



# Ústav autorského práva, práv průmyslových a práva soutěžního PRÁVNICKÉ FAKULTY UNIVERZITY KARLOVY V PRAZE

116 40 Praha 1, nám. Curieových 7, telefon (+420) 221 005 111

Institute of Copyright, Industrial  
Property Rights and Competition Law  
of the Law Faculty  
of Charles University Prague

Institut für Urheberrecht,  
gewerbliche Schutzrechte  
und Wettbewerbsrecht  
der Karls-Universität in Prag

<b>POSUDEK VEDOUcí DIPLOMOVÉ PRÁCE</b>	
Diplomant:	<b>Ludovít Holbík</b>
Název práce:	<b>Autorskoprávní ochrana herního softwaru</b>
Rok odevzdání práce:	<b>2015</b>
Vedoucí práce:	<b>JUDr. Irena Holcová</b>
Oponentka práce:	<b>JUDr. Veronika Křest'ánová, Dr.</b>
Úvod posudku:	Autor si zvolil za téma své práce velmi aktuální a současně zřídka v науce i praxi řešenou problematiku autorskoprávní ochrany herního softwaru s cílem zaměřit se na aspekty typické pro počítačové hry, resp. videohry coby specifický druh autorského díla, které je odlišují od jiných děl, zejména klasických počítačových programů. Zvolené téma lze považovat za velmi vhodné nejen z pohledu právní vědy, ale též aplikační právní praxe.
Rozsah práce:	80 stran
Obsah práce:	Práce je rozdělena do 12 kapitol, dále dělených do podkapitol a oddílů: 1. Úvod; 2. Odborná terminologie; 3. Autorskoprávní terminologie; 4. Klasifikace videoher; 5. Obsah autorských práv; 6. Porovnání jednotlivých národních úprav; 7. Judikatura; 8. Vybrané otázky v oblasti videoher; 9. Pirátství a právní ochrana videoher; 10. Videoherní licence; 11. Závěr – Úvahy de lege ferenda; 12. Zdroje. Práce dále kromě Obsahu obsahuje Abstrakt/Abstracts a Klíčová slova/ Keywords v českém a anglickém jazyce.
Zhodnocení práce po obsahové stránce:	Ludovít Holbík se v diplomové práci věnuje se zřejmou znalostí tématiky autorskoprávní ochrany herního softwaru se zaměřením na jeho specifika. V prvních kapitolách vymezuje základní pojmy nezbytné pro další analýzu, a to jak z hlediska odborného (zejména počítačový program, herní software, kde se s ohledem na absenci ustáleného pojmu pro počítačové programy, jejichž účelem je interaktivní zábava, pokouší o vlastní pojmové vymezení, videohry, grafické uživatelské rozhraní, Look & feel), tak i autorskoprávního (autor, dílo, počítačový program). Autor na základě provedené analýzy dospívá k závěru, že jím původně zvolený pojem herní software je méně výstižný než pojem videohra, jak je vnímán v zahraniční literatuře, a volí pro další výklad tento pojem. Autor v práci porovnává možnost právní klasifikace videoher z hlediska autorského zákona - jako počítačového programu, díla audiovizuálního, a databáze. Na základě důkladné analýzy autor dospívá k závěru, že audiovizuální díla ani databáze pojmově neodpovídají povaze videoher, popř. této povaze odpovídají jen zčásti a že ani možnost klasifikace videoher jako počítačových programů, která v praxi převažuje, není správná, neboť autorskoprávní ochrana počítačového programu se kromě vyjádření ve zdrojovém či strojovém kódu nevztahuje na další prvky videohry, zejména jejich audiovizuální obsah, interaktivitu či funkcionalitu. Autor

	<p>nakonec dospívá k závěru, že videohry jsou s ohledem na jejich povahu dílem sui generis. Ostatně i většina zemí s rozvinutým videoherním průmyslem se nejčastěji přiklání k tomuto závěru, tedy že videohry jsou dílem sui generis, které vykazuje společné znaky s některými druhy děl výslovně uvedenými v zákoně (např. Belgie, Dánsko, Francie, Německo a Švédsko, USA, Japonsko, Brazílie, Egypt a Indie). Se závěry autora, pokud jde o povahu videoher, lze souhlasit. Za značný přínos práce lze též považovat rozbor pojmů Look &amp; feel a GUI a zdůraznění nezbytnosti jejich odlišování – v této souvislosti autor mj. podrobuje kritice jedno z klíčových soudních rozhodnutí v této oblasti - Rozsudek SDEU (třetího senátu) ze dne 22. 12. 2010, ve věci C-393/09, Bezpečnostní softwarová asociace – Svaz softwarové ochrany proti Ministerstvu kultury, kdy se podle autora v některých případech „SDEU záměrně vyhýbá odpovědím, a nechává tak volnou ruku pro konfliktní výklady a spekulace ohledem významu pojmů“. Autor v práci (v šesté kapitole) porovnává též vybrané národní úpravy z hlediska několika různých variant právní klasifikace videoher – Německo, Jižní Korea, Kanada, dále pak uvádí zásadní judikaturu pro videohry, a to jak rozhodnutí SDEU, tak rozhodnutí soudů amerických. Zabývá se též dílčími otázkami videoher-doktrínou „fair use“, doktrínou „Scène à faire“, problematikou herního engine, modů, herních bugů, aj. Práce obsahuje též popis právní ochrany videoher a problému pirátství, jakož i videoherních licencí. Lze shrnout, že práce uvádí logický výklad zkoumané problematiky s řadou vlastních závěrů a názorů autora, s nimiž lze souhlasit (zejména pokud jde o právní povahu videoher a posouzení právní povahy GUI a Look &amp; feel). Autor se v práci zabývá řadou otázek, na které v současné době neexistuje jednotný názor, či zcela chybí. Jde o analýzu nad rámec běžných zatím dostupných výkladů. Lze konstatovat, že se Ludovítu Holbíkovi podařilo splnit cíl, kterého chtěl dosáhnout, a že svou práci prokázal nejen teoretické právní znalosti včetně samostatnosti při zpracování tématu.</p>
<p>Zhodnocení práce po formální stránce, vč. pracovních metod:</p>	<p>Autorem zvolené členění diplomové práce odpovídá jak obsahu práce, tak i její formě, stejně tak použitý právní jazyk. Z práce je patrné, že se autor seznámil s dostupnou odbornou literaturou. Autor použil zejména analytickou vědeckou metodu, též komparativní, místy pak popisnou. Pozitivně lze hodnotit též poznámkový aparát.</p>
<p>Celkové hodnocení práce:</p>	<p>Diplomová práce nesporně splňuje jako celek, tedy jak z hlediska obsahového, tak i formálního, požadavky kladené na práci diplomovou, s významem i pro aplikační praxi a je způsobilá obhajoby. Lze konstatovat, že práce může být užita jako část práce rigorózní.</p>
<p>Zadání pro obhajobu:</p>	<p>Zaměřte se na otázku rozdílů právní povahy GUI a Look &amp; feel.</p>
<p>Navržený klasifikační stupeň:</p>	<p>V závislosti na průběhu a výsledku ústní obhajoby předběžně hodnotím práci známkou výborně.</p>
<p>Praha dne 5. 1. 2016</p>	<p style="text-align: right;">_____ JUDr. Irena Holcová vedoucí diplomové práce</p>