24. 4. 2020

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

Videohry a právo 2: Obsah hodný ochrany

V minulém článku jsme poukázali na význam videoher ve světě a zároveň se věnovali problematice definování videohry v rámci práva. Po shrnutí několika možných způsobů, kterými právo pohlíží na videohru, je patrné zejména to, že se jedná o určité komplexní dílo, systém skládající se z mnoha vrstev, prvků a vztahů. V tomto článku ve stručnosti představíme hlavní kategorie těchto prvků.

Aby byl prvek videohry autorským dílem, musí splňovat tři základní podmínky stanovené autorským zákonem. Musí se jednat o dílo jedinečné, které vzniklo tvůrčí činností autora a které je vyjádřeno v objektivně vnímatelné podobě. Autorská díla, která tvoří současné videohry, lze rozdělit na tři základní skupiny. [1] První dvě skupiny prvků jsou ty, se kterými uživatel přichází do kontaktu při hře a které svými smysly vnímá. To jsou prvky vizuální (např. herní rozhraní, fotografické obrazy, digitálně zachycené pohyblivé obrazy, animace, text) a zvukové prvky (např. hudební skladby, zvukové nahrávky, hlasové nahrávky, importované zvukové efekty). Třetí skupina, běžnému uživateli hry nepřístupná, obsahuje zejména počítačový program (zdrojový kód, strojový kód, pluginy a primární herní engine nebo enginy). Tato kategorie po technické stránce spravuje prvky předchozích dvou skupin. Počítačový program umožňuje uživateli s těmito prvky interagovat a zajišťuje běh hry jako celku. [2]

STUCHLIKOVA & PARTNERS

Vizuální prvky

Grafické uživatelské rozhraní (tzv. GUI – Graphical User Interface) je formou uživatelského rozhraní, které umožňuje uživatelům ovládat elektronická zařízení pomocí grafických ikon a vizuálních indikátorů. V České republice proběhl pro autorské právo významný spor mezi Bezpečnostní softwarovou asociací a Ministerstvem kultury České republiky, v důsledku kterého SDEU judikoval [3], že se na grafické uživatelské rozhraní jakožto na dílo, pokud je vlastním duševním výtvorem autora, může vztahovat autorskoprávní ochrana, není však chráněno jako počítačový program.

Look & Feel – „*Vzhled & Pocit*“. Look & Feel je součástí GUI a zahrnuje aspekty jeho designu včetně prvků, jako jsou barvy, tvary, rozvržení a písma („look“). Zahrnuje také chování dynamických prvků, jako jsou tlačítka, pole a nabídky („feel“). *„Obecně lze říct, že GUI je více provázané s funkcionalitou videoher, zatímco Look & Feel je více provázaný s jejich vizuálním zpracováním.*“ [4] Z argumentace výše zmíněného rozhodnutí soudu vyplývá, že vizuální zpracování grafického rozhraní není počítačovým programem, ale autorskoprávní ochrany požívat může. Na základě toho můžeme uvažovat, že se takto soud z technického pohledu měl ohledně GUI vyjádřit pouze v rozsahu Look & Feel, které zamýšlel vyloučit z ochrany počítačového programu. Oproti tomu GUI jako celek (vyjma části Look & Feel) *„má svojí vlastní funkcionalitu a funguje díky strojovému a zdrojovému kódu, který musel někdo naprogramovat, a proto by mělo být považováno za počítačový program.*“ [4]

Heads Up Display – HUD – jedná se o místo na obrazovce, kde jsou ve zvláštním okně vyobrazeny statistiky hráče, například počet životů, energie, peněz, zbývající čas, počet nábojů a jiné. HUD jako takový, pokud není výrazně odlišný či inovativní, není schopen požívat ochrany podle autorského práva. Jedná se o doktrínu tzv. povinné scény, z francouzského „Scène à faire“, která uvádí, že takové prvky, které jsou pro daný žánr nutné, nepožívají ochrany, byť by byly autorskými díly. [5]

Prostředí hry

Prostředí se skládá z výtvarného ztvárnění krajiny, domů a měst, zvířat a dalších objektů. Některé hry mají prostředí neustále se měnící na základě určitých algoritmů, kde lze najít problematiku počítačem generovaných děl. S prostředím videohry také souvisejí např. jeho mapy a plány. Prostředí obsahuje další z hlediska práva vyčlenitelné kategorie.

Rekvizity – zejména se jedná o zbraně, oblečení, auta, letadla a další dopravní prostředky. U všech se může jednat o autorská díla, typicky jsou však také chráněna průmyslovými právy, zejména ochrannými známkami a užitými vzory. Pokud chce takový herní vývojář použít do své hry modely skutečných aut či motocyklů, musí získat licenci od příslušného nositele práv.

Architektura – Komentář za dílo architektonické označuje *„např. stavby, makety, interiéry, výtvory zahradní a jevištní architektury, výtvory urbanistické a jiná díla umění architektonického, jež jsou prostorově vyjádřena např. konstrukcemi apod., stejně jako i tato díla vyjádřená architektonickými projekty, plány a náčrty.*“ [6] Z designéra videohry by se tak snadno mohl z právního hlediska stát i architekt. Z hlediska autorskoprávního totiž nezáleží, i přes základní účel architektonického díla, na tom, zda je architektonické dílo skutečně vyjádřeno v hmotné podobě jako stavba. Co se týká využití skutečných staveb ve videohře, záleží na tom, zda autorská práva k stavbě stále trvají. Pokud práva autora k dílu trvají, mohlo by se například jednat o nepodstatné vedlejší užití díla dle ustanovení § 38c autorského zákona. Pokud není možné aplikovat žádnou výjimku dle autorského zákona, je nutné získat souhlas autora stavby.

Postavy

Tvorba postav je součástí vývoje mnoha her. *„Právo autorské se vztahuje na dílo dokončené, jeho jednotlivé vývojové fáze a části, včetně názvu a jmen postav.*“ [7] Naše úprava sleduje zejména postavy děl literárních a jejich případné adaptace, avšak analogicky je možné navázat tuto úpravu na ochranu postav videoher. U ochrany jména rozlišujeme ochranu vnitřní a vnější. Vnitřní ochranou je myšlena ochrana v rámci díla, kterou požívá jak název díla, tak jména jeho postav. Vnější ochranou rozumíme jejich ochranu samostatnou, oddělenou od původního díla. Pro takovou ochranu naše nauka vyžaduje, aby název postavy měl rozlišovací schopnost. [8]

Postava sama o sobě, nikoliv jen její jméno, může požívat autorskoprávní ochrany pouze zcela výjimečně, protože často neobsahuje prvky jedinečnosti a konkrétnosti. [9] Požadavek umělecké jedinečnosti postava získává popisem nebo vizualizací, zejména ve formě ilustrace, prostřednictvím herce jako výkonného umělce či zasazením do jedinečně ztvárněného příběhu. To je přesně případ videoherní postavy, která typicky své vizuální zpracování má.

Videa

Video je zvukově obrazový záznam audiovizuálního díla. Videa ve videohrách nazýváme „cutscenes“ – počeštěně „*cut-scény*“. Jde o dílo sestávající se ze sledu zaznamenaných spolu souvisejících obrazů, s nebo bez doprovázejícího zvuku, jež je určeno k zobrazení jako pohyblivý obraz prostřednictvím příslušných zařízení, díky kterým hru hrajeme. Kvalifikujeme ho jako autorské dílo audiovizuální, na které dopadá autorskoprávní ochrana. Toto dílo je částí videohry, která typicky přeruší vlastní hraní

a hráč obvykle pasivně sleduje audiovizuální scénu, která se před ním odvíjí. Jedná se tedy o díla audiovizuální, která jsou pomocí počítačového programu zakomponovaná do celku (souboru děl), kterým videohra je.

Animace

Animací rozumíme způsob tvorby zdánlivě se pohybujících věcí. Počítačová animace je druhem animace, která využívá při procesu vzniku výhradně výpočetní techniku. Jedná se opět, při splnění podmínek, o autorské dílo schopné požívat autorskoprávní ochrany jako dílo jiné umělecké.

Choreografie

Dílo choreografické a pantomimické je obecně považováno za dílo podle autorského zákona, pokud splňuje jeho náležitosti. Co se týká videoher, choreografii v nich užitou lze rozlišit na tři základní druhy. Vedle klasické choreografie taneční je ve videohrách běžná choreografie boje. Třetím druhem jsou zejména v online hrách velice populární „emotes“. Emotes jsou krátké choreografie vyjadřující hráčovu náladu či myšlenky typickým pohybem.

Příběh

Jedním se základních znaků autorského práva je dichotomie myšlenky a jejího vyjádření. Příběh hry sám o sobě je tedy možno chránit jako dílo pouze v případě, že je vyjádřený ve formě audiovizuálního díla v cut-scéně, v podobě literárního slovesného díla scénáře či jako vizuálně zobrazený text ve hře.

Texty a knihy

Tímto rozumíme slovesné dílo, které je literárním dílem v tradičním slova smyslu, avšak vyskytuje se pouze v rámci videohry. Texty vysvětlující zápletku, popisující svět či předměty a další, pokud jsou jedinečné a splňují kritéria autorského zákona, jsou předmětem autorského práva a podléhají jeho ochraně. Stejně tak kniha, kterou může hráč objevit a přečíst přímo ve hře, bude posuzována jako dílo literární slovesné a jako taková chráněna. Mimo videohru může existovat také sepsaný scénář jako například u děl audiovizuálních.

Tento přehled vizuálních prvků je pouze příkladný a ve videohrách existují a mohou se objevovat další kategorie prvků, které jsou z hlediska práva chráněny jako samostatná autorská díla.

Mgr. Matyáš Tauber,
Junior Associate

Stuchlíkova & Partners, advokátní kancelář, s.r.o.

Spálená 97/29
110 00 Praha 1 – Nové Město

Tel.: +420 222 767 393
e-mail: info@stuchlikova.com

[1] Zpráva WIPO (RAMOS, Andy a kol.) [online]. Copyright © [cit. 21. 03. 2020]. K dispozici >>> zde.

[2] Computer and Video Game Law – Cases, Statutes, Forms, Problems & Materials, by Ashley Saunders Lipson and Robert D. Brain, Carolina Academic Press, 2009, Str. 54.

[3] Rozsudek Soudního dvora Evropské unie (třetího senátu) ze dne 22. prosince 2010(*)Ve věci C-393/09, jejímž předmětem je žádost o rozhodnutí o předběžné otázce na základě článku 234 ES, podaná Nejvyšším správním soudem (Česká republika) ze dne 16. září 2009, v řízení Bezpečnostní softwarová asociace – Svaz softwarové ochrany proti Ministerstvu kultury.

[4] HLOBÍK Ľudovít. Autorskoprávní ochrana herního softwaru. Praha 2016. Diplomová práce. Univerzita Karlova v Praze. Právnická fakulta. JUDr. Irena Holcová.

[5] Doktrínu Scenes a faire vykládají např. soudy v USA ve vztahu k videohrám poměrně extenzivně, viz případ Blizzard Entertainment, Inc. a Valve Corporation sued proti Games Co. Ltd and uCool, Inc.; více k dispozici >>> zde , více k Scenes a faire ve videohrách k dispozici >>> zde.

[6] TELEC, Ivo, TŮMA, Pavel. Autorský zákon. 2. vydání. Praha: Nakladatelství C. H. Beck, 2019, ISBN: 978-80-7400-748-4. str. 30.

[7] Ustanovení § 2 odst. 3 zákona č. 121/2000 Sb., o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů.

[8] TELEC, Ivo, TŮMA, Pavel. Autorský zákon. 2. vydání. Praha: Nakladatelství C. H. Beck, 2019, ISBN: 978-80-7400-748-4. str. 7.

[9] ŠALOMOUN, Michal. Ochrana názvů, postav a příběhů uměleckých děl. 2. vyd. Praha: C. H. Beck, 2009. C. H. Beck pro praxi. ISBN 978-80-7400-097-3. Str. 124.

© EPRAVO.CZ – Sbírka zákonů, judikatura, právo | www.epravo.cz

Další články:

- Civilněprávní prostředky ochrany při koupi falzifikátu
- Novela zákona o pyrotechnice: likvidace profesionálů namísto zmírnění negativních vlivů
- Konec zákonné koncentrace řízení? Návrh Nejvyššího soudu před Ústavním soudem
- Soudní poplatky v řízení o rozvodu manželství a úpravy poměrů k nezletilému dítěti po tzv. rozvodové novele
- Imise ve stavebním řízení aneb kde končí veřejný zájem a začíná soukromé právo?
- Užívání prostoru nad pozemkem třetí osobou
- Přístup k nemovitosti přes pozemek třetí osoby
- PŘEHLEDNĚ: Jak funguje předkládání plné moci? Postačí soudu jen její „fotokopie“? Aneb vývoj právní úpravy požadavků na plnou moc v našem právním systému.
- Využívání nástrojů umělé inteligence: proč je GDPR relevantní?

- Transfer Pricing: Na co si dát pozor s blížícím se koncem roku
- Byznys a paragrafy, díl 24.: Digitalizace korporátního práva: EU cílí na snížení administrativy při přeshraničním podnikání