

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

## Svoboda panoramatu ve videohrách

Jedním ze zásadních témat v procesu modelování realistických virtuálních světů je, jak je zobrazit co nejděle, aby byly dostatečně naplněny očekávání hráčů a herní svět by reflektoval podobu toho skutečného, ale zároveň tak, aby nebylo zasaženo do práv duševního vlastnictví jiných osob nedovoleným způsobem. Tvůrci videoher s ambicemi realisticky zobrazovat prostředí okolního světa tak čelí celé řadě právních otázek. Jednou z nich je také vztah autorských práv k dílům tvořící veřejné prostranství, jako jsou například stavby, sochy nebo pouliční malby při jejich promítnutí v rámci virtuálního prostředí.

Níže podrobněji rozebereme klíčové aspekty konceptu svobody panoramatu a možnosti užití veřejně přístupných autorských děl, popíšeme meze, které je potřeba ze strany herních studií dodržovat a nastíníme, jaké problémy jsou s využitím svobody panoramatu spojeny.

Svoboda panoramatu je jednou ze zákonných licencí upravených v zákoně č. [121/2000](#) Sb., o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským (dále jen "**Autorský zákon**"), a to konkrétně v § 33. Stejně jako je tomu u všech výjimek a omezení práva autorského, také u svobody panoramatu je dovolené užití takové, které po naplnění definice specifické zákonné licence není v rozporu s běžným užitím díla a nejsou jím nepřiměřeně dotčeny oprávněné zájmy autora (tzv. třístupňový test)[\[1\]](#). Při splnění těchto podmínek je na základě svobody panoramatu umožněno bezúplatně užívat díla trvale umístěná ve veřejném prostranství prostřednictvím jejich zobrazení, tedy například graficky, kresbou, nebo pořízením fotografie či filmu. Naopak dovoleno na jejím základě není vytvářet kopie formou architektonických staveb či trojrozměrných rozmnoženin. Důvodová zpráva k tomuto uvádí: "*Není ovšem dovoleno napodobovat díla stejnou vyjadřovací technickou, jakou je vyjádřeno dílo umístěné na veřejném prostranství.*"[\[2\]](#)

Způsoby záznamu či vyjádření zobrazovaných děl jsou uvedeny v Autorském zákoně demonstrativně, přičemž zobrazování autorských děl prostřednictvím počítačové grafiky není výslovně zmíněno. Z omezení svobody panoramatu v § 33 odst. 2 Autorského zákona vyplývá, že hlavním limitem způsobu vyjadřování děl bude především trojrozměrnost takového vyjádření, a to ve smyslu fyzických kopií, ať už v reálné či menší velikosti. Problematickým by tak nemělo být zobrazování počítačovou grafikou jakožto jiným druhem výtvarného díla srovnatelným s díly malířskými či grafickými. Nicméně v kombinaci s výše uvedeným zněním důvodové zprávy je otázkou, zda se svoboda panoramatu uplatní i ve vztahu ke způsobu zobrazení kreseb či jiných grafických výtvorů prostřednictvím počítačové grafiky. Dle názoru autora doslovným výkladem tohoto ustanovení nedochází k rozšíření zákonné licence a takové ustanovení ve vztahu k počítačovým hrám by naopak nemělo být vykládáno extenzivně, a to především s ohledem na zachování podstaty svobody panoramatu a její aplikace na vyvíjející se způsoby využití. Současně má autor za to, že prosté zobrazení kreseb či maleb v rámci komplexních virtuálních světů napodobujících realitu nemá samo o sobě povahu zásahu do autorských práv a priori porušujícího výše zmíněný tříkrokový test.

Jedním z definičních prvků děl, na které dopadá svoboda panoramatu, je *trvalost* jejich umístění. Vzhledem k technologickému pokroku lze v dnešní době jen máloco považovat za umístěné trvale v doslovném slova smyslu, jelikož téměř jakoukoliv sochu dnes bude možné poměrně snadno odstranit bez narušení její podstaty. Naopak otázkou je, zda bude trvale umístěnou malba, která po týdnu zmizí kvůli mimořádné nepřízni počasí nebo opadnuté omítce. Bylo by možné ji považovat za trvale

umístěnou, pokud by vydržela na budově alespoň 5 let? Přesnou hranici trvalosti budeme hledat jen stěží. Snadněji lze identifikovat díla, která naopak trvale umístěná nejsou. Lze uvažovat například o sezónních ozdobách nebo krátkodobě přidaných uměleckých prvcích na díla trvale umístěná, které mají zpravidla jednorázový slavnostní nebo marketingový účel.

Další z podstatných charakteristik svobody panoramatu je její aplikace pouze na díla umístěná ve veřejném prostranství. Pojem veřejné prostranství se s ohledem na ustanovení Autorského zákona rozumí zejména na náměstí, ulici, v parku, nebo na veřejných cestách. Lze tedy dovodit, že veřejné prostranství je nutno vykládat úžeji než jakýkoliv veřejně přístupný prostor a smysl ustanovení, který směřuje především na svobodu zobrazení ve vztahu k vnějšímu vzhledu staveb a děl, které lze pozorovat z venkovního prostoru. V kontextu videoher proto pravděpodobně nebude možné volně zobrazovat vnitřní části budov nebo díla, která se v budovách trvale nacházejí.

Je nutno také podotknout, že svoboda panoramatu je dostupná jak pro nekomerční, tak pro komerční užití děl. Prodej videoher tak nebude sám o sobě na překážku pro uplatnění zákonné licence. Limitem je však již zmiňovaná běžnost užití díla a oprávněné zájmy autora, které je nutné posuzovat především s ohledem na ekonomické dopady pro autora dotčeného díla.

I při dodržení výše uvedených podmínek se herní studia potýkají s praktickými problémy s ohledem na teritorialitu autorského práva a aplikaci § 80 zákona č. [91/2012](#) Sb. o mezinárodním právu soukromém a čl. 8 odst. 1 nařízení Evropského parlamentu a Rady č. 864/2007 o právu rozhodném pro mimosmluvní závazkové vztahy (Řím II), které stanoví rozhodným právem právo země, pro kterou je uplatňovaná ochrana. Jelikož ale zákonnou licenci svobody panoramatu neobsahují zdaleka všechny právní řády, režim ochrany určitých typů děl nebude všude totožný. V rámci Evropské Unie se svoboda panoramatu plně neuplatní například ve Francii, Itálii nebo Švédsku. Jedním z důvodů je, že v minulosti se i přes pokusy o významnější harmonizaci autorského práva nepodařilo prosadit jednotnou úpravu svobody panoramatu napříč Evropskou Unií a zavedení této zákonné licence tak zůstalo členským státům pouze jako dobrovolná možnost.<sup>[3]</sup>

Herní studia tak musí v praxi brát v potaz také skutečnost, že díla tvořící veřejné prostranství mohou být v některých zemích chráněna autorskými právy, což může být problematické obzvláště s ohledem na globální aspekty trhu s videohrami. Pokud však budou chtít využít možnosti, které nabízí nejen české právo a v něm zakotvená zákonná licence svobody panoramatu, budou muset především dbát na to, zda zobrazují díla trvale tvořící veřejné prostranství a neužívají tím dotčené dílo jinak než běžným způsobem. Nakonec bude důležité zhodnotit, zda nedochází k nepřiměřeným zásahům do zájmu autora a následně, pokud možno, vhodně uvést jak jména autorů, tak název díla a jeho umístění.

**Mgr. Viktor Koliba**

**P / R / K**

ADVOKÁTNÍ KANCELÁŘ

PRK Partners s.r.o. advokátní kancelář

Jáchymova 2  
110 00 Praha 1

Tel.: +420 221 430 111

Fax: +420 224 235 450

e-mail: [prague@prkpartners.com](mailto:prague@prkpartners.com)

---

[1] § 29 odst. 1

[2] Zvláštní část k § 33 důvodové zpráva k zákonu č. [121/2000](#) Sb., o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon).

[3] Na základě čl. 5 odst. 5 směrnice Evropského parlamentu a Rady 2001/29/ES ze dne 22. 5. 2001 o harmonizaci určitých aspektů práva autorského a práv s ním souvisejících v informační společnosti.

© EPRAVO.CZ - Sběrka zákonů, judikatura, právo | [www.epravo.cz](http://www.epravo.cz)

## Další články:

- [Nová „tlačítková“ povinnost pro e-shopy](#)
- [Digital Omnibus: Revoluce v datech, nebo jen nová zátěž pro podnikatele?](#)
- [Darování pro případ smrti nemovité věci zapsané v katastru nemovitostí a určení výše odměny soudního komisaře](#)
- [Flotilová novela: Kdo a kdy musí nově získat licenci k distribuci pojištění?](#)
- [Nová pravidla pro ground handling v EU a jejich dopady na letecký sektor](#)
- [Právní due diligence nemovitostí: na co se v praxi skutečně zaměřit](#)
- [Hmotněprávní opatrovník obchodní korporace: mezi efektivní ochranou a zásahem do korporační autonomie](#)
- [Byznys a paragrafy, díl 32.: Konkurenční doložka](#)
- [Skryté ujednání v realitní smlouvě - zbytečná hra na schovávanou](#)
- [Odpovědnost člena voleného orgánu dle § 159 OZ a vymezení škody způsobené právnické osobě](#)
- [Vnosy do společného jmění manželů a jejich valorizace v aktuální judikatuře Nejvyššího soudu a Ústavního soudu](#)