

Vezměte, prosíme, na vědomí, že text článku odpovídá platné právní úpravě ke dni publikace.

Streamování počítačových her z pohledu práva

V tomto článku bych rád představil jeden z problémů, který přináší fenomén 21. století – streamování počítačových her na internetu. Článek si klade za cíl poukázat na problematiku v této oblasti, zejména seznámit i „neprávní“ čtenáře o možném porušování práv. Jelikož se jedná o problematiku velice rozsáhlou, budou některé oblasti zestručněny tak, aby byly srozumitelnější a čtenářsky přijatelnější.

Modelová situace

Známý „streamer“ se živí tvorbou videí na portál YouTube. Mimo jiné dělá také videa, ve kterých hraje hry (gaming.youtube.com). Ve videích hraje například hru League of Legends, která je mezi hráči velmi oblíbená. Nebo může ukazovat průchod určitou hrou (tzv. walkthrough), například hrou od Nintenda – The Legends of Zelda (pozn. autora: tuto hru jsem si vybral záměrně pro názornou prezentaci problému). Vše se děje živě, kdy samotný hráč během hraní komunikuje s diváky a případně odpovídá na dotazy. Diváci mu mohou přispívat penězi přímo během přímého přenosu.

Nabízí se jedna základní otázka: „Má autor právo na sdělování tohoto díla veřejnosti pomocí streamování?“ Vždyť společnost vydávající zmíněnou hru mu k tomuto pravděpodobně žádné výslovné svolení neudělila. Hráč navíc vydělává peníze ukazováním něčeho, co sám nevytvořil (když pomineme jeho herní „skill“).

Odpověď není úplně jednoduchá. Většina právníku by totiž odpověděla tak, jak se asi očekává. V některých případech na to právo má, v některých nemá. Níže v článku bych chtěl upozornit na specifika streamování počítačových her jako fenoménu 21. století.



Co je to streamování?

Pojmem streamování je myšleno živé vysílání audiovizuálních prvků hry společně s obrazem z webkamery „streamera“[1] a textovým polem, kde může divák psát k živému přenosu komentáře. Rozmach streamování určitě zapříčinila vidina poměrně lehkého výtěžku, kdy některé statistiky uvádějí, že například známý „streamer“ PewDiePie si vydělal za rok 2014 okolo 7 milionů dolarů. Na streamovacích službách je také možné, aby diváci darovali peníze, které se mohou pohybovat ve statisícových částkách[2]. Streamování představuje i určitý sociální aspekt, neboť pokud je hráč ve hře opravdu dobrý, chce se pochlubit s tímto svým umem s dalšími, což může posouvat jeho sociální status.

Streamování počítačové hry a právo EU

Pro počítačovou hru neexistuje přesná a jednotná definice. Napříč světem se pojetí počítačové hry mění. V některých státech se jedná o audiovizuální dílo jako například film, v jiných zemích se poté jedná o počítačový program[3]. Bezpochybně se však počítačová hra dle WIPO skládá ze dvou základních částí: audiovizuální část (prvky jako obrázky, videa, zvuky, nahrávky atp.) a softwarová část (prvky, pomocí nichž hráči „komunikují“ s jednotlivými audiovizuálními prvky)[4]. Judikatura SDEU rovněž dovodila, že videohry jsou „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...[5]“ Každý prvek počítačové hry je chráněn zvláště pomocí autorského práva a dalších práv duševního vlastnictví.

Právní úpravu pro streamování na úrovni EU nalezneme ve směrnici 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 (dále jen „**Směrnice informační společnosti**“). Směrnici o právní ochraně počítačových programů v tomto případě nepoužijeme, neboť ta dopadá na vyjádření počítačového programu jakoukoliv formou, která umožňuje program rozmnožit v různých počítačových kódech, jako jsou zdrojový a strojový kód[6]. Streamování však pod tento předmět spadat nebude, proto se nadále budeme věnovat Směrnici informační společnosti.

Dle článku 3 Směrnice informační společnosti má každý autor (vývojář hry) mimo jiné právo udělit svolení nebo zákaz sdělení jejich děl veřejnosti. Je tedy na samotném autorovi, aby se rozhodl, jakým způsobem bude hra prezentovaná na venek, může také zakázat ostatním, aby takto hru prezentovali. Streamování by se dalo přirovnat k nahrávání divadelního představení na kameru a následnému umístění obsahu online – návštěvník za divadelní představení zaplatil (tak jako hráč zaplatil za hru), to mu však nedává oprávnění k tomu, aby zveřejňoval dílo někomu dalšímu[7]. Důležité je rovněž upozornit na fakt, že tato pravidla se použijí také v případech, kdy je hra zdarma[8].

Článek 5 Směrnice informační společnosti obsahuje výčet výjimek, kdy je možno využívat daná díla, aniž by bylo potřeba svolení autora. Žádná z výjimek se však na streamování dle mého názoru nedá aplikovat (ani užití pro účely parodie, jak uvádí někteří autoři[9]).

Náš zákazník, náš pán

Z výše popsaných právních aspektů je patrné, že pro streamování hry bude potřeba svolení autora, tedy vývojáře konkrétní hry[10]. Povolení či restrikce k streamování her nalezneme většinou v licenčních podmínkách konkrétní hry, ovšem je na zamyšlení, kolik z nás při instalaci hry a registraci čte licenční podmínky.

Licenční podmínky společnosti Riot Games, která vyvíjí free-to-play hru League of Legends hovoří o tom, že společnost Riot Games uděluje licenci (svolení) pro užívání práv popsaných výše, a to také za účelem výtěžku v případě streamování[11]. Zároveň si však společnost Riot Games ponechává možnost kdykoliv tuto licenci individuálně odvolat, a to pro jakýkoliv důvod. Podobně nastavené podmínky má rovněž například hra Dota 2, která umožňuje „streamerům“ točit videa ze hry a využívat je pro komerční užití[12].

Ne každý vývojář však ve svých licenčních podmínkách uděluje toto svolení. Například společnost Nintendo v minulosti spustila svůj program (Nintendo Creators Program). Streameré nemohli vysílat živě a vydělávat na obsahu z Nintendo her, pokud nebyli zapojeni do tohoto programu. Výdělek ze streamu se následně poměrně rozdělil mezi „streamera“, společnost Nintendo a službu YouTube[13]. V roce 2018 však byl tento partnerský program ukončen. Často tedy vývojáři raději nechají porušovat „streamery“ jejich licenční podmínky, neboť streamování je dobrá reklama pro jejich hru a jsou si vědomi, že jim streaming může přitáhnout nové hráče[14]. A s novými hráči přichází nové

peníze. Pokud se podíváme například na obrovský fenomén Fortnite, je otázkou, kolik hráčů by dnes hru hrálo, kdyby neexistovala tak masivní streamovací základna. Pokud by se autoři této hry rozhodli jít cestou zákazu streamování a tento zákaz by důsledně dodržovali a hlídali si sdílený obsah, pravděpodobně by je hráčská komunita takto nepřijala.

Závěrem

Co říci závěrem? Snad jen, že streamování her se pohybuje v nejasných vodách. Často je streamování spojeno s porušením autorských práv vydavatelů her, kteří však porušování neřeší. V některých případech byly pokusy o omezení streamování, ovšem daná omezení nedopadla na úrodnou půdu (viz Nintendo výše).

Současně se rovněž řeší, zda nedochází ke střetu autorských práv autorů a práv „streamerů“ na svobodu slova. S kartami do budoucna určitě zamíchá také nově připravovaná směrnice o autorském právu na jednotném digitálním trhu a její článek 13, který může způsobit, že videa na YouTube budou mazány automaticky (například po automatickém detekování konkrétní hudební skladby)[15].

Streamujete nějakou hru? Zkuste se podívat na licenční podmínky, možná porušujete něčí práva. Na druhou stranu, autor hry to pravděpodobně neřeší do chvíle, než začnete škodit samotné značce hry[16]. Je to totiž pro něj skvělá reklama!



Jiří Hradský,
právní praktikant

[SEDLAKOVA LEGAL](#)

Budova TITC
Purkyňova 648/125
612 00 Brno

Tel: +420 733 555 958

E-mail: office@sedlakovalegal.com

Zdroje:

CORRIEA, Alexa. Someone is donating thousands of dollars to Twitch streamers. Polygon [online]. Publikováno dne 4. 7. 2014 [cit. 21. 2. 2019]. K dispozici >>> [zde](#).

JUNGAR, Eirik. Streaming Video Games: Copyright Infringement or Protected Speech?. Press Start [online]. Publikováno 2016, 26 s. K dispozici >>> [zde](#).

Rozhodnutí C-393/09 Bezpečnostní softwarová asociace proti Ministerstvu kultury. K dispozici >>> [zde](#).

Rozhodnutí ve věci C-355/12, Nintendo Co. Ltd, Nintendo of America Inc., Nintendo of Europe GmbH proti PC Box Srl, 9 Net Srl. K dispozici >>> [zde](#).

Další zdroje:

K dispozici >>> [zde](#).

K dispozici >>> [zde](#).

K dispozici >>> [zde](#).

K dispozici >>> [zde](#).

K dispozici >>> [zde](#).

K dispozici >>> [zde](#).

[1] Ať už profesionální hráč, či osoba, která popularizuje danou hru, hraje ji pro zábavu a o tuto zábavu se dělí se svými diváky.

[2] CORRIEA, Alexa. Someone is donating thousands of dollars to Twitch streamers. Polygon [online]. Publikováno dne 4. 7. 2014 [cit. 21. 2. 2019]. K dispozici >>> [zde](#).

[3] Jak vyplývá ze zprávy WIPO K dispozici >>> [zde](#).

[4] Str. 10 WIPO zprávy (RAMOS, Andy a kol.) K dispozici >>> [zde](#).

[5] Bod 23 odůvodnění rozhodnutí ve věci C-355/12, Nintendo Co. Ltd, Nintendo of America Inc., Nintendo of Europe GmbH proti PC Box Srl, 9 Net Srl. K dispozici >>> [zde](#).

[6] Bod 35 rozhodnutí C-393/09 Bezpečnostní softwarová asociace proti Ministerstvu kultury. K dispozici >>> [zde](#).

[7] JUNGAR, Eirik. Streaming Video Games: Copyright Infringement or Protected Speech?. Press Start [online]. Publikováno 2016, str. 29. K dispozici >>> [zde](#).

[8] JUNGAR, Eirik, op. cit., str. 30

[9] JUNGAR, Eirik, op. cit., str. 31

[10] Případně jiné osoby, která vykonává odpovídající práva; zpravidla se bude jednat o herní studia nebo vývojářské společnosti.

[11] Exception 2: Gameplay Streaming. K dispozici >>> [zde](#).

[12] Podmínky k dispozici >>> [zde](#).

[13] JUNGAR, Eirik, op. cit., str. 31 a také k dispozici >>> [zde](#).

[14] „companies tacitly permit YouTubers to violate their copyrights, with creators and publishers turning a blind eye out of consideration of the promotional value of being featured on high-audience channels. K dispozici >>> [zde](#).

<https://www.cbc.ca/news/entertainment/youtube-gaming-pewdiepie-fair-use-1.4309312>

[15] Návrh k dispozici >>> [zde](#).

[16] Tak jako se to stalo „streamerovi“ PewDiePie, který streamoval hru Firewatch. Během streamu zmínil jednu rasistickou narážku a společnost Campo Santo games se s jeho názorem neztotožnila. K dispozici >>> [zde](#).

© EPRAVO.CZ - Sběrka zákonů, judikatura, právo | www.epravo.cz

Další články:

- [DEAL MONITOR](#)
- [„Za každou kauzou je živý příběh“](#)
- [Ombudsman na Maltě - základní parametry a role. A v čem bychom se mohli poučit i my v Česku?](#)
- [DEAL MONITOR](#)
- [DEAL MONITOR](#)
- [Rozhovor s JUDr. Veronikou Janoušek Rudolfovou, samostatnou advokátkou specializující se na](#)

[sportovní právo](#)

- [DEAL MONITOR](#)
- [DEAL MONITOR](#)
- [DEAL MONITOR](#)
- [Fotbaloví agenti vs. FIFA ve světle stanoviska generálního advokáta Soudního dvora Evropské unie](#)
- [Lichevní smlouva ve světle usnesení Nejvyššího soudu ze dne 3. 6. 2025, sp. zn. 28 Cdo 2378/2024](#)