



POSUDEK VEDOUCÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

Jméno diplomanta:	Lukáš Kamenický
Téma práce:	Ochrana počítačových her a videoher
Rozsah práce:	Celkem 73 stran, vlastní text práce od Úvodu po Závěr včetně poznámek pod čarou 56 stran -více než minimálních 108000 znaků vč. mezer (konkrétně 157571)
Datum odevzdání práce:	23. dubna 2021 (v elektronické podobě)

1. Aktuálnost (novost) tématu

Jde o velmi aktuální téma zaměřené na aspekty právní ochrany počítačových her a videoher. Zvolenému tématu stále není přes globální dosah a potenciál videoherního trhu věnována z hlediska právního v české literatuře dostatečná pozornost. Lze je tak považovat za velmi vhodné nejen z pohledu právní vědy, ale též aplikační právní praxe.

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

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

3. Formální a systematické členění práce

Diplomant práci člení na šest kapitol, z nichž některé jsou dále děleny do podkapitol a oddílů: 1. Úvod, 2. Teoretická a historická východiska, 3. Právní úprava videoher na mezinárodní úrovni, 4. Videohra v kontextu českého právního prostředí, 5. Odvozená díla a doktrína Fair Use, 6. Závěr; dále práce obsahuje Zdroje, Abstrakt a klíčová slova v českém jazyce, Abstract a klíčová slova v anglickém jazyce, Titulní stranu, Prohlášení, Poděkování a Obsah.

4. Vyjádření k práci

Diplomant se v diplomové práci věnuje se zřejmou znalostí tematiky (nejen jako hráč, ale i herní vývojář) rozbor problematiky videoher z pohledu práv duševního vlastnictví, zejména práva autorského, se zaměřením na základní cíle uvedené v úvodu - tedy analýzu aktuální právní úpravy, zejména české, za účelem zjištění její (ne)dostatečnosti v současné době s uvedením případně zjištěných nedostatků a potažmo srozumitelný a praktický přehled možností ochrany videoher zvláště pro tvůrce videoher. V práci se diplomant zabývá stavem právní úpravy v ČR, jejím srovnáním s úpravou videoher v jiných státech, a to nejen systému práva kontinentálního, ale i práva angloamerického. S ohledem na šíři tématu byl diplomant nucen omezit svou pozornost na nejdůležitější instituty autorskoprávní a průmyslověprávní ochrany, vhodně doplněné praktickými příklady a judikaturou s upozorněním na související aktuální problémy. V rámci výkladu se zabývá též problematikou smluvní, zásadní pro herní vývojáře (zejména smlouvy NDA a EULA, popř. smlouvy

s distributory) včetně možnosti řešení příp. problémů. Zmiňuje též odvozená díla vznikající v rámci aktivity hráčů (streaming a Let's Play videa, či modding) a s tím související instituty zákonných licencí a doktrínu fair use. Stěžejní jsou výklady o možnostech právní ochrany videoher a jejich právní povaze coby počítačového programu či audiovizuálního díla v ČR, i pod dojmem různého přístupu v jednotlivých zemích. Diplomant na základě provedené analýzy shledal autorskoprávní ochranu jako v zásadě dostatečnou. S ohledem na v zásadě celosvětovou absenci zohlednění podstaty videoher, již je komplexnost a interaktivita, a trendy v rámci WIPO, dospěl k závěru vhodnosti zakotvení nového právního institutu videoher coby díla *sui generis*, a to na úrovni celosvětové (minimálně na úrovni EU).

5. Kritéria hodnocení práce

Splnění cíle práce	ano
Logická stavba práce	ano, ve prospěch přehlednosti a srozumitelnosti
Samostatnost při zpracování tématu včetně zhodnocení práce z hlediska plagiátorství	diplomant osvědčil samostatnost při zpracování tématu, tomu odpovídá i výsledek kontroly na plagiáty – vygenerovaný protokol z 25. dubna 2021: počet podobných dokumentů: 526 s nejvyšší dosaženou mírou podobnosti: < 5 %
Práce se zdroji (využití cizojazyčných zdrojů) včetně citací	řádná, včetně pramenů evropského a mezinárodního práva a judikatury, s využitím českých a zejména cizojazyčných zdrojů
Hloubka provedené analýzy (ve vztahu k tématu)	dostatečná hloubka provedené analýzy zahrnující jak rovinu právní, tak věcné souvislosti týkající se tématu videoher. Lze shrnout, že práce uvádí logický výklad zkoumané problematiky obsahující též řadu vlastních závěrů a názorů autora včetně úvah <i>de lege ferenda</i> . Autor se v práci zabývá otázkami, na které v současné době neexistuje jednotný názor, příp. názor zcela chybí. Práce je způsobilá obhajoby. Lze konstatovat, že se autorovi podařilo splnit cíle, kterého chtěl dosáhnout, a že svou práci prokázal nejen teoretické právní znalosti včetně samostatnosti při zpracování tématu.
Úprava práce (text, grafy, tabulky)	řádná
Jazyková a stylistická úroveň	srozumitelná, čtivá, nikoli na úkor odborné úrovně

6. Připomínky a otázky k zodpovězení při obhajobě

Doporučení/nedoporučení k obhajobě	doporučuji k obhajobě
Otázka k obhajobě	zaměřte se na klasifikaci videoher jako děl audiovizuálních ve smyslu § 62 odst. 1 autorského zákona, zejména splnění znaku „řady zaznamenaných spolu souvisejících obrazů“
Navržený klasifikační stupeň	výborně

V Praze dne 25. května 2021

JUDr. Irena Holcová
vedoucí diplomové práce