

UNIVERZITA KARLOVA

Právnická fakulta

Jakub Hálek

Let's Play videa z pohledu autorského práva

Diplomová práce

Vedoucí diplomové práce: JUDr. Irena Holcová

Katedra: Ústav práva autorského, práv průmyslových a práva soutěžního

Datum vypracování práce (uzavření rukopisu): 26. dubna 2018

ČESTNÉ PROHLÁŠENÍ

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

Dále prohlašuji, že vlastní text této práce včetně poznámek pod čarou má 303 035 znaků včetně mezer.

V Praze dne 26. dubna 2018

.....
Jakub Hálek

PODĚKOVÁNÍ

Děkuji JUDr. Ireně Holcové za odborné vedení práce a veškerou ochotu, kterou mi při psaní práce projevila.

Dále bych chtěl poděkovat rodičům, za jejich podporu a oporu poskytnutou mi nejen při studiu. I díky nim jsem našel životní zálibení v právu, zejména pak v autorském právu a právu informačních technologií. Poděkování však patří celé mé rodině, a to především za podporu a pomoc v těch nejtěžších životních chvílích. Rovněž děkuji přítelkyni Pavle za její podporu, laskavost a trpělivost.

Obsah

Úvod.....	1
1 Let's Play videa	6
1.1 Historie Let's Play žánru.....	6
1.2 Složky Let's Play videa.....	8
1.3 Příjmy plynoucí z tvorby Let's Play videí	11
1.4 Střetávání zájmů v souvislosti s Let's Play videi.....	14
2 Tvůrci Let's Play videí	21
2.1 Osoby podílející se na tvorbě Let's Play videí	21
2.1.1 Let's Player	21
2.1.2 Pomocné osoby	22
2.1.3 Více Let's Playerů vystupujících v jednom videu	24
2.2 Používání pseudonymů ze strany Let's Playerů	25
2.2.1 Ochrana totožnosti a její komparace.....	28
2.2.2 Zánik anonymity autorství a s tím spojené právní důsledky.....	36
2.3 Kategorizace Let's Playerů	39
2.3.1 Nadšenci.....	41
2.3.2 Poloprofesionální a profesionální Let's Playeři.....	41
2.3.3 YouTube celebrity	42
2.3.4 Videoherní média.....	45
3 Vybrané autorskoprávní aspekty videoher	46
3.1 Prvky videoher	46
3.2 Autorskoprávní kategorizace videoher	47
3.2.1 Videohry jako audiovizuální díla.....	48
3.2.2 Videohry jako počítačové programy.....	51
3.2.3 Videohry jako komplexní díla – dělená klasifikace či díla sui generis?.....	55

3.2.4	Videohry jako databáze.....	57
3.2.5	Shrnutí.....	58
4	Klasifikace Let's Play videa	60
4.1	Umělecké dílo	61
4.2	Jedinečný výsledek tvůrčí činnosti	63
4.3	Objektivně vnímatelná podoba	67
4.4	Let's Play video jako autorské dílo.....	67
5	Užití díla	74
5.1	Relevantní způsoby užití díla.....	74
5.2	Oprávnění k užití díla.....	76
5.2.1	Bezesmluvní užití díla.....	77
5.2.2	Smluvní užití díla.....	80
6	Rozbor současné licenční praxe.....	86
6.1	Obecný rozbor.....	86
6.2	Podrobnější rozbor	87
6.2.1	Východiska	87
6.2.2	Přední velké videoherní společnosti	91
6.2.3	Přední středně velké videoherní společnosti.....	96
6.2.4	Osobní výběr.....	100
6.3	Zhodnocení.....	103
7	Úvahy de lege ferenda	109
7.1	Zakotvení videoher jako zvláštního druhu autorského díla	109
7.2	Zavedení nového typu bezesmluvního užití.....	110
7.3	Zavedení nových práv autorů (či vydavatelů) videoher.....	111
7.4	Zavedení smluvního přímusu.....	111
7.5	Zavedení principu fair use.....	113

7.6 Ponechání současného legislativního stavu	118
Závěr	122
Seznam zkratk	I
Seznam použitých zdrojů.....	V
Abstrakt a klíčová slova.....	XXIX
Abstract and key words.....	XXX

Úvod

Internet v posledních letech zachvátil fenomén Let's Play videí. Let's Play (z anglického „Let us Play“ – volně lze přeložit jako „pojďme hrát“) je moderní zábavní žánr spočívající v tom, že hráč (tzv. Let's Player) zachycuje průběh hraní videohry¹, který doplňuje o svůj komentář.²

V dnešní době je žánr Let's Play znám především z formátu videí, ale svůj původ má ve snímcích obrazovky (tzv. screenshoty) z průběhu hraní videoher a k nim připojeným textovým komentářům. S ohledem na délku průchodu videohrou většinou dochází ke kouskování tohoto průchodu do vícero Let's Play videí, které pak dohromady tvoří sérii z jedné videohry. V rámci takové série je pak většinou zachycen celý průběh videohrou, ale toto není pravidlem – aby Let's Play nebyl nudný, některé části průchodu hrou jsou udělány mimo záznam – tzv. za kamerou.³ Tvorba některých Let's Playerů však může být založena na tom, že poskytují pouze omezený pohled z průchodu videohrou, kdy ji primárně představí včetně většiny základních mechanik (byť představení může být v poměrně velkém rozsahu, příběh videohry bývá zpravidla pro diváka – potencionálního hráče – nevyzrazen). Pochopitelně nelze ani vyloučit situaci, kdy Let's Player nezachytí kompletní průchod videohrou z různých dopředu nezamýšlených důvodů (například z důvodu přílišné obtížnosti, či nudnosti a neatraktivitě videohry, nebo kvůli technickým problémům). Za „ryzí“ formu Let's Play videí však považují, pokud Let's Player tvoří celou sérii s úmyslem zachytit celý či podstatně celý průchod videohrou.

¹ V této práci pod pojem videohry zahrnuji nejen konzolové hry, ale také hry počítačové, hry na mobilní telefony, tablety atd. Obecně bývá videohra definována jako „elektronická či počítačová hra, která je hrána manipulací obrázků zobrazovaných na displeji či televizní obrazovce“ – viz KEA EUROPEAN AFFAIRS. *Economy of Culture in Europe: Study prepared for the European Commission (Directorate-General for Education and Culture)* [online]. 2006, s. 270 [cit. 2018-02-01]. Dostupné z: http://ec.europa.eu/assets/eac/culture/library/studies/cultural-economy_en.pdf.

² Srov. Frequently Asked Questions. *Let's Play Archive* [online]. [cit. 2017-04-07]. Dostupné z: <https://lparchive.org/faq>; WHITE, Patrick. Fan fiction more creative than most people think. *Kansas State Collegian* [online]. 2013 [cit. 2017-04-08]. Dostupné z: <http://www.kstatecollegian.com/2013/04/18/fan-fiction-more-creative-than-most-people-think/>; What Is A Let's Play On YouTube? *Mediakix* [online]. 2016 [cit. 2017-04-08]. Dostupné z: <http://mediakix.com/2016/02/what-is-a-youtube-lets-play-video/>; a Let's Play. In: *Urban Dictionary* [online]. 2008 [cit. 2017-04-08]. Dostupné z: <http://www.urbandictionary.com/define.php?term=Let%27s+Play>.

³ Frequently Asked Questions. *Let's Play Archive* [online]. [cit. 2017-04-07]. Dostupné z: <https://lparchive.org/faq>.

Výsledný produkt pak tvůrce Let's Play videa šíří prostřednictvím internetu mezi své diváky. Pojem Let's Play video je tradičně používán ve spojení s videem „ze záznamu“ – odborně by jej šlo označit jako video na vyžádání. K jeho sdělování je typická metoda streamování, při které nedochází k pořízení trvalé rozmnoženiny v terminálu příjemce – na rozdíl od klasického stáhnutí (downloadu).⁴ Ve videoherní komunitě je však za streamování označováno hraní videohry zpravidla doprovázené komentářem hráče, kdy je výsledné video vysíláno prostřednictvím internetu živě (tedy v podstatě ve stejný okamžik, v jaký daný hráč videohru hraje a pronáší komentář) – nejde tudíž o video na vyžádání. V případě těchto videoherních streamů⁵ se tak jedná o šíření videí metodou webcastingu⁶ (někdy označovanou též jako live streaming – živé streamování)⁷. Ač se „klasické“ Let's Play video může v určitých dalších ohledech odlišovat od toho, co je komunitou označováno za streamování⁸ (a často je označení stream používáno právě jako vymezení vůči Let's Play)⁹, v této práci nebudu tyto pojmy příliš rozlišovat – naprostá většina autorskoprávní problematiky totiž dopadá na obě formy (pokud tedy při videoherním streamu dochází k hraní videohry s komentářem hráče).

Let's Play žánr postupně nabral ohromné popularity, která se odrazila i v ekonomické stránce věci. Již notoricky je v této souvislosti uváděn Švéd Felix Arvid Ulf Kjellberg, jenž vystupuje pod přezdívkou PewDiePie, který se proslavil právě Let's Play videi a do dneška jeho velká část tvorby stojí (nikoliv však výlučně) právě na Let's Play videích. Za období od července 2015 do července 2016 si tento Švéd vydělal bezmála 15 milionů amerických dolarů, v přepočtu tedy 382 milionů korun českých,

⁴ TELEEC, Ivo a Pavel TŮMA. Autorský zákon: komentář. Praha: Nakladatelství C. H. Beck, 2007, s. 226-227. Velké komentáře. ISBN 978-80-7179-608-4.

⁵ Jak je budu dále v této práci označovat.

⁶ TELEEC a TŮMA, op. cit. sub 4, s. 227.

⁷ Viz Live stream or webcast? *Whats live?* [online]. ComSat Media [cit. 2018-04-25]. Dostupné z: <http://magazine.whatslive.com/2016/01/28/187/>

⁸ V případě videoherních streamů je tak například velice významným prvkem živá interakce s diváky, jde také o větší „show“, kdy průchod videohrou může být jen jakýmsi doprovodem (nikoliv zásadním elementem), takřka vždy je součástí živého přenosu videa i záběr na samotného hráče (oproti Let's Play videím, kdy jsou záběry na Let's Playery vzácné).

⁹ Např. viz SAWYER, Michael. Three reasons streaming is replacing the Let's Play industry. *Polygon* [online]. Vox Media, 2017 [cit. 2017-04-05]. Dostupné z: <http://www.polygon.com/2017/3/29/15087012/streaming-vs-lets-play-twitch-youtube>

kdy navíc zaznamenal meziroční nárůst příjmů o 20 %.¹⁰ Toto ukazuje popularitu, ekonomickou důležitost a význam Let's Play videí v dnešní době.

Význam (nejen ekonomický) Let's Play žánru si dobře uvědomují i velcí hráči v oboru. V roce 2014 tak byla služba Twitch¹¹, největší platforma pro videoherní streamy¹², prodána společnosti Amazon za neuvěřitelnou 1,1 miliardu amerických dolarů.¹³

Podíváme-li se do České republiky, tak bohužel neexistují žádná přesná data – existuje sice řada odhadů, ty se však pohybují ve velkých rozpětích a nejsou dostatečně komplexní a postrádají jasnou metodologii. Nahlédneme-li však do databáze plátců daně z přidané hodnoty, zjistíme, že většina předních českých Let's Playerů je zaregistrována, a tudíž s velkou pravděpodobností dosahují ročního obratu přesahujícího 1 milion korun českých¹⁴. Jeden z Let's Playerů (respektive videoherní streamer), Jiří Olšanský, uvedl k výši finančních příjmů na české scéně v rámci služby Twitch: „*Někdo to má v tisících, někdo v desetitisících. Ti největší mají i sto a více tisíc. U nás dvou to jsou desetitisíce měsíčně, i takto při běžné práci. Jsme celkem etablovaní.*“¹⁵

Právě skutečnost, že se v českém prostředí lze uživit Let's Play tvorbou, ba dokonce lze dosahovat nadprůměrných příjmů, a to navzdory jazykové bariéře, která v podstatě vylučuje českou Let's Play tvorbu z celosvětového úspěchu (na rozdíl od anglicky mluvících Let's Playerů), mě fascinuje natolik, že jsem se – i kvůli celosvětově nevyjasněnému právnímu postavení Let's Play videí – rozhodl věnovat tomuto tématu blíže.

¹⁰ SVOBODA, Jiří. Podívejte se, kolik si za minulý rok vydělali nejsledovanější youtuberi. *CzechCrunch* [online]. 2016 [cit. 2017-04-03]. Dostupné z: <http://www.czechcrunch.cz/2016/12/podivejte-se-kolik-si-za-minuly-rok-vydelali-nejsledovanejsi-youtuberi/>.

¹¹ Twitch [online]. Twitch Interactive [cit. 2017-04-17]. Dostupné z: <https://www.twitch.tv/>.

¹² Která však zároveň umožňuje i záznamy ze živých vysílání zpřístupnit v podobě videí na vyžádání.

¹³ WINGFIELD, Nick. What's Twitch? Gamers Know, and Amazon Is Spending \$1 Billion on It. *The New York Times* [online]. The New York Times, 2014 [cit. 2018-03-28]. Dostupné z: <https://www.nytimes.com/2014/08/26/technology/amazon-nears-a-deal-for-twitch.html>.

¹⁴ Srov. § 6 odst. 1 zákona č. 235/2004 Sb., o dani z přidané hodnoty, ve znění pozdějších předpisů.

¹⁵ SLÍŽEK, David. Jiří Olšanský, Oldřich Štěrba: Twitch je lepší než YouTube. Streamer si vydělá i sto tisíc měsíčně. *Lupa.cz* [online]. Internet Info, 2017 [cit. 2018-04-09]. ISSN 1213-0702. Dostupné z: <https://www.lupa.cz/clanky/jiri-olsansky-oldrich-sterba-twitch-je-lepsi-nez-youtube-streamer-si-vydela-i-sto-tisic-mesicne/>.

Autorskoprávní problematice Let's Play videí jsem se poprvé věnoval v rámci X. ročníku Studentské vědecké odborné činnosti (dále v této práci též jako „SVOČ“) pořádaném Právnickou fakultou Univerzity Karlovy, a to v práci s názvem „Vybrané autorskoprávní aspekty Let's Play videí“. Tato práce sklídila úspěch nejen ve fakultním kole soutěže SVOČ, ale taktéž v VII. ročníku Česko-slovenské studentské vědecké soutěže. Jelikož jsou práce do soutěže SVOČ omezeny maximálním možným rozsahem, musel jsem některé aspekty nechat neprozkoumané do větší hloubky, některé pak neprozkoumané vůbec. Díky odborným debatám v rámci fakultního i mezifakultního kola soutěže SVOČ (a to nejen při samotné obhajobě práce, ale i při neformálních hovorech) jsem identifikoval další zajímavé aspekty předmětné problematiky. S laskavým svolením paní JUDr. Ireny Holcové, vedoucí této práce, a se souhlasem pana JUDr. Tomáše Dobřichovského, Ph.D., ředitele Ústavu práva autorského, práv průmyslových a práva soutěžního Právnické fakulty Univerzity Karlovy, jsem mohl změnit původní téma mé diplomové práce tak, abych mohl v souladu s Pravidly soutěže Studentské vědecké odborné činnosti rozšířit svou práci ze soutěže SVOČ na práci diplomovou. Díky tomu mohu podrobněji prozkoumat téma, které nebylo v rámci české odborné literatury dosud nikým jiným hlouběji probádáno, které celosvětově postrádá soudní rozhodovací praxi a které není jednoznačně řešeno ani zahraniční literaturou, a to vše navzdory tomu, že žánr Let's Play představuje významný trend současného zábavního průmyslu.

Tato práce si klade následující cíle:

- 1) Posoudit, zda lze z pohledu českého práva klasifikovat Let's Play video jako autorské dílo.
- 2) Analyzovat méně zřejmé dopady klasifikace (či neklasifikace) Let's Play videa jako autorského díla.
- 3) Analyzovat možné právní tituly užití videoher pro tvorbu Let's Play videí.
- 4) Popsat a analyzovat současnou celosvětovou licenční praxi v oblasti užití videoher pro Let's Play tvorbu (na vybraném reprezentativním vzorku).
- 5) Na základě vzešlých zjištění přinést případné úvahy de lege ferenda.

Jelikož je pojem Let's Play videa vcelku nový, většinou společností běžně neužívaný, nelze se v rámci této diplomové práce obejít bez užití popisné metody, jež je však podstatně doplněna o metodu analytickou, kterou však nelze uplatnit právě bez vytyčení a definování zkoumaných jevů. V části věnující se současné licenční praxi je navíc užitá metoda empirická. Zejména při úvahách de lege ferenda je pak užitá hodnotová metoda (vedle analytické metody). S ohledem na globálnost zkoumané problematiky a souvisejících jevů, jakož i s ohledem na bohatší zahraniční právní praxi a teorii v oblasti videoherního průmyslu je pochopitelně užitá i metoda komparativní.

1 Let's Play videa

1.1 Historie Let's Play žánru

Úplně první výskyt tohoto žánru jako takového, jakož i první výskyt jeho označení jako „Let's Play“ je opředěn v mlze. Osobně vidím prakořeny Let's Play žánru v době vzniku samotných videoher. V dobách, kdy videohry, ale i hardware (technické vybavení) potřebný pro jejich spuštění, byly vzácností, se skupinky přátel scházely u toho šťastlivce, který disponoval potřebným. A jelikož bylo přítomno více osob, než mohlo najednou hrát, musely se střídat. Nehrající osoby tak sledovaly zápolení ostatních, které bylo pochopitelně doplněno o různé komentáře všech zúčastněných.

První použití pojmu Let's Play (přímo jako označení daného žánru) je obecně připisováno příspěvkovému vláknu ve fóru na stránkách Something Awful¹⁶, které se týkalo videohry The Oregon Trail.¹⁷ Toto vlákno z roku 2005 se však nedaří dohledat.¹⁸

Otcem žánru Let's Play je někdy označován Michael Sawyer, který vystupoval právě na fóru Something Awful pod přezdívkou „slowbeef“.¹⁹ Dne 25. srpna 2004 zveřejnil na své stránce²⁰ screenshoty zachycující jeho průchod hrou Metal Gear 2: Solid Snake, který doprovodil o textový komentář. Tento komentář má místy informativní povahu, zároveň ale od začátku srší humorem.

První Let's Play video má na svědomí rovněž Sawyer, kdy zaznamenával a komentoval svůj průchod videohrou The Immortal. Počátek Let's Play videí je tak

¹⁶ *Something Awful* [online]. Rich "Lowtax" Kyanka [cit. 2017-04-07]. Dostupné z: <http://www.somethingawful.com/>

¹⁷ KLEPEK, Patrick. Who Invented Let's Play Videos? *Kotaku* [online]. 2015 [cit. 2017-04-07]. Dostupné z: <http://kotaku.com/who-invented-lets-play-videos-1702390484>

¹⁸ Tamtéž.

¹⁹ Tamtéž.

²⁰ SAWYER, Michael. *SLOW BEEF'S STRATEGY GUIDE TO METAL GEAR 2: SOLID SNAKE: Introduction, Part One: The Birth of Zanzibar Land - The Crappiest Named Nation*. *Effinslowbeef.com* [online]. Michael Sawyer [cit. 2017-04-07]. Dostupné z: <http://effinslowbeef.com/MG2/mgi001.html>

datován k 4. lednu 2007.²¹ První Let's Play video je dochováno mimo jiné i ve službě YouTube²².

Samotný Sawyer je však v tomto ohledu skromný a nevynucuje si připisování zásluh na vzniku žánru Let's Play, když uvedl, že se sice nebude ohrazovat, pokud mu někdo bude připisovat prvenství v tomto žánru, ale s ohledem na povahu konceptu Let's Play považuje za neférové vůči mnoha lidem, kteří se podíleli na rozvoji tohoto žánru, aby byly zásluhy připisovány výlučně jemu.²³

S postupem času, vývojem samotného žánru Let's Play, technologickým rozvojem a rozšiřováním nabídky služeb informační společnosti²⁴ se Let's Play scéna přesunula²⁵ především na službu YouTube²⁶, která je zaměřena na sdílení videí. Díky službě Twitch se rozmohlo i živé přenášení Let's Play videí (videoherní streamy).

O ekonomické stránce Let's Play tvorby jsem pojednával již v úvodu. Za zmínku zde však stojí snaha videoherní společnosti²⁷ Sony v průběhu let 2015 – 2016, kdy usilovala o získání známkoprávní ochrany na spojení „LET'S PLAY“. V případě úspěšného zápisu by toto mohlo vést k vymizení užívání pojmu Let's Play, respektive k vynucení licenčních poplatků za užívání takového označení. Šlo by tak o způsob, jak by se videoherní společnost Sony mohla domoci podílu na příjmech z Let's Play tvorby (nikoliv za udělování oprávnění k užití jejich videoher včetně prvků z těchto videoher, ale za udělování oprávnění k užití označení „Let's Play“ – například v názvu daného

²¹ Srov. KLEPEK, op. cit. sub 17; a The Immortal: by Slowbeef. *Let's Play Archive* [online]. [cit. 2018-04-05]. Dostupné z: <https://lparchive.org/The-Immortal/>.

²² Viz slowbeef's The Immortal Let's Play. In: *Youtube* [online]. 26. 4. 2011, 9m 42s [cit. 2018-04-05]. Kanál uživatele slowbeef. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=KA1kIBwGhrk>.

²³ SAWYER, Michael. Did I Start Let's Play? In: *SLOWBLR* [online]. 2013 [cit. 2017-04-08]. Dostupné z: <https://web.archive.org/web/20160321185516/http://slowbeef.tumblr.com/post/41879526522/did-i-start-lets-play>

²⁴ Viz § 2 písm. a) zákona č. 480/2004 Sb., o některých službách informační společnosti a o změně některých zákonů (zákon o některých službách informační společnosti), ve znění pozdějších předpisů.

²⁵ What Is A Let's Play On YouTube? *Mediakix* [online]. 2016 [cit. 2017-04-08]. Dostupné z: <http://mediakix.com/2016/02/what-is-a-youtube-lets-play-video/>.

²⁶ *YouTube* [online]. Google [cit. 2017-11-20]. Dostupné z: <https://www.youtube.com>.

²⁷ Pro zjednodušení v této práci primárně používám souhrnné označení „videoherní společnost“ pro videoherní vývojáře (ať již skutečně určitou společnost, či jednotlivce – fyzickou osobu, respektive jejich sdružení), vydavatele, distributora, jejich ovládající osoby, jakož další možné nositele relevantních práv. Spleť právních vztahů mezi těmito kategoriemi osob je ve videoherních průmyslu značně komplikovaná a dynamická, kdy dochází k častým akvizicím a k markantním změnám na trhu. K jednotlivým videoherním titulům existují různá smluvní nastavení, jejichž jednotlivé rozpletení a rozlišení není významné z hlediska této diplomové práce, a proto používám tuto zjednodušující zkratku.

Let's Play videa, pod kterým je označeno v předmětné službě umožňující jeho sledování). Patentový a známkoprávní úřad Spojených států amerických (The United States Patent and Trademark Office – dále v této práci též jako „USPTO“) nejprve vznesl námitky z důvodu nebezpečí záměny s již zapsanou ochrannou známkou „LP LET'Z PLAY“²⁸. Do věci se vložila i advokátní kancelář McArthur Law Firm, specializující se i na videoherní průmysl, která podala připomínky, že pojem „Let's Play“ je obecný a popisný.²⁹ Následně USPTO, i s ohledem na argumentaci a důkazy předložené advokátní kanceláří McArthur Law Firm, ještě vznesl námitku, že ochranná známka v přihlášce pouze popisuje službu přihlašovatele, a tedy nemůže být přihlášena³⁰. K mému překvapení se společnost Sony nikterak nebránila, a proto byla věc odložena.³¹

1.2 Složky Let's Play videa

Jak již bylo naznačeno, Let's Play video se skládá ze dvou hlavních složek – z obrazové složky a ze zvukové složky.

Obrazovou složku „zajišťuje“ z největší míry obraz zachycený z průchodu videohry. Nejprimitivnější a dnes již snad neužívanou metodou je snímání obrazovky pomocí videokamery/fotoaparátu. Sofistikovanější, daleko vhodnější, kvalitnější a široce využívané je v případě videohry hrané na počítači (případně mobilním telefonu, tabletu atd.) použití specializovaného počítačového programu – softwaru (některý je

²⁸ Viz rozhodnutí The United States Patent and Trademark Office ze dne 29. prosince 2015, Sony Computer Entertainment America LLC, Application No. 86801899 - LET'S PLAY. *Trademark Status & Document Retrieval* [právní informační systém]. Dostupné z: <http://tsdr.uspto.gov/documentviewer?caseId=sn86801899&docId=OOA20151229112407#docIndex=4&page=1>.

²⁹ Viz The McArthur Law Firm files Letter of Protest against Sony's "Let's Play" trademark. *McArthur Law Firm: blog* [online]. McArthur Law Firm, 2016 [cit. 2018-04-01]. Dostupné z: <https://smcarthurlaw.com/the-mcarthur-law-firm-files-letter-of-protest-against-sonys-lets-play-trademark/>.

³⁰ Srov. rozhodnutí The United States Patent and Trademark Office ze dne 25. ledna 2016, Sony Computer Entertainment America LLC, Application No. 86801899 - LET'S PLAY. *Trademark Status & Document Retrieval* [právní informační systém]. Dostupné z: <http://tsdr.uspto.gov/documentviewer?caseId=sn86801899&docId=OOA20160125150346#docIndex=3&page=1>; a "Let's Play" securely in the public domain as USPTO rejects Sony's trademark bid as "merely descriptive". *McArthur Law Firm: blog* [online]. McArthur Law Firm, 2016 [cit. 2018-04-01]. Dostupné z: <https://smcarthurlaw.com/lets-play-securely-in-the-public-domain-as-uspto-rejects-sonys-trademark-bid-for-a-2nd-time/>.

³¹ Viz rozhodnutí The United States Patent and Trademark Office ze dne 29. srpen 2016, Sony Computer Entertainment America LLC, Application No. 86801899 - LET'S PLAY. *Trademark Status & Document Retrieval* [právní informační systém]. Dostupné z: <http://tsdr.uspto.gov/documentviewer?caseId=sn86801899&docId=NOA20160829231627#docIndex=0&page=1>.

dokonce k dispozici k užití na základě bezúplatných licencí). U konzolí pak zpravidla³² přichází ke slovu specializovaný doplňkový hardware – nahrávací zařízení, a to v podobě externího zařízení, nebo interní karty do počítače (za současného propojení konzole a počítače). Takovýto speciální hardware je často využíván i v případě videoher hraných na počítači, neboť umožňuje zaznamenávat audiovizuální výstup z videohry, aniž by docházelo k výraznému poklesu výkonu počítače, který je často tolik potřebný pro hraní videoher.³³

Divákovi sledujícímu Let's Play video se tak naskýtá stejný pohled, jaký měl při hraní videohry samotný hráč (Let's Player). Touto formou jsou vnímány např. i textové prvky, pomocí kterých bývá vyprávěn příběh videohry. Ten může být vyprávěn například pomocí textů u načítacích obrazovek, zápisků do herního deníku, titulků k mluveným částem, ale také virtuálních knih. V některých případech bývá obrazová složka doplněna o kamerový záběr na hráče (Let's Playera), případně i o další obrazové prvky (logo, pseudonym, název kanálu atd.).

Zvuková složka zahrnuje jak zvuky zachycené z průchodu videohrou (a to zachycené obdobným způsobem a ve stejný okamžik jako obraz), tak především komentář činěný Let's Playerem. A právě tento komentář je zásadním prvkem Let's Play videí, který je dle mého názoru hlavním odlišujícím prvkem od ostatních videí zobrazujících (alespoň částečně) průchod videohrou. Rozlišujeme³⁴ tak v zásadě následující žánry videí, které zachycují průchod videohrou:

- gameplay – tj. pouhé krátké záběry z hraní videohry (s ohledem na jejich krátkost nehraje komentář význam);

³² Výrobci konzolí však začínají reagovat na trend Let's Play videí a funkci nahrávání a sdílení záběrů z videoher včetně komentáře hráče a komponenty na odpovídající technické úrovni zahrnují do svých produktů. Např. viz *PlayStation®4 User's Guide: Broadcasting your gameplay* [online]. Sony Interactive Entertainment [cit. 2017-11-11]. Dostupné z: <http://manuals.playstation.net/document/en/ps4/share/broadcast.html>.

³³ Blíže viz např. DESIMONE, Evan. How to Capture and Edit Gaming Footage For Your Let's Play. *NewMediaRockstars* [online]. New Media Rockstars, 2015 [cit. 2017-04-15]. Dostupné z: <http://newmediarockstars.com/2015/06/how-to-capture-and-edit-gaming-footage-for-your-lets-play/>; LAGACE, Marc. Everything you'll need to start streaming your games to Twitch or YouTube. *Windows Central* [online]. Mobile Nations, 2016 [cit. 2017-04-15]. Dostupné z: <http://www.windowscentral.com/accessories-youll-need-begin-streaming-games-twitch-or-youtube>; a LP guide for newbies. In: *Let's Play Wiki* [online]. Fandom [cit. 2017-04-15]. Dostupné z http://letsplay.wikia.com/wiki/LP_guide_for_newbies.

³⁴ Uvedené rozlišení především vystihuje základní rámec žánrů, v žádném případě se nejedná o dogmatické dělení s jasnými hranicemi mezi jednotlivými žánry.

- playthrough – tj. zachycený průchod videohrou postrádající komentář; pojem playthrough bývá užíván i pro označení průchodu videohrou jako takového;
- walkthrough – tj. návody zobrazující průchod videohrou především za účelem pomoci ostatním k dokončení hry (pokud obsahují mluvený komentář, tak ten má v naprosté většině případů výlučně informativní, návodný či vzdělávací účel – obsahem takového komentáře tak jsou rady, tipy, návod jako takový);
- video recenze videohry (review) – tj. videa, která obsahují záběry z videohry (ať již ty, které jsou oficiálními propagačními materiály, tak i ty, které pořídil recenzent při vlastním hraní, v jehož průběhu si utvářel úsudek o dané videohře), kdy komentář má především informativní a hodnotící účel;
- Let's Play videa – tj. videa zachycující průběh hraní videohry, který je doplněn o komentář, jehož účelem (a vlastně účelem celého videa) je především pobavit diváka;
- eSport videa – tj. videa z eSport³⁵ zápasů, které se v mnohém podobají záznamům či přenosům z běžných sportovních utkání – komentář popisující a hodnotící dění zajišťují profesionální komentátoři, kteří nejsou v pozici hráče, ale diváka; nechybí záběry na samotnou arénu, hráče, přítomné diváky a jejich reakce; záběry z průchodu videohrou pak vybírají a pořizují osoby zajišťující eSport přenos, nikoliv samotní hráči, kteří se výlučně soustředí na hraní – soutěžení, zápolení.

Komentář bývá zachycován jako samostatná zvuková stopa za pomoci mikrofonu (dnes je již běžné používat odpovídající profesionální techniku, a to nejen kvalitní mikrofony a zvukové karty, ale např. i odhlučněné nahrávací místnosti).

V případě Let's Play videí, které nejsou vysílány živě, přichází ke slovu i postprodukce. Obdobně jako u filmových děl dochází k práci „ve střížně“ (byť

³⁵ Tzv. elektronického sportu, někdy též označovaného jako progaming.

samozřejmě ve zcela jiném rozsahu), kdy například může dojít k vypuštění pasáží, které jsou nudné, nezajímavé, repetitivní, nepodařené³⁶, některé pasáže mohou být zopakovány, zpomaleny, zrychleny, přiblíženy, doplněny o určitý efekt atd. Zároveň dochází ke zpracování jednotlivých obrazových a zvukových složek do jednoho celku (myšleno souboru, nikoliv kanálu).

Rovněž může být přidána úvodní část (intro) a závěrečná část (outro). V úvodní části bývají kupříkladu prvky, které zdůrazňují osobu Let's Playera (jeho logo, pseudonym, název kanálu, úryvky jeho předchozí tvorby atd.), a/nebo prvky zdůrazňující videohru, jejíž průchod je předmětem daného videa (např. zpracované propagační materiály pro danou videohru, sestříhané záběry z průchodu hrou). V závěrečné části pak můžeme najít rovněž logo, ale také odkazy na další tvorbu a kanály či profily Let's Playera. Pro nahrání Let's Play videa a jeho zobrazení ve službě informační společnosti pak bývá vytvořen i tzv. náhled videa – tedy obrázek, který uživatel služby informační společnosti uvidí při procházení obsahu dané služby. Proto je do náhledu často vkládáno značné úsilí, aby náhled na první pohled odlišil dané Let's Play video od ostatních týkajících se stejné videohry, ale také eventuálně přitáhnul nového diváka svým atraktivním vzhledem (do jisté míry obdoba běžné marketingové strategie spočívající v lákavém obalu).

1.3 Příjmy plynoucí z tvorby Let's Play videí

Jak již bylo uvedeno, s Let's Play videi je spojen značný ekonomický potenciál. Ne vždy musí být Let's Play videa tvořena a zveřejňována za účelem dosažení zisku, ale pokud se tak děje, hovoří se o tzv. monetizaci Let's Play videí (obecně pak o monetizaci obsahu). Jako zdroje příjmů, které mohou plynout z tvorby Let's Play videí a které níže rozebírám, lze především označit následující:

- klasická reklama (videa a bannery);

³⁶ Myšleno spíše z technicko-filmařského pohledu (např. pády hry a její opětovné spuštění, pasáže se špatně nahraným zvukem), nežli z pohledu neúspěchů v rámci hraní videohry. Přestože se někteří jistě neradi „chlubí“ tím, že jim něco nejde, v něčem se jim nedaří (obzvláště, když se této činnosti věnují na určité - v některých případech dokonce profesionální - úrovni), ale právě takovéto momenty jim mohou přinést větší úspěch u diváků a větší popularitu (tedy i počty zhlédnutí, a tudíž případně i vyšší příjmy).

- sponzorství a product placement;
- předplatné v rámci služeb umožňujících sledování Let's Play videí;
- dary; a
- prodej merchandise.³⁷

Vedle těchto nejčastějších a nejzjevnějších příjmů existuje i řada nepřímých příjmů, které pramení například z dalších aktivit, do kterých by se daný tvůrce nemohl nikdy zapojit, pokud by se nestal známým a oblíbeným díky své Let's Play tvorbě.

Službám, které umožňují sledování Let's Play videí (např. služby YouTube a Twitch), plynou příjmy z reklam, které jsou umístěny v rámci jejich služby (ať již okolo okna, ve kterém se přehrává Let's Play video, či přímo v onom okně)³⁸ a z poplatků za předplatné (díky kterému mají uživatelé exkluzivní přístup k vysokému rozlišení, speciálnímu obsahu, obsahu bez reklam či různým funkcím např. v chatu atd.). O tyto příjmy se pak tyto služby dělí s tvůrci Let's Play videí, kteří se rozhodnou účastnit se tzv. partnerských programů. Čím je tvůrce Let's Play videa úspěšnější a sleduje ho větší počet diváků, tím je mu poskytován procentuálně větší podíl příjmu.³⁹ Jelikož smluvní vztahy s inzerenty řeší předmětná služba umožňující sledování Let's Play videí, určuje si, jaká videa mohou být monetizována – určitou formou tak dochází i k ovlivňování tvorby Let's Playerů, když například služba YouTube zapovídá monetizaci nejen násilného, nenávistného, sexuálního obsahu, ale také obsahu týkajícího se kontroverzních témat a citlivých události, jakož obsahu s nevhodným vyjadřováním, či pobuřujícího obsahu.⁴⁰

³⁷ STEPHENSON, Brad. 7 Ways to Make Money Streaming Video Games on Twitch. *Lifewire* [online]. About, 2018 [cit. 2018-03-20]. Dostupné z: <https://www.lifewire.com/make-money-streaming-on-twitch-4144817>.

³⁸ Srov. Reklamní formáty YouTube - Návod YouTube. *YouTube* [online]. Google [cit. 2018-04-09]. Dostupné z: https://support.google.com/youtube/answer/2467968?hl=cs&ref_topic=1115890.

³⁹ Srov. Program partnerů Twitch. *Twitch.tv* [online]. Twitch Interactive [cit. 2018-03-25]. Dostupné z: <https://www.twitch.tv/p/cs-cz/partners/>; YouTube Red. *YouTube* [online]. Google [cit. 2018-03-28]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/red/>; a LARKEY, Michael. Cooperative Play: Anticipating the Problem of Copyright Infringement in the New Business of Live Video Game Webcasts. *Rutgers Journal of Law and Public Policy*. Rutgers School of Law, 2015, Volume 13, Issue 1, s. 56-57. In: *HeinOnline* [právní informační systém] [cit. 2018-03-25]. ISSN 1934-3736. Dostupné z: <http://heinonline.org/HOL/P?h=hein.journals/rutjulp13&i=59>.

⁴⁰ Viz Pokyny k obsahu vhodnému pro inzerenty - Návod YouTube. *YouTube* [online]. Google [cit. 2018-04-09]. Dostupné z: <https://support.google.com/youtube/answer/6162278>.

Určité výhody pak mohou být poskytovány i videoherním společenstvem – například služba Twitch jim poskytuje řadu užitečných nástrojů a příležitostí, včetně možnosti přímo prodávat divákům videohru, jejíž průchod tito diváci právě sledují v rámci videoherního streamu, jakož i jiný digitální obsah, či podporovat sledování právě jejich videohry.⁴¹ Bez dalšího jsou však v zásadě videoherní společenosti odstaveny od přímých příjmů z Let's Play tvorby. Současně bývá diskutováno, zda a jaký vliv mají Let's Play videa na trh s videohrami (blíže viz podkapitola 1.4 této diplomové práce).

Samotní tvůrci Let's Play videí pak vedle podílů z příjmů z reklam a z předplatných dostávají různé dary (v drtivé většině peněžité). Přestože služby, které umožňují sledování Let's Play videí, obsahují některé funkce, kterými lze zprostředkovaně darovat peníze,⁴² velkou popularitu získaly různé specializované služby. Některé jsou postaveny na okamžitém zprostředkování převodu peněžních prostředků⁴³, což bývá v případě videoherního streamu spojeno i s okamžitým oznámením tvůrci Let's Play videa, kdy se toto oznámení spolu se vzkazem od dárců a se zvoleným zvukovým doprovodem přehraje i všem divákům předmětného videoherního streamu. Některé služby pak zpět k životu přivedly patronství (mecenášství)⁴⁴.

Tomuto patronství či mecenášství je podobné sponzorství, které se však vyznačuje určitou marketingovou aktivitou, která je vyvíjena ze strany obdarovaného jakožto forma protislužby za „dar“, často se pak jedná o dobře známý product placement. Lze sem zařadit například i poskytnutí videohry pro účely tvorby Let's Play videí, poskytnutí herního hardwaru a natočení videa z rozbalení a předvedení

⁴¹ Viz Twitch Developers - home. *Twitch.tv* [online]. Twitch Interactive [cit. 2018-03-25]. Dostupné z: <https://dev.twitch.tv/>.

⁴² Např. služba Twitch umožňuje darování peněžních prostředků skrze její vlastní virtuální měnu, tzv. bity (česky „fandíky“) – viz Oslavujte a podporujte své oblíbence fanděním s bity! *Twitch.tv* [online]. Twitch Interactive [cit. 2018-03-29]. Dostupné z: <https://www.twitch.tv/bits>.

⁴³ Blíže viz STEPHENSON, Brad. How to Set Up Donations on Twitch. *Lifewire* [online]. About, 2018 [cit. 2018-03-28]. Dostupné z: <https://www.lifewire.com/set-up-donations-on-twitch-4150141>.

⁴⁴ Například služba Patreon, která funguje na crowdsourcingovém principu a která umožňuje podporovat vybraného umělce či tvůrce pravidelnými měsíčními peněžitými dary – viz Best way for artists and creators to get sustainable income and connect with fans | Patreon. *Patreon* [online]. Patreon [cit. 2018-03-29]. Dostupné z: <https://www.patreon.com/>.

produktu⁴⁵. V této souvislosti je třeba zmínit, že ohledně veřejnoprávní regulace týkající se product placementu a reklamy obecně existuje problém s nedostatkem působnosti české legislativy a s nedostatkem příslušnosti českých dozorových orgánů.⁴⁶

Problematicke příjmů z prodeje merchandise předmětů (tedy zboží propagační povahy určené pro fanoušky, např. trička, mikiny, polštáře, náramky, placky)⁴⁷, se blíže zabývám v podkapitole 2.3.241 této diplomové práce.

1.4 Střetávání zájmů v souvislosti s Let's Play videi

V nově vzniklém odvětví zábavního průmyslu, které se týká Let's Play videí, existuje několik zúčastněných skupin, kdy každá má své zájmy. Těmito skupinami jsou především:

- poskytovatelé služeb umožňujících sledování Let's Play videí (např. služeb YouTube a Twitch);

⁴⁵ Například český FattyPillow natočil propagační video z rozbalení počítačové sestavy v hodnotě přesahující 100 000 Kč, která mu byla „darována“ od obchodu CZC.cz, specializovaného na elektroniku, a zároveň pak FattyPillow propůjčil své jméno a podobiznu obchodu CZC.cz, aby tuto drahou počítačovou sestavu mohl prodávat a propagovat pod označením „Fattyho komp“. Srov. FattyPC UNBOXING ! In: *Youtube* [online]. 7. 1. 2016, 11m 41s [cit. 2018-03-30]. Kanál uživatele FattyPillowTV. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=u6AS7TJq1RM>; Hraj jako Fatty. *CZC.cz* [online]. CZC.cz [cit. 2018-03-30]. Dostupné z: https://www.czc.cz/hrajjakofatty/clanek?utm_sourc.

⁴⁶ Srov. recitály 26 a 35, článek 1 odst. 1 písm. a) ve spojení s písm. c) a článek 2 směrnice Evropského parlamentu a Rady 2010/13/EU ze dne 10. ledna 2010 o koordinaci některých právních a správních předpisů členských států upravujících poskytování audiovizuálních mediálních služeb (směrnice o audiovizuálních mediálních službách) In: *EUR-Lex* [online právní informační systém]. Úřad pro publikace Evropské unie [cit. 201-04-03]. Dostupné z: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/CS/TXT/?uri=celex:32010L0013>; § 2 odst. 1 písm. a) ve spojení s písm. c) a § 3 zákona č. 132/2010 Sb., audiovizuálních mediálních službách na vyžádání a o změně některých zákonů (zákon o audiovizuálních mediálních službách na vyžádání), ve znění pozdějších předpisů (působnost zákona je na základě Směrnice o audiovizuálních mediálních službách koncipována na základě zásady země původu, tedy usazení poskytovatelů audiovizuálních mediálních služeb na vyžádání a na základě dalších podpůrných kritérií, a to tak, aby poskytovatel audiovizuální mediální služby na vyžádání spadal do pravomoci pouze jediného členského státu – viz Důvodová zpráva k vládnímu návrhu na vydání zákona č. 132/2010 Sb., o audiovizuálních mediálních službách na vyžádání a o změně některých zákonů (zákon o audiovizuálních mediálních službách na vyžádání). Sněmovní tisk 894/0, část 1/3, 5. volební období, 2006-2010 [online]. s. 3, k § 3 [cit. 2018-03-30]. Dostupné z: <http://www.psp.cz/sqw/text/tiskt.sqw?O=5&CT=894&CT1=0>; a ČERNÁ, Michaela a Aleš ČERNÝ. Videá plná skryté reklamy. České úřady se do kontrol youtuberů nehrnou. *IDNES.cz* [online]. MAFRA, 2017 [cit. 2018-03-30]. Dostupné z: https://zpravy.idnes.cz/generace-youtube-skryta-nekala-reklama-youtuberi-zakon-pjl-/prilohy.aspx?c=A170420_133329_domaci_mcn.

⁴⁷ Blíže např. viz BUREŠ, Radek. Tričkáá! Plackýý! aneb merchandise zachraňuje hudební průmysl. *IDNES.cz* [online]. MAFRA, 2009 [cit. 2017-10-20]. Dostupné z: https://kultura.zpravy.idnes.cz/tricka-plackyy-aneb-merchandise-zachranuje-hudebni-prumysl-pry-/filter.aspx?c=A090113_121241_filter_vk.

- tvůrci Let's Play videí (podskupinou pak jsou ti účastníci se partnerských programů);
- inzerenti;
- diváci (podskupinou pak jsou předplatitelé obsahu);
- videoherní společnosti;⁴⁸ a
- další zúčastněné osoby.

Jak bylo uvedeno výše, příjmy plynoucí přímo z tvorby Let's Play videí v podstatě míjejí videoherní společnosti. Videoherní společnosti mají zároveň zájem na tom, aby mohly ovlivnit způsob, jakým jsou jejich videohry prezentovány veřejnosti. Tyto skutečnosti představují velikou pravděpodobnost budoucího soudního sporu, v němž půjde o nové nastavení přerozdělování předmětných příjmů, jakož i vůbec o práva užívat videohry k tvorbě Let's Play videí.⁴⁹

Ohromná a stále rostoucí popularita Let's Play videí již totiž nenechala některé videoherní společnosti chladné. Když v roce 2012 videoherní společnost SEGA přišla s požadavky, aby byla ze služby YouTube odstraněna videa z její videohry *Shining Force III*,⁵⁰ nešlo o rozsáhlý problém (s ohledem na to, že se požadavky týkaly pouze jedné videohry, která ani nepatřila k nejpopulárnějším). Jednalo se však o jednu z prvních vlaštovek a zdvižený varovný prst. Velké pozdvižení však vyvolaly kroky videoherní společnosti Nintendo, která se v roce 2013 nejprve domáhala odstranění videí z jejích videoher ze služby YouTube. Následně sice upustila od požadavku na odstranění předmětných videí, ale nárokovala si veškeré příjmy z monetizace takových videí (dosažené prostřednictvím zobrazování reklam). Uvedené kroky vyvolaly vlnu negativních reakcí ze strany hráčů a tvůrců Let's Play videí, včetně bojkotu videoher od společnosti Nintendo (i s ohledem na právní nejistotu tvůrců Let's Play videí).⁵¹ Dle

⁴⁸ LARKEY, op. cit. sub 39, s. 56.

⁴⁹ Srov. LARKEY, op. cit. sub 39, s. 54.

⁵⁰ PONCE, Tony. Sega forcing removal of Shining Force videos on YouTube. *DESTRUCTOID* [online]. Enthusiast Gaming, 2012 [cit. 2018-03-25]. Dostupné z: <https://www.destructoid.com/sega-forcing-removal-of-shining-force-videos-on-youtube-239581.phtml>.

⁵¹ Viz. MULLIN, Joe. Nintendo kicks "Let's Play" videos off YouTube then slaps ads on them: Homemade videos are the best gaming ads out there, yet they're taken down. *Ars Technica* [online]. Condé Nast, 2013 [cit. 2018-03-25]. Dostupné z: [15](https://arstechnica.com/tech-</p>
</div>
<div data-bbox=)

mého názoru tak šlo o druhý extrém, kdy nejprve ze strany Let's Playerů v podstatě vůbec nebyla řešena autorskoprávní rovina tvorby a monetizace Let's Play videí, aby následně veškeré příjmy z monetizace takové tvorby připadaly videoherní společnosti, aniž by měl jakýkoliv podíl tvůrce Let's Play videa.⁵² Společnost Nintendo nakonec částečně ustoupila a představila Nintendo Creators Program⁵³, který slouží ke vzájemnému udělení potřebných licencí a ke sdílení příjmů plynoucích z Let's Play tvorby. Dle současného nastavení připadá tvůrcům Let's Play videí 60% až 70% podíl, byť toto nastavení je zcela na libovůli společnosti Nintendo⁵⁴.

S kritikou na adresu společnosti Nintendo a s obhajobou Let's Play tvorby přišel i jeden nezávislý (tzv. indie⁵⁵) vývojář, Mike Bithell. Ten vytvořil videohru Thomas Was Alone. Tato videohra šla do prodeje v červenci 2012, v listopadu téhož roku se začala prodávat i prostřednictvím služby Steam. Během Vánoc pak byla dokonce prodávána s 50% slevou. Pak přišel 1. leden 2013, kdy bylo v rámci služby YouTube zveřejněno video⁵⁶ od světoznámého videoherního kritika vystupujícího pod pseudonymem Total Biscuit, ve kterém představil právě videohru Thomas Was Alone. Během pár hodin dosáhly prodeje této videohry osminásobku hodnot prvotního dne uvedení na trh. Prodeje videohry Thomas Was Alone ve službě Steam (co do počtu kusů) dokonce překonaly prodeje známé, populární a i o trochu novější videohry Assassin's Creed 3, za kterou stojí jedna z největších videoherních společností –

policy/2013/05/nintendo-kicks-lets-play-videos-off-youtube-then-slaps-ads-on-them/; BOHONĚK, Miloš. Nintendo si nárokuje příjem z uživatelských videí na YouTube, Let's Play scéna se bouří. *Games.cz* [online]. Tiscali Media, 2013 [cit. 2018-03-26]. Dostupné z: <https://games.tiscali.cz/byznys/nintendo-si-narokuje-prijem-z-uzivatelskych-videi-na-youtube-lets-play-scena-se-bouri-62884>.

⁵² Srov. MIDDLEMAS, Andrew. A GameCentral reader wades into the furore over Nintendo's battle against Let's Play videos and argues they're not being as unfair as some claim. *Metro: GameCentral* [online]. Associated Newspapers, 2013 [cit. 2018-03-25]. Dostupné z: <http://metro.co.uk/2013/05/19/the-legalities-of-lets-play-readers-feature-3788322/>.

⁵³ About the Nintendo Creators Program. *Nintendo Creators Program* [online]. Nintendo [cit. 2018-03-25]. Dostupné z: <https://r.ncp.nintendo.net/guide/>.

⁵⁴ Viz Nintendo Creators Program End User License Agreement. *Nintendo Creators Program* [online]. Nintendo [cit. 2018-03-25]. Dostupné z: <https://r.ncp.nintendo.net/terms/>.

⁵⁵ Hojně užívaná anglická zkratka „indie“ pochází z anglického „independent“ (nezávislý) a je užívána především pro označení drobných vývojářů, za kterými nestojí velká vydavatelství, a tudíž většinou operují se značně omezeným rozpočtem (srov. DUTTON, Fred. What is Indie?. *Eurogamer* [online]. Gamer Network, 2012 [cit. 2018-04-19]. Dostupné z: <https://www.eurogamer.net/articles/2012-04-16-what-is-indie>).

⁵⁶ ► WTF Is... - Thomas Was Alone ? In: *Youtube* [online]. 1. 1. 2013, 18m 53s [cit. 2018-03-25]. Kanál uživatele TotalBiscuit. Dostupné z: https://www.youtube.com/watch?v=nF32W_gSHnQ.

Ubisoft.⁵⁷ Ačkoliv Total Biscuit není typickým Let's Playerem, ale především významným kritikem (recenzentem) videoher a glosátorem videoherní oblasti, dle Bithella tento rozdíl není významný, neboť se v obou případech jedná o významný marketingový přínos pro danou videohru, kdy podobný efekt a vývoj jako u videohry Thomas Was Alone lze pozorovat i u jiných videoher a skutečných Let's Playerů. Vypovídající je dle mého názoru následující výrok Bithella: „*Thomas Was Alone by nikdy neměl takový úspěch nebýt YouTube. Bez častého porušování mých autorských práv, bez ohromně agresivního užívání mého duševního vlastnictví a bez často až troufalého užívání mé práce, představující roky mého života, bych nemohl být právě teď doma, dávajíc si pauzu od mé práce jakožto nezávislého vývojáře na plný úvazek.*“⁵⁸

Nečinná nezůstala ani další přední videoherní společnost – Sony, když se pokusila získat ochrannou známku ke spojení „Let's Play“, jak jsem již uvedl v podkapitole 1.1 této diplomové práce.

Je však třeba mít na paměti, že příjmy plynoucí z Let's Play tvorby nejsou jedinými efekty této tvorby, jak naznačuje i výše uvedený případ videohry Thomas Was Alone. Především právě v případě videoher vytvořených malými videoherními společnostmi lze sledovat pozitivní vliv Let's Play tvorby na pozici dané videohry na relevantním trhu s videohrami, neboť dochází k bezplatné a masové propagaci takové videohry, jakož i videoherní společnosti, která za ní stojí.⁵⁹ Pozitivní efekty však lze shledat i u videoher velkých videoherních společností. Byť v jejich případě panuje větší povědomí veřejnosti o jejich videohrách a o samotných videoherních společnostech, Let's Play tvorba může zásadně přispívat k větší informovanosti spotřebitelů, a tedy větší informovanosti všech účastníků videoherního trhu, což zásadně přispívá ke spravedlnosti a efektivitě takového trhu.⁶⁰ Z uvedeného mohou těžit právě i velké

⁵⁷ BITHELL, Mike. Let's Play Nintendo! *MCV* [online]. NewBay Media, 2013 [cit. 2018-03-26]. Dostupné z: <https://www.mcvuk.com/development/lets-play-nintendo>.

⁵⁸ Tamtéž.

⁵⁹ PUDDINGTON, James. Fair Play: Economic Justification for Applying Fair Use to the Online Streaming of Video Games. *Boston University Journal of Science and Technology Law*. Boston University School of Law, 2015, Volume 21, No. 2, s. 433-434. In: *HeinOnline* [právní informační systém] [cit. 2018-04-03]. ISSN 1088-0178. Dostupné z: <http://heinonline.org/HOL/P?h=hein.journals/jstl21&i=431>.

⁶⁰ K vlivu asymetrie informací na trh srov. ŠVARC, Zbyněk a Jiří ZEMAN. Informační asymetrie a tržní selhání. *Working Papers Fakulty mezinárodních vztahů* [online]. Vysoká škola ekonomická v Praze, 2009, č. 11/2009, Volume 2, s. 9 [cit. 2018-04-01]. ISSN 1802-6583. Dostupné z: http://vz.fmv.vse.cz/wp-content/uploads/11_2009.pdf.

videoherní společnosti, neboť se jejich videohry mohou v prostředí rozsáhlého trhu dostat i k těm spotřebitelům, kteří by je jinak mohli minout přes záplavu dalších videoherních titulů (například i úmyslně, neboť by upřednostnili jinou videohru na základě mylných předpokladů a nedostatku informací). Ohledně pozitivního působení Let's Play videí je třeba také zmínit videohry, u kterých existuje tzv. síťový efekt – kdy požitek z jejich hraní roste u jednotlivých hráčů s počtem ostatních hráčů. Jedná se především o tzv. MMORPG hry (massively multiplayer online role-playing game).⁶¹

Z uvedeného je patrné, že Let's Play videa mohou mít pozitivní vliv na celý videoherní trh. Nelze však opomíjet negativní efekty. Zcela pochopitelně existuje obava, že Let's Play videa mohou být substituty za samotnou videohru, z jejíhož průchodu jsou vytvořena – pokud tak divák Let's Play videa zhlédne celý průchod videohrou zachycený v Let's Play videu, pravděpodobně nebude mít důvod a chuť zahrát si danou videohru, a tedy si ji i pořídit.⁶² Dle mého názoru je tato hypotéza velmi obtížně ověřitelná (zejména s ohledem na specifika videoherního trhu, tj. trhu s digitálním obsahem). Ovšem pouhá obava, či domněnka toho, že Let's Play videa mají negativní vliv na prodeje videoher, může odrazovat videoherní společnosti od investování větší míry snahy, času a peněz do vývoje dalších videoher.⁶³ Uvedené obavy se netýkají jen velkých videoherních společností, ale i těch malých a nezávislých vývojářů, jak dokládá případ videohry *That Dragon, Cancer*. Tato videohra je lineární, v mnoha ohledech experimentální, jedinečná a dominantně zaměřená na příběh a na samotný prožitek z jejího hraní. Za její tvorbou totiž stojí malý vývojářský tým v čele s Ryanem a Amy Greenovými – rodiči malého chlapce Joela, kterému byla v prvním roce jeho života diagnostikována rakovina, které bohužel ve svých 5 letech podlehl. A právě tento životní příběh se vývojáři – rodiče pokusili zprostředkovat ostatním skrze

⁶¹ PUDDINGTON, op. cit. sub 59, s. 434-435.

⁶² Srov. JUNGAR, Eirik. Streaming Video Games: Copyright Infringement or Protected Speech?. *Press Start* [online]. University of Glasgow, 2016, Volume 3, Issue 2, s. 36 [cit. 2018-04-03]. ISSN 2055-8198. Dostupné z: <http://press-start.gla.ac.uk/index.php/press-start/article/view/63>; a POSTEL, Conrad. "Let's Play": YouTube and Twitch's Video Game Footage and a New Approach to Fair Use. *Hastings Law Journal* [online]. University of California Hastings College of Law, 2017, Volume 68, Issue 5, s. 1183-1184 [cit. 2018-04-07]. ISSN 0017-8322. Dostupné z: <http://www.hastingslawjournal.org/2017/06/24/lets-play-youtube-and-twitchs-video-game-footage-and-a-new-approach-to-fair-use/>.

⁶³ Srov. PUDDINGTON, op. cit. sub 59, s. 437.

videohru *That Dragon, Cancer*.⁶⁴ Otec Joela a hlavní vývojář Ryan Green si pak postěžoval na negativní efekt Let's Play videí na prodeje předmětné videohry.⁶⁵

S ohledem na existenci určitých pozitivních dopadů Let's Play tvorby se však nelze příliš divit tomu, že velké množství videoherních společností (nejen těch menších) podporuje Let's Play tvorbu bezplatným poskytováním svých videoher vybraným Let's Playerům, a to často ještě před samotným vydáním oné videohry. Dle mého názoru jde o „čistší“ alternativu toho, kdy jsou videohry (a především včetně řady dalších výhod) poskytovány videoherním kritikům, neboť v jejich případě by mohla mít veřejnost obavy o nezájatost následné recenze⁶⁶. Let's Play videa jsou typicky delší než recenze videoher a obsahují „živý“ komentář z průchodu videohrou, což dle mého názoru zajišťuje větší autenticitu názoru Let's Playera na danou videohru, jakož i ověřitelnost takového tvrzení. Pro Let's Playera je tak dle mého názoru nadlidským úkolem, aby se po celou dobu dokonale přetvařoval, a tudíž mohou diváci skutečně vidět a slyšet, jestli si hru při hraní užíval. I navzdory výše uvedenému, se však již i v oblasti Let's Play videí vyskytly případy, kdy si videoherní společnosti pokusily zajistit příznivý mediální obraz jejich videohry oproti přednostnímu poskytnutí její kopie.⁶⁷

Nelze ani opomíjet další osoby, jejichž zájmy nemusí být v souvislosti s Let's Play tvorbou na první pohled zřejmé. Půjde především o osoby mající práva k některým prvkům videoher (blíže viz podkapitola 3.1 této diplomové práce). Typicky půjde o nositele práv k hudebním skladbám a nahrávkám, které mohou být součástí soundtracku videohry. Tito nositelé udělili videoherním společnostem licenci k užití těchto skladeb a nahrávek pro danou videohru, pokud se však jejich nahrávky a skladby

⁶⁴ Viz SRP, Jan. Bitva s rakovinou, která nejde vyhrát. *That Dragon, Cancer* je zdrcující. *IDNES.cz: BonusWeb.cz* [online]. MAFRA, 2016 [cit. 2018-03-10]. Dostupné z: https://bonusweb.idnes.cz/that-dragon-cancer-recenze-dcu-/Recenze.aspx?c=A160208_152033_bw-pc-recenze_srp.

⁶⁵ RYAN, Green. On Let's Plays. In: *That Dragon, Cancer* [online]. Numinous Games, 2016 [cit. 2018-03-10]. Dostupné z: <https://web.archive.org/web/20180123194549/http://www.thatdragoncancer.com/thatdragoncancer/2016/3/24/on-lets-plays>.

⁶⁶ Zmínit lze například příklad české videoherní společnosti BadFly Interactive, která při distribuci své videohry *Dead Effect 2* mezi recenzenty uvedla výhrůžku, že v případě velmi nepříznivých recenzí už v budoucnu nebude takovým recenzentům poskytnuta žádná další jejich videohra. Blíže viz YIN-POOLE, Wesley. Developer admits "we screwed it" after game website exposes review blacklist threat. *Eurogamer* [online]. Gamer Network, 2017 [cit. 2018-04-08]. Dostupné z: <https://www.eurogamer.net/articles/2017-01-18-developer-admits-we-screwed-it-after-game-website-exposes-blacklist-threat>.

⁶⁷ DE RIJK, Bram J.S. *WATCHING THE GAME: HOW WE MAY UNDERSTAND LET'S PLAY VIDEOS* [online]. Utrecht, 2016, s. 24 [cit. 2017-12-05]. Dostupné z: <https://dspace.library.uu.nl/bitstream/handle/1874/331065/WatchingtheGame-AThesisBramdeRijk.pdf?sequence=2>. Diplomová práce. Utrecht University, Department of Media and Culture Studies. Vedoucí práce Stefan Werning.

objeví jako součást Let's Play videa (prostřednictvím zaznamenané audiovizuální stránky videohry) např. ve službě YouTube, může jít o zásah do jejich práv, jakož i do práv výrobců zvukových záznamů v případě nahrávek, proti čemuž se můžou tyto dotčené osoby pochopitelně ohradit.

2 Tvůrci Let's Play videí

2.1 Osoby podílející se na tvorbě Let's Play videí

2.1.1 Let's Player

Stěžejní osobou je fyzická osoba – hráč (takzvaný Let's Player), jehož průchod videohrou je zaznamenáván a který k tomuto průchodu přidává svůj komentář. Z povahy Let's Play videí tak je tvůrcem Let's Play videa právě Let's Player.

Let's Player je zpravidla pak i tím, kdo Let's Play video dále upravuje v rámci postprodukce a následně jej zveřejňuje za využití služeb informační společnosti – a to zejména již zmíněných populárních služeb YouTube a Twitch, ve kterých má daný Let's Player zřízen profil – tzv. kanál. V úvahu pak připadá i propagace vydaného Let's Play videa, a to například ručním sdílením hypertextového odkazu v jiných službách informační společnosti (zejména na sociálních sítích, kde se mohou snadno sdružovat fanoušci daného Let's Playera), případně s využitím nástrojů (často automatizovaných), které přímo nabízejí⁶⁸ samotné služby informační společnosti, prostřednictvím kterých jsou Let's Play videa šířena.

Pokud by vytvořené Let's Play video bylo autorským dílem⁶⁹, tak by jeho tvůrce – Let's Player – byl i jeho autorem ve smyslu autorského zákona⁷⁰, neboť se jedná o fyzickou osobu, která autorské dílo vytvořila.

Je třeba zmínit i zákonnou domněnku autorství⁷¹, dle které je autorem díla fyzická osoba, jejíž pravé jméno je obvyklým způsobem uvedeno na (sic!) autorském díle nebo je u autorského díla uvedeno v seznamu předmětů ochrany vedeném

⁶⁸ Např. YouTube oznámení (YouTube notifications), které umožňují upozornění odběratelů (kteří si to přejí) na to, že daný kanál zveřejnil nové video. Blíže viz *Nápověda YouTube: Správa oznámení z YouTube* [online]. Google [cit. 2017-11-20]. Dostupné z: <https://support.google.com/youtube/answer/3382248?hl=cs&co=GENIE.Platform=Desktop>.

⁶⁹ K problematice autorskoprávní klasifikace Let's Play videí blíže viz kapitola 4 této diplomové práce.

⁷⁰ Viz § 5 odst. 1 AZ. Případnou kategorizací (klasifikací) Let's Play videa jako audiovizuálního díla se blíže zabývám v podkapitole 4.4 této diplomové práce, a to právě včetně otázky osoby autora v kontextu § 63 odst. 1 AZ, dle kterého je autorem audiovizuálního díla jeho režisér.

⁷¹ Viz § 6 AZ.

příslušným kolektivním správcem, není-li prokázán opak (to však neplatí v případech, kdy je předmětný údaj v rozporu s jiným údajem takto uvedeným). Předmětné ustanovení se použije i tehdy, je-li dané jméno pseudonymem, ale pouze pokud autorem přijatý pseudonym nevzbuzuje pochybnosti o autorově totožnosti – vyloučena z této zákonné domněnky jsou tak dle mého názoru díla pseudonymní s utajenou totožností autora (blíže k této problematice viz podkapitola 2.2 této diplomové práce). Je otázkou, zda by za domněnku autorství mohlo být případně považováno i označení předmětného kanálu – profilu Let's Playera, či dokonce – s ohledem na specifika Let's Play videí – pouhé představení Let's Playera v jeho videu (i za pomoci třeba úvodního loga).

2.1.2 Pomocné osoby

Postprodukcí, publikací a propagací Let's Play videa může činit i osoba odlišná od Let's Playera. Uvedené činnosti jsou především administrativně-technického charakteru – a to především v případě „ryzí“ formy Let's Play videí, kdy postprodukce má skutečně především jen technický charakter (a vyznačuje se nedostatkem tvůrčí činnosti) a nemůžeme hovořit o zásadním, jedinečném a tvůrčím přispění ke vzniku Let's Play videa. V případě, že by vzniklé Let's Play video bylo autorským dílem, nemůžeme dle mého názoru ve většině případů (především pak u „ryzích“ Let's Play videí) uvažovat o možném spoluautorství⁷² pomocné osoby s Let's Playerem. Ke spoluautorství je totiž vyžadována společná tvůrčí činnost dvou nebo více autorů do doby dokončení díla jako díla jediného.⁷³ Autorství⁷⁴, a tedy i spoluautorství k dílu, může vzniknout právě pouze na základě tvůrčí činnosti, nikoliv jiné (tj. netvůrčí) činnosti, byť by takováto jiná činnost souvisela se vznikem díla funkčně, časově či organizačně nebo by byla pro vznik díla nepostradatelná či celkově záslužná.⁷⁵ Výslovně je pak stanoveno⁷⁶ (zejména z důvodu právní jistoty)⁷⁷, že „*spoluautorem není ten, kdo ke vzniku díla přispěl pouze poskytnutím pomoci nebo rady technické,*

⁷² Viz § 8 AZ.

⁷³ Viz § 8 odst. 1 AZ.

⁷⁴ Srov. § 2 odst. 1 AZ a § 5 odst. 1 AZ.

⁷⁵ TELEC a TŮMA, op. cit. sub 4, s. 92.

⁷⁶ Před výslovným zákonným zakotvením (konkrétně v § 8 odst. 2 AZ) byla již před dlouhou dobou tato skutečnost dovozena judikaturou (srov. rozsudek Nejvyššího soudu Československé socialistické republiky ze dne 30. 9. 1982, sp. zn. 3 Cz 49/81).

⁷⁷ Srov. TŮMA, Pavel. § 79 [Pseudonym]. In: LAVICKÝ, Petr a kol. *Občanský zákoník I. Obecná část (§ 1–654): Komentář*. Praha: Nakladatelství C. H. Beck, 2014, s. 384. Velké komentáře. ISBN 978-80-7400-529-9; TELEC a TŮMA, op. cit. sub 4, s. 107-108 a s. 118.

*administrativní nebo odborné povahy nebo poskytnutím dokumentačního nebo technického materiálu, anebo kdo pouze dal ke vzniku díla podnět“.*⁷⁸

V případě situace, že by vzniklé Let's Play video bylo autorským dílem, jehož autorem by byl Let's Player, a zároveň by přínos pomocné osoby spočíval skutečně ve tvůrčí činnosti vedoucí k vytvoření autorského díla, tak by samozřejmě obě tyto osoby byly autory – spoluautory. Posouzení toho, zda daná činnost byla „pouhou“ pomocnou činností, či zda se již jednalo o spoluautorskou tvůrčí činnost, může být skutkově hraniční situací, kdy je nezbytné zkoumat, zda daná činnost vykazuje znaky tvůrčí činnosti ve smyslu autorského zákona.⁷⁹ V případě „ryzích“ Let's Play videí se tak dle mého názoru jedná o nepravděpodobnou situaci, neboť prostor pro tvůrčí činnost pomocné osoby je minimální. Pokud by se však jednalo o Let's Play video méně tradiční, silně upravené v postprodukcii, např. podobající se spíše videu se sestříhanými⁸⁰ „nejlepšími“ momenty z „ryzích“ Let's Play videí⁸¹, pak by mohlo v úvahu reálně připadat i spoluautorství.

I přes nižší autorskoprávní relevanci přispění těchto osob ke vzniku Let's Play videa nelze význam těchto pomocníků opomíjet – ostatně i na české scéně již došlo ke konkurenčnímu přetažení takového pomocníka (byť v daném případě patrně hrály významnou roli osobní důvody a spory)⁸², v důsledku čehož se diváci začali obávat

⁷⁸ Viz § 8 odst. 2 AZ.

⁷⁹ Srov. TELEC a TŮMA, op. cit. sub 4, s. 118.

⁸⁰ K autorskoprávní klasifikace stříhačské činnosti blíže viz poznámka pod čarou č. 319.

⁸¹ Dle mého názoru je třeba odlišovat dvě situace. První situací je, když je Let's Play video tvořeno již s úmyslem, že bude „pouze“ v podobě sestříhu těch „nejlepších“ momentů a původní, podstatně nesestříhaný průchod videohrou s komentářem nebude zveřejněn (a ten by tak – při naplnění znaků autorského díla (srov. § 2 odst. 3 AZ) – byl „jen“ vývojovou fází či částí autorského díla ve smyslu § 2 odst. 3 AZ). Od tohoto je třeba odlišit situaci, kdy sestříh těch „nejlepších“ momentů vznikl až následně po dokončení Let's Play videa či videí (tj. po uvedení těchto videí do stavu, ve kterém jej tvůrci považují za dokončené a chtějí je zveřejnit), z nichž jsou předmětné „nejlepší“ momenty vystříhány. Podstatně nesestříhaný průchod videohrou s komentářem tak má v tomto druhém případě – při naplnění znaků autorského díla – charakter původního díla, od kterého byl odvozen sestříh „nejlepších“ momentů, který může být – opět při naplnění znaků autorského díla – tzv. odvozeným dílem (srov. TELEC a TŮMA, op. cit. sub 4, s. 49). Ve druhém případě by tak na místo institutu spoluautorství (§ 8 AZ) připadal v úvahu institut zpracovaného díla – tj. autorské dílo vzniklé tvůrčím zpracováním jiného autorského díla (viz § 2 odst. 4 AZ).

⁸² GALERIE: Šok! Drsný spor mezi Fattym a Králem! Jirka mu přebral jeho bývalého kamaráda a pravou ruku Daemona!. *IPrima: Lajk* [online]. FTV Prima, 2017 [cit. 2017-11-01]. Dostupné z: <http://lajk.iprima.cz/youtuberi/galerie-sok-drsny-spor-mezi-fattym-kralem-jirka-mu-prebral-jeho-byvaleho-kamarada-pravou-r>.

negativního vlivu odchodu předmětného pomocníka na kvalitu tvorby⁸³ (s ohledem na skutečnost, že zainteresované osoby nejsou „ryzími“ Let’s Playery, však předpokládám, že dané obavy se vztahovaly především k jejich další, pro ně typičtější, tvorbě). Z autorskoprávního pohledu nelze opomenout, že osoby poskytující pomocnou činnost v praxi někdy bývají subjekty práv souvisejících s právem autorským (např. práva výrobce zvukového či zvukově obrazového záznamu).⁸⁴

2.1.3 Více Let’s Playerů vystupujících v jednom videu

Vzhledem k tomu, že existují videohry pro více hráčů, často v rámci jednoho Let’s Play videa záměrně vystupuje i vícero Let’s Playerů. Možnou (ale málo běžnou) formou spolupráce (zejména v případě videoher pro jednoho hráče) může být i situace, kdy jedna osoba hraje a ostatní osoby sedí hned vedle tohoto hráče s tím, že všichni společně komentují dění ve videohře.

Pokud by vytvořené Let’s Play video bylo autorským dílem, tak by jeho spoluautory byli pouze ti Let’s Playeři, kteří společnou tvůrčí činností vytvořili autorské dílo, jakožto jedinečný výsledek tvůrčí činnosti vyjádřený v jakékoli objektivně vnímatelné podobě, a to jako dílo jediné, způsobilé k užití pouze jako celek⁸⁵. K tomu není ani třeba výslovná dohoda či dokonce úmysl – postačuje objektivní naplnění pojmových znaků.⁸⁶

Teoreticky tak mohou nastat následující situace:

- vzniklé Let’s Play video nebude autorským dílem, nikdo z Let’s Playerů k němu proto nemůže mít autorská práva, neboť nikdo není autorem ve smyslu autorského práva;
- vzniklé Let’s Play video je autorským dílem, jedná se o jedinečný výsledek tvůrčí činnosti pouze jediného Let’s Playera – jen ten by byl autorem;

⁸³ VIDEO: Šok! Fatty vyhodil svou pravou ruku Daemona! Znamená to konec jeho největší slávy? *IPrima: Lajk* [online]. FTV Prima, 2016 [cit. 2017-11-01]. Dostupné z: <http://lajk.iprima.cz/youtuberi/video-sok-fatty-vyhodil-svou-pravou-ruku-daemona-znamená-konec-jeho-nejvetši-slavy>.

⁸⁴ TELEC a TŮMA, op. cit. sub 4, s. 118.

⁸⁵ Srov. § 2 odst. 1 AZ, § 5 odst. 1 AZ a § 8 odst. 1 AZ.

⁸⁶ KRŽÍŽ, Jan, Irena HOLCOVÁ, Jirí KORDAČ a Veronika KŘEŠŤANOVÁ. *Autorský zákon: komentář a předpisy související*. 2. akt. vyd. Praha: Linde, 2005, s. 70. ISBN 80-7201-546-x.

- vzniklé Let's Play video je autorským dílem, které je jedinečným výsledkem společné tvůrčí činnosti některých Let's Playerů – spoluautory by pak byli pouze ti Let's Playeri, kteří dílu coby dílu jedinému dali vzniknout svou společnou tvůrčí činností; nebo
- vzniklé Let's Play video je autorským dílem, které je jedinečným výsledkem společné tvůrčí činnosti všech zúčastněných Let's Playerů – spoluautory by pak byli v daném případě všichni zúčastnění Let's Playeri, neboť dílu dali vzniknout svou společnou tvůrčí činností.

2.2 Používání pseudonymů ze strany Let's Playerů

V souvislosti s osobou Let's Playera je poměrně zajímavé, že na Let's Play scéně zcela dominuje používání pseudonymů (tj. krycích, osobních, či uměleckých jmen a značek⁸⁷) – a to nejen v zahraničním prostředí⁸⁸, ale také v českém⁸⁹. Tomuto tématu se proto podrobně věnuji i v této diplomové práci.

Přestože je institut pseudonymu typický pro uměleckou oblast,⁹⁰ nejde primárně o institut autorského práva, nýbrž (všeobecného) občanského práva.⁹¹ Pseudonym (a jeho užívání) je tak jakožto osobnostní projev chráněn primárně v rámci široké a obecné soukromoprávní ochrany osobnosti člověka.⁹² Právní úprava obsažená

⁸⁷ Srov. § 7 odst. 1 AZ; KŘÍŽ, HOLCOVÁ, KORDAČ a KŘEŠŤANOVÁ, op. cit. sub 86, s. 68; TELEC a TŮMA, op. cit. sub 4, s. 105; TŮMA, Pavel. § 79 [Pseudonym]. In: LAVICKÝ, Petr a kol., op. cit. sub 77, s. 381.

⁸⁸ Srov. např. orientační seznam Let's Playerů – List of Let's Players. *Let's Play Wiki* [online]. Wikia [cit. 2017-11-29]. Dostupné z: http://letsplay.wikia.com/wiki/List_of_Let%27s_Players.

⁸⁹ Např. v žebříčku 77 nejvlivnějších Čechů na sociálních sítích za rok 2017 (77 nejvlivnějších Čechů na sociálních sítích 2017. *Forbes* [online]. MediaRey, 2017 [cit. 2017-11-08]. Dostupné z: <http://77.forbes.cz/>) je 13 osob označeno za Let's Playery – jen jeden jediný (byť navíc ne úplně ryzí Let's Player) však nevystupuje pod pseudonymem, nýbrž pod vlastním jménem – a to Jirka Král.

⁹⁰ TŮMA, Pavel. § 79 [Pseudonym]. In: LAVICKÝ, Petr a kol., op. cit. sub 77, s. 381.

⁹¹ Srov. § 79 OZ; § 7 AZ; § 11 OZ; rozsudek Nejvyššího soudu České republiky ze dne 26. ledna 2000, sp. zn. 30 Cdo 2304/99; rozsudek Nejvyššího soudu České republiky ze dne 22. ledna 2004, sp. zn. 30 Cdo 181/2004; rozsudek Nejvyššího soudu České republiky ze dne 31. ledna 2006, sp. zn. 30 Cdo 2116/2006; rozsudek Nejvyššího soudu České republiky ze dne 28. ledna 2012, sp. zn. 30 Cdo 3274/2012; KŘÍŽ, HOLCOVÁ, KORDAČ a KŘEŠŤANOVÁ, op. cit. sub 86, s. 67; TELEC a TŮMA, op. cit. sub 4, s. 106; ŠVESTKA, Jiří. § 11 [Všeobecné osobnostní právo; dílčí osobnostní práva]. In: ŠVESTKA, Jiří a kol. *Občanský zákoník I, II*. 2. vydání. Praha: Nakladatelství C. H. Beck, 2009, s. 134. ISBN 978-80-7400-108-6, jakož i § 43 císařského patentu č. 946/1811 Sb. z. s., Allgemeines Bürgerliches Gesetzbuch, ve znění pozdějších předpisů, a § 22 zákona č. 141/1950 Sb., občanský zákoník, ve znění pozdějších předpisů.

⁹² TELEC a TŮMA, op. cit. sub 4, s. 106.

v občanském zákoníku (a i v autorském zákonu) tedy výslovně uznává přirozenou svobodu člověka na volbu vlastního pojmenování v soukromém styku.⁹³ Je zaručeno nejen právo člověka na užívání pseudonymu, ale pro případ, že pseudonym vejde ve známost, je pseudonymu přiznána stejná ochrana jako jménu.⁹⁴ V zahraniční literatuře se pro označení pseudonymu užitého autorem v souvislosti s jeho tvůrčí činností dokonce vyskytuje zvláštní pojem – „*autornym*“.⁹⁵

Používání pseudonymů v tvůrčí oblasti (dle mého názoru však jen za současného, alespoň dočasného, utajení skutečné totožnosti – tedy dosažení anonymity) může tvůrcům pomoci vůbec sdělovat své výtvořiny veřejnosti⁹⁶ – například s ohledem na možné překážky a komplikace spojené s lokálními společensko-kulturními normami, sociálním postavením a původem tvůrce, či případnou cenzurou. Zároveň pseudonymita může přispívat k samotné tvůrčí činnosti – ku příkladu tím, že umožňuje tvůrcům dosáhnout estetického cíle díky stvoření a projekci jiné osoby jako domnělého tvůrce⁹⁷ (podle mě se tak domnělý tvůrce – osoba představující pseudonym – může spolu se svým smyšleným pozadím stát součástí díla jako takového; tvůrčím záměrem je tak těsnější propojení skutečného a imaginárního světa), nebo tím, že umožňuje tvůrcům tvořit a publikovat bez okovů v podobě očekávání a předsudků kritiků a veřejnosti (výstižný příklad z poslední doby – světově proslulá spisovatelka J. K. Rowlingová uvedla ohledně své tvorby pod pseudonymem Robert Galbraith: „*Doufala jsem, že si toto tajemství udržím déle, protože psaní pod jménem Robert Galbraith byla tak osvobozující zkušenost. Bylo úžasné publikovat bez natěšení či očekávání ostatních a bylo čirým potěšením dostat zpětnou vazbu pod jiným jménem.*“⁹⁸). Uvedené významy užívání pseudonymu pomáhají k sebenaplnění tvůrců.⁹⁹ To, že vnímání a hodnocení

⁹³ TŮMA, Pavel. § 79 [Pseudonym]. In: LAVICKÝ, Petr a kol., op. cit. sub 77, s. 381.

⁹⁴ Srov. § 79 odst. 1 OZ a § 79 odst. 2 OZ.

⁹⁵ Viz HEYMANN, Laura A. The Birth of the Authornym: Authorship, Pseudonymity, and Trademark Law. In: *Notre Dame Law Review* [online]. Vol. 80 Issue 4. University of Notre Dame Law School, 2005, s. 1380-1381 [cit. 2018-01-29]. ISSN 0745-3515. Dostupné z: https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=581821.

⁹⁶ Srov. ARNOLD, Richard a Mira T. SUNDARA RAJAN. Do authors and performers have a legal right to pseudonymity? *Journal of Media Law* [online]. Taylor & Francis, 2017, 9(2), s. 195-196 [cit. 2018-02-26]. ISSN 1757-7632. Dostupné z: <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/17577632.2017.1347082>.

⁹⁷ ARNOLD a SUNDARA RAJAN, op. cit. sub 96, s. 195-196.

⁹⁸ LYALL, Sarah. This Detective Novel's Story Doesn't Add Up. *The New York Times* [online]. The New York Times Company, 2013 [cit. 2018-02-26]. Dostupné z: <http://www.nytimes.com/2013/07/15/books/a-detective-storys-famous-author-is-unmasked.html?pagewanted=all>.

⁹⁹ ARNOLD a SUNDARA RAJAN, op. cit. sub 96, s. 195-196.

výtvaru není ze strany veřejnosti a priori ovlivněno vnímáním a názory na skutečnou osobu tvůrce (např. s ohledem na jeho sociální postavení a původ, minulé či současné výtvary, výroky, činy a působení), může prospívat přímo veřejnosti, neboť ta může být při vnímání a hodnocení výtvaru objektivnější ve vztahu k výtvaru jako takovému. Pseudonymita zároveň chrání soukromí tvůrců, takže jim umožňuje svobodně tvořit, zatímco si zbytek života mohou udržet skutečně v soukromí (a tedy bez zájmu médií, jiného obtěžování, či přímo vyhrožování a pronásledování) – díky tomu dochází k podpoře informační autonomie jednotlivce – tvůrce.¹⁰⁰ Anonymita dosažená za použití pseudonymu má na rozdíl od „obyčejné“ anonymity velkou výhodu v tom, že umožňuje přiřadit nějaký výtvar ke konkrétně označené osobě (byť není známa její skutečná totožnost), čímž se mimo jiné snižuje riziko nesprávného připsování zásluh (respektive případného autorství) někomu jinému. Veřejnost má zároveň podstatně usnadněné dohledávání výtvarů od jejich konkrétního oblíbeného tvůrce, než kdyby publikoval čistě jako anonym.¹⁰¹ Právě tato odlišující funkce pseudonymu je často porovnávána s ochrannou známkou (a její rozlišující funkcí).¹⁰²

V oblasti Let's Play tvorby si jev používání pseudonymů vysvětlují především následujícími faktory:

- se samotným internetem je již od počátku spojena jistá dávka anonymity, neboť to vyplývá i ze samotné architektury kyberprostoru¹⁰³;

¹⁰⁰ ARNOLD a SUNDARA RAJAN, op. cit. sub 96, s. 196.

¹⁰¹ ARNOLD a SUNDARA RAJAN, op. cit. sub 96, s. 196.

¹⁰² Srov. např. GINSBURG, Jane C. Essay - The Author's Name as a Trademark: A Perverse Perspective on the Moral Right of « Paternity » ?. *Columbia Public Law & Legal Theory Working Paper* [online]. Columbia Law School, 2005, Paper Number 05-91, 9 s. [cit. 2018-03-04]. Dostupné z: <https://dx.doi.org/10.2139/ssrn.724343>; LUCOCK, Carol a Michael YEO. Naming Names: The Pseudonym in the Name of the Law. *University of Ottawa Law & Technology Journal* [online]. University of Ottawa Faculty of Law, 2006, 3(No. 1), 53-108 [cit. 2018-03-04]. ISSN 1710-6028. Dostupné z: <https://ssrn.com/abstract=999675>; a LASTOWKA, Greg. The Trademark Function of Authorship. *Boston University Law Review* [online]. Boston University, 2005, Vol. 85, s. 1171-1241 [cit. 2018-03-04]. Dostupné z: <https://works.bepress.com/lastowka/3/>.

¹⁰³ Srov. ANDRUŠKO, Alena. Podkapitola 1.3.1 - Od svobodného ke kontrolovanému internetu. In: ANDRUŠKO, Alena. *Internet, informační společnost a autorské právo*. In: ASPI [právní informační systém]. Praha: Wolters Kluwer ČR, 2016 [cit 2018-01-2]. ASPI ID: MN56CZ; CRUMP, Catherine. Data Retention: Privacy, Anonymity, and Accountability Online. In: *Stanford Law Review* [online]. Vol. 56, No. 1. Stanford Law School, 2003, s. 217 [cit. 2018-01-29]. ISSN 0038-9765. Dostupné z: <https://scholarship.law.berkeley.edu/cgi/viewcontent.cgi?referer=https://www.google.cz/&httpsredir=1&article=3333&context=facpubs>; a LIDSKY, Lyrisa Barnett a Thomas F. COTTER. Authorship, Audiences, and Anonymous Speech. In: *Notre Dame Law Review* [online]. Vol. 82, Issue 4. University of Notre Dame Law School, 2007, s. 1537-1603 [cit. 2018-01-29]. ISSN

- služby informační společnosti, které umožňují sledování Let's Play videí, dovolují pojmenovat profily či kanály uživatelů fiktivními názvy¹⁰⁴;
- pseudonym (respektive název profilu či kanálu), je-li vhodně zvolen, má velký marketingový význam, neboť umožňuje například snadné odlišení od ostatních, možnost vyniknout, větší zapamatovatelnost, lepší propagaci atd. (zejména ve spojení s dalšími odlišujícími prvky – například s vhodným logem, typickou hláškou)¹⁰⁵ – rovněž zachování anonymity prostřednictvím používání pseudonymu a důsledné ochrany soukromí a totožnosti může být marketingově užitečné díky jakémusi tajemnu, které zahaluje osobu Let's Playera;
- panuje snaha o (alespoň částečnou) ochranu soukromí samotných Let's Playerů;
- pro uživatelské účty a herní profily v rámci videoher je zcela běžné, že jsou užívána fiktivní jména, přezdívky atd. – s ohledem na existenční provázanost Let's Play videí právě na videohry je pravděpodobné, že došlo i k přenosu trendu fiktivních jmen, respektive i konkrétních fiktivních jmen (tj. pokud se právě název herního profilu běžně používaný danou osobou následně stal i pseudonymem pro tvorbu Let's Play videí).

2.2.1 Ochrana totožnosti a její komparace

Jak již bylo uvedeno, pseudonym může být (vedle anonymu) použit za účelem zachování vlastní anonymity tvůrce – jako krycí jméno. Někteří Let's Playeri pak právě chrání svou totožnost velmi důsledně a využívání pseudonymů jim zajišťuje anonymitu (jejich skutečná totožnost tak není obecně známa). Podíváme-li se do žebříčku

0745-3515. Dostupné z: <https://scholarship.law.ufl.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1105&context=facultypub>.

¹⁰⁴ Není vyžadováno, aby dané osoby vystupovaly pod svými skutečnými jmény (srov. oproti tomu např. bod 4 Prohlášení o právech a povinnostech, které představuje podmínky použití služby Facebook, dle kterého: „*Uživatelé Facebooku poskytují svá skutečná jména a informace...*“ a „*Neposkytnete na Facebooku falešné osobní informace ...*“ – viz Prohlášení o právech a povinnostech. *Facebook* [online]. Facebook, 2015 [cit. 2017-11-28]. Dostupné z: <https://www.facebook.com/legal/terms/update>.

¹⁰⁵ LIDSKY a COTTER, op. cit. sub 103, s. 1563.

77 nejvlivnějších Čechů na sociálních sítích pro rok 2017¹⁰⁶ na špičku české Let's Play scény, tak zjistíme, že skutečná totožnost¹⁰⁷ Let's Playera vystupujícího pod pseudonymem GEJMR¹⁰⁸ je utajená. Druhým českým předním Let's Playerem, který si dokázal chránit svou skutečnou totožnost, byl Agraelus¹⁰⁹. V průběhu psaní této diplomové práce se však rozhodl zvednout závoj anonymity a v živém přenosu (prostřednictvím služby Twitch) široké veřejnosti odkryl jak svou podobu, tak i své pravé občanské jméno, rok narození a bydliště.¹¹⁰

Pokud nějaká osoba vytvoří pod svým pseudonymem autorské dílo, hovoříme o anonymitě autorského díla (neboť je bez významu, zda anonymita autorského díla byla realizována prostřednictvím díla anonymního či díla pseudonymního).¹¹¹

Součástí obecné občanskoprávní osobnostní ochrany pseudonymu však bez dalšího není právo člověka bránit se prozrazení jeho utajené totožnosti, nedochází-li tím současně k zásahu do jiné stránky osobnosti člověka (např. do jeho soukromí).¹¹² Právní ochrana totožnosti jako takové je totiž pouze zvláštním absolutním osobnostním právem¹¹³ autorů a výkonných umělců podle autorského zákona v souvislosti s označením jejich autorských děl či uměleckých výkonů¹¹⁴, kdy je provázána s právem autora „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“¹¹⁵. Výslovná

¹⁰⁶ 77 nejvlivnějších Čechů na sociálních sítích 2017. *Forbes* [online]. MediaRey, 2017 [cit. 2017-11-08]. Dostupné z: <http://77.forbes.cz/>.

¹⁰⁷ A to nejen jejich jméno, ale i jejich podoba.

¹⁰⁸ 77 nejvlivnějších Čechů na sociálních sítích 2017: Gejmr. *Forbes* [online]. MediaRey, 2017 [cit. 2017-11-08]. Dostupné z: <http://77.forbes.cz/d?n=gejmr>.

¹⁰⁹ 77 nejvlivnějších Čechů na sociálních sítích 2017: Agraelus. *Forbes* [online]. MediaRey, 2017 [cit. 2017-11-08]. Dostupné z: <http://77.forbes.cz/d?n=agraelus>.

¹¹⁰ AGRAELUS SE ODHALIL! In: *Youtube* [online]. 3. 3. 2018, 29m 27s [cit. 2018-03-10]. Kanál uživatele Agraelovy Vtipné Momenty. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=-plpXipTD6w>.

¹¹¹ TELEC a TŮMA, op. cit. sub 4, s. 108.

¹¹² TŮMA, Pavel. § 79 [Pseudonym]. In: LAVICKÝ, Petr a kol., op. cit. sub 77, s. 384.

¹¹³ K dělení osobnostních práv na (vše)obecná osobnostní práva a zvláštní osobnostní práva blíže viz KNAP, Karel a kol. *Ochrana osobnosti podle občanského práva*. 4. podstatně přepracované a doplněné vydání. Praha: Linde Praha, 2004, s. 17. ISBN 80-7201-484-6; rozsudek Krajského soudu v Brně ze dne 31. ledna 2007, sp. zn. 24 C 48/2004; rozsudek Vrchního soudu v Olomouci ze dne 28. ledna 2009, sp. zn. 1 Co 119/2008.

¹¹⁴ Srov. § 7 AZ; § 11 AZ; § 74 AZ; § 79 OZ; TELEC a TŮMA, op. cit. sub 4, s. 104-105; TŮMA, Pavel. § 79 [Pseudonym]. In: LAVICKÝ, Petr a kol., op. cit. sub 77, s. 384; KŘÍŽ, HOLCOVÁ, KORDAČ a KŘEŠŤANOVÁ, op. cit. sub 86, s. 67 a 82.

¹¹⁵ Viz § 11 odst. 2 AZ.

právní ochrana totožnosti autorů se v českém autorském právu objevila v roce 1965 a od té doby zůstává jeho součástí.¹¹⁶

S ohledem na to, že stát uznává právo na ochranu autorství jako právo absolutní působící erga omnes, dovozují Telec s Tůmou, že povinnost ponechat v tajnosti veřejně neznámé pravé jméno autora je nutno z procesního pohledu pokládat za formu státem uznané povinnosti zachovat mlčenlivost, což má jisté dopady do případných soudních či správních řízení.¹¹⁷

Přístup k ochraně totožnosti autora (respektive tvůrce) si dle mého názoru zaslouží mezinárodněprávní srovnání (především vzhledem ke své silné osobnostní povaze, významnosti a závažnosti), proto se mu budu věnovat na následujících řádcích. Za země, jejichž právní řády ohledně ochrany totožnosti autora srovnám s českou úpravou, jsem si vybral Spojené státy americké (stát angloamerického právního systému s bohatou judikaturou), Spojené království Velké Británie a Severního Irsku (stát angloamerického právního systému, který je pod vlivem práva Evropské unie a je signatářem Evropské úmluvy o ochraně lidských práv a základních svobod¹¹⁸) a Slovenskou republiku (stát, se kterým sdílíme nejen právní historii, kořeny současné úpravy, ale taktéž je pod vlivem práva Evropské unie a je signatářem Evropské úmluvy o ochraně lidských práv a základních svobod).

Ve Spojených státech amerických je anonymita autora (dosažená i za použití pseudonymů) chráněna přímo Prvním dodatkem Ústavy USA¹¹⁹ v rámci ochrany svobody slova, jak bylo judikováno Nejvyšším soudem USA (The Supreme Court of the

¹¹⁶ Srov. § 7 odst. 1 AZ; § 8 odst. 1 zákona č. 35/1965 Sb., o dílech literárních, vědeckých a uměleckých (autorský zákon), ve znění pozdějších předpisů; zákon č. 115/1953 Sb., o právu autorském (autorský zákon), ve znění pozdějších předpisů; a zákon č. 218/1926 Sb. o původském právu k dílům literárním, uměleckým a fotografickým (o právu autorském), ve znění pozdějších předpisů.

¹¹⁷ Blíže viz TELEC a TŮMA, op. cit. sub 4, s. 107-108.

¹¹⁸ Evropská úmluva o ochraně lidských práv a základních svobod ze dne 4. ledna 1950, vyhlášená sdělením Federálního ministerstva zahraničních věcí č. 209/1992 Sb., ve znění pozdějších protokolů.

¹¹⁹ První dodatek Ústavy Spojených států amerických v originále zní: „*Congress shall make no law respecting an establishment of religion, or prohibiting the free exercise thereof; or abridging the freedom of speech, or of the press; or the right of the people peaceably to assemble, and to petition the Government for a redress of grievances.*“ Viz The First Amendment to the Constitution of the United States of America. In: *Law Cornell* [online právní informační systém]. Cornell Law School [cit. 2018-01-29]. Dostupné z: https://www.law.cornell.edu/constitution/first_amendment.

United States) zejména v případech Talley v. California¹²⁰ a McIntyre v. Ohio Elections Commission¹²¹. Z předmětných rozhodnutí Nejvyššího soudu USA vyplývá jistý a podstatný překryv s autorskoprávní oblastí, a to zejména s „literární říší“. Zároveň je výslovně uvedeno, že „*autorovo rozhodnutí zůstat v anonymitě, stejně jako jiné rozhodnutí týkající se vypuštění či přidání obsahu publikace, je aspektem svobody slova chráněné Prvním dodatkem*“.¹²²

Ochrana totožnosti byla Nejvyšším soudem USA přiznána jako součást politického práva (svobody slova) a především k ochraně tohoto politického práva (zejména ve věcech veřejných) – to vše bez přímé vazby na autorské právo (tedy i bez zkoumání podmínky splnění pojmových znaků autorského díla). Dle Nejvyššího soudu USA anonymní tvorba „*není zhoubnou, podvodnou praktikou, nýbrž jde o ctihodnou tradici vyjadřování názoru (obhajování či nesouhlasení). Anonymita je štítem proti tyranii většiny. Anonymita tedy zdůrazňuje účel stojící za Bill of Rights, především pak za Prvním dodatkem – tedy ochranu neoblíbených jedinců proti odplatě (a potlačení jejich idejí) páchané rukou netolerantní společnosti*“.¹²³ Dle mého názoru se tak v daném pojetí nejedná o institut autorského práva jako takového (nejde tedy o speciální autorskoprávní institut), byť se hojně uplatňuje právě v autorskoprávní oblasti. Ochrana totožnosti v americkém pojetí však není absolutní.¹²⁴

Na rozdíl od Spojených států amerických právní řád Spojeného království Velké Británie a Severního Irska výslovně nezná právo na ochranu totožnosti.¹²⁵ Jistá ochrana totožnosti však poskytována je (především pro účely ochrany novinářských zdrojů) – podle § 10 zákona o pohrdání soudem z roku 1981 (Contempt of Court Act 1981):

¹²⁰ Rozhodnutí Supreme Court of the United States ze dne 7. ledna 1960, Talley v. California, 362 U.S. 60 (1960). *Justitia* [online právní informační systém]. [cit. 2018-01-30]. Dostupné z: <https://supreme.justia.com/cases/federal/us/362/60/case.html>.

¹²¹ Rozhodnutí Supreme Court of the United States ze dne 19. ledna 1995, McIntyre v. Ohio Elections Commission, 514 U.S. 334 (1995). *Justitia* [online]. [cit. 2018-01-30]. Dostupné z: <https://supreme.justia.com/cases/federal/us/514/334/case.html>

¹²² Tamtéž, s. 342.

¹²³ Tamtéž, s. 357

¹²⁴ Srov. Rozhodnutí Supreme Court of the United States ze dne 19. ledna 1995, McIntyre v. Ohio Elections Commission, op. cit. sub 121, s. 357; Rozhodnutí Supreme Court of the United States ze dne 10. prosince 2003 McConnell v. Federal Election Commission, 540 U.S. 93 (2003). *Justitia* [online]. [cit. 2018-01-31]. Dostupné z: <https://supreme.justia.com/cases/federal/us/540/93/>; Rozhodnutí Supreme Court of the United States ze dne 30. ledna 1976, Buckley v. Valeo, 424 U.S. 72 (1976). *Justitia* [online]. [cit. 2018-01-31]. Dostupné z: <https://supreme.justia.com/cases/federal/us/424/1/case.html>; LIDSKY a COTTER, op. cit. sub 103, s. 1538; a CRUMP, Catherine, op. cit. sub 103, s. 219.

¹²⁵ ARNOLD a SUNDARA RAJAN, op. cit. sub 96, s. 197.

„Žádný soud nesmí po osobě vyžadovat odhalení zdroje informace obsažené v publikaci, za kterou je tato osoba odpovědná, a nikdo ani není vinen pohrdáním soudu, pokud odmítne odhalit takový zdroj, ledaže je soudu dostatečně prokázáno, že odhalení zdroje je nezbytné v zájmu spravedlnosti nebo národní bezpečnosti nebo pro předcházení nepokojům či zločinnosti.“¹²⁶ Takováto ochrana je však vzdálená ochraně totožnosti zkoumané v této diplomové práci – předně nejde o ochranu totožnosti autora publikace (ale zdroje informace, se kterou pak autor publikace pracuje), a navíc je totožnost zdroje informace chráněna pouze ve vztahu k soudům. Je však třeba si povšimnout konstrukci výjimek, kdy totožnost zdroje informace není chráněna – posouzení naplnění výjimek je na úvaze soudu, přičemž jsou nastaveny relativně obecně, což umožňuje velkou diskreci soudů.

Tamní odborná literatura však zastává názor, že v rámci ústavního práva na svobodu projevu (chráněného i článkem 10 EÚLP) by mělo být uznáváno i právo autorů a výkonných umělců chránit svou totožnost užíváním pseudonymů¹²⁷ (nikoliv však jako právo absolutní)¹²⁸. Možnost vynutit toto právo je však spatřováno spíše skrze ochranu soukromí (zajištěnou i článkem 8 EÚLP).¹²⁹

Zároveň je kritizováno rozhodnutí *Author of a Blog v. Times Newspapers Limited*¹³⁰, kterým byla odmítnuta ochrana totožnosti blogera, a to mimo jiné z důvodu, že dle názoru soudu bloger nemůže mít rozumné očekávání na ochranu soukromí, neboť je blogování veřejnou činností¹³¹. Kritika míří na nedostatečné odůvodnění tohoto závěru – soud nezmínil historii používání anonymů a pseudonymů, nediskutoval rozličné důvody, které vedou autory k publikování pod anonymy či pseudonymy, neřešil s tím spojené úvahy, nezmínil žádnou přílehlající judikaturu Spojených států

¹²⁶ Contempt of Court Act 1981, as amended. In: *Legislation.gov.uk* [online právní informační systém]. The National Archives [cit. 2018-02-02] Dostupné z: <https://www.legislation.gov.uk/ukpga/1981/49>.

¹²⁷ ARNOLD a SUNDARA RAJAN, op. cit. sub 96, s. 198-199 a 213-214.

¹²⁸ ARNOLD a SUNDARA RAJAN, op. cit. sub 96, s. 204.

¹²⁹ ARNOLD a SUNDARA RAJAN, op. cit. sub 96, s. 198-199.

¹³⁰ Rozhodnutí High Court of Justice, Queen's Bench Division, ze dne 4. ledna 2009, *Author of a Blog v. Times Newspapers Limited*, [2009] EWHC 1358 (QB), HQ09X02293. *5RB* [online]. [cit. 2018-02-10]. Dostupné z: <http://www.5rb.com/wp-content/uploads/2013/10/Author-of-a-Blog-v-Times-Eady-J-16-June-2009.pdf>.

¹³¹ Tamtéž, bod 33.

amerických¹³², ba ani necitoval žádný odborný komentář. Jedinou autoritou z jakékoliv jurisdikce, na kterou bylo odkázáno, je rozhodnutí Mahmood v. Galloway¹³³.

Dle zmíněného rozhodnutí nejsou 2 fotografie, na nichž je zachycen žalobce – investigativní reportér Mazher Mahmood, chráněny jeho právem na ochranu soukromí, a tudíž mohou být zveřejněny.¹³⁴ První fotografie byla fotografií z (padělaného) pasu pana Mazhera Mahmooda, která byla pořízena pro účely investigativního zpravodajství o možnosti opatření si padělaných úředních dokumentů¹³⁵ – dle soudu pak nelze v žádném případě hovořit o soukromém či domácím účelu pořízení dané fotografie.¹³⁶ Druhá fotografie byla pořízena prvním ze žalovaných, panem Georgem Gallowayem, britským poslancem, během vyšetřování¹³⁷ jeho osoby ze strany pana Mahmooda. Soud prohlásil, že pokud se osoba, která je takto vyšetřována, rozhodne učinit kroky vedoucí k odhalení vyšetřovatele, nebo pokud byla fotografie pořízena skoro nevinně během společenské události, nemůže být zásahem do práva na ochranu soukromí pana Mahmooda, pokud dojde ke zveřejnění takové fotografie.¹³⁸ Nehledě na sporné pojetí práva na ochranu soukromí (zejména ve světle judikatury ESLP) soudem v případě Mahmood v. Galloway, skutkově se jedná o velmi odlišnou situaci, kdy předmětné (sporné) závěry nepřiléhají na spor Author of a Blog v. Times Newspapers Limited a v ničem nepodporují jeho závěry.¹³⁹

Přiléhající je však závěr rozhodnutí Totalise Plc vs. Motley Fool Limited¹⁴⁰, dle kterého v článku 10 EÚLP není nic, co by podporovalo tvrzení, že chrání pouze

¹³² Která je v této oblasti rozvinutá, jak jsem naznačil výše v této práci.

¹³³ Rozhodnutí High Court of Justice, Queen's Bench Division, ze dne 5. ledna 2006, Mahmood v. Galloway a Ron McKay, [2006] EWHC 1286 (QB), [2006] EMLR 26. *British and Irish Legal Information Institute* [online]. [cit. 2018-02-10]. Dostupné z: <http://www.bailii.org/ew/cases/EWHC/QB/2006/1286.html>.

¹³⁴ Tamtéž, body 16-20.

¹³⁵ V předmětném případě můžeme spatřit jistou českou stopu. Zmíněným padělaným pasem byl totiž pas pocházející z České republiky, kdy novinářská činnost pana Mahmooda mířila právě na možnost obstarat si rozličné padělané dokumenty v České republice. Celou záležitostí se zabývala i česká Bezpečnostní informační služba – viz ŠUBERT, Jan. Konec hry na teroristu. In: *Bezpečnostní informační služba České republiky* [online]. Bezpečnostní informační služba [cit. 2018-02-10]. Dostupné z: <https://www.bis.cz/clanek3d14.html?ArticleID=55>.

¹³⁶ Rozhodnutí High Court of Justice, Queen's Bench Division, ze dne 5. ledna 2006, Mahmood v. Galloway, op. cit. sub 133, bod 16.

¹³⁷ Jakožto součástí investigativní žurnalistiky, nikoliv v rámci trestního řízení.

¹³⁸ Rozhodnutí High Court of Justice, Queen's Bench Division, ze dne 5. ledna 2006, Mahmood v. Galloway, op. cit. sub 133, bod 20.

¹³⁹ ARNOLD a SUNDARA RAJAN, op. cit. sub 96, s. 201-202.

¹⁴⁰ Rozhodnutí Court of Appeal, Civil Division, ze dne 19. prosince 2009, Totalise Plc v. The Motley Fool Limited a Interactive Investor Limited, [2001] EWCA Civ 1897, A2/2001/0558. *British and*

podepsané projevy, nikoliv však ty anonymní, a které uznává, že existuje mnoho situací, ve kterých může být legitimní ochrana identity proti jejímu odhalení.¹⁴¹

Rovněž je třeba vzít v potaz relativně nedávné rozhodnutí Velkého senátu ESLP v případě Delfi v. Estonia¹⁴², ve kterém soud prohlásil: „*Anonymita je po dlouhou dobu prostředkem k vyhýbání se odvetě či nechtěné pozornosti. Je tak schopná významným způsobem podporovat volný tok myšlení a informací, zejména na internetu.*“¹⁴³ Soud sice považuje anonymitu za důležitou hodnotu, ale nikoliv absolutní – musí být poměřována oproti ostatním právům a zájmům.¹⁴⁴

Slovenská republika obsahuje obdobnou úpravu ochrany totožnosti autora, jako Česká republika – totožnost autora anonymního či pseudonymního díla je možné zveřejnit jen s jeho souhlasem¹⁴⁵. Tato úprava se (s drobnými formulačními změnami) kontinuálně vyskytuje v autorských zákonech účinných na území Slovenska od roku 1965¹⁴⁶ – v tomto ohledu tedy Česká republika sdílí právní úpravu se Slovenskou republikou.

Shrneme-li výše uvedené, dojdeme k závěru, že právní úprava ochrany totožnosti autorů je celosvětově značně nejednotná. Jedním z důvodů je jistě skutečnost, že tento aspekt není řešen v mezinárodních úmluvách, ačkoliv jsou v nich řešena díla anonymní a pseudonymní (především však co do doby trvání ochrany a vymahatelnosti

Irish Legal Information Institute [online]. [cit. 2018-02-10]. Dostupné z: <http://www.bailii.org/ew/cases/EWCA/Civ/2001/1897.html>.

¹⁴¹ Tamtéž, bod 25.

¹⁴² Rozhodnutí Velkého senátu Evropského soudu pro lidská práva za dne 16. ledna 2015, Delfi AS v. Estonia, stížnost č. 64569/09. In: *HUDOC [právní informační systém]*. Evropský soud pro lidská práva [cit. 2018-02-10]. Dostupné z: <http://hudoc.echr.coe.int/eng?i=001-160343>.

¹⁴³ Tamtéž, bod 147.

¹⁴⁴ Tamtéž, bod 149.

¹⁴⁵ Viz §14 odst. 3 zákona č. 185/2015 Z.z., autorský zákon, ve znění pozdějších předpisů. In: *Zákony pre ľudí* [online právní informační systém]. S-EPI [cit. 2018-02-12] Dostupné z: <http://www.zakonypreludi.sk/zz/2015-185>.

¹⁴⁶ Srov. § 14 odst. 3 zákona č. 185/2015 Z.z., autorský zákon, ve znění pozdějších předpisů; § 12 odst. 1 a 2 zákona č. 618/2003 Z.z., o autorském práve a právech súvisiacich s autorským právom (autorský zákon), ve znění k 31. prosinci 2015. In: *Zákony pre ľudí* [online právní informační systém]. S-EPI [cit. 2018-02-12] Dostupné z: <http://www.zakonypreludi.sk/zz/2003-618>; § 12 odst. 1 a 2 zákona č. 383/1997 Z.z., Autorský zákon a zákon, ktorým sa mení a dopĺňa Colný zákon v znení neskorších predpisov, ve znění k 31. prosinci 2003. In: *Zákony pre ľudí* [online právní informační systém]. S-EPI [cit. 2018-02-12] Dostupné z: <http://www.zakonypreludi.sk/zz/1997-383>; § 8 odst. 1 zákona č. 35/1965 Sb., o dílech literárních, vědeckých a uměleckých (autorský zákon), ve znění pozdějších předpisů; zákon č. 115/1953 Sb., o právu autorském (autorský zákon), ve znění pozdějších předpisů; a zákon č. 218/1926 Sb. o původském právu k dílům literárním, uměleckým a fotografickým (o právu autorském), ve znění pozdějších předpisů.

ochrany práva)¹⁴⁷. Česká republika spolu se Slovenskou republikou výslovně přiznávají autorům právo na ochranu jejich totožnosti, dle zmíněné odborné literatury by se pak z procesního hlediska mělo jednat o ochranu odpovídající státem uznané mlčenlivosti¹⁴⁸. Ve Spojeném království Velké Británie a Severního Irska pak existují odborné názory, že by ochrana totožnosti měla být autorům a výkonným umělcům přiznána na základě práva na ochranu soukromí a práva na svobodu projevu, která jsou zakotvena v člancích 8 a 10 EÚLP – de lege ferenda se tedy hovoří o úpravě, která je v našem právním řádu de lege lata. Otázkou pak zůstává, zda právo na ochranu totožnosti mohou požívat i další osoby než autoři. Americké pojetí svobody slova odpovídá, že ano (ale nejedná se o právo absolutní) – což je dle mého názoru legitimní a (mým hodnotovým pohledem) i správný závěr. Naproti tomu však Telec k výkonu svobody slova anonymně či pseudonymně uvádí: „*Takový přístup ale považuji za projev osobní neodpovědnosti a osobnostní nezralosti. Namísto alespoň kapky ušlechtilosti.*“¹⁴⁹

De lege ferenda by tak dle mého názoru mělo být právo na anonymitu přiznáno i jako obecné osobnostní občanské právo. Je třeba totiž mít na paměti lidskou přirozenost a tzv. chilling effect a samocenzuru – pokud by bylo každé slovo, které člověk napíše či vysloví, dohledatelné a vystopovatelné k onomu konkrétnímu člověku, každý by velmi důkladně vážil volbu svých slov, což by bylo sice často záhodno, ale zároveň jde o formu cenzury.¹⁵⁰ S ohledem na určitá nepopiratelná rizika a negativní jevy spojené s anonymitou, zejména v prostředí internetu, by se však nemělo jednat o právo absolutní, i přesto by však mělo být koncipováno jako velmi silné. Výslovně zakotvení takového práva by dle mého názoru poskytlo větší právní jistotu a lepší prostředky obraně dotčeným osobám než v rámci dosavadního pojetí práva na soukromí.

¹⁴⁷ Srov. např. článek 7 odst. 3 a článek 15 Bernské úmluvy o ochraně literárních a uměleckých děl ze dne 9. ledna 1886, doplněné v Paříži dne 4. ledna 1896, revidované v Berlíně dne 13. ledna 1908, doplněné v Bernu dne 20. ledna 1914 a revidované v Římě dne 2. ledna 1928, v Bruselu dne 26. ledna 1948, ve Stockholmu dne 14. ledna 1967 a v Paříži dne 24. ledna 1971, vyhlášené vyhláškou ministra zahraničních věcí č. 133/1980 Sb.

¹⁴⁸ Blíže viz TELEC a TŮMA, op. cit. sub 4, s. 107-108.

¹⁴⁹ TELEC, Ivo. Politická svoboda a duševní vlastnictví: střet hodnot. *Právník: Teoretický časopis pro otázky státu a práva*. Ústav státu a práva AV ČR, 2013, **152**(3), s. 220. ISSN 0231-6625.

¹⁵⁰ KUMAYAMA, Ken D. A Right to Pseudonymity. *Arizona Law Review* [online]. Tucson, Arizona: University of Arizona, James E. Rogers College of Law, 2009, Volume 51, Issue 2, s. 439 [cit. 2018-03-15]. ISSN 0004-153X. Dostupné z: <http://www.arizonalawreview.org/pdf/51-2/51arizrev427.pdf>.

2.2.2 Zánik anonymity autorství a s tím spojené právní důsledky

Anonymita autorství zaniká jejím vyjádřením (nejen autorem, ale i jinou osobou). Děje se tak bez ohledu na skutečnost, zda k vyjádření došlo se svolením autora či nikoli. K zániku anonymity autorství dochází v okamžiku, kdy se totožnost autora stane objektivně veřejně (obecně) známou – nepostačuje tedy pouhá známost totožnosti autora mezi jeho blízkými (v jeho soukromí) či v odborných kruzích.¹⁵¹ Při zkoumání „obecnosti“ je totiž zapotřebí vyjít ze znalostí průměrného spotřebitele (zde diváka), jemuž je pseudonymní nebo anonymní dílo určeno.¹⁵² Dle Telce a Tůmy lze za obecnou známost pravého autora jména považovat i tu skutečnost, že jeho pravé jméno bylo uveřejněno např. ve vydaném slovníku či encyklopedii, které jsou v rámci trhu veřejně přístupné komukoli (tzv. objektivní odtajnění autorství)¹⁵³ – dle mého názoru však toto neznamená, že by bylo možno různé spekulace fanoušků o skutečné identitě automaticky považovat za obecnou známost, byť by tyto spekulace byly prostřednictvím internetu veřejně přístupné komukoliv. Aby se mohlo jednat o obecnou známost pravého jména, dle mého mínění by musely být dané spekulace předně skutečně pravdivé¹⁵⁴, jakož i obecně uznávané jako opodstatněné (ať již z důvodu přesvědčivých argumentů a důkazů, či z titulu důvěryhodnosti původce spekulace – srov. právě s Telcovou a Tůmovou myšlenkou slovníků, encyklopedií atd., tedy důvěryhodných publikací).¹⁵⁵

Okamžikem objektivní obecné známosti skutečné totožnosti autora také zaniká i absolutní právo autora na utajení jeho totožnosti, neboť fakticky došlo k zániku právem chráněné hodnoty – s tím pak souvisí např. i zánik povinnosti ostatních osob nevyzrazovat totožnost autora. Je však nutné zdůraznit, že není dotčena odpovědnost osob za jejich jednání vyzrazující anonymitu autora, která byla učiněna před faktickým zánikem anonymity. V případě této odpovědnosti je pak třeba zkoumat, zda se podle okolností daného případu jedná o neoprávněný zásah do obecného občanskoprávního práva na ochranu osobnosti člověka (který je autorem) podle občanského zákoníku,

¹⁵¹ TELEC a TŮMA, op. cit. sub 4, s. 108.

¹⁵² TELEC a TŮMA, op. cit. sub 4, s. 108.

¹⁵³ TELEC a TŮMA, op. cit. sub 4, s. 108.

¹⁵⁴ Což může být těžké skutečně ověřit, zejména pokud daná osoba bude nadále utajovat svou totožnost a spekulace nebudou dostatečně podloženy.

¹⁵⁵ Domnívám se, že pouhé zveřejnění samo o sobě nepostačuje. Bez dalšího nelze postavit na roveň kvalitu informace zveřejněné ve slovníku či encyklopedii a kvalitu informace zveřejněné kýmkoliv a kdekoliv na internetu.

nebo zda se jedná o neoprávněný zásah již přímo do zvláštních osobnostních (autorských) práv podle autorského zákona.¹⁵⁶

V této souvislosti však Srstka klade otázku (ovšem bez dalšího rozvedení), jak může být postižena osoba, která porušila právní povinnost a vyzradila totožnost autora (tedy jaká bude její odpovědnost).¹⁵⁷ Dle mého názoru může mít určitý sankční aspekt¹⁵⁸ případná povinnost k náhradě škody (tj. k náhradě újmy na jmění¹⁵⁹)¹⁶⁰ – v českém pojetí náhrady škody hrají sice primární roli preventivní funkce a kompenzační (reparační) funkce,¹⁶¹ podle mě však nelze opomenout určitý sankční aspekt spočívající právě v povinnosti škůdce kompenzovat své protiprávní jednání – nepochybně jde o (legitimní) zásah do sféry škůdce, který je zpravidla pro škůdce nepříjemný a pociťuje jej jako újmu. Samozřejmě se však nejedná o tak významný sankční aspekt jako v případě institutu tzv. sankční náhrady škody – punitive damages či exemplary damages¹⁶², či v případě veřejnoprávních sankcí. Jako problematické však

¹⁵⁶ TELEC a TŮMA, op. cit. sub 4, s. 108.

¹⁵⁷ SRSTKA, Jiří. Pojem autorské dílo a autor. In: SRSTKA, Jiří a kol. *Autorské právo a práva související: vysokoškolská učebnice*. Praha: Leges, 2017, s. 81. Student (Leges). ISBN 978-80-7502-240-0.

¹⁵⁸ Ostatně Ondřejová uvádí, že náhrada škody je „obecně považována za kompenzační a sankční instrument soukromého práva“ (viz ONDŘEJOVÁ, Dana. *Právní prostředky ochrany proti nekalé soutěži*. Praha: Wolters Kluwer Česká republika, 2010, s. 115. Právní monografie (Wolters Kluwer ČR). ISBN 978-80-7357-505-2).

¹⁵⁹ Viz § 2894 odst. 1 OZ.

¹⁶⁰ Viz § 40 odst. 4 věta první AZ ve spojení s § 2910 OZ, který stanoví: „Škůdce, který vlastním zaviněním poruší povinnost stanovenou zákonem a zasáhne tak do absolutního práva poškozeného, nahradí poškozenému, co tím způsobil. Povinnost k náhradě vznikne i škůdci, který zasáhne do jiného práva poškozeného zaviněným porušením zákonné povinnosti stanovené na ochranu takového práva.“

¹⁶¹ Viz např. nález Ústavního soudu České republiky ze dne 11. 8. 2015, sp. zn. I. ÚS 668/15; BEZOUŠKA, Petr. § 2910 [Porušení zákona]. In: HULMÁK, Milan a kol. *Občanský zákoník VI. Závazkové právo. Zvláštní část (§ 2055–3014)*. 1. vydání. Praha: Nakladatelství C. H. Beck, 2014, s. 1540. ISBN 978-80-7400-287-8; ELIÁŠ, Karel. Obsah, způsob a rozsah náhrady škody v soukromém právu. *Právní rádce*. 2007, **15**(12), s. 8. ISSN 1210-4817; VLASÁK, Michal. Sankční náhrada škody na pozadí mezinárodní konference. *Právní rozhledy*, Praha: Nakladatelství C. H. Beck, 2008, **16**(24), s. 922-924. ISSN 1210-6410; či KNAPPOVÁ, Marta, Jiří ŠVESTKA, Jan DVOŘÁK. *Občanské právo hmotné 2*, díl třetí: Závazkové právo. 4. aktualiz. a dopl. vyd. Praha: ASPI, 2006, s. 418. ISBN 80-7357-131-5.

¹⁶² K zajímavému tématu sankční náhrady škody blíže viz např. usnesení Nejvyššího soudu České republiky ze dne 22. srpna 2014, sp. zn. 30 Cdo 3157/2013; KÜHN, Zdeněk. Má mít náhrada škody v soukromém právu sankční funkci? In: HAVEL, Bohumil a Vlastimil PIHERA. *Soukromé právo na cestě: eseje a jiné texty k jubileu Karla Eliáše*. Plzeň: Vydavatelství a nakladatelství Aleš Čeněk, 2010, s. 203-216. ISBN 978-80-7380-265-3; JANEČEK, Václav. Kdy lze de lege lata poškozenému přiznat preventivně-sankční složku přiměřeného zadostiučinění. *Právní rozhledy*. Praha: Nakladatelství C. H. Beck, 2016, **24**(22), s. 767-774. ISSN 1210-6410; JANEČEK, Václav. K přípustnosti sankční náhrady škody. *Právní rozhledy*. Praha: Nakladatelství C. H. Beck, 2013, **21**(5), s. 153-159. ISSN 1210-6410; ŽIVĚLOVÁ, Alexandra. Umožňuje nový občanský zákoník přiznat v řízení o náhradě nemajetkové újmy punitive damages? *Bulletin advokacie* [online]. Česká advokátní komora, 2016, **2016**(4), s. 24-30 [cit. 2018-01-16]. ISSN 1805-8280. Dostupné

vidím, zda při neoprávněném vyzrazení utajované totožnosti autora může v příčinné souvislosti vůbec vzniknout škoda (tedy základní předpoklad pro uplatnění náhrady škody¹⁶³) – tedy zásah do majetkových práv autora, respektive zda je škoda vůbec reálně prokazatelná a vyčíslitelná. Lze sice uvažovat například o škodě ve formě ušlého zisku¹⁶⁴ spočívající ve snížení tržní hodnoty autorských děl autora a případně i hodnoty jeho obchodní značky) právě v důsledku odhalení jeho identity (třeba z důvodu ztráty jakéhosi tajemna anonymity), ale dle mého názoru by šlo o výjimečné případy.

Každé neoprávněné vyzrazení utajované identity autora je však zásahem do jeho absolutních osobnostních práv – v úvahu tak pochopitelně připadá nemajetková újma na straně autora (tj. újma spočívající v narušení osobního zájmu poškozeného, který nemá hodnotu ocenitelnou v penězích, a tudíž nedochází ani k žádnému zásahu do jmění poškozeného)¹⁶⁵. Autorský zákon pak v tomto ohledu přiznává autorovi¹⁶⁶, do jehož práva bylo neoprávněně zasaženo, možnost domáhat se mimo jiné poskytnutí přiměřeného zadostiučinění za způsobenou nemajetkovou újmu (a to zejména omluvou, či zadostiučiněním v penězích, pokud by se přiznání jiného zadostiučinění nejevilo postačujícím).¹⁶⁷ Výši případného peněžitého zadostiučinění pak určí soud (není však vyloučena dohoda o narovnání), který přihlédne zejména k závažnosti vzniklé újmy a k okolnostem, za nichž k zásahu do práva došlo.¹⁶⁸ Dle mého názoru se tak rovněž jedná o možnou sankci vůči škůdci.

Rovněž je třeba zmínit, že zánik anonymity autora má významný vliv na majetková autorská práva, a to konkrétně na dobu jejich trvání. Majetková autorská

z: https://www.cak.cz/assets/komora/bulletin-advokacie/ba_04_2016_web.pdf; VLASÁK, Michal. Vybrané otázky sankční náhrady škody. In: KOTÁSEK, Josef a kol. *COFOLA 2010: the Conference Proceedings* [online]. Brno: Masarykova univerzita, 2010, s. 1432-1439 [cit. 2018-01-16]. Spisy Právnické fakulty Masarykovy univerzity: Řada teoretická, Svazek 374. ISBN 978-80-210-5151-5. Dostupné z: <https://www.law.muni.cz/sborniky/cofola2010/files/sbornik/sbornik.pdf>; VLASÁK, 2008, Sankční náhrada škody na pozadí mezinárodní konference, op. cit. sub 161.

¹⁶³ BEZOUŠKA, Petr. § 2910 [Porušení zákona]. In: HULMÁK, Milan a kol. *Občanský zákoník VI. Závazkové právo. Zvláštní část (§ 2055–3014)*, op. cit. sub 161, s. 1550.

¹⁶⁴ Srov. § 2952 OZ.

¹⁶⁵ BEZOUŠKA, Petr. § 2894 [Povinnost nahradit újmu]. In: HULMÁK, Milan a kol. *Občanský zákoník VI. Závazkové právo. Zvláštní část (§ 2055–3014)*, 1. vydání. Praha: Nakladatelství C. H. Beck, 2014, s. 1498. ISBN 978-80-7400-287-8.

¹⁶⁶ A pro případ zásahu do majetkových práv autorských (tedy nikoliv ohledně ochrany totožnosti autora) i osobě, která smluvně nabyla výhradní oprávnění k výkonu práva dílo užít, nebo které je výkon tohoto oprávnění svěřen zákonem – viz § 41 věta první AZ.

¹⁶⁷ Viz § 40 odst. 1 písm. e) AZ.

¹⁶⁸ Viz § 40 odst. 1 písm. e) AZ.

práva obecně trvají po dobu autorova života a 70 let po jeho smrti.¹⁶⁹ V případě utajené totožnosti autora anonymního či pseudonymního autorského díla však logicky nelze vzít autorovu smrt za událost rozhodnou pro počátek běhu doby. Nastupuje proto speciální úprava pro autorská díla anonymní a pseudonymní v případě utajené totožnosti autora, podle které majetková práva k takovému dílu trvají 70 let od oprávněného zveřejnění díla.¹⁷⁰ Obecná úprava běhu a délky doby trvání majetkových autorských práv by se však uplatnila na místo té speciální v případě, že by během 70 let od oprávněného zveřejnění autorského díla anonymního či pseudonymního došlo k odtažení totožnosti jeho autora (ať již na základě vstoupení této skutečné totožnosti v obecnou známost či na základě veřejného prohlášení autora).¹⁷¹ Odhalení totožnosti autora, který svou skutečnou totožnost chránil, může být jistě nepříjemnou věcí, s trochou nadsázky však lze říct, že prodloužení doby trvání majetkových práv může být alespoň symbolickou náplastí (byť to bude mít význam spíše až pro jeho dědice).

I v případě zániku anonymity autorství však není dotčeno výlučné osobnostní autorské právo autora i nadále označovat své autorství pod pseudonymem nebo anonymně, neboť spadá pod právo osobovat si autorství, včetně práva rozhodnout, zda a jakým způsobem má být jeho autorství uvedeno při zveřejnění a dalším užití jeho díla.¹⁷²

2.3 Kategorizace Let's Playerů

Strukturu scény Let's Play tvůrců nelze zcela přesně vystihnout, neexistují totiž jasné dělicí linie. Taktéž je třeba mít na paměti, že v průběhu času zcela přirozeně dochází k vývoji v tvorbě daného Let's Playera, a tedy i ke změnám v jeho případném zařazení v rámci vytyčených kategorií. I přes neexistenci jasných dělicích linií však lze spatřit určité rozdíly mezi jednotlivými Let's Playery, jejich tvorbou a jejich zaměřením. De Rijk se proto pokusil přijít vůbec s první kategorizací Let's Playerů¹⁷³.

K rozdělení Let's Playerů de Rijk přistoupil z následujících hledisek:

¹⁶⁹ Viz § 27 odst. 1 AZ.

¹⁷⁰ Viz § 27 odst. 3 věta první AZ.

¹⁷¹ Viz § 27 odst. 3 věta druhá AZ.

¹⁷² Srov. § 11 odst. 2 AZ; KRÍŽ, HOLCOVÁ, KORDAČ a KŘEŠŤANOVÁ, op. cit. sub 86, s. 67; TELEČ a TŮMA, op. cit. sub 4, s. 108.

¹⁷³ DE RIJK, op. cit. sub 67, s. 16-21.

- zda jsou v rámci jejich tvorby Let's Play videa hlavním zaměřením, či zda jsou Let's Play videa „jen“ jakýmsi vedlejším produktem vedle ostatních online aktivit; a
- zda Let's Player v rámci své tvorby vystupuje především samostatně, či zda vystupuje především i s ostatními Let's Playery nebo zveřejňuje svá videa v rámci společného kanálu, který je sdílen i s ostatními Let's Playery^{174 175}.

De Rijk tak přišel ke 4 kategoriím Let's Playerů – (i) nadšenci, (ii) poloprofesionální a profesionální Let's Playeři, (iii) YouTube celebrity, (iv) videoherní média, což shrnuje následující diagram¹⁷⁶ (Diagram č. 1 – Kategorizace Let's Playerů), který jsem po provedené analýze doplnil i o zástupce české Let's Play scény. Následuje pak detailnější rozbor jednotlivých kategorií.



Diagram č. 1 – Kategorizace Let's Playerů

¹⁷⁴ Toto hledisko se promítá i do skutečnosti, zda jsou diváci příznivci spíše kanálu jako takového, nebo jsou spíše příznivci individuálního Let's Playera.

¹⁷⁵ DE RIJK, op. cit. sub 67, s. 18.

¹⁷⁶ Tamtéž, s. 19.

2.3.1 Nadšenci

Jedná se o nejméně profesionální kategorii, která ale představuje velkou část tvůrců Let's Play videí. Sledovanost jejich videí se pohybuje maximálně v řádech stovek až tisíců zhlédnutí.¹⁷⁷ Jako hlavní kritérium pro zařazení do této kategorie vidí de Rijk skutečnost, že nadšenci tvorbou Let's Play videí nevydělávají žádné peníze, případně jim plynou pouze zanedbatelné příjmy – podstatné je pak objektivní hledisko (tedy nemožnost vyšších příjmů nezávislá na jejich vůli – především z důvodů nízké sledovanosti jejich videí a jejich malé popularity), nikoliv hledisko subjektivní (tedy jejich vůle získávat vyšší příjmy).¹⁷⁸

Dle mého názoru pak tato kategorie může posloužit jako odrazový můstek, pro postupné vyvinutí Let's Playerů na více profesionální úroveň. Neplatí to však zdaleka pro všechny členy této kategorie – zásadní je totiž především míra popularity, kterou jsou schopni získat.

2.3.2 Poloprofesionální a profesionální Let's Playeri

Oproti nadšencům se u této kategorie již vyskytují prvky obchodní značky (brand) ve vztahu k jejich osobě.¹⁷⁹ Tito Let's Playeri tak například využívají na začátku či na konci videa určité, pro ně typické hlášky.¹⁸⁰ Jejich logo (respektive logo jejich kanálu) představuje pro jejich fanoušky známku kvality a objevuje se např. v náhledu, intru a/nebo outru videa. Právě jejich logo má i obchodní potenciál, a to zejména pro prodej merchandise předmětů – tedy jev typický spíše v hudebním či filmovém průmyslu. Tento jev se vyskytuje nejen v zahraničním¹⁸¹, ale také v českém prostředí¹⁸².

¹⁷⁷ Tamtéž.

¹⁷⁸ Tamtéž.

¹⁷⁹ Tamtéž.

¹⁸⁰ Tamtéž.

¹⁸¹ Viz například následující obchody s merchandisem: CaptainSparklez. *CaptainSparklez* [online]. Spreadshirt [cit. 2017-12-01]. Dostupné z: <https://shop.spreadshirt.com/captainsparklez/>; MathasGames Shop. *MathasGames Shop* [online]. Spreadshirt [cit. 2017-12-01]. Dostupné z: <https://shop.spreadshirt.com/captainsparklez/>; Markiplier Official Store. *Markiplier Official Store* [online]. Represent [cit. 2017-12-01]. Dostupné z: <https://represent.com/store/markiplier>.

¹⁸² Například příjmy Jirky Krále se – dle jeho vlastního tvrzení – skládají přibližně ze 30% právě z příjmů z prodeje merchandise. Viz TARDONOVÁ, Veronika. Jirka Král: Český youtubering ničí holky, co točí videa za krémy!. *Expres* [online]. MAFRA, 2016 [cit. 2017-12-10]. Dostupné z: https://www.expres.cz/cesky-youtubering-srazi-holky-ktery-ukazuji-kremy-ve-videu-plf-celebrity.aspx?c=A160429_121439_dx-celebrity_bppt.

Zároveň můžeme spatřovat i prvky, které jsou podobné těm vyskytujícím se u televizních seriálů.¹⁸³ Tito Let's Playeri tak například vydávají Let's Play videa v epizodách o podobné délce, a to často v pravidelných intervalech (a jejich diváci tak mohou zhruba tušit, kdy se budou moci podívat na další nové video).¹⁸⁴ Různé série Let's Play videí¹⁸⁵, které tito Let's Playeri produkují, jsou od sebe na první pohled odlišitelné díky rozdílné grafické úpravě užití v náhledech videí.¹⁸⁶

Výše uvedené jevy (respektive snahu o ně) můžeme samozřejmě spatřit i u nadšenců, a to zejména v případě, že se snaží vybudovat si pozici odpovídající poloprofesionálním či profesionálním Let's Playerům. U těch se však uvedené jevy v mnohem větší míře přenášejí do ziskovosti jejich počínání (vedle větší popularity hrají roli i jejich zkušenosti a dovednosti – nebál bych se dokonce označení know how).

Na rozdíl od nadšenců pak tito Let's Playeri daleko více spolupracují navzájem, a to rozličnými způsoby (někteří se spojují do jednoho kanálu, pod kterým pak společně publikují svou tvorbu; jiní zase často navzájem vystupují ve videích ostatních Let's Playerů nebo produkují společné série) – jde tak hovořit o tom, že se mezi sebou navzájem uznávají a že dochází k vytváření určitých sítí Let's Play tvůrců.¹⁸⁷

2.3.3 YouTube celebrity

De Rijk považuje za zásadní odlišnost mezi YouTube celebritami a poloprofesionálními či profesionálními Let's Playery historii vývoje jejich tvorby a popularity.¹⁸⁸ Podle něj profesionální Let's Playeri začínali jako nadšenci a postupem času zprofesionalizovali své postupy – s tím jak postupně získávali více zkušeností a jak

Rovněž viz následující nabídku merchandise českých Let's Playerů: Agraelus shop. *GEEK BANG* [online]. Miroslav Petrů [cit. 2017-12-10]. Dostupné z: <http://www.geek-bang.com/36-agraelus>; Flygun trička, mikiny, náramky. *GEEK BANG* [online]. Miroslav Petrů [cit. 2017-12-10]. Dostupné z: <http://www.geek-bang.com/63-flygun>; Thomas hraje! - trička. *GEEK BANG* [online]. Miroslav Petrů [cit. 2017-12-10]. Dostupné z: <http://www.geek-bang.com/39-thomas-hraje>; Peřtan shop - trička, placky, náramky, snapbacky, čepice a mikiny Peřtan Games. *Real Geek* [online]. Real Geek [cit. 2017-12-10]. Dostupné z: <http://www.realgeek.cz/16-petan-games>; Martin Rota shop - trička, placky, náramky, snapbacky, čepice a mikiny Naprosto Retardovaný. *Real Geek* [online]. Real Geek [cit. 2017-12-10]. Dostupné z: <http://www.realgeek.cz/24-martin-rota>.

¹⁸³ DE RIJK, op. cit. sub 67, s. 20.

¹⁸⁴ Tamtéž.

¹⁸⁵ Jednou sérií se rozumí více epizod z průchodu (zpravidla celého) jedné konkrétní videohry.

¹⁸⁶ DE RIJK, op. cit. sub 67, s. 20.

¹⁸⁷ Tamtéž.

¹⁸⁸ Srov. DE RIJK, op. cit. sub 67, s. 20-21.

se také vyvíjel samotný Let's Play žánr.¹⁸⁹ Mezi současnými nadšenci tak mohou být (a dle mého názoru zákonitě i jsou) budoucí (polo)profesionálové.¹⁹⁰ Dle de Rijka oproti tomu YouTube celebrity již byly masivně populární díky své jiné tvorbě zveřejňované v rámci služby YouTube (např. díky produkci vlogů¹⁹¹, video skečů) a začaly tvořit Let's Play videa jako další část jejich produkce.¹⁹² Přestože YouTube celebrity mohly začínat jako amatérští tzv. YouTuberi, nezačínaly (z pohledu jejich popularity) jako amatérští Let's Playeri – měly již totiž určitý okruh diváků, mezi které mohly šířit Let's Play videa (de Rijk vidí podobnost s tradičními masovými médii).¹⁹³

Zde musím s de Rijkem nesouhlasit, dokonce si myslím, že se u této kategorie úplně neřídil 2 hledisky (tj. celkové zaměření tvorby a míra propojení s ostatními Let's Playery), která vytyčil¹⁹⁴. Byť to, co de Rijk popisuje u kategorie YouTube celebrit, je i dle mého názoru obvyklý scénář, nezaujímám tak rigidní postoj – myslím si, že z pohledu vytyčení rozdílů mezi kategorií poloprofesionálních a profesionálních Let's Playerů

a kategorií YouTube celebrit je daleko významnější aktuální struktura jejich tvorby, než počátky jejich tvorby. Nevidím pádný důvod, proč neoznačit za profesionálního Let's Playera osobu, která se na YouTube stala populární díky jiné tvorbě, načež se začala věnovat produkci Let's Play videí, až se tato tvorba stala jejím hlavním zaměřením (při současném naplnění všech znaků profesionálního Let's Playera). Rovněž nesouhlasím s tím, aby kategorizace osoby jako YouTube celebrity byla vyloučena tím, že začínala (z pohledu popularity) jako amatérský Let's Player¹⁹⁵ – ostatně PewDiePie řazený de Rijkem do YouTube celebrit¹⁹⁶ začínal právě jako amatérský Let's Player¹⁹⁷.

¹⁸⁹ Tamtéž, s. 20.

¹⁹⁰ Tamtéž.

¹⁹¹ Tj. video blogů.

¹⁹² DE RIJK, op. cit. sub 67, s. 20.

¹⁹³ Tamtéž, s. 21.

¹⁹⁴ Srov. DE RIJK, op. cit. sub 67, s. 18.; a úvodní část k podkapitole 2.3 této diplomové práce.

¹⁹⁵ Srov. DE RIJK, op. cit. sub 67, s. 21.

¹⁹⁶ Srov. tamtéž, s. 19.

¹⁹⁷ Srov. YouTube Success Stories: PewDiePie Went from Zero to Most Subscribed. *BuyViews* [online]. BuyViews, 2017 [cit. 2017-11-01]. Dostupné z: <https://buyviews.co/youtube-success-stories-pewdiepie-went-from-zero-to-most-subscribed/>; PewDiePie. *Let's Play Wiki* [online]. Wikia [cit. 2017-11-01]. Dostupné z: <http://letsplay.wikia.com/wiki/PewDiePie>; PewDiePie. *YouTube* [online]. Google [cit. 2017-11-01]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/user/PewDiePie/videos>.

Takováto úprava (spočívající v kladení důrazu na aktuální strukturu tvorby) de Rijkovi kategorizace ohledně kategorie YouTube celebrit dle mého soudu lépe vystihuje situaci a umožňuje této kategorizaci obstát v čase, neboť je flexibilnější.

Právě flexibilita je dle mého názoru pro takovouto kategorizaci důležitá, a to zejména s přihlédnutím k tomu, že se vztahuje na netradiční a dynamicky se vyvíjející prostředí. Dobře patrné je to na pokusu o kategorizaci Jirky Krále, jednoho z nejvlivnějších Čechů na sociálních sítích¹⁹⁸. Tento mladý muž odstartoval svou kariéru v zábavním průmyslu účastí v reality show TV Nova s názvem Farma a díky chytrému využití sociálních sítí se mu otevřela nová cesta, neboť si takto zajistil cca 50 000 aktivních fanoušků.¹⁹⁹ Jeho tvorba v počátku sestávala z vlogů týkajících se Farmy, načež se záhy díky kontaktu s Let's Playerem Pedrem z kanálu Pedrosgame začal věnovat i Let's Play tvorbě, která mu zajistila ještě větší popularitu. Postupem času však v jeho tvorbě přestala tolik převažovat Let's Play tvorba.²⁰⁰ V poslední době sice vydává Let's Play videa, ale nejedná se o jejich ryzí formu (nenacházíme žádnou sérii), z 10 jeho nejpopulárnějších videí jsou pouze 4 Let's Play videa (a to navíc 2 z nich jsou záznamem charitativních tzv. streamů),²⁰¹ jeho aktivity ve velkém měřítku směřují především k ekonomickému využití značky Jirky Krále²⁰². Řadím jej tak spíše do kategorie YouTube celebrity. V případě de Rijkovi neupravené klasifikace by však bylo problematické jeho zařazení už jen z důvodu určení, jaká aktivita byla počátkem

¹⁹⁸ Viz 77 nejvlivnějších Čechů na sociálních sítích 2017: Jirka Král. *Forbes* [online]. MediaRey, 2017 [cit. 2017-11-05]. Dostupné z: <http://77.forbes.cz/d?n=jirkakral>.

¹⁹⁹ YouTube mu přináší desítky tisíc měsíčně. *Dotyk* [online]. VLTAVA LABE MEDIA, 2015 [cit. 2017-11-05]. Dostupné z: <https://www.dotyk.cz/byznys/youtube-mu-prinasi-desitky-tisic-mesicne.html>.

²⁰⁰ Srov. Tamtéž; Jirka Král. *YouTube* [online]. Google [cit. 2017-11-25]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/user/jirkakral/videos>; a Generace YouTube: Jirka Král. *IDnes* [online]. MAFRA [cit. 2017-11-25]. Dostupné z: <https://zpravy.idnes.cz/youtuberi.aspx>.

²⁰¹ Viz vývoj jeho tvorby Jirka Král. *YouTube* [online]. Google [cit. 2017-11-25]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/user/jirkakral/videos>.

²⁰² Např. tak vydává vlastní komiks (viz *Komiks Jirka Král* [online]. Blue Milk [cit. 2017-11-28]. Dostupné z: <http://www.jirkakral.cz/komiks.html>), zaměřuje se na prodej vlastního merchandise (dle jeho slov tento zdroj představuje cca 30% jeho příjmů – viz poznámka pod čarou č. 182); začal provozovat unikátní koncept – prostor Zetko (kavárnu, natáčecí studio, herní koutek a prodejnu s merchandise na jednom místě) – viz STROUHAL, Jan. Nový byznys Krále Jiřího. Jak český youtuber úspěšně vykročil do offlinu. *Forbes* [online]. MediaRey, 2017 [cit. 2017-11-30]. Dostupné z: <http://www.forbes.cz/jirka-kral-v-offlinu/>; propůjčil své jméno burgeru jednoho z nejznámějších fastfoodových řetězců (Youtuber Jirka Král má celý duben v McDonaldu svůj vlastní burger! Co obsahuje? *Tojemasakr* [online]. 2017 [cit. 2017-11-25]. Dostupné z: <https://www.tojemasakr.cz/clanky/youtuber-jirka-kral-ma-cely-duben-v-mcdonaldu-svuj-vlastni-burger-co-obsahuje/>).

jeho popularity – zdali tradiční masové médium (TV Nova s její reality show), vlogovací aktivity, nebo Let's Play tvorba.

2.3.4 Videoherní média

Poslední kategorii Let's Playerů představují videoherní média – zpravidla online platformy, které publikují zprávy, články, podcasty a videa z videoherního světa.²⁰³ Jako jedny z tradičnějších nových médií rozpoznaly vznikající nový fenomén v oblasti jejich působení a rozhodly se také poskytovat svému publiku i tento druh obsahu.²⁰⁴ Přestože často vystupuje v rámci jednoho Let's Play videa více zaměstnanců videoherních médií najednou, chybí větší propojenost se širší Let's Play scénou.²⁰⁵ Dalším znakem je, že videoherní média především vzájemně soutěží o pozornost diváků, než že by je šlo označit za součást online komunity (jako jsou Let's Playeři či YouTuberi, byť ti samozřejmě také vzájemně soutěží o diváky) – přibližují se tak přístupu tradičních masových médií ohledně pasivního příjmu obsahu ze strany diváků.²⁰⁶ Videoherní média nejsou zaměřena na Let's Play videa jako taková, ale vítají je jako vhodný doplněk jejich tvorby a i jejich příjmů.²⁰⁷

Diváckou přitažlivost jejich tvorby může představovat fakt, že jakožto odborní kritici mohou v rámci komentáře poskytovat věcnější hodnotící postřehy a dojmy, než Let's Player zaměřující se primárně na poskytování zábavy. Dřívější výhoda spočívající v novinářské exkluzivitě, kdy jim videoherní vydavatelství dávala kopie videoher s předstihem (a to pro účely vytvoření a zveřejnění recenze na tuto videohru), se zdá být již překonána – videoherní vydavatelství totiž rovněž zachytila fenomén Let's Play videí a často poskytují Let's Playerům kopie jejich nových videoher s předstihem, a to nejen pro účely vytvoření recenze, nýbrž i k propagaci videohry samotné (zajištěné prostě tím, že jí Let's Player hraje, užívá si to a diváci se stávají více natěšenými a ochotnými pořídit si danou videohru).²⁰⁸

²⁰³ DE RIJK, op. cit. sub 67, s. 21.

²⁰⁴ Tamtéž.

²⁰⁵ Tamtéž.

²⁰⁶ Tamtéž.

²⁰⁷ Tamtéž.

²⁰⁸ Blíže viz podkapitola 1.4 této diplomové práce.

3 Vybrané autorskoprávní aspekty videoher

Vzhledem k tomu, že obrazové složce Let's Play videa naprosto dominují záběry z průchodu videohrou, je nezbytné podívat se pohledem autorského práva blíže i na související aspekty videoher. Téma videoher z pohledu práva je velmi široké a zdaleka přesahuje rozsah této diplomové práce, a tudíž se zde nemohu problematiky videoher dotknout v takové šíři, jakou by si zasloužila.

3.1 Prvky videoher

Videohry obsahují řadu prvků, které při naplnění definičních znaků předmětů ochrany mohou požívat ochrany autorského práva nebo ochrany práv souvisejících s právem autorským. Jedná se zejména o:²⁰⁹

- 1) Zvukové prvky
 - a. Hudební skladby
 - b. Nahrávky zvuků
 - c. Hlas (jeho zvukový záznam)
 - d. Importované zvukové efekty
 - e. Interní zvukové efekty
- 2) Video prvky
 - a. Obrázky (např. ve formátech GIFF, TIFF, JPEG)
 - b. Digitálně zachycené pohyblivé obrázky (např. ve formátu MPEG)
 - c. Animace
 - d. Text (grafická stránka)
- 3) Počítačový program (zdrojový kód a objektový kód)
 - a. Herní engine (jádro)
 - b. Pomocný kód

²⁰⁹ LIPSON, Ashley S. a Robert D. BRAIN. *Computer and video game law: cases, statutes, forms, problems & materials*. Durham, N.C.: Carolina Academic Press, 2009, s. 54. Carolina Academic Press law casebook series. ISBN 9781594604881.

- c. Pluginy
- d. Komentáře

4) Další prvky

- a. Scénář videohry, příběh a další literární prvky²¹⁰
- b. Postavy
- c. Choreografie a pantomima
- d. Mapy a architektonické prvky

V dnešní době je každý rok vydáváno velké množství nových videoher, existuje tak přirozeně i mnoho videoherních žánrů. V posledních letech získaly na popularitě²¹¹ videohry produkované malými, nezávislými vydavateli (často jednotlivci) – tzv. indie videohry, které přinesly do videoherního průmyslu ještě větší různorodost a tvořivost.²¹² V rámci každé jednotlivé videohry se různí míra její lineárnosti, míra svobody poskytované hráčům, jakož i míra výskytu uvedených prvků požívajících ochrany. V některých ohledech je tak obtížné činit obecné závěry. Ve videoherním světě je dobře patrný i prudký technologický rozvoj, který se odráží i ve vzrůstající kvalitě a rozsahu jednotlivých prvků.

3.2 Autorskoprávní kategorizace videoher

Vzhledem k výše uvedenému specifiku videoher, kdy jde o komplexní duševní výtvořiny sestávající z mnoha rozdílných předmětů ochrany, vyvstává otázka, jakým způsobem přistoupit k jejich klasifikaci jako celku (k jejich kategorizaci v rámci jednotlivých druhů autorských děl), což se promítá i do autorskoprávní ochrany

²¹⁰ Známa a oblíbená videohra *The Elder Scrolls IV: Oblivion* obsahovala virtuální knihy (které především dotvářely a rozvíjely příběh) v takovém rozsahu, že je v reálném světě fanouškové utřídili do jedné knihy, která měla po vytištění a svázání neuvěřitelných 952 stránek. Blíže viz MILLER, Matt. Fan Creates Oblivion Lore Volume. *Game Informer Online* [online]. Sunrise Publications, 2011 [cit. 2017-04-15]. Dostupné z: <http://www.gameinformer.com/b/news/archive/2011/09/23/fan-creates-oblivion-lore-volume.aspx>.

²¹¹ HEGGEN, Barbara. *The rise and rise of indie games* [online]. ABC Radio National, 2015 [cit. 2017-04-11]. Dostupné z: <http://www.abc.net.au/radionational/programs/drawingroom/the-rise-and-rise-of-indie-games/6463430>.

²¹² Srov. O'KELLY, Brian. Indie games offer bring diversity to gaming industry. *The Daily Texan* [online]. Texas Student Media, 2015 [cit. 2017-04-11]. Dostupné z: <http://www.dailytexanonline.com/2015/09/28/indie-games-offer-bring-diversity-to-gaming-industry/>; a STATT, Nick. Video games aren't all guns and gore; artistic titles are on the rise. *CNET Magazine* [online]. CBS Interactive, 2014 [cit. 2017-04-11]. Dostupné z: <https://www.cnet.com/news/video-games-arent-all-guns-and-gore-artistic-titles-are-on-the-rise/>.

poskytované videohrám (v úvahu samozřejmě připadají i jiné možnosti ochrany, ale v této práci se zaměřuji pouze na problematiku autorského práva). Skutečnost, že videohry jako takové jsou v konkrétních případech způsobilé naplnit pojmové znaky autorského díla²¹³, a tedy že mohou požívat autorskoprávní ochrany, je v dnešní době dle mých zjištění celosvětově uznávaná, a tudíž se i s ohledem na zaměření práce věnuji blíže „jen“ kategorizaci videoher v rámci jednotlivých druhů autorských děl.

Ohledně klasifikace videohry jako celku probíhají diskuze a právní řády jednotlivých zemí k tomuto přistupují různě (blíže viz níže). V rámci plynutí času zároveň dochází i k určitému vývoji přístupů, jehož hlavním motorem je dle mého názoru objektivní posun v samotných videoherách – videohry z 80. let 20. století jsou totiž něčím podstatně jiným, než videohry z druhé dekády 21. století.

Vzhledem k tomu, že se každá videohra skládá jak z audiovizuálních prvků, tak z počítačového programu (který technicky řídí audiovizuální stránku videohry a umožňuje uživatelům – hráčům interakci s jednotlivými prvky videohry), objevují se směry přistupující k videohrám jako k audiovizuálním dílům, nebo jako k počítačovým programům, anebo jako ke komplexním dílům, či k dílům *sui generis*.²¹⁴

3.2.1 Videohry jako audiovizuální díla

Videohra je z pohledu hráče v podstatě řadou spolu souvisejících obrazů, což je celosvětově jedním ze znaků audiovizuálního díla – podle článku 2 Úmluvy o mezinárodním zápisu audiovizuálních děl *se audiovizuálním dílem totiž rozumí „každé dílo, které se stává z řady zaznamenaných spolu souvisejících obrazů, ať již doprovázených zvukem či nikoli, vnímatelných zrakem, a jsou-li doprovázeny zvukem, vnímatelných i sluchem“*.²¹⁵

Na rozdíl od typických audiovizuálních děl však videohry vyžadují aktivní přístup ze strany hráče – je to právě hráč, jenž svými pokyny, které zadává

²¹³ Srov. § 2 odst. 1 AZ.

²¹⁴ RAMOS, Andy, Anxo RODRÍGUEZ, Tim MENG a Stan ABRAMS. *The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches* [online]. World Intellectual Property Organization, 2013, s. 10 [cit. 2017-04-10]. Dostupné z: http://www.wipo.int/edocs/pubdocs/en/wipo_report_cr_vg.pdf.

²¹⁵ Úmluva o mezinárodním zápisu audiovizuálních děl, přijatá 18. ledna 1989 v Ženevě, vyhlášená sdělením federálního ministerstva zahraničních věcí č. 365/1992 Sb.

prostřednictvím určité periferie, ovlivňuje a určuje obsah obrazů, které se mu mají zobrazit (byť může činit a ovlivňovat pouze to, co mu videohra fakticky umožňuje). Videohry nejsou stvořeny k tomu, aby byly pouze sledovány, nýbrž k tomu, aby byly hrány. Je to právě interakce, která mění pasivního konzumenta obsahu na aktivního hráče, přičemž videohry navíc zpravidla poskytují vícero cest či možností průchodu, kdy hráč má možnost ovlivnit, jakým směrem se videohra ubírá.²¹⁶ Současně v mnohých videohrách dochází nejen k interakci s videohrou a jejím prostředím, ale rovněž s dalšími hráči.²¹⁷ Tato interaktivní povaha videoher přirozeně vedla k tomu, že mnoho vývojářů videoher experimentuje se způsoby, jak umožnit průchod kreativity hráčů, a to zakomponováním určitých funkcí a nástrojů do svých videoher.²¹⁸

Pouze malá skupina států tak přistupuje k videohrám především jako k audiovizuálním dílům (to však neznamená, že by nebyl chráněn software užitý ve videohře). Do této skupiny patří například Keňa a Jižní Korea.²¹⁹ V případě Jižní Koreje, která je 5. největším videoherním trhem na světě,²²⁰ postupně právní věda začala vnímat videohry spíše jako audiovizuální (kinematografická) díla.²²¹ Ochrana počítačového programu však není videohrám upřena – ale autoři a nositelé práv obecně upřednostňují chránit videohry jako audiovizuální dílo, neboť je jim tak dopřána silnější ochrana.²²²

Podíváme-li se do evropského práva, tak to sice zná a užívá pojem audiovizuální dílo²²³, ale nikterak jej nedefinuje (a tedy ani neharmonizuje jeho definici). U členských států tak v úvahu nemůže připadat ani eurokonformní výklad²²⁴.

²¹⁶ VAN DER VELDEN, Stephan. *Playing the game of video game classification: Game Over for Europe?* [online]. Utrecht, 2017, s. 11 [cit. 2018-03-28]. Dostupné z: <http://arno.uvt.nl/show.cgi?fid=144375>. Master Thesis. Tilburg University, Faculty of Law. Vedoucí práce C.M.K.C. Cuijpers.

²¹⁷ LASTOWKA, Greg. *Copyright Law and Video Games: A Brief History of an Interactive Medium* [online]. 2013, s. 21-22 [cit. 2018-02-28]. Dostupné z: https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=2321424.

²¹⁸ LASTOWKA, Greg. *Minecraft as Web 2.0: Amateur Creativity & Digital Games* [online]. 2011, s. 7 [cit. 2018-02-28]. Dostupné z: https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=1939241.

²¹⁹ RAMOS, RODRÍGUEZ, MENG a ABRAMS, op. cit. sub 214, s. 11.

²²⁰ International Factfile 2016: South Korea. *MCV* [online]. NewBay Media, 2016 [cit. 2017-04-12]. Dostupné z: <http://www.mcvuk.com/news/read/international-factfile-2016-south-korea/0168938>.

²²¹ RAMOS, RODRÍGUEZ, MENG a ABRAMS, op. cit. sub 214, s. 59.

²²² Tamtéž.

²²³ Srov. např. článek 2 odst. 1 písm. c) a článek 2 odst. 2 směrnice Evropského parlamentu a Rady 2006/115/ES ze dne 12. prosince 2006 o právu na pronájem a půjčování a o některých právech v oblasti duševního vlastnictví souvisejících s autorským právem (kodifikované znění). In: *EUR-Lex* [online právní informační systém]. Úřad pro publikace Evropské unie [cit. 2018-02-14]. Dostupné z: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/CS/ALL/?uri=CELEX:32006L0115>; článek 2 a článek 3 odst. 3 směrnice Evropského parlamentu a Rady 2006/116/ES ze dne 12. prosince 2006 o době

Česká právní úprava vychází ze zmíněné definice Úmluvy o mezinárodním zápisu audiovizuálních děl²²⁵, když audiovizuální dílo definuje jako „*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 nikoli, vnímatelných zrakem, a jsou-li doprovázeny zvukem, vnímatelných i sluchem*“.²²⁶ Z pohledu klasifikace videoher jako audiovizuálních děl je problematický požadavek zaznamenanosti spolu souvisejících obrazů, které tvoří řadu. S ohledem na architekturu videoher, kdy řada obrazů, které se zobrazují hráči, je generována počítačovým programem videohry na základě podnětů učiněných hráčem (tzn. na základě jeho interakce), nelze dle mého názoru u dnešních typických videoher v zásadě hovořit o naplnění prvku zaznamenanosti, neboť počet možných generovaných obrazů je u většiny videoher de facto nekonečný. Ke stejnému názoru došel ve své práci i Holbík²²⁷. Výjimkou pak jsou tzv. cutscény – krátké filmečky obsažené ve hrách, které primárně slouží k vyprávění příběhu a které nebývají interaktivní.

Na pomezí mezi videohrami a klasickými filmy (tedy typickými audiovizuálními díly) leží tzv. interaktivní filmy²²⁸, které rovněž vyžadují určitou interakci od jejich konzumentů – diváků, ale jednotlivá rozhodnutí a zásahy diváků pouze vybírají, která

ochrany autorského práva a určitých práv s ním souvisejících (kodifikované znění). In: *EUR-Lex* [online právní informační systém]. Úřad pro publikace Evropské unie [cit. 2018-02-14]. Dostupné z: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/CS/TXT/?qid=1522271313449&uri=CELEX:32006L0116> (dále v této práci též jako „Směrnice 2006/116/ES“); článek 1 odst. 2 písm. b) a c) směrnice Evropského parlamentu a Rady 2012/28/EU ze dne 25. ledna 2012 o některých povolených způsobech užití osířelých děl. In: *EUR-Lex* [online právní informační systém]. Úřad pro publikace Evropské unie [cit. 2018-02-14]. Dostupné z: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/CS/TXT/?qid=1522271313449&uri=CELEX:32012L0028>.

²²⁴ Viz výrok 3 rozsudku Soudního dvora ze dne 10. ledna 1984. Sabine von Colson a Elisabeth Kamann proti Land Nordrhein-Westfalen. Věc 14/83. In: *InfoCuria* [online právní informační systém]. Soudní dvůr [cit. 2018-02-17]. Dostupné z: <http://curia.europa.eu/juris/document/document.jsf?jsessionid=9ea7d0f130deb12b05fed03e4de58fe5ac794e5be2e0.e34KaxiLc3eQc40LaxqMbN4Pb3aOe0?text=&dclid=92351&pageIndex=0&doclang=CS&mode=lst&dir=&occ=first&part=1&cid=51538>.

²²⁵ Důvodová zpráva k vládnímu návrhu na vydání zákona č. 121/2000 Sb., o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon). Sněmovní tisk 443/0, 3. volební období, 1998-2002 [online]. s. 77, k § 62 až 64 [cit. 2017-04-10]. Dostupné z: <http://www.psp.cz/sqw/text/tiskt.sqw?O=3&CT=443&CT1=0>.

²²⁶ Viz § 62 odst. 1 AZ.

²²⁷ Srov. HOLBÍK, Ludovít. *Autorskoprávní ochrana herního softwaru* [online]. Praha, 2015, s. 20-21 [cit. 2017-04-17]. Dostupné z: <https://is.cuni.cz/webapps/zzp/download/120212847/?lang=cs>. Diplomová práce. Univerzita Karlova, Právnická fakulta, Ústav práva autorského, práv průmyslových a práva soutěžního. Vedoucí práce Irena Holcová.

²²⁸ S koncepcí interaktivního filmu přišel na přelomu 60. a 70. let Čech Radúz Činčera, blíže viz O Kinoautomatu. In: *Kinoautomat* [online]. 2010 [cit. 2018-03-03]. Dostupné z: <http://www.kinoautomat.cz/o-kinoautomatu.htm>.

řada z již zaznamenaných spolu souvisejících obrazů se divákovi přehraje – oproti generování de facto nekonečného počtu řad obrazů v případě videohry. Pro klasifikaci jako audiovizuálního díla by však dle mého názoru – jako velmi hraniční případ – postačovalo i naprogramování vygenerování předem definovaných řad spolu související obrazů konečného a relativně určitého počtu (ostatně mnohé zmiňované cutsceény jsou generovány za pomoci herního enginu až během hraní videohry).

Typické videohry tak dle mého názoru nelze v českém pojetí klasifikovat jako audiovizuální díla, ačkoliv se jim v mnohém blíží. Telec s Tůmou oproti tomu usuzují, že videohry mohou splňovat pojmové znaky audiovizuálních děl.²²⁹ Interaktivní filmy však podle mého názoru již lze klasifikovat jako audiovizuální díla.

3.2.2 Videohry jako počítačové programy

Vzhledem ke specifické povaze videoher a jejich funkční závislosti na počítačovém programu se pochopitelně nabízí autorskoprávní klasifikace videoher jako počítačových programů. V Argentině, Číně, Itálii, Izraeli, Kanadě, Rusku, Singapuru, Španělsku a Uruguayi jsou tak videohry považovány především za počítačové programy.²³⁰

Problematické však je vůbec vymezení počítačového programu. Směrnice o právní ochraně počítačových programů²³¹ pouze stanoví, že se pro její účely počítačovým programem „rozumí i přípravný koncepční materiál“²³². Na základě této směrnice (jakož i Dohody TRIPS²³³ a Smlouvy Světové organizace duševního vlastnictví o právu autorském²³⁴) pak počítačové programy požívají stejné autorskoprávní ochrany jako literární díla dle Bernské úmluvy. Předpokladem pro přiznání ochrany počítačovému programu je požadavek původnosti, a to v tom smyslu,

²²⁹ TELEC a TŮMA, op. cit. sub 4, s. 40.

²³⁰ Tamtéž, s. 11.

²³¹ Směrnice Evropského parlamentu a Rady 2009/24/ES ze dne 23. ledna 2009 o právní ochraně počítačových programů (kodifikované znění). In: *EUR-Lex* [online právní informační systém]. Úřad pro publikace Evropské unie [cit. 2017-04-03]. Dostupné z: <http://eur-lex.europa.eu/legal-content/CS/TXT/?uri=CELEX:32009L0024>.

²³² Článek 1 odst. 1 Směrnice o právní ochraně počítačových programů.

²³³ Článek 10 odst. 1 Dohody o obchodních aspektech práv k duševnímu vlastnictví, která tvoří přílohu 1C Dohody o zřízení Světové obchodní organizace ze dne 15. ledna 1994, vyhlášené sdělením Ministerstva zahraničních věcí č. 191/1995 Sb.

²³⁴ Článek 4 Smlouvy Světové organizace duševního vlastnictví o právu autorském ze dne 20. prosince 1996, vyhlášené sdělením Ministerstva zahraničních věcí č. 33/2002 Sb. m. s.

že počítačový program musí být vlastním duševním výtvozem autora²³⁵ – a to bez ohledu na jakákoliv hodnocení nebo posuzování estetických vlastností počítačového programu.²³⁶ Ochrana dle Směrnice o právní ochraně počítačových programů se pak vztahuje na vyjádření počítačového programu v jakékoliv formě (včetně těch, které jsou součástí technického vybavení – hardwaru), avšak nikoliv na myšlenky a zásady, na kterých je založen kterýkoliv z prvků počítačového programu včetně jeho rozhraní.²³⁷ A právě u videoher existuje zásadní prvek, jehož klasifikace je sporná – obrazová složka (tedy to, co hráč při hraní vidí). Tento prvek ale zároveň představuje problém při klasifikaci samotných videoher.

V této souvislosti se v případě počítačových programů hovoří o grafickém uživatelském rozhraní (zkráceně GUI – z anglického graphical user interface) a tzv. look & feel. Tyto dva pojmy jsou v praxi zcela běžně zaměňovány, ačkoliv se proti tomuto objevují výhrady, podle kterých by tyto dva pojmy měly být od sebe rozlišovány²³⁸. Dle těchto názorů je u GUI shledána větší provázanost s funkcionalitou, kdežto look & feel je více provázaný vizuálním zpracováním.²³⁹ Look & feel tak bývá chápán²⁴⁰ jako výraz označující vzhled softwaru (výsledek jeho činnosti zobrazovaný na monitoru výpočetního zařízení)²⁴¹ a to, jak se tento produkt uživateli jeví.²⁴² GUI pak označuje velmi specifické rozhraní, kterých je v softwaru obsaženo většinou více. Úkolem GUI je zajistit možnost zadávání vstupu funkcí a zobrazování jejich výstupu prostřednictvím grafických symbolů.²⁴³ GUI by tak podle těchto názorů měl být součástí softwaru, nikoli výsledkem jeho činnosti – kterým je právě look & feel.²⁴⁴

V evropském právu můžeme ohledně problematiky ochrany GUI nalézt významnou českou stopu. Soudní dvůr Evropské unie (dále v této práci též jako

²³⁵ Článek 1 odst. 3 Směrnice o právní ochraně počítačových programů.

²³⁶ Bod odůvodnění (8) Směrnice o právní ochraně počítačových programů.

²³⁷ Srov. bod odůvodnění (7) a článek 1 odst. 2 Směrnice o právní ochraně počítačových programů.

²³⁸ Viz např. ŠAVELKA, Jaromír. *Autorskoprávní ochrana funkcionality softwaru* [online]. Brno, 2012, s. 70-71 [cit. 2017-04-17]. Dostupné z: https://is.muni.cz/th/134449/pravf_r/AutorskopravniOchranaFunkcionalitySoftwaru.pdf. Rigorózní práce. Masarykova univerzita, Právnická fakulta, Ústav práva a technologií; a HOLBÍK, op. cit. sub 227, s. 13-15.

²³⁹ HOLBÍK, op. cit. sub 227, s. 14.

²⁴⁰ ŠAVELKA, op. cit. sub 238, s. 7.

²⁴¹ Tamtéž, s. 68.

²⁴² Srov. TELEC a TŮMA, op. cit. sub 4, s. 39: „...způsob komunikace s uživatelem (tzv. look and feel jako způsob, jímž se program prezentuje uživateli a jak s ním komunikuje, resp. jak je jím užíván) vyjádřený zobrazením na obrazovce a kritérii práce uživatele s programem.“

²⁴³ ŠAVELKA, op. cit. sub 238, s. 21.

²⁴⁴ Tamtéž, s. 70-71.

„SDEU“) se totiž k tomuto vyjádřil²⁴⁵ v rámci zodpovězení předběžných otázek položených Nejvyšším soudem České republiky v rámci soudního sporu mezi Bezpečnostní softwarovou asociací – Svazem softwarové ochrany (dále v této práci též jako „BSA“) a Ministerstvem kultury. Právním podkladem řešeného problému sice nebyla Směrnice o právní ochraně počítačových programů (z roku 2009), ale její předchůdkyně – Směrnice 91/250/EHS (z roku 1991)²⁴⁶, ale předmětná ustanovení jsou totožná, a tudíž Rozhodnutí BSA lze aplikovat i na současnou právní úpravu dle Směrnice o právní ochraně počítačových programů.²⁴⁷

SDEU dovedl, že zdrojový a strojový kód počítačového programu jsou formami vyjádření tohoto programu, kterým v důsledku toho přísluší autorskoprávní ochrana počítačových programů podle čl. 1 odst. 2 Směrnice 91/250/EHS.²⁴⁸ Předmětem ochrany přiznané uvedenou směrnicí je tak jakákoliv forma vyjádření počítačového programu, která umožňuje program rozmnožit v různých počítačových kódech, jako jsou zdrojový a strojový kód,²⁴⁹ jakož i přípravné koncepční práce, které mohou vést k rozmnožení nebo pozdějšímu vytvoření takového programu.²⁵⁰

Grafické uživatelské rozhraní SDEU vymezil jako „*interakční rozhraní umožňující komunikaci mezi počítačovým programem a uživatelem*“.²⁵¹ Rozhraním je ta část počítačového programu, která umožňuje vzájemné propojení a interakci jednotlivých prvků programového a technického vybavení s jiným programovým a technickým vybavením i s uživateli za účelem umožnění jejich náležitého fungování.²⁵²

²⁴⁵ Rozsudek Soudního dvora (třetího senátu) ze dne 22. prosince 2010. Bezpečnostní softwarová asociace – Svaz softwarové ochrany proti Ministerstvu kultury. Věc C-393/09. In: *InfoCuria* [právní informační systém]. Dostupné z: <http://curia.europa.eu/juris/document/document.jsf?text=&docid=83458&pageIndex=0&doclang=CS&mode=lst&dir=&occ=first&part=1&cid=171947> (dále v této práci též jako „Rozhodnutí BSA“).

²⁴⁶ Směrnice Rady 91/250/EHS ze dne 14. ledna 1991 o právní ochraně počítačových programů. In: *EUR-Lex* [online právní informační systém]. Úřad pro publikace Evropské unie [cit. 2017-04-03]. Dostupné z: <http://eur-lex.europa.eu/legal-content/CS/TXT/?uri=CELEX%3A31991L0250>.

²⁴⁷ Srov. článek 1 odst. 2 Směrnice 91/250/EHS; a bod odůvodnění (11) a článek 1 odst. 2 Směrnice o právní ochraně počítačových programů.

²⁴⁸ Bod 34 Rozhodnutí BSA.

²⁴⁹ Bod 35 Rozhodnutí BSA.

²⁵⁰ Bod 37 Rozhodnutí BSA.

²⁵¹ Bod 40 Rozhodnutí BSA.

²⁵² Srov. bod odůvodnění (10) a (11) Směrnice o právní ochraně počítačových programů a bod 39 Rozhodnutí BSA.

Generální advokát Yves Bot ve svém vyjádření²⁵³ označil GUI za výsledek počítačového programu zobrazený na obrazovce.²⁵⁴ Podle generálního advokáta je grafické uživatelské rozhraní obecně nazývané „look & feel“ a umožňuje komunikaci mezi programem a uživatelem. Jedná se například o ikony a symboly viditelné na obrazovce, okna, nebo také rozbalující se lištu nabídky. GUI umožňuje vzájemnou interakci mezi počítačem a uživatelem. Tato interakce může spočívat v pouhém šíření informací, ale může rovněž uživateli umožňovat zadávat počítačovému programu pokyny za použití příkazů. Tak je tomu například v případě souboru, který je myší uchopen a přemístěn do koše, nebo v případě příkazů „kopírovat“ a „vložit“ v rámci programu pro zpracování textu.²⁵⁵

Grafické uživatelské rozhraní tak za daných podmínek neumožňuje rozmnožení počítačového programu, ale představuje pouze prvek takového programu, jehož prostřednictvím uživatelé využívají funkce uvedeného programu.²⁵⁶

Grafické uživatelské rozhraní tak není formou vyjádření počítačového programu ve smyslu čl. 1 odst. 2 Směrnice 91/250/EHS (a tedy i Směrnice o právní ochraně počítačových programů), a nemůže se na něj vztahovat autorskoprávní ochrana počítačových programů podle této směrnice.²⁵⁷

Na takové rozhraní se však může (jakožto na dílo) vztahovat autorskoprávní ochrana podle Směrnice InfoSoc²⁵⁸, pokud je toto rozhraní vlastním duševním výtvozem autora.²⁵⁹ Musí být ale přihlíženo zejména k uspořádání nebo zvláštní konfiguraci veškerých složek, které jsou součástí grafického uživatelského rozhraní, za účelem určení, které z nich splňují kritérium originality. Toto kritérium však nemůže být

²⁵³ Stanovisko Generálního advokáta Yvese Bota přednesené dne 14. ledna 2010. Bezpečnostní softwarová asociace – Svaz softwarové ochrany proti Ministerstvu kultury. Věc C-393/09. In: *InfoCuria* [právní informační systém]. Dostupné z: <http://curia.europa.eu/juris/document/document.jsf?doclang=CS&text=&pageIndex=0&part=1&mode=LST&docid=83832&occ=first&cid=150894>.

²⁵⁴ Bod 52 Stanoviska Bota.

²⁵⁵ Bod 56 Stanoviska Bota.

²⁵⁶ Bod 41 Rozhodnutí BSA.

²⁵⁷ Body 42, 51 a 59 Rozhodnutí BSA.

²⁵⁸ Směrnice Evropského parlamentu a Rady 2001/29/ES ze dne 22. ledna 2001 o harmonizaci určitých aspektů autorského práva a práv s ním souvisejících v informační společnosti. In: *EUR-Lex* [online právní informační systém]. Úřad pro publikace Evropské unie [cit. 2017-04-03]. Dostupné z: <http://eur-lex.europa.eu/legal-content/CS/TXT/?uri=CELEX:32001L0029>.

²⁵⁹ Body 46 a 59 Rozhodnutí BSA.

splněno v případě těch složek grafického uživatelského rozhraní, které se vyznačují pouze svou technickou funkcí.²⁶⁰

Jak již bylo řečeno, videohry nejsou „pouze“ počítačovým programem. Vizuální stránka je v případě videoher (zásadně) mnohem rozvinutější a proměnlivější. I ovládání a vnímání videoher působí na uživatele zpravidla odlišně oproti počítačovým programům – hráč je „vtažen“ do videohry, ocitá se uprostřed dění a často dochází ke ztotožnění

s herní postavou, za kterou hraje. Je tak samozřejmě otázkou, nakolik se uvedené závěry dají vztáhnout i na vizuální stránku videoher – právě i s ohledem na nejasnosti ohledně klasifikace videoher.

Naprosto zásadní však je, že se dle SDEU může na grafické uživatelské rozhraní počítačového programu vztahovat autorskoprávní ochrana podle Směrnice InfoSoc – pokud naplní znaky autorské díla. Tento závěr pak dle mého názoru musí znamenat pro videohry (i přes nejasnou situaci ohledně jejich autorskoprávní klasifikace), že minimálně jejich jednotlivé prvky, naplní-li znaky autorského díla, požívají ochrany podle Směrnice InfoSoc – tedy samostatně a nezávisle na ochraně videohry jako takové. K případnému užití takových prvků je pak třeba vyžadováno příslušné oprávnění (blíže viz

kapitoly 5 a 6 této diplomové práce).

3.2.3 Videohry jako komplexní díla – dělená klasifikace či díla sui generis?

Třetí skupinou jsou země, které v právním řádu zohledňují komplexnost videoher, neboť k nim přistupují přes jakousi dělenou klasifikaci (tedy že videohry mohou naplňovat znaky více druhů děl najednou). V důsledku toho požívají jednotlivé elementy videohry (pokud naplňují znaky příslušného chráněného díla) samostatnou právní ochranu. Do této skupiny zemí patří Belgie, Brazílie, Dánsko, Egypt, Francie, Indie, Japonsko, Jižní Afrika, Německo, Spojené státy americké a Švédsko.²⁶¹

Z Rozhodnutí BSA by se mohlo zdát, že se k tomuto přístupu, kdy ochranu nezávisle na sobě požívají jednotlivé elementy, kloní i SDEU. V případě videoher

²⁶⁰ Bod 48 Rozhodnutí BSA.

²⁶¹ RAMOS, RODRÍGUEZ, MENG a ABRAMS, op. cit. sub 214, s. 11.

(nikoliv počítačových programů, které byly řešeny v rámci Rozhodnutí BSA) však SDEU neopomíjí význam videohry jako celku (apriori tak neupřednostňuje její jednotlivé prvky). V rámci své rozhodovací praxe se totiž ve sporu Nintendo v. PC Box vyjádřil k povaze videoher následovně: „*Jak přitom vyplývá z předkládacího rozhodnutí, takové videohry, jaké byly dotčeny v původním řízení, představují komplexní předmět, který zahrnuje nejen počítačový program, ale i grafické a zvukové prvky, které jsou sice kódovány v programovacím jazyce, ale mají vlastní tvůrčí hodnotu, kterou nelze zúžit na zmíněné kódování. V rozsahu, v němž části videohry, v daném případě tyto grafické a zvukové prvky, přispívají k původnosti díla, jsou společně s dílem jako celkem chráněny autorským právem v rámci režimu zavedeného směrnicí 2001/29.*“²⁶² Generální advokátka Eleanor Sharpston v předmětné věci ještě uvedla: „*Mám za to, že v případě komplexních duševních výtvorů, které sestávají z počítačových programů i z jiných předmětů ochrany a v nichž tyto dvě složky nelze od sebe oddělit, je třeba přiznat ochranu ve větším, nikoli v menším rozsahu. V opačném případě by totiž nositelům práv k jiným předmětům ochrany nebyla poskytnuta ochrana na takové úrovni, na jakou mají nárok podle směrnice 2001/29.*“²⁶³

Existují tak názory, že videohry jsou díly sui generis (někdy jsou řazeny pod tzv. multimedialní díla).²⁶⁴ S ohledem na výše uvedená specifika videoher se domnívám, že právě klasifikace videoher jako děl sui generis nejlépe odpovídá jejich povaze. Problémem však je, že celosvětově není legislativně zaveden takovýto zvláštní druh děl, a tudíž chybí i speciální právní úprava, a proto musí být aplikována „pouze“ obecná úprava autorských děl. Tento stav je však nedostatečný, a proto je přístupováno především k ochraně jednotlivých prvků videoher, v důsledku čehož by se na první pohled mohlo zdát, že videohry jako celek nejsou hodny autorskoprávní ochrany, což je chybný závěr. Zmíněná dělená klasifikace je tak praktickým dopadem nedostatků

²⁶² Bod 23 rozsudku Soudního dvora (čtvrtého senátu) ze dne 23. ledna 2014. Nintendo Co. Ltd, Nintendo of America Inc., Nintendo of Europe GmbH proti PC Box Srl, 9Net Srl. Věc C-355/12. In: *InfoCuria* [právní informační systém]. Dostupné z: <http://curia.europa.eu/juris/document/document.jsf?text=&docid=146686&pageIndex=0&doclang=CS&mode=req&dir=&occ=first&part=1&cid=1065825>.

²⁶³ Bod 35 stanovisko Generální advokátky Eleanor Sharpston přednesené dne 19. ledna 2013. Nintendo Co. Ltd, Nintendo of America Inc., Nintendo of Europe GmbH proti PC Box Srl, 9Net Srl. Věc C-355/12. In: *InfoCuria* [právní informační systém]. Dostupné z: [35 http://curia.europa.eu/juris/document/document.jsf?text=&docid=141822&pageIndex=0&doclang=CS&mode=lst&dir=&occ=first&part=1&cid=600281](http://curia.europa.eu/juris/document/document.jsf?text=&docid=141822&pageIndex=0&doclang=CS&mode=lst&dir=&occ=first&part=1&cid=600281).

²⁶⁴ Srov. KRÍŽ, HOLCOVÁ, KORDAČ a KŘEŠŤANOVÁ, op. cit. sub 86, s. 194; body 25 a 31 Stanoviska Sharpston.

současné legislativní úpravy, než že by se jednalo o teoreticky nejvhodnější řešení. Dělená klasifikace videoher s sebou totiž přináší řadu komplikací a právní nejistotu pro všechny zainteresované osoby, a to především i s ohledem na ohromné množství tvůrčích prvků, které moderní videohry obsahují (a do budoucna lze očekávat pokračování v narůstání jejich množství).²⁶⁵

3.2.4 Videohry jako databáze

Nelze opomenout vyskytující se názory, že by v určitých ohledech šlo podřadit videohry i pod souborné dílo (databázi).²⁶⁶ Dle českého autorského práva je databáze „soubor nezávislých děl, údajů nebo jiných prvků, systematicky nebo metodicky uspořádaných a individuálně přístupných elektronickými nebo jinými prostředky, bez ohledu na formu jejich vyjádření“.²⁶⁷ Dle Směrnice o právní ochraně databází (která je důležitá z hlediska eurokonformního výkladu) se databází rozumí „soubor děl, údajů nebo jiných nezávislých prvků, které jsou systematicky nebo metodicky uspořádány a které jsou jednotlivě přístupné elektronickými nebo jinými prostředky“.²⁶⁸ Z uvedené definice však vyplývá, že záznam audiovizuálního, kinematografického, literárního nebo hudebního díla jako takový nespadá do oblasti působnosti Směrnice o právní ochraně databází.²⁶⁹ Databází zároveň nejsou počítačové programy používané při pořizování nebo provozu databáze (tyto programy jsou pak chráněny Směrnicí o právní ochraně počítačových programů)²⁷⁰ – jedná se totiž o 2 samostatné nehmotné statky, které jsou schopny samostatného užití.²⁷¹ Lze tak přisvědčit názoru, že s ohledem na faktickou povahu videoher, kdy počítačový program je nedílnou součástí samotné videohry, je konstrukt videoher jako databází velmi krkolomný,²⁷² až nereálný.

²⁶⁵ VAN DER VELDEN, op. cit. sub 216, s. 51-52.

²⁶⁶ KŘÍŽ, HOLCOVÁ, KORDAČ a KŘEŠŤANOVÁ, op. cit. sub 86, s. 194.

²⁶⁷ Viz § 88 AZ.

²⁶⁸ Článek 1 odst. 2 směrnice Evropského parlamentu a Rady 96/9/ES, ze dne 11. ledna 1996, o právní ochraně databází. In: *EUR-Lex* [právní informační systém]. Úřad pro publikace Evropské unie [cit. 2018-03-05]. Dostupné z: <http://eur-lex.europa.eu/legal-content/CS/TXT/?qid=1459198407922&uri=CELEX:32000L0031>.

²⁶⁹ Bod odůvodnění (17) Směrnice o právní ochraně databází.

²⁷⁰ Bod odůvodnění (23) Směrnice o právní ochraně databází.

²⁷¹ HOLBÍK, op. cit. sub 227, s. 22.

²⁷² Tamtéž.

3.2.5 Shrnutí

Problematika videoher, a to jak z pohledu autorského práva, tak práv souvisejících

s právem autorským, jakož i další možné ochrany videoher, není nikde na světě dopodrobna a komplexně upravena.²⁷³ Zároveň na odborné úrovni existují poměrně zásadně rozdílné názory a v právních řádech různých zemí nenalzáme jasné nebo nejvhodnější řešení otázky klasifikace videoher.²⁷⁴

Uvedená nejednoznačnost a nejednotnost přístupu k videohrám je zásadním nedostatkem celosvětové právní úpravy, a to zejména i s ohledem na zásadu teritoriality²⁷⁵, která je sice tradiční zásadou práv duševního vlastnictví²⁷⁶ a ze které vychází (nikoliv výlučně) i český autorský zákon,²⁷⁷ ovšem jejíž uplatňování se v současné době jeví jako nevhodné²⁷⁸ (právě s ohledem na technologický rozvoj v oblasti komunikačních technologií)²⁷⁹.

Žádné relevantní mezinárodní smlouvy sice výslovně nestanovují zvláštní ochranu částí či prvků autorského díla, ta je však implicitně poskytována prostřednictvím autorskopravní ochrany děl jako takových.²⁸⁰ I ve světle judikatury SDEU je tak nepopiratelné, že jednotlivé prvky, které samy o sobě naplňují znaky předmětů ochrany, mohou požívat ochrany nezávisle na videohře jako takové.²⁸¹

²⁷³ RAMOS, RODRÍGUEZ, MENG a ABRAMS, op. cit. sub 214, s. 96.

²⁷⁴ Tamtéž, s. 11.

²⁷⁵ Zásadu teritoriality nalezneme (prostřednictvím zásady *lex loci protectionis*) i v bodu odůvodnění 26 a článku 8 nařízení Evropského parlamentu a Rady (ES) č. 864/2007 ze dne 11. ledna 2007 o právu rozhodném pro mimosmluvní závazkové vztahy (Řím II). In: *EUR-Lex* [právní informační systém]. Úřad pro publikace Evropské unie [cit. 2017-04-13]. Dostupné z: <http://eur-lex.europa.eu/legal-content/CS/TXT/?uri=CELEX:32007R0864>.

²⁷⁶ TELEC, Ivo. *Autorské právo a práva související jako součást práv k duševnímu vlastnictví*. In: SRSTKA, Jiří a kol. *Autorské právo a práva související: vysokoškolská učebnice*. Praha: Leges, 2017, s. 37. Student (Leges). ISBN 978-80-7502-240-0.

²⁷⁷ TELEC a TŮMA, op. cit. sub 4, s. 863.

²⁷⁸ Existují dokonce názory, že by práva k nehmotným statkům měly být posuzovány dle práva státu původu takového nehmotného statku – tedy dle zásady *lex loci originis* namísto zásady *lex loci protectionis*. Blíže např. viz MAISNER, Martin, Michal KŘÍŽKA a Martin FLAŠKÁR. Teritorialita a kolizní problematika licenčních smluv v IT. *EPRAVO.CZ* [online]. EPRAVO.CZ, 2009 [cit. 2017-04-13]. Dostupné z: <https://www.epravo.cz/top/clanky/teritorialita-a-kolizni-problematika-licencnich-smluv-v-it-58148.html>; AUJEZDSKÝ, Josef. Licence: Zásada teritoriality. *Root.cz* [online]. Internet Info [cit. 2017-04-13]. ISSN 1212-8309. Dostupné z: <https://www.root.cz/specialy/licence/zasada-teritoriality/>

²⁷⁹ TELEC a TŮMA, op. cit. sub 4, s. 97.

²⁸⁰ TELEC a TŮMA, op. cit. sub 4, s. 48.

²⁸¹ RAMOS, RODRÍGUEZ, MENG a ABRAMS, op. cit. sub 214, s. 8-9.

Klasifikace videohry jako celku však má určité dopady např. do institutu bezúplatných zákonných licencí, do práv osob zapojených do vývoje her (kdy v dnešní době někdy bývá do vývoje her zapojeno více specialistů než i např. do vývoje velkých filmů)²⁸², ale také vůbec do poskytnutí ochrany – neboť pokud by byl určitý prvek chráněn skrze ochranu poskytovanou počítačovému programu, nemusel by splňovat pojmové znaky jedinečnosti literární, jiné umělecké či vědecké duševní tvůrčí činnosti jako v případě tradiční ochrany autorských děl,²⁸³ ale postačovala by původnost.

²⁸² Tamtéž, s. 9-10.

²⁸³ TELEC a TŮMA, op. cit. sub 4, s. 36.

4 Klasifikace Let's Play videa

Hrát videohru a pronášet přitom komentář, se může zdát jako triviální činnost. I s ohledem na značné ekonomické a další zájmy v Let's Play oblasti tak vyvstává legitimní otázka, zda může Let's Play video požívat ochrany autorského práva – tedy zda lze vůbec takové video klasifikovat jako autorské dílo. Autorské právo totiž není nějakým „sběrným“ ochranným právem, ale ochranným právem zvláštním.²⁸⁴

Aby mohlo být Let's Play video (či cokoliv jiného) autorským dílem, musí kumulativně splnit základní pojmové znaky autorského díla²⁸⁵, a tedy:

- musí jít o dílo umělecké či vědecké (a to ve smyslu základní tvůrčí kategorie díla, resp. tvůrčího ztvárnění díla způsobem, aby bylo objektivně vnímatelné jako dílo literární, jiné umělecké nebo vědecké),²⁸⁶
- které je výsledkem tvůrčí činnosti autora (fyzické osoby),
- takový výsledek je jedinečný²⁸⁷, a
- dílo je vyjádřeno v jakékoli objektivně vnímatelné podobě včetně podoby elektronické, trvale nebo dočasně, bez ohledu na jeho rozsah, účel nebo význam.

Předmětem práva autorského je i dílo vzniklé tvůrčím zpracováním díla jiného²⁸⁸ – tj. odvozené dílo²⁸⁹. Takové odvozené dílo však musí pochopitelně splňovat pojmové

²⁸⁴ Viz rozsudek Nejvyššího soudu České republiky ze dne 30. ledna 2007, sp. zn. 30 Cdo 739/2007.

²⁸⁵ Viz § 2 odst. 1 AZ.

²⁸⁶ KRÍŽ, HOLCOVÁ, KORDAČ a KŘEŠŤANOVÁ, op. cit. sub 86, s. 42.

²⁸⁷ Na základě § 2 odst. 2 AZ jsou speciálními ohledně znaku jedinečnosti počítačový program, fotografie, dílo vyjádřené postupem podobným fotografii (kdy u nich namísto jedinečnosti postačuje původnost) a databáze.

²⁸⁸ Viz § 2 odst. 4 AZ.

²⁸⁹ TELEČ a TŮMA, op. cit. sub 4, s. 49.

znaky autorského díla, zpracování jako odvozené dílo proto musí být nové a jedinečné a výsledkem osobitětvůrčí zpracovatelské činnosti fyzické osoby.²⁹⁰

4.1 Umělecké dílo

Hned na úvod můžeme jednoznačně zavrhnout klasifikaci Let's Play videa jako díla vědeckého. Označit Let's Play videa jako umění by však mohlo být také problematické. Pojem umění je pojmem mimoprávním a hraničí s otázkami obecněji filozofickými a uměleckými, přitom má ale bezprostřední dopady do právní a obchodní praxe.²⁹¹ Ani mezinárodní smlouvy blíže nevymezují, co jest uměleckým dílem.²⁹²

Můžeme se setkat s názorem Telce a Tůmy, že ona povahová vlastnost uměleckého díla mimo jiné znamená, že tato díla jsou schopna působit na krasocit obecnstva – nemůžeme se tak obejít bez estetické a filozofické kategorie krásna a bez pojmu krásy umění a jeho (mimoprávního) výkladu ve smyslu uměleckých projevů zobrazujících přirozenou dokonalost a harmonii a působících na lidské city.²⁹³ Nepovažuji se za znalce umění a ani filozofa, ale dovolím si nesouhlasit s vázáním umění pouze na krásu, krasocit, ba dokonce dokonalost a harmonii.

Srstka spojuje s požadavkem uměleckosti sémanticko-historický výklad pojmu umění, kdy tento pojem pochází z antického Řecka, kde měl význam „něco skutečně umět“.²⁹⁴ Zároveň Srstka zmiňuje názor, že u uměleckého díla jde o „umělost“, fiktivnost – kdy jde o líčení něčeho, co se nikdy nestalo, co bylo vymyšleno.²⁹⁵

Problematikou definování pojmu umění (a to především v kontextu videoher) se zabývá i Bendová ve své jedinečné a výborné publikaci *Umění počítačových her*²⁹⁶. Bendová upozorňuje na podstatný historický vývoj v chápání umění, jakož na mnohost různých, vzájemně soupeřících teorií – definic. Pokud se však některá definice nehodí

²⁹⁰ TELEC a TŮMA, op. cit. sub 4, s. 49-50.

²⁹¹ TELEC a TŮMA, op. cit. sub 4, s. 22-23.

²⁹² KRÍŽ, HOLCOVÁ, KORDAČ a KŘEŠŤANOVÁ, op. cit. sub 86, s. 42.

²⁹³ Srov. TELEC a TŮMA, op. cit. sub 4, s. 22; a TELEC, Ivo. *Autorské právo a práva související jako součást práv k duševnímu vlastnictví*. In: SRSTKA, Jiří a kol. *Autorské právo a práva související: vysokoškolská učebnice*. Praha: Leges, 2017, s. 45. Student (Leges). ISBN 978-80-7502-240-0.

²⁹⁴ SRSTKA, Jiří. Pojem autorské dílo a autor. In: SRSTKA, Jiří a kol., op. cit. sub 157, s. 72.

²⁹⁵ Tamtéž, s. 72-73.

²⁹⁶ BENDOVÁ, Helena. *Umění počítačových videoher*. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2016, s. 17-44. ISBN 978-80-7331-421-7.

na některé výjimečné či hraniční případy, nemusí být automaticky zatracena celá definice – leckteré definice jsou totiž ve skutečnosti komplementární.²⁹⁷ Na základě prostudování světových teorií pokoušejících se definovat umění přišla Bendová se 4 nejdůležitějšími a komplementárními aspekty, na jejichž základě má společnost tendenci něco považovat za umění:

- recepce – uměním se něco stává v rámci recepce (vnímání, uvažování a interpretování) jednotlivce;
- sociální instituce – aby něco začalo být společností obecněji vnímáno jako umění, nepostačuje názor jediného jednotlivce, nýbrž názor musí být sdílen početnější komunitou, a to nejlépe takovou, která je z institucionálního hlediska obdařena větší autoritou (přestože může mít o uměleckosti něčeho „pravdu“ i jen jediný člověk, tento názor je však přesvědčivější a platnější, pokud jej sdílí více osob a autority);
- historie – kritéria definování umění se proměňují v čase, ale umění bývá rozlišováno vždy i s ohledem na uměleckou tradici;
- umělecké prvky a zážitky – přestože nelze jednou provždy definovat základní umělecké prvky a zážitky a umění je v průběhu času vnímáno jinak, lze vyzorovat určité soubory častých (či dokonce relativně univerzálních) vlastností spojovaných s uměním (může se tak jednat o tyto vlastnosti umění: přímé potěšení, propracovanost a virtuóznost, styl, novost a kreativita, kritika a hodnocení, reprezentace či imitace, speciální zaměření pozornosti, emocionální saturace, intelektuální výzva).²⁹⁸

S ohledem na výše uvedené a na aspekty Let's Play videí – tedy nejen složku představující záznam průchodu videohrou²⁹⁹, ale také komentář a vystupování Let's

²⁹⁷ Tamtéž, s. 39.

²⁹⁸ Tamtéž, s. 39-43.

²⁹⁹ K označení videoher za umění nedošla jen Bendová (viz BENDOVIÁ, 2016, op. cit. sub 296, s. 322; či BENDOVIÁ, Helena. Hry jako umění pohledem kritiky: případ Games.cz. *Game Art* [online]. 2014 [cit. 2017-04-16]. Dostupné z: <http://cas.famu.cz/gameart/page.php?page=12>), ale obdobně zaznívají hlasy ze Světové organizace duševního vlastnictví – viz JEWELL, Catherine. Video Games: 21st century art. *WIPO Magazine* [online]. WIPO, 2012, 2012(4), s. 10-14 [cit. 2017-04-07]. ISSN

Playera – si dovolím tvrdit, že ve většině případů lze Let's Play videa považovat za umění. Byť jisté umělecké prvky může mít samotné hraní Let's Playera, právě komentář je podle mě tím rozhodujícím aspektem. Jedná se však o mé subjektivní hodnocení. Tvorba Let's Play videí je něco, co se musí „umět“ (pokud má mít úspěch). Umělecké prvky v nich se vyskytující³⁰⁰ podle mne mohou převážit i hlediska sociální instituce (byť si myslím, že v rámci Let's Play komunity by mohlo být i toto hledisko naplněno) a historického přístupu. Rovněž není bez významu, že ačkoliv je obtížné definovat umění a podřadit pod něj Let's Play video, mnohem obtížnější je označit Let's Play videa za neumění. Ostatně sám Telec, který ve vztahu k umění operuje primárně s hlediskem krásy, jako opak vyvolání uměleckého či vědeckého dojmu považuje vyvolání pouze (!) technického dojmu³⁰¹.

4.2 Jedinečný výsledek tvůrčí činnosti

Dále by mohly vyvstat pochybnosti, zda hraní videohry a současné komentování, lze považovat za tvůrčí činnost. Někdo by mohl namítat, že hrát videohry a u toho pronášet komentáře není nic těžkého a neobvyklého. Navíc Let's Play videí z jedné stejné hry je na internetu vždy velké množství – jak by tak mohl být naplněn znak jedinečnosti?

Tvůrčí činnost lze charakterizovat jako činnost spočívající ve vytvoření nehmotného artefaktu s tím, že dosažení tohoto cíleného i necíleného výsledku závisí na osobních vlastnostech tvůrce, bez nichž by tento výtvor (duševní plod) nebyl vůbec dosažen. Tvořivost (tvorbu, tvůrčí činnost) nelze zaměňovat za namáhavost anebo těžkost práce.³⁰² Z autorskoprávního hlediska není podstatné, zda tvůrčí činnost byla vykonána bez pomoci technických zařízení (např. počítače) anebo za jejich pomoci či přímo jejich prostřednictvím.³⁰³

1564-7854. Dostupné z: http://www.wipo.int/export/sites/www/wipo_magazine/en/pdf/2012/wipo_pub_121_2012_04.pdf.

³⁰⁰ Dle mého názoru lze v případě Let's Play videí identifikovat přímé potěšení, propracovanost, styl, novost a kreativitu, kritiku a hodnocení (hodnotiteli jsou vlastně diváci), reprezentaci i imitaci, speciální zaměření pozornosti a i emocionální saturaci.

³⁰¹ Srov. TELEC, Ivo. *Pojmové znaky duševního vlastnictví*. Praha: Nakladatelství C. H. Beck, 2012, s. 38-39. ISBN 978-80-7400-425-4.

³⁰² TELEC a TŮMA, op. cit. sub 4, s. 19.

³⁰³ TELEC a TŮMA, op. cit. sub 4, s. 18.

Výsledek tvůrčí činnosti je obrazem autorovy osobnosti.³⁰⁴ Pro klasifikaci výsledku tvůrčí činnosti za autorské dílo, nejde-li o počítačový program, databázi či fotografii, je navíc ještě vyžadována jedinečnost díla. Teoretická koncepce autorskoprávní individuality díla je však dnes zpravidla (zejména s ohledem na možné technické nástroje tvorby) chápána relativněji, a to ve smyslu statistické pravděpodobnosti jedinečnosti díla, nikoli ve smyslu zcela absolutní jedinečnosti díla.³⁰⁵ V tomto pojetí tak není možné, aby ochrany požívala dvě totožná díla - buď je jedno dílo plagiátem druhého, nebo nejde vůbec o díla dle autorského zákona (nejde o jedinečné výtvořky).³⁰⁶

Americká justice se v 80. letech zabývala autorskoprávní povahou hraní videohry hráčem, a to v rámci případu *Midway Manufacturing v. Artic International, Inc.*³⁰⁷. Bylo judikováno, že hraní videohry nelze klasifikovat jako autorské dílo, a to především s následujícím odůvodněním: „*Hraní videohry je spíše jako přepínání televizních programů, než jako psaní románu či malování obrazu. Hráč videohry nemá kontrolu nad sekvencí obrázků, které se zobrazují na videoherní obrazovce. Z obrázků uchovávaných v obvodech videohry nemůže hráč vytvořit sekvenci, kterou by chtěl. Nejvíce, co může učinit, je vybrat z limitovaného počtu sekvencí takovou sekvenci, kterou mu hra dovolí vybrat. Nemůže být jako spisovatel či malíř, protože ve skutečnosti je to videohra, která pro něj píše věty a maluje obrazy; on stěží vybírá jednu ze sekvencí uložených v její paměti, jednu z maleb uchovávaných v její sbírce.*“³⁰⁸ Je však třeba mít na paměti, že v době vydání předmětného rozhodnutí nebyly videohry zdaleka na takové úrovni, jako je tomu dnes. Byť současné videohry poskytují hráčům podstatně větší míru volnosti a kreativity, bylo by i dnes obtížné u samotného hraní videohry shledat naplnění znaků autorského díla. V případě videoher založených na kreativě a tvůrčí činnosti hráčů však vidím situaci jako velmi spornou a hraniční.

Opět je tak třeba vyzdvihnout, že *Let's Play* videa obsahují důležitou složku v podobě komentáře hráče. Vedle samotného hraní videohry (co, jak a jak úspěšně hráč

³⁰⁴ KRÍŽ, HOLCOVÁ, KORDAČ a KŘEŠŤANOVÁ, op. cit. sub 86, s. 42.

³⁰⁵ TELEČ a TŮMA, op. cit. sub 4, s. 20.

³⁰⁶ KRÍŽ, HOLCOVÁ, KORDAČ a KŘEŠŤANOVÁ, op. cit. sub 86, s. 42.

³⁰⁷ Rozhodnutí U.S. Court of Appeals for the Seventh Circuit ze dne 11. ledna 1983, *Midway Manufacturing Co. v. Artic International, Inc.*, 704 F.2d 1009 (7th Cir. 1983). *Justitia* [online]. [cit. 2018-03-15]. Dostupné z: <https://law.justia.com/cases/federal/appellate-courts/F2/704/1009/107395/>.

³⁰⁸ Tamtéž.

ve videohře dělá) tak jde o prostor pro projev osobnosti Let's Playera. Nejedná se totiž o pouhé prosté, popisné komentování, nýbrž jde dokonce o jakousi show pro diváky, a to buď na základě promyšleného scénáře (např. pokud Let's Player hru zná a dopředu si promyslí některé své výstupy) anebo pomocí improvizace. Právě způsob, jakým Let's Player hraje videohru a jak toto komentuje, je důvodem, proč se diváci na jeho videa dívají, a tím, co jej odlišuje od ostatních. Významný je nejen obsah komentáře, ale také jeho provedení. Každé Let's Play video je tak spjata a propojeno s konkrétním výkonem určitého Let's Playera, ať již co do jeho hraní, tak především i do obsahu a způsobu jeho komentáře. Pro případ naplnění všech pojmových znaků autorského díla u konkrétního Let's Play videa, vyvstává otázka, zda by onen výkon Let's Playera nemohl být uměleckým výkonem ve smyslu autorského zákona. Právní úprava nám poskytuje jistý kazuistický výčet uměleckých výkonů, ale jde jen o demonstrativní výčet³⁰⁹ – obecně je umělecký výkon vymezen jako výkon fyzické osoby³¹⁰, která provádí umělecké dílo³¹¹, a výkon artisty³¹². Umělecký výkon je tak formou vyjádření autorského díla uměleckého.³¹³ Není vyloučeno, aby jedna osoba vytvářela autorského díla a současně jej prováděla, a tedy byla autorem a výkonným umělcem v jedné osobě.³¹⁴ Dle mého názoru tak v případě naplnění pojmových znaků autorského díla u Let's Play videa lze hovořit o tom, že Let's Player je výkonným umělcem (a současně autorem). Právě toto výjimečné propojení jak tvůrčí, tak výkonné činnosti, které vyžaduje značnou dávku improvizace, pohotovosti, schopností, umu a dovednosti, dle mého názoru jen potvrzuje naplnění jedinečnosti projevu osobnosti³¹⁵ Let's Playera.

Videohra, jejíž průchod je zachycen, je sice nepostradatelným prvkem Let's Play videa, ale její kvalita, stáří, technologická úroveň atd. nejsou stěžejní. Let's Play se dá

³⁰⁹ Srov. § 67 odst. 1 AZ; článek 3 písm. a) Mezinárodní úmluvy o ochraně výkonných umělců, výrobců zvukových záznamů a rozhlasových organizací ze dne 26. října 1961, vyhlášené vyhláškou ministra zahraničních věcí č. 192/1964 Sb., ve znění redakčního sdělení č. 157/1965 Sb., o opravě tiskových chyb (dále v této práci též jako „Římská úmluva“); KRÍŽ, HOLCOVÁ, KORDAČ a KŘEŠŤANOVÁ, op. cit. sub 86, s. 203; a TELEC a TŮMA, op. cit. sub 4, s. 640.

³¹⁰ Srov. 67 odst. 1 a 2 AZ.

³¹¹ Srov. § 67 odst. 1 AZ; článek 3 písm. a) Římské úmluvy; CHALOUPKOVÁ, Helena a HOLÝ, Petr. *Autorský zákon. Komentář*. 5. vydání. Praha: Nakladatelství C. H. Beck, 2017, s. 115. ISBN 978-80-7400-671-5; a TELEC a TŮMA, op. cit. sub 4, s. 641.

³¹² Srov. § 67 odst. 1 věta druhá AZ a článek 9 Římské úmluvy.

³¹³ KRÍŽ, HOLCOVÁ, KORDAČ a KŘEŠŤANOVÁ, op. cit. sub 86, s. 202.

³¹⁴ Srov. LEŠKA, Rudolf. Práva výkonných umělců. In: SRSTKA, Jirí a kol. *Autorské právo a práva související: vysokoškolská učebnice*. Praha: Leges, 2017, s. 259. Student (Leges). ISBN 978-80-7502-240-0

³¹⁵ Srov. TELEC a TŮMA, op. cit. sub 4, s. 641; a CHALOUPKOVÁ a HOLÝ, op. cit. sub 311, s. 151.

dělat na jakoukoliv videohru – otázkou pak samozřejmě je, jakou to bude mít odezvu u diváků. V praxi je sice velká část produkce postavena na natáčení nových a známých videoher, ale to je spíše způsobeno „obchodní“ strategií Let’s Playerů³¹⁶, ale třeba i jejich touhou zahrát si novou videohru (na kterou se dost často těší na základě marketingové propagace videohry). Úspěch však mohou mít např. i Let’s Play videa ze starých, nepovedených, nudných a často až nehratelných her³¹⁷ – což dokazuje úspěch Let’s Play videí série *Angry Video Game Nerd* produkované Jamesem Rolfe³¹⁸ (byť nejde o ryzí Let’s Play sérii, neboť není zachycen kompletní průchod videohrou).

Individualita Let’s Playerů, kterou promítají do svých videí skrze výběr videohry, způsob hraní, případnou postprodukci³¹⁹ a především samotný komentář tak podle mě vede k jedinečnosti Let’s Play videí jako výsledků tvůrčí činnosti jejich tvůrců. Sama skutečnost, že na jednu videohru (i té, jejíž průchod je velmi lineární) existuje velké množství Let’s Play videí není rozhodující. Pokud bychom si přehráli každé takové video, tak bychom nenašli žádné stejné – průchod hrou, výsledek postprodukce a především učiněný komentář budou vždy³²⁰ odlišné.

Zároveň je na tomto místě třeba zmínit, že autorské právo nechrání mj. námět sám o sobě (tzv. holý námět), nápad, myšlenku, postup, princip.³²¹ Pokud se něco nachází pouze v mysli autora, chybí objektivní vnímatelnost.³²² Ale ani vyjádření

³¹⁶ Lze očekávat, že diváci budou taktéž natěšeni na „neokoukanou“ videohru, kterou třeba zatím sami nehráli a ani na ní neviděli žádný Let’s Play.

³¹⁷ Tím samozřejmě nechci říct, že staré hry jsou nepovedené, nudné a nehratelné. Poukazuji tím na zaměření videí konkrétního tvůrce.

³¹⁸ ČEPELOVÁ, Rea. Herní filosofie: Let's Play aneb proč hry hrát, když se můžu dívat? *Doupe.cz* [online]. CN Invest, 2017 [cit. 2017-04-16]. ISSN 1213-8991. Dostupné z: <https://doupe.zive.cz/clanek/herni-filosofie-lets-play-aneb-proc-hry-hrat-kdyz-se-muzu-divat>

³¹⁹ Například výsledek některé střihačské činnosti může být vyhodnocen jako autorské dílo – byť jde o názor v rámci Evropy zcela menšinový, snad jen německou judikaturou uznáný pro ojedinělé případy (viz SRSTKA, Jiří. Audiovizuální díla a díla audiovizuálně užitá. In: SRSTKA, Jiří a kol. *Autorské právo a práva související: vysokoškolská učebnice*. Praha: Leges, 2017, s. 191. Student (Leges). ISBN 978-80-7502-240-0.). Telec s Tůmou však takovýto závěr zcela zapovídají (viz TELEC a TŮMA, op. cit. sub 4, s. 598-599), kdežto Kříž, Holcová, Kordač a Křestánová výslovně uznávají, že střihačská činnost je způsobilá být předmětem autorskoprávní ochrany (viz KRÍŽ, HOLCOVÁ, KORDAČ a KŘESTÁNOVÁ, op. cit. sub 86, s. 189-190). Toto se samozřejmě netýká jakéhokoliv stříhu (řada stříhů je rutinní povahy), ale nelze vyloučit možnost, že dojde k naplnění základních pojmových znaků autorského díla (byť v případě Let’s Play videí, zejména těch ryzích, lze spíše očekávat rutinní střihačskou činnost – obzvláště v porovnání například s filmovými díly). Přínos střihače je standardně vnímána jako činnost umělecká – nikoliv ryze technická (viz KRÍŽ, HOLCOVÁ, KORDAČ a KŘESTÁNOVÁ, op. cit. sub 86, s. 189.).

³²⁰ Samozřejmě pokud by nešlo o plagiát.

³²¹ Viz § 2 odst. 6 AZ.

³²² KRÍŽ, HOLCOVÁ, KORDAČ a KŘESTÁNOVÁ, op. cit. sub 86, s. 43.

holého námětu, nápadu, myšlenky, postupu, principu v objektivně vnímatelné podobě nepřináší bez dalšího autorskoprávní ochranu. Tu by mohlo požívat – při naplnění všech základních pojmových znaků autorského díla – až tvůrčí zpracování takového holého námětu (pak je to tzv. rozvitý námět), myšlenky, nápadu, postupu, principu.³²³

4.3 Objektivně vnímatelná podoba

Let's Play videa jsou nepochybně vyjádřena v jakékoli objektivně vnímatelné podobě, když navíc autorský zákon (pro odstranění pochybností) výslovně uvádí i vyjádření v elektronické podobě.³²⁴ Navíc plně dostačuje již sama způsobilost vnímatelnosti (nemusí tedy dojít k faktickému vnímání nějakou osobou).³²⁵ Naším autorským zákonem není vyžadována materializace vyjádření díla, která by musela nutně spočívat v jeho zachycení (fixování) do hmotného nosiče, ale určité zhmotnění je z povahy věci a fyzikálních zákonů vyžadováno – postačuje však i pouhé pomíjivé zhmotnění vyjádření díla, např. zvukovými či světelnými vlnami,³²⁶ ale i pohybem elektronů (významné zejména v oblasti informačních technologií).

4.4 Let's Play video jako autorské dílo

Na základě výše uvedeného mám za to, že Let's Play videa mohou být autorskými díly (a to díly zpracovanými – odvozenými). Dle mého názoru jsou totiž způsobilá naplnit základní pojmové znaky autorského díla – samozřejmě pak záleží na každém jednotlivém videu, zda tyto znaky skutečně naplňuje. Mám za to, že v případě profesionálních Let's Playerů je daleko větší šance, že dojde k naplnění těchto znaků, a tedy i vzniku autorskoprávní ochrany.

Vyvstává tak otázka, zda lze Let's Play video podřadit pod některý zákonem vyjmenovaný druh autorského díla (nebo zda jde případně o dílo *sui generis*). V úvahu

³²³ TELEC a TŮMA, op. cit. sub 4, s. 68.

³²⁴ Viz § 2 odst. 1 AZ.

³²⁵ KRŽÍŽ, HOLCOVÁ, KORDAČ a KŘEŠŤANOVÁ, op. cit. sub 86, s. 43.

³²⁶ TELEC a TŮMA, op. cit. sub 4, s. 23.

případá klasifikace (kategorizace) jako díla audiovizuálního, které je vymezeno následujícími (kumulativními) pojmovými znaky:³²⁷

- jde o dílo (ve smyslu autorského zákona, tedy naplňující všechny základní pojmové znaky autorského díla),
- které je vytvořené uspořádáním děl audiovizuálně užitých (ať již zpracovaných, či nezpracovaných),
- sestává z řady zaznamenaných spolu souvisejících obrazů, vyvolávajících dojem pohybu (ať již doprovázených zvukem, či nikoli), a
- musí být vnímatelné zrakem (a v případě doprovodu zvukem, je třeba vnímatelnost i sluchem).

Jak již bylo zmíněno výše, problémem může být klasifikace Let's Play videa jako autorského díla. Problematické by rovněž mohlo být, zda je Let's Play video vytvořeno uspořádáním děl audiovizuálně užitých. V naplnění ostatních pojmových znaků problém nevidím.

Audiovizuálně užitými díly se rozumí jakékoliv autorské dílo, které je zařazeno do díla audiovizuálního.³²⁸ K audiovizuálně užitým dílům se dále druží i jednotlivé umělecké výkony výkonných umělců takto užitě, popř. takto užitě zvukové a zvukově obrazové záznamy nebo rozhlasové a televizní vysílání.³²⁹ S ohledem na již uvedené ohledně složek a klasifikace Let's Play videí a na výše rozebrané prvky videoher jsem přesvědčen, že tato videa obsahují audiovizuálně užitá díla, a tudíž splňují i tento pojmový znak.

Jsem tak toho názoru, že v případě naplnění pojmových znaků autorského díla lze Let's Play videa označit za audiovizuální díla.

Pro přiznání autorskoprávní ochrany Let's Play videím je pak bez významu, zda užití audiovizuálně užitých děl bylo oprávněné – práva k dílům audiovizuálně užitým však zůstávají nedotčena, takže autor audiovizuálního díla (Let's Play videa) a výrobce

³²⁷ Viz § 62 a násl. AZ.

³²⁸ KŘÍŽ, HOLCOVÁ, KORDAČ a KŘEŠŤANOVÁ, op. cit. sub 86, s. 188.

³²⁹ TELEČEK a TŮMA, op. cit. sub 4, s. 615.

jeho záznamu jsou omezeni v nakládání a zároveň jsou vystaveni možnosti vyvození jejich odpovědnosti.³³⁰ V žádném případě však nelze uvažovat o tom, že by autorovi audiovizuálně užitých děl, která byla neoprávněně užitá k vytvoření audiovizuálního díla, vznikala autorská či jiná práva ke vzniklému audiovizuálnímu dílu.³³¹ Z toho hlediska je tak dle mého názoru velmi sporná situace, kdy si společnost Nintendo nárokovala veškeré příjmy z monetizace Let's Play videí z jejich videoher (blíže viz kapitola 1.4 této diplomové práce).

Kategorizace (či klasifikace) Let's Play videa jako audiovizuálního díla s sebou však přináší jistý problém. Dle § 63 odst. 1 věty první AZ je autorem audiovizuálního díla jeho režisér. Tato úprava vychází z článku 2 odst. 1 Směrnice 2006/116/ES (respektive z původního a totožného článku 2 odst. 1 směrnice Rady 93/98/EHS³³²), který zní: „*Hlavní režisér kinematografického nebo audiovizuálního díla se považuje za jeho autora nebo jednoho z autorů. Členské státy mohou označit i jiné spoluautory*“. Původní znění § 63 odst. 1 věta první AZ stanovovalo: „*Za autora audiovizuálního díla se považuje jeho režisér.*“³³³ Důvodová zpráva k autorskému zákonu tak uváděla, že se jedná o nevyvratitelnou domněnku o autorství k audiovizuálnímu dílu jako celku.³³⁴ Současné znění bylo zavedeno novelou autorského zákona – zákonem č. 216/2006 Sb.³³⁵, kdy ke změně formulace bylo přistoupeno z důvodu vhodnějšího legislativního vyjádření³³⁶. Dle Telce a Tůmy uvedená změna jazykové formulace provedená zákonem č. 216/2006 Sb. na situaci nic nemění a autorský zákon tak stanoví fikci autorství, podle

³³⁰ Srov. § 2 odst. 4 AZ; § 62 odst. 2 AZ; KŘÍŽ, HOLCOVÁ, KORDAČ a KŘEŠŤANOVÁ, op. cit. sub 86, s. 184; a TELEC a TŮMA, op. cit. sub 4, s. 54.

³³¹ Srov. článek 2 odst. 3 Bernské úmluvy; § 2 odst. 4 věta druhá AZ § 62 odst. 2 AZ; § 63 odst. 1 AZ; KŘÍŽ, HOLCOVÁ, KORDAČ a KŘEŠŤANOVÁ, op. cit. sub 86, s. 55-56 a 184; a TELEC a TŮMA, op. cit. sub 4, s. 53-54.

³³² Směrnice Rady 93/98/EHS ze dne 29. ledna 1993 o harmonizaci doby ochrany autorského práva a určitých práv s ním souvisejících. In: EUR-Lex [právní informační systém]. Úřad pro publikace Evropské unie [cit. 2017-04-13]. Dostupné z: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/CS/ALL/?uri=CELEX%3A31993L0098>.

³³³ § 63 odst. 1 věta první AZ ve znění do 21. 5. 2006.

³³⁴ Důvodová zpráva k vládnímu návrhu na vydání zákona č. 121/2000 Sb., o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon), op. cit. sub 225, s. 77, k § 62 až 64.

³³⁵ Viz článek 1 bod 56 zákona č. 216/2006 Sb., kterým se mění zákon č. 121/2000 Sb., o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon), ve znění pozdějších předpisů, a některé další zákony.

³³⁶ Důvodová zpráva k vládnímu návrhu na vydání zákona č. 216/2006 Sb., kterým se mění zákon č. 121/2000 Sb., o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon), ve znění pozdějších předpisů, a některé další zákony. Sněmovní tisk 1111/0, část 1/3, 4. volební období, 2002-2006 [online]. s. 57, k bodu 53 - § 63 odst. 1 [cit. 2018-04-19]. Dostupné z: <http://www.psp.cz/sqw/text/text2.sqw?idd=14689>.

kteře je vřlucnřm autorem audiovizuálního dřla jeho řeřisřr.³³⁷ Dle Telce a Třmy tak v přřpadě spoluautorstvř mřže jřt pouze o spoluautorstvř mezi osobami, kteře přř vzniku audiovizuálního dřla společně (nedělitelně) vykonávají tvřrčí řeřijnř činnost. Definičně je vřak dle nich vyloučeno spoluautorstvř řeřisřra s jinřmi osobami zapojenřmi do procesu tvorby audiovizuálního dřla, pokud tyto osoby zřroveň nevykonávají činnost řeřijnř (coř se zpravidla děje pouze jako uměleckř exces).³³⁸

Oproti tomu Křřř, Holcovř, Kordač a Křřřřanovř nepovařují uvedeně ustanovenř (byř se vyjadřují k jeho přvodbnřmu zněnj) za nevyvratitelnou přavnř domněnkř – tedy prolomenř zřsady materiální pravdy v otřzce autorstvř – kdy argumentují jak smyslem komunitární řpravy, tak zněnjm ř 63 odst. 2 AZ, jakoř i německou přavnř řpravou. Podle nich tak českř autorskř zřkon uřřivř vřraz řeřisřr pouze jako synonymum vřraz „autor audiovizuálního dřla“ – tedy jako konkrětnř zvlřřtnř označej osoby autora.³³⁹ Prolomenř zřsady materiální pravdy by dle Křřře, Holcově, Kordače a Křřřřanově nastalo pouze v přřpadě, že by se zřkonodřrce rozhodl vřuřit mořnosti Směrnice 93/98/EHS a vedle řeřisřra (skutečněho autora) by za fiktivnj spoluautory označil dalřř osoby (zejměna autory některřch děl audiovizuálně uřřitřch).³⁴⁰

Soudnj dvřr Evropskě unie v rozhodnutř Martin Luksan proti Petrusi van der Letovi³⁴¹ uvedl, „že na rozdřl od jinřch autorř kinematografickěho dřla mř hlavní řeřisřr takověho dřla v kařdřm přřpadě a bez ohledu na řeřejnj podle vnitrostřtnřho přrava postavenř autora podle směrnice 2006/116“.³⁴² Zřměrem předmětně evropskě přavnř řpravu dle měho nřzoru nenř vyloučej dalřřch osob podřlejřjch se na tvorbě audiovizuálního dřla, kteřř vřak nejsou hlavními řeřisřry, ze spoluautorstvř ke vzniklěmu audiovizuálnímu dřlu, nřbřř posilěj postavenř a přavnř jistoty hlavního řeřisřra – a to zejměna vřči producentovi audiovizuálního dřla, coř je patrně

³³⁷ TELEC a TřMA, op. cit. sub 4, s. 596.

³³⁸ Tamtěř, s. 598.

³³⁹ KŘŘŘ, HOLCOVŘ, KORDAČ a KŘŘŘřANOVŘ, op. cit. sub 86, s. 185-186.

³⁴⁰ Tamtěř, s. 186.

³⁴¹ Rozsudek Soudnjho dvora Evropskě unie (třřtřho senřtu) ze dne 9. ledna 2012. Martin Luksan proti Petrusi van der Letovi. Věc C-277/10. In: *InfoCuria* [online přavnř informačnj systēm]. Soudnj dvřr Evropskě unie [cit. 2018-04-19] Dostupně z: <http://curia.europa.eu/juris/document/document.jsf?text=&docid=119322&pageIndex=0&doclang=cs&mode=lst&dir=&occ=first&part=1&cid=494391> (dřle v těto přaci těř jako „Rozhodnutř Luksan proti van der Letovi“).

³⁴² Srov. body 45 a 72 Rozhodnutř Luksan proti van der Letovi.

z citovaného rozhodnutí SDEU³⁴³, ze stanoviska Generální advokátky Verici Trstenjak předneseného v téže věci³⁴⁴, ale taktéž ze zprávy Evropské komise ohledně otázky autorství kinematografického díla nebo audiovizuálních děl ve Společenství³⁴⁵.

Ustanovení § 63 odst. 1 autorského zákona tak dle mého názoru nelze vykládat tak, že jedině jeden jediný (ten hlavní) režisér může být autorem audiovizuálního díla. Zároveň je totiž třeba se zabývat pojmy „režisér“ a s tím souvisejícím pojmem „režisérská činnost.“ Telec s Tůmou vidí povahu režijní činnosti především ve tvořivém určování konečného uměleckého ztvárnění uceleného díla složeného z jednotlivých tvůrčích a jiných příspěvků, jemuž (hlavní) režisér dává výsledný audiovizuálně vyjádřený zcelující, usměrněný a zpravidla také jedinečně osobitý tvar (ráz).³⁴⁶ Vykonávali i osoba odlišná od hlavního režiséra režijní činnost, lze rovněž dle mého názoru hovořit o vzniku spoluautorství. Zásadní je tak výkon režijní činnosti, nikoliv označení osob vykonávající takovou činnost.

V souvislosti s Let's Play videi je podle mého soudu ale obtížné hovořit o režisérovi, a to i s ohledem na zásadní rozdíly mezi typickými audiovizuálními díly a Let's Play videi, která představují nově vzniklý a netradiční žánr. Jedním takovým zásadním rozdílem je i podstatně menší množství osob zapojených do tvorby Let's Play videí, a tudíž dle mého názoru odpadá i nutnost vyjasnění a upevnění pozice hlavního režiséra. V případě Let's Play videí taktéž v podstatě nespátřují prostor pro typickou režijní činnost, kdy i samotné „natáčení“ je mezi klasickými audiovizuálními díly a Let's Play videi naprosto odlišené, přičemž v případě Let's Play videí zásadně převažuje prvek „živosti“ – různé přetáčky či opakované zahrání scén jsou ojedinělé jevy. Rovněž je významnější improvizací prvek, a to oproti dlouho plánované umělecké koncepci.

³⁴³ Viz body 45, 46, 47, 48 a 67 Rozhodnutí Luksan proti van der Letovi.

³⁴⁴ Viz bod 96 stanoviska Generální advokátky Verici Trstenjak přednesené dne 6. ledna 2011. Nintendo Martin Luksan proti Petrusi van der Letovi. Věc C-355/12. In: *InfoCuria* [právní informační systém]. Dostupné z: <http://curia.europa.eu/juris/document/document.jsf?text=&docid=109147&pageIndex=0&doclang=cs&mode=lst&dir=&occ=first&part=1&cid=494391>.

³⁴⁵ Viz Zpráva Komise Radě, Evropskému parlamentu a Hospodářskému a sociálnímu výboru ohledně otázky autorství kinematografického díla nebo audiovizuálních děl ve Společenství ze dne 6. prosince 2002. COM(2002) 691 final. In: *EUR-Lex* [právní informační systém]. Úřad pro publikace Evropské unie, s. 3-5 a 12. [cit. 2018-04-19]. Dostupné z: <http://ec.europa.eu/transparency/regdoc/rep/1/2002/EN/1-2002-691-EN-F1-1.Pdf>.

³⁴⁶ TELEC a TŮMA, op. cit. sub 4, s. 597.

S ohledem na výše uvedené tak u Let's Play videí nespátřuji aplikovatelnost zvláštního ustanovení § 63 odst. 1 AZ, neboť se dle mého názoru v kontextu Let's Play videí překrývá „režijní činnost“ s uměleckou tvůrčí činností jakožto obecným pojmovým znakem autorského díla dle § 2 odst. 1 AZ. Dovožuji to i vzhledem k unikátnímu charakteru Let's Play videí, kdy dle mého názoru v případě naplnění obecných pojmových znaků autorského díla je Let's Player autorem a zároveň i výkonným umělcem³⁴⁷. Proto v podkapitole 2.1 této diplomové práce operuji s obecnými pravidly autorství.

V případě vzniku autorskoprávní ochrany Let's Play videa se domnívám, že zároveň dochází k překryvu s ochranou práv výkonného umělce (Let's Playera) k uměleckému výkonu³⁴⁸, jak jsem výše naznačil. Tyto ochrany se však uplatňují současně vedle sebe.³⁴⁹

Zaslouží zmínku, že Let's Play videa budou vždy zvukově obrazovým záznamem³⁵⁰, kterým je každý záznam řady zaznamenaných, spolu souvisejících obrazů vyvolávajících dojem pohybu, ať již doprovázených zvukem, či nikoli, vnímatelných zrakem, a jsou-li doprovázeny zvukem, vnímatelných i sluchem.³⁵¹ Zvukově obrazovým záznamem je tak nejen záznam audiovizuálního díla, ale také záznam jiné řady souvisejících obrazů vyvolávajících dojem pohybu – která však nemusí být autorským dílem.³⁵² Z toho tak výrobci zvukově obrazového záznamu³⁵³ vyplývají další práva (spadající pod práva související s právem autorským), a to konkrétně výlučné majetkové právo svůj zvukově obrazový záznam užít (tj. právo na jeho rozmnožování, rozšiřování, pronájem, půjčování a vysílání a jiné sdělování veřejnosti)³⁵⁴, právo udělit jinému smlouvou oprávnění k výkonu tohoto práva³⁵⁵ a právo na odměnu v souvislosti s rozmnožováním jeho záznamu pro osobní potřebu obdobně podle § 25 AZ³⁵⁶.

³⁴⁷ Viz podkapitola 4.2 této diplomové práce.

³⁴⁸ Viz § 67 a násl. AZ.

³⁴⁹ Viz § 105 AZ.

³⁵⁰ I v případě naplnění znaků audiovizuálního díla je totiž nutné rozlišovat audiovizuální dílo jako takové (jakožto nehmotný statek) a jeho hmotné zachycení – jeho záznam. Srov. KRÍŽ, HOLCOVÁ, KORDAČ a KŘEŠŤANOVÁ, op. cit. sub 86, s. 183.

³⁵¹ Viz § 79 odst. 1 AZ.

³⁵² Srov. § 62 odst. 1 a § 79 odst. 1 AZ.

³⁵³ Srov. § 79 odst. 2 AZ.

³⁵⁴ Srov. § 80 odst. 1 a 2 AZ.

³⁵⁵ Viz § 80 odst. 1 AZ.

³⁵⁶ Viz § 80 odst. 3 AZ.

V případě, že Let's Play video bude klasifikováno jako autorské dílo, při případném získávání příjmů z této tvorby samotným Let's Playerem není nutné získání živnostenského oprávnění, neboť živností není mimo jiné využívání výsledků duševní tvůrčí činnosti, chráněných zvláštními zákony, jejich původci nebo autory.³⁵⁷ V případě, že by Let's Play video nebylo autorským dílem, a Let's Playerovi by tak svědčila „pouze“ práva výrobce zvukově obrazového záznamu, jakož i v případě jiných příjmů z dalších, byť souvisejících aktivit (např. z různého sponzorství, z marketingových aktivit, z prodeje merchandisu), hrozila by nutnost zajistit si příslušné živnostenské oprávnění, pokud by došlo k naplnění znaků živnosti (což je soustavná činnost provozovaná samostatně, vlastním jménem, na vlastní odpovědnost, za účelem dosažení zisku a za podmínek stanovených živnostenským zákonem)³⁵⁸.

³⁵⁷ Viz § 3 odst. 1 písm. b) zákona č. 455/1991 Sb., o živnostenském podnikání (živnostenský zákon), ve znění pozdějších předpisů (dále v této práci též jako „živnostenský zákon“).

³⁵⁸ Srov. § 2 a § 61 odst. 3 živnostenského zákona.

5 Užití díla

Jak vyplývá z výše uvedeného, Let's Player při tvorbě Let's Play videa přichází do styku s mnoha předměty podléhajícími ochraně autorského práva, jakož i práv souvisejících s právem autorským. Naznačil jsem některé problémy, které v souvislosti s přesnou klasifikací daných předmětů vyvstávají. I přes tyto problémy a nejasnosti je však třeba zkoumat oprávnění Let's Playera použít zmíněné předměty při tvorbě a následném šíření Let's Play videa. Problematika způsobu užití díla je velmi komplexní a zdaleka přesahující záběr této diplomové práce, a tudíž se v této kapitole zaměřuji jen na nejpodstatnější aspekty.

5.1 Relevantní způsoby užití díla

Obsahem práva užit dílo³⁵⁹ je výlučné právo dílo užit samotným autorem (tj. právo užit dílo v původní nebo zpracované či jinak změněné podobě, samostatně nebo v souboru anebo ve spojení s jiným dílem či prvky) a výlučné právo udělit smlouvou jiné osobě oprávnění (licenci) k výkonu tohoto práva.³⁶⁰

Autorský zákon nám poskytuje³⁶¹ demonstrativní³⁶² výčet způsobů užití díla. Z pohledu problematiky produkce Let's Play videa lze uvažovat především o užití v původní podobě, zpracování v širším smyslu, rozmnožování³⁶³ a sdělování veřejnosti³⁶⁴.

Jak bylo naznačeno, do práva užit dílo náleží právo dílo užit v podobě původní, ale také právo na přetvoření díla (zpracování v širším slova smyslu včetně spojení s díly jinými či zařazení díla do souboru nebo do díla audiovizuálního³⁶⁵) a jeho užití v přetvořené podobě.³⁶⁶ Je tak zřejmé, že samotné užití ostatních děl v rámci Let's Play

³⁵⁹ Viz § 12 odst. 1 Az.

³⁶⁰ TELEC a TŮMA, op. cit. sub 4, s. 165.

³⁶¹ Viz § 12 odst. 2 AZ.

³⁶² Viz § 12 odst. 5 AZ.

³⁶³ Viz § 13 AZ.

³⁶⁴ Viz § 18 a násl. AZ.

³⁶⁵ Srov. § 62 odst. 2 AZ a KŘÍŽ, HOLCOVÁ, KORDAČ a KŘEŠŤANOVÁ, op. cit. sub 86, s. 184.

³⁶⁶ Srov. § 12 odst. 1 AZ a KŘÍŽ, HOLCOVÁ, KORDAČ a KŘEŠŤANOVÁ, op. cit. sub 86, s. 87.

videa (tzn. především jejich zařazení a zpracování) lze podřadit pod užití díla ve smyslu autorského práva.

Podle autorského zákona se rozmnožováním díla rozumí zhotovování dočasných nebo trvalých, přímých nebo nepřímých rozmnoženin díla nebo jeho části, a to jakýmkoli prostředky a v jakékoli formě.³⁶⁷ Rozmnoženinou se rozumí i rozmnoženina elektronická³⁶⁸, pod kterou je třeba zahrnovat všechny rozmnoženiny zachycené do nosiče schopného nést datové informace (a to v nejširším slova smyslu) sdělitelné výhradně prostřednictvím elektronického přístroje (výstupního zařízení), který umožňuje vyvolání a sdělení těchto dat v podobě vnímatelné člověkem – tedy včetně záznamů zachycených na počítačovém hardwaru, v paměti mobilního telefonu či herních konzolích apod.³⁶⁹

O rozmnožování díla tak půjde typicky, když Let's Player nahrává průchod videohrou, jakož i v případě, kdy výsledné Let's Play video (které obsahuje – byť ve zpracované podobě – předměty ochrany) nahrává na server, přes který k tomuto videu budou přistupovat diváci.

Let's Play videa jsou vytvářena proto, aby je sledovali diváci. Je tak zřejmé, že musí být určitým způsobem sdělovány veřejnosti, čímž se rozumí³⁷⁰ zpřístupňování díla v nehmotné podobě, živě nebo ze záznamu, po drátě nebo bezdrátově. Tento pojem zahrnuje i zpřístupňování díla veřejnosti způsobem, že kdokoli může mít k němu přístup na místě a v čase podle své vlastní volby zejména počítačovou nebo obdobnou sítí.³⁷¹ Zde je třeba (opět) zmínit zajímavé rozhodnutí SDEU ve věci BSA proti Ministerstvu kultury³⁷², kde SDEU judikoval, že televizní vysílání grafického uživatelského rozhraní počítačového programu nepředstavuje sdělování autorského díla veřejnosti ve smyslu čl. 3 odst. 1 Směrnice InfoSoc.³⁷³ K tomuto závěru SDEU došel na základě toho, že prostřednictvím televizního vysílání není grafické uživatelské rozhraní zpřístupněno

³⁶⁷ Viz § 13 odst. 1 AZ.

³⁶⁸ Viz § 13 odst. 2 AZ.

³⁶⁹ TELECOM a TÚMA, op. cit. sub 4, s. 863.

³⁷⁰ Viz § 18 odst. 1 AZ.

³⁷¹ Viz § 18 odst. 2 AZ.

³⁷² Rozsudek Soudního dvora (třetího senátu) ze dne 22. prosince 2010. Bezpečnostní softwarová asociace – Svaz softwarové ochrany proti Ministerstvu kultury. Věc C-393/09. In: *InfoCuria* [právní informační systém]. Dostupné z: <http://curia.europa.eu/juris/document/document.jsf?text=&docid=83458&pageIndex=0&doclang=CS&mode=lst&dir=&occ=first&part=1&cid=171947>

³⁷³ Body 58 a 59 Rozhodnutí BSA.

veřejnosti způsobem, který by osobám z řad veřejnosti umožňoval přístup k zásadnímu prvku, jímž se rozhraní vyznačuje – totiž interakci mezi počítačovým programem a uživatelem. Když je v rámci televizního vysílání pořadu zobrazeno grafické uživatelské rozhraní, je toto GUI televizním divákům sdělováno tak, že jej přijímají pouze pasivně – bez možnosti do něj zasáhnout.³⁷⁴ Toto rozhodnutí tak může mít velký dopad do problematiky pořizování a užívání záznamů z průchodu videohrou – leč je třeba mít na paměti specifika a povahu videoher. Osobně jsem tak toho názoru, že toto rozhodnutí nelze automaticky vztáhnout i na videohry a jejich vizuální stránku (zejména v případě lineárních a příběhových videoher blížící se interaktivním filmům by mohl být verdikt opačný). Naprosto zásadní však je, že Let's Play videa obsahují daleko více prvků videohry, než jen jejich vizuální stránku (respektive GUI) – půjde především o příběh, prvky zvukové (např. hudba) či audiovizuální (např. cutscény), choreografii atd. V případě těchto dalších prvků, pokud naplní pojmové znaky autorského díla, tak dle mého názoru půjde o jejich sdělování veřejnosti.

Zároveň je třeba podotknout, že při tvorbě Let's Play videa dojde ke styku s nejen právem autorským, ale také s právy souvisejícími s právem autorským (vzhledem k prvkům videoher a Let's Play videí půjde především o práva výkonného umělce k jeho uměleckému výkonu³⁷⁵, právo výrobce zvukového záznamu k jeho záznamu³⁷⁶ a právo výrobce zvukově obrazového záznamu k jeho záznamu³⁷⁷).

5.2 Oprávnění k užití díla

Autorský zákon říká, že právo dílo užít má autor. Může však udělit smlouvou jiné osobě oprávnění (licenci³⁷⁸) k výkonu tohoto práva. Bez udělení takového oprávnění může jiná osoba užít dílo pouze v případech stanovených zákonem.³⁷⁹

³⁷⁴ Bod 57 Rozhodnutí BSA.

³⁷⁵ Viz § 67 a násl. AZ.

³⁷⁶ Viz § 75 a násl. AZ.

³⁷⁷ Viz § 79 AZ.

³⁷⁸ K licenci viz § 2358 a násl. OZ.

³⁷⁹ Viz § 12 odst. 1 AZ.

5.2.1 Bezsmulvní užítí díla

Existují tak určité zákonné výjimky a omezení práva autorského³⁸⁰, na jejichž základě (a při splnění daných podmínek) lze autorské dílo oprávněně užít, aniž by bylo třeba disponovat souhlasem autora. Základním předpokladem pro jejich využití je splnění tzv. třístupňového testu³⁸¹, o němž lze hovořit jako o materiální podmínce bezsmulvního užítí díla. Dovolena jsou tak pouze bezsmulvní užítí:

- 1) ve zvláštních případech, které stanovuje zákon,
- 2) která nejsou v rozporu s běžným způsobem užítí díla, a
- 3) jimiž nejsou nepřiměřeně dotčeny oprávněné zájmy autorů.³⁸²

Z pohledu Let's Play videí by mohlo být problémem především to, zda by nešlo o rozpor s běžným způsobem užítí díla – nejběžnějším způsobem užítí videohry je samozřejmě její hraní, ale troufám si říct, že sdílení průchodu videohrou nemusí být v rozporu s běžným užítím (zejména s ohledem na letitou praxi různých návodů atd., jakož i sledování někoho jiného při hraní videohry, což je jev starý stejně jako videohry³⁸³).

Otázka nepřiměřeného dotčení oprávněných zájmů autorů je v případě Let's Play videí značně komplikovaná. Střety zájmů různých osob jsem se blíže zabýval v podkapitole 1.4 této diplomové práce. Přestože u Let's Play videí může docházet k zásahům do oprávněných zájmů autorů, nelze přehlednout i jisté pozitivní efekty, které tak mohou i vyvažovat ony negativní vlivy předmětných zásahů. Pro každé Let's Play video by tak bylo nutné zkoumat, zdali konkrétní dotčení zájmů autorů bylo skutečně „nepřiměřené“. V obecné rovině jsem však toho názoru, že Let's Play tvorba by mohla splnit toto kritérium třístupňového testu.

Jako použitelné pro problematiku tvorby Let's Play videí by se ze zákonem uvedených výjimek a omezení autorského práva mohlo na první pohled jevit zejména

³⁸⁰ Viz § 29 – 39 AZ.

³⁸¹ KRÍŽ, HOLCOVÁ, KORDAČ a KŘEŠŤANOVÁ, op. cit. sub 86, s. 123.

³⁸² Srov. § 29 AZ, článek 5 odst. 5 Směrnice InfoSoc, článek 13 Dohody TRIPS a článek 9 odst. 2 Bernské úmluvy.

³⁸³ ČEPELOVÁ, Rea, op. cit. sub 318.

volné užití díla³⁸⁴, zákonná citační licence³⁸⁵, zpravodajská licence³⁸⁶, nepodstatné vedlejší užití díla³⁸⁷ a nedávno zavedená zákonná licence pro karikaturu a parodii³⁸⁸.

Volné užití díla však nepřípadá v úvahu předně kvůli tomu, že nepůjde o užití pro osobní potřebu fyzické osoby. Osobní potřebou je totiž zapotřebí rozumět užití díla v soukromí uživatele (a to v souladu s osobnostním právem na ochranu soukromí fyzické osoby a v rámci jeho výkonu), což zahrnuje i užití v rámci domácnosti (tedy i jiným jejím členem, jakož i pozvaným – tzn. individuálně určeným – hostem domácnosti).³⁸⁹ S ohledem na podstatu Let's Play videa – tedy jeho zpřístupnění skrze internet – tak nemůže být tato podmínka splněna. Rovněž by ve většině případů nedošlo ke splnění požadavku, že účelem takového užití není dosažení přímého nebo nepřímého hospodářského nebo obchodního prospěchu. V dnešní době je totiž naprostá většina Let's Play videí produkována za účelem zisku (blíže viz podkapitola 1.3 této diplomové práce).

Ani citační licence, respektive žádná z jejích forem (tzn. malá citace, velká citace či výuková a výzkumná citace) nepřichází dle mého názoru v úvahu, neboť s ohledem na charakter ryzích Let's Play videí (zachycujících celý či téměř celý průchod videohrou) nepůjde o užití:

- „pouhých“ výňatků, a to navíc ještě v odůvodněné míře³⁹⁰ (v případě netradičních Let's Play videí, které videohru v relativní krátkosti pouze představují, by však dle mého názoru bylo možné aplikovat tuto zákonnou licenci); nebo
- výňatků z díla nebo drobných celých děl pro účely kritiky nebo recenze vztahující se k takovému dílu, a to v souladu s poctivými zvyklostmi

³⁸⁴ Viz § 30 AZ a článek 5 odst. 2 písm. b) Směrnice InfoSoc.

³⁸⁵ Viz § 31 AZ a článek 5 odst. 3 písm. a), d) a o) Směrnice InfoSoc.

³⁸⁶ Viz § 34 odst. 1 písm. b) AZ a článek 5 odst. 3 písm. c) Směrnice InfoSoc.

³⁸⁷ Viz § 38c AZ a článek 5 odst. 3 písm. i) Směrnice InfoSoc.

³⁸⁸ Viz § 38g AZ, který se s účinností 20. ledna 2017 stal součástí autorského zákona na základě zákona č. 102/2017 Sb., kterým se mění zákon č. 121/2000 Sb., o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon), ve znění pozdějších předpisů; a článek 5 odst. 3 písm. k) Směrnice InfoSoc.

³⁸⁹ TELEC a TŮMA, op. cit. sub 4, s. 346.

³⁹⁰ Viz § 31 písm. a) AZ – tzv. malá citace.

a v rozsahu vyžadovaném konkrétním účelem³⁹¹ – přestože Let's Play videa obsahují prvky kritiky a recenze, nejde úplně o jejich hlavní cíl a především rozsah užití je v takovém případě až příliš široký; nebo

- při vyučování pro ilustrační účel nebo při vědeckém výzkumu^{392, 393}.

Zároveň je třeba připomenout, že základní podmínkou využití kterékoliv citační licence je vždy (pokud je to možné) uvedení jména autora (nebo osoby, pod jejímž jménem se dílo uvádí na veřejnost), názvu díla a pramene. Byť Let's Play videa obsahují označení videohry, z jejíhož průchodu byla vytvořena, a to již v samotném názvu Let's Play videa, nepovažují toto za náležité naplnění uvedené zákonné podmínky. Služby umožňující sledování Let's Play videí často umožňují propojení Let's Play videa s danou videohrou a pokud by skrze toto propojení (typicky hypertextovým odkazem) bylo možné zjistit potřebné údaje, mohla by být splněna i tato podmínky – ovšem pouze ve vztahu k videohrám, nikoliv jejím jednotlivým prvkům. Toto by mohlo být problematické zejména v kontextu nejasného přístupu ke klasifikaci videoher jako celku (zejména v kontextu dělené klasifikace)³⁹⁴.

Ani užití zpravodajské licence není aplikovatelné, neboť se dle mého názoru nemůže v případě Let's Play videí jednat o zpravodajství týkající se aktuálních událostí, natož aby docházelo k užití pouze v rozsahu odpovídajícímu informačnímu (zpravodajskému) účelu³⁹⁵. Vydání nové a videoherní komunitou velmi očekávané videohry sice může být aktuální událostí, avšak dle mého názoru toto nelze aplikovat na zaznamenávání průchodu takovou videohrou v Let's Play videu.

Aplikace nepodstatného vedlejšího užití díla, kdy do práva autorského nezasahuje ten, kdo náhodně užije dílo v souvislosti se zamýšleným hlavním užitím jiného díla nebo prvku, by mohla dopadat na některá (nikoliv však všechna!) díla využitá v Let's Play videích (ostatně lze vidět jistou paralelu s příkladem uváděným

³⁹¹ Viz § 31 písm. b) AZ – tzv. velká citace.

³⁹² Viz § 31 písm. c) AZ – tzv. výuková a výzkumná citace.

³⁹³ Srov. KRÍŽ, HOLCOVÁ, KORDAČ a KŘEŠTANOVÁ, op. cit. sub 86, s. 130-132; a TELEČEK a TŮMA, op. cit. sub 4, s. 359-363.

³⁹⁴ Blíže viz kapitola 3 této diplomové práce.

³⁹⁵ Viz § 34 odst. 1 písm. b) AZ.

v důvodové zprávě³⁹⁶ – s vedlejším užitím při natáčení filmu) – ale problémem je nejasnost ohledně ochrany videohry (jako celku a i jejích součástí). Hospodářský význam náhodně užitého díla musí být zanedbatelný pro možnost odbytu hlavního (záměrného) užití.³⁹⁷

Novelou autorského zákona došlo s účinností k 20. dubnu 2017 k zavedení³⁹⁸ licence pro karikaturu a parodii³⁹⁹, dle které do práva autorského nezasahuje ten, kdo užije dílo pro účely karikatury nebo parodie. Podle judikatury SDEU „*podstatné znaky parodie jsou, že evokuje existující dílo a přitom se od něj zřetelně liší a že je komická nebo ironická. Pojem „parodie“ ve smyslu tohoto ustanovení nemusí splňovat podmínky, podle kterých by parodie měla vykazovat původní osobitost jinak než skrze zřetelné odlišnosti od parodovaného původního díla, měla by být racionálně připsatelná jinému autorovi než samotnému autorovi původního díla, měla by se týkat samotného původního díla nebo by měla uvádět zdroj parodovaného díla.*“⁴⁰⁰ Uplatnění výjimky pro parodii v konkrétní situaci však musí respektovat přiměřenou rovnováhu mezi zájmy a právy oprávněných osob na straně jedné a svobodou projevu uživatele chráněného díla, který se dovolává výjimky pro parodii.⁴⁰¹ Byť Let's Play videa zcela jistě mohou obsahovat prvky parodie a karikatury, v jejich celku však dle mého názoru nejde uvažovat ani o této licenci – i s ohledem na požadavek respektování přiměřené rovnováhy mezi jednotlivými zájmy a právy.

5.2.2 Smluvní užití díla

Jelikož s největší pravděpodobností (i s ohledem na nejasnosti a nepřesnosti ohledně klasifikace videoher) neexistuje příslušný institut bezsmluvního užití díla, který by dopadal na Let's Play videa vcelku, a protože na „vstupu“ do Let's Play videa existuje celá spleť předmětů (potenciálně) požívajících ochrany nejen práva autorského,

³⁹⁶ Důvodová zpráva k návrhu zákona č. 216/2006 Sb., kterým se mění zákon č. 121/2000 Sb., o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon), ve znění pozdějších předpisů, a některé další zákony, op. cit. sub 336, s. 52, k § 38c.

³⁹⁷ TELEC a TŮMA, op. cit. sub 4, s. 406.

³⁹⁸ Jde o využití možnosti dané evropským právem, konkrétně čl. 5 odst. 3 písm. k) Směrnice InfoSoc.

³⁹⁹ Viz § 38g AZ.

⁴⁰⁰ Bod 33 rozsudku Soudního dvora (velkého senátu) ze dne 3. ledna 2014 Johan Deckmyn a Vrijheidsfonds VZW proti Heleně Vandersteen et al. Věc C-201/13. In: *InfoCuria* [právní informační systém]. Dostupné z: <http://curia.europa.eu/juris/document/document.jsf?text=&docid=157281&pageIndex=0&doclang=CS&mode=lst&dir=&occ=first&part=1&cid=226163>.

⁴⁰¹ Bod 34 rozsudku Soudního dvora (velkého senátu) ze dne 3. ledna 2014 Johan Deckmyn a Vrijheidsfonds VZW proti Heleně Vandersteen et al. Věc C-201/13.

ale práv souvisejících s právem autorským, lze jednoznačně a důrazně doporučit obstarání si potřebných oprávnění⁴⁰² od autorů (respektive osob oprávněných k udělení takového oprávnění⁴⁰³).

Spousta vývojářů podporuje natáčení Let's Play videí z jejich videoher – ať již z důvodu (pro ně beznákladové) propagace jejich videohry, případně snahy o dobré vztahy s jejich zákazníky (neboť represe vůči žánru Let's Play by se mohla negativně odrazit do jejich mediálního obrazu, což by v konečném důsledku mohlo uškodit prodejním číslovům, a to i u budoucích produktů). Vývojáři (respektive osoby k tomu oprávněné) tak často udělují souhlasy⁴⁰⁴ jak s využitím jejich děl pro natáčení Let's Play videí, tak i pro následné zpeněžení (monetizaci) takových videí.

V tomto ohledu může být dle mého názoru problematické, že v mnoha případech se daný Let's Player seznámí s licenčními podmínkami teprve až po zaplacení licenčních poplatků. Pro pochopení tohoto problému je nezbytné se nejdříve podívat na obvyklé způsoby uzavírání licencí v oblasti videoher.

V případě videoher převažuje distanční forma uzavírání licenčních smluv, a to především pak elektronickou formou. Stejně jako v případě licencí na užití softwaru se i v případě videoher setkáváme s následujícími způsoby uzavření licenčních smluv:

- shrink-wrap – kdy k uzavření licenční smlouvy dojde otevřením (porušením) obalu, ve kterém se fyzicky nachází datový nosič s instalačními soubory videohry a zpravidla papírová verze licenční smlouvy – je tak zjevné, že tento způsob je diskutabilní již proto, že by uživatel měl uzavřít licenční smlouvu, aniž by znal její obsah⁴⁰⁵ (a tím i ustanovení předmětné licenční smlouvy, že k jejímu uzavření dochází porušením obalu – byť lze předpokládat určité upozornění na obale);⁴⁰⁶

⁴⁰² K problematice způsobu udělení takového oprávnění viz podkapitola 6.3 této diplomové práce.

⁴⁰³ Viz § 2363 OZ.

⁴⁰⁴ Blíže viz kapitola 6 této diplomové práce.

⁴⁰⁵ DONÁT, Josef. Podkapitola 1.3.1 Licenční smlouva. In: MAISNER a kol. *Základy softwarového práva*. In: ASPI [právní informační systém]. Praha: Wolters Kluwer. ASPI_ID MN3132CZ.

⁴⁰⁶ K problematice blíže viz ŠČERBA, Tomáš. Právne aspekty shrink-wrap zmlúv. *Elektronická kontraktace v právní praxi* [online]. Právnická fakulta Masarykovy univerzity [cit. 2017-12-05]. Dostupné z: <https://is.muni.cz/elportal/estud/praf/ps09/kontraktace/web/pages/shrink-wrap.html>; a DAVIDSON, Alan. *The law of electronic commerce*. 1. vyd. Cambridge: Cambridge University Press, 2009, s. 67-68. ISBN 978-0-521-67865-0.

- click-wrap – kdy k uzavření licenční smlouvy dochází tím, že uživatel při instalaci produktu zmáčknutím tlačítka či zaškrtnutím kolonky potvrdí souhlas s licenčními podmínkami, se kterými se může ještě před udělením souhlasu seznámit buď přímo na dané obrazovce, nebo prostřednictvím prokliku zpravidla přes hypertextový odkaz⁴⁰⁷ – dle mého názoru se pak jedná o nejčastější způsob uzavírání licenčních smluv na užití videoher (obdobou tohoto způsobu pak je click-through, který však umožňuje i určitou modifikaci parametrů smlouvy uživatelem⁴⁰⁸);
- browse-wrap – kdy uživatel vyslovuje souhlas s licenčními podmínkami konkludentně, implicitně svým jednáním, tedy používáním předmětné služby za současného viditelného upozornění (typicky v hlavičce či zápatí webové stránky), že používáním dané webové stránky vyslovuje souhlas s podmínkami, kdy součástí tohoto upozornění by měl být i hypertextový odkaz na tyto podmínky⁴⁰⁹ (tento způsob uzavření pak připadá v úvahu především u videoher hraných přímo v internetovém prohlížeči).

Současná praxe funguje tak, že se uživatel ke znění licenční smlouvy dostane až po zaplacení licenčních poplatků, neboť tyto musí nejdříve zaplatit, aby mohl buď otevřít obal krabicové verze videohry (a případně zde najít vytištěné licenční podmínky) nebo zahájit proces instalace videohry (a zde se v rámci vyslovování souhlasu s licenční smlouvou seznámit i s jejím zněním). Nelze také nezmínit tzv. předobjednávku – tedy objednávku a zaplacení licenčních poplatků v časovém předstihu před samotným vydáním dané

⁴⁰⁷ K problematice blíže viz POLČÁK, Radim a kol. *Introduction to ict law (selected issues)*. Brno: Masarykova Univerzita, 2007, s. 74-78. AUBI, řada teoretická, 314. ISBN 978-80-210-4302-2; a ŠČERBA, Tomáš. Právne aspekty click-wrap zmlúv. *Elektronická kontraktace v právní praxi* [online]. Právnická fakulta Masarykovy univerzity [cit. 2017-12-05]. Dostupné z: <https://is.muni.cz/elportal/estud/praf/ps09/kontraktace/web/pages/click-wrap.html>.

⁴⁰⁸ K problematice blíže viz POLČÁK a kol., op. cit. sub 407, s. 78-80; a ŠČERBA, Tomáš. Právne aspekty click-through zmlúv. *Elektronická kontraktace v právní praxi* [online]. Právnická fakulta Masarykovy univerzity [cit. 2017-12-05]. Dostupné z: <https://is.muni.cz/elportal/estud/praf/ps09/kontraktace/web/pages/click-through.html>

⁴⁰⁹ K problematice blíže POLČÁK a kol., op. cit. sub 407, s. 81-84; a ŠČERBA, Tomáš. Právne aspekty browse-wrap zmlúv. *Elektronická kontraktace v právní praxi* [online]. Právnická fakulta Masarykovy univerzity [cit. 2017-12-05]. Dostupné z: <https://is.muni.cz/elportal/estud/praf/ps09/kontraktace/web/pages/browse-wrap.html>

videohry (tj. jejím uvedením na trh), což se týká především velmi očekávaných titulů (uživatel tak vlastně „kupuje zajíce v pytli“ – platí licenční poplatky, aniž by byla k dispozici recenze dané videohry).

Hojně diskutovaným problémem je i skutečnost, že licenční podmínky a podmínky užití bývají velmi rozsáhlé – v reálu je pak málokdo čte, což může vést k paradoxním situacím⁴¹⁰.

Pokud si tedy Let's Player pořídí nějakou videohru s očekáváním, že z jejího průchodu bude natáčet Let's Play videa, a během její instalace zjistí, že licenční podmínky zapovídají tvorbu či monetizaci Let's Play videí (což kdyby býval věděl, tak by si danou videohru nepořizoval), se dostává do překérní situace. Možnost vrácení peněží je v takové situaci značně omezená⁴¹¹ – nelze například uvažovat ani o zákonném právu na odstoupení od smlouvy uzavřené spotřebitelem distančním způsobem v zákonné lhůtě 14 dní⁴¹². Sám zákon totiž vylučuje takovéto odstoupení od smlouvy o dodávce zvukové nebo obrazové nahrávky nebo počítačového programu, pokud spotřebitel porušil jejich původní obal⁴¹³, jakož i od smlouvy o dodání digitálního obsahu⁴¹⁴ (pokud nebyl dodán na hmotném nosiči a byl dodán s předchozím výslovným souhlasem spotřebitele před uplynutím lhůty pro odstoupení od smlouvy a podnikatel před uzavřením smlouvy sdělil spotřebiteli, že v takovém případě nemá právo na odstoupení od smlouvy)⁴¹⁵.⁴¹⁶ Samozřejmě by mohlo být problematické vůbec to, zda

⁴¹⁰ Velmi známý je případ videoherního e-shopu, který do podmínek užití služby zařadil klauzuli, dle které mu zákazníci přenechali svou vlastní duši. Ze zaprodání duše byl sice umožněn opt-out, ale více jak 7 500 zákazníků (tj. 88% všech zákazníků z předmětného období) však vyslovilo souhlas s podmínkami obsahujícími uvedenou klauzuli. Viz BROWNLEE, John. GameStation EULA collects 7,500 souls from unsuspecting customers. *Geek.com* [online]. Ziff Davis, 2010 [cit. 2018-04-09]. Dostupné z: <https://www.geek.com/games/gamestation-eula-collects-7500-souls-from-unsuspecting-customers-1194091/>.

⁴¹¹ Vrácení peněží je ve videoherním průmyslu totiž obecně problematické. Velký rozruch vyvolal případ videohry No Man Sky, která se „proslavila“ tím, že zdaleka neobsahovala to, co nasliboval Sean Murray, výkonný ředitel vývojářské společnosti Hello Games – řada hráčů se pak snažila získat své peníze zpět s tím, že se stali obětí klamavé reklamy, avšak pouze s minimálním úspěchem (blíže viz DAVENPORT, James. Valve isn't making special exceptions to its refund policy for No Man's Sky. *PC Gamer* [online]. Future, 2016 [cit. 2017-12-01]. Dostupné z: <http://www.pcgamer.com/no-mans-sky-refunds/>).

⁴¹² Viz § 1829 OZ.

⁴¹³ Viz § 1837 písm. h) OZ.

⁴¹⁴ Obecně k problematice obchodování s digitálním obsahem např. viz DONÁT, Josef a TOMÍŠEK, Jan. *Právo v síti. Průvodce právem na internetu*. Praha: Nakladatelství C. H.Beck, 2016, s. 97-99 a 111-116. ISBN: 978-80-7400-610-4.

⁴¹⁵ Viz § 1837 písm. l) OZ.

daný Let's Player bude v pozici spotřebitele (pokud bude Let's Player tvořit na neamatérské úrovni za současné monetizace obsahu, tak dle mého názoru nemůže být spotřebitelem)⁴¹⁷. Na druhou stranu je třeba zmínit, že např. služba Steam (nejpopulárnější herní platforma zahrnující i videoherní obchod včetně digitální distribuce)⁴¹⁸ v tomto ohledu garantuje uživatelům širší práva než je zákonné minimum – ti totiž mohou požadovat vrácení peněz i po dodání digitálního obsahu, „*pokud od jeho zakoupení uplynulo maximálně čtrnáct dní, uživatel měl produkt, pro který byl obsah vydán, od zakoupení obsahu spuštěný maximálně dvě hodiny a obsah nebyl nijak spotřebován, změněn nebo převeden na jiný účet.*“⁴¹⁹

Podle mého názoru uvedené nedostatky v zaběhlé praxi přetrvávají v zásadě díky tomu, že pro běžného uživatele nemělo konkrétní znění licenčních podmínek zase až tak velký význam – a to např. z důvodu zákonné (a mezinárodněprávní) autorskoprávní úpravy počítačových programů, ochrany práv spotřebitelů a slabší strany (tj. včetně problematiky adhezních smluv). To vše do doby příchodu „netradičních“ uživatelů videoher, kteří se nezastavují jen u jejich hraní. Situace se začala měnit s tím, jak se začaly objevovat netradiční způsoby využití her – větší zájem o licenční podmínky tak pravděpodobně prvotně měli tvůrci tzv. machinim. Velký význam pak

⁴¹⁶ Jedná se o českou transpozici Směrnice směrnice Evropského Parlamentu a Rady 2011/83/EU ze dne 25. ledna 2011 o právech spotřebitelů, kterou se mění směrnice Rady 93/13/EHS a směrnice Evropského parlamentu a Rady 1999/44/ES a zrušuje směrnice Rady 85/577/EHS a směrnice Evropského parlamentu a Rady 97/7/ES. In: *EUR-Lex* [online právní informační systém]. Úřad pro publikace Evropské unie [cit. 2018-01-19]. Dostupné z: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/CS/TXT/?uri=CELEX%3A32011L0083> (srov. zejména její článek 16 písm. i) a písm. m)). Předmětná úprava reflektuje základní znak nehmotných statků – jejich nespoteřovatelnost (k tomuto znaku např. viz KOUKAL, Pavel. Jednotlivé instituty související s autorskoprávní problematikou užití děl internetu. In: SRSTKA, Jiří a kol. *Autorské právo a práva související: vysokoškolská učebnice*. Praha: Leges, 2017, s. 228. Student (Leges). ISBN 978-80-7502-240-0). Uvedená nehmotná plnění tak mohou být po svém poskytnutí užita a rozmnožena, aniž by plnění bylo nějak dotčeno (nebyla by vyloučena možnost dalšího uživatele naplno užít stejné plnění). Možnost odstoupení od smlouvy v daných případech by tak umožňovala široké zneužívání (např. pokud by spotřebitel po zkopírování díla pro svou osobní potřebu odstoupil v zákonné lhůtě od smlouvy) – viz HULMÁK, Milan. § 1837 [Nemožnost odstoupit od smlouvy]. In: HULMÁK, Milan a kol. *Občanský zákoník V. Závazkové právo. Obecná část (§ 1721–2054)*. Praha: Nakladatelství C. H. Beck, 2014, s. 579 a 581-582. ISBN 978-80-7400-535-0.

⁴¹⁷ Srov. § 419 a 420 OZ.

⁴¹⁸ Steam. *Živě.cz* [online]. CN Invest [cit. 2017-12-03]. Dostupné z: <https://www.zive.cz/steam/sc-856/default.aspx>.

⁴¹⁹ Srov. Steam Refund Policy. *Steam* [online]. Valve [cit. 2017-12-03]. Dostupné z: http://store.steampowered.com/steam_refunds/?l=english (jakožto součást Smlouvy o užívání služby Steam – viz její článek 1.5 – Steam Subscriber Agreement. *Steam* [online]. Valve [cit. 2017-12-03]. Dostupné z: http://store.steampowered.com/subscriber_agreement/english/?l=english); a EU Right of Withdrawal and Steam Refunds. *Steam* [online]. Valve [cit. 2017-12-03]. Dostupné z: https://support.steampowered.com/kb_article.php?ref=8620-QYAL-4516.

měl nástup popularity Let's Play videí (a především rozvoj jejich monetizace). Videoherní vývojáři a vydavatelství se tak snaží držet s dobou a často zveřejňují alespoň části licenčních podmínek, které upravují právě tvorbu (a monetizaci) videí z videoher.

Zároveň existují internetové projekty, které se snaží vést přehledy o tom, pro jaké hry platí v tomto ohledu jaká pravidla, a to s odkazem na licenční podmínky nebo prohlášení vývojáře či vydavatele.⁴²⁰ Takováto činnost je velmi záslužná a žádaná. Jako problematické však vidím to, že tyto projekty pracují především s informacemi volně dostupnými na internetu a nezahrnují i licenční podmínky, které jsou pak skutečně předloženy uživateli (zpravidla při instalaci videohry).

⁴²⁰ Např. How To Legally Use Copyrighted Games in Monetized YouTube Gaming Videos. In: *Alloy Seven* [online]. Alloy Seven, 2014, 13. 2. 2017 [cit. 2017-04-17]. Dostupné z: <http://alloyseven.tv/videocreators/75-monetize-youtube>; Company Let's Play Policies. *Who Let's Play* [online]. Who Let's Play [cit. 2017-04-17]. Dostupné z: <http://wholetsplay.com/>.

6 Rozbor současné licenční praxe

Právě s využitím zmíněných projektů, které mapují pravidla pro natáčení Let's Play videí, se v následující části pustím do rozboru současné licenční praxe. Projekt Who Let's Play v současné době eviduje informace o postoji 289 videoherních společností, a proto nejprve přistoupím k obecnému rozboru, kdy vyhodnotím souhrnné údaje, které přímo poskytuje projekt s názvem Who Let's Play⁴²¹ a projekt, který provozuje komunita Alloy Seven⁴²². V další části pak podrobněji rozeberu vybrané videoherní společnosti.

6.1 Obecný rozbor

Nejprve se zaměřím na projekt Who Let's Play, který obsahuje více videoherních společností, jakož i informací a je přehlednější (jedná se o tabulkový přehled). Z 289 videoherních společností, které projekt Who Let's Play eviduje, jich 269 umožňuje vytvářet a zveřejňovat Let's Play videa z jejich her. Z těchto 269 společností pak 198 společností dokonce umožňuje výše uvedené včetně monetizace vytvořeného, a to bez jakýchkoliv podmínek. Zbylých 71 videoherních společností si pak klade určité podmínky pro tvorbu, zveřejňování a monetizaci Let's Play videí, případně dokonce zapovídá monetizaci (zde je zajímavé, že je často rozlišován způsob monetizace obsahu – zobrazování reklam je přijímáno značně kladněji než požadování platby pro zhlédnutí videa).⁴²³

U 16 videoherních společností je pak evidováno, že možná připouští tvorbu, zveřejňování a monetizaci Let's Play videí – nejistota v jejich případě pramení například z nejasného znění podmínek a prohlášení, či dokonce vůbec chybějícího ustanovení podmínek či prohlášení (ovšem s tím, že někteří tvůrci Let's Play videí získali souhlas

⁴²¹ Company Let's Play Policies. *Who Let's Play* [online]. Who Let's Play [cit. 2017-04-17]. Dostupné z: <http://wholetsplay.com/>.

⁴²² How To Legally Use Copyrighted Games in Monetized YouTube Gaming Videos. In: *Alloy Seven* [online]. Alloy Seven, 2014, 13. 2. 2017 [cit. 2017-04-17]. Dostupné z: <http://alloyseven.tv/videocreators/75-monetize-youtube;>

⁴²³ Company Let's Play Policies. *Who Let's Play* [online]. Who Let's Play [cit. 2017-04-17]. Dostupné z: <http://wholetsplay.com/>.

po jejich dotazu např. přes email – nelze tak tvrdit, že dané společnosti kategoricky nesouhlasí s uvedenými činnostmi).⁴²⁴

Pouze 2 videoherní společnosti pak mají úplně zapovídat tvorbu, zveřejňování a monetizaci Let's Play videí. Jedna další společnost pak pravděpodobně zastává stejný postoj.⁴²⁵

Druhý projekt, který provozuje komunita Alloy Seven, člení videoherní společnosti podle toho, zda povolují či nepovolují monetizaci videí vzniklých z hraní „jejich“ videoher. Dle tohoto projektu pak 60 společností povoluje monetizaci (často za určitých podmínek) a 9 společností monetizaci nepovoluje.⁴²⁶

Dle mého názoru jde poměrně o překvapivá čísla značící pozitivní přístup videoherních společností k Let's Play tvorbě.

6.2 Podrobnější rozbor

6.2.1 Východiska

Vzhledem k tomu, že videoherních společností je velké množství a jen v projektu Who Let's Play jich je evidováno 289, pro účely tohoto podrobnějšího rozboru jsem přistoupil k výběru jen části videoherních společností. Uvažoval jsem o výběru těch videoherních společností, z jejichž videoher jsou záběry nejčastěji zveřejňovány prostřednictvím služeb YouTube a Twitch, a tedy jsou i nejpoblárnější pro Let's Play tvorbu. V takto vybraném vzorku totiž dle mého názoru nelze předpokládat výskyt videoher, u kterých si jejich vydavatelé skutečně nepřejí tvorbu, zveřejňování a monetizaci Let's Play videí – výsledky mého rozboru by tak mohly být zkreslené a nemusely by poskytnout pohled právě na zajímavou problematiku nesouhlasících nositelů práv.

⁴²⁴ Company Let's Play Policies. *Who Let's Play* [online]. Who Let's Play [cit. 2017-04-17]. Dostupné z: <http://wholetsplay.com/>.

⁴²⁵ Company Let's Play Policies. *Who Let's Play* [online]. Who Let's Play [cit. 2017-04-17]. Dostupné z: <http://wholetsplay.com/>.

⁴²⁶ How To Legally Use Copyrighted Games in Monetized YouTube Gaming Videos. In: *Alloy Seven* [online]. Alloy Seven, 2014, 13. 2. 2017 [cit. 2017-04-17]. Dostupné z: <http://alloyseven.tv/videocreators75-monetize-youtube>

K takovému závěru jsem došel vycházející z právní domněnky průměrného člověka⁴²⁷, kdy si lze těžko představit situaci, že (i) by Let's Playeri hojně zveřejňovali Let's Play videa z těch videoher, u kterých proti takovému užití příslušný nositel práv brojí, a tedy by se tito Let's Playeri i dobrovolně vystavovali reálnému riziku vyvození jejich odpovědnosti a udělení sankcí za takovéto jednání (nejen veřejnoprávních, ale i soukromoprávních nároků např. na náhradu škody a vydání bezdůvodného obohacení⁴²⁸, jakož i sankcí, které na ně mohou být uvaleny ze strany poskytovatele příslušné služby umožňující sledování Let's Play videa⁴²⁹). Zároveň si lze stěží představit, že (ii) by daní nositelé práv (v případě jejich skutečného odhodlání) proti takovému užití brojili jen slovy, nikoliv činy – a tedy že by např. neupozorňovali poskytovatele dané služby, prostřednictvím kterých by taková Let's Play videa byla sledována, na závadné jednání a obsah v rámci tzv. režimu notice and take down⁴³⁰ (kdy v případě, že se předmětný poskytoval na základě dostatečně konkrétního oznámení neodstraní údajně protiprávní obsah ze své služby, se vystavuje riziku ztráty tzv. bezpečného přístavu a možného vyvození odpovědnosti), nevyužívali by další nástroje, které jim k hájení jejich práv dané služby poskytují⁴³¹, a v krajním případě ani soudní cestou neuplatňovali zejména zápůrčí nároky, restituční nároky, nároky na přiměřené zadostiučinění, nároky na náhradu škody či nároky na vydání bezdůvodného

⁴²⁷ Viz § 4 odst. 1 OZ.

⁴²⁸ K tématu blíže viz KŘEŠŤANOVÁ, Veronika. Některé otázky k transpozici čl. 13 Směrnice o dodržování práv duševního vlastnictví – Alternativní výpočet výše majetkových nároků při porušení práv duševního vlastnictví. In: JAN, Kříž a kol. *Aktuální otázky práva autorského a práv průmyslových: Konsolidace aplikační praxe práva duševního vlastnictví se zvláštním přihlédnutím k evropskému právu*. Praha: Univerzita Karlova, Právnická fakulta, 2011, s. 63-69. ISBN 978-80-87146-56-9; a HÁLEK, Jakub. *Autorské právo a jeho porušování na internetu z pohledu škody, náhrady škody a bezdůvodného obohacení* [online]. Praha, 2015, SVOČ. Univerzita Karlova, Právnická fakulta [cit. 2017-12-10]. Dostupné z: https://moodle.prf.cuni.cz/pluginfile.php/46963/mod_data/content/3966/Jakub%20H%C3%A1lek.pdf.

⁴²⁹ Například viz Základní informace o sankcích za porušení autorských práv. *Náповěda YouTube* [online]. Google [cit. 2017-11-27]. Dostupné z: <https://support.google.com/youtube/answer/2814000?hl=cs>.

⁴³⁰ K této komplexní problematice srov. § 3 – 5 ZSIS; články 12-14 směrnice Evropského parlamentu a Rady 2000/31/ES ze dne 8. ledna 2000 o některých právních aspektech služeb informační společnosti, zejména elektronického obchodu, na vnitřním trhu ("směrnice o elektronickém obchodu"). In: *EUR-Lex* [právní informační systém]. Úřad pro publikace Evropské unie [cit. 2017-11-27]. Dostupné z: <http://eur-lex.europa.eu/legal-content/CS/TXT/?qid=1459198407922&uri=CELEX:32000L0031>; MAISNER, Martin. *Zákon o některých službách informační společnosti: komentář*. Praha: Nakladatelství C. H. Beck, 2016, s. 32-137. Beckovy komentáře. ISBN 978-80-7400-449-0; a KORBEL, František, CHOLASTA, Radim, a Alexandra MOLITORISOVÁ. *Safe harbour: vyloučení odpovědnosti poskytovatelů hostingových služeb za obsah vložený uživateli Internetu. Soudce: časopis Soudcovské unie České republiky*. Praha: Soudcovská unie České republiky, 2016, 2016(6), 9-17. ISSN 1211-5347.

⁴³¹ Např. viz Jak funguje systém Content ID. *Náповěda YouTube* [online]. Google [cit. 2017-11-27]. Dostupné z: https://support.google.com/youtube/answer/2797370?hl=cs&ref_topic=2778544.

obohacení⁴³². Reálně by se tak tyto videohry nemohly nacházet na špici žebříčků sledujících popularitu šíření závěrů z těchto videoher.

Přistoupil jsem proto k výběru videoherních společností dle jejich umístění v žebříčku Metacritic za rok 2016⁴³³, který jako hodnotící kritérium bere úspěšnost videoher daných videoherních společností u videoherních kritiků (rozřazení do kategorií pak závisí na počtu vydaných videoher). Tento výběr má na rozdíl od uživatelských recenzí výhodu v tom, že není ovlivněn případnou nevolí Let's Playerů a jejich diváků vůči videohrám, u kterých jejich vydavatel brojí proti tvorbě, zveřejňování a monetizaci Let's Play videí. Zároveň dle mého názoru můj výběr představuje reprezentativní vzorek významné části videoherního průmyslu, který může ukázat rozličné přístupy k dané problematice.

K podrobnějšímu rozboru jsem se rozhodl vybrat 11 videoherních společností, a to dle následujícího klíče:

- prvních 5 videoherních společností v kategorii velkých vydavatelství (12 a více vydaných videoher za rok 2016),
- první 3 videoherní společnosti v kategorii středně velkých vydavatelství (6 až 11 vydaných videoher za rok 2016),
- 3 videoherní společnosti dle mého vlastního výběru (divoká karta)⁴³⁴.

Dle Metacritic se v kategorii velkých vydavatelství (12 a více vydaných videoher za rok 2016) na prvních 5 příčkách umístily tyto společnosti:

- 1) Electronic Arts,
- 2) Square Enix,
- 3) Nintendo,
- 4) Sony,

⁴³² Viz § 40 AZ.

⁴³³ DIETZ, Jason. Metacritic's 7th Annual Game Publisher Rankings. *Metacritic* [online]. CBS Interactive, 2017 [cit. 2017-11-30]. Dostupné z: <http://www.metacritic.com/feature/game-publisher-rankings-for-2016-releases>.

⁴³⁴ K tomuto kritériu jsem přistoupil z důvodu, abych mohl rozebrat i nějaké zajímavé případy, na které jsem narazil, ale neprošly by prvními 2 kritérii.

5) XSEED Games (Marvelous USA).

V kategorii středních vydavatelství (6 až 11 vydaných videoher za rok 2016) se pak na prvních 3 příčkách umístily tyto společnosti:

- 1) Paradox Interactive,
- 2) Sega,
- 3) Microsoft Game Studios.

Do rozboru jsem pak na základě osobního uvážení zařadil i tyto 3 společnosti:

- 1) Bohemia Interactive (jedná se o legendární českou videoherní společnost; po zběžném průzkumu mi navíc přišlo zajímavé nastavení jejich pravidel),
- 2) Telltale Games (jedná se o nezávislou videoherní společnost, která je proslavená videohrami, které jsou zasazeny do prostředí známých komiksových, knižních, seriálových a dalších univerz⁴³⁵ a které se svou formou blíží interaktivním filmům – důraz je u těchto videoher daný především na příběh, hráč sice má významné možnosti rozhodování o tom, jakým směrem se bude ubíhat příběh, ale ve velmi lineárním pojetí, nelze tak hovořit o nějakém významném výkonu hráče; tyto videohry tak dle mého názoru představují právě hraniční případ, kdy je velmi omezena možnost Let's Playera vyvinout tvůrčí činnost),
- 3) Vlambeer (jedná se o malou videoherní společnost, u níž jsem po zběžném průzkumu identifikoval velkou vstřícnost vůči tvorbě, zveřejňování a monetizaci Let's Play videí, jakož i velmi zajímavý instrument).

K podrobnějšímu rozboru bylo proto vybráno těchto 11 výše uvedených společností.

Při podrobnějším rozboru jsem vyšel ze základní premisy, a to že rozhodným právem je právo české. Rovněž jsem v zásadě hlouběji neřešil ani problematiku

⁴³⁵ Například jde o univerza komiksu Batman, komiksu a televizního seriálu The Walking Dead (Živí mrtví), knižní ságy Písně ohně a ledu (A Song of Ice and Fire) a z nich vzešlého televizního seriálu Game of Thrones (Hra o trůny), videohry Borderlands, komiksu Fables, videohry Minecraft.

platnosti předmětných ustanovení⁴³⁶. Jedná se o podstatné zjednodušení a zkrácení celé problematiky (v žádném případě tak tento rozbor nemůže mít bez dalšího aplikační dopady na konkrétní vztahy a případy), ale s ohledem na mnohost právních řádů, ze kterých by se jinak muselo vycházet (prakticky každá licenční smlouva v této oblasti obsahuje doložku o rozhodném právu a volbu sudiště), na úroveň ochrany autorského práva dosažené na mezinárodní bázi, na rozsah a záběr diplomové práce, ale především i s ohledem na účel tohoto rozboru, kterým není vystihnout komplexně celosvětovou licenční praxi, nýbrž zachytit trendy v této oblasti, které mohou posloužit jako dobrý základ pro úvahy de lege ferenda.

Zároveň jsem se snažil používat co nejvěrněji pojmy, které jsou v daných pravidlech používány, byť vždy nemusí jít o odborně správné termíny – dle mého názoru je však tento přístup vhodný, neboť může právě i poukázat na terminologickou nepřesnost v současné praxi těchto pravidel (zapříčiněnou např. i rozdílnými právními řády a přístupy k autorskému či závazkovému právu).

6.2.2 Přední velké videoherní společnosti

Název	Electronic Arts
Forma prohlášení	Uživatelská smlouva ⁴³⁷ a prohlášení na oficiálních internetových stránkách ⁴³⁸
Pravidla ke tvorbě, zveřejňování a monetizaci Let's Play videí	Dle uživatelské smlouvy uděluje společnost osobní, omezenou, nepřenositelnou, zrušitelnou, odvolatelnou a nevýhradní licenci pro nekomerční užití mimo jiné i následujícího obsahu: software, technologie, textu, hudby, zvuků, grafiky, obrázků, videa, kódu a veškerého audiovizuálního či jiného materiálu zobrazeného v rámci herní software nebo generovaného herním softwarem. Nelze zpřístupnit, kopírovat, modifikovat nebo distribuovat jakoukoliv službu, obsah nebo oprávnění společnosti, ledaže by to bylo výslovně schváleno společností nebo povoleno zákonem.

⁴³⁶ Problémem jistě může být nedostupnost znění licenčních smluv před zaplacením licenčních poplatků, jakož i znění licenčních smluv v jiném jazyce, než jaký ovládá uživatel (otázka vůle a jejího vážného projevu)

⁴³⁷ ELECTRONIC ARTS UŽIVATELSKÁ SMLOUVA. *Electronic Arts* [online]. Electronic Arts [cit. 2017-12-10]. Dostupné z: <http://tos.ea.com/legalapp/WEBTERMS/US/cs/PC/>.

⁴³⁸ Jak si vyžádat povolení k používání obsahu od EA. *Electronic Arts* [online]. Electronic Arts, 2016 [cit. 2017-12-10]. Dostupné z: <https://help.ea.com/cs-cz/help/faq/how-to-request-permission-for-ea-games-content/>.

	<p>Uživatelská smlouva tak umožňuje tvorbu Let's Play videí, ale již ne jejich zveřejňování a monetizaci. Na oficiálních stránkách se však nachází prohlášení, dle kterého nerozporují běžné užití (dle anglického znění fair use, tedy spravedlivé použití)⁴³⁹ videí nebo snímků obrazovky na portálech pro sdílení videí, a to včetně komercializovaných kanálů na YouTube, jedná-li se o záběry z verze hry, která byla uvolněna pro veřejnost.</p> <p>Vyhrazují si však právo reagovat na jakékoliv „nevhodné“ užití obsahu od nich.</p>
Zhodnocení pravidel	<p>Problematická je formulace, že nemají námitky proti běžnému/spravedlivému užití – tedy tzv. fair use⁴⁴⁰. Předně tato doktrína zdaleka není uznávána právními řády všech zemí (a v zemích, kde je uznávána, tak by této společnosti ani nezbývalo nic jiného, než ji respektovat, neboť jde o jakousi obdobu zákonných licencí). Dále je otázkou, zda by konkrétní Let's Play video vůbec splňovalo podmínky aplikace principu fair use (uvažujeme-li např. o koncepci fair use dle práva USA). Rovněž je – z pohledu Let's Playerů – velmi problematické posouzení toho, co je „nevhodným“ užitím (jedná se tak o ustanovení umožňující velkou libovůli společnosti).</p> <p>V zásadě však lze vytušit kladný postoj ke tvorbě, zveřejňování a běžné monetizaci Let's Play videí (společnost si ale pojistila „zadní vrátka“). Problematická je i neomezená možnost odvolatelnosti souhlasu (což je sice pochopitelné z pohledu videoherní společnosti, ale tvůrci Let's Play videí jsou ponecháni bez jakékoliv právní jistoty). Velký problém však vidím ve skutečnosti, že z uživatelské smlouvy vyplývá něco úplně jiného, než z oficiálního prohlášení ohledně povolování používání obsahu společnosti.</p>

Název	Square Enix
Forma prohlášení	Obecná pravidla užívání zveřejněná na internetových stránkách ⁴⁴¹

⁴³⁹ How to request permission to use EA content. *Electronic Arts* [online]. Electronic Arts, 2016 [cit. 2017-12-10]. Dostupné z: <https://help.ea.com/en-us/help/faq/how-to-request-permission-for-ea-games-content/>.

⁴⁴⁰ K této doktríně blíže viz podkapitola 7.5 této diplomové práce.

⁴⁴¹ Square Enix Material Usage Policy. *SQUARE ENIX* [online]. SQUARE ENIX [cit. 2017-12-11]. Dostupné z: <https://na.square-enix.com/en/documents/materialusagepolicy>.
Dle mého názoru mohou ale být i součástí licenční smlouvy (byť např. odkazem na ně), se kterou se uděluje souhlas při instalaci videohry. Nasvědčuje tomu fakt, že jedny ze speciálních pravidel (pro videohru Final Fantasy XIV), které jsou veřejně k dispozici, jsou sepsány ve formě licenční smlouvy (FINAL FANTASY® XIV Materials Usage License. *SQUARE ENIX* [online]. SQUARE ENIX [cit. 2017-12-11]. Dostupné z: <http://support.na.square-enix.com/rule.php?id=5382&la=1&tag=authc>).

<p>Pravidla ke tvorbě, zveřejňování a monetizaci Let's Play videí</p>	<p>Tato společnost rozlišuje pravidla pro videohry vyvíjené v Japonsku⁴⁴² (neužijí se jejich obecná pravidla, pro každý titul tak platí pravidla speciální) a pro videohry vyvíjené jinde (použijí se obecná pravidla).⁴⁴³</p> <p>Obecná pravidla obsahují ustanovení, dle kterého si vyhrazují právo rozporovat jakékoliv užití „jejich“ materiálu čistě na základě jejich libovůle. Naprostá většina obecných pravidel se pak skládá z příkladů, které mohou ovlivnit rozhodnutí společnosti zapovědět dané užití. Vyžadují tak především:</p> <ul style="list-style-type: none"> • nekomerční užití (povolují však monetizaci díky zobrazování reklam skrze partnerské programy jako jsou YouTube.com, Twitch.tv, Ustream.tv a další); • užít pouze jejich hudbu (upozorňují na to, že se v jejich videohrách často vyskytuje i hudba 3. osob, k jejímuž užití nemohou udělovat licence – podlicence); • „vedení zásluh“ (z opatrnosti požadují uvedení tzv. copyrightové výhrady⁴⁴⁴ – „© Square Enix“); • nezveřejňování neoficiálních (tj. i uniklých) záběrů před datem samotného vydání videohry; • žádné vyjádření klíčových částí děje (tzv. spoilery) – walk-through videa jsou však v zásadě uznávány, ale záběry z poslední hodiny ze hry by neměly být zveřejněny dříve než jeden týden po oficiálním vydání videohry; • nesmí dojít k neoprávněnému užití či kopírování (poměrně vágní, ale míří primárně na ochranu „počítačového programu“ videohry); • musí být zřejmé, že jde o neoficiální video (tj. že jimi není sponzorováno a ani vytvářeno na jejich popud); • nesmí dojít k rozdělování jednotlivých složek (hlasů, hudby, vizuální složky atd.) a jejich samostatnému šíření; • nesmí být užity jejich ochranné známky (s výjimkou uvedení skutečnosti, že se uživatelem vytvořené video týká právě jejich videohry); • uživatelem vytvořené video nesmí být útočné (nejsou tak tolerována užití, která jsou rasistická, sexistická, homofobní, zobrazují nahotu, jsou nenávistná nebo jinak nevhodná či nelegální); • nesmí dojít k míchání „jejich“ materiálů s materiály jiných vydavatelů.
<p>Zhodnocení pravidel</p>	<p>Silně problematická je naprostá libovůle společnosti při posuzování, zda bude rozporovat dané užití. Kladně lze hodnotit demonstrativní</p>

⁴⁴² Speciální pravidla tak platí např. pro velmi populární sérii Final Fantasy.

⁴⁴³ Z důvodu rozsahu diplomové práce a mnohosti daných speciálních pravidel se dále zaměřením právě pouze na obecná pravidla.

⁴⁴⁴ Ke copyrightové výhradě či doložce blíže viz např. SRSTKA, Jiří. Pojem autorské dílo a autor. In: SRSTKA, Jiří a kol., op. cit. sub 157, s. 69.

	<p>výčet podmínek a jejich znění – na druhou stranu je však velmi problematické, že nejsou závazné.</p> <p>S ohledem na formu prohlášení je pak i otázkou, co skutečně obsahuje licenční smlouva, se kterou uživatel vyslovuje souhlas při instalaci videohry.</p> <p>V zásadě však lze vytušit kladný postoj ke tvorbě, zveřejňování a běžné monetizaci Let's Play videí (společnost si ale podstatně pojistila „zadní vrátka“).</p>
--	---

Název	Nintendo
Forma prohlášení	Licenční smlouva ⁴⁴⁵
Pravidla ke tvorbě, zveřejňování a monetizaci Let's Play videí	<p>Podmínkou je účast v „Nintendo Creators Program“, a to skrze uzavření licenční smlouvy.</p> <p>Na jejím základě je pak uživateli udělena omezená, nevýhradní, nepřenositelná licence k užití postav, obrázků a předmětů duševního vlastnictví označených či popsanych společností „čas od času“ na internetových stránkách Nintendo Creators Program. Licence je však udělena pouze pro zveřejnění videí, vzniklých za použití jakéhokoliv definovaného obsahu, ke kterému má práva společnost (včetně licencí od 3. osob), v rámci služby YouTube.</p> <p>Uživatel pak uděluje společnosti časově neomezenou, celosvětovou, nevýhradní, bezúplatnou, přenositelnou licenci k užití, rozmnožování, rozšiřování, vystavování, vysílání, veřejnému předvádění, zpracování, adaptování, zpřístupňování a upravení uživatelových videí obsahujících definovaný obsah, ke kterému má práva společnost, pro účely propagace, reklamy a marketingu Nintendo Creators Programu a hardwaru, softwaru, produktů a služeb společnosti.</p> <p>Podstatné pak je, že příjmy z monetizace uživatelem vytvořených videí plynou ze služby YouTube nejdříve společnosti Nintendo, a ta se následně podělí o určitou část těchto příjmů i s uživatelem. Procentuální podíl uživatele pak určuje sama společnost Nintendo a může být podroben změnám v průběhu času.</p> <p>Licenční podmínky pak obsahují řadu dalších ustanovení a podmínek.</p>

⁴⁴⁵ Nintendo Creators Program End User License Agreement. *Nintendo Creators Program* [online]. Nintendo [cit. 2017-12-12]. Dostupné z: <https://r.ncp.nintendo.net/terms/>.

	<p>Za velmi významné pak lze označit, že společnost Nintendo je oprávněna k tomu, aby licenční smlouvu (či jakoukoliv její část) kdykoliv ukončila, a to z právních, technických či komerčních důvodů. V případě ukončení licenční smlouvy (z jakéhokoliv důvodu) pak uživatel ztrácí licenci k užití definovaného obsahu a ztrácí nárok na jakékoliv relevantní příjmy z reklamy. V případě žádosti společnosti pak dokonce může mít povinnost neprodleně odstranit předmětná videa.</p>
Zhodnocení pravidel	<p>Jedná se o unikátní systém, kdy společnost v rámci služby YouTube umožňuje zveřejňování i monetizaci Let's Play videí, ale příjmy plynou primárně jí a ona pak rozhoduje, jakou část dostane tvůrce videa.</p> <p>Z pohledu právní jistoty je příznivé, že se jedná o precizní licenční smlouvu (a ne pouhé jednostranné prohlášení např. na sociálních sítích), ale je nastavená silně ve prospěch společnosti a umožňuje jí takové jednostranné zásahy, že v případě uživatele rozhodně nemůžeme hovořit o právní jistotě. Je tak otázkou, zda takováto licenční smlouva ob stojí z pohledu ochrany slabší smluvní strany.</p>

Název	Sony
Forma prohlášení	Žádná (v historii se ale vyskytly případy individuálního povolení udělené pracovníky zákaznické podpory) ⁴⁴⁶
Pravidla ke tvorbě, zveřejňování a monetizaci Let's Play videí	Žádná konkrétní pravidla. Ze znění licenční smlouvy pro koncové uživatele ⁴⁴⁷ však lze dovodit, že Let's Play videa pravděpodobně nelze zveřejňovat, natož monetizovat bez udělení licence ze strany společnosti.
Zhodnocení pravidel	Je pozitivní, že je k dispozici znění licenční smlouvy pro koncové uživatele. Bohužel vůbec nereflktuje trend Let's Play videí, a to ani v rámci nějakých speciálních pravidel či prohlášení. Mlčení ze strany takto velké a významné společnosti je zcela jistě nežádoucí jev.

⁴⁴⁶ Sony Computer Entertainment - YouTube Policy? *YTalk* [online]. [cit. 2017-12-12]. Dostupné z: <http://yttalk.com/threads/sony-computer-entertainment-youtube-policy.135440/>.

⁴⁴⁷ LICENČNÍ SMLOUVA PRO KONCOVÉ UŽIVATELE. *Sony Global - Digital Imaging - END-USER LICENSE AGREEMENT* [online]. Sony [cit. 2017-12-12]. Dostupné z: <https://www.sony.net/Products/di/country/app/eula/cs.html>.

Název	XSEED Games (Marvelous USA)
Forma prohlášení	Příspěvek zaměstnance (admina) na oficiálním fóru ⁴⁴⁸
Pravidla ke tvorbě, zveřejňování a monetizaci Let's Play videí	Tvorba a zveřejňování Let's Play videí je v zásadě v pořádku, monetizace je však zapovězena (otázkou však je, zda včetně příjmů z reklam skrze YouTube partnerský program).
Zhodnocení pravidel	Mlčení (respektive absence jasného prohlášení či pravidel) ze strany takto velké a významné společnosti je zcela jistě nežádoucí jev. Samozřejmě je zde možnost, že existuje určitá úprava v licenční smlouvě, se kterou uživatel souhlasí při instalaci videohry.

6.2.3 Přední středně velké videoherní společnosti

Název	Paradox Interactive
Forma prohlášení	Prohlášení na oficiálních stránkách ⁴⁴⁹ a na oficiálním fóru, a to včetně naskenovaného prohlášení s otiskem razítka ⁴⁵⁰
Pravidla ke tvorbě, zveřejňování a monetizaci Let's Play videí	Společnost výslovně umožňuje uživatelům tvorbu, zveřejňování a monetizaci Let's Play videí (oprávnění se však nevztahuje na některé, označené hudební nahrávky). Podmínkou je užití i vlastního originálního obsahu – nelze pouze kopírovat obsah z jejich videoher. V popisu videa by měla být uvedena copyrightová výhrada v následujícím tvaru: „[Game] Copyright © Paradox Interactive AB. www.paradoxplaza.com“. Pokud je využívána i hudba obsažená ve videohře, měly by být připsány i zásluhy skladateli a výkonnému umělci. Oprávnění k monetizaci může být v čase podrobeno určitým změnám.

⁴⁴⁸ Marvelous Entertainment Inc Online Video Policy. *XSEED Games Forum* [online]. [cit. 2017-12-12]. Dostupné z: <http://www.xseedgames.com/forum/index.php?threads/marvelous-entertainment-inc-online-video-policy.27971/>.

⁴⁴⁹ Let's Play Policy. *Paradox Interactive* [online]. Paradox Interactive, 2017 [cit. 2017-12-12]. Dostupné z: <https://www.paradoxplaza.com/letsplay-static-info-ca.html>.

⁴⁵⁰ Monetizing from Youtube videos containing Paradox Interactive material! *Paradox Interactive Forums* [online]. [cit. 2017-12-12]. Dostupné z: <https://forum.paradoxplaza.com/forum/index.php?threads/updated-24-05-17-monetizing-from-youtube-videos-containing-paradox-interactive-material.671169/>.

Zhodnocení pravidel	Jedná se o jedny z nejpříznivějších pravidel pro tvůrce Let's Play videí. Příspěvky na oficiálním fóru svědčí o snaze společnosti o co největší komfort Let's Playerů (rychlé úpravy prohlášení tak, aby bylo v případě sporů bezproblémově akceptovatelné nejvýznamnějšími službami). Pozitivní je i dostatečně konkrétní označení hudebních děl, k nimž nemohou udělit podlicenci. Jistým rizikem ale může být možnost změnit pravidla ohledně monetizace videí. Otázkou je pak i znění licenční smlouvy pro koncového uživatele videohry, která však není veřejně dostupná.
---------------------	--

Název	Sega
Forma prohlášení	Prohlášení na oficiálních stránkách ⁴⁵¹
Pravidla ke tvorbě, zveřejňování a monetizaci Let's Play videí	<p>Zveřejněná pravidla se týkají pouze série Total War, k ostatním videohrám bohužel tato společnost mlčí. Smlouva pro koncové uživatele⁴⁵² problematiku Let's Play videí výslovně neřeší.</p> <p>Společnost umožňuje jednotlivcům pořizování a zveřejňování (prostřednictvím bezplatně a veřejně přístupných médií nebo služeb – jako je YouTube) záběrů z předmětných videoher, a to pro neziskové/nekomerční účely, které nejsou spojeny s politickými, náboženskými či charitativními hnutími.</p> <p>Požadují zmínění (přímo ve videu, v poznámkách či komentářích), že se nejedná o oficiální video, jakož i uvedení hypertextového odkazu na stránky www.totalwar.com.</p> <p>Monetizace je však zapovězena, ledaže dojde k uzavření odpovídající licenční smlouvy. Bližší informace bohužel nejsou veřejně dostupné, vyjednávání o licenční smlouvě se vede s obchodním licenčním oddělením společnosti.</p>
Zhodnocení pravidel	<p>Mlčení ohledně jiných videoher, než těch ze série Total War, ze strany velké a významné společnosti je zcela jistě nežádoucí jev. Je pozitivní, že je veřejně přístupná licenční smlouva pro koncového uživatele, ale předmětnou problematiku vůbec neřeší.</p> <p>Pravidla uvedená pro sérii Total War jsou co do tvorby a zveřejňování Let's Play videí přívětivá pro Let's Playery, problémem však může být</p>

⁴⁵¹ Using Total War Footage in Your Own Fan-Made Videos and 'Let's Plays'. *Knowledge Base* [online]. SEGA [cit. 2017-12-12]. Dostupné z: <https://support.sega.co.uk/hc/en-us/articles/201558211>.

⁴⁵² END USER LICENSE AGREEMENT. *SEGA* [online]. SEGA [cit. 2017-12-12]. Dostupné z: <http://www.sega.com/EULA>.

	monetizace, kdy výsledek závisí na vyjednávání s obchodním licenčním oddělením a zároveň jde o netransparentní krok.
--	--

Název	Microsoft Game Studios
Forma prohlášení	Obecná pravidla užívání herního obsahu, zveřejněná na oficiálních stránkách ⁴⁵³
Pravidla ke tvorbě, zveřejňování a monetizaci Let's Play videí	<p>Obecná pravidla se vztahují na veškeré videohry nebo videoherní obsah vydaný či vlastněný společností, ke kterému disponuje společnost autorskými právy, ochrannými známkami či jinými právy duševního vlastnictví. Tato obecná pravidla se však výslovně nevztahují na videohru Minecraft, pro kterou platí speciální pokyny⁴⁵⁴.</p> <p>Dle obecných pravidel je uživatelům udělena osobní, nevýhradní, nepřenosná, odvolatelná, omezená licence s vyloučením možnosti udělovat podlicence⁴⁵⁵, a to pro užití a zobrazování videoherního obsahu a ke tvorbě odvozených děl založených na videoherním obsahu – striktně pro osobní, nekomerční užití. Společnost má právo odvolat tuto licenci kdykoliv a z jakéhokoliv důvodu s vyloučením jakékoliv odpovědnosti vůči uživateli. Zároveň má právo čas od času upravit dané licenční podmínky.</p> <p>Společnost vyžaduje uvedení copyrightové výhrady následujícího znění: „[Název hry Microsoft] © Microsoft Corporation. [Název vaší položky⁴⁵⁶] byl/a vytvořen/a v rámci „Pravidel používání herního obsahu“⁴⁵⁷ společnosti Microsoft pomocí prostředků z [Název hry Microsoft] a není podporován/a nebo jakkoliv spojen/a se společností Microsoft.“</p> <p>Obecná pravidla pak přináší řadu konkrétních pravidel, která udělenou licenci dále omezují, jako poskytují i určité výjimky. Jedná se především o následující:</p> <ul style="list-style-type: none"> • videoherní obsah nesmí být užit k vytváření výtvorů, které jsou

⁴⁵³ Game Content Usage Rules. *Microsoft - Official Home Page* [online]. 2015 [cit. 2017-12-12]. Dostupné z: <https://www.xbox.com/en-us/developers/rules>.

⁴⁵⁴ BRAND AND ASSET USAGE GUIDELINES FOR OUR GAMES. *Mojang* [online]. Mojang, 2015 [cit. 2017-12-12]. Dostupné z: https://account.mojang.com/documents/brand_guidelines.

⁴⁵⁵ V českém znění obecných pravidel (Pravidla využívání herního obsahu. *Oficiální domovská stránka Microsoft* [online]. 2015 [cit. 2017-12-12]. Dostupné z: <https://www.xbox.com/cs-CZ/developers/rules>) však toto omezení výslovně chybí, lze jej však dovodit z celkového znění těchto pravidel, v případě českého práva pak pochopitelně i z ustanovení § 2636 OZ. Jedná se však o dobrou připomínku problémů spojených s globálností digitálního prostředí.

⁴⁵⁶ České znění hovoří o „položkách“, dle mého názoru je přiléhavější slovo „výtvor“.

⁴⁵⁷ Součástí nebo u copyrightové výhrady musí být i hypertextový odkaz na tato obecná pravidla.

	<p>pornografické, lascivní, obscénní, vulgární, diskriminační (na základě rasy, víry, pohlaví, sexuální orientace apod.), nelegální, nenávistné, podporující násilí, užívání drog nebo nelegální činnosti, podporující zločiny proti lidskosti, genocidu nebo mučení nebo jsou jiným způsobem diskutabilní; skutečnost, zda je výtvar „diskutabilní“ záleží zcela na společnosti (lze očekávat, že společnost bude „znepokojena“, pokud významné množství osob v herní komunitě nebo na veřejnosti nahlásí obsah jako urážlivý);</p> <ul style="list-style-type: none"> • uživatelům je zakázáno prodávat nebo jiným způsobem získávat „kompenzaci“ za jejich výtvary, včetně reklamy umístěné ve výtvorech – uživatelé tak nesmí účtovat peníze výměnou za výtvary, vystavovat je na stránce, která vyžaduje předplatné nebo další poplatky k prohlížení výtvaru nebo je vystavovat na stránce, kterou uživatel používá k prodeji dalších položek či služeb (i když nemají nic společného s herním obsahem nebo společností Microsoft) – výjimkou z tohoto zákazu však je zpřístupnění na síti YouTube nebo Twitch a účast v programech na těchto stránkách, které umožňují uživatelům vydělávat na reklamách zobrazených ve spojení s jejich výtvary; další výjimkou je, že výtvar lze použít na stránce, kde uživatel žádá o dobrovolné dary; • tato obecná pravidla musí dodržovat i všechny osoby, které výtvar používají po jeho vytvoření a distribuci; • uživatelům je zakázáno uzavírat smlouvy (buť by byly bezúplatné) s jinými subjekty ohledně exkluzivní distribuce výtvaru; • k využití videoherního obsahu k propagaci komerčního podnikání (třeba i jen komerční webové stránky) je nezbytné speciální povolení, které může být uděleno jen osobě, které byla udělena komerční licence – takové speciální povolení však nebylo společností doposud nikomu uděleno; • hudební skladby nebo zvukové efekty jsou ve videohrách často užity na základě licencí od 3. osob – společnost tak vždy nemusí mít oprávnění udělit uživatelům podlicenci k užití těchto hudebních skladeb a zvukových efektů (společnost však uvádí, že bude podávat informace o tom, zda disponuje potřebnými právy i pro udělení podlicencí); • nesmí být používána žádná registrovaná loga nebo názvy společnosti Microsoft způsoby popsány na internetových stránkách odkazovaných www.microsoft.com/trademarks; výtvary navíc nesmí ve svých názvech využívat názvy videoher Microsoft, aby nevzbuzovaly dojem, že společnost Microsoft je zdrojem daného výtvaru nebo daný schvaluje či podporuje (výtvary, které pouze odkazují na názvy, jsou však v pořádku – např. „Let’s Play Forza Motorsport 5“ nebo „Tipy a strategie pro Halo 5“); ve stejném duchu nesmí být používána skutečná loga z videohry Microsoftu jako součást log výtvarů.
--	--

Zhodnocení pravidel	<p>Dle mého názoru jde o precizní pravidla, která umožňují tvorbu, zveřejňování a monetizaci Let's Play videí za současné vysoké ochrany práv společnosti. Velmi problematické však je, že společnost má právo odvolat licenci kdykoliv a z jakéhokoliv důvodu s vyloučením jakékoliv odpovědnosti vůči uživateli, jakož i právo libovolně upravit licenční podmínky. Problematické také je, že posouzení Let's Play videa jako „diskutabilního“ záleží zcela na společnosti.</p> <p>Pozitivně hodnotím snahu informovat o možnosti udělit podlicenci ke konkrétním hudebním skladbám a zvukovým efektům (a tedy i nemožnosti užít ostatní skladby a efekty při tvorbě, zveřejňování a monetizaci Let's Play videí).</p>
---------------------	--

6.2.4 Osobní výběr

Název	Bohemia Interactive
Forma prohlášení	Pravidla používání obsahu ⁴⁵⁸ , oficiální prohlášení na oficiálních stránkách ⁴⁵⁹ a licenční smlouva pro koncového uživatele ⁴⁶⁰
Pravidla ke tvorbě, zveřejňování a monetizaci Let's Play videí	<p>Tato společnost uděluje uživateli v licenční smlouvě pro koncového uživatele omezenou, nevýhradní licenci a právo k instalaci a užití videohry (což zahrnuje i veškeré názvy, počítačový kód, náměty, objekty, jména postav, příběhy, lokace, umělecká díla, animace, zvuky, hudební skladby, audiovizuální efekty, modus operandi atd.) pro osobní užití. Bez předchozího souhlasu nesmí uživatel užít videohru např. kopírováním, rozmnožováním, pozměňováním a vytvářením odvozených děl.</p> <p>Za takový předchozí souhlas lze pak dle mého názoru považovat Pravidla používání obsahu. Na jejich základě je pak uživateli umožněno vytvářet Let's Play videa a zveřejňovat je na internetové stránky (např. i do služby YouTube). Monetizace takovýchto videí je pak povolena pod podmínkou, že uživatelem přidaný obsah k záběrům z videohry je dostatečným množstvím přidané práce či obsahu, aby</p>

⁴⁵⁸ Game Content Usage Rules. *Bohemia Interactive* [online]. Bohemia Interactive [cit. 2017-12-13]. Dostupné z: <https://www.bistudio.com/community/game-content-usage-rules>.

⁴⁵⁹ Srov. YouTube Monetization Permission. *Bohemia Interactive* [online]. Bohemia Interactive [cit. 2017-12-12]. Dostupné z: <https://www.bistudio.com/community/game-content-usage-rules/monetization-youtube>; Twitch Monetization Permission. *Bohemia Interactive* [online]. Bohemia Interactive [cit. 2017-12-12]. Dostupné z: <https://www.bistudio.com/community/game-content-usage-rules/monetization-twitch>; Vimeo Monetization Permission. *Bohemia Interactive* [online]. Bohemia Interactive [cit. 2017-12-12]. Dostupné z: <https://www.bistudio.com/community/game-content-usage-rules/monetization-vimeo>.

⁴⁶⁰ Např. pro videohry Arma 3 a DayZ – Srov. Arma 3/Dayz End User License Agreement. *Bohemia Interactive* [online]. Bohemia Interactive [cit. 2017-12-12]. Dostupné z: <https://www.bistudio.com/community/licenses/arma3-end-user-license>.

	<p>ospravedlnil monetizace takového uživateleova výtvoru. Zároveň je připuštěna možnost pobírat dobrovolné příspěvky – není to považováno za komerční užití (dobrovolný příspěvek ale nesmí být zastřenou přímou platbou za obsah).</p> <p>Nelze však videoherní obsah užít k vytvoření obscénního, nenávistného, urážlivého či rasistického obsahu. Společnost je pak tím, kdo rozhoduje, co je v tomto ohledu již nepřijatelné.</p> <p>Společnost rovněž zmiňuje problematiku hudebních skladeb a možnosti jejich užití uživateli.</p> <p>Pro monetizace Let's Play videí v rámci služeb YouTube, Twitch a Vimeo dokonce společnost poskytla formalizované prohlášení, dle kterého uděluje jakékoliv 3. osobě osobní, nevýhradní, nepřenosné povolení (sic!) k užití a zobrazení videoherního obsahu a k vytvoření odvozených děl založených na audio a videu zachyceného/nahraného z videoherního obsahu, a to na stránkách příslušné služby, a to k celosvětovému komerčnímu užití za následujících podmínek:</p> <ul style="list-style-type: none"> • v popisku díla dojde k uvedení následující copyrightové výhrady: "This video was created using content of Bohemia Interactive a.s." // "Copyright © 2016 Bohemia Interactive a.s. All rights reserved." // "See www.bistudio.com for more information." (pro hru DAYZ pak první řádek zní: „This video was created using content of Bohemia Interactive a.s. and content created by Dean Hall“); • lze získat peněžní příjmy za užití videí z videoher společnosti, např. umístěním reklam, za podmínky, že uživatel současně přidává vlastní unikátní obsah do videa jako např. audio komentář; obsah přidaný uživatelem musí být dostatečný, aby ospravedlnilo a mělo smysl, že za něj někdo zaplatí a že za něj uživatel dostane zapláceno. <p>Společnost si vyhradila právo kdykoliv a na základě svého uvážení změnit či zrušit dané povolení.</p>
<p>Zhodnocení pravidel</p>	<p>Společnost se zjevně snaží vycházet fanouškům vstříc, kdy v jejich prospěch řeší nejen problematiku Let's Play videí, ale také např. modifikací a provozování serverů. Zároveň oceňuji transparentnost, když jsou uvedené dokumenty volně k dispozici (jen se obávám, že nejsou veřejné licenční smlouvy pro koncové uživatele pro všechny jejich videohry).</p> <p>Formalizované prohlášení lze jen vítat (usnadňuje uživatelům prokazovat oprávněnost užití), o to více je však mrzuté, že Pravidla používání obsahu jsou nepřehledná, a to navzdory tomu, že svým způsobem modifikují licenční smlouvu pro koncového uživatele. Zároveň je rizikem, že společnost může libovolně měnit či zrušit povolení k užití a monetizaci.</p>

Název	Telltale Games
Forma prohlášení	Příspěvek na oficiálním fóru ⁴⁶¹
Pravidla ke tvorbě, zveřejňování a monetizaci Let's Play videí	Zaměstnanec společnosti v rámci příspěvku na oficiálním fóru sdělil, že umožňují tvorbu a zveřejňování Let's Play videí, ale (po konzultaci s nadřízenými) zapovídají jejich monetizaci.
Zhodnocení pravidel	Bohužel nejsou veřejně přístupné licenční smlouvy pro koncové zákazníky. Příspěvek na oficiálním fóru, který je navíc z roku 2012, je dle mého názoru nedostatečný a nehodný takovéto společnosti.

Název	Vlambeer
Forma prohlášení	Generátor licencí ⁴⁶²
Pravidla ke tvorbě, zveřejňování a monetizaci Let's Play videí	<p>Komukoliv, kdo uvede své jméno, je vygenerována licence k monetizování videí z videoher vytvořených společností. Vedle tohoto konceptu jako takového je zajímavé i použití jazyku, který paroduje právníké dokumenty. Licence je tak platná retroaktivně od vzniku služby, jejímž prostřednictvím má být video monetizováno, do odvolání, jinak však až „do konce času nebo příchodu apokalypsy“. Licence je pak dále „neomezená na jakékoliv území, planetu, sluneční systém, vesmír či hypotetickou alternativní realitu“. Licence je udělena i pro komerční účely. Společnost totiž tvrdí, že je dobré, když lidé šíří názory ohledně jejich videoher. Jde o bezplatný marketing, ale zároveň i dobrý zlepšovák nálady, pokud se cítí trochu demotivování – sledování lidí, jak hrají jejich hry, jim vlévá energii do žil. Společnost je „úplně v pohodě“ s tím, že někdo Let's Play tvorbou získá pár haléřů či nechutně zbohatne.</p> <p>Společnost si však vyhradila právo kdykoliv odvolat tuto licenci.</p>
Zhodnocení pravidel	Velmi oceňuji koncept generátoru licencí, který je možnou (a zajímavou) alternativou k veřejným licencím.

⁴⁶¹ YouTube Permission. *Telltale Community* [online]. Telltale [cit. 2017-12-12]. Dostupné z https://telltale.com/community/discussion/comment/732716/#Comment_732716.

⁴⁶² Vlambeer Video Monetization permission. *Vlambeer – Bringing back arcade since 1985* [online]. Vlambeer [cit. 2017-12-12]. Dostupné z: [http://vlambeer.com/monetizethat\\$hit/](http://vlambeer.com/monetizethat$hit/).

6.3 Zhodnocení

Z podrobnějšího rozboru vyplynulo, že neexistuje ustálená jednotná praxe mezi videoherními společnostmi. Tvorba Let's Play videí pro osobní užití dle mého názoru není vůbec sporná otázka. V případě jejich následného zveřejnění prostřednictvím internetu už se můžeme setkat s určitými restrikcemi. Kamenem úrazu pak je případná monetizace. Poměrně zajímavé je, že ve videoherní oblasti pojem monetizace či komerční užití nezahrnuje ty nejběžnější příjmy z Let's Play tvorby – příjmy z reklam získávané prostřednictvím služeb umožňujících sledování Let's Play videí.

Za problematické (byť z úhlu pohledu videoherních společností pochopitelné a vítané) považuji zakotvení možnosti libovolného odvolání předmětných souhlasů, neboť naráží na právní jistotu a legitimní očekávání Let's Playerů. Relevance tohoto problému vyvstala najevo i v případě již zmíněného Let's Playera Pewdiepie – ten při videoherním streamu z videohry PlayerUnknown's Battlegrounds v zápalu hry pronesl vůči svému protivníkovi řadu urážek, včetně anglického ekvivalentu slova „negr“. Uvedené vyvolalo bouřlivou reakci, a to i u videoherní společnosti stojící za videohrou Firewatch, z níž Pewdiepie v minulosti natáčel sérii Let's Play videí. Tato videoherní společnost pak učinila vůči službě YouTube, kde se nacházela předmětná série Let's Play videí, oznámení o výskytu protiprávního obsahu (tzv. takedown notice) a předmětná Let's Play videa Pewdiepie z videohry Firewatch byla stažena ze služby YouTube.⁴⁶³

Velmi mě překvapil (a považuji to za velmi zásadní problém) způsob, který videoherní společnosti využívají pro udělení souhlasu s tvorbou, zveřejňováním a monetizací Let's Play videí. V žádném případě se nejednalo přímo o součást licenční smlouvy, se kterou vyslovuje souhlas uživatel zpravidla při instalaci videohry.

Teoreticky by v některých případech šlo uvažovat o aplikaci institutu neadresného návrhu licenční smlouvy (dle kterého je podáním návrhu na uzavření smlouvy i to, směřuje-li projev vůle vůči neurčitému počtu osob)⁴⁶⁴. Obsah smlouvy

⁴⁶³ MATULEF, Jeffrey. Firewatch dev threatens Pewdiepie video takedown, following YouTube star's use of N-word. *Eurogamer* [online]. Gamer Network, 2017 [cit. 2018-04-11]. Dostupné z: <https://www.eurogamer.net/articles/2017-09-10-pewdiepie-issued-dmca-takedown-following-his-use-of-the-n-word-on-stream>.

⁴⁶⁴ Viz § 2373 OZ.

nebo jeho část lze v takovém případě určit také odkazem na licenční podmínky, jež jsou stranám známé nebo veřejně dostupné.⁴⁶⁵ Osoba, která má v úmyslu návrh přijmout, může vyjádřit souhlas s návrhem na uzavření smlouvy provedením určitého úkonu bez vyrozumění navrhovatele (s přihlédnutím k obsahu návrhu nebo praxi, kterou strany mezi sebou zavedly, nebo zvyklostem), zejména poskytnutím nebo přijetím plnění. V takovém případě je přijetí návrhu účinné v okamžiku, kdy byl tento úkon učiněn.⁴⁶⁶ Předmětné ustanovení především reaguje na specifika internetového prostředí a potřebu sjednávání licenčních smluv např. pro užití počítačových programů. Návrh musí splňovat náležitosti právního jednání⁴⁶⁷ a musí být zřejmý projev vůle poskytovatele licence, že se obrací na neurčitý okruh osob s návrhem na uzavření smlouvy.⁴⁶⁸

Institut neadresného návrhu licenční smlouvy tak skutečně v mnoha případech může připadat v úvahu. Pochybnosti by odstranilo zahrnutí pravidel týkajících se užívání videoherního obsahu přímo do licenční smlouvy pro koncové uživatele, se kterou uživatel vyslovuje souhlas při instalaci (nebo alespoň uvedení odkazu na tato pravidla a jejich prohlášení za součást licenční smlouvy). Pokud chybí konkrétní vazba mezi zmíněnými dokumenty, vyvstává dle mého názoru riziko, že videoherní společnost nebude schopna prokázat⁴⁶⁹, že uživatel vůbec znal návrh licenční smlouvy (pravidel) na užití videoherního obsahu – v takovém případě s ním ale nemohl vyslovit souhlas, a tudíž jím nemůže být vázán, což může mít jisté dopady (trend je však takový, že právě pravidla užívání videoherního obsahu rozšiřují, „zmírňují“ licenční smlouvu pro koncového zákazníka).

Méně formální pravidla užívání videoherního obsahu, která nelze považovat za zmíněný návrh licenční smlouvy, by v některých případech (například v případě pojmu „nekomerční užití“) mohla posloužit jakožto výklad licenční smlouvy pro koncové zákazníky. Při výkladu projevu vůle se totiž přihlédně:

- k praxi zavedené mezi stranami v právním styku,

⁴⁶⁵ Viz § 2373 odst. 1 OZ.

⁴⁶⁶ Viz § 2373 odst. 2 OZ.

⁴⁶⁷ Srov. § 545 a násl. OZ.

⁴⁶⁸ CHALOUPKOVÁ, Helena. § 2373 [Podání návrhu na uzavření smlouvy]. In: HULMÁK, Milan a kol. *Občanský zákoník VI. Závazkové právo. Zvláštní část (§ 2055–3014)*. 1. vydání. Praha: Nakladatelství C. H. Beck, 2014, s. 630. ISBN 978-80-7400-287-8.

⁴⁶⁹ I z důvodu, že se tak skutečně mohlo stát.

- k tomu, co právnímu jednání předcházelo, a
- k tomu, jak následně daly strany najevo, jaký obsah a význam právnímu jednání přikládají.⁴⁷⁰

I tak je dle mého názoru velmi problematická praxe udělování souhlasů s užitím videoherního obsahu pouze v podobě stručných vyjádření (často o jedné větě) umístěných např. na sociálních sítích či v rámci (byť oficiálních) diskusních fór. Za problematické to z pohledu práva Spojených států amerických považuje i zahraniční literatura.⁴⁷¹

Možnost udělení souhlasu k užití autorského díla (a předmětů chráněných právy souvisejícími s právem autorským) jednostranným právním jednáním je totiž značně problematické a vyvolalo i spor na česko-slovenské odborné úrovni⁴⁷².

Podle českého autorského zákona totiž lze autorské dílo užit osobou odlišnou od autora buď na základě výjimek a omezení práva autorského, zejména zákonné licence, nebo na základě oprávnění, které bylo uděleno smlouvou⁴⁷³, tj. dvoustranným či vícestranným právním jednáním, které směřuje ke vzniku závazku.⁴⁷⁴

Kříž, Holcová, Kordač a Křest'ánová tak odmítají, že by v českém právu bylo možné udělit oprávnění k výkonu práva užit dílo jednostranným právním jednáním (např. prohlášením autora).⁴⁷⁵

Telec však rozlišuje tzv. prostý souhlas (mající význam v právu deliktním) a tzv. obligacní souhlas.⁴⁷⁶ Prostý souhlas autora (či jiného vlastníka absolutního práva,

⁴⁷⁰ Viz § 556 odst. 2 OZ.

⁴⁷¹ LARKEY, op. cit. sub 39, s. 58-59.

⁴⁷² Srov. TELEC, Ivo. Souhlas, nebo licenční závazek? *Právní rozhledy*, Praha: Nakladatelství C. H. Beck, 2013, roč. 21, 13/14, s. 457-462. ISSN 1210-6410; HUSOVEC, Martin. Souhlas, nebo licenční závazek? *Revue pro právo a technologie*. [Online]. 2013, č. 8, s. 3-8. [cit. 2017-12-14]. Dostupné z: <https://journals.muni.cz/revue/article/view/5000>; POLČÁK, Radim. In: MYŠKA, Matěj a kol. *Veřejné licence v České republice*. Brno: Masarykova univerzita, 2014, s. 22-26. Verze 2.0. ISBN 978-80-210-7193-3. Dostupné z: https://is.muni.cz/repo/1203341/Myska_et_al._-_Verejne_licence_2.0_-_online.pdf;

TELEC, Ivo. *Právo duševního vlastnictví v informační společnosti*. Praha: Nakladatelství Leges, 2015, s. 187-188 (poznámka pod čarou č. 186). ISBN 978-80-7502-061-1.

⁴⁷³ § 12 odst. AZ.

⁴⁷⁴ HULMÁK, Milan. § 1724 [Smluvní vůle]. In: HULMÁK, Milan a kol. *Občanský zákoník V. Závazkové právo. Obecná část (§ 1721–2054)*. Praha: Nakladatelství C. H. Beck, 2014, s. 18. ISBN 978-80-7400-535-0.

⁴⁷⁵ KRÍŽ, HOLCOVÁ, KORDAČ a KŘEST'ANOVÁ, op. cit. sub 86, s. 88.

či vykonavatele práva) je pak jednostranným soukromoprávním jednáním, které má význam v právu deliktním (jako okolnost vylučující protiprávnost) a které nevede ke vzniku závazku, neboť s ním zákon žádný takovýto následek nespojuje – bez zákonného ustanovení totiž nelze jednostranně právně zavázat jinou osobu.⁴⁷⁷ V reakci na Telce připomíná Husovec, že již obdobně upozorňoval na to, že česká právní doktrína častokrát opomíjí, že východiska pro řešení některých zdánlivě neřešitelných situací mohou přicházet z opomíjených doktrín soukromého práva – např. právě z doktríny prostého souhlasu, který je základem každodenního života.⁴⁷⁸ Oproti tomu Polčák koncepci jednostranného prostého souhlasu neuznává jako možnou – a to na základě již zmíněného ustanovení § 12 odst. 1 AZ, tedy nutnosti licenční smlouvy.⁴⁷⁹

Dle Telce je tak i v českém autorském právu možné, aby autor, který má ze zákona absolutní majetkové autorské právo, mohl udělit generální souhlas vůči veřejnosti (neurčitému okruhu osob), jímž souhlasí s jakýmkoliv užitím svého díla, kdy tento souhlas může být projeven podmíněně nebo nepodmíněně⁴⁸⁰ (jak ale správně podotýká Husovec, z důvodu rovnosti subjektů nelze jednostranným prostým souhlasem – a tedy i případnými podmínkami – konstituovat druhé osobě povinnosti; vzhledem k tomu, že prostý souhlas je jakýsi opt-out z absolutního práva, lze však jako podmínku prostého souhlasu stanovit povinnost druhé osoby, avšak tato povinnost musí být již součástí přímo onoho absolutního práva – podmínka tak vlastně konkretizuje působení erga omnes daného absolutního práva)⁴⁸¹.

Uvedený koncept vyvozuje Telec z toho, že mezi základní lidská práva patří právo souhlasit, neboť je základem svobody každého jedinečného člověka – autor tak není „otrokem společnosti“, nýbrž pánem svého jedinečného tvůrčího projevu osobní povahy.⁴⁸² Úcta k subjektivnímu autorskému právu pak dle Telce není ničím jiným, než úctou ke svobodné vůli bližního, a to i uznáváním jeho osobnosti a volních projevů.⁴⁸³

⁴⁷⁶ TELEC, *Právo duševního vlastnictví v informační společnosti*, op. cit. sub 472, s. 187 a 192.

⁴⁷⁷ TELEC, *Právo duševního vlastnictví v informační společnosti*, op. cit. sub 472, s. 192-193.

⁴⁷⁸ HUSOVEC, Martin, op. cit. sub 472, s. 3.

⁴⁷⁹ POLČÁK. In: MYŠKA a kol., op. cit. sub 472, s. 22.

⁴⁸⁰ TELEC, *Právo duševního vlastnictví v informační společnosti*, op. cit. sub 472, s. 194.

⁴⁸¹ HUSOVEC, Martin, op. cit. sub 472, s. 4-5.

⁴⁸² TELEC, *Právo duševního vlastnictví v informační společnosti*, op. cit. sub 472, s. 195.

⁴⁸³ Tamtéž.

V případě prostého souhlasu dle Telce uživatel díla nenabývá žádný majetek (nenabývá licenci jakožto nehmotnou věc), neboť takový majetek ani běžně nepotřebuje – postačuje mu jen to, že jedná po právu.⁴⁸⁴ Oproti tomu nabyvatel licence získává nehmotnou věc – majetek, který spočívá v nabytí majetkového oprávnění.⁴⁸⁵ Husovec však nesouhlasí s tím, že by prostý souhlas nemohl vést ke vzniku majetku adresáta – a to v podobě nenárokového práva chráněného legitimním očekáváním.⁴⁸⁶ O smluvním závazku obsahujícím licenci pak lze v praxi uvažovat zejména tehdy, pokud je normativní vůli sledován hospodářský účel obohacení na straně nabyvatele licence.⁴⁸⁷ Husovec pak dodává, že o licenční smlouvě je třeba uvažovat i tam, kde nalezneme komplikovanost (vyšší komplexnost vyžaduje závazkovou formu).⁴⁸⁸ Rovněž existence protiplnění naznačuje vznik smlouvy.⁴⁸⁹

Husovec nastínil i úskalí použití prostého souhlasu pro účely odvozené tvorby. S ohledem na zásadu rovnosti subjektů soukromého práva nelze udělovat jakési „podsouhlasy“ (obdobu podlicence).⁴⁹⁰ Prostý souhlas dle Husovce nelze konstruovat jako souhlas, že adresát souhlasu může za určitých okolností sám umožnit třetí osobě zásah do absolutních práv první osoby – takovýto případ by měl již být řešen prostřednictvím závazkového práva.⁴⁹¹ V úvahu prakticky nepřipadá ani možné řetězení jednotlivých souhlasů pro každou část odvozeného díla – poslední uživatel potřebuje souhlasy od všech a odvolání byť jediného souhlasu by vedlo k rozpadu celé skládačky, celé spleti souhlasů (což je velmi reálné riziko vzhledem ke snadné odvolatelnosti souhlasu).⁴⁹²

Ve využívání prostého souhlasu však Telec oprávněně spatřuje riziko, které spočívá v principiální odvolatelnosti souhlasu jako jednostranného právního jednání – jelikož prostý souhlas nevede ke vzniku závazku, nemůže mít autor právní povinnost (morální však ano) zdržet se odvolání již uděleného souhlasu.⁴⁹³ Pokud by však autor

⁴⁸⁴ Tamtéž, s. 201.

⁴⁸⁵ Tamtéž, s. 202.

⁴⁸⁶ HUSOVEC, Martin, op. cit. sub 472, s. 7.

⁴⁸⁷ TELEC, *Právo duševního vlastnictví v informační společnosti*, op. cit. sub 472, s. 205.

⁴⁸⁸ HUSOVEC, op. cit. sub 472, s. 7.

⁴⁸⁹ Tamtéž, s. 8.

⁴⁹⁰ Tamtéž, s. 5.

⁴⁹¹ Tamtéž, s. 5-6.

⁴⁹² Tamtéž, s. 6.

⁴⁹³ TELEC, *Právo duševního vlastnictví v informační společnosti*, op. cit. sub 472, s. 197.

zjevně zneužil právo souhlasit tím, že by souhlas nepoctivě či bezohledně (v možném rozporu s dobrými mravy) odvolal, nepožívalo by takovéto jednání právní ochrany⁴⁹⁴, zároveň je třeba také zohlednit důvodné očekávání adresáta prostého souhlasu (který má být chráněn proti vrtochům souhlasící osoby).⁴⁹⁵ S uvedeným problémem souhlasí i Husovec a zároveň jej doplňuje o pohled na aspekt vymahatelnosti a asymetričnosti daného vztahu – osoba udělující prostý souhlas se může dovolávat vynucení jen takových povinností adresáta, které vyplývají z absolutního práva – cokoliv navíc je nevymahatelné. Adresát souhlasu však nemá žádnou možnost vynutit si užití díla.⁴⁹⁶ Polčák pak koncepci prostého souhlasu kritizuje nejen z důvodu snadné odvolatelnosti, ale také obtížné prokazatelnosti.⁴⁹⁷

Způsob udělení souhlasu k užití videohry má zároveň i dopady do určení rozhodného práva a sudiště – pro určení odpovídající kolizní normy je totiž zásadní, zda se jedná o smluvní či mimosmluvní závazek.⁴⁹⁸

Současná licenční praxe v předmětné oblasti je tak dle mého názoru značně nedostatečná.

⁴⁹⁴ Viz § 8 OZ.

⁴⁹⁵ TELEČ, *Právo duševního vlastnictví v informační společnosti*, op. cit. sub 472, s. 198.

⁴⁹⁶ HUSOVEC, op. cit. sub 472, s. 6.

⁴⁹⁷ POLČÁK, Radim. In: MYŠKA, Matěj a kol., op. cit. sub 472, s. 22-23.

⁴⁹⁸ PASTORKOVÁ, Mária. Právo rozhodné pre medzinárodnú licenčnú zmluvu – medzery a limity aplikácie Nariadenia Rím I. *Časopis pro právní vědu a praxi*. [Online]. 2016, č. 4, s. 696. [cit. 2017-12-13]. Dostupné z: <https://journals.muni.cz/cpvp/article/view/6257>.

7 Úvahy de lege ferenda

Jak jsem rozebral v předchozích částech této diplomové práce, jen autorskoprávní problematika videoher je komplikované téma, na které neexistuje jednotný či obecně uznávaný názor. Přístupy napříč zeměmi celého světa se různí. Ačkoliv dlouhou dobu tato problematika vyvolávala obtíže ve vztazích na úrovni vývojářů a vydavatelů videoher (např. problematika domnělého plagiátorství videoher a přebírání různých prvků z ostatních videoher), rozmach odvozené tvorby vytvářené přímo uživateli videoher s sebou přinesl i zásadní navýšení počtu subjektů, kterých se bezprostředně týká, ale především nové, dosud neřešené otázky a výzvy. Vynořily se tak další mnohé problémy a úskalí současného právního stavu. Současná licenční praxe mě samotného překvapila a je dle mého názoru neudržitelná.

V této kapitole se tak pokusím nastínit úvahy de lege ferenda, kudy by se mohla ubírat právní regulace dané problematiky. Vzhledem k obsáhlosti a komplikovanosti problematiky, která dle mého názoru vyžaduje globální řešení na mezinárodněprávní úrovni, jsem se nepouštěl do přílišných podrobností. Mým cílem je totiž především nastínit možné směry, v žádném případě však přijít s ultimátním řešením. Politickým rozhodnutím by pak bylo, v čí prospěch danou úpravu nastavit – zda posílit postavení vývojářů a vydavatelů (a chránit tak jejich práva), či tvůrců odvozených děl (a podpořit tak kulturní tvorbu). Takovéto rozhodnutí by však bezpochyby muselo ctít základní práva a svobody (a tedy i ochranu duševního vlastnictví).

7.1 Zakotvení videoher jako zvláštního druhu autorského díla

První možností je výslovné zakotvení a úprava videoher jako zvláštního druhu autorského díla. Alternativou by mohla být širší úprava nedopadající jen na videohry – a to úprava tzv. multimediálních děl. Výhodou takového řešení by byla možnost komplexně upravit všechny aspekty a problémy, které jsou s videohrami spojeny – nejen tedy problematiku záběrů z videoher a Let's Play tvorby. Mohl by tak být zároveň řešen například požadavek jedinečnosti, nebo původnosti videoher (obdobně jako u počítačového programu, fotografie a výtvoru vyjádřeného postupem podobným

fotografii)⁴⁹⁹, problematika eSportu (tzv. progamingu – elektronického sportu, sportovního soutěžení hráčů videoher)⁵⁰⁰, další odvozená tvorba uživatelů videoher (nejen tedy Let's Play, ale také tzv. machinimy, fanouškovské modifikace videoher). Úprava takovouto formou by byla přínosná v tom, že by došlo ke komplexní úpravě dosud výslovně neřešené problematiky, která však představuje významnou součást společenských a právních vztahů. Nevýhodou by patrně byly obtíže při precizním formulování dané úpravy, jakož i předpokládaná zdlouhavost a obtíže při hledání konsenzu na nejvhodnějším řešení (i s ohledem na rozdílné přístupy napříč světem).

S ohledem na komplexnost problematiky videoher, respektive multimediálních děl, by mohl být postup dle předchozí varianty příliš zdlouhavý, případně by ani nemuselo dojít ke shodě na nejvhodnějším řešení. Vzhledem k zaměření této diplomové práce by tak mohlo postačovat „pouze“ zavedení speciální úpravy pro audiovizuální záběry z videoher.

Níže uvádím možné směry, kterými by se teoreticky mohla případná nová právní úprava ubírat.

7.2 Zavedení nového typu bezesmluvního užití

Jednou z možností je zavedení nového typu bezesmluvního užití autorského díla, a to právě pro účely tvorby Let's Play videí (v možné širší variantě pro účely odvozené tvorby) – například v podobě jakéhosi práva hráče videohry k průchodu videohrou a jeho audiovizuálnímu záznamu, a to pro účely odvozené tvorby. Tento nový typ bezesmluvního užití díla by bylo možné (a vhodné) omezit na užití nesledující účel přímého hospodářského nebo obchodního prospěchu.

V případě tohoto řešení by dle mého názoru byla právní úprava buď příliš široce nastavená, nebo by byla až příliš kazuistická – nedokážu si představit, že by se podařilo danou problematiku tímto způsobem vyřešit elegantně a efektivně.

⁴⁹⁹ Srov. § 2 odst. 1 a 2 AZ.

⁵⁰⁰ Např. v Jižní Koreji vyvstala v této souvislosti zásadní otázka ohledně vysílacích práv k takovému videohernímu soutěžení (stejně jako u Let's Play dochází k užívání audiovizuálního výstupu ze hry). Viz RAMOS, RODRÍGUEZ, MENG a ABRAMS, op. cit. sub 214, s. 62.

Zároveň by se jednalo o podstatný zásah do autorských práv jakožto práv absolutních. Takovýto zásah není dle mého názoru v daném případě ničím ospravedlnitelný (ani zájmem tvůrců odvozeného obsahu, ani veřejným zájmem na rozvoji kultury).

7.3 Zavedení nových práv autorů (či vydavatelů) videoher

Pro vyjasnění pochybností a upevnění pozice autorů (či vydavatelů) videoher by bylo možné výslovně zákonně upravit, že se jejich autorská práva (či práva související s právem autorským) vztahují i na audiovizuální výstupy videoher. Při takového cestě by však bylo nutné dbát zvýšené opatrnosti, aby neměla např. nepříznivé a nezamýšlené dopady v podobě možných sporů mezi autory videoher ohledně vizuální podobnosti jejich videoher. Takovéto spory se ostatně již ve videoherním průmyslu objevily⁵⁰¹.

7.4 Zavedení smluvního přímusu

Zejména v případě zavedení výše uvedených nových práv autorů (či vydavatelů) videoher, by jakožto protiváha mohlo připadat v úvahu zavedení smluvního přímusu (kontraktační povinnosti), tedy povinnosti uzavřít smlouvu⁵⁰², kterou by bylo uděleno oprávnění k užití audiovizuálních záběrů z videohry pro účely odvozené tvorby (tvorby Let's Play videí) včetně jejího následného užití.

⁵⁰¹ Srov. např. CASILLAS, Brian. Attack Of The Clones: Copyright Protection For Video Game Developers. *Loyola of Los Angeles Entertainment Law Review* [online]. Loyola Law School of Los Angeles, 2014, Volume 33, Number 2, s. 137-170 [cit. 2018-04-12]. ISSN 1536-5751. Dostupné z: <http://digitalcommons.lmu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1580&context=elr>; a LUNSFORD, Christopher. Drawing a Line Between Idea and Expression in Videogame Copyright: The Evolution of Substantial Similarity for Videogame Clones. *Intellectual Property Law Bulletin* [online]. University of San Francisco School of Law, 2013, Volume 18, Issue 1, s. 87-117 [cit. 2018-04-14]. ISSN 1554-9607. Dostupné z: <http://heinonline.org/HOL/LandingPage?handle=hein.journals/iprop18&div=8&id=&page=>.

⁵⁰² Srov. HENDRYCH, Dušan, BĚLINA, Miroslav, FIALA, Josef, ŠÁMAL, Pavel, ŠTURMA, Pavel, ŠTENGLOVÁ, Ivana, KARFÍKOVÁ, Marie. Smluvní přímus. In: HENDRYCH, Dušan a kol. *Právní slovník*. 3. vydání. Praha, 2009. In: Beck-online [právní informační systém]. Nakladatelství C. H. Beck ISBN 978-80-7400-059-1; a FIALA, Josef. Kontraktační povinnost. In: HENDRYCH, Dušan a kol. *Právní slovník*. 3. vydání. Praha, 2009. In: Beck-online [právní informační systém]. Nakladatelství C. H. Beck. ISBN 978-80-7400-059-1.

Při vhodném nastavení zákonných podmínek pro vznik povinnosti autora uzavřít předmětnou licenční smlouvu, by se mohlo jednat o menší zásah do absolutních práv autora než v případě nového typu bezsmluvního užití. Velmi problematické by však bylo nastavení výše případné úplaty za takovouto licenci – konkrétní stanovení (například procentuální výměrou ze zisků tvůrce odvozeného obsahu) by dle mého názoru nešlo takto plošně určit, aby toto nastavení bylo spravedlivé pro všechny zúčastněné. Stanovení za pomoci obecných pojmů („spravedlivá odměna“, „běžná odměna“, „přiměřená odměna“ atd.) by podle mě přineslo přílišné aplikační komplikace. Zásadně by však došlo k omezení smluvní autonomie, což se rovněž zdá v daném případě jako příliš velký zásah, který není dostatečně odůvodněn. Možnou cestou by však bylo i ukotvení využití institutů kolektivní správy⁵⁰³.

Naproti tomu Postel zastává názor, že zavedení smluvního přímusu s centrálně stanovenými cenami je nejvhodnějším řešením pro vyvážení majetkových práv a ochránění Let's Play komunity.⁵⁰⁴ Navrhoval by tak úpravu obdobnou smluvnímu přímusu zavedenému ve Spojených státech amerických ohledně licencí k fonozáznamům⁵⁰⁵, avšak se 3 modifikacemi. Za prvé by licenční odměny nesměly být předmětem vyjednávání, a to z důvodu obavy o možnost uplácení Let's Playerů poskytováním výhodnějších podmínek (především nižších licenčních poplatků) ze strany videoherních společností za podmínky příznivých názorů na videohru. Druhou modifikací by bylo nastavení licenčních odměn jakožto procentuálního podílu z příjmů z reklam (namísto pevné ceny za jedno užití), což by mělo odstranit problémy s inflací a kolísáním popularity Let's Playera. Za třetí by nebylo zakázáno měnit audiovizuální prvky původního díla (videohry).⁵⁰⁶

Při zavádění centrálně stanoveného a povinného řešení je však třeba mít na paměti situaci, která při zavádění částečně podobné regulace⁵⁰⁷ nastala ve Španělsku.⁵⁰⁸

⁵⁰³ Srov. např. českou úpravu úplatné zákonné licence k uměleckému výkonu zaznamenaného na zvukový záznam vydaný k obchodním účelům vysíláním rozhlasem nebo televizí, přenosem rozhlasového nebo televizního vysílání dle § 72 AZ.

⁵⁰⁴ Srov. POSTEL, op. cit. sub 62, s. 1190-1191.

⁵⁰⁵ Viz § 115 The Copyright Act of 1976, Title 17 of the United States Code. In: *Law Cornell* [online právní informační systém]. Cornell Law School [cit. 2018-01-31]. Dostupné z: <https://www.law.cornell.edu/uscode/text/17>.

⁵⁰⁶ POSTEL, op. cit. sub 62, s. 1191.

⁵⁰⁷ V daném případě šlo o povinný poplatek za užití byť malých úryvků, tzv. snippets, z online zpravodajských publikací.

7.5 Zavedení principu fair use

Jednou z možností, a to nejen přímo pro účely tvorby Let's Play videí, ale pro širokou paletu možných případů, je zavedení tzv. principu (doktríny) fair use, který je znám v systému práva common law (především v právu Spojených států amerických; v rámci Commonwealthu existuje obdobný, nikoliv však stejný princip fair dealing). Jedná se o jakousi obdobu zákonných licencí v kontinentálním systému autorského práva.⁵⁰⁹ Původně judikатурní doktrína⁵¹⁰ byla kodifikována v ustanovení § 107 Autorského zákona USA 1976, a to následovně:

„Nehledě na ustanovení § 106 a 106A nezasahuje do práva autorského ten, kdo spravedlivě užije (fair use) autorské dílo takovým způsobem užití, jako je rozmnožování autorských děl nebo zvukových záznamů, nebo jiným způsobem za účelem kritiky, komentáře, reportáže, vyučování, studia nebo výzkumu. Při určování toho, zda je užití autorského díla v jednotlivých případech spravedlivé (fair use), musí být zohledněna následující hlediska:

- 1) účel a charakter užití, včetně zohlednění toho, zda je užití komerční povahy, nebo pro nevýdělečné či vzdělávací účely;*
- 2) druh a povahu užitého autorského díla;*
- 3) množství a význam použité části autorského díla ve vztahu k autorskému dílu jako celku;*
- 4) vliv užití autorského díla na potencionální trh nebo na hodnotu autorského díla.“⁵¹¹*

⁵⁰⁸ Viz JEŽEK, David. Odchod Google News ze Španělska snížil návštěvnost tamních webů. *Diit.cz* [online]. CDR server, 2014 [cit. 2018-04-01]. ISSN 1213-2225. Dostupné z: <https://diit.cz/clanek/odchod-google-news-ze-spanelska-snizil-navstevnost-tamnich-webu/diskuseNovinkyInternetGoogle>.

⁵⁰⁹ ŠALAMOUN, Michal. *Právní aspekty humoru*. Praha: Nakladatelství C. H. Beck, 2011, s. 95. ISBN 978-80-7400-367-7.

⁵¹⁰ Srov. rozhodnutí Supreme United States Circuit Court for the District of Massachusetts, Folsom et al., v. Marsh et al., 9 F. Cas. 342 (C.C.D. Mass. 1841). In: *HeinOnline* [právní informační systém] [cit. 2018-03-30]. Dostupné z: <http://heinonline.org/HOL/P?h=hein.cases/fedcas0009&i=344>.

⁵¹¹ Viz § 117 The Copyright Act of 1976, Title 17 of the United States Code. In: *Law Cornell* [online právní informační systém]. Cornell Law School [cit. 2018-01-31]. Dostupné z: <https://www.law.cornell.edu/uscode/text/17>.

Významným hlediskem je zmíněný účel a charakter užití. Americká judikatura došla k závěru, že zkoumání naplnění tohoto hlediska by mělo být zaměřeno na to, zda nové dílo pouze nahrazuje předměty původní tvorby, či zda a v jakém rozsahu je „transformativní“, tedy upravující originální dílo novým vyjádřením, významem či poselstvím. Čím více je nové dílo transformativní, tím méně jsou významná ostatní hlediska, jako je komerční povaha, která by mohla hrát v neprospěch naplnění principu fair use.⁵¹² Srdcem nároku na transformativní užití (primárně v kontextu parodie) je „užití některých prvků předchozí autorské kompozice k vytvoření takové nové kompozice, která alespoň z části komentuje ono autorovo dílo“.⁵¹³ Optikou této judikatury by mohlo být za transformativní označeno téměř každé užití záběrů z videoher jakožto základu nového díla.⁵¹⁴

Výčet uvedených hledisek je však demonstrativní a soudy mají možnost zohlednit i další okolnosti, které by byly v daném případě významné. Všechny zvažované faktory však musejí být zkoumány a posuzovány společně, a to optikou účelu autorského práva, kterým je dle článku I. oddílu 8 Ústavy USA podpora vědy a umění.⁵¹⁵

Princip fair use je zajímavý i z důvodu, že jednotlivá hlediska jsou posuzována společně. Pokud konkrétní užití autorského díla nenaplní některé z daných hledisek, přesto tak může být vyhodnoceno jako spravedlivé (tedy jako fair use), pokud však ostatní hlediska hovoří výrazně ve prospěch spravedlnosti tohoto užití.⁵¹⁶

⁵¹² Rozhodnutí Supreme Court of the United States ze dne 7. ledna 1994, Campbell, a.k.a. Skywalker, et al., v. Acuff-Rose Music, Inc., 510 U.S. 569 (1994), s. 569 a 578-579. *Justitia* [online]. [cit. 2018-03-30]. Dostupné z: <https://supreme.justia.com/cases/federal/us/510/569/>.

⁵¹³ Srov. rozhodnutí Supreme Court of the United States ze dne 7. ledna 1994, Campbell, a.k.a. Skywalker, et al., v. Acuff-Rose Music, Inc, op.cit., sub. 512; a rozhodnutí United States Court of Appeals, Ninth Circuit, ze dne 6. ledna 2012, Monge a Reynoso v. Maya Magazines, Inc., a Maya Publishing Group, LLC, 688 F.3d 1164 (2012). *Justitia* [online]. [cit. 2018-03-30]. Dostupné z: <https://law.justia.com/cases/federal/appellate-courts/ca9/10-56710/10-56710-2012-08-14.html>.

⁵¹⁴ LARKEY, op. cit. sub 39, s. 94.

⁵¹⁵ Srov. rozhodnutí Supreme Court of the United States ze dne 7. ledna 1994, Campbell, a.k.a. Skywalker, et al., v. Acuff-Rose Music, Inc, op.cit., s. 569, 575 a 579; The Constitution of the United States of America. In: *Law Cornell* [online právní informační systém]. Cornell Law School [cit. 2018-01-29]. Dostupné z: <https://www.law.cornell.edu/constitution/overview>; a NAVRÁTIL, Vladimír Gabriel. Tříkrokový test jako středobod právní úpravy výjimek a omezení práva autorského. In: KRÍŽ, Jan. *Aktuální otázky práva autorského a práv průmyslových: Nový občanský zákoník a vybrané problémy evropského práva duševního vlastnictví - dopady na českou legislativu a praxi*. Praha: Univerzita Karlova, Právnická fakulta, 2014, s. 79. ISBN 978-80-87975-15-2.

⁵¹⁶ NAVRÁTIL, op. cit. sub 515, s. 80.

Dle Navrátila je tak princip fair use doslova předurčen k tomu, aby dokázal zohlednit jakékoliv technologické a společenské změny (včetně změn chování uživatelů), jakož reagovat na nově se vyskytlé způsoby užívání autorských děl.⁵¹⁷

Úskalím principu fair use (oproti kodifikovanému katalogu výjimek) je pochopitelně nižší právní jistota uživatelů autorských děl. Nepřítomnost ustálené a jednoznačné judikatury je důvodem, pro který je přechod na princip fair use ostatním státům nedoporučován.⁵¹⁸ Země kontinentálního právního systému, ve kterých se tento princip nevyvinul postupně, a tudíž soudy nejsou zvyklé předmětným způsobem nalézat rovnováhu mezi proti sobě stojícími zájmy, by mohlo dokonce vést k většímu omezení tradičních výjimek.⁵¹⁹

Dle mého názoru se však princip fair use jeví jako vítaná součást institutu bezesmluvního užití díla, a bylo by vhodné jej začlenit i do evropského a českého autorského práva – především s ohledem na flexibilitu takové úpravy v případě nových, dříve nepředvídaných způsobů či předmětů užití. Úplná revoluce spočívající v nahrazení dosavadního třístupňového testu by podle mě byla skutečně kontraproduktivní (ale v zásadě možná). Daleko vhodnější a poskytující větší záruky by bylo spojení dosavadního třístupňového testu (včetně kodifikovaného katalogu výjimek z autorského práva) s principem fair use.

Tento závěr míním především obecně, nejen ve vztahu k Let's Play tvorbě. Ostatně ani zahraniční literatura, která se zabývá posouzením aplikovatelnosti principu fair use na tvorbu, zveřejňování a monetizaci Let's Play videí, nedochází k jednotným závěrům, jak rozvádím níže.

Larkey se domnívá, že tvůrci Let's Play videí, kteří se neúčastní různých partnerských programů (a nemají tak podíl na příjmech z reklamy) a nepřijímají ani žádné peníze od svých diváků, a tudíž se pohybují v rámci nekomerčního užívání, by mohli jednat v rámci principu fair use. Oproti tomu tvůrci Let's Play videí, kteří se účastní partnerských programů a za svou tvorbu získávají peníze, by měli mnohem těžší

⁵¹⁷ Tamtéž, s. 79.

⁵¹⁸ SCHONWETTER, Tobias. *Why a fair use exception is probably not such a good idea* [online]. Kapské Město: iCommons.org, 2007 [cit. 2017-12-17]. Dostupné z: <https://web.archive.org/web/20080905173535/http://icommons.org/2007/05/07/why-a-fair-use-exception-is-probably-not-such-a-good-idea/>.

⁵¹⁹ NAVRÁTIL, op. cit. sub 515, s. 79.

pozici při dovolávání se principu fair use. Dle Larkeyho je pro rovněž významný rozsah, v jakém jsou Let's Play videa z videohry pořízena. Pokud dochází ke zveřejnění celého průchodu videohrou, opět by bylo obtížné se dovolávat principu fair use (oproti situaci, kdy Let's Player v rámci své tvorby zveřejní pouze drobnou část průchodu videohrou).⁵²⁰

Dle Pfeila pak závisí vždy na konkrétním Let's Play videu a dokáže si tak představit jak rozhodnutí soudu, které shledává naplnění principu fair use, tak i soudní rozhodnutí tvrdící opak. Jelikož on sám považuje užití prvků videoher v Let's Play videu jako spíše transformativní, zároveň neshledal žádné zásadní narušení trhu s videohrami (i s ohledem na vymezení trhu s videohrami a trhu s Let's Play videi) a jelikož části komentáře Let's Playera bývají kritické či hodnotící, tak předpokládá, že by soud naplnění principu fair use pravděpodobněji shledal.⁵²¹

Puddington pak rozlišuje 3 scénáře. První scénář zahrnuje situaci, kdy Let's Play video obsahuje kritiku, zajímavé myšlenky nebo strategie, či je vytvořeno z průchodu videohrou, která se vyznačuje vysokou znovuhratelností (typicky jde o strategické videohry, videohry pro více hráčů – tzv. multiplayerové). V takovém případě Puddington dovozuje naplnění principu fair use.⁵²² Druhý scénář se týká Let's Play videa jako směsi záznamu průchodu videohrou a originálního obsahu. Přestože dlouhé série Let's Play videí, které obsahují mnoho hodin průchodu videohrou, jsou problematičtější, dle Puddingtona je princip fair use dostatečně flexibilní, aby pokryl i takové užití – v případě, kdy Let's Player svým humorným či kritickým komentářem, který je spojen s děním ve videohře, vytváří nové odvozené dílo (dochází tak k transformativnímu užití). Pokud by však série Let's Play videí zachycovala nejen veškerý průběh videohrou, ale i všechny možné cesty a konce, jednalo by se o mnohem spornější situaci, neboť by mohlo dojít k potenciálnímu ovlivnění trhu s videohrou.⁵²³ Třetím, nejhorším, scénářem je situace, kdy Let's Play video je vytvořeno z příběhové videohry či postrádá komentář. V případě videoher, které jsou velmi silně zaměřeny na příběh (já

⁵²⁰ LARKEY, op. cit. sub 39, s. 92-93.

⁵²¹ PFEIL, Darren Mathew. Let's Play, Let's Infringe? Let's Play Videos Uploaded to YouTube, Copyright Infringement, and the Fair Use Defense. *Law School Student Scholarship* [online]. Seton Hall University, 2015, (Paper 700), s. 30-35 [cit. 2018-04-03]. Dostupné z: http://scholarship.shu.edu/student_scholarship/700/.

⁵²² PUDDINGTON, op. cit. sub 59, s. 425-429.

⁵²³ PUDDINGTON, op. cit. sub 59, s. 429-430.

bych ještě dodal i videohry, které jsou zaměřeny na neopakovatelný a výjimečný požitek z prvního průchodu), a mnohdy upozadují hratelnost, kdy sice hráči mají několik možných cest průchodů a konců videohry, ale při každém průchodu zažívají totožné události, a přestože mají několik možností či voleb, jsou v zásadě silně limitováni v možnosti ovlivnit hlavní kurz videohry. Let's Play videa z takových videoher pak dle Puddingtona pak nemusí být dostatečně transformativní, a tedy by nespĺnila podmínky principu fair use.⁵²⁴

Rozsáhlou analýzu aplikovatelnosti principu fair use⁵²⁵, která obsahuje řadu argumentů ve prospěch i v neprospěch aplikace principu fair use na Let's Play videa, uzavřel Mejia s tím, že se jedná o nejasnou záležitost, která záleží na řadě subjektivních faktorů.⁵²⁶

Ribaudo zdůrazňuje roli komentáře, který Let's Play videu přidává zábavnou hodnotu nad rámec pouhého zobrazování obrázků či videí ze hry samotné. Za problém nevidí ani monetizaci Let's Play videí, když zmiňuje mnohé náklady, které Let's Playeri musí pro svou tvorbu vynaložit – ať již na pořízení hardwaru, softwaru a kvalitního internetového připojení, tak i samotných videoher. Dle Ribauda pak sledování Let's Play videa nemůže nahradit zážitek z pořízení a hraní videohry.⁵²⁷

S velmi podrobnou a vyčerpávající obecnou analýzou aplikovatelnosti principu fair use přišel Postel. Za zásadní prvek spatřuje komentář. Byť zdůrazňuje, že je vždy třeba přistupovat individuálně ke každému konkrétnímu případu, domnívá se, že by soudy v případě Let's Play videí neshledaly naplnění znaků principu fair use. Připouští, že Let's Play videa často mohou představovat transformativní užití videohry, a tedy by naplňovala první hledisko principu fair use, ve všech ostatních však dle Postela selhávají.⁵²⁸

⁵²⁴ PUDDINGTON, op. cit. sub 59, s. 430-433.

⁵²⁵ MEJIA, Sebastian. *Fair Play: Copyright Issues and Fair Use in YouTube 'Let's Plays' and Videogame Livestreams* [online]. 2013, s. 24-44 [cit. 2018-04-08]. Dostupné z: https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=2368615.

⁵²⁶ Tamtéž, s. 45.

⁵²⁷ RIBAUDO, Nicholas. Youtube, Video Games, and Fair Use: Nintendo's Copyright Infringement Battle with Youtube's "Let's Plays" and its Potential Chilling Effects. *Berkeley Journal of Entertainment & Sports Law* [online]. University of California, Berkeley, School of Law, 2017, Volume 6, Issue 1, s. 129-130 [cit. 2018-04-03]. Dostupné z: <https://scholarship.law.berkeley.edu/bjesl/vol6/iss1/7/>.

⁵²⁸ Srov. POSTEL, op. cit. sub 62, s. 1174-1185.

Vogeleová přišla s konkrétní, podrobnou a zdařilou analýzou 2 různých Let's Play videí. Její analýza by mohla jistě posloužit i soudům jako pomůcka při rozhodování. Nutnost podrobné a konkrétní analýzy při posuzování jednotlivých Let's Play videí byla podpořena závěrem Vogeleové, dle které jedno ze zkoumaných videí naplnilo znaky fair use, kdežto druhé nikoliv (dle Vogeleové dokonce selhalo ve všech 4 hlavních faktorech), a tudíž se jedná o neoprávněné užití.⁵²⁹

Se zajímavým postřehem přišel Taylor. Princip fair use je koncipován jakožto obrana žalovaného – námitka, a tudíž je i na žalovaném dokázat naplnění tohoto principu, což může být problematické především u hlediska, jaký vliv má dané užití na potencionální trh.⁵³⁰

7.6 Ponechání současného legislativního stavu

Poslední mnou uvažovanou variantou je ponechání současného legislativního stavu. Současný stav zdaleka není dokonalý. Velmi mě překvapila současná licenční praxe, která trpí podstatnými nedostatky. Ale nelze upřít jednu věc – tento systém jakžtakž funguje. Občas se sice objevují nějaké excesy, ale určitým samoregulačním působením dochází k jejich vyřešení. A právě toto samoregulační působení je dle mého názoru velmi důležité a účinné – obzvlášť v prostředí prudce se rozvíjející a provázané informační společnosti.

Je třeba si uvědomit, že videoherní společnosti, poskytovatelé služeb umožňujících sledování Let's Play videa, uživatelé – hráči, uživatelé – diváci Let's Play videí a i tvůrci Let's Play videí jsou v mnohém spíše partnery, nežli protivníky (tak jako jimi jsou např. vývojáři videoher navzájem). Jejich cíle a zájmy se do jisté míry překrývají, než že by byly protichůdné. Dosavadní zkušenosti s hráči videoher ukazují, že nejvýhodnější obchodní přístup videoherních společností je péče o fanoušky.⁵³¹

⁵²⁹ Srov. VOGELE, Jessica. Where's the Fair Use? The Takedown of Let's Play and Reaction Videos on YouTube and the Need for Comprehensive DMCA Reform. *Touro Law Review* [online]. Touro College School of Law, 2017, Volume 33, Number 2, s. 618-627 [cit. 2018-04-03]. ISSN 8756-7326. Dostupné z: <https://digitalcommons.tourolaw.edu/lawreview/vol33/iss2/13/>.

⁵³⁰ TAYLOR JR., Ivan O. VIDEO GAMES, FAIR USE AND THE INTERNET: THE PLIGHT OF THE LET'S PLAY. *Journal of Law, Technology & Policy* [online]. University of Illinois, College of Law, 2015, Volume 2015, Number 1, s. 260-262 [cit. 2018-04-12]. ISSN 1532-3242. Dostupné z: <http://illinoisjltpl.com/journal/wp-content/uploads/2015/07/Taylor.pdf>.

⁵³¹ Tamtéž, s. 267-268.

Obzvláště v prostředí internetu se pak mohou jednotlivci lépe spojit, jejich hlas je tak mnohem více slyšet a má i větší váhu – obzvláště u těch, pro které jsou potenciaálními zákazníky. Právě společný hlas Let's Playerů a uživatelů – diváků a hráčů, by dle mého názoru mohl přispět ke spravedlivému a vyváženému řešení, neboť může konkurovat síle a postavení velkých videoherních společností a velkých poskytovatelů služeb umožňujících sledování Let's Play videí. Je tak otázkou, zdali by nemohla vzniknout nějaká globální asociace Let's Playerů, ačkoliv by mohly být problematické jejich vzájemné vztahy a rivalita. Osamocené hlasy jednotlivců totiž povětšinou nechávají velké společnosti chladnými, na což upozorňuje Ribaudo pro případ ponechání současného stavu.⁵³²

Současná situace by se mohla vyvinout do stavu, kdy příslušné licence potřebné k Let's Play tvorbě budou od videoherních společností soutěženy (v rámci specifického trhu) poskytovateli služeb umožňujících sledování Let's Play videa, kteří současně budou soutěžit o Let's Playery – právě nabídkou videoher, k jejichž užití pro Let's Play videa mohou udělovat podlicence.⁵³³ V tomto však vidím i jisté riziko (primárně pro pestrost a rozmanitost tvorby), neboť při takovém vývoji lze očekávat sjednávání exkluzivních licencí, které by vylučovaly ostatní služby umožňující sledování Let's Play videí z možnosti zveřejňovat obsah související s určitými videohrami. A je pak otázkou, zda třeba Let's Playeri nevynechají některé videohry z jejich tvorby pouze z důvodu, že nebudou chtít publikovat ve službě, která není jejich oblíbená.

V ideálním případě by v důsledku tlaku na videoherní společnosti mohlo dojít i k odstranění nastíněných právních problémů v současné licenční praxi (jsou to totiž právě videoherní společnosti, které určují znění obsah předmětných licenčních smluv či různých prohlášení).

K dosažení řešení bez soudního sporu a bez legislativních změn by mohly být všechny strany motivovány i historickou zkušeností ohledně služby Napster – pokud by došlo ke konsenzuálnímu dělení příjmů z Let's Play tvorby i s videoherními společnostmi při současném vyjasnění právního základu, mělo by jít o nejvýhodnější řešení pro všechny zúčastněné (oproti vleklým a nákladným soudním sporům s nejistým

⁵³² Srov. RIBAUDO, op. cit. sub 527, s. 133-134.

⁵³³ Viz LARKEY, op. cit. sub 39, s. 103-105.

výsledkem⁵³⁴ a negativnímu mediálnímu obrazu žalobce⁵³⁵).⁵³⁶ Problematické by však mohlo být, že by se videoherní společnosti mohly snažit do případných dohod zakotvit jejich oprávnění ke zcela libovolnému rozhodování o tom, zda dané Let's Play video splňuje sjednané licenční podmínky.⁵³⁷

Do uvedeného závěru o vhodnosti zachování současného legislativního stavu se promítá i mé osobní přesvědčení, kdy nesmírně ctím autonomii vůle a smluvní volnost (samozřejmě s ohledem na problematiku slabší a silnější smluvní strany, adhezních smluv, nerovnováhy v informovanosti stran atd.) a jsem zdrženlivý k nadbytečným zásahům státu do práv a svobod člověka.

Zároveň je totiž nutné mít na paměti nejen majetková autorská práva (právo dílo užít a udělit jiné osobě smlouvou oprávnění k výkonu tohoto práva)⁵³⁸, ale i osobnostní autorská práva, která coby absolutní práva působí erga omnes. Poněvadž je to právě autor, kdo má právo rozhodnout o zveřejnění svého autorského díla.⁵³⁹ Je to autor, kdo má právo na nedotknutelnost svého autorského díla, zejména právo udělit svolení k jakékoli změně nebo jinému zásahu do svého autorského díla (nestanoví-li autorský zákon jinak).⁵⁴⁰ A je to autor, kdo má právo na to, aby bylo jeho autorské dílo užíváno jinou osobou způsobem, který nesnižuje hodnotu díla.⁵⁴¹

Pokud tak i přes společný a silný hlas Let's Playerů a uživatelů – diváků a hráčů, bude autor trvat na svém, nebude chtít udělit oprávnění ke tvorbě, zveřejnění a případné monetizaci Let's Play videa z jím vytvořené videohry, měl by být tento jeho názor respektován. Mohou za tím samozřejmě stát i ekonomické důvody (které mohou, ale i nemusí být oprávněné), ale já v tom (možná idealisticky) vidím i právě onu osobnostní rovinu autorství. Je samozřejmě oprávněnou otázkou, zda Let's Play videa mají pozitivní či negativní dopad na prodeje videoher. Ale nelze přehlédnout právo autora na to, aby určil, jakým způsobem má být jeho dílo zveřejněno – a tedy i vnímáno. Tento

⁵³⁴ A to za situace, kdy aplikovatelnost principu fair use zůstává otevřenou, avšak zcela zásadní otázkou.

⁵³⁵ Lze předpokládat ještě větší negativní reakce, než jaké se objevily po některých krocích videoherních společností, které jsem zmínil podkapitole 1.4 této diplomové práce.

⁵³⁶ Srov. LARKEY, op. cit. sub 39, s. 101-102.

⁵³⁷ RIBAUDO, op. cit. sub 527, s. 134-135.

⁵³⁸ Viz § 12 odst. 1 AZ.

⁵³⁹ Viz § 11 odst. 1 AZ.

⁵⁴⁰ Viz § 11 odst. 3 věta první AZ.

⁵⁴¹ Viz § 11 odst. 3 věta druhá AZ.

aspekt je zřejmý u videoher s vysokou uměleckou úrovní, u videoher zaměřených na příběh, a to především těch lineárních. V případě videoher má totiž autor – umělec – dokonce více prostředků, jak vyvolávat dojmy, city a emoce než v případě klasického umění. Nepracuje pouze s vizuální a zvukovou stránkou, má k dispozici i interakci uživatele – hráče. Ten tak může být daleko více vtažen do děje, může se lépe ztotožnit s hlavní postavou videohry (vždyť kolikrát prožívá její příběh i jejíma očima a ušima).

S ohledem na komplexnost videoher je problematické, že videoherní společnosti nemusí vždy disponovat dostatečnými oprávněními k tomu, aby mohly udělit tvůrcům Let's Play videí podlicence k užití všech prvků videoher (typicky je problémem hudba). Konsenzuální řešení všech zúčastněných by však mohlo vést k tomu, že by videoherní společnosti mohly být (díky podílu na příjmech z Let's Play videí) ekonomicky motivovány k tomu, aby si vyjednávaly dostatečně široké licence.

Závěr

Přestože jsou již videohry běžnou součástí dnešního života (zejména současné mladé generace) a jedná se často o velmi rozsáhlá, propracovaná a komplexní díla a ve videoherním průmyslu se otáčejí obrovské částky peněz, není však videohrám poskytnut jasný a relativně jednotný právní rámec, a tudíž existuje celosvětově mnoho roztržitých a zásadně odlišných pohledů. Toto se týká nejen videoher jako takových, ale i na ně navazujících fenoménů, jakož vůbec i počítačových programů. Na mezinárodní úrovni by mělo být vyjasněno postavení videoher (dle mého názoru by byla nejvhodnější jejich kategorizace jako autorských děl sui generis s vlastní speciální právní úpravou, která by vystihovala komplexní a interaktivní povahu videoher). Podstatné by však na takovéto úpravě bylo především sjednocení různorodé praxe, jakož i vyjasnění sporných aspektů. Mělo by být důsledně pamatováno i na možnost budoucího rozvoje technologií a videoher a přijaté řešení by mělo především podpořit další rozvoj videoherního průmyslu, jakož i dalších segmentů zábavního průmyslu.

Jsem toho názoru, že Let's Play videa jsou v zásadě způsobilá být autorskými díly – a to díly audiovizuálními. Naplnění pojmových znaků je pak samozřejmě individuální záležitostí každého konkrétního Let's Play videa. V případě jejich naplnění se domnívám, že tvůrce Let's Play videa může být současně autorem, výkonným umělcem a výrobcem zvukově obrazového záznamu. Posouzení, zda lze z pohledu českého práva klasifikovat Let's Play video jako autorské dílo, bylo 1. cílem této diplomové práce.

Vedle zjevných dopadů klasifikace Let's Play videa jako autorského díla, kterými jsou především oprávnění rozhodnout o zveřejnění svého díla, osobovat si autorství, užít dílo a udělit k takovému užití oprávnění jinému atd., jsem se zaměřil na méně zřejmé dopady (což bylo 2. cíl této diplomové práce). S ohledem na četnost používání pseudonymů v Let's Play oblasti je dle mého názoru významné, že autorům (nikoliv každému člověku) může být poskytována ochrana jejich totožnosti (i prostřednictvím důsledného používání pseudonymů) jakožto zvláštní (autorské) občanské právo. S ohledem na povahu Let's Play videí pak v případě autorskoprávní ochrany Let's Play videa dochází i k přiznání práv výkonného umělce Let's Playerovi.

V každém případě však dochází ke vzniku práv výrobce zvukově obrazového záznamu. Pokud však Let's Play video není autorským dílem a Let's Player soustavně tvoří Let's Play videa samostatně, vlastním jménem, na vlastní odpovědnost a za účelem dosažení zisku, neuplatní se autorskoprávní výjimka v živnostenském zákoně, a tudíž musí mít ke své činnosti živnostenské oprávnění.

Pro tvorbu Let's Play videí je však třeba získání potřebných souhlasů (licencí) od oprávněných osob, neboť s ohledem na zákonné licence a výjimky zakotvené v našem právním řáde (kdy absentuje princip fair use) s největší pravděpodobností nelze o všech prvcích videoher, ze kterých je Let's Play video tvořeno, bezpečně prohlásit, že jejich jednotlivá užití při tvorbě, zveřejňování a monetizování Let's Play videí splňují podmínky pro oprávněné bezsmluvní užití díla. Zároveň však ani zahraniční princip fair use v tomto případě nepřináší jasné řešení, byť je neporovnatelně flexibilnější. Analýza možných právních titulů užití videoher pro tvorbu Let's Play videí byla 3. cílem této diplomové práce.

V případě vztahu videoher a Let's Play videí mi současný legislativní stav přijde jako nejvhodnější. Mohlo by však dojít k zesílení hlasů uživatelů a Let's Playerů (což je otázka společenská, ne právní) k tomu, aby došlo k reformě současné licenční praxe. Ta se mi po jejím prozkoumání (kdy jsem v rámci obecného rozboru nejprve analyzoval 289 videoherních společností evidovaných v projektu Who Let's Play a 69 videoherních společností evidovaných v projektu Alloy Seven, abych pak přistoupil k podrobnému rozboru na konkrétní praxi reprezentativního vzorku videoherního průmyslu čítajícího 11 videoherních společností) jeví jako značně problematická. Jako zásadní nedostatek shledávám především nevhodnou formu v podobě jednostranných licenčních prohlášení, a to navzdory tomu, že mezi uživateli videoher a videoherními společnostmi dochází k uzavírání licenčních smluv. Ostatně tato současná licenční praxe může mít negativní důsledky i pro samotné videoherní společnosti⁵⁴², které jsou zároveň těmi, kdo s tímto problémem může něco udělat (s ohledem na adhezni charakter uzavíraných licenčních

⁵⁴² Například pokud videoherní společnost v jednostranném prohlášení uvede, že adresát tohoto prohlášení uděluje videoherní společnosti licenci k užití adresátem vytvořeného Let's Play videa. Takovéto jednostranné a autoritativní rozhodnutí o právech druhé osoby bez zákonného či smluvního zmocnění nemá místo v soukromém právu. Videoherní společnost se tak může dostat do situace, kdy v případě užití daného Let's Play videa může neoprávněně zasahovat do autorských či jiných práv tvůrce onoho Let's Play videa (i s ohledem na článek 2 odst. 3 Bernské úmluvy a § 2 odst. 4 větu druhou AZ).

smluv). Popsání a analýza současné celosvětové licenční praxe v oblasti užití videoher pro Let's Play tvorbu bylo 4. cílem této diplomové práce.

Možné legislativní úpravy současného stavu dopadající přímo na problematiku Let's Play videí, které jsem nastínil v rámci úvah de lege ferenda, tak považuji za vesměs zbytečné a kontraproduktivní. Ve vztahu k Let's Play tvorbě se tak domnívám, že nejvhodnějším řešením by bylo ponechání současného stavu kdy je pro Let's Play tvorbu nutno získat smluvní oprávnění k užití videoher a jejich prvků. Vedle majetkových práv autorů videoher je totiž nutno respektovat i jejich osobnostní práva. Právně na jejich subjektivním uvážení by tak i mělo být, zda chtějí povolit Let's Play tvorbu z jejich videoher (kdy předpokládají spíše pozitivní efekt této tvorby na jejich zájmy), či nikoliv. Toto s sebou nese i jejich odpovědnost za takové rozhodnutí (včetně negativních reakcí ze strany videoherní komunity). Jak videoherní společnosti, tak tvůrci Let's Play videí a jejich diváci, jakož i další zúčastněné osoby, by se však měly snažit o odstranění formálních nedostatků současné licenční praxe. Vzájemná práva a povinnosti ve vztahu k Let's Play tvorbě by tak měly být upraveny přímo v licenčních smlouvách, které jsou tak či tak uzavírány mezi videoherními společnostmi a uživateli jejich videoher.

Z pohledu širšího, než je téma této diplomové práce, bych pak uvítal širokou odbornou diskuzi a z ní vzešlé případné legislativní kroky nejen ke komplexní právní úpravě a zakotvení videoher, ale především také k zavedení obdoby principu fair use v rámci našeho (evropského) třístupňového testu a katalogu zákonných výjimek z autorského práva tak, aby autorské právo bylo připraveno pružně reagovat na další technologické a společenské změny a podporovalo kulturní, vědecký a společenský rozvoj za současné dostatečné ochrany práv autorů a dalších zúčastněných osob. Rovněž bych byl pro případnou změnu současné legislativní úpravy, aby bylo právo na anonymitu výslovně přiznáno i jako obecné osobnostní občanské právo (nejen jako právo zvláštní občanské – autorské). S ohledem na určitá nepopiratelná rizika a negativní jevy spojené s anonymitou, zejména v prostředí internetu, by se však nemělo jednat o právo absolutní, i přesto by však mělo být koncipováno jako velmi silné. Přednesení případných úvah de lege ferenda bylo posledním (tj. 5.) cílem této diplomové práce.

Seznam zkratek

Autorský zákon USA 1976	The Copyright Act of 1976, Title 17 of the United States Code
AZ / autorský zákon	Zákon č. 121/2000 Sb., o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon), ve znění pozdějších předpisů
Bernská úmluva	Bernská úmluva o ochraně literárních a uměleckých děl ze dne 9. září 1886, doplněná v Paříži dne 4. května 1896, revidovaná v Berlíně dne 13. listopadu 1908, doplněná v Bernu dne 20. března 1914 a revidovaná v Římě dne 2. června 1928, v Bruselu dne 26. června 1948, ve Stockholmu dne 14. července 1967 a v Paříži dne 24. července 1971, vyhlášená vyhláškou ministra zahraničních věcí č. 133/1980 Sb.
BSA	Bezpečnostní softwarová asociace – Svaz softwarové ochrany
Dohoda TRIPS	Dohoda o obchodních aspektech práv k duševnímu vlastnictví, která tvoří přílohu 1C Dohody o zřízení Světové obchodní organizace ze dne 15. dubna 1994, vyhlášené sdělením Ministerstva zahraničních věcí č. 191/1995 Sb.
ESLP	Evropský soud pro lidská práva
EÚLP	Evropská úmluva o ochraně lidských práv a základních svobod ze dne 4. listopadu 1950, vyhlášená sdělením Federálního ministerstva zahraničních věcí č. 209/1992 Sb., ve znění pozdějších protokolů

GUI	Grafické uživatelské rozhraní
Let's Play	Moderní zábavní žánr spočívající v tom, že hráč zachycuje průběh hraní videohry, který doplňuje o svůj komentář
Let's Player	Hráč, jehož průchod videohrou včetně jeho komentáře je jádrem Let's Playe
Nejvyšší soud USA	The Supreme Court of the United States
OZ / občanský zákoník	Zákon č. 89/2012 Sb., občanský zákoník, ve znění pozdějších předpisů
První dodatek Ústavy USA	First Amendment to the Constitution of the United States of America
Rozhodnutí BSA	Rozsudek Soudního dvora (třetího senátu) ze dne 22. prosince 2010. Bezpečnostní softwarová asociace – Svaz softwarové ochrany proti Ministerstvu kultury. Věc C-393/09
Římská úmluva	Mezinárodní úmluva o ochraně výkonných umělců, výrobců zvukových záznamů a rozhlasových organizací ze dne 26. října 1961, vyhlášená vyhláškou ministra zahraničních věcí č. 192/1964 Sb., ve znění redakčního sdělení č. 157/1965 Sb., o opravě tiskových chyb
SDEU	Soudní dvůr Evropské unie
Směrnice InfoSoc	Směrnice Evropského parlamentu a Rady 2001/29/ES ze dne 22 května 2001 o harmonizaci určitých aspektů autorského práva a práv s ním souvisejících v informační společnosti
Směrnice 91/250/EHS	Směrnice Rady 91/250/EHS ze dne 14. května 1991 o právní ochraně počítačových programů.

Směrnice 93/98/EHS	Směrnice Rady 93/98/EHS ze dne 29. října 1993 o harmonizaci doby ochrany autorského práva a určitých práv s ním souvisejících
Směrnice 2006/116/ES	Směrnice Evropského parlamentu a Rady 2006/116/ES ze dne 12. prosince 2006 o době ochrany autorského práva a určitých práv s ním souvisejících (kodifikované znění)
Směrnice o právní ochraně databází	Směrnice Evropského parlamentu a Rady 96/9/ES, ze dne 11. března 1996, o právní ochraně databází
Směrnice o právní ochraně počítačových programů	Směrnice Evropského parlamentu a Rady 2009/24/ES ze dne 23. dubna 2009 o právní ochraně počítačových programů (kodifikované znění)
Smlouva WIPO o právu autorském	Smlouva Světové organizace duševního vlastnictví o právu autorském ze dne 20. prosince 1996, vyhlášená sdělením Ministerstva zahraničních věcí č. 33/2002 Sb. m. s.
Stanovisko Bota	Stanovisko Generálního advokáta Yvese Bota přednesené dne 14. října 2010. Bezpečnostní softwarová asociace – Svaz softwarové ochrany proti Ministerstvu kultury. Věc C-393/09
Stanovisko Sharpston	Stanovisko Generální advokátky Eleanor Sharpston přednesené dne 19. října 2013. Nintendo Co. Ltd, Nintendo of America Inc., Nintendo of Europe GmbH proti PC Box Srl, 9Net Srl. Věc C-355/12
SVOČ	Studentská vědecká odborná činnost
USA	The United States of America (Spojené státy americké)
USPTO	The United States Patent and Trademark Office (Patentový a známkoprávní úřad Spojených států amerických)

videoherní společnost	Videoherní vývojář (ať již skutečně určitá společnost, či jednotlivec – fyzická osoba, respektive jejich sdružení), vydavatel, distributor, jejich ovládající osoby, jakož další možní nositelé relevantních práv
videoherní stream	Webcasting Let's Play videa, který má určité odlišnosti od ryzího Let's Play videa, a to včetně obsahových odlišností
videohra	Nejen konzolová hra, ale také hra počítačová, hra na mobilní telefony, tablety atd. Obecně: <i>„elektronická či počítačová hra, která je hrána manipulací obrázků zobrazovaných na displeji či televizní obrazovce“</i>
WIPO	World Intellectual Property Organization (Světová organizace duševního vlastnictví)
ZSIS	Zákon č. 480/2004 Sb., o některých službách informační společnosti a o změně některých zákonů (zákon o některých službách informační společnosti), ve znění pozdějších předpisů
živnostenský zákon	Zákon č. 455/1991 Sb., o živnostenském podnikání (živnostenský zákon), ve znění pozdějších předpisů

Seznam použitých zdrojů

1. Seznam použité literatury

- [1] ANDRUŠKO, Alena. *Internet, informační společnost a autorské právo*. In: ASPI [právní informační systém]. Praha: Wolters Kluwer ČR, 2016 [cit. 2018-01-2]. ASPI ID: MN56CZ
- [2] ARNOLD, Richard a Mira T. SUNDARA RAJAN. Do authors and performers have a legal right to pseudonymity? *Journal of Media Law* [online]. Taylor & Francis, 2017, **9**(2), s. 189-214 [cit. 2018-02-26]. ISSN 1757-7632. Dostupné z: <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/17577632.2017.1347082>
- [3] AUJEZDSKÝ, Josef. Licence: Zásada teritoriality. *Root.cz* [online]. Internet Info [cit. 2017-04-13]. ISSN 1212-8309. Dostupné z: <https://www.root.cz/specially/licence/zasada-teritoriality/>
- [4] BENDO VÁ, Helena. Definice umění a počítačové hry. *Game Art* [online]. 2014 [cit. 2017-04-16]. Dostupné z: <http://cas.famu.cz/gameart/page.php?page=14>
- [5] BENDO VÁ, Helena. Hry jako umění pohledem kritiky: případ Games.cz. *Game Art* [online]. 2014 [cit. 2017-04-16]. Dostupné z: <http://cas.famu.cz/gameart/page.php?page=12>
- [6] BENDO VÁ, Helena. *Umění počítačových videoher*. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2016, 354 s. ISBN 978-80-7331-421-7
- [7] BOBEK, Michal. Výzkum v právu: reklama na Nike anebo kvantová fyzika? *Jurisprudence*. 2016, **2016**(6), s. 3-10. ISSN 1802-3843
- [8] CASILLAS, Brian. Attack Of The Clones: Copyright Protection For Video Game Developers. *Loyola of Los Angeles Entertainment Law Review* [online]. Loyola Law School of Los Angeles, 2014, Volume 33, Number 2, s. 137-170 [cit. 2018-04-12]. ISSN 1536-5751. Dostupné z: <http://digitalcommons.lmu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1580&context=elr>
- [9] CRUMP, Catherine. Data Retention: Privacy, Anonymity, and Accountability Online. In: *Stanford Law Review* [online]. Vol. 56, No. 1. Stanford Law School, 2003, 191-229 s. [cit. 2018-01-29]. ISSN 0038-9765. Dostupné z: <https://scholarship.law.berkeley.edu/cgi/viewcontent.cgi?referer=https://www.google.cz/&httpsredir=1&article=3333&context=facpubs>
- [10] DAVIDSON, Alan. *The law of electronic commerce*. 1. vyd. Cambridge: Cambridge University Press, 2009, 399 s. ISBN 978-0-521-67865-0
- [11] DE RIJK, Bram J.S. *WATCHING THE GAME: HOW WE MAY UNDERSTAND LET'S PLAY VIDEOS* [online]. Utrecht, 2016, s. 24 [cit. 2017-12-05]. Dostupné z: <https://dspace.library.uu.nl/bitstream/handle/1874/331065/WatchingtheGame-MAThesisBramdeRijk.pdf?sequence=2>. Diplomová práce. Utrecht University, Department of Media and Culture Studies. Vedoucí práce Stefan Werning

- [12] DONÁT, Josef a TOMÍŠEK, Jan. *Právo v síti. Průvodce právem na internetu*. Praha: Nakladatelství C. H. Beck, 2016, 352 s. ISBN: 978-80-7400-610-4
- [13] ELIÁŠ, Karel. Obsah, způsob a rozsah náhrady škody v soukromém právu. *Právní rádce*. 2007, **15**(12), s 4-12. ISSN 1210-4817
- [14] GINSBURG, Jane C. Essay - The Author's Name as a Trademark: A Perverse Perspective on the Moral Right of « Paternity » ? *Columbia Public Law & Legal Theory Working Paper* [online]. Columbia Law School, 2005, Paper Number 05-91, 9 s. [cit. 2018-03-04]. Dostupné z: <https://dx.doi.org/10.2139/ssrn.724343>
- [15] HEYMANN, Laura A. The Birth of the Authornym: Authorship, Pseudonymity, and Trademark Law. In: *Notre Dame Law Review* [online]. Vol. 80 Issue 4. University of Notre Dame Law School, 2005, s. 1377-1450 [cit. 2018-01-29]. ISSN 0745-3515. Dostupné z: https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=581821.
- [16] HOLBÍK, Ludovít. *Autorskoprávní ochrana herního softwaru* [online]. Praha, 2015, 77 s. [cit. 2017-04-09]. Dostupné z: <https://is.cuni.cz/webapps/zzp/download/120212847/?lang=cs>. Diplomová práce. Univerzita Karlova, Právnická fakulta, Ústav práva autorského, práv průmyslových a práva soutěžního. Vedoucí práce Irena Holcová
- [17] HÁLEK, Jakub. *Autorské právo a jeho porušování na internetu z pohledu škody, náhrady škody a bezdůvodného obohacení* [online]. Praha, 2015, SVOČ. Univerzita Karlova, Právnická fakulta [cit. 2017-12-10]. Dostupné z: https://moodle.prf.cuni.cz/pluginfile.php/46963/mod_data/content/3966/Jakub%20H%C3%A1lek.pdf
- [18] HÁLEK, Jakub. *Vybrané autorskoprávní aspekty Let's Play videí*. Praha, 2017, SVOČ. Univerzita Karlova, Právnická fakulta
- [19] HENDRYCH, Dušan a kol. *Právní slovník*. 3. vydání. Praha, 2009. In: Beck-online [právní informační systém]. Nakladatelství C. H. Beck. ISBN 978-80-7400-059-1
- [20] HULMÁK, Milan a kol. *Občanský zákoník V. Závazkové právo. Obecná část (§ 1721–2054)*. Praha: Nakladatelství C. H. Beck, 2014, 1344 s. ISBN 978-80-7400-535-0
- [21] HULMÁK, Milan a kol. *Občanský zákoník VI. Závazkové právo. Zvláštní část (§ 2055–3014)*. 1. vydání. Praha: Nakladatelství C. H. Beck, 2014, 1344 s. ISBN 978-80-7400-287-8
- [22] HUSOVEC, Martin. Souhlas, nebo licenční závazek? *Revue pro právo a technologie*. [Online]. 2013, č. 8, s. 3-8. [cit. 2017-12-14]. Dostupné z: <https://journals.muni.cz/revue/article/view/5000>
- [23] CHALOUPKOVÁ, Helena a HOLÝ, Petr. *Autorský zákon. Komentář*. 5. vydání. Praha: Nakladatelství C. H. Beck, 2017, s. 113. ISBN 978-80-7400-671-5
- [24] JANEČEK, Václav. K přípustnosti sankční náhrady škody. *Právní rozhledy*. Praha: Nakladatelství C. H. Beck, 2013, **21**(5), s. 153-159. ISSN 1210-6410

- [25] JANEČEK, Václav. Kdy lze de lege lata poškozenému přiznat preventivně-sankční složku přiměřeného zadostiučinění. *Právní rozhledy*. Praha: Nakladatelství C. H. Beck, 2016, **24**(22), s. 767-774. ISSN 1210-6410
- [26] JEWELL, Catherine. Video Games: 21st century art. *WIPO Magazine* [online]. WIPO, 2012, **2012**(4), s. 10-14 [cit. 2017-04-07]. ISSN 1564-7854. Dostupné z: http://www.wipo.int/export/sites/www/wipo_magazine/en/pdf/2012/wipo_pub_121_2012_04.pdf
- [27] KNAP, Karel a kol. *Ochrana osobnosti podle občanského práva*. 4. podstatně přepracované a doplněné vydání. Praha: Linde Praha, 2004, 440 s. ISBN 80-7201-484-6
- [28] KNAPPOVÁ, Marta, Jiří ŠVESTKA, Jan DVOŘÁK. *Občanské právo hmotné 2, díl třetí: Závazkové právo*. 4. aktualiz. a dopl. vyd. Praha: ASPI, 2006, 612 s. ISBN 80-7357-131-5
- [29] KORBEL, František, CHOLASTA, Radim, a Alexandra MOLITORISOVÁ. Safe harbour: vyloučení odpovědnosti poskytovatelů hostingových služeb za obsah vložený uživateli Internetu. *Soudce: časopis Soudcovské unie České republiky*. Praha: Soudcovská unie České republiky, 2016, **2016**(6), 9-17. ISSN 1211-5347
- [30] KUMAYAMA, Ken D. A Right to Pseudonymity. *Arizona Law Review* [online]. Tucson, Arizona: University of Arizona, James E. Rogers College of Law, 2009, Volume 51, Issue 2, s. 427-464 [cit. 2018-03-15]. ISSN 0004-153X. Dostupné z: <http://www.arizonalawreview.org/pdf/51-2/51arizlrev427.pdf>
- [31] KÜHN, Zdeněk. Má mít náhrada škody v soukromém právu sankční funkci? In: HAVEL, Bohumil a Vlastimil PIHERA. *Soukromé právo na cestě: eseje a jiné texty k jubileu Karla Eliáše*. Plzeň: Vydavatelství a nakladatelství Aleš Čeněk, 2010, s. 203-216. ISBN 978-80-7380-265-3
- [32] KŘÍŽ, Jan, Irena HOLCOVÁ, Jiří KORDAČ a Veronika KŘEŠŤANOVÁ. *Autorský zákon: komentář a předpisy související*. 2. akt. vyd. Praha: Linde, 2005, 792 s. ISBN 80-7201-546-x
- [33] KŘEŠŤANOVÁ, Veronika. Některé otazníky k transpozici čl. 13 Směrnice o dodržování práv duševního vlastnictví – Alternativní výpočet výše majetkových nároků při porušení práv duševního vlastnictví. In: JAN, Kříž a kol. *Aktuální otázky práva autorského a práv průmyslových: Konsolidace aplikační praxe práva duševního vlastnictví se zvláštním přihlédnutím k evropskému právu*. Praha: Univerzita Karlova, Právnická fakulta, 2011, s. 63-69. ISBN 978-80-87146-56-9
- [34] LASTOWKA, Greg. *Copyright Law and Video Games: A Brief History of an Interactive Medium* [online]. 2013, 32 s. [cit. 2018-02-28]. Dostupné z: https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=2321424
- [35] LASTOWKA, Greg. *Minecraft as Web 2.0: Amateur Creativity & Digital Games* [online]. 2011, 19 s. [cit. 2018-02-28]. Dostupné z: https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=1939241

- [36] LASTOWKA, Greg. The Trademark Function of Authorship. *Boston University Law Review* [online]. Boston University, 2005, Vol. 85, s. 1171-1241 [cit. 2018-03-04]. Dostupné z: <https://works.bepress.com/lastowka/3/>
- [37] LARKEY, Michael. Cooperative Play: Anticipating the Problem of Copyright Infringement in the New Business of Live Video Game Webcasts. *Rutgers Journal of Law and Public Policy*. Rutgers School of Law, 2015, Volume 13, Issue 1, s. 52-109 In: *HeinOnline* [právní informační systém] [cit. 2018-03-25]. ISSN 1934-3736. Dostupné z: <http://heinonline.org/HOL/P?h=hein.journals/rutjulp13&i=59>
- [38] LAVICKÝ, Petr a kol. *Občanský zákoník I. Obecná část (§ 1–654): Komentář*. Praha: Nakladatelství C. H. Beck, 2014, 2400 s. Velké komentáře. ISBN 978-80-7400-529-9
- [39] LIDSKY, Lyrissa Barnett a Thomas F. COTTER. Authorship, Audiences, and Anonymous Speech. *Notre Dame Law Review* [online]. Vol. 82, Issue 4. University of Notre Dame Law School, 2007, s. 1555-1556 [cit. 2018-01-29]. ISSN 0745-3515. Dostupné z: <https://scholarship.law.ufl.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1105&context=facultypub>
- [40] LIPSON, Ashley S. a Robert D. BRAIN. *Computer and video game law: cases, statutes, forms, problems & materials*. Durham, N.C.: Carolina Academic Press, 2009, 706 s. Carolina Academic Press law casebook series. ISBN 9781594604881
- [41] LUCOCK, Carol a Michael YEO. Naming Names: The Pseudonym in the Name of the Law. *University of Ottawa Law & Technology Journal* [online]. University of Ottawa Faculty of Law, 2006, 3(No. 1), 53-108 [cit. 2018-03-04]. ISSN 1710-6028. Dostupné z: <https://ssrn.com/abstract=999675>
- [42] LUNSFORD, Christopher. Drawing a Line Between Idea and Expression in Videogame Copyright: The Evolution of Substantial Similarity for Videogame Clones. *Intellectual Property Law Bulletin* [online]. University of San Francisco School of Law, 2013, Volume 18, Issue 1, s. 87-117 [cit. 2018-04-14]. ISSN 1554-9607. Dostupné z: <http://heinonline.org/HOL/LandingPage?handle=hein.journals/iprop18&div=8&id=&page=>
- [43] MAISNER, Martin. *Zákon o některých službách informační společnosti: komentář*. Praha: Nakladatelství C. H. Beck, 2016, 224 s. Beckovy komentáře. ISBN 978-80-7400-449-0
- [44] MAISNER, Martin a kol. *Základy softwarového práva*. Vyd. 1. Praha: Wolters Kluwer Česká republika, 2011. 339 s. ISBN 9788073576387
- [45] MAISNER, Martin, Michal KŘÍŽKA a Martin FLAŠKÁR. Teritorialita a kolizní problematika licenčních smluv v IT. *EPRAVO.CZ* [online]. EPRAVO.CZ, 2009 [cit. 2017-04-13]. Dostupné z: <https://www.epravo.cz/top/clanky/teritorialita-a-kolizni-problematika-licencnich-smluv-v-it-58148.html>

- [46] MEJIA, Sebastian. *Fair Play: Copyright Issues and Fair Use in YouTube 'Let's Plays' and Videogame Livestreams* [online]. 2013, 45 s. [cit. 2018-04-08]. Dostupné z: https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=2368615
- [47] MYŠKA, Matěj a kol. *Veřejné licence v České republice*. Brno: Masarykova univerzita, 2014, 188 s. Verze 2.0. ISBN 978-80-210-7193-3. Dostupné z: https://is.muni.cz/repo/1203341/Myska_et_al._._Verejne_licence_2.0_-_online.pdf
- [48] NAVRÁTIL, Vladimír Gabriel. Tříkrokový test jako středobod právní úpravy výjimek a omezení práva autorského. In: KŘÍŽ, Jan. *Aktuální otázky práva autorského a práv průmyslových: Nový občanský zákoník a vybrané problémy evropského práva duševního vlastnictví - dopady na českou legislativu a praxi*. Praha: Univerzita Karlova, Právnická fakulta, 2014, s. 71-85. ISBN 978-80-87975-15-2
- [49] ONDREJOVÁ, Dana. *Právní prostředky ochrany proti nekalé soutěži*. Praha: Wolters Kluwer Česká republika, 2010, 328 s. Právní monografie (Wolters Kluwer ČR). ISBN 978-80-7357-505-2
- [50] PASTORKOVÁ, Mária. Právo rozhodné pre medzinárodnú licenčnú zmluvu – medzery a limity aplikácie Nariadenia Rím I. *Časopis pro právní vědu a praxi*. [Online]. 2016, č. 4, s. 689-698 [cit. 2017-12-13]. Dostupné z <https://journals.muni.cz/cpvp/article/view/6257>
- [51] PFEIL, Darren Mathew. Let's Play, Let's Infringe? Let's Play Videos Uploaded to YouTube, Copyright Infringement, and the Fair Use Defense. *Law School Student Scholarship* [online]. Seton Hall University, 2015, (Paper 700), 37 s. [cit. 2018-04-03]. Dostupné z: http://scholarship.shu.edu/student_scholarship/700/
- [52] POLČÁK, Radim a kol. *Introduction to ict law (selected issues)*. Brno: Masarykova Univerzita, 2007, 185 s. AUBI, řada teoretická, 314. ISBN 978-80-210-4302-2
- [53] PUDDINGTON, James. Fair Play: Economic Justification for Applying Fair Use to the Online Streaming of Video Games. *Boston University Journal of Science and Technology Law*. Boston University School of Law, 2015, Volume 21, No. 2, s. 433-434. In: *HeinOnline* [právní informační systém] [cit. 2018-04-03]. ISSN 1088-0178. Dostupné z: <http://heinonline.org/HOL/P?h=hein.journals/jstl21&i=431>
- [54] RAMOS, Andy, Anxo RODRÍGUEZ, Tim MENG a Stan ABRAMS. *The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches* [online]. World Intellectual Property Organization, 2013, 96 s. [cit. 2017-04-10]. Dostupné z: http://www.wipo.int/edocs/pubdocs/en/wipo_report_cr_vg.pdf
- [55] RIBAUDO, Nicholas. Youtube, Video Games, and Fair Use: Nintendo's Copyright Infringement Battle with Youtube's "Let's Plays" and its Potential Chilling Effects. *Berkeley Journal of Entertainment & Sports Law* [online]. University of California, Berkeley, School of Law, 2017, Volume 6, Issue 1,

- s. 114-137 [cit. 2018-04-03]. Dostupné z: <https://scholarship.law.berkeley.edu/bjesl/vol6/iss1/7/>
- [56] SRSTKA, Jiří a kol. *Autorské právo a práva související: vysokoškolská učebnice*. Praha: Leges, 2017, 416 s. Student (Leges). ISBN 978-80-7502-240-0.
- [57] ŠALAMOUN, Michal. *Právní aspekty humoru*. Praha: Nakladatelství C. H. Beck, 2011, 200 s. ISBN 978-80-7400-367-7
- [58] ŠAVELKA, Jaromír. *Autorskoprávní ochrana funkcionality softwaru* [online]. Brno, 2012, 145 s. [cit. 2017-04-06]. Dostupné z: https://is.muni.cz/th/134449/pravf_r/AutorskopravniOchranaFunkcionalitySoftwaru.pdf. Rigorózní práce. Masarykova univerzita, Právnická fakulta, Ústav práva a technologií
- [59] ŠČERBA, Tomáš. Právne aspekty browse-wrap zmlúv. *Elektronická kontraktace v právni praxi* [online]. Právnická fakulta Masarykovy univerzity [cit. 2017-12-05]. Dostupné z: <https://is.muni.cz/elportal/estud/praf/ps09/kontraktace/web/pages/browse-wrap.html>
- [60] ŠČERBA, Tomáš. Právne aspekty click-through zmlúv. *Elektronická kontraktace v právni praxi* [online]. Právnická fakulta Masarykovy univerzity [cit. 2017-12-05]. Dostupné z: <https://is.muni.cz/elportal/estud/praf/ps09/kontraktace/web/pages/click-through.html>
- [61] ŠČERBA, Tomáš. Právne aspekty click-wrap zmlúv. *Elektronická kontraktace v právni praxi* [online]. Právnická fakulta Masarykovy univerzity [cit. 2017-12-05]. Dostupné z: <https://is.muni.cz/elportal/estud/praf/ps09/kontraktace/web/pages/click-wrap.html>.
- [62] ŠČERBA, Tomáš. Právne aspekty shrink-wrap zmlúv. *Elektronická kontraktace v právni praxi* [online]. Právnická fakulta Masarykovy univerzity [cit. 2017-12-05]. Dostupné z: <https://is.muni.cz/elportal/estud/praf/ps09/kontraktace/web/pages/shrink-wrap.html>;
- [63] ŠVARC, Zbyněk a Jiří ZEMAN. Informační asymetrie a tržní selhání. *Working Papers Fakulty mezinárodních vztahů* [online]. Vysoká škola ekonomická v Praze, 2009, č. 11/2009, Volume 2, s. 9 [cit. 2018-04-01]. ISSN 1802-6583. Dostupné z: http://vz.fmv.vse.cz/wp-content/uploads/11_2009.pdf.
- [64] ŠVESTKA, Jiří a kol. *Občanský zákoník I, II*. 2. vydání. Praha: Nakladatelství C. H. Beck, 2009, 2321 s. ISBN 978-80-7400-108-6
- [65] TAYLOR, Ivan O. Jr. VIDEO GAMES, FAIR USE AND THE INTERNET: THE PLIGHT OF THE LET'S PLAY. *Journal of Law, Technology & Policy* [online]. University of Illinois, 2015, **2015**(1), s. 248-271 [cit. 2017-04-18]. Dostupné z: <http://illinoisjlt.com/journal/wp-content/uploads/2015/07/Taylor.pdf>
- [66] TELEČEK, Ivo. *Pojmové znaky duševního vlastnictví*. Praha: Nakladatelství C. H. Beck, 2012, 168 s. ISBN 978-80-7400-425-4
- [67] TELEČEK, Ivo. Politická svoboda a duševní vlastnictví: střet hodnot. *Právník: Teoretický časopis pro otázky státu a práva*. Ústav státu a práva AV ČR, 2013, **152**(3), s. 209-221. ISSN 0231-6625

- [68] TELEC, Ivo. *Právo duševního vlastnictví v informační společnosti*. Praha: Nakladatelství Leges, 2015, 240 s. ISBN 978-80-7502-061-1
- [69] TELEC, Ivo. Souhlas, nebo licenční závazek? *Právní rozhledy*, Praha: Nakladatelství C. H. Beck, 2013, **21**(13/14), s. 457-462. ISSN 1210-6410
- [70] TELEC, Ivo a Pavel TŮMA. *Autorský zákon: komentář*. 1. vyd. Praha: Nakladatelství C. H. Beck, 2007, 989 s. Velké komentáře. ISBN 978-80-7179-608-4
- [71] VAN DER VELDEN, Stephan. *Playing the game of video game classification: Game Over for Europe?* [online]. Utrecht, 2017, 68 s. [cit. 2018-03-28]. Dostupné z: <http://arno.uvt.nl/show.cgi?fid=144375>. Master Thesis. Tilburg University, Faculty of Law. Vedoucí práce C.M.K.C. Cuijpers
- [72] VLASÁK, Michal. Sankční náhrada škody na pozadí mezinárodní konference. *Právní rozhledy*. Praha: Nakladatelství C. H. Beck, 2008, **16**(24), s. 922-924. ISSN 1210-6410
- [73] VLASÁK, Michal. Vybrané otázky sankční náhrady škody. In: KOTÁSEK, Josef a kol. *COFOLA 2010: the Conference Proceedings* [online]. Brno: Masarykova univerzita, 2010, s. 1432-1439 [cit. 2018-01-16]. Spisy Právnické fakulty Masarykovy univerzity: Řada teoretická, Svazek 374. ISBN 978-80-210-5151-5. Dostupné z: <https://www.law.muni.cz/sborniky/cofola2010/files/sbornik/sbornik.pdf>
- [74] VOGELE, Jessica. Where's the Fair Use? The Takedown of Let's Play and Reaction Videos on YouTube and the Need for Comprehensive DMCA Reform. *Touro Law Review* [online]. Touro College School of Law, 2017, Volume 33, Number 2, s. 589-631 [cit. 2018-04-03]. ISSN 8756-7326. Dostupné z: <https://digitalcommons.tourolaw.edu/lawreview/vol33/iss2/13/>
- [75] ŽIVĚLOVÁ, Alexandra. Umožňuje nový občanský zákoník přiznat v řízení o náhradě nemajetkové újmy punitive damages? *Bulletin advokacie* [online]. Česká advokátní komora, 2016, **2016**(4), s. 24-30 [cit. 2018-01-16]. ISSN 1805-8280. Dostupné z: https://www.cak.cz/assets/komora/bulletin-advokacie/ba_04_2016_web.pdf

2. Seznam použitých internetových zdrojů

- [76] BITHELL, Mike. Let's Play Nintendo! *MCV* [online]. NewBay Media, 2013 [cit. 2018-03-26]. Dostupné z: <https://www.mcvuk.com/development/lets-play-nintendo>
- [77] BOHONĚK, Miloš. Nintendo si nárokuje příjem z uživatelských videí na YouTube, Let's Play scéna se bouří. *Games.cz* [online]. Tiscali Media, 2013 [cit. 2018-03-26]. Dostupné z: <https://games.tiscali.cz/byznys/nintendo-si-narokuje-prijem-z-uzivatelskych-videi-na-youtube-lets-play-scena-se-bouri-62884>
- [78] BROWNLEE, John. GameStation EULA collects 7,500 souls from unsuspecting customers. *Geek.com* [online]. Ziff Davis, 2010 [cit. 2018-04-09]. Dostupné z:

<https://www.geek.com/games/gamestation-eula-collects-7500-souls-from-unsuspecting-customers-1194091/>

- [79] BUREŠ, Radek. Tričkáá! Plackýý! aneb merchandise zachraňuje hudební průmysl. *IDNES.cz* [online]. MAFRA, 2009 [cit. 2017-10-20]. Dostupné z: https://kultura.zpravy.idnes.cz/tricka-plackyy-aneb-merchandise-zachranuje-hudebni-prumysl-pry-/filter.aspx?c=A090113_121241_filter_vk
- [80] ČEPELOVÁ, Rea. Herní filosofie: Let's Play aneb proč hry hrát, když se můžu dívat? *Doupě.cz* [online]. CN Invest, 2017 [cit. 2017-04-16]. ISSN 1213-8991. Dostupné z: <https://doupe.zive.cz/clanek/herni-filosofie-lets-play-aneb-proc-hry-hrat-kdyz-se-muzu-divat>
- [81] ČERNÁ, Michaela a Aleš ČERNÝ. Videá plná skryté reklamy. České úřady se do kontrol youtuberů nehrnou. *IDNES.cz* [online]. MAFRA, 2017 [cit. 2018-03-30]. Dostupné z: https://zpravy.idnes.cz/generace-youtube-skryta-nekala-reklama-youtuberi-zakon-pjl-/prilohy.aspx?c=A170420_133329_domaci_mcn
- [82] DAVENPORT, James. Valve isn't making special exceptions to its refund policy for No Man's Sky. *PC Gamer* [online]. Future, 2016 [cit. 2017-12-01]. Dostupné z: <http://www.pcgamer.com/no-mans-sky-refunds/>
- [83] DESIMONE, Evan. How to Capture and Edit Gaming Footage For Your Let's Play. *NewMediaRockstars* [online]. New Media Rockstars, 2015 [cit. 2017-04-15]. Dostupné z: <http://newmediarockstars.com/2015/06/how-to-capture-and-edit-gaming-footage-for-your-lets-play/>
- [84] DIETZ, Jason. Metacritic's 7th Annual Game Publisher Rankings. *Metacritic* [online]. CBS Interactive, 2017 [cit. 2017-11-30]. Dostupné z: <http://www.metacritic.com/feature/game-publisher-rankings-for-2016-releases>
- [85] DUTTON, Fred. What is Indie?. *Eurogamer* [online]. Gamer Network, 2012 [cit. 2018-04-19]. Dostupné z: <https://www.eurogamer.net/articles/2012-04-16-what-is-indie>
- [86] HEGGEN, Barbara. *The rise and rise of indie games* [online]. ABC Radio National, 2015 [cit. 2017-04-11]. Dostupné z: <http://www.abc.net.au/radionational/programs/drawingroom/the-rise-and-rise-of-indie-games/6463430>
- [87] JEŽEK, David. Odchod Google News ze Španělska snížil návštěvnost tamních webů. *Diit.cz* [online]. CDR server, 2014 [cit. 2018-04-01]. ISSN 1213-2225. Dostupné z: <https://diit.cz/clanek/odchod-google-news-ze-spanelska-snizil-navstevnost-tamnich-webu/diskuseNovinkyInternetGoogle>
- [88] KLEPEK, Patrick. Who Invented Let's Play Videos? *Kotaku* [online]. 2015 [cit. 2017-04-07]. Dostupné z: <http://kotaku.com/who-invented-lets-play-videos-1702390484>
- [89] LAGACE, Marc. Everything you'll need to start streaming your games to Twitch or YouTube. *Windows Central* [online]. Mobile Nations, 2016 [cit. 2017-04-15]. Dostupné z: <http://www.windowscentral.com/accessories-youll-need-begin-streaming-games-twitch-or-youtube>

- [90] LYALL, Sarah. This Detective Novel’s Story Doesn’t Add Up. *The New York Times* [online]. The New York Times Company, 2013 [cit. 2018-02-26]. Dostupné z: <http://www.nytimes.com/2013/07/15/books/a-detective-storyst-famous-author-is-unmasked.html?pagewanted=all>
- [91] MATULEF, Jeffrey. Firewatch dev threatens Pewdiepie video takedown, following YouTube star's use of N-word. *Eurogamer* [online]. Gamer Network, 2017 [cit 2018-04-11]. Dostupné z: <https://www.eurogamer.net/articles/2017-09-10-pewdiepie-issued-dmca-takedown-following-his-use-of-the-n-word-on-stream>
- [92] MIDDLEMAS, Andrew. A GameCentral reader wades into the furore over Nintendo’s battle against Let’s Play videos and argues they’re not being as unfair as some claim. *Metro: GameCentral* [online]. Associated Newspapers, 2013 [cit. 2018-03-25]. Dostupné z: <http://metro.co.uk/2013/05/19/the-legalities-of-lets-play-readers-feature-3788322/>
- [93] MILLER, Matt. Fan Creates Oblivion Lore Volume. *Game Informer Online* [online]. Sunrise Publications, 2011 [cit. 2017-04-15]. Dostupné z: <http://www.gameinformer.com/b/news/archive/2011/09/23/fan-creates-oblivion-lore-volume.aspx>
- [94] MULLIN, Joe. Nintendo kicks “Let’s Play” videos off YouTube then slaps ads on them: Homemade videos are the best gaming ads out there, yet they're taken down. *Ars Technica* [online]. Condé Nast, 2013 [cit. 2018-03-25]. Dostupné z: <https://arstechnica.com/tech-policy/2013/05/nintendo-kicks-lets-play-videos-off-youtube-then-slaps-ads-on-them/>
- [95] O'KELLY, Brian. Indie games offer bring diversity to gaming industry. *The Daily Texan* [online]. Texas Student Media, 2015 [cit. 2017-04-11]. Dostupné z: <http://www.dailytexanonline.com/2015/09/28/indie-games-offer-bring-diversity-to-gaming-industry>
- [96] PONCE, Tony. Sega forcing removal of Shining Force videos on YouTube. *DESTRUCTOID* [online]. Enthusiast Gaming, 2012 [cit. 2018-03-25]. Dostupné z: <https://www.destructoid.com/sega-forcing-removal-of-shining-force-videos-on-youtube-239581.phtml>
- [97] RYAN, Green. On Let's Plays. In: *That Dragon, Cancer* [online]. Numinous Games, 2016 [cit. 2018-03-10]. Dostupné z: <https://web.archive.org/web/20180123194549/http://www.thatdragoncancer.com/thatdragoncancer/2016/3/24/on-lets-plays>
- [98] SAWYER, Michael. Did I Start Let’s Play? In: *SLOWBLR* [online]. 2013 [cit. 2017-04-08]. Dostupné z: <https://web.archive.org/web/20160321185516/http://slowbeef.tumblr.com/post/41879526522/did-i-start-lets-play>
- [99] SAWYER, Michael. SLOW BEEF'S STRATEGY GUIDE TO METAL GEAR 2: SOLID SNAKE: Introduction, Part One: The Birth of Zanzibar Land - The Crappiest Named Nation. *Effinslowbeef.com* [online]. Michael Sawyer [cit. 2017-04-07]. Dostupné z: <http://effinslowbeef.com/MG2/mgi001.html>

- [100] SAWYER, Michael. Three reasons streaming is replacing the Let's Play industry. *Polygon* [online]. Vox Media, 2017 [cit. 2017-04-05]. Dostupné z: <http://www.polygon.com/2017/3/29/15087012/streaming-vs-lets-play-twitch-youtube>
- [101] SCHONWETTER, Tobias. *Why a fair use exception is probably not such a good idea* [online]. Kapské Město: iCommons.org, 2007 [cit. 2017-12-17]. Dostupné z: <https://web.archive.org/web/20080905173535/http://icommons.org/2007/05/07/why-a-fair-use-exception-is-probably-not-such-a-good-idea/>
- [102] SLÍŽEK, David. Jiří Olšanský, Oldřich Štěrba: Twitch je lepší než YouTube. Streamer si vydělá i sto tisíc měsíčně. *Lupa.cz* [online]. Internet Info, 2017 [cit. 2018-04-09]. ISSN 1213-0702. Dostupné z: <https://www.lupa.cz/clanky/jiri-olsansky-oldrich-sterba-twitch-je-lepsi-nez-youtube-streamer-si-vydela-i-sto-tisic-mesicne/>
- [103] SRP, Jan. Bitva s rakovinou, která nejde vyhrát. That Dragon, Cancer je zdrcující. *IDNES.cz: BonusWeb.cz* [online]. MAFRA, 2016 [cit. 2018-03-10]. Dostupné z: https://bonusweb.idnes.cz/that-dragon-cancer-recenze-dcu-/Recenze.aspx?c=A160208_152033_bw-pc-recenze_srp
- [104] STATT, Nick. Video games aren't all guns and gore; artistic titles are on the rise. *CNET Magazine* [online]. CBS Interactive, 2014 [cit. 2017-04-11]. Dostupné z: <https://www.cnet.com/news/video-games-arent-all-guns-and-gore-artistic-titles-are-on-the-rise/>
- [105] STEPHENSON, Brad. 7 Ways to Make Money Streaming Video Games on Twitch. *Lifewire* [online]. About, 2018 [cit. 2018-03-20]. Dostupné z: <https://www.lifewire.com/make-money-streaming-on-twitch-4144817>
- [106] STEPHENSON, Brad. How to Set Up Donations on Twitch. *Lifewire* [online]. About, 2018 [cit. 2018-03-28]. Dostupné z: <https://www.lifewire.com/set-up-donations-on-twitch-4150141>
- [107] STROUHAL, Jan. Nový byznys Krále Jiřího. Jak český youtuber úspěšně vykročil do offlinu. *Forbes* [online]. MediaRey, 2017 [cit. 2017-11-30]. Dostupné z: <http://www.forbes.cz/jirka-kral-v-offlinu/>
- [108] SVOBODA, Jiří. Podívejte se, kolik si za minulý rok vydělali nejsledovanější youtuberi. *CzechCrunch* [online]. 2016 [cit. 2017-04-03]. Dostupné z: <http://www.czechcrunch.cz/2016/12/podivejte-se-kolik-si-za-minuly-rok-vydelali-nejsledovanejsi-youtuberi/>
- [109] ŠUBERT, Jan. Konec hry na teroristu. In: *Bezpečnostní informační služba České republiky* [online]. Bezpečnostní informační služba [cit. 2018-02-10]. Dostupné z: <https://www.bis.cz/clanek3d14.html?ArticleID=55>
- [110] TARDONOVÁ, Veronika. Jirka Král: Český youtubering ničí holky, co točí videa za krémy!. *Expres* [online]. MAFRA, 2016 [cit. 2017-12-10]. Dostupné z: https://www.expres.cz/cesky-youtubering-srazi-holky-ktery-ukazuji-kremy-ve-videu-plf-/celebrity.aspx?c=A160429_121439_dx-celebrity_bpet

- [111] WINGFIELD, Nick. What's Twitch? Gamers Know, and Amazon Is Spending \$1 Billion on It. *The New York Times* [online]. The New York Times, 2014 [cit. 2018-03-28]. Dostupné z: <https://www.nytimes.com/2014/08/26/technology/amazon-nears-a-deal-for-twitch.html>
- [112] WHITE, Patrick. Fan fiction more creative than most people think. *Kansas State Collegian* [online]. 2013 [cit. 2017-04-08]. Dostupné z: <http://www.kstatecollegian.com/2013/04/18/fan-fiction-more-creative-than-most-people-think/>
- [113] YIN-POOLE, Wesley. Developer admits "we screwed it" after game website exposes review blacklist threat. *Eurogamer* [online]. Gamer Network, 2017 [cit. 2018-04-08]. Dostupné z: <https://www.eurogamer.net/articles/2017-01-18-developer-admits-we-screwed-it-after-game-website-exposes-blacklist-threat>
- [114] 77 nejvlivnějších Čechů na sociálních sítích 2017. *Forbes* [online]. MediaRey, 2017 [cit. 2017-11-08]. Dostupné z: <http://77.forbes.cz/>
- [115] 77 nejvlivnějších Čechů na sociálních sítích 2017: Agraelus. *Forbes* [online]. MediaRey, 2017 [cit. 2017-11-08]. Dostupné z: <http://77.forbes.cz/d?n=agraelus>
- [116] 77 nejvlivnějších Čechů na sociálních sítích 2017: Gejmr. *Forbes* [online]. MediaRey, 2017 [cit. 2017-11-08]. Dostupné z: <http://77.forbes.cz/d?n=gejmr>
- [117] 77 nejvlivnějších Čechů na sociálních sítích 2017: Jirka Král. *Forbes* [online]. MediaRey, 2017 [cit. 2017-11-05]. Dostupné z: <http://77.forbes.cz/d?n=jirkakral>
- [118] About the Nintendo Creators Program. *Nintendo Creators Program* [online]. Nintendo [cit. 2018-03-25]. Dostupné z: <https://r.ncp.nintendo.net/guide/>
- [119] AGRAELUS SE ODHALIL! In: *Youtube* [online]. 3. 3. 2018, 29m 27s [cit. 2018-03-10]. Kanál uživatele Agraelovy Vtipné Momenty. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=-plpXipTD6w>
- [120] Agraelus shop. *GEEK BANG* [online]. Miroslav Petrů [cit. 2017-12-10]. Dostupné z: <http://www.geek-bang.com/36-agraelus>
- [121] Arma 3/Dayz End User License Agreement. Bohemia Interactive [online]. Bohemia Interactive [cit. 2017-12-12]. Dostupné z: <https://www.bistudio.com/community/licenses/arma3-end-user-license>
- [122] Best way for artists and creators to get sustainable income and connect with fans | Patreon. *Patreon* [online]. Patreon [cit. 2018-03-29]. Dostupné z: <https://www.patreon.com/>
- [123] BRAND AND ASSET USAGE GUIDELINES FOR OUR GAMES. *Mojang* [online]. Mojang, 2015 [cit. 2017-12-12]. Dostupné z: https://account.mojang.com/documents/brand_guidelines
- [124] CaptainSparklez. *CaptainSparklez* [online]. Spreadshirt [cit. 2017-12-01]. Dostupné z: <https://shop.spreadshirt.com/captainsparklez/>
- [125] Company Let's Play Policies. *Who Let's Play* [online]. Who Let's Play [cit. 2017-04-17]. Dostupné z: <http://wholetsplay.com/>

- [126] ELECTRONIC ARTS UŽIVATELSKÁ SMLOUVA. *Electronic Arts* [online]. Electronic Arts [cit. 2017-12-10]. Dostupné z: <http://tos.ea.com/legalapp/WEBTERMS/US/cs/PC/>
- [127] END USER LICENSE AGREEMENT. *SEGA* [online]. SEGA [cit. 2017-12-12]. Dostupné z: <http://www.sega.com/EULA>
- [128] EU Right of Withdrawal and Steam Refunds. *Steam* [online]. Valve [cit. 2017-12-03]. Dostupné z: https://support.steampowered.com/kb_article.php?ref=8620-QYAL-4516.
- [129] FattyPC UNBOXING ! In: *Youtube* [online]. 7. 1. 2016, 11m 41s [cit. 2018-03-30]. Kanál uživatele FattyPillowTV. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=u6AS7TJq1RM>
- [130] FINAL FANTASY® XIV Materials Usage License. *SQUARE ENIX* [online]. SQUARE ENIX [cit. 2017-12-11]. Dostupné z: <http://support.na.square-enix.com/rule.php?id=5382&la=1&tag=authc>
- [131] Flygun trička, mikiny, náramky. *GEEK BANG* [online]. Miroslav Petrů [cit. 2017-12-10]. Dostupné z: <http://www.geek-bang.com/63-flygun>
- [132] Frequently Asked Questions. *Let's Play Archive* [online]. [cit. 2017-04-07]. Dostupné z: <https://lparchive.org/faq>
- [133] GALERIE: Šok! Drsný spor mezi Fattym a Králem! Jirka mu přebral jeho bývalého kamaráda a pravou ruku Daemona!. *IPrima: Lajk* [online]. FTV Prima, 2017 [cit. 2017-11-01]. Dostupné z: <http://lajk.iprima.cz/youtuberi/galerie-sok-drsny-spor-mezi-fattym-kralem-jirka-mu-prebral-jeho-byvaleho-kamarada-pravou-r>
- [134] Game Content Usage Rules. *Bohemia Interactive* [online]. Bohemia Interactive [cit. 2017-12-13]. Dostupné z: <https://www.bistudio.com/community/game-content-usage-rules>
- [135] Game Content Usage Rules. *Microsoft - Official Home Page* [online]. 2015 [cit. 2017-12-12]. Dostupné z: <https://www.xbox.com/en-us/developers/rules>
- [136] Generace YouTube: Jirka Král. *IDnes* [online]. MAFRA [cit. 2017-11-25]. Dostupné z: <https://zpravy.idnes.cz/youtuberi.aspx>
- [137] How To Legally Use Copyrighted Games in Monetized YouTube Gaming Videos. In: *Alloy Seven* [online]. Alloy Seven, 2014, 13. 2. 2017 [cit. 2017-04-17]. Dostupné z: <http://alloyseven.tv/videocreators/75-monetize-youtube>
- [138] How to request permission to use EA content. *Electronic Arts* [online]. Electronic Arts, 2016 [cit. 2017-12-10]. Dostupné z: <https://help.ea.com/en-us/help/faq/how-to-request-permission-for-ea-games-content/>
- [139] Hraj jako Fatty. *CZC.cz* [online]. CZC.cz [cit. 2018-03-30]. Dostupné z: https://www.czc.cz/hrajjakofatty/clanek?utm_source
- [140] International Factfile 2016: South Korea. *MCV* [online]. NewBay Media, 2016 [cit. 2017-04-12]. Dostupné z: <http://www.mcvuk.com/news/read/international-factfile-2016-south-korea/0168938>

- [141] Jak funguje systém Content ID. *Nápověda YouTube* [online]. Google [cit. 2017-11-27]. Dostupné z: https://support.google.com/youtube/answer/2797370?hl=cs&ref_topic=2778544
- [142] Jak si vyžádat povolení k používání obsahu od EA. *Electronic Arts* [online]. Electronic Arts, 2016 [cit. 2017-12-10]. Dostupné z: <https://help.ea.com/cs-cz/help/faq/how-to-request-permission-for-ea-games-content/>
- [143] Jirka Král. *YouTube* [online]. Google [cit. 2017-11-25]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/user/jirkakral/videos>
- [144] *Komiks Jirka Král* [online]. Blue Milk [cit. 2017-11-28]. Dostupné z <http://www.jirkakral.cz/komiks.html>
- [145] Let's Play. In: *Urban Dictionary* [online]. 2008 [cit. 2017-04-08]. Dostupné z: <http://www.urbandictionary.com/define.php?term=Let%27s+Play>
- [146] Let's Play Policy. *Paradox Interactive* [online]. Paradox Interactive, 2017 [cit. 2017-12-12]. Dostupné z: <https://www.paradoxplaza.com/letsplay-static-info-ca.html>
- [147] Let's Play" securely in the public domain as USPTO rejects Sony's trademark bid as "merely descriptive". *McArthur Law Firm: blog* [online]. McArthur Law Firm, 2016 [cit. 2018-04-01]. Dostupné z: <https://smcarthurlaw.com/lets-play-securely-in-the-public-domain-as-uspto-rejects-sonys-trademark-bid-for-a-2nd-time/>
- [148] LICENČNÍ SMLOUVA PRO KONCOVÉ UŽIVATELE. *Sony Global - Digital Imaging - END-USER LICENSE AGREEMENT* [online]. Sony [cit. 2017-12-12]. Dostupné z: <https://www.sony.net/Products/di/country/app/eula/cs.html>
- [149] List of Let's Players. *Let's Play Wiki* [online]. Wikia [cit. 2017-11-29]. Dostupné z: http://letsplay.wikia.com/wiki/List_of_Let%27s_Players
- [150] Live stream or webcast? *Whats live?* [online]. ComSat Media [cit. 2018-04-25]. Dostupné z: <http://magazine.whatislive.com/2016/01/28/187/>
- [151] LP guide for newbies. In: *Let's Play Wiki* [online]. Fandom [cit. 2017-04-15]. Dostupné z: http://letsplay.wikia.com/wiki/LP_guide_for_newbies
- [152] Markiplier Official Store. *Markiplier Official Store* [online]. Represent [cit. 2017-12-01]. Dostupné z: <https://represent.com/store/markiplier>
- [153] Martin Rota shop - trička, placky, náramky, snapbacky, čepice a mikiny Naprosto Retardovaný. *Real Geek* [online]. Real Geek [cit. 2017-12-10]. Dostupné z: <http://www.realgeek.cz/24-martin-rot>
- [154] Marvelous Entertainment Inc Online Video Policy. *XSEED Games Forum* [online]. [cit. 2017-12-12]. Dostupné z: <http://www.xseedgames.com/forum/index.php?threads/marvelous-entertainment-inc-online-video-policy.27971/>
- [155] MathasGames Shop. *MathasGames Shop* [online]. Spreadshirt [cit. 2017-12-01]. Dostupné z: <https://shop.spreadshirt.com/captainsparklez/>

- [156] Monetizing from Youtube videos containing Paradox Interactive material! *Paradox Interactive Forums* [online]. [cit. 2017-12-12]. Dostupné z: <https://forum.paradoxplaza.com/forum/index.php?threads/updated-24-05-17-monetizing-from-youtube-videos-containing-paradox-interactive-material.671169/>
- [157] Návoděda YouTube: Představení Partnerského programu YouTube. *YouTube* [online]. Google, 2017 [cit. 2017-04-17]. Dostupné z: <https://support.google.com/youtube/answer/72851?hl=cs>
- [158] *Návoděda YouTube: Správa oznámení z YouTube* [online]. Google [cit. 2017-11-20]. Dostupné z: <https://support.google.com/youtube/answer/3382248?hl=cs&co=GENIE.Platform=Desktop>
- [159] Nintendo Creators Program End User License Agreement. *Nintendo Creators Program* [online]. Nintendo [cit. 2018-03-25]. Dostupné z: <https://r.ncp.nintendo.net/terms/>
- [160] O Kinoautomatu. In: *Kinoautomat* [online]. 2010 [cit. 2018-03-03]. Dostupné z: <http://www.kinoautomat.cz/o-kinoautomatu.htm>
- [161] Oslavujte a podporujte své oblíbence fanděním s bity! *Twitch.tv* [online]. Twitch Interactive [cit. 2018-03-29]. Dostupné z: <https://www.twitch.tv/bits>
- [162] PewDiePie. *Let's Play Wiki* [online]. Wikia [cit. 2017-11-01]. Dostupné z: <http://letsplay.wikia.com/wiki/PewDiePie>
- [163] PewDiePie. *YouTube* [online]. Google [cit. 2017-11-01]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/user/PewDiePie/videos>
- [164] Peřan shop - trička, placky.náramky, snapbacky, čepice a mikiny Peřan Games. *Real Geek* [online]. Real Geek [cit. 2017-12-10]. Dostupné z: <http://www.realgeek.cz/16-petan-games>
- [165] *PlayStation®4 User's Guide: Broadcasting your gameplay* [online]. Sony Interactive Entertainment [cit. 2017-11-11]. Dostupné z <http://manuals.playstation.net/document/en/ps4/share/broadcast.html>
- [166] Pokyny k obsahu vhodnému pro inzerenty - Návoděda YouTube. *YouTube* [online]. Google [cit. 2018-04-09]. Dostupné z: <https://support.google.com/youtube/answer/6162278>
- [167] Pravidla využívání herního obsahu. *Oficiální domovská stránka Microsoft* [online]. 2015 [cit. 2017-12-12]. Dostupné z: <https://www.xbox.com/cs-CZ/developers/rules>
- [168] Program partnerů Twitch. *Twitch.tv* [online]. Twitch Interactive [cit. 2018-03-25]. Dostupné z: <https://www.twitch.tv/p/cs-cz/partners/>
- [169] Prohlášení o právech a povinnostech. *Facebook* [online]. Facebook, 2015 [cit. 2017-11-28]. Dostupné z: <https://www.facebook.com/legal/terms/update>
- [170] Reklamní formáty YouTube - Návoděda YouTube. *YouTube* [online]. Google [cit. 2018-04-09]. Dostupné z: https://support.google.com/youtube/answer/2467968?hl=cs&ref_topic=1115890

- [171] slowbeef's The Immortal Let's Play. In: *Youtube* [online]. 26. 4. 2011, 9m 42s [cit. 2018-04-05]. Kanál uživatele slowbeef. Dostupné z <https://www.youtube.com/watch?v=KA1kIBwGhrk>
- [172] *Something Awful* [online]. Rich "Lowtax" Kyanka [cit. 2017-04-07]. Dostupné z: <http://www.somethingawful.com/>
- [173] Sony Computer Entertainment - YouTube Policy? *YTalk* [online]. [cit. 2017-12-12]. Dostupné z: <http://ytalk.com/threads/sony-computer-entertainment-youtube-policy.135440/>
- [174] Square Enix Material Usage Policy. *SQUARE ENIX* [online]. SQUARE ENIX [cit. 2017-12-11]. Dostupné z: <https://na.square-enix.com/en/documents/materialusagepolicy>
- [175] Steam. *Živě.cz* [online]. CN Invest [cit. 2017-12-03]. Dostupné z: <https://www.zive.cz/steam/sc-856/default.aspx>
- [176] Steam Subscriber Agreement. *Steam* [online]. Valve [cit. 2017-12-03]. Dostupné z: http://store.steampowered.com/subscriber_agreement/english/?l=english
- [177] Steam Refund Policy. *Steam* [online]. Valve [cit. 2017-12-03]. Dostupné z: http://store.steampowered.com/steam_refunds/?l=english
- [178] The Immortal: by Slowbeef. *Let's Play Archive* [online]. [cit. 2018-04-05]. Dostupné z: <https://lparchive.org/The-Immortal/>
- [179] The McArthur Law Firm files Letter of Protest against Sony's "Let's Play" trademark. *McArthur Law Firm: blog* [online]. McArthur Law Firm, 2016 [cit. 2018-04-01]. Dostupné z: <https://smcarthurlaw.com/the-mcarthur-law-firm-files-letter-of-protest-against-sonys-lets-play-trademark/>
- [180] Thomas hraje! - trička. *GEEK BANG* [online]. Miroslav Petruž [cit. 2017-12-10]. Dostupné z: <http://www.geek-bang.com/39-thomas-hraje>
- [181] *Twitch* [online]. Twitch Interactive [cit. 2017-04-17]. Dostupné z: <https://www.twitch.tv/>
- [182] Twitch Developers - home. *Twitch.tv* [online]. Twitch Interactive [cit. 2018-03-25]. Dostupné z: <https://dev.twitch.tv/>
- [183] Twitch Monetization Permission. *Bohemia Interactive* [online]. Bohemia Interactive [cit. 2017-12-12]. Dostupné z: <https://www.bistudio.com/community/game-content-usage-rules/monetization-twitch>
- [184] Using Total War Footage in Your Own Fan-Made Videos and 'Let's Plays'. *Knowledge Base* [online]. SEGA [cit. 2017-12-12]. Dostupné z: <https://support.sega.co.uk/hc/en-us/articles/201558211>
- [185] VIDEO: Šok! Fatty vyhodil svou pravou ruku Daemona! Znamená to konec jeho největší slávy? *IPrima: Lajk* [online]. FTV Prima, 2016 [cit. 2017-11-01]. Dostupné z: <http://lajk.iprima.cz/youtuberi/video-sok-fatty-vyhodil-svou-pravou-ruku-daemona-znamena-konec-jeho-nejvetsi-slavy>

- [186] Vimeo Monetization Permission. *Bohemia Interactive* [online]. Bohemia Interactive [cit. 2017-12-12]. Dostupné z: <https://www.bistudio.com/community/game-content-usage-rules/monetization-vimeo>
- [187] Vlambeer Video Monetization permission. *Vlambeer – Bringing back arcade since 1985* [online]. Vlambeer [cit. 2017-12-12]. Dostupné z: [http://vlambeer.com/monetizethat\\$hit/](http://vlambeer.com/monetizethat$hit/)
- [188] *YouTube* [online]. Google [cit. 2017-11-20]. Dostupné z: <https://www.youtube.com>
- [189] YouTube Monetization Permission. *Bohemia Interactive* [online]. Bohemia Interactive [cit. 2017-12-12]. Dostupné z: <https://www.bistudio.com/community/game-content-usage-rules/monetization-youtube>
- [190] YouTube mu přináší desítky tisíc měsíčně. *Dotyk* [online]. VLTAVA LABE MEDIA, 2015 [cit. 2017-11-05]. Dostupné z: <https://www.dotyk.cz/byznys/youtube-mu-prinasi-desitky-tisic-mesicne.html>
- [191] YouTube Permission. *Telltale Community* [online]. Telltale [cit. 2017-12-12]. Dostupné z: https://telltale.com/community/discussion/comment/732716/#Comment_732716
- [192] YouTube Red. *YouTube* [online]. Google [cit. 2018-03-28]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/red/>
- [193] YouTube Success Stories: PewDiePie Went from Zero to Most Subscribed. *BuyViews* [online]. BuyViews, 2017 [cit. 2017-11-01]. Dostupné z: <https://buyviews.co/youtube-success-stories-pewdiepie-went-from-zero-to-most-subscribed/>
- [194] Youtuber Jirka Král má celý duben v McDonaldu svůj vlastní burger! Co obsahuje? *Tojemasakr* [online]. 2017 [cit. 2017-11-25]. Dostupné z: <https://www.tojemasakr.cz/clanky/youtuber-jirka-kral-ma-cely-duben-v-mcdonardu-svuj-vlastni-burger-co-obsahuje/>
- [195] What Is A Let's Play On YouTube? *Mediakix* [online]. 2016 [cit. 2017-04-08]. Dostupné z: <http://mediakix.com/2016/02/what-is-a-youtube-lets-play-video/>
- [196] ► WTF Is... - Thomas Was Alone ? In: *Youtube* [online]. 1. 1. 2013, 18m [cit. 2018-03-25]. Kanál uživatele TotalBiscuit. Dostupné z: https://www.youtube.com/watch?v=nF32W_gSHnQ
- [197] Základní informace o sankcích za porušení autorských práv. *Nápověda YouTube* [online]. Google [cit. 2017-11-27]. Dostupné z: <https://support.google.com/youtube/answer/2814000?hl=cs>

3. Seznam použitých právních předpisů

- [198] Česká republika. Zákon č. 455/1991 Sb., o živnostenském podnikání (živnostenský zákon), ve znění pozdějších předpisů
- [199] Česká republika. Zákon č. 121/2000 Sb., o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon), ve znění pozdějších předpisů

- [200] Česká republika. Zákona č. č. 235/2004 Sb., o dani z přidané hodnoty, ve znění pozdějších předpisů
- [201] Česká republika. Zákon č. 480/2004 Sb., o některých službách informační společnosti a o změně některých zákonů (zákon o některých službách informační společnosti), ve znění pozdějších předpisů
- [202] Česká republika. Zákon č. 216/2006 Sb., kterým se mění zákon č. 121/2000 Sb., o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon), ve znění pozdějších předpisů, a některé další zákony
- [203] Česká republika. Zákon č. 132/2010 Sb., audiovizuálních mediálních službách na vyžádání a o změně některých zákonů (zákon o audiovizuálních mediálních službách na vyžádání), ve znění pozdějších předpisů
- [204] Česká republika. Zákon č. 89/2012 Sb., občanský zákoník, ve znění pozdějších předpisů
- [205] Česká republika. Zákon č. 102/2017 Sb., kterým se mění zákon č. 121/2000 Sb., o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon), ve znění pozdějších předpisů
- [206] Československá republika. Zákon č. 218/1926 Sb. o původském právu k dílům literárním, uměleckým a fotografickým (o právu autorském), ve znění pozdějších předpisů
- [207] Československá republika. Zákon č. 141/1950 Sb., občanský zákoník, ve znění pozdějších předpisů
- [208] Československá republika. Zákon č. 115/1953 Sb., o právu autorském (autorský zákon), ve znění pozdějších předpisů
- [209] Československá socialistická republika. Zákona č. 35/1965 Sb., o dílech literárních, vědeckých a uměleckých (autorský zákon), ve znění pozdějších předpisů
- [210] Evropské hospodářské společenství. Směrnice Rady 91/250/EHS ze dne 14. května 1991 o právní ochraně počítačových programů. In: *EUR-Lex* [online právní informační systém]. Úřad pro publikace Evropské unie [cit. 2017-04-03]. Dostupné z: <http://eur-lex.europa.eu/legal-content/CS/TXT/?uri=CELEX%3A31991L0250>
- [211] Evropské hospodářské společenství. Směrnice Rady 93/98/EHS ze dne 29. října 1993 o harmonizaci doby ochrany autorského práva a určitých práv s ním souvisejících. In: *EUR-Lex* [právní informační systém]. Úřad pro publikace Evropské unie [cit. 2017-04-13]. Dostupné z: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/CS/ALL/?uri=CELEX%3A31993L0098>
- [212] Evropská unie. Směrnice Evropského parlamentu a Rady 96/9/ES, ze dne 11. března 1996, o právní ochraně databází. In: *EUR-Lex* [právní informační systém]. Úřad pro publikace Evropské unie [cit. 2018-03-05]. Dostupné z: <http://eur-lex.europa.eu/legal-content/CS/TXT/?qid=1459198407922&uri=CELEX:32000L0031>

- [213] Evropská unie. Směrnice Evropského parlamentu a Rady 2000/31/ES ze dne 8. června 2000 o některých právních aspektech služeb informační společnosti, zejména elektronického obchodu, na vnitřním trhu ("směrnice o elektronickém obchodu"). In: *EUR-Lex* [právní informační systém]. Úřad pro publikace Evropské unie [cit. 2017-11-27]. Dostupné z: <http://eur-lex.europa.eu/legal-content/CS/TXT/?qid=1459198407922&uri=CELEX:32000L0031>
- [214] Evropská unie. Směrnice Evropského parlamentu a Rady 2001/29/ES ze dne 22. května 2001 o harmonizaci určitých aspektů autorského práva a práv s ním souvisejících v informační společnosti. In: *EUR-Lex* [online právní informační systém]. Úřad pro publikace Evropské unie [cit. 2017-04-03]. Dostupné z: <http://eur-lex.europa.eu/legal-content/CS/TXT/?uri=CELEX:32001L0029>
- [215] Evropská unie. Směrnice Evropského parlamentu a Rady 2006/115/ES ze dne 12. prosince 2006 o právu na pronájem a půjčování a o některých právech v oblasti duševního vlastnictví souvisejících s autorským právem (kodifikované znění). In: *EUR-Lex* [online právní informační systém]. Úřad pro publikace Evropské unie [cit. 2018-02-14]. Dostupné z: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/CS/ALL/?uri=CELEX:32006L0115>
- [216] Evropská unie. Směrnice Evropského parlamentu a Rady 2006/116/ES ze dne 12. prosince 2006 o době ochrany autorského práva a určitých práv s ním souvisejících (kodifikované znění). In: *EUR-Lex* [online právní informační systém]. Úřad pro publikace Evropské unie [cit. 2018-02-14]. Dostupné z: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/CS/TXT/?qid=1522271313449&uri=CELEX:32006L0116>
- [217] Evropská unie. Nařízení Evropského parlamentu a Rady (ES) č. 864/2007 ze dne 11. července 2007 o právu rozhodném pro mimosmluvní závazkové vztahy (Řím II). In: *EUR-Lex* [právní informační systém]. Úřad pro publikace Evropské unie [cit. 2017-04-13]. Dostupné z: <http://eur-lex.europa.eu/legal-content/CS/TXT/?uri=CELEX:32007R0864>
- [218] Evropská unie. Směrnice Evropského parlamentu a Rady 2009/24/ES ze dne 23. dubna 2009 o právní ochraně počítačových programů (kodifikované znění). In: *EUR-Lex* [online právní informační systém]. Úřad pro publikace Evropské unie [cit. 2017-04-03]. Dostupné z: <http://eur-lex.europa.eu/legal-content/CS/TXT/?uri=CELEX:32009L0024>
- [219] Evropská unie. Směrnice Evropského parlamentu a Rady 2010/13/EU ze dne 10. března 2010 o koordinaci některých právních a správních předpisů členských států upravujících poskytování audiovizuálních mediálních služeb (směrnice o audiovizuálních mediálních službách) In: *EUR-Lex* [online právní informační systém]. Úřad pro publikace Evropské unie [cit. 2018-04-03]. Dostupné z <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/CS/TXT/?uri=celex:32010L0013>
- [220] Evropská unie. Směrnice Evropského Parlamentu a Rady 2011/83/EU ze dne 25. října 2011 o právech spotřebitelů, kterou se mění směrnice Rady 93/13/EHS směrnice Evropského parlamentu a Rady 1999/44/ES a zrušuje směrnice Rady

- 85/577/EHS a směrnice Evropského parlamentu a Rady 97/7/ES. In: *EUR-Lex* [online právní informační systém]. Úřad pro publikace Evropské unie [cit. 2018-01-19]. Dostupné z: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/CS/TXT/?uri=CELEX%3A32011L0083>
- [221] Evropská unie. Směrnice Evropského parlamentu a Rady 2012/28/EU ze dne 25. října 2012 o některých povolených způsobech užití osířelých děl. In: *EUR-Lex* [online právní informační systém]. Úřad pro publikace Evropské unie [cit. 2018-02-14]. Dostupné z: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/CS/TXT/?qid=1522271313449&uri=CELEX:32012L0028>
- [222] Rakousko-Uhersko. Císařský patent č. 946/1811 Sb. z. s., Allgemeines Bürgerliches Gesetzbuch, ve znění pozdějších předpisů
- [223] Slovenská republika. Zákon č. 383/1997 Z.z., Autorský zákon a zákon, ktorým sa mení a dopĺňa Colný zákon v znení neskorších predpisov, ve znění k 31. prosinci 2003. In: *Zákony pre ľudí* [online právní informační systém]. S-EPI [cit. 2018-02-12] Dostupné z: <http://www.zakonypreludi.sk/zz/1997-383>
- [224] Slovenská republika. Zákon č. 618/2003 Z.z., o autorskom práve a právach súvisiacich s autorským právom (autorský zákon), ve znění k 31. prosinci 2015. In: *Zákony pre ľudí* [online právní informační systém]. S-EPI [cit. 2018-02-12] Dostupné z: <http://www.zakonypreludi.sk/zz/2003-618>
- [225] Slovenská republika. Zákon č. 185/2015 Z.z., autorský zákon, ve znění pozdějších předpisů. In: *Zákony pre ľudí* [online právní informační systém]. S-EPI [cit. 2018-02-12] Dostupné z: <http://www.zakonypreludi.sk/zz/2015-185>
- [226] Spojené království Velké Británie a Severního Irska. Contempt of Court Act 1981, as amended. In: *Legislation.gov.uk* [online právní informační systém]. The National Archives [cit. 2018-02-02] Dostupné z: <https://www.legislation.gov.uk/ukpga/1981/49>
- [227] Spojené státy americké. The Copyright Act of 1976, Title 17 of the United States Code. In: *Law Cornell* [online právní informační systém]. Cornell Law School [cit. 2018-01-31]. Dostupné z: <https://www.law.cornell.edu/uscode/text/17>.
- [228] Spojené státy americké. The Constitution of the United States of America. In: *Law Cornell* [online právní informační systém]. Cornell Law School [cit. 2018-01-29]. Dostupné z: <https://www.law.cornell.edu/constitution/overview>
- [229] Spojené státy americké. The First Amendment to the Constitution of the United States of America. In: *Law Cornell* [online právní informační systém]. Cornell Law School [cit. 2018-01-29]. Dostupné z: https://www.law.cornell.edu/constitution/first_amendment
- [230] Bernská úmluva o ochraně literárních a uměleckých děl ze dne 9. září 1886, doplněná v Paříži dne 4. května 1896, revidovaná v Berlíně dne 13. listopadu 1908, doplněná v Bernu dne 20. března 1914 a revidovaná v Římě dne 2. června 1928, v Bruselu dne 26. června 1948, ve Stockholmu dne 14. července 1967 a v Paříži dne 24. července 1971, vyhlášená vyhláškou ministra zahraničních věcí č. 133/1980 Sb.

- [231] Evropská úmluva o ochraně lidských práv a základních svobod ze dne 4. listopadu 1950, vyhlášená sdělením Federálního ministerstva zahraničních věcí č. 209/1992 Sb., ve znění pozdějších protokolů
- [232] Mezinárodní úmluva o ochraně výkonných umělců, výrobců zvukových záznamů a rozhlasových organizací ze dne 26. října 1961, vyhlášená vyhláškou ministra zahraničních věcí č. 192/1964 Sb., ve znění redakčního sdělení č. 157/1965 Sb., o opravě tiskových chyb
- [233] Úmluva o mezinárodním zápisu audiovizuálních děl, přijatá 18. dubna 1989 v Ženevě, vyhlášená sdělením federálního ministerstva zahraničních věcí č. 365/1992 Sb.
- [234] Dohoda o obchodních aspektech práv k duševnímu vlastnictví, která tvoří přílohu 1C Dohody o zřízení Světové obchodní organizace ze dne 15. dubna 1994, vyhlášené sdělením Ministerstva zahraničních věcí č. 191/1995 Sb.
- [235] Smlouva Světové organizace duševního vlastnictví o právu autorském ze dne 20. prosince 1996, vyhlášená sdělením Ministerstva zahraničních věcí č. 33/2002 Sb. m. s.

4. Seznam použité judikatury

- [236] Česká republika. Rozsudek Krajského soudu v Brně ze dne 31. října 2007, sp. zn. 24 C 48/2004
- [237] Česká republika. Rozsudek Nejvyššího soudu České republiky ze dne 26. července 2000, sp. zn. 30 Cdo 2304/99
- [238] Česká republika. Rozsudek Nejvyššího soudu České republiky ze dne 22. září 2004, sp. zn. 30 Cdo 181/2004
- [239] Česká republika. Rozsudek Nejvyššího soudu České republiky ze dne 31. října 2006, sp. zn. 30 Cdo 2116/2006
- [240] Česká republika. Rozsudek Nejvyššího soudu České republiky ze dne 30. dubna 2007, sp. zn. 30 Cdo 739/2007
- [241] Česká republika. Rozsudek Nejvyššího soudu České republiky ze dne 28. března 2012, sp. zn. 30 Cdo 3274/2012
- [242] Česká republika. Usnesení Nejvyššího soudu České republiky ze dne 22. srpna 2014, sp. zn. 30 Cdo 3157/2013
- [243] Česká republika. Nález Ústavního soudu České republiky ze dne 11. 8. 2015, sp. zn. I. ÚS 668/15
- [244] Česká republika. Rozsudek Vrchního soudu v Olomouci ze dne 28. ledna 2009, sp. zn. 1 Co 119/2008
- [245] Československá socialistická republika. Rozsudek Nejvyššího soudu Československé socialistické republiky ze dne 30. 9. 1982, sp. zn. 3 Cz 49/81
- [246] Evropská společenství. Rozsudek Soudního dvora ze dne 10. dubna 1984. Sabine von Colson a Elisabeth Kamann proti Land Nordrhein-Westfalen. Věc

- 14/83. In: *InfoCuria* [online právní informační systém]. Soudní dvůr [cit. 2018-02-17] Dostupné z: <http://curia.europa.eu/juris/document/document.jsf?jsessionid=9ea7d0f130deb12b05fed03e4de58fe5ac794e5be2e0.e34KaxiLc3eQc40LaxqMbN4Pb3aOe0?text=&docid=92351&pageIndex=0&doclang=CS&mode=lst&dir=&occ=first&part=1&cid=51538>
- [247] Evropská unie. Rozsudek Soudního dvora (čtvrtého senátu) ze dne 23. ledna 2014. Nintendo Co. Ltd, Nintendo of America Inc., Nintendo of Europe GmbH proti PC Box Srl, 9Net Srl. Věc C-355/12. In: *InfoCuria* [online právní informační systém]. Soudní dvůr Evropské unie [cit. 2017-04-07]. Dostupné z: <http://curia.europa.eu/juris/document/document.jsf?text=&docid=146686&pageIndex=0&doclang=CS&mode=req&dir=&occ=first&part=1&cid=1065825>
- [248] Evropská unie. Rozsudek Soudního dvora (třetího senátu) ze dne 22. prosince 2010. Bezpečnostní softwarová asociace – Svaz softwarové ochrany proti Ministerstvu kultury. Věc C-393/09. In: *InfoCuria* [online právní informační systém]. Soudní dvůr Evropské unie [cit. 2017-04-07] Dostupné z: <http://curia.europa.eu/juris/document/document.jsf?text=&docid=83458&pageIndex=0&doclang=CS&mode=lst&dir=&occ=first&part=1&cid=171947>
- [249] Evropská unie. Rozsudek Soudního dvora Evropské unie (třetího senátu) ze dne 9. února 2012. Martin Luksan proti Petrusi van der Letovi. Věc C-277/10. In: *InfoCuria* [online právní informační systém]. Soudní dvůr Evropské unie [cit. 2018-04-19] Dostupné z: <http://curia.europa.eu/juris/document/document.jsf?text=&docid=119322&pageIndex=0&doclang=cs&mode=lst&dir=&occ=first&part=1&cid=494391>
- [250] Evropská unie. Rozsudek Soudního dvora (velkého senátu) ze dne 3. září 2014 Johan Deckmyn a Vrijheidsfonds VZW proti Heleně Vandersteen et al. Věc C-201/13. In: *InfoCuria* [právní informační systém]. Dostupné z: <http://curia.europa.eu/juris/document/document.jsf?text=&docid=157281&pageIndex=0&doclang=CS&mode=lst&dir=&occ=first&part=1&cid=226163>
- [251] Evropská unie. Stanovisko Generálního advokáta Yvese Bota přednesené dne 14. října 2010. Bezpečnostní softwarová asociace – Svaz softwarové ochrany proti Ministerstvu kultury. Věc C-393/09. In: *InfoCuria* [online právní informační systém]. Soudní dvůr Evropské unie [cit. 2017-04-07] Dostupné z: <http://curia.europa.eu/juris/document/document.jsf?doclang=CS&text=&pageIndex=0&part=1&mode=LST&docid=83832&occ=first&cid=150894>
- [252] Evropská unie. Stanovisko Generální advokátky Verici Trstenjak přednesené dne 6. září 2011. Nintendo Martin Luksan proti Petrusi van der Letovi. Věc C-355/12. In: *InfoCuria* [právní informační systém]. Dostupné z: <http://curia.europa.eu/juris/document/document.jsf?text=&docid=109147&pageIndex=0&doclang=cs&mode=lst&dir=&occ=first&part=1&cid=494391>
- [253] Evropská unie. Stanovisko Generální advokátky Eleanor Sharpston přednesené dne 19. října 2013. Nintendo Co. Ltd, Nintendo of America Inc., Nintendo of

- Europe GmbH proti PC Box Srl, 9Net Srl. Věc C-355/12. In: *InfoCuria* [právní informační systém]. Dostupné z: <http://curia.europa.eu/juris/document/document.jsf?text=&docid=141822&pageIndex=0&doclang=CS&mode=lst&dir=&occ=first&part=1&cid=600281>
- [254] Rada Evropy. Rozhodnutí Velkého senátu Evropského soudu pro lidská práva za dne 16. června 2015, Delfi AS v. Estonia, stížnost č. 64569/09. In: *HUDOC* [právní informační systém]. Evropský soud pro lidská práva [cit. 2018-02-10]. Dostupné z: <http://hudoc.echr.coe.int/eng?i=001-160343>
- [255] Spojené království Velké Británie a Severního Irska. Rozhodnutí High Court of Justice, Queen's Bench Division, ze dne 5. dubna 2006, Mahmood v. Galloway a Ron McKay, [2006] EWHC 1286 (QB), [2006] EMLR 26. *British and Irish Legal Information Institute* [online]. [cit. 2018-02-10]. Dostupné z <http://www.bailii.org/ew/cases/EWHC/QB/2006/1286.html>
- [256] Spojené království Velké Británie a Severního Irska. Rozhodnutí High Court of Justice, Queen's Bench Division, ze dne 4. června 2009, Author of a Blog v. Times Newspapers Limited, [2009] EWHC 1358 (QB), HQ09X02293. *5RB* [online]. [cit. 2018-02-10]. Dostupné z: <http://www.5rb.com/wp-content/uploads/2013/10/Author-of-a-Blog-v-Times-Eady-J-16-June-2009.pdf>
- [257] Spojené království Velké Británie a Severního Irska. Rozhodnutí Court of Appeal, Civil Division, ze dne 19. prosince 2009, Totalise Plc v. The Motley Fool Limited a Interactive Investor Limited, [2001] EWCA Civ 1897, A2/2001/0558. *British and Irish Legal Information Institute* [online]. [cit. 2018-02-10]. Dostupné z: <http://www.bailii.org/ew/cases/EWCA/Civ/2001/1897.html>
- [258] Spojené státy americké. Rozhodnutí Supreme Court of the United States ze dne 7 března 1960, Talley v. California, 362 U.S. 60 (1960). *Justitia* [online právní informační systém]. [cit. 2018-01-30]. Dostupné z: <https://supreme.justia.com/cases/federal/us/362/60/case.html>
- [259] Spojené státy americké. Rozhodnutí Supreme United States Circuit Court for the District of Massachusetts, Folsom et al., v. Marsh et al., 9 F. Cas. 342 (C.C.D. Mass. 1841). In: *HeinOnline* [právní informační systém] [cit. 2018-03-30]. Dostupné z: <http://heinonline.org/HOL/P?h=hein.cases/fedcas0009&i=344>.
- [260] Spojené státy americké. Rozhodnutí Supreme Court of the United States ze dne 30. ledna 1976, Buckley v. Valeo, 424 U.S. 72 (1976). *Justitia* [online]. [cit. 2018-01-31]. Dostupné z: <https://supreme.justia.com/cases/federal/us/424/1/case.html>
- [261] Spojené státy americké. Rozhodnutí U.S. Court of Appeals for the Seventh Circuit ze dne 11. dubna 1983, Midway Manufacturing Co. v. Artic International, Inc., 704 F.2d 1009 (7th Cir. 1983). *Justitia* [online]. [cit. 2018-03-15]. Dostupné z: <https://law.justia.com/cases/federal/appellate-courts/F2/704/1009/107395/>

- [262] Spojené státy americké. Rozhodnutí Supreme Court of the United States ze dne 7. března 1994, Campbell, a.k.a. Skywalker, et al., v. Acuff-Rose Music, Inc., 510 U.S. 569 (1994). *Justitia* [online]. [cit. 2018-03-30]. Dostupné z: <https://supreme.justia.com/cases/federal/us/510/569/>
- [263] Spojené státy americké. Rozhodnutí Supreme Court of the United States ze dne 19. dubna 1995, McIntyre v. Ohio Elections Commission, 514 U.S. 334 (1995). *Justitia* [online]. [cit. 2018-01-30]. Dostupné z: <https://supreme.justia.com/cases/federal/us/514/334/case.html>
- [264] Spojené státy americké. Rozhodnutí Supreme Court of the United States ze dne 10. prosince 2003 McConnell v. Federal Election Commission, 540 U.S. 93 (2003). *Justitia* [online]. [cit. 2018-01-31]. Dostupné z <https://supreme.justia.com/cases/federal/us/540/93/>
- [265] Spojené státy americké. Rozhodnutí United States Court of Appeals, Ninth Circuit, ze dne 6. února 2012, Monge a Reynoso v. Maya Magazines, Inc., a Maya Publishing Group, LLC, 688 F.3d 1164 (2012). *Justitia* [online]. [cit. 2018-03-30]. Dostupné z: <https://law.justia.com/cases/federal/appellate-courts/ca9/10-56710/10-56710-2012-08-14.html>
- [266] Spojené státy americké. Rozhodnutí The United States Patent and Trademark Office ze dne 29. prosince 2015, Sony Computer Entertainment America LLC, Application No. 86801899 - LET'S PLAY. *Trademark Status & Document Retrieval* [právní informační systém]. Dostupné z: <http://tsdr.uspto.gov/documentviewer?caseId=sn86801899&docId=OOA20151229112407#docIndex=4&page=1>
- [267] Spojené státy americké. Rozhodnutí The United States Patent and Trademark Office ze dne 25. ledna 2016, Sony Computer Entertainment America LLC, Application No. 86801899 - LET'S PLAY. *Trademark Status & Document Retrieval* [právní informační systém]. Dostupné z: <http://tsdr.uspto.gov/documentviewer?caseId=sn86801899&docId=OOA20160125150346#docIndex=3&page=1>
- [268] Spojené státy americké. Rozhodnutí The United States Patent and Trademark Office ze dne 29. srpna 2016, Sony Computer Entertainment America LLC, Application No. 86801899 - LET'S PLAY. *Trademark Status & Document Retrieval* [právní informační systém]. Dostupné z: <http://tsdr.uspto.gov/documentviewer?caseId=sn86801899&docId=NOA20160829231627#docIndex=0&page=1>

5. Seznam ostatních zdrojů

- [269] KEA EUROPEAN AFFAIRS. *Economy of Culture in Europe: Study prepared for the European Commission (Directorate-General for Education and Culture)* [online]. 2006, 355 s. [cit. 2018-02-01]. Dostupné z: http://ec.europa.eu/assets/eac/culture/library/studies/cultural-economy_en.pdf

- [270] Důvodová zpráva k vládnímu návrhu na vydání zákona č. 121/2000 Sb., o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon). Sněmovní tisk 443/0, 3. volební období, 1998-2002 [online]. 89 s. [cit. 2017-04-10]. Dostupné z: <http://www.psp.cz/sqw/text/tiskt.sqw?O=3&CT=443&CT1=0>
- [271] Důvodová zpráva k vládnímu návrhu na vydání zákona č. 216/2006 Sb., kterým se mění zákon č. 121/2000 Sb., o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon), ve znění pozdějších předpisů, a některé další zákony. Sněmovní tisk 1111/0, část 1/3, 4. volební období, 2002-2006 [online]. 134 s. [cit. 2017-04-10]. Dostupné z: <http://www.psp.cz/sqw/text/text2.sqw?idd=14689>
- [272] Důvodová zpráva k vládnímu návrhu na vydání zákona č. 132/2010 Sb., o audiovizuálních mediálních službách na vyžádání a o změně některých zákonů (zákon o audiovizuálních mediálních službách na vyžádání). Sněmovní tisk 894/0, část 1/3, 5. volební období, 2006-2010 [online]. 85 s. [cit. 2018-03-30]. Dostupné z: <http://www.psp.cz/sqw/text/tiskt.sqw?O=5&CT=894&CT1=0>
- [273] Důvodová zpráva k vládnímu návrhu na vydání zákona č. 102/2017 Sb., kterým se mění zákon č. 121/2000 Sb., o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon), ve znění pozdějších předpisů. Sněmovní tisk 724/0, část 1/6, 7. volební období, 2013-2017 [online]. 136 s. [cit. 2017-04-10] Dostupné z: <http://www.psp.cz/sqw/text/tiskt.sqw?O=7&CT=724&CT1=0>
- [274] Zpráva Komise Radě, Evropskému parlamentu a Hospodářskému a sociálnímu výboru ohledně otázky autorství kinematografického díla nebo audiovizuálních děl ve Společenství ze dne 6. prosince 2002. COM(2002) 691 final. In: *EUR-Lex* [právní informační systém]. Úřad pro publikace Evropské unie, 12 s. [cit. 2018-04-19]. Dostupné z: <http://ec.europa.eu/transparency/regdoc/rep/1/2002/EN/1-2002-691-EN-F1-1.Pdf>

Let's Play videa z pohledu autorského práva

Abstrakt

Tato diplomová práce zkoumá Let's Play videa (novou, ale významnou a populární součástí zábavního průmyslu) z pohledu autorského práva, a to především toho českého. Pochopitelně nemůže chybět ani pohled práva Evropské unie. S ohledem na globálnost problematiky obsahuje práce i vybranou zahraniční právní úpravu, judikaturu a odborné názory. Jelikož je problematika Let's Play videí novou a téměř neprobádanou oblastí, tato diplomová práce zkoumá a vymezuje nejen samotná Let's Play videa, ale také jejich tvůrce. Zároveň identifikuje i zdroje příjmů z takové tvorby, zúčastněné osoby a jejich zájmy, které spolu mohou kolidovat. Vzhledem k existenční provázanosti Let's Play videí s videohrami, zkoumá tato diplomová práce i relevantní autorskoprávní aspekty videoher.

Vedle otázky autorskoprávní klasifikace Let's Play videí se tato práce zabývá i ne zcela zjevnými důsledky takové klasifikace. Rovněž jsou analyzovány možné právní tituly pro užití videoher a jejich prvků při tvorbě, zveřejňování a monetizaci Let's Play videí.

Následně je v této diplomové práci i právně rozebrána současná celosvětová licenční praxe v dané oblasti. Přestože byl shledán převažující kladný přístup videoherních společností k Let's Play tvorbě a k její monetizaci prostřednictvím zobrazovaných reklam a různých partnerství se službami informační společnosti, které umožňují sledování Let's Play videí, autor této diplomové práce byl zaskočen formou udělovaných souhlasů. Praxe jednostranných prohlášení videoherních společností je značně problematická, dle názoru autora této diplomové práce pak i rozporná s českým autorským právem. A to vše za situace, kdy mezi videoherními společnostmi a uživateli jejich videoher jsou současně vždy uzavírány rozsáhlé licenční smlouvy, které však Let's Play tvorbu výslovně neřeší, či ji zapovídají (což je pak často v rozporu s jednostrannými prohlášeními těchto videoherních společností).

V závěru této diplomové práce jsou pak předneseny úvahy *de lege ferenda*. Velká pozornost je věnována především principu *fair use*, vyskytujícímu se v autorském právu Spojených států amerických.

Klíčová slova: autorské právo, Let's Play videa, videohry, licenční praxe

Let's Play videos from the point of view of copyright law

Abstract

This Master's Thesis examines Let's Play videos (that are a new but significant and popular part of the entertainment industry) from the point of view of copyright law, especially the Czech one. The view of the European Union law is of course not omitted. With respect to the global nature of the issue, the Thesis includes selected foreign legislation, case law and expert opinions. Since the issue of Let's Play videos is new and almost unexplored, this Thesis examines and defines not only Let's Play videos but also their creators. It also identifies sources of income from Let's Play videos, persons involved and their interests, which can collide with each other. Given the existential interdependence of Let's Play videos on videogames, this Thesis examines even some relevant copyright aspects of videogames.

Besides the question of copyright classification of Let's Play videos, the Thesis also deals with not so obvious consequences of such classification. There are analyzed possible legal titles for the use of video games and their elements in the creation, publication and monetization of Let's Play videos as well.

Subsequently, this Thesis also examines and analyses the current worldwide licensing practice in this field. Despite the fact, that prevailing positive attitude of videogame companies to Let's Play videos creation and their monetization through ads display and various partnerships with information society services that enable watching Let's Play videos was found, the author of this Thesis was struck by the form in which are granted approvals. The practice of unilateral statements of videogame companies is very problematic, and in the opinion of the author of this Thesis it is also contradictory with the Czech copyright law. All this in the situation, where videogame companies and users of their videogames are concluding extensive licensing agreements, but which explicitly not address issues of Let's Play videos, or which forbid them (which is often contradictory with the unilateral statements of these videogames companies).

At the end of this Thesis are then presented considerations *de lege ferenda*. Great attention is paid to the fair use principle, which is established in the copyright law of the United States of America.

Key words: copyright law, Let's Play videos, videogames