⁸³ nebo některou z herních postav (a to ať už její vzhled nebo jen jméno¹⁸⁴, které mohou být ale také chráněny i autorskoprávně za podmínek § 2 odst. 3 AZ, resp. § 45 AZ).

¹⁷⁷ § 13 a § 31 Zákona o ochranných známkách

¹⁷⁸ § 18 Zákona o ochranných známkách

¹⁷⁹ *Ochranná známka Warhorse*. In: European Union Intellectual Property Network [online]. [cit. 2021-02-28]. Dostupné z: <https://www.tmdn.org/tmview/#/tmview/detail/CZ500000000491688>

¹⁸⁰ *Ochranná známka Kingdome Come Deliverance (logo)*. In: European Union Intellectual Property Network [online]. [cit. 2021-02-28]. Dostupné z: <https://www.tmdn.org/tmview/#/tmview/detail/CZ500000000553270>

¹⁸¹ *Ochranná známka Amanita Design*. In: European Union Intellectual Property Network [online]. [cit. 2021-02-28]. Dostupné z: <https://www.tmdn.org/tmview/#/tmview/detail/CZ500000000498733>

¹⁸² *Ochranná známka Kingdome Come Deliverance (název)*. In: European Union Intellectual Property Network [online]. [cit. 2021-02-28]. Dostupné z: <https://www.tmdn.org/tmview/#/tmview/detail/CZ500000000553269>

¹⁸³ *Ochranná známka Pokémon („Gotta Catch 'Em All“)*. In: European Union Intellectual Property Network [online]. [cit. 2021-02-28]. Dostupné z: <https://www.tmdn.org/tmview/#/tmview/detail/WO500000001526924>

¹⁸⁴ *Ochranná známka Pikachu*. In: European Union Intellectual Property Network [online]. [cit. 2021-02-28]. Dostupné z: <https://www.tmdn.org/tmview/#/tmview/detail/US500000075416893>

4.3.3 Ostatní formy průmyslověprávní ochrany

Další průmyslověprávní možností ochrany určitých prvků videohry je ochrana průmyslových vzorů. Průmyslovým vzorem se dle zákona č. 207/2000 Sb., o ochraně průmyslových vzorů, ve znění pozdějších předpisů, rozumí „*vzhled výrobku nebo jeho části, spočívající zejména ve znacích linií, obrysů, barev, tvaru, struktury nebo materiálů výrobku samotného, nebo jeho zdobení*“.¹⁸⁵ Ve zkratce jde o ochranu designu předmětů. V případě videoher půjde zpravidla o design zbraní, vozidel, oblečení a jakýchkoliv dalších obdobných prvků. Podmínkou ochrany průmyslového vzoru je jeho novost a individuální povaha (fakt, že se výrobek liší od výrobků, které tu již byly před ním).¹⁸⁶ I průmyslový vzor je založen na registračním principu a vyžaduje podání přihlášky u Úřadu průmyslového vlastnictví. Ochrana trvá po dobu 5 let ode dne podání přihlášky a lze ji obnovit až na celkovou dobu 25 let.¹⁸⁷ U průmyslových vzorů je stejně jako v případě patentů relevantní nejen ochrana vlastních designů, ale také kontrola těch registrovaných v případě použití již existujících designů.

Jen zcela okrajově zmíním i ochranu topografie polovodičových výrobků, která je upravena zákonem č. 529/1991 Sb., o ochraně topografií polovodičových výrobků, ve znění pozdějších předpisů. Tato ochrana, tedy rozmístění obvodových prvků v integrovaném obvodu a jejich propojení¹⁸⁸, může být relevantní v herním průmyslu v případě ochrany herních konzolí nebo herních zařízení typu gamepadů a joysticků. Vznik ochrany je vedle registrace podmíněn také faktem, že daná topografie musí být výsledkem tvůrčí činnosti původce a nebýt v průmyslu polovodičových výrobků běžná.¹⁸⁹

4.4 Další možnosti ochrany

Tato podkapitola se bude snažit v co největší krátkosti pohlédnout i na další formy ochrany, které zde dosud nebyly zmíněny. S působením v herním průmyslu se pojí velká dávka opatrnosti. Ať už herní vývojář jedná s kýmkoliv, s potenciálním investorem, s potenciálním distributorem nebo s jakýmkoliv dalším obchodním partnerem, s potenciálním zaměstnancem či externím spolupracovníkem nebo například se zástupci herních médií, je vždy na místě, předtím, než řekne a udělá cokoli dalšího, než sdělí jakékoliv konkrétní zneužitelné informace,

¹⁸⁵ § 2 a) Zákona o ochraně průmyslových vzorů

¹⁸⁶ § 3, § 4 a § 5 Zákona o ochraně průmyslových vzorů

¹⁸⁷ § 11 Zákona o ochraně průmyslových vzorů

¹⁸⁸ *Topografie polovodičových výrobků*. Úřad průmyslového vlastnictví [online]. 1. 8. 2012 [cit. 2021-02-28]. Dostupné z: <https://www.upv.cz/cs/prumyslova-prava/topografie-polovodicovych-vyrobku.html>

¹⁸⁹ § 1 odst. 1. Zákona o ochraně topografií polovodičových výrobků

podepsání dohody o mlčenlivosti (tzv. non-disclosure agreement neboli NDA). Takovéto dohody budou ve většině případů pouze dočasným řešením před podepsáním té které konkrétní smlouvy, o níž strany jednají (například distribuční dohoda mezi herním vývojářem a distributorem nebo pracovní smlouva), protože NDA bude zpravidla obsažena i v této budoucí dohodnuté smlouvě.¹⁹⁰ Typická NDA obsahuje označení stran, co strany konkrétně považují za důvěrnou informaci, případně k čemu může být tato informace použita (účel poskytnutí informací). Obecné vágní formulace jsou těžko vymahatelné, je dobré informaci specifikovat, a to například i negativním výčtem, tedy co za důvěrnou informaci považováno nebude¹⁹¹. Dále bude smlouva obsahovat závazek mlčenlivosti, dobu trvání a případné sankce za porušení závazku, zpravidla ve formě smluvní pokuty.¹⁹² Základem je, aby dohoda byla co nejvíce srozumitelnou.

Další civilněprávní možností ochrany, o které lze uvažovat, je ochrana proti nekalé soutěži. Generální klauzule se nachází v § 2976 OZ a stanovuje hned tři kumulativní podmínky, které je třeba splnit, aby mohlo být jednání považováno za nekalosoutěžní. Musí jít o jednání v hospodářském styku, které je v rozporu s dobrými mravy soutěže a které je zároveň způsobilé přivodit újmu jiným soutěžitelům nebo zákazníkům (bez ohledu na to, zda k újmě opravdu došlo).¹⁹³ Konkrétněji pak přichází v úvahu ochrana videohry jako obchodního tajemství dle § 504 OZ, který jej definuje jako „*konkurenčně významné, určitelné, ocenitelné a v příslušných obchodních kruzích běžně nedostupné skutečnosti, které souvisejí se závodem a jejichž vlastník zajišťuje ve svém zájmu odpovídajícím způsobem jejich utajení*“.¹⁹⁴ ¹⁹⁵ Důležitý je pak především fakt, zda herní vývojář konkrétní skutečnost opravdu takto dostatečně chrání (úměrně její hodnotě), a to například prostřednictvím právních prostředků typu pracovních smluv.¹⁹⁶ Porušení obchodního tajemství se pak dopustí osoba, která „*jiné osobě neoprávněně sdělí, zpřístupní, pro sebe nebo pro jiného využije obchodní tajemství, které může být využito v soutěži a o němž se dověděl tím, že mu tajemství bylo svěřeno nebo jinak se stalo přístupným na základě jeho pracovního poměru k soutěžiteli nebo na základě jiného vztahu*

¹⁹⁰ GREENSPAN, David, S. Gregory BOYD, Jas PUREWAL a Matthew DATUM. *Mastering the Game: Business and Legal Issues for Video Game Developers*. Creative industries [online]. WIPO, 2014, (Booklet 8). s. 184 [cit. 2021-02-28]. Dostupné z: https://www.wipo.int/edocs/pubdocs/en/copyright/959/wipo_pub_959.pdf

¹⁹¹ GREENSPAN, David, S. Gregory BOYD, Jas PUREWAL a Matthew DATUM. *Mastering the Game: Business and Legal Issues for Video Game Developers*. Creative industries [online]. WIPO, 2014, (Booklet 8). s. 186 [cit. 2021-02-28]. Dostupné z: https://www.wipo.int/edocs/pubdocs/en/copyright/959/wipo_pub_959.pdf

¹⁹² SMOLKA, Lucie. *Smlouvy v transferu technologií: dohoda o mlčenlivosti*. Právní prostor [online]. 23. 9. 2020 [cit. 2021-02-28]. Dostupné z: <https://www.pravniprostor.cz/clanky/obcanske-pravo/smlouvy-v-transferu-technologiei-dohoda-o-mlcenlivosti>

¹⁹³ § 2976 Občanského zákoníku

¹⁹⁴ § 504 Občanského zákoníku

¹⁹⁵ TELEC, Ivo, TŮMA, Pavel. § 2 [Autorské dílo]. In: TELEC, Ivo, TŮMA, Pavel. *Autorský zákon*. 2. vydání. Praha: Nakladatelství C. H. Beck, 2019. s. 7.

¹⁹⁶ LOCHMANOVÁ, Ludmila. *Právní úprava obchodního tajemství*. Právní rozhledy, 2020, č. 3. s. 91-98.

k němu, popřípadě v rámci výkonu funkce, k níž byl soudem nebo jiným orgánem povolán, nebo vlastním nebo cizím jednáním přičícím se zákonu“.¹⁹⁷

Kromě všech výše zmíněných druhů soukromoprávní ochrany videoher přichází v úvahu i ochrana trestněprávní (viz například trestný čin porušení chráněných průmyslových práv v § 269 zákona č. 40/2009 Sb., trestního zákoníku, ve znění pozdějších předpisů (TZ) nebo trestný čin porušení autorského práva v § 270 TZ) a správněprávní (viz autorskoprávní přestupky v § 105a a násl. AZ).

¹⁹⁷ § 2985 Občanského zákoníku

5. Odvozená díla a doktrína Fair use

V této kapitole se zaměřím na typické příklady odvozených děl v oblasti videoher. Díla odvozená jsou v českém AZ upravena v § 2 odst. 4, který říká: „*Předmětem práva autorského je také dílo vzniklé tvůrčím zpracováním díla jiného, včetně překladu díla do jiného jazyka. Tím není dotčeno právo autora zpracovaného nebo přeloženého díla.*“¹⁹⁸ Takové zpracování díla se pak řadí mezi způsoby užití díla¹⁹⁹, což znamená, že je zpravidla nutné mít souhlas (licenci) autora původního díla (ochrana původního díla vychází z práva na nedotknutelnost díla specifikovaného v § 11 odst. 3 AZ). Platí, že „*jakákoliv dispozice s dílem odvozeným bude vždy i dispozicí s dílem původním, k níž je třeba souhlasu*“.²⁰⁰ Pokud by došlo k neoprávněnému užití díla, tedy například vzniku videohry vycházející z dříve vytvořeného filmu, má autor původního díla, příp. jiný oprávněný subjekt na zákl. § 41 AZ a § 26 odst. 2 AZ, právo se domáhat ochrany dle § 40 a násl. AZ. Je důležité, aby každá licenční smlouva jasně určovala kromě ostatních obligatorních náležitostí především způsob užití díla. Tedy jakou konkrétní podobu může mít budoucí odvozené dílo (a tu definovat ve smlouvě co nejjasněji a vyhnout se tak potenciálním budoucím výkladovým sporům, viz starší rozhodnutí Nejvyššího soudu Československé republiky Rv I 330/38 z roku 1938, které řešilo, zda se práva na zfilmování (kterým se v té době rozuměl pouze film němý) vztahují i na film zvukový²⁰¹). Případně je na místě zmínit, že se licenční smlouva vztahuje na všechny možné způsoby užití, pokud je to v daném případě relevantní. Ve zkratce souhlas se zfilmováním knihy není zároveň i souhlasem se vznikem videohry na základě stejného díla.²⁰² Kromě překladu do jiného jazyka, který výslovně zmiňuje zákon, řadíme mezi díla odvozená například i parodické zpracování, dramatizaci nebo zmíněné zfilmování. V herním průmyslu je klasickým příkladem vznik videohry na základě filmu (může se jednat o videohry, které vycházejí v tandemu s filmem, například herní série Shrek, nebo videohry, které vzniknou až dlouhá léta po vydání filmu, z něhož vychází, například Alien: Isolation) nebo knihy (například mimořádně populární herní série The Witcher vycházející z literárních děl polského spisovatele Andrzeje Sapkowského). Možná je však i cesta opačná, kdy odvozená díla vycházejí z videoher, například film z roku 2020 Sonic the Hedgehog

¹⁹⁸ § 2 odst. 4 Autorského zákona

¹⁹⁹ TELEČ, Ivo. *Některé základní a obecné otázky nového českého autorského práva*. Bulletin advokacie. 3/2001. s. 47-48.

²⁰⁰ ŠALOMOUN, Michal. 3.1.1.3 [Autor odvozeného díla versus autor díla původního]. In: ŠALOMOUN, Michal. *Ochrana názvů, postav a příběhů uměleckých děl*. 2. vydání. Praha: Nakladatelství C. H. Beck, 2009. s. 60.

²⁰¹ Rozhodnutí Nejvyššího soudu Československé republiky ze dne 2. 12. 1938, sp. zn. Rv I 330/38

²⁰² ŠALOMOUN, Michal. 3.1.1.7 [Výkladové problémy licenčních smluv]. In: ŠALOMOUN, Michal. *Ochrana názvů, postav a příběhů uměleckých děl*. 2. vydání. Praha: Nakladatelství C. H. Beck, 2009. s. 73.

založený na jedné z nejdéle trvajících herních sérií Sonic. Dále jsou v současnosti v herním průmyslu mimořádně populární i remaky, které lze také řadit mezi díla odvozená, viz předělávka české hry Mafia z roku 2020, zmíněná v jedné z předcházejících kapitol.²⁰³

S díly odvozenými je úzce svázána doktrína angloamerického právního systému fair use, která je, jak již bylo řečeno ve 4. kapitole, obdobou zákonných licencí spolu s třístupňovým testem v § 29 odst. 1 AZ. Pod ochranu této doktríny fakticky spadají odvozená díla, která nevyžadují souhlas k užití od autora původního díla. Jedná se o obranu proti autorově žalobě. Oproti kontinentálním zákonným licencím ale u fair use mnohem více záleží na uvážení soudů, protože tato doktrína nemá tak striktně dané podmínky. Kritérii pro rozhodování, zda se jedná o fair use jsou dle § 107 Copyright Act účel a povaha užití (pod fair use bude spíše chráněna parodie nebo edukativní dílo než dílo striktně komerční), povaha původního chráněného díla, množství a významnost použité části v díle odvozeném a potenciální dopad na trh (možné oslabení postavení původního díla).²⁰⁴ Typickými příklady děl, která by v teoretické rovině (vždy je třeba posuzovat každý případ ad hoc) mohla být chráněna doktrínou fair use, jsou recenze, kritiky, parodie nebo vzdělávací díla. Důležité při posuzování je, zda odvozené dílo má jakoukoliv přidanou hodnotu. Nesmí jen bezhlavě kopírovat původní dílo, musí přinést něco vlastního, něco navíc. U videoher je fair use velice aktuálním tématem (ač si to pravděpodobně spousta tvůrců herního obsahu neuvědomuje), a to především s ohledem na sdílení herních videí a herních modů, na které se teoreticky může daná doktrína vztahovat a na které se zaměřím v následujících podkapitolách.

5.1 Streaming a Let's Play videa

Ať už se bavíme o živě vysílaném hraní videoher na platformách typu Twitch (streaming) nebo o sdílení sestříhaných videí obsahujících záznamy z hraní na platformách typu YouTube (let's play), je nutné mít na paměti, že daná videa, tedy odvozená díla, jsou silně závislá na tom, jak na ně pohlízejí konkrétní herní vývojáři, autoři původních děl. Sdělování díla veřejnosti je jedním ze základních majetkových práv autora²⁰⁵. Jestliže se autor nerozhodne jiné osobě udělit licenci, tak by neměla mít (s výjimkou zákonných licencí a v USA doktríny fair use) možnost do tohoto práva, potažmo díla, jakkoliv zasahovat. Nejjednodušší je případ,

²⁰³ OLOMAN, Jordan. *Is our obsession with video game remakes hurting the potential for new ideas?* NME [online]. 22. 5. 2020 [cit. 2021-02-28]. Dostupné z: <https://www.nme.com/features/whats-wrong-with-video-game-remakes-2673938>

²⁰⁴ § 107 U.S. Copyright Act (17 U.S. Code)

²⁰⁵ § 12 odst. 4 f) Autorské zákona

kdy se vývojáři rozhodnou tuto problematiku řešit již před vydáním hry, a to jasnou úpravou v EULA. Typickým příkladem je v mnoha ohledech velice jednoduše, srozumitelně a přátelsky sepsaná EULA hry Minecraft, která specifikuje, že hráč v zásadě se screenshoty a videi ze hry může dělat víceméně cokoliv kromě jejich komerčního využití. Do komerčního využití však dle dané EULA nespadá výdělek z reklam, které tvůrci do svých nahraných videí mohou vkládat²⁰⁶ (jedná se o jeden z hlavních zdrojů příjmu pro tvůrce herních videí). Minecraft je pak přímo učebnicovým příkladem videohry, která celý svůj komerční úspěch postavila nikoliv na marketingu (ač dnes je již situace po koupi společnosti Mojang společností Microsoft relativně rozdílná), ale hráčském entuziasmu, herní komunitě a na sdílení videí z hraní hry.²⁰⁷ Myslím si, že právě proto je dobré problematiku herních videí řešit tímto způsobem, umožnit hráčům sdílení videí s minimálními limitacemi, protože to danému hernímu vývojáři v konečném důsledku produkuje reklamu, aniž by musel cokoliv investovat do marketingu, a především i pozitivní obraz v herní komunitě, který je k nezaplacení (proto se najdou i studia, která nejenže tvůrcům videí poskytují herní kopie zdarma, ale za tvorbu videí tvůrcům i platí²⁰⁸). Dalšími zdárnými příklady tohoto přístupu jsou licenční smlouvy společností Riot²⁰⁹, Blizzard²¹⁰ nebo Valve²¹¹, které navíc obsahují například i praktická ustanovení, umožňující hernímu vývojáři užít kterákoliv zmíněná odvozená díla k vlastním účelům.

Častá je však i situace, kdy se EULA touto problematikou vůbec nezaobírá. Ač takový stav může vést k právní nejistotě, většina herních vývojářů si i přesto udržuje s tvůrci herních videí z důvodů výše zmíněných dobré vztahy a nesnaží se jejich videa stáhnout z oběhu nebo soudně vymáhat část jejich zisků (v praxi je ale častá relativně efektivní demonetizace videí, kdy konkrétní platforma, na níž jsou videa sdílena, u videa, které neoprávněně užívá jiné autorské dílo, utne příjem z reklamy). Problémy mohou nastat, když určití herní vývojáři tento status quo udržovat nechtějí a požadují větší kontrolu nad dílem svým a tím fakticky i nad díly

²⁰⁶ *Minecraft End User License Agreement*. Minecraft.net [online]. [cit. 2021-02-28]. Dostupné z: <https://www.minecraft.net/en-us/eula/>

²⁰⁷ HALL, Charlie. *Why Minecraft is the most important game of the decade*. Polygon [online]. 7. 11. 2019 [cit. 2021-02-28]. Dostupné z: <https://www.polygon.com/2019/11/7/20952214/minecraft-most-important-game-of-the-decade-2010>

²⁰⁸ MCCORMICK, Rich. *PewDiePie and other YouTubers took money from Warner Bros. for positive game reviews*. The Verge [online]. 12. 6. 2016 [cit. 2021-02-28]. Dostupné z: <https://www.theverge.com/2016/7/12/12157310/pewdiepie-youtubers-sponsored-videos-ftc-warner-bros>

²⁰⁹ *Legal Jibber Jabber. Riot Games* [online]. [cit. 2021-02-28]. Dostupné z: <https://www.riotgames.com/en/legal>

²¹⁰ *Blizzard Video Policy*. Blizzard Entertainment [online]. [cit. 2021-02-28]. Dostupné z: <https://www.blizzard.com/en-us/legal/dd76b654-f2c4-4aaa-ba49-ca3122de2376/blizzard-video-policy>

²¹¹ *Valve Video Policy*. Steam [online]. [cit. 2021-02-28]. Dostupné z: https://store.steampowered.com/video_policy

odvozenými (typickým příkladem je společnost Nintendo²¹²). Pak je nutno spoléhat právě na již zmíněnou doktrínu fair use, případně v kontinentálním právním systému na přísnější zákonné licence (pohledem českého AZ by bylo možné argumentovat například § 31 odst. 1 b) a považovat tato videa za určitou formu recenze nebo kritiky). Základním účelem existence těchto dvou forem ochrany je veřejný zájem, konkrétněji zde existuje návaznost na základní právo svobody projevu, tedy právo vyjadřovat své názory a právo vyhledávat a přijímat informace.²¹³ Toto základní právo se zde dostává do konfliktu s autorskými právy autora původního díla a je nutno tyto dva zájmy udržovat v rovnováze.²¹⁴ Splňují streaming a let's play videa podmínky ochrany fair use? Základním účelem daných videí je bavení publika. Nejde o účel komerční, a to i přestože mohou někteří tvůrci z daných videí profitovat prostřednictvím reklamy.²¹⁵ Vliv na trh té které konkrétní videohry pak mají naopak spíše pozitivní a rozhodně jí nijak nekonkurují (existují samozřejmě výjimky, videa zaměřující se čistě na negativní stránky her jako jsou silně kritické recenze). Videia sice zobrazují fakticky kompletní audiovizuální stránku dané hry, ale často obohacenou o komentář tvůrce videa, případně nějaké nové grafické prvky. Za nejzásadnější parametr pak znovu považují právě tuto přidanou hodnotu, tedy komentář, specifický styl hraní (typický pro videa z oblasti e-sports), možné edukativní a zábavné prvky (třeba možnost interagovat se streamerem v průběhu hraní prostřednictvím chatu), které publiku obohacují základní herní zážitek a staví na něm něco nového, s čím by se hráč sám pouhým hraním hry nesetkal. Pro tvůrce herních videí však nelze na tuto interpretaci vždy spoléhat a jediným ideálním efektivním řešením je prve zmíněná úprava v licenční smlouvě mezi herním vývojářem a hráčem. Je nutné zmínit, že soudní pře jsou v americkém právním prostředí finančně náročnou záležitostí a naprostá většina streamerů a osob v podobném postavení se tak soudně nikdy bránit prostřednictvím doktríny fair use ani neodvážá a svých videí se raději vzdají.²¹⁶

²¹² MARFO, Natalie. *Playing Fair: Youtube, Nintendo, and the Lost Balance of Online Fair Use*. Brooklyn Journal of Corporate, Financial & Commercial Law [online]. 1. 5. 2019, 13(2) [cit. 2021-02-28]. Dostupné z: <https://brooklynworks.brooklaw.edu/bjcfcl/vol13/iss2/6>

²¹³ HŘEBEJK, Jirí. Svoboda projevu. In: HENDRYCH, Dušan, BĚLINA, Miroslav, FIALA, Josef, ŠÁMAL, Pavel, ŠTURMA, Pavel, ŠTENGLOVÁ, Ivana, KARFÍKOVÁ, Marie. *Právní slovník*. 3. vydání. Praha: Nakladatelství C. H. Beck, 2009

²¹⁴ JUNGAR, Eirik. *Streaming Video Games: Copyright Infringement or Protected Speech?* Press Start [online]. University of Glasgow: HATII, 7. 12. 2016, 3(2). s. 31 [cit. 2021-02-28]. Dostupné z: <https://press-start.gla.ac.uk/index.php/press-start/article/view/63>

²¹⁵ JUNGAR, Eirik. *Streaming Video Games: Copyright Infringement or Protected Speech?* Press Start [online]. University of Glasgow: HATII, 7. 12. 2016, 3(2). s. 34 [cit. 2021-02-28]. Dostupné z: <https://press-start.gla.ac.uk/index.php/press-start/article/view/63>

²¹⁶ BAXTER, Edward. *Thinking Before Modding: Players Don't Own What They Make*. Koburger Law [online]. 29. 7. 2020 [cit. 2021-02-28]. Dostupné z: <https://www.koburgerlaw.com/blog/2020/7/29/thinking-before-moddingplayers-dont-own-what-they-make>

5.2 Herní mody

Herní mody jsou mechanické nebo kosmetické modifikace videoher a mohou mít mnoho podob. Od těch jednodušších typu nových grafických modelů herních prvků (zbraní, postav, prostředí atd.), přes vlastní herní úrovně (k jejichž vytváření slouží tzv. level editory), až po kompletní videohry založené na základě her již existujících (například jedna z vůbec nejznámějších multiplayerových her Counter-Strike původně vznikla právě jako mod hry Half-Life). Bez debat lze i herní mody řadit mezi díla derivativní. Jsou tudíž stejně jako výše probraná videa zcela závislá na dílech původních, a především na postoji jejich autorů. Závislá nejsou pouze právně, ale také technicky. Herní mod vyžaduje pro svou funkčnost původní videohru. Analogicky si lze představit obraz v galerii, na který návštěvník přimaluje svůj vlastní menší obraz.²¹⁷ Nepřekvapivě je i tato oblast řešena analogicky jako výše probraný streaming a let's play videa a ideálním řešením je tudíž úprava již v EULA.

Pokud bychom se znovu podívali na EULA hry Minecraft, tak ta k modům říká toto: „*Jestliže jste si hru koupili, pak si s ní můžete pohrát a modifikovat ji, a to přidáváním modifikací, nástrojů nebo pluginů...*“²¹⁸ a následně rozvádí, že modem se obecně rozumí něco originálního, co hráč vytvořil a co neobsahuje podstatnou část chráněného kódu původní hry. Mojang si v dané EULA ponechává konečné slovo ohledně toho, co lze za mod považovat a co nikoliv. Dále řeší i otázku „vlastnictví“, resp. autorství a možnosti nakládání s modem. Mod patří hráči, tvůrci daného modu, a ten s ním může libovolně disponovat. Nesmí jej ale poskytovat za peníze, nebo se na něm snažit jakkoliv finančně profitovat. Co hráči samozřejmě nepatří, je herní kód (a případně další části hry), na němž je mod založen.

Oblast herních modů však není vždy takto právně jasná. Herní mody často vznikají bez souhlasu autorů původní hry. Mnohokrát neoprávněně užívají další autorskoprávně chráněná díla (například prvky z filmů a televizních seriálů). Herní mody se mohou taktéž v určitých případech prodávat za peníze stejně jako běžné videohry. Problémem jsou jistě i mody, které ve světě kompetitivních multiplayerových titulů poskytují hráčům jakoukoliv výhodu. Takové mody jsou pak známy spíše jako cheaty nebo hacky²¹⁹. Existence kterékoliv z těchto zmíněných herních modifikací je tedy zcela a naprosto závislá na benevolenci herních vývojářů (a je politováníhodné vidat případy, kdy autoři herních modů na tuto benevolenci slepě spoléhají, aniž

²¹⁷ *Who Owns My Game Mod?* Odin Law and Media [online]. [cit. 2021-02-28]. Dostupné z: <https://odinlaw.com/who-owns-my-game-mod/>

²¹⁸ *Minecraft End User License Agreement.* Minecraft.net [online]. [cit. 2021-02-28]. Dostupné z: <https://www.minecraft.net/en-us/eula/>

²¹⁹ MESSNER, Steven. *Epic Games Sues Creator Of "Powerful" Paragon Hack.* RPS [online]. 21. 6. 2016 [cit. 2021-02-28]. Dostupné z: <https://www.rockpapershotgun.com/paragon-hacks-lawsuit>

by se vůbec před začátkem tvorby modu nejdříve snažili opatřit si názor tvůrce původní hry, a jsou poté nuceni množství své práce kompletně zahodit²²⁰). „Mod je „legálním“ pouze do té doby, dokud se oprávněný držitel autorských práv nerozhodne vůči němu zakročit.“²²¹ I zde je ale dobré se zabývat tím, proč by vývojáři zakročit nejenže nemuseli, ale vlastně i neměli (kromě výjimek typu hacků a obcházení technických prostředků ochrany videohry před jejím kopírováním).

Herní mody budují hráčské komunity. Jsou schopny udržet starší videohry při životě po desítky let. Zatímco herní studia, která stála za původními díly, nemusí již ani existovat (viz například tvůrci hry Fallout, studio Interplay Entertainment), herní mody budou vznikat stále a hráči budou k původním hrám vábeni i nadále. S tímto některá herní studia počítají a snaží se modderům tvorbu modifikací co nejvíce usnadnit. Autoři původních her tak často dokonce vytvářejí specifické nástroje (v určitých případech jde jednoduše o nástroje, s kterými pracují i samotní designéři původní hry) a sdílejí je s herní komunitou. Za příklad může sloužit v této práci již zmíněné české herní studio Bohemia Interactive. Jedna z jejich v současnosti nejpopulárnějších videoher DayZ původně vznikla jako komplexní mod pro hru ArMA 2. Právě herní série ArMA (a její předchůdce Operation Flashpoint) silně staví na masivní a loajální herní komunitě, která by neexistovala, pokud by hráči nemohli svůj herní zážitek dotvářet a rozšiřovat tvorbou herních modů. Existují pak i studia, která si modderů váží natolik, že se je snaží v jejich úsilí podpořit i finančně, příkladem budiž studio Bethesda Softworks a jejich program Creation Club.²²² Je zřejmé, že herní společnosti tak z herních modů a ze spolupráce s moddery mohou (stejně jako při spolupráci se streamery) silně profitovat a měly by se této příležitosti chopit. Protože i pokud tak neučiní, je pravděpodobné, že si modderská komunita k jejich herním titulům najde cestu i tak a pak může docházet ke zcela zbytečným a předvídatelným konfliktům, které mohou zanechat tmavou skvrnu na renomé dané společnosti.

²²⁰ FRANK, Allegra. *Nintendo slaps Metroid 2 remake and 500-plus fangames with takedown orders*. Polygon [online]. 2. 9. 2016 [cit. 2021-02-28]. Dostupné z: <https://www.polygon.com/2016/9/2/12770344/nintendo-slaps-metroid-2-remake-and-500-plus-fangames-with-takedown-orders>

²²¹ BAXTER, Edward. *Thinking Before Modding: Players Don't Own What They Make*. Koburger Law [online]. 29. 7. 2020 [cit. 2021-02-28]. Dostupné z: <https://www.koburgerlaw.com/blog/2020/7/29/thinking-before-moddingplayers-dont-own-what-they-make>

²²² *Creation Club*. Bethesda Softworks [online]. [cit. 2021-02-28]. Dostupné z: <https://creationclub.bethesda.net/en>

6. Závěr

V úvodu této práce jsem si stanovil dva cíle. Prvním bylo analyzovat aktuální právní úpravu, a to především tu českou, a zjistit, zda je v současnosti pro právní ochranu videoher dostatečnou a kde jsou její případné nejvýznačnější nedostatky. Sekundárním cílem pak bylo poskytnout herním tvůrcům srozumitelný a praktický přehled možností ochrany svých videoher.

Odpovědí na první otázku je ano. Současná právní úprava je pro nynější situaci dostatečnou. Má ale mnoho mezer a šedých míst, kterými je nutno se v co nejbližší době legislativně zabývat. Ve druhé kapitole jsem nastínil historii a současnost herního průmyslu a dostatečně jsem poukázal na to, o jak významný obor se hospodářsky jedná a jak roste přímo raketovým tempem a nadále růst bude, a to nejen celosvětově, ale přímo i u nás v ČR. I přes tento prudký rozvoj však je možné narazit na soudní pře z oblasti videoher spíše výjimečně a teoreticky tak lze konstatovat, že právní praxe zatím funguje, ač ne tak efektivně, jak by mohla. Je na místě se připravit na potenciální vzrůst počtu a komplexnosti právních sporů v oblasti ochrany videoher. Právo by mělo v ideálním případě budoucí změny předvídat a předcházet tak možným problémům, než je dohánět se zpožděním.

V kapitole třetí a čtvrté jsem se kromě jiného soustředil hlavně na právní povahu videoher. Různé země přistupují k videohrám rozličně, zpravidla je na ně ale v autorskoprávním kontextu pohlíženo jako na kombinaci počítačového programu a audiovizuálního díla, případně pouze jako jedno nebo druhé. Došel jsem k názoru, že tato úprava není zcela ideální a je na místě i s ohledem na trendy v rámci WIPO uvažovat o vzniku nového právního institutu videoher, *díla sui generis*, a to hlavně s ohledem na jejich komplexnost a interaktivnost, které současné právní normy nejen v ČR (a to i přes otevřenou dikci § 2 odst. 1 AZ), ale fakticky ani v žádném jiném státě nezohledňují. Jsem toho názoru, že nynější mlhavá právní úprava pokládá až příliš těžké břemeno na soudy a nechává většinu otázek převážně na jejich interpretaci a uvážení. Z toho plynoucí právní nejistota pak často vede k tomu, že se autoři porušování svých práv jednoduše nebrání (věřím, že právě to je důvodem prozatímního nízkého počtu žalob a sporů v oblasti videoher). Nemyslím si však, že by tento nový právní institut měl vzejít od legislativců v ČR, protože by šlo jen o drobnou kapku v oceánu. Herní průmysl je v dnešní době zcela globalizován a je nutné, aby aktualizovaná úprava videoher jako institutu svého druhu vycházela z mezinárodního konsensu co největšího počtu zemí světa, například na úrovni WIPO, minimálně alespoň na úrovni EU. Individuální změny na úrovni národních právních předpisů v tom kterém jednotlivém státě by neměly separátně mnoho smyslu.

Přijetí takové úpravy by však nemělo mít vliv na ochranu dílčích autorských děl, z nichž se videohra skládá. V praxi se lze kromě kompletních imitací celých videoher setkat také s případy, kdy dochází k neoprávněným zásahům pouze do jednoho z mnoha jednotlivých prvků videohry. Může se jednat například o konkrétní 3D model, hudbu nebo scénář.

Jsem relativně skeptický ohledně patentové ochrany videoher. Myslím si, že daná forma ochrany není v současnosti pro hry vhodnou, a to kromě jiného hlavně proto, že vede k monopolizaci herních mechanik a v důsledku toho pak ke stagnaci jejich rozvoje a rozvoje her obecně. Videohry se stále nacházejí v raném stádiu vývoje. Ve své současné komercializované podobě neexistují ani 50 let a myslím si, že by nebylo moudré jejich vývoj tímto způsobem brzdít.

V kapitole páté jsem nahlédl na prozatím převážně symbiotický vztah herních vývojářů a hráčů her v roli tvůrců vlastního obsahu. Bylo by dobré jednotlivá práva a povinnosti obou stran v praxi více ujasnit, a to především co se týče ochrany odvozených děl pomocí doktríny fair use a prostřednictvím institutu zákonných licencí, pro případy, kdy herní vývojář danou problematiku neupraví v EULA. Ideální by bylo tyto dvě poměrně rozdílné formy ochrany (fair use a zákonné licence) částečně harmonizovat, což by vedlo k růstu právní jistoty.

Vedlejším cílem této práce bylo navíc provést herní vývojáře možnostmi ochrany svých videoher a umožnit jim lépe se zorientovat v současné složité právní úpravě. Jak jsem již mnohokrát avizoval, herní trh je trhem globalizovaným a nelze se spoléhat pouze na české právní předpisy. Je na místě vycházet z mezinárodních úmluv v oblasti práva autorského a také v oblasti práv průmyslového vlastnictví a mít přehled i o právní úpravě v dalších státech, kde by se videohra mohla potenciálně prodávat. Na mysli mám především USA a také státy EU, jejichž právní předpisy jsou převážně harmonizovány komunitárním právem. První a nejvýznamnější formou ochrany je ochrana autorskoprávní. Ve třetí kapitole jsem upozornil na nejzásadnější rozdíly mezi autorským právem systému kontinentálního a systému common law, které je nutno v praxi brát v potaz. Nejvýznamnějšími smlouvami, kterými by se měl každý herní vývojář zabývat a strávit na jejich přípravě dostatek času a prostředků, jsou pak v preprodukční části vývoje NDA a v době po vydání hry EULA. Naprosto relevantní je samozřejmě i smlouva mezi herním vývojářem a distributorem, pokud se rozhodně vývojářské studio jít touto cestou.

Věřím, že jsem v této práci dostal svých cílů a zanalyzoval jsem nynější úpravu právní ochrany videoher, zaměřil se na její nejdůležitější prvky, upozornil na její případné nedostatky a navrhl jejich možná řešení. Konečně bych ocenil, kdyby se o videohrách, a to nejen o jejich právní povaze, ale obecně více diskutovalo a kdyby jejich hospodářský význam a potenciál byly lépe reflektovány v přístupu (nejen) české politické reprezentace.

Zdroje

Seznam použité literatury

- BOYD, S. Gregory, Brian PYNE a Sean F. KANE. *Video Game Law: Everything You Need to Know About Legal and Business Issues in the Game Industry*. CRC Press, 2019. ISBN 978-1-138-05849-1.
- DONOVAN, Tristan. *REPLAY: The History of Video Games*. Great Britain: Yellow Ant, 2010. ISBN 978-0-9565072-2-8.
- GREGORY, Jason. *Game Engine Architecture*. Third Edition. CRC Press, 2018. ISBN 978-1138035454.
- HENDRYCH, Dušan, BĚLINA, Miroslav, FIALA, Josef, ŠÁMAL, Pavel, ŠTURMA, Pavel, ŠTENGLOVÁ, Ivana, KARFÍKOVÁ, Marie. *Právní slovník*. 3. vydání. Praha: Nakladatelství C. H. Beck, 2009. ISBN 978-80-7400-059-1.
- HOLCOVÁ, Irena, KŘEŠŤANOVÁ, Veronika, DOBŘICHOVSKÝ, Tomáš, FALADOVÁ, Adéla, CÍSAŘOVÁ, Zuzana, ŽIKOVSKÁ, Petra, PUJMANOVÁ, Alexandra, KRŮŽ, Jan. *Autorský zákon: Komentář*. Wolters Kluwer, 2019. ISBN 978-80-7598-049-6.
- HORÁČEK, Roman, ČADA, Karel, HAJN, Petr. *Práva k průmyslovému vlastnictví*. 1. vydání. Praha: Nakladatelství C. H. Beck, 2005. ISBN 80-7179-879-7.
- JANSÁ, Lukáš a Petr OTEVŘEL. *Softwarové právo*. 2. vydání. Brno: Computer Press, 2014. ISBN 978-80-251-4201-1.
- KENT, Steven L. *The Ultimate History of Video Games: From Pong to Pokémon and Beyond - The Story Behind the Craze That Touched Our Lives and Changed the World*. New York: Three Rivers Press, 2001. ISBN 978-0-307-56087-2.
- LIPSON, Ashley Saunders a Robert D. BRAIN. *Computer and Video Game Law: Cases, Statutes, Forms, Problems & Materials*. Carolina Academic Press, 2009. ISBN 978-1-61163-645-1.
- LOCHMANOVÁ, Ludmila. *Právní úprava obchodního tajemství*. *Právní rozhledy*, 2020, č. 3. ISSN 1210-6410.
- SALEN, Katie a Eric ZIMMERMAN. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Massachusetts Institute of Technology: The MIT Press, 2004. ISBN 0262240459.

- SCHELL, Jesse. *The Art of Game Design: A Book of Lenses*. Carnegie Mellon University: Elsevier, 2008. ISBN 978-0-12-369496-6.
- SRSTKA, Jiří a kol. *Autorské právo a práva související*. 2. aktualizované vydání. Praha: Leges, 2019. ISBN 978-80-7502-386-5.
- ŠALOMOUN, Michal. *Ochrana názvů, postav a příběhů uměleckých děl*. 2. vydání. Praha: Nakladatelství C. H. Beck, 2009. ISBN 978-80-7400-097-3.
- ŠTURMA, Pavel a Čestmír ČEPELKA. *Mezinárodní právo veřejné*. 2. vydání. C. H. Beck, 2018. ISBN 978-80-7400-721-7.
- TELEEC, Ivo, TŮMA, Pavel. *Autorský zákon*. 2. vydání. Praha: Nakladatelství C. H. Beck, 2019, s. 90. ISBN 978-80-7400-748-4.
- TELEEC, Ivo. *Některé základní a obecné otázky nového českého autorského práva*. Bulletin advokacie. 3/2001. ISSN 1210-6348.
- TŮMA, Pavel. *K problematice převoditelnosti majetkových autorských práv*. Bulletin advokacie. 4/2012. ISSN 1210-6348.
- WOLF, Mark J.P. *The Video Game Explosion: A History from PONG to PlayStation® and Beyond*. Westport, Connecticut: Greenwood Press, 2008. s. 107-228. ISBN 978-0-313-33868-7.

Seznam použitých internetových zdrojů

- *About Bohemia Interactive* [online]. [cit. 2021-02-28]. Dostupné z: <https://www.bohemia.net/company/about>
- *About WIPO*. WIPO [online]. [cit. 2021-02-28]. Dostupné z: <https://www.wipo.int/about-wipo/en/54>. Čl. 1 WIPO Copyright Treaty
- ALEXANDER, Mark. *Sample EULA*. YoYo Games [online]. 23. 2. 2015 [cit. 2021-02-28]. Dostupné z: <https://help.yoyogames.com/hc/en-us/articles/216753778-Sample-EULA>
- *App Store Review Guidelines*. App Store Developer [online]. [cit. 2021-02-25]. Dostupné z: <https://developer.apple.com/app-store/review/guidelines/>
- BARÁK, Pavel, Jana ADAMCOVÁ, Maria STASZKIEWICZ a Jan KLESLA. *České počítačové hry: Vývojáři počítačových, konzolových a mobilních her v ČR v roce 2020* [online]. 2020 [cit. 2021-02-28]. Dostupné z: https://gda.cz/wp-content/uploads/2020/06/Studie_GDACZ_2020.pdf

- BAXTER, Edward. *Thinking Before Modding: Players Don't Own What They Make*. Koburger Law [online]. 29. 7. 2020 [cit. 2021-02-28]. Dostupné z: <https://www.koburgerlaw.com/blog/2020/7/29/thinking-before-moddingplayers-dont-own-what-they-make>
- BEDŘICH, Václav. *Obrovský česko-slovenský úspěch. Facebook kupuje tvůrce miliardové VR hry Beat Saber*. CzechCrunch [online]. 27. 11. 2019 [cit. 2021-02-28]. Dostupné z: <https://www.czechcrunch.cz/2019/11/obrovsky-cesko-slovensky-uspech-facebook-kupuje-tvurce-miliardove-vr-hry-beat-saber/>
- *Blizzard Video Policy*. Blizzard Entertainment [online]. [cit. 2021-02-28]. Dostupné z: <https://www.blizzard.com/en-us/legal/dd76b654-f2c4-4aaa-ba49-ca3122de2376/blizzard-video-policy>
- *Bohemia in 2020* [online]. 12. 1. 2021 [cit. 2021-02-28]. Dostupné z: https://www.bohemia.net/blog/bohemia_interactive_2020
- CASILLAS, Brian. *Attack Of The Clones: Copyright Protection For Video Game Developers*. Los Angeles Entertainment Law Review [online]. 2013, 33(2). s. 147 [cit. 2021-02-28]. Dostupné z: <http://digitalcommons.lmu.edu/elr/vol33/iss2/2>
- *Copyright Registration of Computer Programs*. U.S. Copyright Office. [online]. 1. 5. 2020 [cit. 2021-02-28]. Dostupné z: <https://www.copyright.gov/circs/circ61.pdf>
- *Creation Club*. Bethesda Softworks [online]. [cit. 2021-02-28]. Dostupné z: <https://creationclub.bethesda.net/en>
- *Cyberpunk 2077 End User License Agreement*. Steam. [online]. 10. 12. 2020 [cit. 2021-02-28]. Dostupné z: https://store.steampowered.com//eula/1091500_eula_0
- *Českým videohrám se daří, obrat odvětví se za dva roky zdvojnásobil*. IDNES.cz [online]. 23. 6. 2020 [cit. 2021-02-28]. Dostupné z: https://www.idnes.cz/ekonomika/domaci/videohra-cesko-prumysl-pocitacove-hry-vyvoj-vyvojari.A200623_110911_ekonomika_svob
- DRAKE, Jeff. *15 Clever Anti-Piracy Techniques In Gaming*. TheGamer [online]. 18. 1. 2021 [cit. 2021-02-28]. Dostupné z: <https://www.thegamer.com/clever-anti-piracy-techniques-in-gaming/>
- ELNAHLA, Nada. *Black Mirror: Bandersnatch and how Netflix manipulates us, the new gods* [online]. Ottawa: Taylor & Francis, 2019 [cit. 2021-02-25]. ISSN 1025-3866. Dostupné z: DOI:10.1080/10253866.2019.1653288

- *Fortnite End User License Agreement*. Epic Games. bod 5 [online]. [cit. 2021-02-28]. Dostupné z: <https://www.epicgames.com/fortnite/en-US/eula>
- FRANK, Allegra. *Nintendo slaps Metroid 2 remake and 500-plus fangames with takedown orders*. Polygon [online]. 2. 9. 2016 [cit. 2021-02-28]. Dostupné z: <https://www.polygon.com/2016/9/2/12770344/nintendo-slaps-metroid-2-remake-and-500-plus-fangames-with-takedown-orders>
- *Free-to-play*. In: Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2021-02-28]. Dostupné z: <https://en.wikipedia.org/wiki/Free-to-play>
- *Graphical User Interface Law and Legal Definition*. USLegal [online]. [cit. 2021-02-25]. Dostupné z: <https://definitions.uslegal.com/g/graphical-user-interface/>
- GREENSPAN, David, S. Gregory BOYD, Jas PUREWAL a Matthew DATUM. *Mastering the Game: Business and Legal Issues for Video Game Developers*. Creative industries [online]. WIPO, 2014, (Booklet 8). s. 39 [cit. 2021-02-28]. Dostupné z: https://www.wipo.int/edocs/pubdocs/en/copyright/959/wipo_pub_959.pdf
- GRZEGORCZYK, Tomasz. *Qualification of Computer Games in Copyright Law*. In: ASEJ Scientific Journal of Bielsko-Biala School of Finance and Law [online]. s. 137 [cit. 2021-02-28]. ISSN 2543-9103. Dostupné z: doi:10.19192/wsfip.sj1.2017.9
- HALL, Charlie. *Why Minecraft is the most important game of the decade*. Polygon [online]. 7. 11. 2019 [cit. 2021-02-28]. Dostupné z: <https://www.polygon.com/2019/11/7/20952214/minecraft-most-important-game-of-the-decade-2010>
- HARMON, Elliot. *The Loading Screen Game Patent Finally Expires*. Electronic Frontier Foundation [online]. 4. 12. 2015 [cit. 2021-02-28]. Dostupné z: <https://www.eff.org/deeplinks/2015/12/loading-screen-game-patent-finally-expires>
- HOFFMAN, Chris. *What Is Denuvo, and Why Do Gamers Hate It?* How-To Geek [online]. 30. 12. 2018 [cit. 2021-02-28]. Dostupné z: <https://www.howtogeek.com/400126/what-is-denuvo-and-why-do-gamers-hate-it/>
- CHALK, Andy. *Loading Screen Jam celebrates the end of Namco's dumb minigame patent*. PC Gamer [online]. 30. 11. 2015 [cit. 2021-02-28]. Dostupné z: <https://www.pcgamer.com/loading-screen-jam-celebrates-the-end-of-namcos-dumb-minigame-patent/>

- *IndieCade Award Winners in 2008* [online]. [cit. 2021-02-28]. Dostupné z: <https://web.archive.org/web/20141015101645/http://www.indiecade.com/games/awards/2008/>
- *Joysticky z kalkulaček, Indiana Jones a Palachův týden. Československo byla země herních kutilů.* iROZHLAS.cz [online]. [cit. 2021-02-28]. Dostupné z: https://www.irozhlas.cz/veda-technologie/technologie/jaroslav-svelch-pocitacove-hry-videohry-ceskoslovensko-totalita_1905301332_zlo
- JUNGAR, Eirik. *Streaming Video Games: Copyright Infringement or Protected Speech?* Press Start [online]. University of Glasgow: HATII, 7. 12. 2016, 3(2). s. 31 [cit. 2021-02-28]. ISSN 2055-8198. Dostupné z: <https://press-start.gla.ac.uk/index.php/press-start/article/view/63>
- KASER, Rachel. *7 Examples of Immersive and Inventive Video Game HUDs.* MUO [online]. 30. 3. 2016 [cit. 2021-02-25]. Dostupné z: <https://www.makeuseof.com/tag/immersive-inventive-video-game-huds/>
- *Kingdome Come: Deliverance End User License Agreement.* [online]. [cit. 2021-02-28]. Dostupné z: <https://www.kingdomcomerpg.com/cs/eula>
- KUČEROVÁ, Dita. *Aplikace mezinárodních úmluv podle čl. 10 Ústavy ČR.* In: Dny práva 2011 [online]. 2011, s. 9-11 [cit. 2021-02-28]. ISBN 978-80-210-5913-9. Dostupné z: https://www.law.muni.cz/sborniky/dny_prava_2011/files/prispevky/05%20Rodina/08%20DITA%20Kucerova.pdf
- LEE, Helen A. *Why E.T. Is Considered The 'Worst Video Game In History'.* Looper [online]. 31. 8. 2020 [cit. 2021-02-28]. Dostupné z: <https://www.looper.com/242031/why-e-t-is-considered-the-worst-video-game-in-history/>
- *Legal Jibber Jabber.* Riot Games [online]. [cit. 2021-02-28]. Dostupné z: <https://www.riotgames.com/en/legal>
- *Lhůta pro zavedení Směrnice o autorském právu na jednotném digitálním trhu je v polovině. Co úprava přinese v praxi?* Frank Bold Advokáti [online]. [cit. 2021-02-28]. Dostupné z: <https://www.fbadvokati.cz/cs/clanky/5385-lhuta-pro-zavedeni-smernice-o-autorskem-pravu-na-jednotnem-digitalnim-trhu-je-v-polovine-co-uprava-prinese-v-praxi>
- MARFO, Natalie. *Playing Fair: Youtube, Nintendo, and the Lost Balance of Online Fair Use.* Brooklyn Journal of Corporate, Financial & Commercial Law [online]. 1. 5. 2019,

- 13(2) [cit. 2021-02-28]. Dostupné z: <https://brooklynworks.brooklaw.edu/bjcfcl/vol13/iss2/6>
- MAYSENHÖLDER, Peter. *Jednotný evropský patent – kvůli Německu se sen nesplní*. Právní prostor [online]. 19. 03. 2021 [cit. 2021-04-21]. Dostupné z: <https://www.pravniprostor.cz/clanky/mezinarodni-a-evropske-pravo/jednotny-evropsky-patent-kvuli-nemecku-se-sen-zatim-nesplni>
 - MCCORMICK, Rich. *PewDiePie and other YouTubers took money from Warner Bros. for positive game reviews*. The Verge [online]. 12. 6. 2016 [cit. 2021-02-28]. Dostupné z: <https://www.theverge.com/2016/7/12/12157310/pewdiepie-youtubers-sponsored-videos-ftc-warner-bros>
 - MESSNER, Steven. *Epic Games Sues Creator Of "Powerful" Paragon Hack*. RPS [online]. 21. 6. 2016 [cit. 2021-02-28]. Dostupné z: <https://www.rockpapershotgun.com/paragon-hacks-lawsuit>
 - *Minecraft End User License Agreement*. Minecraft.net [online]. [cit. 2021-02-28]. Dostupné z: <https://www.minecraft.net/en-us/eula/>
 - NULÍČEK, Michal, Jan TOMÍŠEK a Ondřej KAŠPAR. *Legislativní změny v oblasti prodeje zboží a poskytování digitálního obsahu*. EPRAVO.CZ [online]. 16. 4. 2020 [cit. 2021-04-21]. Dostupné z: <https://www.epravo.cz/top/clanky/legislativni-zmeny-v-oblasti-prodeje-zbozi-a-poskytovani-digitalniho-obsahu-110998.html>
 - *Ochranná známka Amanita Design*. In: European Union Intellectual Property Network [online]. [cit. 2021-02-28]. Dostupné z: <https://www.tmdn.org/tmview/#/tmview/detail/CZ500000000498733>
 - *Ochranná známka Kingdome Come Deliverance (logo)*. In: European Union Intellectual Property Network [online]. [cit. 2021-02-28]. Dostupné z: <https://www.tmdn.org/tmview/#/tmview/detail/CZ500000000553270>
 - *Ochranná známka Kingdome Come Deliverance (název)*. In: European Union Intellectual Property Network [online]. [cit. 2021-02-28]. Dostupné z: <https://www.tmdn.org/tmview/#/tmview/detail/CZ500000000553269>
 - *Ochranná známka Pikachu*. In: European Union Intellectual Property Network [online]. [cit. 2021-02-28]. Dostupné z: <https://www.tmdn.org/tmview/#/tmview/detail/US500000075416893>

- *Ochranná známka Pokémon („Gotta Catch 'Em All“)*. In: European Union Intellectual Property Network [online]. [cit. 2021-02-28]. Dostupné z: <https://www.tmdn.org/tmview/#/tmview/detail/WO500000001526924>
- *Ochranná známka Warhorse*. In: European Union Intellectual Property Network [online]. [cit. 2021-02-28]. Dostupné z: <https://www.tmdn.org/tmview/#/tmview/detail/CZ500000000491688>
- OLOMAN, Jordan. *Is our obsession with video game remakes hurting the potential for new ideas?* NME [online]. 22. 5. 2020 [cit. 2021-02-28]. Dostupné z: <https://www.nme.com/features/whats-wrong-with-video-game-remakes-2673938>
- ORLAND, Kyle. *How certification requirements are holding back console gaming*. Ars Technica [online]. 2012 [cit. 2021-02-25]. Dostupné z: <https://arstechnica.com/gaming/2012/07/how-certification-requirements-are-holding-back-console-gaming/>
- *Orphan Works Database*. EUIPO [online]. [cit. 2021-02-28]. Dostupné z: <https://euipo.europa.eu/ohimportal/en/web/observatory/orphan-works-db>
- *Podání patentu trvá téměř čtyři roky. Záleží na kvalitě přihlášky*. BusinessInfo.cz [online]. 12. 4. 2018 [cit. 2021-02-28]. Dostupné z: <https://www.businessinfo.cz/clanky/podani-patentu-trva-temer-ctyri-roky-zalezi-na-kvalite-prihlasky/>
- *Podání přihlášky (ochranná známka)*. EUIPO [online]. [cit. 2021-02-28]. Dostupné z: <https://euipo.europa.eu/ohimportal/cs/apply-now>
- *Podání přihlášky (průmyslový vzor)*. EUIPO [online]. [cit. 2021-02-28]. Dostupné z: <https://euipo.europa.eu/ohimportal/cs/rcd-apply-now>
- POLÁCH, Zdeněk. *Minulost a současnost české herní scény*. Bonusweb.cz [online]. 2. 9. 2001 [cit. 2021-02-28]. Dostupné z: https://www.idnes.cz/hry/magazin/minulost-a-soucasnost-ceske-herni-sceny.A010829_historieczsceny_bw
- POOLE, Stuart. *The renaissance and evolution of indie games*. VentureBeat [online]. 16. 12. 2020 [cit. 2021-02-28]. Dostupné z: <https://venturebeat.com/2020/12/16/the-renaissance-and-evolution-of-indie-games/>
- *Porting*. In: Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2021-02-25]. Dostupné z: <https://en.wikipedia.org/wiki/Porting>
- PROS, Marek. *Videohry jsou největší kulturní export Česka, tvrdí odborník*. Aktuálně.cz [online]. 4. 3. 2014 [cit. 2021-02-28]. Dostupné z: <https://magazin.aktualne.cz/svelch->

hry-jsou-nejvetsi-kulturni-export-ceske-republiky/r~8398882ca2d911e3b7290025900fea04/

- RAMOS, Andy, Laura LÓPEZ, Anxo RODRÍGUEZ, Tim MENG a Stan ABRAMS. *The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches* [online]. 2013. [cit. 2021-02-25]. Dostupné z: https://www.wipo.int/export/sites/www/copyright/en/creative_industries/pdf/video_games.pdf
- *Redakční anketa: 15 nejlepších českých her*. Games.tiscali.cz [online]. 18. 9. 2019 [cit. 2021-02-28]. Dostupné z: <https://games.tiscali.cz/tema/redakcni-anketa-15-nejlepsich-ceskych-her-333415>
- *Review Process*. Steamworks Documentation [online]. [cit. 2021-02-25]. Dostupné z: https://partner.steamgames.com/doc/store/review_process
- ROBINSON, Andy. *Warner Bros. receives criticism for patenting Shadow of Mordor's Nemesis System*. VGC [online]. 6. 2. 2021 [cit. 2021-02-28]. Dostupné z: <https://www.videogameschronicle.com/news/warner-bros-receives-criticism-for-patenting-shadow-of-mordors-nemesis-system/>
- SADLER, Pete. *Tips for patenting computer games in Europe*. Reddie & Grose [online]. 12. 1. 2015 [cit. 2021-02-28]. Dostupné z: <https://www.reddie.co.uk/2015/01/12/tips-for-patenting-computer-games-in-europe/>
- SCHEUER, Jan. *Patentovatelnost počítačových programů – evropská perspektiva*. Revue pro právo a technologie. s. 13 [online]. [cit. 2021-02-28]. Dostupné z: <https://journals.muni.cz/revue/article/viewFile/5001/pdf>
- SMOLKA, Lucie. *Smlouvy v transferu technologií: dohoda o mlčenlivosti*. Právní prostor [online]. 23. 9. 2020 [cit. 2021-02-28]. Dostupné z: <https://www.pravniprostor.cz/clanky/obcanske-pravo/smlouvy-v-transferu-technologiei-dohoda-o-mlcenlivosti>
- STEPHENSON, Brad. *Twitch: Everything You Need to Know*. Lifewire [online]. 10. 11. 2020 [cit. 2021-02-28]. Dostupné z: <https://www.lifewire.com/what-is-twitch-4143337>
- *Summary of the Berne Convention for the Protection of Literary and Artistic Works (1886)*. WIPO [online]. [cit. 2021-02-28]. Dostupné z: https://www.wipo.int/treaties/en/ip/berne/summary_berne.html

- *The Explosive Growth of Esports*. Berkeley Economic Review [online]. 24. 10. 2018 [cit. 2021-02-28]. Dostupné z: <https://econreview.berkeley.edu/the-explosive-growth-of-esports/>
- *The International Design System: The Hague System*. WIPO [online]. [cit. 2021-02-28]. Dostupné z: <https://www.wipo.int/hague/en/>
- *The International Patent System: The Patent Cooperation Treaty (PCT)*. WIPO [online]. [cit. 2021-02-28]. Dostupné z: <https://www.wipo.int/pct/en/>
- *The International Trademark System: The Madrid System*. WIPO [online]. [cit. 2021-02-28]. Dostupné z: <https://www.wipo.int/madrid/en/>
- TOFTEDAHL, Marcus. *Which are the most commonly used Game Engines?* Gamasutra [online]. 30. 9. 2019 [cit. 2021-02-25]. Dostupné z: https://www.gamasutra.com/blogs/MarcusToftedahl/20190930/350830/Which_are_the_most_commonly_used_Game_Engines.php
- *Topografie polovodičových výrobků*. Úřad průmyslového vlastnictví [online]. 1. 8. 2012 [cit. 2021-02-28]. Dostupné z: <https://www.upv.cz/cs/prumyslova-prava/topografie-polovodicovych-vyrobku.html>
- TRAN, Viet. *Český herní průmysl má miliardové obraty, válčuje film i televizi*. Echo24.cz [online]. 24. 6. 2020 [cit. 2021-02-28]. Dostupné z: <https://echo24.cz/a/S9QFH/cesky-herni-prumysl-ma-miliardove-obraty-valcuje-film-i-televizi>
- *Unified Patent Court: Entry into force*. In: Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2021-02-28]. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Unified_Patent_Court#Entry_into_force
- *Úřad Evropské unie pro duševní vlastnictví (EUIPO)*. Evropská unie [online]. [cit. 2021-02-28]. Dostupné z: https://europa.eu/european-union/about-eu/agencies/euipo_cs
- *Valve Video Policy*. Steam [online]. [cit. 2021-02-28]. Dostupné z: https://store.steampowered.com/video_policy
- *Východiska Dohody TRIPS*. Ministerstvo průmyslu a obchodu [online]. 12. 5. 2010 [cit. 2021-02-28]. Dostupné z: <https://www.mpo.cz/dokument6336.html>
- *Who Owns My Game Mod?* Odin Law and Media [online]. [cit. 2021-02-28]. Dostupné z: <https://odinlaw.com/who-owns-my-game-mod/>
- *WIPO-Administered Treaties*. WIPO [online]. [cit. 2021-02-28]. Dostupné z: <https://www.wipo.int/treaties/en/>

- WOOD, Rhys. *Warner Bros.' Nemesis patent is terrible for the games industry - here's why*. TechRadar [online]. 13. 2. 2021 [cit. 2021-02-28]. Dostupné z: <https://www.techradar.com/news/warner-bros-nemesis-patent-is-terrible-for-the-games-industry-heres-why>

Seznam použitých právních předpisů

- Bernská úmluva o ochraně literárních a uměleckých děl
- Gesetz über Urheberrecht und verwandte Schutzrechte (Urheberrechtsgesetz)
- Pařížská úmluva na ochranu průmyslového vlastnictví
- Směrnice Evropského parlamentu a Rady 2009/24/ES o právní ochraně počítačových programů
- Směrnice Evropského parlamentu a Rady 96/9/ES o právní ochraně databází
- Smlouva o fungování Evropské unie
- U.S. Copyright Act (17 U.S. Code)
- Ústavní zákon č. 1/1993 Sb., Ústava České republiky
- WIPO Copyright Treaty
- WTO: Dohoda o obchodních aspektech práv duševního vlastnictví (TRIPS)
- Zákon č. 121/2000 Sb., o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon)
- Zákon č. 207/2000 Sb., o ochraně průmyslových vzorů a o změně zákona č. 527/1990 Sb., o vynálezech, průmyslových vzorech a zlepšovacích návrzích, ve znění pozdějších předpisů
- Zákon č. 441/2003 Sb., o ochranných známkách a o změně zákona č. 6/2002 Sb., o soudech, soudcích, přísedících a státní správě soudů a o změně některých dalších zákonů (zákon o soudech a soudcích), ve znění pozdějších předpisů (zákon o ochranných známkách)
- Zákon č. 527/1990 Sb., o vynálezech, průmyslových vzorech a zlepšovacích návrzích
- Zákon č. 529/1991 Sb., o ochraně topografií polovodičových výrobků
- Zákon č. 89/2012 Sb., Občanský zákoník

Seznam použité judikatury

- Rozhodnutí Nejvyššího soudu Československé republiky ze dne 2. 12. 1938, sp. zn. Rv I 330/38
- Rozhodnutí odvolacího senátu EPO ze dne 2. 6. 2006, sp. zn. T 0928/03
- Rozhodnutí odvolacího senátu EPO ze dne 3. 5. 2013, sp. zn. T 0188/11
- Rozhodnutí odvolacího senátu EPO ze dne 6. 2. 2009, sp. zn. T 0012/08
- Rozhodnutí Supreme Court of the United States ze dne 27. 3. 1991 ve věci *Feist Pubs., Inc. v. Rural Tel. Svc. Co., Inc.*, sp. zn. 499 U.S. 340 (1991)
- Rozhodnutí U.S. Court of Appeals for the Second Circuit ze dne 10. 11. 1930 ve věci *Nichols v. Universal Pictures Corporation*, sp. zn. 45 F.2d 119 (2d Cir. 1930)
- Rozhodnutí U.S. Court of Appeals for the Seventh Circuit ze dne 11. 4. 1983 ve věci *Midway Mfg. Co. v. Artic Intern., Inc.*, sp. zn. 704 F.2d 1009 (7th Cir. 1983)
- Rozhodnutí U.S. Court of Appeals for the Seventh Circuit ze dne 2. 3. 1982 ve věci *Atari, Inc. v. North American Philips Consumer Elecs. Corp.*, sp. zn. 672 F.2d 607 (7th Cir. 1982)
- Rozhodnutí U.S. Court of Appeals, District of Columbia Circuit ze dne 20. 11. 1992 ve věci *Atari Games Corp. v. Oman*, sp. zn. 979 F.2d 242 (D.C. Cir. 1992)
- Rozhodnutí U.S. Court of Appeals, District of Columbia Circuit ze dne 20. 11. 1992 ve věci *Atari Games Corp. v. Oman*, sp. zn. 979 F.2d 242 (D.C. Cir. 1992)
- Rozhodnutí U.S. District Court for the District of Columbia ze dne 25. 5. 1988 ve věci *Atari Games Corp. v. Oman*, sp. zn. 693 F. Supp. 1204 (D.D.C. 1988)
- Rozhodnutí U.S. District Court for the Northern District of Illinois ze dne 10. 3. 1982 ve věci *Midway Mfg. Co. v. Artic Intern., Inc.*, sp. zn. 547 F. Supp. 999 (N.D. Ill. 1982)
- Rozhodnutí United States Court of Appeals for the Third Circuit ze dne 30. 8. 2005 ve věci *KAY BERRY, INC. Appellant v. TAYLOR GIFTS, INC.; Bandwagon, Inc.*, sp. zn. 421 F.3d 199 (3d Cir. 2005)
- Rozsudek Nejvyššího soudu ČR ze dne 24. 6. 2015, sp. zn. 30 Cdo 360/2015
- Rozsudek Soudní dvora Evropské unie ze dne 23. 1. 2014 ve věci C-355/12
- Rozsudek Soudního dvora Evropské unie ze dne 22. 12. 2010 ve věci C-393/09
- Usnesení Nejvyššího soudu ČR ze dne 19. 10. 2016, sp. zn. 5 Tdo 1271/2016
- Usnesení Nejvyššího soudu ČR ze dne 8. 10. 2014, sp. zn. 5 Tdo 171/2014

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 navržením možných řešení.

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

Protection of Computer Games and Video Games

Abstract

The topic of this thesis is the legal protection of computer games and video games. Its main goal is to analyse the Czech law of video game protection and to figure out if the current state of legislation is sufficient enough considering the quick growth of the gaming industry by comparing it to the legislation in other countries and pondering *de lege ferenda* possibilities. The secondary goal of this study is to serve as a brief and practical guide for game creators who are having a hard time with regards to legal protection of their own creations. The thesis does not only revolve around the Czech national law, but it also deals with international law and Community law upon which the Czech law is based.

The thesis is divided into six parts. The first part lays down the main goals of the study and possible ways of achieving them. The second part goes through the most important theoretical concepts, terminology and video game history, through which it introduces the reader to video games. The third part focuses on international treaties potentially applicable to video game protection, on the US law, and finally on the European Union law and the law in a few specific European countries. The fourth part introduces in detail all the possible legal forms of video game protection within the Czech law, from copyright law, through industrial property law, all the way to general civil law protection. It also focuses on some of the most common contracts with which a game maker might come into contact while working on a video game and offers some advice as to how to avoid potential legal issues. The most important contract introduced here is the so-called End User License Agreement. The fifth part looks at the topic of fair use doctrine and its continental law equivalent the derivative works, specifically in the context of streaming and modding, and it goes over some ambiguities of the current legislation in this area. Finally, the closing part sums up all the findings and reaches a conclusion with regards to (not only) the Czech legal protection of video games while also offering some possible solutions to the mentioned issues.

Keywords: video game, copyright law, End User License Agreement