

UNIVERZITA KARLOVA V PRAZE

PRÁVNICKÁ FAKULTA

ÚSTAV PRÁVA AUTORSKÉHO, PRÁV PRŮMYSLOVÝCH A PRÁVA SOUĚŽNÍHO

AUTORSKOPRÁVNÍ OCHRANA HERNÍHO SOFTWARE

Ľudovít Holbík

Vedoucí diplomové práce: JUDr. Irena Holcová

Datum uzavření rukopisu: 17. 12. 2015

Čestné prohlášení

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci na téma „Autorskoprávní ochrana herního softwaru“ vypracoval samostatně, všechny použité prameny a literatura byly řádně citované a práce nebyla využita k získání jiného nebo stejného titulu.

V Praze dne 17. 12. 2015

Ľudovít Holbík

Poděkování

Na tomto místě chci poděkovat vedoucí mé diplomové práce, paní doktorce Ireně Holcové za její čas, cenné rady a ochotu v průběhu celé naší spolupráce.

Obsah

1. Úvod.....	- 4 -
1.1. Pár slov na úvod	- 4 -
1.2. Cíl práce	- 5 -
1.3. Krátký exkurs do historie videoher	- 6 -
2. Odborná terminologie	- 9 -
2.1. Počítačový program	- 9 -
2.2. Software	- 10 -
2.3. Herní software	- 10 -
2.4. Videohry.....	- 12 -
2.5. Grafické uživatelské rozhraní	- 13 -
2.6. Look & feel	- 14 -
2.7. Shrnutí	- 14 -
3. Autorskoprávní terminologie	- 16 -
3.1. Autor	- 16 -
3.2. Dílo.....	- 16 -
3.3. Počítačový program v autorském právu.....	- 17 -
3.4. Autorskoprávně nechráněné prvky	- 18 -
4. Klasifikace videoher	- 19 -
4.1. Videohra jako počítačový program	- 19 -
4.2. Videohra jako audiovizuální dílo	- 20 -
4.3. Videohra jako databáze	- 21 -
4.4. Videohra jako dílo sui generis.....	- 22 -
5. Obsah autorských práv.....	- 24 -
5.1. Práva osobnostní	- 24 -
5.2. Práva majetková	- 24 -
5.2.1. Rozmnožování	- 25 -
5.2.2. Rozšiřování	- 27 -
5.2.3. Pronájem	- 27 -
5.2.4. Půjčování	- 28 -

5.2.5. Vystavování	- 28 -
5.2.6. Sdělování veřejnosti.....	- 29 -
5.2.7. Živé provozování a jeho přenos.....	- 29 -
6. Porovnání jednotlivých národních úprav	- 30 -
6.1. Německo	- 30 -
6.2. Jižní Korea	- 31 -
6.3. Kanada.....	- 32 -
7. Judikatura.....	- 33 -
7.1. Rozhodnutí SDEU ve věci C-393/09 Bezpečnostní softwarová asociace v. Svaz softwarové ochrany proti Ministerstvu kultury.....	- 33 -
7.2. Rozhodnutí SDEU ve věci C-355/12 Nintendo v. PC Box Srl a 9Net Srl..	- 35 -
7.3. Rozhodnutí SDEU ve věci C-406/10 SAS Institute Inc. v. World Programming Ltd.....	- 37 -
7.4. Rozhodnutí U.S. Court of Appeals ve věci 669 F.2d 852 Stern electronics, Inc v. Harold Kaufman d/b/a Bay Coin, et al.	- 38 -
8. Vybrané otázky v oblasti videoher	- 40 -
8.1. Porovnání výjimek a omezení autorského práva a doktríny „fair use“.....	- 40 -
8.2. Doktrína „Scène à faire“	- 43 -
8.3. Abstraction - Filtration - Comparison test	- 44 -
8.4. Problematika herního enginu	- 46 -
8.5. Mody	- 47 -
8.6. Machinima.....	- 48 -
8.7. Let's Play	- 50 -
8.8. Architektura ve videohrách	- 52 -
8.9. Herní buggy.....	- 53 -
9. Pirátství a právní ochrana videoher	- 54 -
9.1. Pirátství	- 54 -
9.2. Právní ochrana poskytovaná autorským zákonem	- 56 -
9.3. Správněprávní ochrana videoher.....	- 57 -
9.4. Trestněprávní ochrana	- 58 -
9.5. Civilněprávní ochrana	- 59 -
9.6. Patentová ochrana	- 60 -
10. Videoherní licence	- 62 -

11.	Závěr – Úvahy de lege ferenda	- 66 -
12.	Zdroje.....	- 68 -
12.1.	Knihy	- 68 -
12.2.	Internetové zdroje a články	- 69 -
12.3.	Judikatura	- 73 -
12.4.	Předpisy	- 74 -

1. Úvod

1.1. Pár slov na úvod

Zvolit si téma diplomové práce není jednoduchá záležitost, zejména když studenta zajímá více otázek z různých právních odvětví. V mém případě však zvítězila problematika herního softwaru, a to hned z několika důvodů. Softwarové právo, do něhož tato problematika nepochybně spadá, považuji za nejzajímavější právní odvětví a také za velkou výzvu pro budoucí zákonodárnou činnost a aplikační praxi. Jedná se o relativně nové právní odvětví, ve kterém lze kromě nedostatečné legislativní úpravy vidět také nedostatky v publikační činnosti, a to zejména v českém právním prostředí.

Samotný herní software je pak pro mě srdcovou záležitostí, neboť patřím do generace lidí, která už takřkajíc „vyrostla“ na počítačových hrách. Ty se spolu s konzolovými hrami v současnosti těší vskutku nevídané oblibě. Jedná se o nejrychleji se rozvíjející odvětví zábavního průmyslu, které svým obratem už soupeří s průmyslem hudebním a filmovým. Ještě před pár dekádami se jednalo o neexistující oblast a v současnosti už rozpočty na nejznámější herní tituly pomalu sahají na úroveň rozpočtů nejdražších holywoodských filmů¹. V roce 2009 utratili hráči ve Velké Británii za videohry 1,73 miliardy liber, což o 0,5 miliardy liber překonává souhrnné tržby z britských kin a prodeje filmových DVD².

Grafické provedení her prošlo rychlým, téměř exponenciálním vývojem a dosáhlo vysoké úrovně realismu, která spolu s interaktivitou a dobrou hratelností činí z počítačových her silného konkurenta pro jiné formy zábavy. Pokud je hra ještě podepřena kvalitně zpracovaným příběhem, hráč má pocit, jakoby „hrál film“, prožíval umělecké dílo, do kterého může svým konáním či nekonáním zasahovat. S tak rychlým vývojem herního průmyslu se však pojí mnoho problémů v legislativní oblasti. Hry jako forma interaktivní zábavy mají svoje specifika, která mohou být těžko uchopitelná současnou právní úpravou. V rozvinutých západních zemích lze najít vcelku ustálenou

¹Pro porovnání: Náklady na vývoj hry Grand Theft Auto 5 činily 137 milionů dolarů (náklady na reklamu pak dalších 127 milionů dolarů). Rozpočet na oscarový Interstellar představoval sumu 160 milionů dolarů, na oscarový Inception 165 milionů dolarů. Zatím historicky nejvyšší náklady na vývoj měla hra Star Wars: Knights of the Old Republic společnosti Bioware z roku 2011 se svými 200 miliony dolarů, nejdražším filmem jsou pak Piráti z Karibiku: Na vlnách podivna s rozpočtem 379 milionů dolarů.

²Herní trh v zahraničí, Herniasociace.cz, [online]. [cit. 2015-10-26]. Dostupné z WWW: <<http://www.herniasociace.cz/hlavni-stranka/servis-pro-media/herni-trh-v-zahranici/>>

judikaturu a právní úpravu počítačových her, zatímco v českém právu se přístup k této oblasti pouze pomalu krystalizuje.

Při své práci jsem čerpal zejména z komentářů k autorskému zákonu, knihy Softwarové právo s podtitulem Praktický průvodce právní problematikou od Lukáše Jansy a Petra Otevřela, z výborné rigorózní práce Jaromíra Šavelky na téma Autorskoprávní ochrana funkcionality softwaru, z jednotlivých komentářů k autorskému zákonu, a to ze staršího komentáře od Iva Telece a Pavla Tůmy, dále z komentáře od Jana Kříže, Ireny Holcové, Veroniky Křesťanové a Jiřího Kordače a nakonec také z novějšího a stručnějšího komentáře od Heleny Chaloupkové a Petra Holého. Dále také z překvapivě bohaté publikační činnosti World Intellectual Property Organization (dále jen WIPO) na toto téma (Mastering the Game od Davida Greenspana, The Legal Status of Video Games od autorů Andy Ramos, Laura López, Anxo Rodriguez, Tim Meng a Stan Abrams a množství souvisejících odborných článků), z judikatury Soudního dvora Evropské unie, a dalších.

1.2. Cíl práce

Cílem této práce je vnést trochu světla do problematiky herního softwaru, zejména najít způsob, jak uchopit tuto problematiku z hlediska českého práva. Videoherní průmysl je totiž jedním z nejrychleji rostoucích průmyslových odvětví v Česku³, přičemž jeho obrat činil v roce 2013 cca 2,5 miliardy Kč a neustále roste⁴. Jako autorovi je mi jasné, že se nejedná o jednoduchý úkol, obzvlášť ne pro studenta. Konkrétně bych se chtěl pokusit o bližší vymezení terminologie v této oblasti, o zodpovězení některých problematických otázek, které jsou typické pouze pro tento druh softwaru, porovnat právní úpravu videoher ve státech, které se touto problematikou zabývají víc, podrobněji rozebrat klíčovou judikaturu a na závěr sepsat některé úvahy de lege ferenda.

³*Ubisoft policy on YouTube videos*. Forums.ubi.com, 2013 [online]. [cit. 2015-09-13]. Dostupné z WWW: <<http://forums.ubi.com/showthread.php/773564-Ubisoft-policy-on-YouTube-videos#Ubisoft%20YouTube%20policy>>

⁴*Herní průmysl v ČR a SR vyrostl v roce 2013 o 6,4 procenta*. konzolista.tiscali.cz [online]. [cit. 2015-10-20]. Dostupné z WWW: <<https://konzolista.tiscali.cz/articles/onearticle?link=herni-prumysl-v-cr-a-sr-vyrostl-v-roce-2013-o-6-4-procenta-179658>>

1.3. Krátký exkurs do historie videoher

Dodnes je spornou otázkou, co lze považovat za první videohru. Jejich počátky sahají do roku 1947, kdy Thomas Goldsmith a Estl Mann vytvořili zařízení, které by mohlo být považováno za první videohru na světě. Jednalo se o takzvaný „Cathoderay tube amusement device“⁵. Tato poměrně jednoduchá hra fungovala na principu katodových trubic, které simulovaly odpálení střely na cíl. Hráčovým úkolem bylo ovládat dráhu a rychlost střely na CRT displeji tak, aby se mu úspěšně podařilo zlikvidovat letadlo. Koncept hry byl zjevně inspirován radary používanými za druhé světové války. Problémem bylo, že i když hra byla patentována svými autory, pro komerční užití nikdy nebyla určena.

V padesátých letech následovala hra OXO, což byla vlastně elektronická verze hry piškvorky, vyvinutá A.S. Douglasem. Známa se stala i hra „Tennisfortwo“ vytvořená Williamem Higinbothamem v roce 1958, která na rozdíl od legendárního Pongu zobrazovala tenisový kurt z boku. Ta je právě druhým kandidátem na titul první videohry. Videohry však až do konce šedesátých let zůstávají vášní několika univerzitních nadšenců, rozhodně se nejednalo o masovou záležitost, což podmiňovala i skutečnost, že hrací platformou byly stále obrovské a drahé počítače, které znemožňovaly jejich rozšíření mezi širší veřejnost.

Průlom nastal v sedmdesátých letech, která jsou nazývána „úsvitem zlatého věku“, neboť právě v této dekádě došlo k vytvoření první videohry pro komerční trh a rozšíření povědomí o videohrách jako takových. V roce 1972 je založena společnost Atari, která dala vzniknout první komerčně úspěšné hře Pong, jež v podstatě odstartovala automatovou mánii v USA. Dalšími známými herními tituly z této doby jsou SpaceInvaders, Asteroids, Night Driver a hra DeathRace, která jako první rozproudila diskuse o násilí ve hrách. Ty ostatně pokračují až dodnes. Vznikají také první přenosné videohry jako Microvision, TicTacToe a Mattel Auto-Race a první herní konzole jako Magnavox Odyssey.

Zajímavým způsobem byla řešena distribuce videoher. Zdrojové kódy her byly například tištěny v časopisech nebo novinách. Čtenáři si pak kód přepsali do počítače a přeložili do strojového kódu. Dalším způsobem byl prodej disků v igelitových taškách

⁵*Cathode-Ray Tube Amusement Device – The First Electronic Game* Classicgames.about.com [online].[cit. 2015-10-20]. Dostupné z WWW: <<http://classicgames.about.com/od/classicvideogames101/p/CathodeDevice.htm>>

prodáváných poštou nebo na pultech místních obchodů.

V osmdesátých letech jsou už videohry výnosným byznysem a kromě již vzpomínané firmy Atari vznikla i další známá videoherní společnost, která existuje dodnes – ElectronicArts. Dochází nejen k rozvoji herního softwaru, ale i hardwaru – na scénu přichází herní počítače Commodore 64 a ZX Spectrum. Hry dostávají další dimenzi – první hrou s 3D světem byl Battlezone z roku 1980. Ve stejném roce se objevuje i legendární Pac-Man, který dosahuje větší popularity než jakákoliv videohra předtím a je dnes už kultovním symbolem v herní komunitě. Technologický pokrok se projevuje i v distribuci. Hra DragonLair je první hrou, která je vydávána na laserdiscu⁶. Vznikl nový žánr videoher – adventury, který měl nejdříve podobu od jednoduchých textových adventur (Zorka – 1980) až po graficky propracovanou hru Elite, která se vyznačovala svobodným, šestistupňovým pohybem a přesvědčivým vektorovým světem. Za první síťovou hru je považován Snipes z roku 1983. Konkurencí PC/AT od IBM se staly Macintoshe, přičemž druhé zmiňované nabízely uživatelsky příjemnější vyšší pixelové rozlišení a jejich operační systém podporoval i grafické uživatelské rozhraní. IBM odpověděla VGA standardem ve svém PS/2 a udává tak prostor pro využití 256 barev. I v oblasti zvukové reprodukce došlo k značnému posunu. Zvukové karty se ke konci osmdesátých let stávají součástí osobních počítačů a umožňují tak mnohem věrnější reprodukci než jen hrubé pípání z PC reproduktoru.

Rozvoj her pokračuje i v devadesátých letech, kdy s pádem železné opony videohry pronikají i do Československa a později do Česka. S jejich příchodem je spojen i vznik časopisů, které se zabývají výhradně videohrami, a to zejména Excalibur, Level a Score. Dochází k rozdělení na hry počítačové a konzolové podle druhu hardwaru, na němž jsou provozovány. Právě v devadesátých letech dochází ke vzniku různých herních žánrů tak, jak je známe dnes – na Role playing videohry jako RPG, akční, adventury, simulátory, strategie, sportovní hry apod. V 90. letech byl kladen důraz na singleplayer, silný příběh, možnost multiplayeru často chyběla nebo byla chápána jako doplněk. V současnosti je to však rovnocenný prvek, který se díky internetu dostává stále víc a víc do popředí. Některé hry jsou pouze multiplayerové. Dochází také k masivnímu přechodu na 3D grafiku a s tím souvisejícímu masovému

⁶ Předchůdce Compact Discu (CD). Lišil se hlavně zhruba dvojnásobně větším poloměrem.

rozšíření samostatných grafických karet, jejichž hlavním účelem byl co nejlepší grafický zážitek z videohry. Objevují se hry na mobilních telefonech, díky kterým je arkádový žánr opět vzkříšen. Ty se právě v dnešní době těší stále větší a větší popularitě, s rozvojem hardwaru je možné hrát na mobilech hry, které by před dekádou byly považovány za grafické veledílo na počítačích.

Jak je vidět, k nalezení jsou různé žánry s různou mírou kvality, a to od sofistikovaných strategií až po jednoduchou zábavu.

2. Odborná terminologie

Hned na úvod je nutno vymezit nejdůležitější pojmy, které se v této práci budou často objevovat. Jedná se o pojmy „počítačový program“ a „videohra“. První z nich je upraven v autorském zákoně, druhý představuje moji vlastní snahu o vytvoření terminologie pro lepší pochopení této problematiky.

2.1. Počítačový program

Co vůbec je počítačový program? Existuje nějaký významový rozdíl mezi pojmy počítačový program a software?

Český zákon č. 121/200 Sb., o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (dále jen AutZ) pouze uvádí, že počítačový program se považuje za dílo, „*je-li původní v tom smyslu, že je autorovým vlastním duševním výtvořem*“⁷, které je chráněno jako dílo literární⁸. Počítačový program bývá také považován za věc bez hmotné podstaty, i když tento závěr je aktuálně předmětem odborných diskusí. V zákoně č. 89/2012 Sb., občanský zákoník (dále jen o.z.) se dočteme, že věci bez hmotné podstaty se rozumí práva, jejichž podstata to připouští, a jiné věci bez hmotné podstaty.⁹ Kromě tohoto vymezení však bližší definici počítačového programu v českém právním řádu nenalezneme. Určitým vodítkem nám v tomto případě bude směrnice 2009/24/ES o právní ochraně počítačových programů, podle níž jsou počítačovým programem „*programy v jakékoliv formě, včetně těch, které jsou součástí technického vybavení (hardware). Tento výraz zahrnuje rovněž přípravné koncepční práce vedoucí k vytvoření počítačového programu za podmínky, že povaha těchto prací v pozdější etapě umožní vytvoření počítačového programu.*“¹⁰ O něco dále šel v tomto ohledu slovenský autorský zákon. Jeho definice vymezuje počítačový program konkrétněji, a sice jako „*soubor příkazů a instrukcí použitých přímo, nebo nepřímo v počítači. Příkazy a instrukce mohou být napsané nebo vyjádřené ve zdrojovém nebo strojovém kódu. Neoddělitelnou součástí počítačového*

⁷ § 2 odst. 2 AutZ

⁸ § 65 odst. 1

⁹ § 496 odst. 2 o.z.

¹⁰ Směrnice Evropského parlamentu a Rady 2009/24/ES o právní ochraně počítačových programů

programu je i podkladový materiál potřebný pro jeho přípravu.¹¹ Počítačové programy se v odborné literatuře obvykle dělí¹² zejména na:

- Systémový software – zajišťuje chod počítače
- Aplikační software – umožňuje využívat počítač k aplikační činnosti.

2.2. Software

Software je naproti tomu pojmem širším, který „v sobě zahrnuje kromě počítačového programu též zejména dokumentaci, na kterou zvláštní právní úpravu nelze aplikovat“. Rozdíly lze najít i jinde. Podle publikace Petra Otevřela a Lukáše Jansy je pojem počítačový program „spíše právní praxí, jelikož autorský zákon používá právě tento pojem. Pojem software je naproti tomu zase užíván převážnou většinou osob pohybujících se v praktické oblasti informačních technologií.“¹³ Nicméně tyto pojmy jsou stále častěji ku prospěchu praxe používány v odborné literatuře jako synonyma. Ztotožňují se s tímto trendem a i v této práci se oba pojmy budou používat ve stejném významu.

2.3. Herní software

Při psaní této diplomové práce jsem se musel vypořádat se skutečností, že v českém právním řádu ani odborné literatuře se nevyskytuje žádný ustálený pojem, který by specificky sloužil k označení počítačových programů, jejichž účelem je interaktivní zábava, a dalších programů, jejichž cílem je vytvoření počítačových programů za účelem interaktivní zábavy. Tím mám na mysli jak počítačové hry, tak hry hrané na konzolích (jako jsou Playstation, Xbox, NintendoWii apod.), stále víc populární mobilní aplikace a potenciálně i jiné formy interaktivní zábavy mající potenciál „smíchat“ virtuální prostředí s realitou, které nás možná čekají v blízké budoucnosti. Příkladem může být zařízení Oculus Rift, které už vykročilo tímto směrem. Společnost Microsoft se rovněž netají podobnými ambicemi.¹⁴

¹¹ § 5 ods. 8 Slovenského AutZ

¹² ŠTĚDRŮŇ, B. *Ochrana a licencování počítačového programu*. Praha: Wolters Kluwer ČR, 2010, s. 43, ISBN 978-80-7357-555-7.

¹³ JANSÁ, L. – OTEVŘEL, P. *Softwarové právo – praktický průvodce právní problematikou*. 2. Vydání. Brno: Computer press, 2014, s. 31, ISBN 978-80-251-4201-1.

¹⁴ *Oculus Rift Games: Microsoft Xbox Partnership Will Bring Virtual Reality To More Games, But Will They Be Better?* Ibtimes.com [online]. [cit. 2015-8-19]. Dostupné z WWW:

Některé počítačové programy nejsou samostatnou videohrou v pravém slova smyslu, ale jedná se pouze o jakési „vylepšení“ nebo „úpravy“ videoher již existujících – typicky jde o tzv. módy nebo takzvané DLC balíky. Z hlediska autorského práva jde v o zpracování díla ve smyslu §2 odst. 4 AutZ, jsou-li splněny pojmové znaky zpracování coby autorského díla nového odvozeného od díla původního. Za příklad bych uvedl herní mód DotA k populární hře Warcraft III, na jehož základě vznikl prakticky celý jeden herní žánr. Tento herní mód překonal svojí popularitou původní hru.

Jako problematické se mohou jevit i různé druhy „WorldBuilderov“, které samotné nejsou videohrou, nicméně jejich jediným účelem je vytvoření (nebo rozšíření) videohry. Pojem „videohry“ není pro takové druhy počítačových programů označení vhodné, protože mnoho lidí si pod tímto pojmem představuje specificky hry hrané na konzolách, navíc se dle mého názoru jedná o pojem v současné době už příliš nepoužívaný.

Vhodným jsem proto shledal pojem „herní software“, který dle mého názoru nejlépe zapadá do koncepce softwarového práva jakožto právního odvětví zabývajícího se softwarem, jeho vývojem, dodáním, implementací, servisem a údržbou, softwarovým pirátstvím, bezpečností a ochranou dat apod. Tento pojem zastřešuje jak hry počítačové, tak konzolové, herní engine a různé herní světy, které mohou být využity i k neherním účelům, jako například konference nebo tvorba machinim.¹⁵ V průběhu psaní této práce jsem však narazil na knihu *Computer and Video Game Law – Cases, Statutes, Forms, Problems & Materials*, která videohry chápe v širším slova smyslu a zahrnuje pod tento pojem všechny výše zmíněné prvky.

Celkově pod pojem videohry zařazuje¹⁶:

- Audio prvky (hudební díla a zvukové záznamy ve smyslu autorského zákona)
 - Hudební skladby
 - Zvukové nahrávky
 - Hlas (zvukový záznam hlasu)

<<http://www.ibtimes.com/oculus-rift-games-microsoft-xbox-partnership-will-bring-virtual-reality-more-games-1965422>>

¹⁵ LASTOWKA G. *Virtual justice* Chaihana.com, 2010, [online]. [cit. 2015-10-12]. Dostupné z WWW: <<http://www.chaihana.com/virtualjustice.pdf>>, s. 118

¹⁶LIPSON, A. – BRIAN, R. *Computer and Video Game Law – Cases, Statutes, Forms, Problems & Materials*. Durham: Carolina Academic Press, 2009, s. 54, ISBN 978-1-59460-488-1.

- Importované zvukové efekty
- Interní zvukové efekty
- Video prvky
 - Obrázkové soubory (ve formátu .giff, .tiff, .jpeg)
 - Digitálně zachycené pohyblivé obrázky (ve formátu .mpeg)
 - Animace
 - Text (slovesná díla ve smyslu autorského zákona)
- Počítačový program (vyjádřený jako zdrojový kód a objektový kód)
 - Primární kód
 - Vedlejší kód
 - Pluginy
 - Komentáře

Po dlouhé úvaze jsem dospěl k závěru, že pojem videohra je výstižnější a též praktičtější než termín „herní software“, i když jsem toho názoru, že může vyvolávat mylnou představu, že zahrnuje pouze hry konzolové. Proto jsem se i v tomto případě rozhodl používat oba termíny jako synonyma.

2.4. Videohry

Videohry lze laicky charakterizovat jako druh zábavního softwaru, který vyžaduje obrazovku pro svůj provoz¹⁷ (pochopitelně ale nejen). Z hlediska právního jde o komplexní multimediální díla vyjadřující koncepčně samostatné slovesné a grafické výtvořiny.¹⁸ Použití obrazovky tedy není z právního hlediska rozhodující. Význam slova videohra je však mnohdy chápán v mírně posunutém významu jako zábavní software provozovaný výhradně na konzolách, tedy jako protipól k počítačovým hrám (provozovaným výhradně na počítačích). Videohry jsou na rozdíl od běžných počítačových programů jiné v mnoha ohledech. Především mají charakter „uměleckého díla“, počítačové programy jsou obecně spíše považované za technický prostředek, který má ulehčovat práci člověka. Proto vnímat videohry jako pouhé počítačové programy by bylo zřejmě značně limitující a zjednodušující. Není to však tak jednoduchá otázka,

¹⁷Videohra. Wikipedia.org [online].[cit. 2015-10-19]. Dostupné z WWW: <<https://cs.wikipedia.org/wiki/Videohra>>

¹⁸ Stanovisko Generální advokátky Eleanor Sharpston přednesené dne 19.9.2013 ve věci C-355/12 Nintendo Co. Ltd., Nintendo of America Inc., Nintendo of Europe GmbH – PC Box Srl, 9Net Srl, bod 25

bližší vysvětlení této problematiky se nachází v kapitole čtvrté.

V minulosti se jednalo o poměrně jednoduché formy zábavy, v současnosti jim je status umění přiznán na mezinárodní odborné úrovni.¹⁹ Jejich příbuznost s jinými druhy umění potvrdil dokonce americký Supreme Court v rozhodnutí *Brown, Governor Of California, et al. v. Entertainment Merchants Association et al.*²⁰

2.5. Grafické uživatelské rozhraní

Grafické uživatelské rozhraní (dále jen GUI) je nástroj, který umožňuje uživateli komunikaci s výpočetním zařízením prostřednictvím ikon a jiných vizuálních indikátorů. V podstatě nahrazuje příkazový řádek a zjednodušuje tak práci, respektive umožňuje interakci uživatelům s videohrou. Jednoduchý praktický popis GUI však naráží na potíže při pokusu o právní vymezení.

Podle poměrně obecné definice, kterou poskytl SDEU v rozhodnutí ve věci C-393/09, *Bezpečnostní softwarová asociace – Svaz softwarové ochrany proti Ministerstvu kultury*, je grafické uživatelské rozhraní „interakční rozhraní umožňující komunikaci mezi počítačovým programem a uživatelem.“²¹ S tímto tvrzením nelze než souhlasit. Další část rozhodnutí je však již problematičtější. GUI je zde vymezeno pouze jako „prvek tohoto [počítačového] programu, jehož prostřednictvím uživatelé využívají funkce uvedeného programu.“²² Tím pádem ho podle SDEU nelze klasifikovat jako počítačový program a nevztahuje se na něj ochrana počítačových programů podle směrnice Rady 91/250/EHS. Podle mého názoru však tato definice vystihuje víc podstatu *Look & feel* než GUI. Grafické uživatelské rozhraní má totiž svojí vlastní funkcionalitu a funguje díky strojovému a zdrojovému kódu, který musel někdo naprogramovat a proto by měl být považován za počítačový program.

Je ale nutné rozlišovat mezi GUI jako počítačovým programem zodpovědným za grafické zobrazování prvků na monitoru (jako jsou například GNOME Shell, KDE plasma) a počítačovým programem, který tvoří „jádro“ všech analytických operací a

¹⁹K tomu dále *Video Games: 21st century art ?* Wipo.int, 2014 [online]. [cit. 2015-09-23]. Dostupné z WWW: <http://www.wipo.int/wipo_magazine/en/2012/04/article_0003.html>

²⁰ *Supreme Court strikes down video game law on first amendment grounds*, Arstechnica.com, [online].[cit. 2015-10-24]. Dostupné z WWW: <<http://arstechnica.com/gaming/2011/06/us-supreme-court-strikes-down-video-game-law-on-first-amendment-grounds/>>

²¹ Rozsudek Soudního dvora EU (třetího senátu) ze dne 22. 12. 2010, ve věci C-393/09, *Bezpečnostní softwarová asociace – Svaz softwarové ochrany proti Ministerstvu kultury*, bod č. 40

²²*tamtéž*, bod č. 41

zpracovává údaje (jako například Linux) , který se nachází pod GUI a se kterým GUI pouze komunikuje. GUI na jedné straně a počítačový program, který tvoří jádro, na straně druhé, tak představují dvě různé úrovně stejného celku. Na základě uživatelské interakce začne GUI komunikovat s počítačovým programem, který tvoří jádro, ten zpracuje požadavek a výsledek se pak opět zobrazí prostřednictvím GUI.

2.6. Look & feel

Look & feel je důležitým prvkem audiovizuálního zpracování videoher. Definuje vzhled videohry, t.z. barvy, tvary, fonty. Pokud je počítačový program je „analytickou částí“ videohry, Look & feel je jejím „oděvem“. Tomu odpovídá i přístup v americké jurisprudenci, kdy je Look & feel často zahrnován pod tzv. „trade dress“, který je chráněn tavním autorským právem.²³

GUI a Look & feel jsou spolu úzce provázané a někdy je těžké u těchto dvou prvků určit dělicí hranici. Obecně však lze říct, že GUI je více provázaný s funkcionalitou videoher, zatímco Look & feel je více provázaný s jejich vizuálním zpracováním. V případě GUI by se mohlo jednat o počítačový program, pokud by bylo původní v tom smyslu, že je autorovým vlastním duševním výtvozem. Naopak, Look & feel by mohl být považován za dílo audiovizuální, pokud by splnil podmínku jedinečnosti a další pojmové znaky díla audiovizuálního podle § 62 AutZ.²⁴ Nicméně klíčový rozsudek SDEU²⁵ tento závěr zpochybňuje. Také v americkém právu je GUI považován pouze za vizuální prvek, odděleně od zdrojového a strojového kódu.²⁶ Tato problematika proto zůstává otevřená pro odbornou debatu, která snad časem přinese i bližší vymezení obou problematických pojmů.

2.7. Shrnutí

Terminologie vymezená v předchozích řádcích je částečně mým vlastním pokusem o vytvoření základní klasifikace v tomto oboru. Je však stále jen úvahou,

²³ DORNY, B.- FRIEDLAND, K. *Copyrighting "look and feel": manufacturers technologies v. cams* Harvard Journal of Law & Technology [online]. [cit. 2015-09-30]. Dostupné z WWW: <<http://jolt.law.harvard.edu/articles/pdf/v03/03HarvJLTech195.pdf>>, s. 197

²⁴ ŠAVELKA, J. *Autorskoprávní ochrana funkcionality softwaru*, Právnická fakulta Masarykovy univerzity, rigorózní práce, 2012, s. 71

²⁵ Rozsudek Soudního dvora EU (třetího senátu) ze dne 22. 12. 2010, ve věci C-393/09, Bezpečnostní softwarová asociace – Svaz softwarové ochrany proti Ministerstvu kultury

²⁶ RACHEL, S. *Ooey GUI: The Messy Protection of Graphical User Interfaces* Northwestern Journal of Technology and Intellectual Property [online]. [cit. 2015-09-27]. Dostupné z WWW: <<http://scholarlycommons.law.northwestern.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1223&context=njtip>>

jakýmsi nutným krokem pro napsání zbytku této práce, nakolik právní definice pojmů z této oblasti jsou v českém právním řádu a právní teorii prakticky neexistující. Nedostatečné rozlišování i mezi jinak poměrně běžně používanými termíny GUI a Look & feel se promítá i do mnohých důležitých soudních rozhodnutí, z nichž některé jsou rozpracovány v kapitole sedmé.

3. Autorskoprávní terminologie

3.1. Autor

Definici toho, kdo je autorem, můžeme najít v § 5 AutZ. Dle této definice je autorem „fyzická osoba, která dílo vytvořila“. V případě videoher tedy půjde zpravidla o programátora, který naprogramoval danou hru. Nelze opomenout ani grafiky, kteří vytvářejí grafický obsah hry, herní designery, a další. Důležitost grafického obsahu bude u videoher na obzvlášť vysoké úrovni. V případě, že bude autorů více, může jít o spoluautorské dílo podle § 8 AutZ, to znamená, dílo jediné, které vzniklo společnou činností dvou nebo více autorů. Autorské právo pak přísluší všem autorům společně a nerozdílně. V úvahu přichází též vznik díla kolektivního podle § 59 AutZ. Pokud nejsou splněny znaky spoluautorského díla podle § 8 AutZ, může jít o dílo souborné podle § 2 odst. 2 a 5 AutZ.

3.2. Dílo

Obecné vymezení díla se nachází v §2 AutZ. Ten uvádí demonstrativní výčet toho, co autorský zákon považuje za dílo. Patří sem: dílo umělecké, vědecké, dílo slovesné, hudební, dramatické, hudebně-dramatické, choreografické, pantomimické, fotografické, dílo vyjádřené postupem podobným fotografii, audiovizuální dílo, jako je dílo kinematografické, dílo výtvarné (pod které zákon zahrnuje dílo malířské, grafické, sochařské), dílo architektonické včetně díla urbanistického, dílo užitého umění a dílo kartografické. Je nutné mít na paměti, že se jedná o výčet demonstrativní a videohra by tak pod toto ustanovení spadala, i pokud bychom o ní uvažovali jako o díle sui generis, které není explicitně uvedeno ve výčtu. Pro videohry (a software obecně) typické uživatelské manuály mohou být v zásadě dílem ve smyslu autorského zákona. Podle české judikatury mohou být dílem uživatelské manuály k základnímu programovému vybavení počítače. Podle mého názoru uvedené platí i pro uživatelské manuály k videohrám, i když nebudou základním programovým vybavením počítače. S ohledem na to, že jde o posouzení konkrétního manuálu.

3.3. Počítačový program v autorském právu

Videoherní společnosti často definují svoje produkty v licenčních podmínkách jako počítačové programy. Pokud bychom vycházeli z této premisy, klíčovým by byl §2 odst. 2 AutZ, podle něhož se za dílo považuje rovněž počítačový program který je v souladu s Bernskou úmluvou, WIPO copyright treaty (WCT), The Agreement on Trade-Related Aspects of Intellectual Property Rights (TRIPS) a směrnicí č. 2009/24/ES chráněn jako literární dílo. Jako kritérium pro jeho ochranu autorským zákonem je nutné, aby byl alespoň původní. Z tohoto požadavku pramení i dělení počítačových programů podle míry jejich originality na:

- 1) Jedinečný počítačový program - jedná se o dílo ve smyslu §2 odst. 1 AutZ. Jedinečnost takového díla je chápána ve statistickém slova smyslu jako nemožnost vzniku dvou totožných děl, t.j. jako neopakovatelný výsledek autorovy tvůrčí činnosti. Počítačovým programům, které splňují tuto definici, je poskytována ochrana širší než původním počítačovým programům, i když počítačových programů splňujících tuto jedinečnost bude zpravidla menšina oproti druhé kategorii.
- 2) Původní počítačový program - jedná se o rozšíření o tzv. fiktivní díla, která jsou chráněna podle §2 odst. 2 AutZ, který poskytuje počítačovým programům ochranu jako dílům literárním. Jejich původnost je chápána tak, že počítačový program je autorovým vlastním duševním výtvořem. Tento koncept byl do autorského zákona implementován ve snaze přiblížit se evropskému právu, které tento institut obvykle používá.
- 3) Nedílo – jedná se o počítačový program, který není ani jedinečný, ani původní,, který není chráněn podle autorského zákona, nicméně ochrana podle jiných právních předpisů (zejména občanskoprávních) není vyloučena.

Oprávněný uživatel rozmnoženiny počítačového programu může využívat počítačový program způsobem uvedeným v § 66 odst. 6 AutZ v návaznosti na § 66 odst. 1 AutZ, které definují minimální rozsah užití. Licenční smlouvou může být poskytnut rozsah užívání širší, než je stanoven v zákoně, nikoliv však užší, s výjimkou oprávnění uvedeného v § 66 odst. 1 písm. b). Specifickým fenoménem, který autorský zákon nijak explicitně neupravuje, je schopnost počítačových programů zdokonalovat

samy sebe, nebo dokonce vytvářet programy nové. Takové „dílo“ vytvořené počítačovým programem by ale podle mého názoru nebylo autorským zákonem chráněno.²⁷

3.4. Autorskoprávně nechráněné prvky

Jsou vymezeny v § 2 odst. AutZ. Toto ustanovení uvádí demonstrativní výčet těch prvků, které nejsou ze své podstaty dílem. Patří sem námět díla sám o sobě, denní zpráva nebo jiný údaj sám o sobě, myšlenka, postup, princip, metoda, objev, vědecká teorie, matematický a obdobný vzorec, statistický graf a podobný předmět sám o sobě.

²⁷ obdobně MATZNER, J. *Právní úprava počítačového programu z pohledu autorského práva*. Ostrava: Key Publishing, 2010, s. 29, ISBN 978-80-7418-057-6.

4. Klasifikace videoher

V této kapitole bych se rád věnoval jednomu z nejpálčivějších problémů videoher z hlediska autorského práva, a sice jejich klasifikace jako díla. Autorský zákon chrání všechna díla umělecká, vědecká a literární, která naplňují znaky díla uvedené v zákoně. Videohry tyto podmínky bezpochyby splňují, a do autorskoprávní ochrany tak samozřejmě spadají. Problém však nastává, když se podíváme na jejich specifickou povahu. Videohry v sestávají z několika druhů autorských děl, a to z grafického ztvárnění, hudby, dabingu, scénáře, enginu hry a podobně. Jak ale zákon chrání videohry? Jako samostatná, jednotlivá díla, nebo celek jako dílo jediné? Pokud se jedná o druhou variantu, o jaký konkrétní druh díla by mělo jít? I když se na první pohled jedná o počítačové programy, při bližším zamyšlení se nad zákonnou definicí a účelem jejich využití se nám naskytá otázka, zdali se svou povahou spíš nepřibližují dílu audiovizuálnímu nebo dokonce dílu *sui generis*. Jedná se o klíčový problém, který má dopad jak na právní postavení autora, tak na hráče a další osoby, které využívají hry jiným způsobem než na hraní a kterým se budu zabývat v následujícím rozboru. Tento nesnadný gordický uzel se nepodařilo rozetnout ani na mezinárodní odborné úrovni.²⁸

4.1. Videohra jako počítačový program

V praxi jsme svědky toho, že videohry jsou svými autory či producenty označovány za počítačové programy. Toto na první pohled logické zařazení má však svoje úskalí, navíc nemůže nic měnit na faktické právní kvalifikaci videoher. Každá videohra sice obsahuje počítačový program, běžný uživatel si však nekupuje videohru za účelem dalšího využití jejího kódu, ale za účelem konzumace audiovizuálního obsahu. Hraní videoher hráči je povahově stejná činnost jako poslouchání hudby, četba knihy nebo prohlížení výtvarného díla na počítači či jiném zařízení. Nicméně pro vydavatele her je snaha chránit videohry jako počítačový program pochopitelná, protože jim poskytuje širší ochranu při užití, zejména rozmnožování díla. Především se na počítačový program nevztahují ustanovení o volném užití díla, ani o zákonných licencích, které jsou uvedené v taxativním výčtu v § 65 odst. 7 AutZ. Jak je tedy vidět,

²⁸ *Video Games: Computer Programs or Creative Works?* Wipo.int, 2014 [online]. [cit. 2015-09-16]. Dostupné z WWW: <http://www.wipo.int/wipo_magazine/en/2014/04/article_0006.html>

tato snaha odráží spíše ekonomické zájmy než upřímný pokus o právní kvalifikaci, proto se s touto charakteristikou videoher nelze uspokojit.

4.2. Videohra jako audiovizuální dílo

Naskýtá se nám otázka, zda videohra nemá z právního hlediska blíže k audiovizuálnímu dílu. Nežli odpovíme, musíme si ujasnit, co to vůbec je audiovizuální dílo? Poměrně komplikované zákonné vymezení můžeme najít v § 62 odst. 1 AutZ, dle kterého se jedná o „*dílo vytvořené uspořádáním děl audiovizuálně užitých, ať již zpracovaných, či nezpracovaných, které sestává z řady zaznamenaných spolu souvisejících obrazů vyvolávajících dojem pohybu, ať již doprovázených zvukem, či nikoliv, vnímatelných zrakem, a jsou-li doprovázeny zvukem, vnímatelných i sluchem.*“

Jak je vidět, zákonná definice nečiní potenciální subsumpci snadnou. Jako problematická se jeví zejména podmínka, aby dílo „*sestávalo z řady zaznamenaných a spolu souvisejících obrazů, vyvolávajících dojem pohybu*“. Princip tvorby videoher se od této definice značně odlišuje. Lze říct, že jsou uživateli zprostředkovány ve formě spolu souvisejících obrazů, nicméně v další části definice nastává problém. Zákon totiž výslovně vyžaduje, aby se jednalo o *obrazy zaznamenané*. U videoher bude naplnění tohoto znaku značně problematické, ne-li nemožné, když vezmeme v úvahu způsob jejich vzniku. Je evidentní, že zákonodárce měl na mysli zejména film a neuvažoval nad videohrami, byť je výslovně nevylučuje ovšem za podmínky splnění všech zákonných znaků.

Zákonná definice zde navíc naráží na fakt, že hry jsou interaktivní zábavou, kdy značná část toho, co se odehrává na obrazovce, je v rukách uživatelů. Neexistuje zde přesně determinovaný vývoj děje. Tento prvek je obzvláště viditelný v případě her pro více hráčů (multiplayer videohry), u kterých pokaždé dochází k různým výsledkům a které jsou často označovány za sport, i když pravděpodobně ne v klasickém slova smyslu. Podmínka, která tedy v zákoně absentuje, je interaktivita díla, byť ji zákon nevylučuje. Na rozdíl od výše uvedených děl audiovizuálních se videohry vyznačují právě svojí ovladatelností, která umožňuje uživateli přímo ovlivňovat vývoj situace nebo děj videohry. Jedná se o klíčový rozdíl i při porovnání videoher s filmem jakožto dílem, se kterým mají videohry mnoho společného. Proto bývá film považován za dílo lineární, zatímco videohra za dílo nelineární, resp. za kombinaci díla lineárního

a nelineárního. Lineární prvek můžeme vidět například u tzv. „cut-scenes“, to znamená u krátkých sekvencí, do kterých hráč nemůže zasáhnout, nelineární část tvoří většinu videohry a je to ta část, jejíž vývoj může hráč ovlivnit prostřednictvím ovládacích prvků. Rozdíl mezi částmi má své místo i v právní praxi a uplatňuje se například u doktríny „fair use“, o které bude pojednáno v další části této práce. Videohry se navíc skládají nejen ze složky vizuální a zvukové, ale někdy dokonce i ze složky haptické (vibrování ovladače playstation, když „dostanete ránu“).

Jak tedy bylo načrtnuto na předchozích řádcích, právní definice audiovizuálního díla v současné podobě nereflektuje skutečnost, že v případě videoher se jedná o interaktivní díla kterých důležitou součástí je počítačový program. Navíc s ohledem na způsob jejich tvorby není splněna ani zákonná podmínka, která vyžaduje, aby se jednalo o *záznam* spolu souvisejících obrazů, proto se dle mého názoru o audiovizuální díla nejedná.

4.3. Videohra jako databáze

Na první pohled se může zdát toto řešení trochu nestandardní. Podle zákonné definice jsou databáze souborem nezávislých děl, údajů nebo jiných prvků, systematicky nebo metodicky uspořádaných a individuálně přístupných elektronickými nebo jinými prostředky, bez ohledu na formu jejich vyjádření.²⁹ Zdá se, že tato definice by mohla vystihovat komplexitu videoher, které, jak již bylo zmíněno, se skládají z prvků audiovizuálních (nikoli ve smyslu díla audiovizuálního) a počítačového programu. Je nutno mít na paměti, že ve videohrách můžeme vidět i některé prvky choreografie (naskriptování videoherních scén, architektonického díla (např. architektura jednotlivých budov, architektura „úrovní“ ve hrách). Tento názor by podporoval i odborný výklad, který charakterizuje databáze jako „*soubor prvků, které samy mohou být nezávislé, ba dokonce samy mohou být autorským dílem. Databáze zahrnuje literární, umělecké, hudební nebo jiné soubory děl anebo soubory jiných prvků jako jsou texty, zvuky, obrazy, čísla, fakta nebo údaje.*“³⁰ Podle recitálu (17) směrnice o právní ochraně databází se „databázemi“ rozumějí soubory literárních, uměleckých, hudebních nebo jiných děl, jakož i soubory prací nebo jiných prvků, jako jsou texty,

²⁹ § 88 AutZ

³⁰ CHALOUPKOVÁ, H. - HOLÝ, P. *Autorský zákon – komentář*. 4. vydání. Praha: C. H. Beck, 2012, s. 142, ISBN 978-80-7400-432-2.

zvuky, obrazy, čísla, fakta a údaje, kdy se musí jednat o soubory děl, údajů nebo jiných nezávislých prvků, které jsou systematicky nebo metodicky uspořádány a mohou být jednotlivě přístupné; z toho vyplývá, že záznam audiovizuálního, kinematografického, literárního nebo hudebního díla jako takový nespadá do oblasti působnosti této směrnice.

Na druhou stranu, právě u elektronických databází ale nebývá úplně jasné odlišení samotné databáze od počítačového programu, který databázi “obsluhuje”, tedy umožňuje vyhledávání v databázi, popřípadě ukládání nových záznamů, a to zejména s ohledem na to, že databázi nelze bez počítačového programu vůbec užívat. Jedná se ale o dva samostatné nehmotné statky, které jsou schopny samostatného užití. Pro každý z nich se posuzuje “schopnost” být předmětem ochrany podle autorského zákona samostatně. Videohra by tedy mohla být považována za databázi, pokud by počítačový program sloužil pouze jako prostředek pro její využití, jak ostatně uvádí ve svém recitálu (23) směrnice o právní ochraně databází, podle kterého termín „databáze“ nelze použít pro počítačové programy používané při pořizování nebo provozu databáze; že tyto programy jsou chráněny směrnicí o právní ochraně počítačových programů. Tato koncepce se jeví jako poněkud krkolomná a dle mého názoru nepokrývá videohru jako celek, zejména když vezmeme v úvahu, že počítačový program je její neoddělitelnou součástí.³¹

4.4. Videohra jako dílo sui generis

Je zcela zřejmé, že předchozí kvalifikace videoher mají své nedostatky. Podřazení videohry pod počítačový program, audiovizuální dílo nebo jiný současný druh díla je dle mého názoru spíš provizorním řešením, které úplně neodpovídá potřebám praxe. Důvod může být prostý – právní úprava se jen pomalu přizpůsobuje rychle se rozvíjejícím trendům, k jakým videohry bezpochyby patří.

Jako nejvíc odpovídající řešení se mi proto jeví úprava videoher jako díla sui

³¹ S podobnou myšlenkou se můžeme setkat i v případě stanoviska generální advokátky Eleanor Sharpston k jednomu z klíčových rozhodnutí SDEU, viz. Stanovisko Generální advokátky Eleanor Sharpston přednesené dne 19.9.2013 ve věci C-355/12 Nintendo Co. Ltd., Nintendo of America Inc., Nintendo of Europe GmbH – PC Box Srl, 9Net Srl, bod 35.

generis. Tento názor se objevuje jak v oblasti českého práva³², tak i v zahraničí, kde mnoho států podporuje myšlenku, že videohry jsou svou povahou tak specifické výsledky tvůrčí činnosti autora (autorů), že si zaslouží samostatnou kategorii.³³ Je nutno mít na paměti, že výčet děl uvedených v § 2 odst. 2 AutZ je pouze demonstrativní a tudíž nic nebrání tomu, aby sem spadaly i videohry jako specifický druh díla.

Jejich případná zákonná definice v rámci úvah *de lege ferenda* by měla respektovat skutečnost, že videohry jsou komplexním dílem tvořeným na jedné straně počítačovým programem, na straně druhé také audiovizuálním obsahem, který se navíc vyznačuje svou interaktivitou.

³² KRŮŽ, J., HOLCOVÁ, I., KŘEŠŤANOVÁ, V., KORDAČ, J. *Autorský zákon: komentář a předpisy související*. 2. vydání. Praha: Linde, 2005, ISBN 80-7201-546-X, s. 194

³³ V rámci EU se jedná o tyto státy: Belgie, Dánsko, Francie, Německo a Švédsko. Tento názor je převažující i ve Spojených státech amerických, Brazílii, Egyptě, Japonsku, Indii a jižní Africe. Viz. RAMOS, A.- LOPEZ, L.- RODRIGUEZ, A. – MENG, T.- ABRAMS, S. *The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches* Wipo.int, 2013 [online]. [cit. 2015-10-01]. Dostupné z WWW:

<http://www.wipo.int/export/sites/www/copyright/en/creative_industries/pdf/video_games.pdf>, s. 11

5. Obsah autorských práv

Současný autorský zákon je na rozdíl od autorského zákona předchozího založen na dualistické (nebo spíš quasi-dualistické) koncepci, která zahrnuje práva osobnostní a práva majetková³⁴. Jak už napovídá jejich název, práva osobnostní jsou spjata s osobou autora, a tudíž jeho smrtí zanikají, kdežto práva majetková toto spojení postrádají, mají ekonomický význam, trvají po dobu života autora a 70 let po jeho smrti a jsou předmětem dědictví.

5.1. Práva osobnostní

Obecně lze říct, že práva osobnostní jsou ta práva, která se dotýkají oprávněných zájmů autora a nejsou to majetková práva³⁵. Jsou sice vázaná na osobu autora, avšak ani po jeho smrti nesmí být dílo užíváno způsobem, který by snižoval jeho hodnotu, a je-li to obvyklé, zůstává zachováno i právo na autorské označení; této tzv. postmortální ochrany se mohou domáhat osoby uvedené v ustanovení § 11 odst. 5 AutZ, kdy jde o jejich práva. Osobnostních práv se nelze vzdát a nelze je ani převést. Patří sem právo autora rozhodovat o zveřejnění díla³⁶, právo autora osobovat si autorství včetně práva rozhodnout, zda a jakým způsobem má být jeho autorství uvedeno při zveřejnění a dalším užití jeho díla, je-li uvedení autorství při takovém užití obvyklé,³⁷ a právo na nedotknutelnost jeho díla, ke kterému patří i právo na autorský dohled³⁸.

5.2. Práva majetková

Jedná se o samostatnou skupinu práv, která mají primárně ekonomický charakter. I přesto, že se jedná o majetková práva, dispozice s nimi je omezena. Autor nemůže tato práva převést ani se jich vzdát, může však třetím osobám poskytnout oprávnění k výkonu práva dílo užít (licence). Jsou předmětem dědictví. Nejdůležitějším mezi právy majetkovými je právo dílo užít, a to v původní nebo zpracované či jinak změněné podobě, a to jak samostatně, tak v souboru nebo ve spojení s jiným dílem či

³⁴§ 10 AutZ

³⁵ CHALOUPKOVÁ, H. - HOLÝ, P. *Autorský zákon – komentář*. 4. vydání. Praha: C. H. Beck, 2012, s. 22, ISBN 978-80-7400-432-2.

³⁶§ 11 odst. 1 AutZ

³⁷§ 11 odst. 2 AutZ

³⁸§ 11 odst. 3 AutZ

prvky. Demonstrativní výčet práv náležejících do práva dílo užit můžeme najít v §12 odst. 4 AutZ, který sem zařazuje:

- právo na rozmnožování díla
- právo na rozšiřování originálu nebo rozmnoženiny díla
- právo na pronájem originálu nebo rozmnoženiny díla
- právo na půjčování originálu nebo rozmnoženiny díla
- právo na vystavování originálu nebo rozmnoženiny díla
- právo na sdělování veřejnosti, zejména:
 - právo na provozování díla živě nebo ze záznamu a právo na přenos provozování díla
 - právo na vysílání díla rozhlasem či televizi
 - právo na přenos rozhlasového či televizního vysílání díla
 - právo na provozování rozhlasového či televizního vysílání díla

Jednotlivé způsoby užití díla vyplývající z katalogu práv jsou dále rozepsány v paragrafech 13 až 23. Pojďme se na ně podívat blíže.

5.2.1. Rozmnožování

V případě videoher se jedná o nejčastější způsob užití díla, zpravidla se tak děje prostřednictvím internetu.³⁹ Pod pojem „rozmnožování“ spadá jak rozmnožování podle ustanovení § 13 AutZ, tak § 66 odst. 2 AutZ, konkrétně jak instalace videohry, tak i její spuštění bez předchozí instalace. K tomu, aby došlo k rozmnožení díla, je nejen nutné za videohru zaplatit, ale mít i souhlas autora, který je obecně poskytován prostřednictvím licenční smlouvy. Pokud vycházíme z představy videoher jako počítačových programů, musíme počítat s určitým omezením autorovy ochrany v oblasti rozmnožování děl v podobě §66 AutZ, který v odstavci 1 upravuje zákonné licence ve prospěch oprávněného uživatele rozmnoženiny počítačového programu. Toto ustanovení umožňuje oprávněnému uživateli za předpokladu splnění stanovených

³⁹ Takový druh rozmnoženiny je zákonem i odbornou literaturou označován jako „elektronická rozmnoženina“, která se dále dělí na rozmnoženinu analogovou, elektronickou a digitální elektronickou.

podmínek užívat dílo určitým způsobem bez toho, aby zasahoval do práva autorského. Patří sem:⁴⁰

- Zajištění běžného provozu softwaru - jednání oprávněného uživatele spočívající v rozmnožování, překládání, zpracovávání, upravování nebo jiné jednání, kterým mění počítačový program, je-li to nezbytné:
 - pro uvedení softwaru do provozu či jeho provoz
 - pro opravu jeho chyb
 - k využití počítačového programu v souladu s jeho určením
- Dosažení interoperability s dalším softwarem
- Zkoumání podstaty funkčnosti

Je tedy v zásadě nutno splnit kumulativně tři předpoklady, abychom nezasáhli do autorského práva. Jednak je nutné, aby naše rozmnoženina byla oprávněně nabytá. Druhým předpokladem je prvek nezbytnosti, t.j. aby bylo rozmnožování, překládání, zpracovávání či jiné změny počítačového programu skutečně nutným předpokladem jeho využití. Třetí podmínkou je, aby byl tento postup v souladu s jeho určením, resp. jeho licenční smlouvou v závislosti na tom, o kterou ze zákonných licencí upravených v § 66 odst. 1 jde.. Toto ustanovení je zcela evidentně vytvořeno jako ochrana proti softwarovému pirátství, které je v oblasti videoher asi největším ekonomicko-právním problémem. Osobně se ztotožňuji s názorem, že „*za přípustné rozmnožování děl tak nelze např. považovat vytvoření rozmnoženiny pro užití na jiném počítači či jinou osobou, byť v souladu s určením programu, aniž by šlo o rozmnoženinu nezbytnou k samotnému užití či fungování programu na příslušném hardwaru oprávněného uživatele nebo vzhledem k činnosti, pro kterou si oprávněný uživatel program koupil.*“⁴¹ Vytvoření legální rozmnoženiny za jiných okolností je sice možné, k tomu je už však nutný souhlas nositele práv ve formě licenční smlouvy. Tyto zpřísněné požadavky, které se specificky vztahují na počítačový program, kontrastují se značně mírnější obecnou úpravou autorskoprávní ochrany díla, kterou nalezneme v § 30 AZ a která by se tak vztahovala na videohry, pokud bychom je za počítačový program nepovažovali.

⁴⁰JANSA, L. – OTEVŘEL, P. *Softwarové právo – praktický průvodce právní problematikou*. 2. Vydání. Brno: Computer press, 2014, s. 44, ISBN 978-80-251-4201-1.

⁴¹ CHALOUPKOVÁ, H. - HOLÝ, P. *Autorský zákon – komentář*. 4. vydání. Praha: C. H. Beck, 2012, s. 121, ISBN 978-80-7400-432-2.

Ze zákonné dikce vyplývá, že osoba, která chce vytvořit rozmnoženinu „běžného“ díla, musí kromě podmínek tzv. třístupňového testu splnit pouze dvě podmínky, aby nezasahovala do autorského práva při vytváření rozmnoženiny, a to aby tak činila pouze pro svoji vlastní potřebu a aby účelem nebylo dosažení ekonomického prospěchu⁴². Zábava, která je hlavním účelem videoher, tuto druhou podmínku dle mého názoru splňuje a zdá se, že obdobně se v tomto smyslu vyjadřuje i odborná literatura.⁴³

5.2.2. Rozšiřování

Rozšiřování autorského díla definuje § 14 odst. 1 AutZ jako zpřístupňování originálu nebo rozmnoženiny díla v hmotné podobě prodejem nebo jiným převodem vlastnického práva k originálu nebo k rozmnoženině díla včetně jejich nabízení za tímto účelem. Z této definice jasně vyplývá, že musí dojít k převodu vlastnického práva, jinak nepůjde o rozšiřování, ale o jiný způsob užití⁴⁴. Rovněž je nutné, aby bylo dílo zachyceno na hmotný nosič. Na první pohled by se totiž mohlo zdát, že pod zmíněný pojem spadá i šíření prostřednictvím počítačové sítě, jedná se však o odlišný druh dispozice s dílem. Naopak, prodej videohry na DVD (nebo obdobném nosiči) v kamenném obchodě už za rozšiřování považováno bude.

U rozšiřování díla se uplatňuje institut vyčerpání práva autora k rozšiřování originálu nebo rozmnoženiny díla v hmotné podobě ve smyslu § 14 odst. 2 AutZ. Dochází k němu při prvním oprávněném prodeji nebo jiném převodu vlastnického práva za podmínek § 14 odst. 2 AutZ.

5.2.3. Pronájem

Pronájem originálu nebo rozmnoženiny díla je zakotven v § 15 AutZ, přičemž zákon definuje tento způsob užití jako „*zpřístupňování díla ve hmotné podobě za účelem přímého nebo nepřímého hospodářského nebo obchodního prospěchu poskytnutím originálu nebo rozmnoženiny díla na dobu určitou*“. Jde tedy o poskytnutí díla na předem stanovenou dobu výměnou za protiplnění, kterým bude zpravidla

⁴² §30 odst. 1 AutZ

⁴³ CHALOUPKOVÁ, H. - HOLÝ, P. *Autorský zákon – komentář*. 4. vydání. Praha: C. H. Beck, 2012, s. 56, ISBN 978-80-7400-432-2.

⁴⁴ CHALOUPKOVÁ, H. - HOLÝ, P. *Autorský zákon – komentář*. 4. vydání. Praha: C. H. Beck, 2012, s. 29, ISBN 978-80-7400-432-2.

finanční úplata. O pronájem nebo půjčování počítačového programu se nejedná, pokud počítačový program není podstatným předmětem pronájmu nebo půjčování.⁴⁵

5.2.4. Půjčování

Půjčováním se podle ustanovení § 16 AutZ rozumí půjčování originálu nebo rozmnoženiny díla, tzn. zpřístupňování díla ve hmotné podobě zařízením přístupným veřejnosti nikoli za účelem přímého nebo nepřímého hospodářského nebo obchodního prospěchu poskytnutím originálu nebo rozmnoženiny díla na dobu určitou. Jak je vidět, hlavní rozdíl oproti pronájmu spočívá v absenci hospodářského prospěchu a ve specifickém způsobu šíření – prostřednictvím zařízení přístupného veřejnosti. Jak v případě pronájmu, tak i zde platí zákonné omezení pro případ, kdy není počítačový program podstatným předmětem pronájmu nebo půjčování.

Půjčování nad rámec § 16 AutZ spadá mezi jiné způsoby užití díla podle § 12 odst. 5 AutZ. Problém nastává při hraničních situacích, jako je například „půjčování videoher“, které se bude muset zřejmě posoudit individuálně podle jednotlivých situací. Svoji roli při takovém posuzování bude hrát i vztah mezi osobami, tj. zda se jedná o osoby blízké, či nikoliv. Za půjčování nelze považovat situace, kdy například celá rodina hraje na jednom počítači nebo partie kamarádů hraje spolu jednu hru na playstation.

5.2.5. Vystavování

Definici vystavování originálu nebo rozmnoženiny díla nalezneme v § 17 AZ. Podle ní se pod tímto druhem užití díla rozumí zpřístupňování díla v hmotné podobě umožněním zhlédnutí nebo jiného vnímání originálu nebo rozmnoženiny díla, zejména díla výtvarného, díla fotografického, díla architektonického včetně díla urbanistického, díla užitného umění nebo díla kartografického. V případě, že vycházíme z premisy videoher jako počítačových programů, jediným způsobem vystavování by bylo vystavování jejich zdrojových nebo strojových kódů. Tento způsob dispozice s dílem se však jeví jako krajně nepravděpodobný.

⁴⁵§ 66 odst. 3 AutZ

5.2.6. Sdělování veřejnosti

Obecnou úpravu můžeme najít v § 18 AutZ, úpravu jednotlivých druhů sdělování veřejnosti pak v § 19 až § 23. Demonstrativním výčtem je uvedeno živé provozování a jeho přenos (§ 19), provozování ze záznamu a jeho přenos (§20), vysílání rozhlasem nebo televizí (§21), přenos rozhlasového nebo televizního vysílání (§22), provozování rozhlasového či televizního vysílání (§23). Dle obecných ustanovení chápeme sdělování díla veřejnosti jako zpřístupňování díla v nehmotné podobě živě, nebo ze záznamu, po drátě, nebo bezdrátově. Je jím také zpřístupňování díla veřejnosti způsobem, že kdokoliv může mít k němu přístup na místě a v čase podle své vlastní volby, a to zejména počítačovou nebo obdobnou sítí. Není jím však pouhé provozování zařízení umožňujícího nebo zajišťujícího takové sdělování. Sdělování veřejnosti navíc nevyžaduje žádný hmotný substrát, nosič, na němž by bylo dílo zachyceno. Jako problematické se v tomto ohledu jeví některé formy zprostředkování díla nazývané „linking“ nebo „framing“, se kterými je možné se běžně setkat na internetových stránkách. Linking odkazuje přímo na stránku autora, při framingu je originální obsah autorových stránek zveřejněn v „okně“ (frame) na stránce cizí. Uživatel tak ani nemusí navštívit stránku autora, navíc zde může vznikat dojem, že obsah tohoto okna je originálním obsahem stránky.

5.2.7. Živé provozování a jeho přenos

„Živým provozováním díla se rozumí zpřístupňování díla živě prováděného výkonným umělcem, zejména živě přednášeného literárního díla, živě prováděného hudebního díla s textem nebo bez textu anebo živě scénicky předváděného díla dramatického nebo hudebně dramatického, choreografického nebo pantomimického.“⁴⁶

Dnešní videohry jsou dle mého názoru způsobilé být živě provozovány obdobným způsobem jako např. hudební díla – koncerty.⁴⁷ Ani charakter videoher jako díla sui generis by nebránil zařazení popsaného způsobu užití pod § 18 odst. 1, nakolik se jedná pouze o výčet demonstrativní.

⁴⁶ § 19 odst. 1 AutZ

⁴⁷ Každoroční utkání ve videohře DoTA s názvem The International přilákají množství diváků. Viz. *Dota 2 International main event: Day One*. Pcgamesn.com [online].[cit. 2015-10-25]. Dostupné z WWW: <<http://www.pcgamesn.com/dota-2/dota-2-international-main-event-day-one>>

6. Porovnání jednotlivých národních úprav

Problematiku videoher, zejména pak jejich zařazení pod konkrétní druh díla řeší právníci po celém světě. Názorová rozdrobenost se projevuje i v tom, že ačkoliv je autorské právo na evropské úrovni do značné míry harmonizované, diametrální názorové rozdíly na povahu videoher můžeme najít i zde.

Země jako Argentina, Kanada, Čína, Izrael, Rusko, Singapur, Uruguay považují videohry primárně za počítačové programy, a to zejména kvůli jejich návaznosti na software jako způsob implementace. Stejného názoru jsou i země EU jako Itálie nebo Španělsko. Jinou teorii razí např. Jižní Korea, která jako jedna z nejdůležitějších zemí v oblasti videoherního průmyslu považuje videohry za audiovizuální díla. Jinak se ale zdá, že země, ve kterých je videoherní průmysl rozvinutý, se nejčastěji přiklání k názoru, že videohry jsou dílem sui generis, který vykazuje společné znaky s některými druhy děl výslovně uvedenými v zákoně. Ze zemí EU sem patří Belgie, Dánsko, Francie, Německo a Švédsko. Patří sem také USA, Japonsko, Brazílie, Egypt a Indie.

6.1. Německo

Německý autorský zákon Gesetz über Urheberrecht und verwandte Schutzrechte – Urheberrechtsgesetz (dále pouze „UrhG“) obsahuje stejně jako český AutZ pouze demonstrativní výčet děl ve svém § 2, kam patří i počítačový program. Výslovně nezmiňuje videohry jako druh díla, ty jsou však docela chytře označovány jako „multimediální díla“ německou právní doktrínou. Skládají se z počítačového programu, kterému je poskytována ochrana jako literárnímu dílu, a audiovizuálního projevu hry, který může být chráněn jako dílo filmové, pokud je projevem osobní intelektuální tvorby ve smyslu § 2 UrhG. Podmínky filmového díla však není jednoduché splnit, když zvážíme, že všichni přispěvatelé (např. herních designerů, animačních a grafických autorů, hudebních techniků) musí kolektivní práci s použitím metod příbuzných filmovým metodám dosáhnout určité úrovně umělecké kreativity. V opačném případě je možné ještě poskytnout ochranu audiovizuální stránce jako „pohyblivým obrázkům“.

Zpravidla všichni autoři, kteří se podíleli na vzniku videohry, disponují

autorskými právy jako spoluautoři, jde-li o dílo spoluautorské a tudíž je nutné mít jejich souhlas pro publikaci a využití díla. Pokud jde o majetková práva, v případě takového spoluautorství UrhG předpokládá, že autorská práva zaměstnanců jsou dostatečně kompenzována platem, který dostávají od svého zaměstnavatele. Pokud by však zaměstnanec nabyl pocitu, že jeho přínos k vytvoření díla je nepoměrný s jeho platem, mohl by se teoreticky domáhat modifikace takového stavu s ohledem na § 32a UrhG.⁴⁸

6.2. Jižní Korea

Podobně jako v Německu i v Jižní Koreji je videoherní průmysl na vysoké úrovni, a proto je i jeho právní úprava pokročilá. Videohry sice nejsou explicitně zmíněny jako druh díla podle autorského zákona Korejské republiky (dále jen AzKr), nicméně právní praxe je obecně řadí pod audiovizuální díla, filmová díla nebo méně často také pod počítačové programy v závislosti na tom, jak splňují podmínky stanovené v zákoně. Podle některých jihokorejských právníků by mohly být považovány i za „kolektivní díla“,⁴⁹ jedná se však o menšinové názory. Důvod, proč je videohrám poskytována ochrana jako audiovizuálním dílům, je prostý - tímto způsobem je jim poskytována větší ochrana než počítačovým programům. Jedná se tak paradoxně o opačnou situaci než v českém právu, kdy počítačové programy požívají silnější autorskoprávní ochranu než audiovizuální díla.

Za autora videohry bývají obecně považovány korporace nebo organizace, které stojí za jejím vznikem. Pro určení autorství se jedná zřejmě o nejjednodušší řešení, které dodává autorským právům potřebnou pružnost. Pokud ale je příspěvek ze strany konkrétního zaměstnance natolik značný, že vytvořil odlišující prvky, které jsou unikátní pro danou videohru, anebo vytvořil celkovou strukturu videohry nebo se jedná o případ, kdy zaměstnanec řídí společnost, může být i zaměstnanec považován za autora.

Dá se říct, že videohry jsou zde seriózně považované za druh sportu, důkazem čehož jsou i četná utkání, která mají podobu mezinárodních zápasů. Zajímavý je v případě Jižní Koreje její přístup k profesionálním hráčům. Pro velkou popularitu

⁴⁸V českém právním prostředí by se postupovalo obdobně. Srovnej § 58 odst. 6 AutZ.

⁴⁹Klasifikace videoher jako „kolektivních děl“ by mohla být v Jižní Koreji problematická, nakořlí právní definice „kolektivního díla“ v právním řádu Jižní Koreje neexistuje viz. RAMOS, A.- LOPEZ, L.- RODRIGUEZ, A. – MENG, T.- ABRAMS, S. *The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approches* Wipo.int, 2013 [online]. [cit. 2015-10-01]. Dostupné z WWW: <http://www.wipo.int/export/sites/www/copyright/en/creative_industries/pdf/video_games.pdf> s. 59

videoher se těší podobnému zájmu veřejnosti jako filmové hvězdy. Nabízí se zde otázka, jak kvalifikovat jejich hráčský výkon v právním smyslu – zda by mohl být považován za zpracování díla, případně za výkon umělecký.

6.3. Kanada

Kanada patří mezi země, které se přiklánějí k názoru, že videohry jsou počítačovými programy. Tato klasifikace však není zcela jednoznačná. Dalšími možnostmi jsou podřazení videoher pod díla společného autorství, kolektivní díla nebo kompilace.

V případě kompilací se klade důraz na ochranu videohry jako díla, které pozůstává z děl, jako jsou díla literární, dramatická, muzikální (ve smyslu hudební) a umělecká (ve smyslu výtvarná). V případě kolektivních děl je zdůrazňována skutečnost, že jsou vytvořena různými autory. To znamená, že v praxi dochází u videoher k rozlišování na kreativce, kteří vytvářejí hru a jiné osoby, které se podílejí na vzniku videohry – výrobci, producenti, vydavatelé. Toto rozlišení se uplatní zejména u komplexnějších videoher, za kterými stojí tým lidí. U jednoduchých her je určení autorství a ostatních rolí méně náročné.

V případě kolektivního díla je nutno splňovat zákonné znaky, podle kterých musí dílo pozůstávat z odlišných částí vytvořených různými autory nebo díla nebo části děl jiných autorů musí být inkorporovány v takovém kolektivním díle. Samostatné postavení budou mít tak i scenárista a výkonný umělec?. Tato koncepce však u videoher ještě v praxi nebyla aplikována. Pro ilustraci si lze představit příklad, kdy hráči online hry svou činností přispějí k vytvoření příběhu vytvořením nových postav nebo originálních textů. (Tato činnost se hodně podobá níže zmíněným módům). Pokud tato vylepšení nevznikají jako výsledek uzavřeného systému pravidel vytvořených autorem videohry, ale jsou výsledkem nezávislé kreativní činnosti hráčů, je pravděpodobnější, že splní kritérium odlišnosti, které vyžaduje zákon.

Pro videohry bude ale nejdůležitější dílo společného autorství (work of joint authorship). Podle zákonné definice sem patří dílo vytvořené ve spolupráci mezi dvěma nebo více autory, ve které příspěvek jednoho autora není odlišný od příspěvku jiného autora nebo jiných autorů“. Tento příspěvek musí být „zřejmý a podstatný“. Jednotné kritérium pro posouzení toho, zda příspěvek splňuje tyto podmínky, však neexistuje.

7. Judikatura

7.1. Rozhodnutí SDEU ve věci C-393/09 Bezpečnostní softwarová asociace v. Svaz softwarové ochrany proti Ministerstvu kultury

Grafické uživatelské rozhraní (Graphic User Interface, zkráceně GUI) je nezbytnou součástí videohry. Je vlastně důvodem, proč si lidé videohry kupují – kvalita jejího zpracování má přímý vliv na atraktivitu hry pro její uživatele. Pro bližší pochopení toho, jakou roli hraje autorskoprávní ochrana u GUI, se musíme podívat na klíčový spor, který pak využilo sdružení OOA-S (Ochranná organizace autorská – Sdružení autorů děl výtvarného umění, architektury a obrazové složky audiovizuálních děl), které jako kolektivní správce práva na pronájem děl grafických zaznamenaných na zvukově obrazový záznam požadovalo od různých subjektů poplatky za údajný pronájem chráněných děl, mezi které zařazovali i GUI⁵⁰. Poplatky si nárokovalo i v případech, kdy byl software poskytován subjekty v rámci tzv. svobodných licencí. OOA-S se odvolávala na argumentaci Soudního dvora Evropské unie (dále jen SDEU), který vydal rozsudek ve věci C-393/09 mezi MK ČR a BSA, ve kterém rozhodoval o dvou otázkách předložených Nejvyšším správním soudem ČR. Otázky se týkaly výkladu ustanovení směrnice 91/250/EHS ve vztahu ke grafickému uživatelskému rozhraní a zněly:

- Je třeba čl. 1 odst. 2 směrnice [...] 91/250[...] vykládat tak, že pro účely autorskoprávní ochrany počítačového programu jakožto autorského díla podle uvedené směrnice se „vyjádřením počítačového programu v jakékoliv formě“ rozumí také grafické uživatelské rozhraní počítačového programu nebo jeho část?
- V případě kladné odpovědi na první otázku představuje televizní vysílání, jímž je veřejnosti umožněno smyslové vnímání grafického uživatelského rozhraní počítačového programu nebo jeho části, ovšem bez možnosti tento program aktivně ovládat, sdělování autorského díla nebo jeho části veřejnosti ve smyslu čl. 3 odst. 1 směrnice [...] 2001/29[...]?“

⁵⁰ *Placení autorských poplatků z GUI*. Linuxexpres.cz, 2011 [online]. [cit. 2015-10-01]. Dostupné z WWW: <<http://www.linuxexpres.cz/placeni-autorskych-poplatku-z-gui>>

Je vidět, že Nejvyšší správní soud si byl vědom nejednoznačnosti evropské právní úpravy v oblasti grafického uživatelského rozhraní. Jeho otázkou v podstatě bylo, zda vyjádření počítačového programu, které není strojovým ani zdrojovým kódem, může být chráněno autorským právem na základě směrnice 31/250/EHS nebo - jak podotkl generální advokát Yves Bolt ve svém stanovisku - jakému předmětu a v jakém rozsahu přiznaná vlastně směrnice ochranu⁵¹.

K první otázce SDEU vyjádřil názor, podle něhož je GUI pouze prvkem počítačového programu, jehož prostřednictvím uživatelé využívají funkce uvedeného programu. Grafické uživatelské rozhraní tedy není formou vyjádření počítačového programu ve smyslu čl. 1 odst. 2 směrnice 91/250/ES o právní ochraně počítačových programů, program a zvláštní autorskoprávní ochrana počítačového programu se na něj tedy nevztahuje. Na grafické uživatelské rozhraní se však může vztahovat obecná autorskoprávní ochrana, pokud je vlastním duševním výtvorem autora. K tomu však nemůže dojít v případě, že předmětné rozhraní se vyznačuje pouze svou technickou funkcí, nakolik za takových okolností není splněno kritérium originality.

V případě druhé otázky soud rozhodl, že vysílání grafického uživatelského rozhraní nepředstavuje sdělování autorského díla veřejnosti ve smyslu čl. 3 zmiňované směrnice. Soud argumentoval, že grafické uživatelské rozhraní jako takové sice může být předmětem obecné autorskoprávní ochrany, ale v případě televizního vysílání je sdělováno divákům způsobem, který neumožňuje interakci. Diváci jsou tak pouze pasivními příjemci, a ochrana se na takový způsob šíření proto nevztahuje.

K rozhodnutí lze mít několik výhrad – jednak je otázkou, zdali soud vůbec rozhodl správně, když GUI tak jednoznačně zbavil zvláštní autorskoprávní ochrany. Pokud ano, proč alespoň podrobněji nezdůvodnil možnost ochrany GUI programu, který se vyznačuje i jinak než svou technickou funkcí. Jádrem problému je zjevně v nedostatečně definované terminologii a absence rozlišování mezi GUI a „Look & feel“.

I pro účely této práce je zajímavý právě druhý zmíněný případ, což znamená, že Look & feel je přitažlivé ne pro svou technickou funkci, ale pro audiovizuální zpracování. Na to se sice také nevztahuje zvláštní autorskoprávní ochrana počítačového

⁵¹Stanovisko Generálního advokáta Yvese Bota přednesené dne 14.10.2010 ve věci C-393/09, Bezpečnostní softwarová asociace – Svaz softwarové ochrany proti Ministerstvu kultury, bod č. 42

programu, nicméně obecná autorskoprávní ochrana zde použitelná je. Odpověď SDEU proto považují za neúplnou.

7.2. Rozhodnutí SDEU ve věci C-355/12 Nintendo v. PC Box Srl a 9Net Srl

Ochrana videoher je citlivá záležitost. Na jedné straně je vidět zájem videoherních společností chránit svoje díla, na straně druhé je nutno ošetřit práva třetích osob, do nichž taková ochrana může zasahovat. Jedním z nejdůležitějších rozhodnutí v této oblasti je rozsudek SDEU ve věci C-355/12, ve které se jednalo o spor společností Nintendo proti společnosti PC Box Srl a 9Net Srl. Mezi společnostmi Nintendo proti společnosti PC Box Srl a 9Net došlo ke konfliktu ohledně zařízení společnosti PC Box se stejnojmenným názvem, které po instalaci na konzoli Nintendo obcházelo ochranný systém nacházející se na hardwaru a umožňovalo protiprávní používání videoher.

Soudní dvůr musel nejprve zjistit, zda ochranný mechanismus, který používala společnost Nintendo na svých výrobcích, je vůbec legální a spadá pod pojem „účinné technologické prostředky“ ve smyslu článku 6 směrnice 2001/29. Další otázkou bylo, zda použití takového ochranného mechanismu je proporcionální ke skutečnosti, že takto může docházet k omezování použitelnosti jiného, neoriginálního softwaru, a případně jaká kritéria hodnocení by pak měl vnitrostátní soud použít, pokud chce tyto dvě hodnoty poměřovat. Klíčovým ukazatelem pro rozhodnutí byla zásada proporcionality, dle které musejí být ochranná opatření společnosti Nintendo přiměřená k uskutečnění cíle směrnice – tj. poskytování právní ochrany pouze technologickým prostředkům, jejichž cílem je zabránit úkonům nepovoleným nositelem autorského práva ve vztahu k dílům. Soud se ztotožnil s názorem generální advokátky, podle které je pojem „účinné technologické prostředky“ definován dostatečně široce a zahrnuje i ochranný mechanismus společnosti Nintendo.⁵² Soud navíc poukázal teleologickým výkladem na skutečnost, že účelem článku 6 směrnice 2001/29 je stanovení vysoké úrovně ochrany pro autory, která je zásadní pro duševní výtvoř.

Až po zodpovězení této otázky soud mohl zkoumat, jestli nedošlo k překročení

⁵² Rozsudek Soudního dvora EU (čtvrtého senátu) ze dne 23. 1. 2014, ve věci C-355/12 Nintendo Co. Ltd., Nintendo of America Inc., Nintendo of Europe GmbH – PC Box Srl, 9Net Srl, bod č. 27

rozsahu právní ochrany, kterého se domáhala společnost Nintendo ve vztahu ke svojí konzoli. Podle SDEU toto rozhodnutí přísluší vnitrostátnímu soudu, který musí ověřit, zda *„by jiné prostředky nebo prostředky nenainstalované do konzolí mohly vést k mírnějšímu zásahu do činností třetích osob nebo k menšímu omezení těchto činností a zároveň by právem nositele poskytovaly srovnatelnou ochranu.“*⁵³ SDEU dále uvádí, ke kterým náležitostem je nutno přihlídnout při určování, zda ochranné prostředky splňují kritérium přiměřenosti. Jsou to:

- náklady, které jsou spojeny s ochrannými prostředky a s jejich uplatňováním v porovnání s jejich praktickými aspekty a účinností
- cíl zařízení nebo součástek, které jsou způsobilé překonat ochranu poskytovanou ochrannými prostředky. Nejdůležitějším kritériem proto bude, jak třetí osoby tato zařízení, výrobky nebo součástky ve skutečnosti užívají, to znamená, jak často jsou ve skutečnosti užívány v rozporu s autorským právem a naopak, jak často jsou používány k účelům, které autorské právo neporušují

Podstatné pro tuto práci je vyjádření soudního dvora k povaze videoher. Podle jeho slov se jedná o *„komplexní předmět, který zahrnuje nejen počítačový program, ale i grafické a zvukové prvky, které jsou sice kódovány v programovém jazyce, ale mají vlastní tvůrčí hodnotu, kterou nelze zúžit na zmíněné kódování.“*⁵⁴. Je vidět, že Soudní dvůr EU si je vědom problematické povahy videoher a zdá se, že při své argumentaci se přiklání k názoru, že se jedná o dílo sui generis. SDEU ostatně ve své argumentaci navazoval na rozhodnutí soudu prvního stupně v Milánu (Tribunale di Milano), podle kterého videohry nelze redukovat na pouhý počítačový program, ale jde o komplexní multimediální díla vyjadřující koncepčně samostatné slovesné a grafické výtvořky.

Zachování proporcionality při ochraně softwaru je mnohem větším problémem než by se mohlo zdát na první pohled. V kapitole deváté je věnován této problematice širší prostor.

⁵³ Rozsudek Soudního dvora EU (čtvrtého senátu) ze dne 23. 1. 2014, ve věci C-355/12 Nintendo Co. Ltd., Nintendo of America Inc., Nintendo of Europe GmbH – PC Box Srl, 9Net Srl, bod č. 39

⁵⁴ Rozsudek Soudního dvora EU (čtvrtého senátu) ze dne 23. 1. 2014, ve věci C-355/12 Nintendo Co. Ltd., Nintendo of America Inc., Nintendo of Europe GmbH – PC Box Srl, 9Net Srl, bod č. 23

7.3. Rozhodnutí SDEU ve věci C-406/10 SAS Institute Inc. v. World Programming Ltd.

Poslední z trojice sporů, který proběhl před SDEU, se týká společností SAS Institute Inc. a World Programming Ltd působících ve Velké Británii. Jádrem konfliktu byl produkt společnosti SAS Institute, účetní software SAS, který si poměrně rychle získal oblibu širšího okruhu zákazníků a který svým zpracováním v podstatě stanovil standard pro obdobné programy. Společnost WPL přišla s konkurenčním produktem, který vyvinula na základě softwaru společnosti SAS Institute. Nezkopírovala sice zdrojový ani strojový kód, s využitím reversed engineeringu však dopodrobna napodobila funkcionalitu softwaru.

Společnost SAS Institute toto pochopitelně vnímala jako zásah do autorských práv ke svému produktu a podala žalobu k soudu. Věc však zůstala ležet na mrtvém bodě poté, co si britský High Court of Justice nevěděl rady s otázkou, jak daleko lze vlastně zajít při napodobování počítačových programů. Předložil proto před SDEU rovnou devět otázek, které byly mířeny právě na oprávněnost takového napodobování. Stanovisko soudu bylo poměrně rozpačité. Na tři otázky neodpověděl vůbec, ve zbylých odpovědích autorskoprávní ochranu funkcionality softwaru v podstatě vyloučil. Ve svém odůvodnění se pak odvolal na rozhodnutí ve věci Bezpečnostní softwarové asociace – Svaz softwarové ochrany proti Ministerstvu kultury, ve kterém uvedl, že předmětem autorskoprávní ochrany mohou být pouze vyjádření počítačového programu v objektivně vnímatelné podobě – to znamená zdrojový a strojový kód. Takto přísné vymezení spolu s pojmovou nejasností a poměrně chabým a obecným odůvodněním nechává prostor pro mnohé pochybnosti. Za nejvíc problematický považují trend bagatelizování GUI jako jakéhosi „přívěsku“ programu, přitom právě u videoher hraje klíčovou roli. Rozhodnutí by nemuselo být nutně špatné, v takovém případě by si ale zasluhovalo podstatně podrobnější vyjádření SDEU ke klíčovým otázkám ohledně charakteru GUI, ujasnění si a definování základních pojmů, jako jsou funkcionalita, funkce a rozhraní. SDEU měl k tomu v tomto případě výbornou příležitost, ale nevyužil ji. Určitým vodítkem pro podobné případy, které se i v české odborné literatuře uvádí

stále častěji⁵⁵ a které by mohly pomoci, je tzv. Abstraction – Filtration – Comparison test.

7.4. Rozhodnutí U.S. Court of Appeals ve věci 669 F.2d 852 Stern electronics, Inc v. Harold Kaufman d/b/a Bay Coin, et al.

Pro problematiku této práce se jedná o důležité rozhodnutí ve kterém je vidět zvýšený zájem na ochraně audiovizuální stránky videoher. Spor probíhal ještě na počátku osmdesátých let v Spojených státech amerických, kdy se v judikatuře ještě kladl větší důraz na jiné aspekty než jen zdrojový a strojový kód.

Společnost Stern Electronics (dále jen „Stern“) zažalovala společnosti Harold Kaufman d/b/a Bay Coin a Omni Video Games, Inc. (dále jen Omni). Žalované společnosti měly porušit jak autorská práva, tak práva k ochranné známce společnosti Stern kopírováním její videohry Scramble. Kopie byla totiž z vizuálního hlediska téměř identická s verzí společnosti Stern, nicméně k převzetí zdrojového ani strojového kódu nedošlo. Otázkami pro soud bylo, zda převzetí audiovizuální stránky klasifikuje jako zásah do autorských práv, o jaké dílo se vůbec jedná a také zda klasifikovat převzatou audiovizuální stránku jako GUI nebo „Look & feel“.

Společnost Omni se před soudem bránila argumentem, že samotné zobrazení hry nemůže požívat autorskoprávní ochranu, neboť není vyjádřením v objektivně vnímatelné podobě a případná ochrana by mohla být poskytnuta pouze audiovizuálnímu záznamu výsledku běhu programu. Hlavní argumentem byla interaktivita díla. Každý hráč hraje odlišným způsobem a vzniká tak různý obsah pro různé hráče. Před soudem však tento argument neobstál. Odvolací soud potvrdil názor prvostupňového soudu podle, kterého hráčovo jednání sice ovlivňuje průběh hry, podíl prvků, které zůstávají ve hře stejné pro každou hru, je ale dostatečný na to, aby jí byla poskytnuta ochrana jako audiovizuálnímu dílu.

Jedná se o další z řady soudních rozhodnutí, pro které je klíčové rozlišování mezi pojmy GUI a „Look & feel“. K záměně mezi těmito prvky dochází v odborné literatuře poměrně často, což má právě za následek nejednotnost rozhodování v podobných sporech. Obecně mám ale za to, že v tomto případě soud rozhodl správně.

⁵⁵ JANSÁ, L. – OTEVŘEL, P. *Softwarové právo – praktický průvodce právní problematikou*. 2. Vydání. Brno: Computer press, 2014, s. 49, ISBN 978-80-251-4201-1.

Je ale na místě připomenout, že se jednalo o hru z počátku osmdesátých let, která byla po audiovizuální stránce na současné poměry „primitivní“. Navíc videohra poskytovala jen poměrně malý prostor pro různé varianty vývoje děje. V současnosti jsou na trhu videohry, které poskytují mnoho různých alternativ hraní, nebo umožňují několik různých zakončení v závislosti na stylu hraní. Je tak možné, aby jeden hráč prožil mnohem individuálnější herní zážitek než hráč jiný. Je proto otázkou, jak by se s touto „otevřeností“ herního světa v případě audiovizuální ochrany vypořádaly soudy dnes.

8. Vybrané otázky v oblasti videoher

8.1. Porovnání výjimek a omezení autorského práva a doktríny „fair use“

Herní software se také potýká s novodobým fenoménem, kdy jsou jednotlivé videohry na stránkách jako youtube komentovány více či méně známými videoblogery. Zda tito videoblogeré vůbec mohou užívat komentovaná díla, a pokud ano, v jakém rozsahu, zůstává dodnes otevřenou otázkou. Produkt americké jurisprudence, který poskytuje právní rámec specifický pro zmíněný způsob užívání díla, se nazývá „fair use“. V českém právním řádu bychom ho hledali marně, nicméně nejbližší k němu mají zákonné licence a mimosmluvní instituty ve smyslu § 29 AutZ a násl., při bližším porovnání však budou patrné rozdíly.

Institut „fair use“ najdeme v sekci 107 Autorského zákona Spojených států amerických. Ten definuje čtyři kritéria, dle kterých se posuzuje, zda užití díla spadá pod doktrínu „fair use“ a tudíž zda je jeho užití vyňato z autorskoprávní ochrany. Jsou to:

- 1) **Účel a charakter použití včetně informací o tom, zda má použití komerční charakter, nebo slouží na neziskové a vzdělávací účely.** Hlavním kritériem je pro soudy „transformativní“ užití díla, to znamená existence určité přidané hodnoty v podobě nového smyslu, významu k již existujícímu dílu, pouhá kopie by v takovém případě neobstála. Obecně platí – čím víc nového originálního obsahu je k původnímu dílu přidáno, tím větší je šance na splnění podmínky. Dílo by navíc nemělo být využíváno ke komerčním účelům, i když toto užití samo o sobě ještě nevyklučuje možnost uplatnění doktríny „čestného užití“. Nejčastější způsob užití, který splňuje obě podmínky, jsou zprávy.
- 2) **Povaha díla chráněného autorskými právy.** Oprávněnost použití materiálů bude záviset i na jejich povaze. Použití materiálů z faktografických děl bude s větší pravděpodobností považováno za oprávněné užití ve smyslu „fair use“ než užití beletrie. Svoji roli hraje i posouzení, zda materiály již byly publikovány na veřejnosti, či nikoliv, a to s ohledem na snahu o ochranu utajení nepublikovaných materiálů.

- 3) **Množství a významnost použité části ve vztahu k dílu chráněnému autorskými právy jako celku.** Jedná se o důležité kritérium, ale bohužel neexistuje žádný specifický návod pro posouzení, jaký rozsah ještě bude tolerován a jaký už překračuje oprávněnost užití. Jednotlivé případy tak budou posuzovány individuálně. Širší ochrana bude poskytována pro užití, která mají povahu recenze díla, zpravidla se bude jednat o filmové nebo knižní recenze.
- 4) **Vliv na využití na potenciálním trhu nebo na hodnotu díla chráněného autorskými právy.** Poslední bod je považován za nejdůležitější. Představuje vlastně ekonomický dopad užití díla na autorská práva autora díla. Použití díla bude považováno za oprávněné, pokud bude natolik šetrné, že nebude poškozovat schopnost vlastníka autorských práv generovat zisk z díla. Výjimkou z tohoto pravidla mohou být za určitých okolností parodie.

Je vidět, že tato kritéria ponechávají poměrně široký prostor pro uvážení soudu. Neexistují tedy jednotné hranice pro podřazení jednotlivých případů užití díla pod institut „fair use“, a tudíž se každý případ posuzuje individuálně. Nutno dodat, že spoléhání se na ochranu „čestného užití“ by mělo být dobře zváženo. Tento institut totiž nijak nebrání žalobě a lze ho uplatnit pouze jako obranný argument v soudním sporu⁵⁶. Individuální posuzování a absence specifických kritérií však znamená riziko prohry a s tím spojených negativních důsledků.

Jak bylo naznačeno již v úvodu kapitoly, obdobné instituty, které představují výjimky a omezení práva autorského můžeme najít i v českém autorském zákoně v §30 až § 39 AutZ. Jedná se o volná užití a zákonné licence. Pro jejich uplatnění je ale nutné splnit tzv. tříkrokový (třístupňový) test, který se nachází v § 29 odst. 1 AutZ a o kterém lze hovořit jako o materiální podmínce bezesmluvního užití díla, a to vedle jednotlivých zákonných skutkových podstat, jež představují podmínku formální, přičemž na to aby konkrétní nakládání s dílem představovalo užití dovolené, je třeba aby byly splněny obě tyto podmínky. Samotný tříkrokový test pozůstává z následujících podmínek:

- výjimky a omezení lze uplatnit pouze ve zvláštních případech stanovených v tomto zákoně

⁵⁶GREENSPAN, D. *Mastering the Game – Business and Legal Issues for Video Game Developers*. 2014 Wipo.int, 2014[online]. [cit. 2015-10-01]. Dostupné z WWW: <http://www.wipo.int/edocs/pubdocs/en/copyright/959/wipo_pub_959.pdf> s. 82

- lze je uplatnit pouze tehdy, pokud takové užití díla není v rozporu s běžným způsobem užití díla
- užitím nebudou nepřiměřeně dotčeny oprávněné zájmy autora

Ze všech druhů výjimek a omezení, které jsou obsaženy v dílu čtvrtém AutZ, se institut citace ve smyslu § 31 AutZ jeví jako nejbližší ekvivalent doktríny fair use. Z dikce zákona vyplývá, že česká právní úprava rozlišuje několik případů citací díla podle účelu citace a rozsahu užití citovaného díla. Jsou to:⁵⁷

- tzv. malá citace ve smyslu §31 odst. 1 písm. a), podle které do práva autorského nezasahuje ten, kdo užije v odůvodněné míře výňatky z děl jiných autorů ve svém díle,
- velká citace ve smyslu § 31 odst. 2 písm b). Ta umožňuje užití výňatků z díla nebo drobná celá díla pro účel kritiky nebo recenze vztahující se k takovému dílu vědecké či odborné tvorby a takové užití bude v souladu s poctivými zvyklostmi a v rozsahu vyžadovaného konkrétním účelem a
- výuková a výzkumná citace podle § 31 odst. 1 písm c), která zakotvuje užití díla při vyučování pro ilustrační účel nebo při vědeckém výzkumu, jejichž účelem není dosažení přímého nebo nepřímého hospodářského nebo obchodního prospěchu nepřesáhne rozsah odpovídající sledovanému účelu

Pro všechny případy však stanovuje kumulativně podmínku uvedení osoby autora nebo osoby, pod jejímž jménem se dílo uvádí na veřejnost, názvu díla a pramenu. Hlavním rozdílem citace od institutu „fair use“ je skutečnost, že zákonná dikce českého autorského zákona nepřikládá v případě citací tak velkou váhu dopadu na hodnotu díla chráněného autorskými právy. Dalším rozdílem je, že existuje několik různých druhů citací, přičemž každý se pojí k jiným podmínkám. Institut „fair use“ je pouze jeden, u každého případu se budou posuzovat všechny čtyři podmínky⁵⁸. Žádné rozdělení jako v případě citací zde tedy není. V případě „fair use“ jde sice o zajímavý a důležitý institut, pro soudy v kontinentálním právním systému by se však mohlo jednat o nevhodný způsob posuzování originality, pokud by byl bez dalšího přebrán. Chybí

⁵⁷TELEC, I. - TŮMA, P. *Autorský zákon – komentář*. 1. vydání. Praha: C. H. Beck, 2007, s. 419, ISBN 978-80-7179-608-4.

⁵⁸ GINSBURG J. *Fair Use for Free, or Permitted-but-Paid?* Berkley Technology Law Journal [online]. [cit. 2015-10-08]. Dostupné z WWW: <https://www.law.berkeley.edu/files/Jane_Ginsberg.pdf>

zde ustálená judikatura a soudy navíc nejsou zvyklé rozhodovat tímto způsobem, v konečném důsledku by tak mohlo dojít k narušení právní jistoty.⁵⁹

8.2. Doktrína „Scène à faire“

Podstatou této doktríny je zhodnocení, jestli určitý herní prvek je natolik originální, že může být považován za výsledek tvůrčí duševní činnosti. Jednoduchým příkladem mohou být obvyklé typy hrdinů nebo „rasy“ a jejich stereotypní vlastnosti, které se vyskytují v počítačových hrách, jako jsou například čaroděj nebo drak, a které by pravděpodobně nebyly dostatečně originální na to, aby mohly být chráněny podle autorského zákona⁶⁰. Pokud by se však jednalo o konkrétního čaroděje, např. Gandalf, tato ochrana by už mohla být poskytnuta. Ochrana nepodléhá ani prvky, které jsou součástí tzv. Heads-up display, neboli HUD, jako jsou životy, skóre, peníze a podobně.⁶¹ Dalším příkladem by mohl být způsob zobrazení jednotlivých her, přičemž jako typické mohou být uvedeny sportovní videohry, v nichž je často určitý způsob zobrazení nutný pro hratelnost dané hry. U fotbalových videoher, jako např. Fifa, je pohled na hřiště z boku nejpřehlednějším způsobem, jakým lze vizuálně ztvárnit hřiště i hráče. Je ostatně převzatý z živých vysílání fotbalových zápasů. Tento způsob proto používá několik videoher tohoto druhu, jako je Fifa od společnosti Electronic Arts nebo její největší konkurent, videohra Pro Evolution Soccer od japonské společnosti Konami.



⁵⁹ NAVRÁTIL V. *Tříkrokový test jako středobod právní úpravy výjimek a omezení práva autorského*. Aktuální otázky práva autorského a práv průmyslových, Univerzita Karlova v Praze, Právnická fakulta, 2014

⁶⁰ GREENSPAN, D. *Mastering the Game – Business and Legal Issues for Video Game Developers*. 2014 Wipo.int, 2014[online]. [cit. 2015-10-01]. Dostupné z WWW: <http://www.wipo.int/edocs/pubdocs/en/copyright/959/wipo_pub_959.pdf> s. 82

⁶¹ *Video Games and the law: Copyright, Trademark and Intellectual Property*. Newmediarights.org, 2011 [online]. [cit. 2015-09-23]. Dostupné z WWW: <http://newmediarights.org/guide/legal/Video_Games_law_Copyright_Trademark_Intellectual_Property>

Přehledné zobrazení hřiště je pro takovýto druh hry nutné, a proto není způsobilé pro autorskoprávní ochranu.

Název doktríny „Scène à faire“ by mohl evokovat dojem, že se zrodila ve Francii, nicméně jedná se o americkou doktrínu. Lze ale předpokládat, že k obdobným omezením autorskoprávní ochrany, jaká vyplývají z doktríny „Scène à faire“, by dospěl i SDEU při svém rozhodování v případě posuzování originality videoher. Tento závěr potvrzuje i jeho dosavadní činnost, zejména pak rozhodnutí SDEU ve věci C-393/09 Bezpečnostní softwarová asociace – Svaz softwarové ochrany proti Ministerstvu kultury.

8.3. Abstraction - Filtration - Comparison test

Jedná se o třístupňový test, který posuzuje originalitu děl z hlediska jejich neliterárních prvků. Jinými slovy se zjišťuje, jestli došlo u neliterárních prvků díla k porušení autorského práva. Tento způsob pro určení originality se nejprve používal u filmů, ale v současnosti se používá i pro počítačové programy a videohry. Poprvé tento test uplatnil ještě v roce 1930 soudce Billings Learned Hand v soudním sporu *Nichols v. Universal Pictures Corporation*, který se týkal filmu. Položil však základní logiku tohoto testu, kterou pak zdokonalil David Nimmer a která se pak uplatnila i v soudních sporech týkajících se počítačových programů a videoher.

Samotný test pozůstává z:

- **Abstrakce** - rozlišení programu na nápady a na jejich vyjádření. Určí se jednotlivé úrovně abstrakce, přičemž u každé úrovně se odebere materiál, který nepodléhá autorskému právu. Nejnižší úroveň představuje zdrojový kód počítačového programu. Naopak do nejvyšší úrovně patří základní funkce programu – ta bude považována za „nápad“. Soudní praxí byly úrovně abstrakce stanoveny následovně:
 - 1) individuální instrukce,
 - 2) skupiny instrukcí organizované do hierarchických modulů,
 - 3) funkce modulů nižší úrovně,
 - 4) funkce modulů vyšší úrovně,
 - 5) hlavní funkce kódu.

- **Filtrace** – Při filtraci soud zjistí, které prvky počítačového programu jsou chráněné autorským zákonem a které nikoliv. Fáze se skládá ze dvou částí. Nejdříve se vygenerují prvky počítačového programu, které mají být posuzované z hlediska možnosti poskytnutí autorskoprávní ochrany. Vygenerovat je možné všechny prvky, ale tato možnost je poměrně časově náročná, zejména pak dojde-li k samotné filtraci. Mnohem rychlejší a efektivnější metodou bude, pokud se vyberou pouze ty vzory, u kterých lze legitimně očekávat, že projdou filtrací, a u kterých je zároveň podezření, že je napodobuje protistrana ve svém programu. Teprve pak dochází k samotnému „odfiltrování“ nepodstatných prvků, které nepoživají ochranu podle autorského zákona.
- **Komparace** - v této fázi dojde k porovnání těch prvků počítačových programů, které úspěšně prošly filtrací a které poživají autorskoprávní ochrany. Soud zjistí, do jaké míry se prvky konkurenčních počítačových programů shodují. Platí, že postačuje podobnost, nikoliv identičnost, proto drobné rozdíly, jako jsou například názvy jednotlivých prvků, můžeme pominout.

V případě videoher je nejznámějším případem soudní spor *Atari v. North American Philips Consumer Electronics Corp.*, který se týkal známé hry PAC-MAN a jejího rivala, videohry K.C. Munchkin. Atari jako majitel PAC-MAN-a obvinilo Philips z porušení autorských práv, přičemž je zajímavé, že se domáhalo ochrany své videohry ve smyslu audiovizuálního díla. Použitím Abstraction – Filtration - Comparison testu soud zjistil, které části softwaru lze považovat za nápady a které za vyjádření nápadů. Podle rozsudku, i když většina prvků videohry PAC-MAN nebyla způsobilá k autorskoprávní ochraně, zůstávalo stále mnoho těch prvků, které podmínky ochrany splňovaly. Toto množství bylo dostačující na to, aby soud rozhodl, že hry jsou si natolik podobné, že došlo k porušení autorských práv. Soud tedy dospěl k závěru, že použitím nezaměnitelných postaviček žalobce (jako je např. „hltač“ – angl. „gobbler“) žalovaným došlo k porušení autorských práv.



Obecně lze říct, že pokud je podíl hráče na autorství hry zanedbatelný a neměnné prvky zakomponované do videohry jsou dominantní, porovnání shodných prvků z hlediska podobnosti by mohlo pokračovat stejným způsobem, jako v případě tradičních děl. K porušení by mohlo dojít i bez odkazu na zdrojový nebo strojový kód videohry, který tvoří její podklad, nebo na způsob hraní.⁶² V českém právním prostředí by šlo pravděpodobně o nekalosoutežní jednání podle občanského zákoníku ve smyslu § 2976 a násl.

8.4. Problematika herního engine

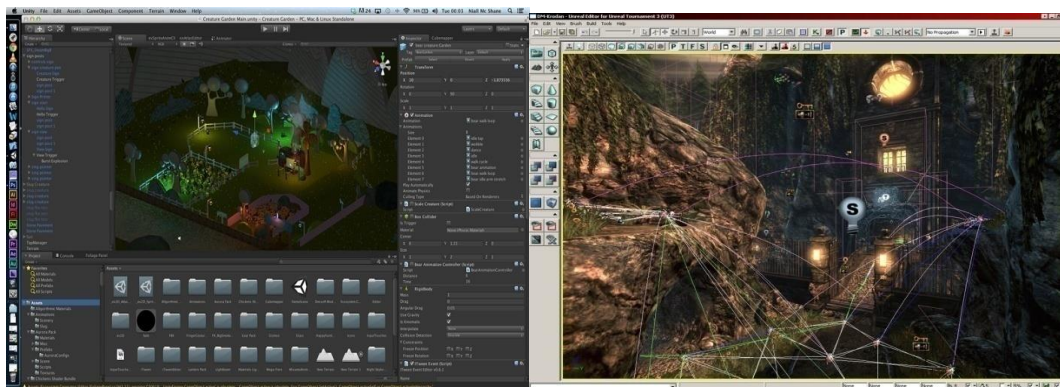
Co si představujeme pod pojmem videohry? I kdybychom vycházeli z širšího pojetí videohry jako druhu zábavního softwaru, který vyžaduje videoobrazovku pro svůj provoz, tato definice má svoje úskalí. Důležitou součástí počítačových her je totiž jejich herní engine. Herní engine sám o sobě není, *stricto sensu*, videohra. Je to pouze prostředek, *middleware*, který umožňuje hru vytvořit a na kterém je založena její funkčnost. Je nejzákladnějším jádrem hry, které navenek nabízí rozhraní pro programování pro komunikaci s ním. Ale i on samotný má ekonomickou využitelnost. Jeden herní engine může používat i několik desítek různých videoher od různých výrobců⁶³. Je však videohrou, či nikoliv? V publikaci *Computer and Video Game Law*, na kterou se odvolává i studie WIPO „*Legal status of video games*“, je herní engine

⁶² LASTOWKA G. *Copyright Law and Video Games: A Brief History of an Interactive Medium* Rutgers School of Law [online]. [cit. 2015-09-30]. Dostupné z WWW: <http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=2321424>

⁶³ Jako příklad nám poslouží UnrealEngine. Jeho první verze byla vytvořena společností EpicGames v roce 1998. V současnosti existující třetí verzi využívá více než sto herních titulů od různých výrobců, viz. *List of Unreal Engine games*. Wikipedia.org [online]. [cit. 2015-10-2]. Dostupné z WWW: <https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_Unreal_Engine_games>

podřazen pod pojem videohry, konkrétně pod kategorii „primární kód“.

Dle mého názoru se jedná o samostatný prvek, který je schopný autorskoprávní ochrany. Pro jeho definování z hlediska autorského zákona bude klíčové, zda bude stát samostatně, nebo jako součást videohry. Pokud se s ním bude disponovat samostatně, měl by být chápán jako počítačový program ve smyslu §2 odst. 2 AutZ. Vyplývá z jeho povahy, navíc jeho účelem zcela zjevně není zábava, ale je důležitý pro svůj ekonomický potenciál, resp. je důležitý jako nástroj pro tvorbu videohry. Pokud bude předmětem dispozice videohra, která obsahuje herní engine, měli bychom se na něj dívat jako na součást videohry jako díla sui generis. V rámci videohry tak bude její neoddělitelnou součástí v souladu s ponětím videohry, jak ji chápal SDEU ve svém rozsudku ve věci C-355/12 Nintendo.⁶⁴



8.5. Mody

Modifikace hry neboli mody jsou častým jevem ve videoherním průmyslu⁶⁵. Jedná se o úpravu počítačové hry, kterou provedl někdo jiný než původní tvůrce hry. Mod někdy může tvořit i naprosto originální hru postavenou pouze na základě hry původní⁶⁶. Otázkou zůstává, jak charakterizovat toto dílo z pohledu autorského zákona. Jednalo by se pravděpodobně o dílo odvozené⁶⁷, které je definováno jako dílo vzniklé tvůrčím zpracováním díla jiného. Jak však dodává zákon, právo autora zpracovaného díla tím není dotčeno.

⁶⁴ Rozsudek Soudního dvora EU (čtvrtého senátu) ze dne 23. 1. 2014, ve věci C-355/12 Nintendo Co. Ltd., Nintendo of America Inc., Nintendo of Europe GmbH – PC Box Srl, 9Net Srl, bod č. 23

⁶⁵ Jako nejznámější příklady poslouží Counter-Strike, který je modem hráčsky velmi úspěšné akční hry Half-Life, nebo DoTA, která je rovněž modem velmi populární hry Warcraft III. Příkladem z českého právního prostředí je hra Arma II pražského Bohemia Interactive a její modifikace DayZ.

⁶⁶ Mod.Wikipedia.org [online].[cit. 2015-10-18]. Dostupné z WWW: <<https://cs.wikipedia.org/wiki/Mod>>

⁶⁷ § 2 odst. 4 AutZ

Jak se vypořádat s tímto problémem v českém právním prostředí? Odpověď nalezneme v §2 odst. 4 AutZ, dle kterého je předmětem autorského práva také dílo vzniklé tvůrčím zpracováním díla jiného. V tomto případě si dle mého názoru musíme pomoci analogií, a to analogií z oblasti audiovizuálních a hudebních děl. Dobrým příkladem jsou tzv. cover verze. Podobně jako v případě modů se jedná o dostatečně tvořivou činnost, která se netváří jako originální zpracované dílo a přiznává zdroj své inspirace, obsahuje však tolik tvůrčích činností, že se nejedná o pouhý „copy & paste“ produkt. I tak je ale nutné, aby byl takový způsob užití díla dovolen, a to buď prostřednictvím licence, nebo přímo autorem nebo kolektivním správcem (pokud existuje), jinak by šlo o zásah do autorského práva. V případě cover verzí a remixů však také platí, že na to, aby došlo ke vzniku odvozeného díla, musí být zpracování tvůrčí a dostatečně zásadní. Za zpracování se nepovažuje úprava, kdy jsou v rámci hudebního díla vynechány hlasy, výměna nebo přidání hlasů, transpozice (přenášení hlasů do jiné tóniny) a jiné⁶⁸. S určitou dávkou fantazie by se dalo uvažovat o podobném přístupu i v oblasti videoherních modů. Pokud by se jednalo o pouhé odebrání/přidání postav, jednoduché změny v GUI nebo v příbězích, o odvozené dílo by nešlo, ale mohlo by jít o zásah do integrity díla, tedy do práva na nedotknutelnost díla či jiných autorských práv. Jiná situace by nastala u komplexní změny herního mechanismu nebo přidání úplně nového příběhu a úrovní. Vyžadovalo by se však citlivé posouzení každého případu.

8.6. Machinima

Machinima představuje další zajímavý fenomén videoherní kultury. Poměrně zvláštní název vznikl spojením slov Machine, Animation a Cinema - tedy stroj, animace a kino. Tyto tři pojmy zevrubně popisují, co to machinima je - jde o audiovizuální dílo vytvořené prostřednictvím technologie počítačové animace, které má podobu krátkého filmu. K vytvoření machinim je používán buď přímo engine hry, herní světy nebo specializovaný software, který je určen právě na jejich tvorbu.

Vytváření takových děl však často zasahuje do autorských práv jejich nositelů. Navzdory tomu, o jak populární a rozšířenou formu tvorby se jedná,⁶⁹ žádné soudní

⁶⁸ TELEČEK, I. - TŮMA, P. *Autorský zákon – komentář*. 1. vydání. Praha: C. H. Beck, 2007, s. 61, ISBN 978-80-7179-608-4.

⁶⁹Jen samotný Youtube kanál Machinima má celkem téměř půl miliardy zhlédnutí – viz. *48 Most Viewed Videos by Machinima*. Vidstatsx.com, [online]. [cit. 2015-9-10]. Dostupné z WWW: <<http://vidstatsx.com/Machinima/videos-most-viewed>>

rozhodnutí v této oblasti zatím nepadlo. Důvodů je několik – videoherní společnosti si nechtějí pohněvat svoji fanouškovskou komunitu, která jim tímto způsobem do určité míry dělá reklamu zadarmo. Navíc jsou si plně vědomy, že od průměrného tvůrce machinimy by mnoho peněz nevysoudily. Také jejich pozice by byla v případě soudního sporu zeslabena v důsledku toho, že tato forma zábavy je na trhu už dlouho a oni si svá práva zatím nijak nenárokovaly. Jinými slovy, soudce by pravděpodobně zajímalo, proč si společnost svá práva vyplývající z autorského zákona neuplatňovala dřív, pokud prokazatelně věděla, že je do nich zasahováno. Společnosti proto obvykle volí jiný přístup. V licenčních smlouvách upravují možnost vytváření machinim, ale pod podmínkou, že veškerá práva k tomuto dílu má společnost a fanoušek nemůže nijak profitovat z takové produkce. Při vytváření se doporučuje nevyužívat hudbu známých hudebníků a nezasazovat hru do světa vymyšlených někým jiným, než je sám tvůrce machinimy.

Aby se ale tvůrce vyhnul případnému soudnímu sporu, existuje i jednodušší řešení – vůbec nepoužívat videohry na tvorbu machinim, ale právě v úvodu zmiňovaný speciální software jako je např. IClone, VirtualStage, nebo Moviestorm⁷⁰. Další alternativou je použití open source videoher, které mají speciální licenci, díky níž mají tvůrci machinim práva ke svým dílům. Úplná volnost je však hráčům poskytnuta málokdy, i když existují i takové případy (Second life). Obvykle se stanoví určitá pravidla prostřednictvím licenční smlouvy, která určí, jakým způsobem a v jakých případech mohou hráči vytvářet svá kreativní díla prostřednictvím herního softwaru.

Jedná se proto opět o díla odvozená ve smyslu § 2 odst. 4 AZ. Práva autora nově vzniklého odvozeného jsou podle tohoto ustanovení *“s ohledem na ustanovení § 12 odst. 1 omezena právy autora původního (zpracovaného) díla, jehož majetková práva k původnímu dílu se rozšiřují i na odvozené dílo. Ke každému užití odvozeného díla je třeba licence také od autora původního díla.”*⁷¹

V praxi tomu odpovídá přístup, kdy autoři buď přímo v licenčních podmínkách uvedou, že uživatelům přiznávají vlastnictví s ohledem na jejich kreativní činnosti, na niž použijí herní svět (Second Life), nebo se vztahy vyřeší prostřednictvím dohody.

⁷⁰HANCOCK, H. - INGAM, J. *Machinima for Dummies*. Indianapolis: Wiley Publishing, 2007, str. 281, ISBN 978-0-470-09691-8.

⁷¹CHALOUPKOVÁ, H. - HOLÝ, P. *Autorský zákon – komentář*. 4. vydání. Praha: C. H. Beck, 2012, 477 s. ISBN 978-80-7400-432-2.

8.7. Let's Play

Let's play je videozáznam nebo méně často také série obrázků, které zachycují průběh videohry doprovázený komentářem hráče. Na rozdíl od návodů není účelem Let's play být zdrojem informací o průběhu hry nebo sdělování videoherních tipů a triků. Let's play videa spíše reflektují subjektivní zážitek hráče, který svůj průběh hry doprovází satirickým, vtipným komentářem. Účelem je tedy spíše zábava než pomoc jiným hráčům. Jedná se v současnosti o pravděpodobně nejpopulárnější žánr na Youtube⁷². Podobně jako v případě Machinim je problémem Let's Play videí to, že se pohybují v „šedé zóně“ autorskoprávních vztahů. Jsou vytvářena uživateli hráči, ale autorská práva k videohře mají videoherní společnosti. Mohou ale společnosti (teoreticky) napadnout hráče za takový způsob užívání díla?

Problémem je opět nejen absence zákonné úpravy, ale absence jakéhokoliv precedentu, a to jak v České republice, tak i v zahraničí. Důvodem je skutečnost, že se jedná o záležitost posledních pár let a že také zde nebyla zatím vůle použít se do soudních sporů, a to jak ze stran developerů, tak i hráčů. Developéři jsou si totiž vědomi, že hráči tímto způsobem nepřímo propagují jejich hru a v podstatě dělají reklamu zadarmo. Navíc hráči, kteří taková videa vytváří, pro ně nepředstavují konkurenci z jednoduchého důvodu – sledování Let's Play videí nenahrazuje samotné hraní. Podobně jako v případě machinim i Let's Play videa mohou být výslovně smluvně povolena. Některé videoherní společnosti, jako například francouzský Ubisoft, výslovně umožňují ve svých licenčních podmínkách nejen vytváření, ale dokonce i profitování z Let's Play videí za dodržení určitých podmínek⁷³.

Jak ale postupovat v případě, že hráč nemá v licenci tuto možnost upravenou? Zpravidla tvůrci Let's Play videí sami argumentují tím, že se jedná z jejich strany o způsob užití díla, který spadá pod „fair use“. Toto tvrzení však není ani zdaleka postaveno na tak pevných základech, jak si to často myslí. Jejich obsahem může být

⁷²Tuto skutečnost podporují i statistiky - Felix Arvid Ulf Kjellberg, známý i pod přezdívkou PewDiePie, má se svým stejnojmenným kanálem vsoučasnosti vůbec největší počet odběratelů na Youtube – 37 milionů. Pro porovnání – oficiální kanál Rihanny má 16 milionů (na 5. místě), oficiální kanál Eminema 15 milionů odběratelů (7. místo) viz. *List of the most subscribed users on YouTube*. Wikipedia.org [online]. [cit. 2015-10-5]. Dostupné z WWW:

<https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_the_most_subscribed_users_on_YouTube>

⁷³ *Ubisoft policy on YouTube videos*. Forums.ubi.com, 2013 [online]. [cit. 2015-09-13]. Dostupné z WWW: <<http://forums.ubi.com/showthread.php/773564-Ubisoft-policy-on-YouTube-videos#Ubisoft%20YouTube%20policy>>

i negativní recenze videohry, upozorňování na její vady a poškozování v rámci porovnání s konkurenčními tituly. To může mít negativní ekonomický dopad na prodej videoherních titulů a tím pádem i na autora. Určitým vodítkem v této problematice by mohla být ústavně zakotvená svoboda projevu. Podle Listiny základních práv a svobod má každý „právo vyjadřovat své názory slovem, písmem, tiskem, obrazem nebo jiným způsobem, jakož i svobodně vyhledávat, přijímat a rozšiřovat ideje a informace bez ohledu na hranice státu.“⁷⁴ Hráči ve svých Let's play videích komentují, vyjadřují svůj názor, své emoce a samotný záznam z videohry používají pouze jako podklad. Dalo by se proto argumentovat tím, že se jedná pouze o formu kritiky nebo recenze, tak jak to chápe autorský zákon.⁷⁵ Chyby by navíc pravděpodobně vyšly najevo tak jako tak, prostřednictvím internetových diskusí, v herních časopisech a na fórech.⁷⁶

I na Let's Play videa je možné se dívat jako na díla odvozená podobně jako v předcházejících případech. Existuje však i další možnost, která by stála za zvážení, a to nahlížet na tato vystoupení jako na „umělecké výkony“ svého druhu ve smyslu autorského zákona. Toto hledisko je trochu problematičtější, protože je otázkou, do jaké míry je možné označit výkony jednotlivých hráčů za „umělecké“. Řešení však není úplně odtrženo od reality. I v Jižní Koreji se uvažuje o podobném přístupu⁷⁷. Tento způsob nahlížení na Let's play videa by nebyl ani v rozporu s dikcí § 67 odst. 1 AutZ, který uvádí, že „Umělecký výkon je výkon herce, zpěváka, hudebníka, tanečníka, dirigenta, sbormistra, režiséra nebo jiné osoby, která hraje, zpívá, recituje, předvádí nebo jinak provádí umělecké dílo a výtvořiny tradiční lidové kultury. Za umělecký výkon se považuje též výkon artisty, aniž jím provádí umělecké dílo.“ Výčet sice nezmiňuje hráče videoher, nicméně je pouze demonstrativní. Je na místě si položit otázku, zda by videohra, na základě výše uvedeného, mohla spadat pod „umělecké dílo“. Alespoň teoretická možnost tady podle mého názoru je, podle výkladu § 67 odst. 1 AutZ je totiž pojem „umělecké dílo“ dokonce širší než autorské dílo, neboť zahrnuje i díla, která jsou

⁷⁴ čl. 17 odst. 2 LZPS

⁷⁵ § 31 odst. 1 písm. b) a písm. c) AutZ

⁷⁶ HAYES, CH. *Changing the Rules of the Game: How Video Game Publishers Are Embracing User-Generated Derivative Works* Harvard Journal of Law & Technology [online]. [cit. 2015-09-30]. Dostupné z WWW: <<http://jolt.law.harvard.edu/articles/pdf/v21/21HarvJLTech567.pdf>>

⁷⁷ RAMOS, A.- LOPEZ, L.- RODRIGUEZ, A. – MENG, T.- ABRAMS, S. *The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches* WWW: <http://www.wipo.int/export/sites/www/copyright/en/creative_industries/pdf/video_games.pdf>, s.60

v souladu s § 3 AutZ z autorskoprávní ochrany vyňata.⁷⁸ Zajímavé se v tomto ohledu jeví právo výkonného umělce na odměnu v souvislosti s rozmnožováním jeho zaznamenaného výkonu pro osobní potřebu podle § 25 AutZ.

Související otázkou by pak bylo, jestli by se tento hráčský výkon mohl dát charakterizovat jako „umělecký výkon“. Zdá se, že odpověď by záležela na druhu videohry. Pokud se jedná o hry, kde je existuje vysoká míra hráčské autonomie rozhodování a které poskytují široký prostor pro variabilitu (např. náhodné generování úrovní), tak by bylo možné uvažovat o „uměleckém výkonu“ (i při vědomí diskutabilnosti této úvahy). Pokud se ale jedná o lineární hru, jejíž součástí jsou cut-scény (které jsou vlastně krátkými filmy, do kterých hráč nemůže zasahovat), pravděpodobnost charakterizace jako „uměleckého výkonu“ se prudce snižuje.

8.8. Architektura ve videohrách

Současné videohry se neobejdou bez rozsáhlého herního světa, který je tvořený přírodními prvky a také velkým množstvím budov. Prostředí se všemi těmito prvky může být zcela fiktivní, nebo může jít i o více či méně věrné repliky reálných míst. V takovém případě se naskýtá otázka, zda mohou videoherní společnosti používat předlohy reálných budov ve svých hrách. Zajímavým případem byla videohra od společnosti Sony, *Resistance: Fall of Man*, kde se nacházela scéna z interiéru Manchesterské katedrály, ve které došlo k souboji hlavního hrdiny s mimozemšťany. Představitelé Anglikánské církve považovali scénu za znesvěcení a porušení autorských práv. Po následné výměně názorů mezi oběma stranami vydala Sony omluvu, ale odmítla změnit hru. Došlo ale k zajímavému zvratu. Obě strany začaly pocítovat pozitivní důsledky pramenící ze zvýšeného zájmu o tento spor. Společnosti Sony se zvedly prodeje za titul a Manchesterská katedrála byla svědkem zvýšeného přílivu turistů, které zejména zajímal vnitřek chrámu, který viděli ve hře. Představitelé katedrály proto ustoupili ze svých vyhrocených požadavků a celá situace dopadla smírem. Otevřenou otázkou zůstává, zda by se společnost Sony mohla v případě soudního sporu bránit aplikací zákonné licence - užití díla umístěného na veřejném prostranství ve smyslu § 33 AutZ. Podle tohoto ustanovení *„do práva autorského nezasahuje ten, kdo kresbou, malbou nebo grafikou, fotografií nebo filmem nebo jinak*

⁷⁸ CHALOUPEKOVÁ, H. - HOLÝ, P. *Autorský zákon – komentář*. 4. vydání. Praha: C. H. Beck, 2012, 477 s. ISBN 978-80-7400-432-2, s. 123

*zaznamená nebo vyjádří dílo, které je trvale umístěno na náměstí, ulici, v parku, na veřejných cestách nebo na jiném veřejném prostranství; do autorského práva nezasahuje ani ten, kdo takto vyjádřené, zachycené nebo zaznamenané dílo dále užije. Je-li to možné, je nutno uvést jméno autora, nejde-li o dílo anonymní, nebo jméno osoby, pod jejímž jménem se dílo uvádí na veřejnost, a dále název díla a umístění.*⁷⁹ Je tedy možné zobrazovat ty části budov, které lze vidět i z veřejných prostranství. Vnitřek kostela by ale do této kategorie nespadal.

8.9. Herní buggy

Palčivým problémem, který trápí většinu videoher, jsou větší či menší chyby ve hře nazývané softwarové „bugy“. Tyto chyby jsou zpravidla odstraňovány novými verzemi videoher vytvářenými samotnými videoherními společnostmi v podobě aktualizací (v angličtině se často používá označení „patch“ – záplata, které dle mého názoru lépe vystihuje účel nových verzí). Někdy je však hráčská komunita natolik aktivní, že sama vytváří a zveřejňuje vlastní neoficiální aktualizace. Zdá se, že videoherní společnosti se neoficiálními aktualizacím nijak nebrání. Existuje sice několik ojedinělých případů, kdy došlo k zaslání cease-and-desist dopisů, jedná se však o výjimky⁸⁰. Dochází spíše k opačnému jevu a poměrně běžnou praxí je zpřístupnění zdrojového kódu autorem za účelem ulehčení vytváření softwarové podpory pro hráčskou komunitu.

⁷⁹ § 33 odst. 1 AutZ

⁸⁰ *Final Fantasy Type-0 Fan Translation Gets Shutdown By Square Enix*. Cinemablend.com [online]. [cit. 2015-08-12]. Dostupné z WWW: <<http://www.cinemablend.com/games/Final-Fantasy-Type-0-Fan-Translation-Gets-Shutdown-By-Square-Enix-66316.html>>

9. Pirátství a právní ochrana videoher

9.1. Pirátství

Pojem pirátství je mnohem starší, než by se na první pohled mohlo zdát. Jeho počátky sahají do 17. století, kdy se výraz pirátství začal v Anglii hojně používat pro osoby, které bez povolení tiskly díla jiných osob. První zmínky můžeme najít už v roce 1611, kdy byli padělatelé básnických a antikvariátních děl označováni za „piráty ducha“⁸¹, nicméně šlo zpočátku o ojedinělé případy používání tohoto slova. V současnosti bychom jej v zákoně hledali marně, nicméně komentář k autorskému zákonu definuje pirátství jako „*neoprávněné zásahy do práva autorského a dalších práv upravených v autorském zákoně*“⁸². Jedná se tedy i o zásahy do práv podle jiných právních předpisů, jako jsou předpisy trestněprávní, správněprávní a občanskoprávní.

Hlavním problémem pirátství pro autory je, že hrát videohru, která je plagiátem, je stejné jako hrát originál. Pro uživatele je tedy skutečnost, že se jedná o padělek, úplně nepodstatná, protože obě plní svou funkci naprosto stejně. Navíc na rozdíl od krádeže při pirátství nedojde ke „zmizení“ originálu, ale pouze k vytvoření identické kopie. Autor originálu však přichází o zisk, protože místo jeho díla používají spotřebitelé verzi pirátskou. Pirátství navíc není jen problémem právním, ale také problémem sociálně-ekonomickým. Většina studií dokazuje, že i navzdory tomu, že společnost si je vědoma protiprávnosti pirátství, nepovažuje tento jev za společensky nebezpečný a zájem společnosti na trestání takových pachatelů je nízký. Moderní společnost vytváří na jedné straně obrovskou reklamu na různé druhy materiálních statků, videohry nevyjímaje. Na stranu druhou je (nebo alespoň donedávna byl) přístup k nim poměrně těžký. Je nutno mít na zřeteli, že většina hráčů jsou mladí lidé, mnohdy děti, které by si jen stěží mohli dovolit hrát tolik her, kolik chtějí. V současnosti je ale vidět určitou změnu. Kombinace lepší dostupnosti (prodej přes internet), komplexnějšího a efektivnějšího zabezpečení (už nestačí jenom hru „cracknout“ pro její spuštění, existuje i mnoho mechanismů, které ověřují pravost videohry, zejména ověřování originality přes internet) a nižších cen za videohry (právě v případě prodeje videoher

⁸¹JOHNS, A. *Pirátství – Boje o duševní vlastnictví od Gutenberga až po Gatese*. Praha: Host, 2013, s. 39, ISBN 978-80-7294-711-9.

⁸²TELEC, I. - TŮMA, P. *Autorský zákon – komentář*. 1. vydání. Praha: C. H. Beck, 2007, s. 489, ISBN 978-80-7179-608-4.

přes internet – je možné vypustit náklady na výrobu nosičů, náklady na distributora atd.) vede k poklesu pirátství.

Jak je vidět, s problémem pirátství se dá bojovat několika způsoby. Jednak je to preventivně – co nejvíc ulehčit přístup k originálům (např. prodejem videoher přes internet) a co nejvíc ztížit možnost vytváření nelegálních kopií videoher (prostřednictvím ochranného softwaru, online ověřováním pravosti titulů). Ochrana prostřednictvím zabezpečovacího softwaru má však mnohá úskalí, zejména z hlediska udržení proporcionality mezi ochranou a obtěžováním držitelů legální verze videohry.⁸³ Tyto problémy vedou často ke frustraci držitelů legální licence, kteří jsou mnohokrát více „trestáni“ za držení originálního softwaru než osoby, které mají verzi získanou nelegálně. Na nelegálním softwaru jsou totiž ochranné prvky často již odstraněny, což umožňuje jednodušší užívání hry, často bez zdlouhavých registrací a ověřování, které jsou nutné u originálních verzí. Ochranné prostředky tak mají často přesně opačný účinek, než bylo zamýšleno, protože stále více potenciální zákazníků dá přednost nelegální kopii před originálem s nekompatibilními a systémově problémovými ochrannými prostředky. Jedním z nejznámějších příkladů je hra *Spore* od společnosti Microsoft, která se kvůli svým přísným a nepraktickým podmínkám DRM licenci⁸⁴ stala jednou z nejčastěji nelegálně stahovaných her prostřednictvím P2P sítě.⁸⁵ Její hodnocení na internetových serverech navíc propadlo, a to nikoliv kvůli tomu, že by šlo o objektivně špatnou hru, ale právě z důvodů obtěžujících ochranných prvků.

Zajímavým způsobem v oblasti online videoher je využívání prostředků, jako je např. Mikropayment. Samotná hra je zadarmo, ale různá vylepšení, jako jsou nové postavy, oblečení apod., které - ať už se skutečným dopadem na hratelnost nebo nikoliv - představují pro mnoho her hlavní zdroj jejich příjmů. Pro udávání úspěšnosti v této oblasti slouží tzv. ARPU – Average Revenue Per User (průměrný příjem za jednoho

⁸³ Například software StarForce ruské společnosti se stejnojmenným názvem nebo SecuROM od společnosti Sony DADC. Obě ve větší či menší míře zasahují do oprávněných zájmů třetích osob. V případě druhého jmenovaného tyto problémy zahrnovaly inkompatibilitu s některými druhy hardwaru, nutnost reaktivace softwaru SecuROM po změně hardwaru nebo inkompatibilitu s některými druhy softwaru. Viz. *SecuROM*. Wikipedia.org, [online]. [cit. 2015-08-24]. Dostupné z WWW: <<https://en.wikipedia.org/wiki/SecuROM>>

⁸⁴ *Spore And The Great DRM Backlash*. Washingtonpost.com, [online]. [cit. 2015-10-24]. Dostupné z WWW: <<http://www.washingtonpost.com/wp-dyn/content/article/2008/09/14/AR2008091400885.html>>

⁸⁵ *Spore: Most pirated game ever thanks to DRM*. Torrentfreak.com, [online]. [cit. 2015-10-20]. Dostupné z WWW: <<https://torrentfreak.com/spore-most-pirated-game-ever-thanks-to-drm-080913/>>

uživatele).⁸⁶ Dalším způsobem boje proti pirátství je použití represivních metod - zaměřením se na největší síť, jako jsou Piratebay a Megaupload, a uplatněním sankcí na základě právních předpisů,

9.2. Právní ochrana poskytovaná autorským zákonem

V předcházejících kapitolách jsem objasnil, jak jsou videohry chráněny, jaká mají specifika a jak se k této oblasti staví judikatura. Stále však chybí pro autora nejdůležitější část, a sice informace, jak se dá proti případnému porušení autorských práv bránit, resp. jaké prostředky má autor vůbec k dispozici na ochranu svého duševního vlastnictví. Obecnou úpravu, která se vztahuje na všechny druhy děl, nám poskytne § 40 AZ. Výhodou tedy je, že se bude vztahovat jak na videohry jako audiovizuální díla, tak na videohry jako počítačové programy. Autor se může domáhat ochrany v případě porušení nebo ohrožení svých práv. Pokud by šlo pouze o ohrožení, ke skutečné škodě vůbec nemusí dojít. Právních prostředků ochrany zde můžeme najít několik, a to:

- určení autorství (§ 40 odst. 1 písm. a)),
- zákaz ohrožení svého práva (§ 40 odst. 1 písm. b)),
- sdělení údajů o způsobu a rozsahu neoprávněného užití spolu s dalšími informacemi ohledně takového užití (§ 40 odst. 1 písm. c)),
- právo na odstranění následků zásahu do práva spolu s demonstrativním výčtem způsobů odstranění následků (§ 40 odst. 1 písm. d)),
- právo na poskytnutí dostatečného zadostiučinění za způsobenou nemajetkovou újmu, zejména omluvou nebo v penězích (§ 40 odst. 1 písm. e)),
- právo zákazu poskytování služby, kterou využívají třetí osoby k porušování nebo ohrožování práva autora (§ 40 odst. 1 písm. f))
- právo autora na zveřejnění rozsudku (§ 40 odst. 3).

Tato práva jsou dále specifikovaná v § 42 a násl. AutZ. V plném rozsahu jsou tato práva přiznána autorovi nebo jeho dědici, ale v rozsahu omezeném jsou přiznána i

⁸⁶Lídrem v této oblasti je videohra World of Tanks od společnosti Wargaming, který se svým \$4,51ARPU *World of Tanks leads the way in average revenue per user*. Gamesindustry.biz, 2014 [online]. [cit. 2015-08-24]. Dostupné z WWW: <<http://www.gamesindustry.biz/articles/2014-04-10-world-of-tanks-leads-the-way-in-average-revenue-per-user>>

jiným osobám, a to držitelé výhradní licence, zaměstnavatelé a jiným osobám, které ze zákona vykonávají majetková práva autora. Pro autora jsou nejdůležitější ustanovení § 40 odst. 1 písm. d) a § 40 odst. 1 písm. e). Jejich praktická vymahatelnost může být značně problematická, protože jak je známo, software se v dnešní době šíří velmi rychle a ani zničení všech známých nelegálních rozmnoženin negarantuje, že v oběhu nejsou další nelegální rozmnoženiny, které lehce nahradí takový výpadek. Je otázkou, zdali je vůbec zničení všech nelegálních rozmnoženin možné. Efektivní vymáhání práva touto cestou bude mít spíše preventivní účinky na potenciální „piráty“, proto je iluzorní doufat, že se podaří touto cestou stáhnout z oběhu nelegální kopie videoher.

Problematické je i vyčíslení zadostiučinění⁸⁷, které vzniká z důvodu pirátství. Výše závažnosti újmy a stanovení škody je obecně náročným úkolem v případě softwaru. Původně poměrně vysoké částky jsou zřejmě minulostí. Nejnovější judikatura Nejvyššího soudu ČR⁸⁸ se přiklání k názoru, že škodu nelze stanovit pouhým vynásobením počtu stažení nelegální kopie cenou originálního nosiče. Dle mého názoru rozumný závěr podpořil soud tímto odůvodněním: *„Musel by být opatřen skutkový podklad svědčící o tom, že počet prodaných legálních nosičů se snížil právě o tolik kusů, kolikrát si uživatelé počítačové sítě internet stáhli z datového úložiště dílo, které tam obviněný neoprávněně v několika kopiích umístil.“* Je nutno také vzít v úvahu, že potenciální pachatel, který jako první vytvořil nelegální rozmnoženinu, si nemusel být zcela vědom, jaké následky tato činnost bude mít. Lze si totiž představit situaci, kdy pachatel vypálil CD pro kamaráda, to se začalo šířit dál, až nakonec bylo vytvořeno několik tisíc kopií, jejichž hodnota může být několik milionů korun. Mohl původní pachatel předpokládat, že dojde k vytvoření nelegálních rozmnoženin takového rozsahu?

9.3. Správněprávní ochrana videoher

Videohry jako dílo sui generis jsou chráněné prostřednictvím autorského zákona. Úpravu můžeme najít v § 105a až §105c. Za přestupky je možné uložit sankce až do výše 150 000 Kč. Pro právnickou osobu existuje i možnost liberace ve smyslu § 105b, pokud by prokázala, že učinila vše, co po ní lze s ohledem na okolnosti požadovat, aby nedošlo k porušení práv podle tohoto zákona. Ani skutečnost, že se podaří právnické

⁸⁷ §40 odst. 1 písm. e

⁸⁸ Rozhodnutí Nejvyššího soudu ČR ze dne 8. 10. 2014 sp. Zn. 5 Tdo 171/2014

osobě takto zbavit viny, nevylučuje možnost uplatnění deliktní odpovědnosti u fyzických osob. Přestupky jsou:

- Neoprávněné užití autorského díla, uměleckého výkonu, rozhlasového zvukového či zvukově obrazového záznamu, rozhlasového nebo televizního vysílání nebo databáze,
- Neoprávněné zasahování do práva autorského způsobem uvedeným v § 43 odst. 1 nebo 2 anebo v §44 odst. 1,
- Jako obchodník, který se účastní prodeje originálu díla uměleckého, nesplní oznamovací povinnost podle § 24 odst. 6

9.4. Trestněprávní ochrana

Další možností je uplatnění trestněprávní odpovědnosti v případě trestných činů, ke kterým může dojít v souvislosti s videohrami. Patří sem:

- § 230 trestný čin neoprávněného přístupu k počítačovému systému a nosiči informací
- § 231 trestný čin opatření a přechovávání přístupového zařízení a hesla k počítačovému systému a jiných takových dat
- § 232 trestný čin poškození záznamu v počítačovém systému a na nosiči informací a zásah do vybavení počítače z nedbalosti

V těchto třech případech se jedná o poměrně kazuistické skutkové podstaty, které byly implementovány na základě Úmluvy o počítačové kriminalitě přijaté v Budapešti.⁸⁹ Mezi další trestní činy týkající se softwaru patří:

- § 269 porušení chráněných průmyslových práv
- § 270 porušení autorského práva, práv souvisejících s právem autorským a práv k databázi

⁸⁹ JELÍNEK, J. – KOLEKTIV. *Trestní právo hmotné. 3 vydání.* Praha: Leges, 2013, s. 674, ISBN 978-80-87576-64-9.

9.5. Civilněprávní ochrana

Občanský zákoník poskytuje ochranu v oblasti nekalé soutěže i počítačovým programům, a tudíž i videohrám. Demonstrativní výčet skutkových podstat můžeme najít v § 2977 až § 2987 NOZ, a to:

- § 2977 klamavá reklama - Jde o reklamu, která klame nebo je způsobilá klamat osoby, jimž je určena nebo k nimž dospěje, a tím i zřejmě ovlivní hospodářské chování těchto osob. Při posuzování, zda se jedná o klamavou reklamu, soud přihlídně k jejím výrazným znakům. Jejich výčet můžeme najít v § 2977 odst. 2.
- § 2978 klamavé označení zboží nebo služby - Takové označení je způsobilé vyvolat mylnou domněnku o kvalitě, původu, jakosti zboží nebo charakteristických znacích. Je lhostejné, zda je uvedené bezprostředně na zboží, na obalu, obchodní písemnosti nebo jinde, jakým prostředkem se tak stalo a zda k němu došlo přímo nebo nepřímo. Tato skutková podstata úzce souvisí i s právní ochranou ochranných známek videoher.
- § 2980 srovnávací reklama - Jedná se o reklamu, která označuje jiného soutěžitele, jeho zboží či službu, a to ať již přímo či nepřímo. Za určitých okolností⁹⁰ je však srovnávací reklama přípustná.
- § 2981 vyvolání nebezpečí záměny - Skutková podstata postihuje jednání, které spočívá ve vyvolání nebezpečí záměny užitím:
 - jména osoby nebo zvláštního označení závodu užívaného již po právu jiným soutěžitelem,
 - zvláštního označení závodu nebo zvláštního označení či úpravy výrobku, výkonu nebo obchodního materiálu závodu, které v zákaznických kruzích platí pro určitý závod za příznačné, Patří sem napodobování cizího výrobku, jeho obalu nebo výkonu, ledaže by toto napodobování splňovalo zákonem stanovené podmínky.⁹¹
- § 2982 parazitování na pověsti- K parazitování na pověsti dochází při zneužití pověsti závodu, výrobku nebo služby jiného soutěžitele umožňující získat pro

⁹⁰ § 2980 odst. 2 o.z.

⁹¹ § 2981 odst. 3 o.z.

výsledky vlastního nebo cizího podnikání prospěch, jehož by soutěžitel jinak nedosáhl.

- § 2983 podplácení - Jde jednak o jednání, kterým osoba aktivně poskytuje úplatek⁹², i jednání, kdy osoba pouze přímo či nepřímo požaduje, dá si slíbit nebo přijme jakýkoliv prospěch.
- § 2984 Zlehčování - Tato skutková podstata zahrnuje uvedení a rozšiřování údajů o poměrech, výkonech nebo výrobku soutěžitele, způsobilých mu přivodit újmu. Nepravdivé údaje sem spadají bez dalšího, pravdivé údaje pouze tehdy, pokud se nejednalo o oprávněnou obranu.
- § 2985 porušení obchodního tajemství - Porušení obchodního tajemství zahrnuje jednání, kterým se jiné osobě neoprávněně sdělí, zpřístupní, pro sebe nebo jiného využije obchodní tajemství, které může být využito v soutěži.
- § 2986 Dotěrné obtěžování - Jde o sdělování údajů o soutěžiteli, zboží nebo službách, jakož i o nabídku zboží nebo služeb prostřednictvím sdělovacích prostředků, které si příjemce nepřeje, jakož i sdělování reklamy, při které nelze zjistit původce a nelze bez zvláštních nákladů přikázat ukončení reklamy.
- § 2987 Ohrožení zdraví nebo životního prostředí - Jedná se o zkreslování podmínek hospodářské soutěže soutěžitelem tím, že provozuje výrobu, uvádí na trh výrobek nebo provádí výkon ohrožující zájem na ochraně zdraví nebo životního prostředí chráněný zákonem, aby tak získal pro sebe nebo pro jiného prospěch na úkor jiného soutěžitele nebo zákazníků.

9.6. Patentová ochrana

Na rozdíl od autorského práva, patentová ochrana nechrání vyjádření myšlenky, ale myšlenku jako takovou. Klíčovou překážkou pro ochranu software v oblasti patentové ochrany je, že zákon č. 527/1990 Sb. o vynálezech, průmyslových vzorech a zlepšovacích návrzích nepovažuje počítačové programy za vynálezy schopné patentové ochrany.⁹³ Tato skutečnost není pozitivní ani pro videohry, pokud uvážíme že jejich důležitou součástí je právě počítačový program. Situace je však o něco komplikovanější. Počítačové programy, které jsou součástí technického systému, ve kterém zastávají neoddělitelnou funkci, patentovatelné jsou. Je tedy nutné, aby měly

⁹²§ 2983 písm. a) o.z.

⁹³ § 3 odst. 2 písm. c) VynZN

technickou povahu. Problém ale je, že není jasný stupeň zastoupení této technické složky.⁹⁴ Řešením mohla být iniciativa na úrovni Evropské komise v podobě Návrhu směrnice o patentovatelnosti vynálezů, která měla odstranit stav nejistoty v rozhodovací praxi EPÚ. Kvůli pojmové nejasnosti byl ale Návrh Evropským parlamentem zamítnut a tak tento stav právní nejistoty přetrvává. Podmínka „technické povahy“ je ale tak jako tak obzvlášť limitující u videoher. Jak bylo v této práci už několikrát zdůrazňováno, videohry jsou specifickým druhem díla, který je zaměřen na zábavu, nikoliv na technickou využitelnost. Jediným představitelným řešením by bylo provázání s určitým druhem specifického ovládání nebo zobrazování. Z praktického hlediska jde však o nepravděpodobné řešení.

⁹⁴ HORÁČEK, R. – ČADA, K. – HAJN., P. *Práva k průmyslovému vlastnictví. 2 vydání.* Praha: C.H. Beck, 2011, s. 32, ISBN 978-80-7400-417-9.

10. Videoherní licence

Existence licencí se v autorském právu váže na skutečnost, že jak práva osobnostní, tak práva majetková jsou nepřevoditelná (i když mohou být předmětem dědictví). Udělením licence je však možno dosáhnout obdobných účinků jako převedením práv⁹⁵. Licence proto představují základní nástroj pro užívání softwaru.

S licencí se uživatel setká zpravidla hned na začátku instalace hry, její tištěná verze je obvykle součástí balení hry (herního manuálu). Známým problémem je, že většina uživatelů tyto licenční smlouvy jednoduše odsouhlasí jedním kliknutím bez toho, aby se na ně vůbec podívala⁹⁶. Problémem ze strany videoherních společností bývá, že videohry často nejsou dodávány s licencí v českém jazyce. Dle mého názoru toto může znamenat neplatnost licence, protože vydavatelé mají povinnost dodávat spotřebiteli zboží s českou dokumentací. Může se navíc stát, že některá ustanovení budou odporovat zákonu. I v takovém případě je zjevná vůle vydavatele chránit videohru jako počítačový program, proto by bylo vhodné postupovat tak, že účinná budou pouze ustanovení, která zákonu neodporují. Pokud by český autor prodával hry bez licence, neporušoval by autorský zákon, protože by hry prostě spadly do kategorie „audiovizuálního díla“.

Pravidlem však zůstává, že videohry jsou prodávány jako počítačové programy. Na videoherní licenci je tak nutno z právního hlediska nahlížet jako na licenci počítačového programu. Ještě před účinností nového občanského zákoníku byly tyto licence upraveny v §46 a násl., v současnosti je nalezneme v §2358 NOZ. Podle tohoto paragrafu licenční smlouvou poskytuje poskytovatel nabyvateli oprávnění k výkonu práva duševního vlastnictví (licenci) v ujednaném neomezeném nebo omezeném rozsahu a nabyvatel se zavazuje, není-li ujednáno jinak, poskytnout poskytovateli odměnu. Licence se váže na majetkové právo. Jak je vidět dále ze zákonné dikce, licence se rozdělují na výhradní a nevýhradní. Nevýhradní licence nijak neomezuje

⁹⁵Zvláštním případem licencí jsou zákonné licence, které můžeme najít v § 30a a následujících.

⁹⁶Hráči jsou pak sami překvapeni, k čemu všemu se vlastně zavázali. Zajímavým způsobem na tento problém upozornila britská společnost GameStation, která do své EULA „propašovala“ ustanovení o tom, že hráči svým souhlasem dávají společnosti k dispozici svou nesmrtelnou duši. Tímto způsobem se společnost GameStation upsalo neuvěřitelných 7500 uživatelů. Viz. GameStation EULA collects 7,500 souls from unsuspecting customers. Geek.com, 2010 [online]. [cit. 2015-08-11]. Dostupné z WWW: <<http://www.geek.com/games/gamestation-eula-collects-7500-souls-from-unsuspecting-customers-1194091/>>

poskytovatele v dispozicích se softwarem, se kterým tak může dále nakládat podle svého uvážení – může jej užívat pro své účely nebo udělovat licence třetím osobám. Naopak v případě výhradní licence nesmí poskytovatel licence dále se softwarem disponovat v rozsahu, v jakém je umožněno disponovat se softwarem nabyvateli podle licenční smlouvy. Obligatorní je písemná podoba, v opačném případě se smlouva vůbec nevznikne. Softwarová licence pak dále může být ve smyslu § 2376 omezena několika způsoby,

a to:

- územním rozsahem
- časovým rozsahem
- množstevním rozsahem
- výhradností
- jiným omezením – např. podle typu nabyvatele

Kromě klasické písemné formy je možno smlouvu uzavřít i elektronicky. Tento způsob se uplatňuje právě u videoher, kde se navíc jedná zpravidla o distanční smlouvy. Existuje několik způsobů uzavření licenční smlouvy, a to:

- Shrink-wrap – jedná se o uzavření licenční smlouvy pouhým otevřením krabice. Na první pohled jde o trochu diskutabilní způsob, nicméně v praxi k němu občas dochází⁹⁷.
- Click-wrap – klasické „I agree“. Při instalaci softwaru se objeví okno s licenčními podmínkami, které je nutno potvrdit. Tento způsob uzavření smlouvy je u videoher nejobvyklejší.
- Browse-wrap – uzavření licenční smlouvy odsouhlasením podmínek, které je možné najít na stránkách poskytovatele licence. Jde o méně častý způsob, ale i tak je možné se s ním setkat například u online her.

V některých případech se můžeme setkat s možností uzavření smlouvy všemi uvedenými způsoby s tím, že přednost má ten, který nastane jako první. V typické videoherní EULA obsahuje následující náležitosti:

⁹⁷ MAISNER, M. – KOLEKTIV. *Základy softwarového práva*. Praha: Wolters Kluwer ČR, 2011, s. 13, ISBN 978-80-7357-638-7.

- vymezení vlastnictví – kdo je vlastníkem názvů, práv duševního vlastnictví a vlastnických práv uvedených v programu a jeho kopiích spolu s demonstrativním výčtem, co všechno tato práva zahrnují (název, kód počítače, téma, postavy, jména postav, příběhy, umělecká díla, zvuky, hudební skladby, atd.
- rozsah licence – vymezení, jaký druh licence je poskytován (výhradní/ nevýhradní), na kolik kopií se vztahuje, pro jaký způsob užití. Dále vymezení, na kolik počítačů je možné videohru instalovat a používat, závazky koncového uživatele – specifikace licenčních povinností a omezení. Týkají se zejména zákazu určitých způsobů užívání a šíření (kopírování, duplikování, rozmnožování, odvozování zdrojového kódu, upravování programu bez předchozího písemného souhlasu poskytovatele licence. Zajímavá jsou v tomto případě ustanovení o nemožnosti používání programu v internetových kavárnách, herních centrech nebo na jiných místech, kde by k němu mělo přístup více hráčů
- ustanovení o převodu licence – licenci je zpravidla možné trvale převést na nového příjemce za předpokladu, že dojde k odstranění programu z počítače a že nový příjemce bude souhlasit s podmínkami dané licence
- ukončení – ustanovení o možnostech ukončení licence. Nabyvatel může ukončit licenci kdykoliv, a to zničením programu a veškerého nového materiálu týkajícího se programu. Poskytovatel licence může ukončit licenci v případě, že nabyvatel nevyhoví licenčním podmínkám. V takovém případě musí nabyvatel zničit program a jakýkoliv nový materiál týkající se programu.
- omezená záruka – ustanovení o tom, že se na program neposkytuje žádná záruka a že nabyvatel nese veškerá rizika vznikající při předvádění nebo používání programu. Nutno dodat, že tato omezená záruka se vztahuje na program jako takový, nikoliv na nosič, který by neměl vykazovat žádné vady materiálu a provedení při běžném užití a službách.
- omezení odpovědnosti – ustanovení, podle kterého není poskytovatel licence odpovědný za ztrátu nebo poškození, které by mohlo nastat následkem použití programu (patří sem například ztráta důvěry, pracovní stávka, vada nebo selhání počítače nebo jakékoliv jiné poškození či ztráta komerčního rázu)

- ostatní ujednání – Zde můžeme najít ujednání o tom, podle kterého práva se bude postupovat v případě vzniku právního sporu, souhlas nabyvatele s tím, že si přečetl licenci a porozuměl jí a že instalací programu dojde k uznání dohody plynoucí z práv a podmínek licence obsažených v dokumentu a že nabyvatel uznává a souhlasí se skutečností, že licence znamená úplné a výhradní prohlášení o dohodě mezi poskytovatelem licence a nabyvatelem.

11. Závěr – Úvahy de lege ferenda

Současná právní úprava vykazuje v oblasti videoher značné nedostatky. Jako nejdůležitější problém se jeví nejasná klasifikace videoher z hlediska autorského zákona. Ve své práci jsem porovnával možnost právní klasifikace videoher jako počítačového programu, díla audiovizuálního, a databáze. Po zjištění, že v případě audiovizuálního díla a databáze narazíme na skutečnost, že jejich definice neodpovídají povaze videoher, resp. vystihují je jen částečně, jsem uvažoval nad možností klasifikovat videohry jako počítačové programy. Bohužel ani tato cesta se neukázala jako správná. Autorský zákon chrání pouze zdrojový a strojový kód počítačového programu a nezahrnuje další důležité součásti videohry, jako je jejich interaktivita, funkcionality a hlavně - audiovizuální stránka. Jak už bylo zmiňováno v práci, u videoher je více než u jakéhokoliv jiného druhu softwaru kladen důraz na jejich schopnost zabavit uživatele právě prostřednictvím vizuálního a/nebo zvukového obsahu. Jejich subsumpce pod počítačový program ve smyslu literárního díla, se jeví v tomto ohledu jako nevhodné. I kdybychom odhlédli od specifické povahy videoher, v případě běžných počítačových programů je také možné mít námitky vůči současné autorskoprávní koncepci. Je nutné vzít v úvahu, že počítačový program vzniká podstatně jiným způsobem než literární dílo. Samotný programátor, který napíše kód, je pouze jedním z mnoha článků náročného procesu tvorby. Počítačový program je nutné nejen napsat, předchází mu i rozsáhlé koncepční práce a tvorba zmiňovaného audiovizuálního obsahu. Z hlediska videoher je nutno dodat, že ve videoherních společnostech je zpravidla více grafiků než programátorů na rozdíl od společností vyvíjejících „běžný“ software. I mechanismus fungování počítačového programu a způsob, jakým ho uživatel využívá, je také do velké míry odlišný od četby knihy. Proto si myslím, že ochrana počítačových programů jako literárních děl nereflektuje praxi a je z dlouhodobého hlediska nežádoucí.

Všechny tyto důvody mě utvrdily v názoru, že na videohry je nutné se dívat jako na dílo sui generis. Podobné názory se už dlouhodobě objevují i v odborných právních publikacích, stále však schází výslovné zakotvení těchto idejí do právní úpravy. Souvisejícím problémem je nedostatečně definovaná terminologie. Nejlepším příkladem je slabé rozlišování mezi pojmy *Look & feel* a *GUI*, které bylo kamenem

úrazu v případě jednoho z klíčových soudních rozhodnutí v této oblasti - Rozsudek Soudního dvora EU (třetího senátu) ze dne 22. 12. 2010, ve věci C-393/09, Bezpečnostní softwarová asociace – Svaz softwarové ochrany proti Ministerstvu kultury. Problém by mohla vyřešit větší angažovanost SDEU v citlivých otázkách. Zdá se, že v některých případech se SDEU záměrně vyhýbá odpovědím, a nechává tak volnou ruku pro konfliktní výklady a spekulace ohledem významu pojmů. Tento trend rozhodně nepřispívá k právní jistotě a je nevýhodný jak pro právní praxi, tak pro společnosti pohybující se v oblasti IT.

Souhlasím i s názory, že autorskoprávní ochrana je pro videohry (a počítačové programy) příliš dlouho trvající. Když vezmeme v úvahu, jak rychle se vyvíjí software, monopolní ochrana, která je poskytována počítačovým programům na desítky let, se zdá kontraproduktivní a nepředstavuje v tomto oboru vyvážený poměr mezi ochranou intelektuálního vlastnictví na straně jedné a zájmu na technologickém pokroku společnosti na straně druhé.

V průběhu psaní této práce jsem zachytil rozdíly mezi judikaturou evropskou a americkou. Zdá se, že americká judikatura je v některých směrech propracovanější a má citlivější instrumenty na posuzování originality počítačových programů. Rozlišuje i mezi videohrami a „obyčejnými“ počítačovými programy.⁹⁸ I když se jedná o právní systémy postavené na odlišných základech, myslím, že zejména SDEU by se mohl inspirovat činností amerických soudů, zejména specifickými „testy“ pro posuzování originality softwaru.

Videohry a počítačové programy představují natolik komplikovaný výsledek tvůrčí lidské činnosti, že současná, poměrně skromná právní úprava na jejich ochranu nepostačuje. Řešením by mohla být novelizace autorského zákona, který v dnešní podobě nereflexuje jejich specifické vlastnosti. Úvahou do budoucna by bylo, zda není na místě přemýšlet o samostatném zákonu, který by komplexně upravoval software. Zdá se, že s těmito nápady se lze setkat i v odborných diskusích⁹⁹, s podobnou myšlenkou se koneckonců pohrával WIPO už v osmdesátých letech, její realizace je však zatím v nedohlednu.

⁹⁸ Rozhodnutí United States Court of Appeals (Second Circuit) ze dne 20. 1. 1982, ve věci Stern Electronics, Inc. v. Harold Kaufman d/b/a Bay Coin, et al.

⁹⁹ DORNY, B.- FRIEDLAND, K. *Copyrighting "look and feel": manufacturers technologies v. cams* Harvard Journal of Law & Technology [online]. [cit. 2015-09-30]. Dostupné z WWW: <<http://jolt.law.harvard.edu/articles/pdf/v03/03HarvJLTech195.pdf>>

12. Zdroje

12.1. Knihy

CHALOUPKOVÁ, H. - HOLÝ, P. *Autorský zákon – komentář*. 4. vydání. Praha: C. H. Beck, 2012, 477 s. ISBN 978-80-7400-432-2.

TELEC, I. - TŮMA, P. *Autorský zákon – komentář*. 1. vydání. Praha: C. H. Beck, 2007, 971 s. ISBN 978-80-7179-608-4.

KŘÍŽ, J., HOLCOVÁ, I., KŘEŠŤANOVÁ, V., KORDAČ, J. *Autorský zákon: komentář a předpisy související*. 2. vydání. Praha: Linde, 2005, 792 s. ISBN 80-7201-546-X.

JANSA, L. – OTEVŘEL, P. *Softwarové právo – praktický průvodce právní problematikou*. 2. Vydání. Brno: Computer press, 2014, 414 s. ISBN 978-80-251-4201-1.

ŠTĚDRONĚ, B. *Ochrana a licencování počítačového programu*. Praha: Wolters Kluwer ČR, 2010, 199 s. ISBN 978-80-7357-555-7.

MAISNER, M. – KOLEKTIV. *Základy softwarového práva*. Praha: Wolters Kluwer ČR, 2011, 339 s. ISBN 978-80-7357-638-7.

MATZNER, J. *Právní úprava počítačového programu z pohledu autorského práva*. Ostrava: Key Publishing, 2010, 78 s. ISBN 978-80-7418-057-6.

JELÍNEK, J. – KOLEKTIV. *Trestní právo hmotné*. 3. vydání. Praha: Leges, 2013, 968 s. ISBN 978-80-87576-64-9.

HORÁČEK, R. – ČADA, K. – HAJN., P. *Práva k průmyslovému vlastnictví*. 2. vydání. Praha: C.H. Beck, 2011, 480 s. ISBN 978-80-7400-417-9.

JOHNS, A. *Piráctví – Boje o duševní vlastnictví od Gutenberga až po Gatese*. Praha: Host, 2013, 633 s. ISBN 978-80-7294-711-9.

HANCOCK, H. - INGAM, J. *Machinima for Dummies*. Indianapolis: Wiley Publishing, 2007, 403 s. ISBN 978-0-470-09691-8.

LIPSON, A. – BRIAN, R. *Computer and Video Game Law – Cases, Statutes, Forms, Problems & Materials*. Durham: Carolina Academic Press, 2009, 706 s. ISBN 978-1-59460-488-1.

12.2. Internetové zdroje a články

GREENSPAN, D. *Mastering the Game – Business and Legal Issues for Video Game Developers*. 2014 Wipo.int, 2014[online]. [cit. 2015-10-01]. Dostupné z WWW: <http://www.wipo.int/edocs/pubdocs/en/copyright/959/wipo_pub_959.pdf>

RAMOS, A.- LOPEZ, L.- RODRIGUEZ, A. – MENG, T.- ABRAMS, S. *The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approches* Wipo.int, 2013 [online]. [cit. 2015-10-01]. Dostupné z WWW: <http://www.wipo.int/export/sites/www/copyright/en/creative_industries/pdf/video_games.pdf>

LASTOWKA G. *Copyright Law and Video Games: A Brief History of an Interactive Medium* Rutgers School of Law [online]. [cit. 2015-09-30]. Dostupné z WWW: <http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=2321424>

RACHEL, S. *Ooey GUI: The Messy Protection of Graphical User Interfaces* Northwestern Journal of Technology and Intellectual Property [online]. [cit. 2015-09-27]. Dostupné z WWW: <<http://scholarlycommons.law.northwestern.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1223&context=njtip>>

STARK, D. *Grand Theft Architecture: Architectural Works in Video Games after E.S.S. Entertainment v. Rockstar Games* Berkley Technology Law Journal [online]. [cit. 2015-09-28]. Dostupné z WWW: <<http://scholarship.law.berkeley.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1832&context=btlj>>

HAYES, CH. *Changing the Rules of the Game: How Video Game Publishers Are Embracing User-Generated Derivative Works* Harvard Journal of Law & Technology [online]. [cit. 2015-09-30]. Dostupné z WWW: <<http://jolt.law.harvard.edu/articles/pdf/v21/21HarvJLTech567.pdf>>

DORNY, B.- FRIEDLAND, K. *Copyrighting "look and feel": manufacturers technologies v. cams* Harvard Journal of Law & Technology [online]. [cit. 2015-09-30].

Dostupné z WWW:
<<http://jolt.law.harvard.edu/articles/pdf/v03/03HarvJLTech195.pdf>>

GINSBURG J. *Fair Use for Free, or Permitted-but-Paid?* Berkley Technology Law Journal [online]. [cit. 2015-10-08]. Dostupné z WWW:
<https://www.law.berkeley.edu/files/Jane_Ginsberg.pdf>

LASTOWKA G. *Virtual justice* Chaihana.com, 2010, [online]. [cit. 2015-10-12]. Dostupné z WWW: <<http://www.chaihana.com/virtualjustice.pdf>>

Placení autorských poplatků z GUI. Linuxexpres.cz, 2011 [online]. [cit. 2015-10-01]. Dostupné z WWW: <<http://www.linuxexpres.cz/placeni-autorskych-poplatku-z-gui>>

GameStation EULA collects 7,500 souls from unsuspecting customers. Geek.com, 2010 [online]. [cit. 2015-08-11]. Dostupné z WWW:
<<http://www.geek.com/games/gamestation-eula-collects-7500-souls-from-unsuspecting-customers-1194091/>>

World of Tanks leads the way in average revenue per user. Gamesindustry.biz, 2014 [online]. [cit. 2015-08-24]. Dostupné z WWW:
<<http://www.gamesindustry.biz/articles/2014-04-10-world-of-tanks-leads-the-way-in-average-revenue-per-user>>

Ubisoft policy on YouTube videos. Forums.ubi.com 2013 [online]. [cit. 2015-09-13]. Dostupné z WWW: <<http://forums.ubi.com/showthread.php/773564-Ubisoft-policy-on-YouTube-videos#Ubisoft%20YouTube%20policy>>

Video Games and IP: A Global Perspective. Wipo.int, 2014 [online]. [cit. 2015-09-14]. Dostupné z WWW:
<http://www.wipo.int/wipo_magazine/en/2014/02/article_0002.html>

Video Games: Computer Programs or Creative Works? Wipo.int, 2014 [online]. [cit. 2015-09-16]. Dostupné z WWW:
<http://www.wipo.int/wipo_magazine/en/2014/04/article_0006.html>

Video Games: 21st century art ? Wipo.int, 2014 [online]. [cit. 2015-09-23]. Dostupné z WWW: <http://www.wipo.int/wipo_magazine/en/2012/04/article_0003.html>

Video Games and the law: Copyright, Trademark and Intellectual Property. Newmediarights.org, 2011 [online]. [cit. 2015-09-23]. Dostupné z WWW: <http://newmediarights.org/guide/legal/Video_Games_law_Copyright_Trademark_Intellectual_Property>

Supreme Court strikes down video game law on first amendment grounds, Arstechnica.com, [online].[cit. 2015-10-24]. Dostupné z WWW: <<http://arstechnica.com/gaming/2011/06/us-supreme-court-strikes-down-video-game-law-on-first-amendment-grounds/>>

Mod. Wikipedia.org [online].[cit. 2015-10-18]. Dostupné z WWW: <<https://cs.wikipedia.org/wiki/Mod>>

Video gaming in the Czech Republic. Wikipedia.org [online].[cit. 2015-10-24]. Dostupné z WWW: <https://en.wikipedia.org/wiki/Video_gaming_in_the_Czech_Republic>

Herní průmysl v ČR a SR vyrostl v roce 2013 o 6,4 procenta. konzolista.tiscali.cz [online].[cit. 2015-10-20]. Dostupné z WWW: <<https://konzolista.tiscali.cz/articles/onearticle?link=herni-prumysl-v-cr-a-sr-vyrostl-v-roce-2013-o-6-4-procenta-179658>>

Videohra. Wikipedia.org [online].[cit. 2015-10-19]. Dostupné z WWW: <<https://cs.wikipedia.org/wiki/Videohra>>

List of Unreal Engine games. Wikipedia.org [online]. [cit. 2015-10-2]. Dostupné z WWW: <https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_Unreal_Engine_games>

Cathode-Ray Tube Amusement Device – The First Electronic Game Classicgames.about.com [online].[cit. 2015-10-20]. Dostupné z WWW: <<http://classicgames.about.com/od/classicvideogames101/p/CathodeDevice.htm>>

Amazon to Buy Video Game Live-Streaming Site Twitch for \$970 Million. Time.com [online]. [cit. 2015-10-11]. Dostupné z WWW: <<http://time.com/3176912/amazon-twitch-970-million/>>

Google launches YouTube Gaming to challenge Amazon-owned Twitch. Theguardian.com [online]. [cit. 2015-10-11]. Dostupné z WWW: <<http://www.theguardian.com/technology/2015/aug/26/youtube-gaming-live-website-apps>>

Final Fantasy Type-0 Fan Translation Gets Shutdown By Square Enix. Cinemablend.com [online]. [cit. 2015-08-12]. Dostupné z WWW: <<http://www.cinemablend.com/games/Final-Fantasy-Type-0-Fan-Translation-Gets-Shutdown-By-Square-Enix-66316.html>>

Oculus Rift Games: Microsoft Xbox Partnership Will Bring Virtual Reality To More Games, But Will They Be Better? Ibtimes.com [online]. [cit. 2015-8-19]. Dostupné z WWW: <<http://www.ibtimes.com/oculus-rift-games-microsoft-xbox-partnership-will-bring-virtual-reality-more-games-1965422>>

Spore And The Great DRM Backlash. Washingtonpost.com, [online]. [cit. 2015-10-24]. Dostupné z WWW: <<http://www.washingtonpost.com/wp-dyn/content/article/2008/09/14/AR2008091400885.html>>

Spore: Most pirated game ever thanks to DRM. Torrentfreak.com, [online]. [cit. 2015-10-20]. Dostupné z WWW: <<https://torrentfreak.com/spore-most-pirated-game-ever-thanks-to-drm-080913/>>

48 Most Viewed Videos by Machinima. Vidstatsx.com, [online]. [cit. 2015-9-10]. Dostupné z WWW: <<http://vidstatsx.com/Machinima/videos-most-viewed>>

List of the most subscribed users on YouTube. Wikipedia.org [online]. [cit. 2015-10-5]. Dostupné z WWW: <https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_the_most_subscribed_users_on_YouTube>

Dota 2 International main event: Day One. Pcgamesn.com [online].[cit. 2015-10-25].
Dostupné z WWW: <<http://www.pcgamesn.com/dota-2/dota-2-international-main-event-day-one>>

NAVRÁTIL V. *Tříkrokový test jako středobod právní úpravy výjimek a omezení práva autorského.* Aktuální otázky práva autorského a práv průmyslových, Univerzita Karlova v Praze, Právnická fakulta, 2014

ŠAVELKA, J. *Autorskoprávní ochrana funkcionality softwaru*, Právnická fakulta Masarykovy univerzity, rigorózní práce, 2012

12.3. Judikatura

Rozsudek Soudního dvora EU (třetího senátu) ze dne 22. 12. 2010, ve věci C-393/09, Bezpečnostní softwarová asociace – Svaz softwarové ochrany proti Ministerstvu kultury

Stanovisko Generálního advokáta Yvese Bota přednesené dne 14.10.2010 ve věci C-393/09, Bezpečnostní softwarová asociace – Svaz softwarové ochrany proti Ministerstvu kultury

Rozsudek Soudního dvora EU (čtvrtého senátu) ze dne 23. 1. 2014, ve věci C-355/12 Nintendo Co. Ltd., Nintendo of America Inc., Nintendo of Europe GmbH – PC Box Srl, 9Net Srl

Stanovisko Generální advokátky Eleanor Sharpston přednesené dne 19.9.2013 ve věci C-355/12 Nintendo Co. Ltd., Nintendo of America Inc., Nintendo of Europe GmbH – PC Box Srl, 9Net Srl

Rozsudek Soudního dvora EU (velkého senátu) ze dne 2. 5. 2012, ve věci C-406/10 SAS Institute Inc. – World Programming Ltd.

Rozhodnutí United States Court of Appeals (Second Circuit) ze dne 20. 1. 1982, ve věci Stern Electronics, Inc.v. Harold Kaufman d/b/a Bay Coin, et al.

Rozhodnutí Nejvyššího soudu ČR ze dne 8. 10. 2014 sp. Zn. 5 Tdo 171/2014

12.4. Předpisy

Zákon č. 121/2000 Sb., o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů

Zákon č. 527/1990 Sb., o vynálezech a zlepšovacích návrzích

Zákon č. 89/2012 Sb., občanský zákoník

Zákon č. 40/2009 Sb., trestní zákoník

Zákon č. 1/1993 Sb., ústavní zákon

Směrnice Evropského parlamentu a Rady 2001/29/ES o harmonizaci určitých aspektů autorského práva a práv s ním souvisejících v informační společnosti

Směrnice Evropského parlamentu a Rady 2009/24/ES o právní ochraně počítačových programů

Abstrakt

Tato diplomová práce se zabývá problematikou videoher jako stále důležitější součástí softwarového práva. Jejich rostoucí ekonomický potenciál s sebou přinesl mnoho právních problémů, které zde byly analyzovány. Práce se zabývá zejména oblastí autorského práva, nicméně částečně zasahuje i do odvětví jiných, jakými jsou právo správní, trestní a občanské. V průběhu psaní jsem se snažil zaměřit na aspekty, které jsou typické pro videohry, jakožto specifický druh díla a které je odlišují od jiných děl, zejména pak od „klasických“ počítačových programů.

V první kapitole se nachází úvod do problematiky, vytyčení cíle práce a krátké shrnutí historie videoher od čtyřicátých let až po současnost. V druhé kapitole je uvedena odborná terminologie, se kterou tato práce operuje spolu s nastíněním určitých problémů, které jsou způsobeny snahou o vymezení některých pojmů. Dále následuje rozpracování zákonných pojmů, jako jsou autor, dílo a počítačový program. Práce pokračuje úvahou o možném zařazení videohry pod ten který druh díla tak, jak je definován v autorském zákoně a zabývá se možností samostatné kategorie díla pro videohry. Následuje vymezení obsahu autorských práv, jejich dělení na osobnostní a majetková, s důrazem na charakteristiku jednotlivých druhů majetkových práv. V šesté kapitole se nachází porovnání vybraných národních úprav z hlediska několika různých variant právní klasifikace videoher. V další kapitole se nachází klíčová judikatura pro videohry, a to jak rozhodnutí Soudního dvora Evropské unie, tak rozhodnutí soudů amerických. V kapitole osm se nachází dílčí problematika videoher, s důrazem na nové způsoby jejich využívání a také jsou zde popsány metody, jak se s touto problematikou vyrovnává právní praxe. Jsou zde uvedeny některé užitečné zahraniční instituty, které řeší potenciální zásahy do autorských práv. Kapitola devět a deset se zabývá ochranou videoher, zejména s ohledem na prostředky ochrany, které poskytuje autorské právo a problémem pirátství. Jsou zde objasněny i licence. Práce je zakončena závěrem, ve kterém jsem shrnul nejdůležitější problémy současného právního stavu a jejich možné řešení.

Abstract

This diploma thesis deals with video games as a problematic part of software law that is constantly growing in importance. It focuses on legal difficulties that were a byproduct of their growing economic potential. It further explains relevant aspects of copyright law in this matter and, to a limited degree, also related problematic from different branches of law, namely criminal law, administrative law and civil law. During the writing, I was focusing on distinctive aspects of video games as specific kind of software, and their distinctions from different kinds of works, especially from „classic“ computer programs.

An introduction to the problematics, an establishment of aims of this work and a brief summary of video games from the forties to the present times can be found in the first chapter. Basic terminology that is used in this work is in chapter two. The thesis further continues with legal concepts such as author, work and computer program. It proceeds with thoughts on a possible subsumption of video game under a certain kind of work as it is defined in the copyright act and considers establishing an individual category for video games. Chapter five defines content of copyrights, their division on personal and property law with a focus on the specification of different kinds of property law. The work continues with a comparison of different national legal regulations from the perspective of different legal approaches of video games classification. The next chapter contains key judicature for video games, including resolutions of Court of Justice of the European Union and the important decision of the United States Court of Appeals. The Eighth chapter treats the partial problematic of video games, with emphasis on new forms of their use and a description of multiple methods that are used in legal practice when dealing with the given problematic. Also, multiple useful foreign legal institutes that are used in case of potential invasion of copyright are mentioned here. Chapters nine and ten describe legal protection of video games, especially in regards to instruments of copyright law protection and the problem of piracy including basics of computer program licenses. The work ends in a conclusion, in which I summarized the most important problems of the current legal status of video games and its potential solutions.

Klíčová slova/Keywords

Videohra, počítačový program, autorské právo

Video game, computer program, copyright