

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

Videohry a právo 3: Patenty

V předcházejících článcích jsme poukázali na význam videoher ve světě a představili jejich strukturu ve vztahu k možnostem právní ochrany jejich jednotlivých částí. V tomto článku se budeme zabývat problematikou průmyslových práv, zejména patentů, v prostředí videoherního průmyslu.

Úvodem k patentům

Předmětem patentového práva jsou výsledky tvůrčí činnosti, které jsou hodny udělení patentové ochrany. Podle patentového zákona jsou ochrany hodny vynálezy, které jsou nové, jsou výsledkem vynálezecké činnosti a jsou průmyslově využitelné. Evropský patentový úřad hovoří o celkem čtyřech kritériích patentovatelnosti, protože pro vynález je s ohledem na článek 52 odst. 1 Úmluvy o udělování patentů obsažen i požadavek na jeho technický charakter. [1] Naplnění tohoto kritéria EPÚ v rámci své metodiky při posouzení patentové přihlášky ověřuje jako první. Patent vyjadřuje ochranu vynálezu, která zaručuje vlastníkovvi výhradní právo průmyslového užití vynálezu. Ochrana patentu je postavena, stejně jako jiná průmyslová práva, na registračním principu, platí pro ni právo přednosti a patenty se udělují na dvacet let, přičemž tato ochrana trvá za předpokladu pravidelného placení udržovacích poplatků. Patenty nejsou obnovitelné, protože zde zákonodárci sledují přínos technologického pokroku pro společnost, přičemž přílišná ochrana inovativních řešení by jej mohla brzdit.

Patenty a videohry

Zda lze patentovat videohru nebo alespoň její „nejtechničtější“ část, počítačový program, je otázkou.

Ve věci ochrany počítačového programu patentem Evropská patentová úmluva stanoví, že počítačový program sám o sobě patentem chránit nelze. Z toho vychází i český zákon o vynálezech, průmyslových vzorech a zlepšovacích návrzích, který počítačové programy za vynálezy nepovažuje. [2] Obdobně toto ustanovení vylučuje z patentové ochrany i pravidla hry. Pokud se však jedná o kombinaci pravidel hry a technického řešení, je možné kritéria patentovatelnosti naplnit, jak ostatně uvádí rozhodnutí T 1543/06 a T 641/00 (COMVIK) stížnostního senátu, který zastává funkci druhé instance řízení o přihlášce podle Evropské patentové úmluvy.

S počítačovým programem dále nelze zaměňovat vynálezy, které byly vytvořeny pomocí počítačového programu nebo jejichž součástí je počítačový program. Takové vynálezy patentovatelné jsou. Pro vynálezy, jejichž částí, a nikoliv nepodstatnou, jsou počítačové programy, se užívá pojem „vynález realizovaný počítačem“. Patentovatelný tak není samotný počítačový program, nýbrž určité technické řešení jeho pomocí realizované. [3] [4]

Je nutné mít na vědomí, že úprava patentů se mimo země Evropské unie liší. Například v USA mají vstřícnější přístup ke způsobilosti patentové ochrany. V článku 101 amerického patentového zákona je širší výčet předmětů schopných nabytí patentové ochrany včetně například jakéhokoliv nového a užitečného procesu. [5] Tato úprava a rozšíření předmětu patentu jsou poměrně nové a reflektují rozhodovací praxi Nejvyššího soudu USA, zejména rozsudek v případě *Bilsky v. Kappos* ze dne 28. června 2010. V USA je tedy možné přihlásit k patentové ochraně i různé postupy, včetně pravidel hry.

Mohou tedy videohry spadat pod patentovou ochranu? Přes výše zmíněná vynětí počítačových programů a pravidel hry magazín WIPO hovoří o patentovatelnosti inovativní „gameplay“ a elementech herního designu. [6] Tím WIPO směřuje právě ke kombinaci pravidel a inovativního technického řešení. V Evropě se již objevilo několik rozhodnutí, která se týkají udělení patentu k jednotlivým prvkům videoher. Zajímavé je například rozhodnutí T 0012/08 a přihláška hry Pokémon společnosti Nintendo, která směřovala na funkci náhodného objevování pokémonů. Tato přihláška byla napoprvé zamítnuta, avšak stížnostní senát Evropského patentového úřadu přihlášce vyhověl, když shledal, že daný vynález skutečně má technický charakter v podobě náhodného generování události. Z toho důvodu nemůže být takový vynález vyloučen z patentovatelnosti.

Dalším evropsky významným rozhodnutím je rozhodnutí T 0928/03 ohledně patentu vynálezu společnosti Konami, který u hry Pro Evolution Soccer označoval dalšího hráče, kterému měl být míč nahrán. Jednalo se opět o technické řešení a v rámci rozhodnutí byl citován judikát T 258/03, který stanovil, jakým způsobem se má při posuzování patentu postupovat. Jako první by mělo být určeno, zda se jedná o vynález definovaný v čl. 52 odst. 1 Úmluvy, na jehož základě musí být zkoumáno, zda daný vynález je technického charakteru, dosahuje se technického efektu či jsou v něm využity určité technické úvahy. [7] Stížnostní senát tak v případě patentu společnosti Konami rozhodl, že aspekty, které byly přihlašovány, poskytují technický efekt nad rámec pouhých pravidel hry, protože přitahují pozornost hráče k dalšímu bodu na obrazovce. Z tohoto důvodu bylo stanoveno, že i takovéto řešení lze patentovat.

Jedna z nejčerstvějších novinek ze světa herních patentů se týká nově připravované páté řady konzole Playstation. Společnosti Sony podala mezinárodní přihlášku podle Smlouvy o patentové spolupráci, číslo zápisu PCT/US2019/042697, pro patent, jenž chrání technické řešení ve formě obchodního asistenta s umělou inteligencí, který hráči, jenž se zasekl v postupu ve hře před nějakou překážkou, nabídne skrze mikrotransakci (nákup za skutečné peníze přímo ve hře) zakoupení herních zdrojů, se kterými jiní hráči tuto překážku překonali. [8]

Další práva průmyslového vlastnictví

V rámci videoherního průmyslu můžeme hovořit nejen o technických inovacích vyjádřených v software - tedy v rámci zdrojového kódu počítačového programu, ale také o vynálezech, které se týkají hardware - zejména herních ovladačů a konzolí. Velký rozvoj nyní zažívají zejména ovladače pro rozšířenou a virtuální realitu, takzvaná stereoskopická zařízení. V nedávné době byly přihlášeny patenty společnostmi Google a Nintendo týkající se právě virtuálních „headsetů“. V tomto odvětví se jedná o nové technologie a nové vynálezy, které mohou být při splnění uvedených předpokladů zaregistrovány.

S tímto souvisí také ochrana průmyslového vzoru, který chrání vzhled daného průmyslově nebo řemeslně vyrobeného prostorového nebo plošného předmětu a může dopadat jak na hardware - typicky konzole, ale i například na obal hry. [9] Dále s konzolemi a ovladači souvisí ochrana topografie polovodičových výrobků, která musí být výsledkem tvůrčí činnosti a nesmí být v průmyslu polovodičových výrobků běžná. [10]

Závěrem důvody k registraci patentu

Pokud vývojáři vytvoří předmět schopný požívat patentové ochrany, je žádoucí jej registrovat. Překážku tvoří převážně správní poplatky pro přihlášku a udržování patentu, které mohou být přílišným nákladem pro jednotlivce nebo malá vývojářská studia. K ceně přihlášky je nutné přičíst i každoroční udržovací poplatky patentu, přičemž celkové částky za ochranu po 20 let mohou dosáhnout až 200 tis. Kč pro patent zaregistrovaný pro Českou republiku a až 800 tis. Kč pro patent zaregistrovaný u Evropského patentového úřadu. Dalším problémem je délka trvání řízení, které

v ČR v průměru dosahuje 4 let. [11]

I přes výše uvedené je vhodné o registraci práva průmyslového vlastnictví uvažovat, zejména z důvodů získání právní ochrany ve formě absolutního práva k danému vynálezu a výhradního práva k jeho užití, posílení postavení na trhu s možností získání výhradního postavení, možnosti licencování nebo prodeje vynálezu, zlepšení vyjednávací pozice na trhu a v neposlední řadě posílení pozitivní image vývojáře ve vztahu k jeho obchodním partnerům, investorům či akcionářům.

Naopak v případě, že se tvůrci inspirojí jinou videohrou, případně i při vytváření vlastního konceptu, je důležité ověřit a zajistit, aby nedošlo k porušení patentů či jiných práv třetích stran. Při podezření na možnou kolizi je vhodné obrátit se na odborníky s žádostí o kvalifikovanou rešerši.



Mgr. Matyáš Tauber,
Junior Associate

STUHLIKOVA & PARTNERS

[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] Zákon č. [527/1990](#) Sb., o vynálezech, průmyslových vzorech a zlepšovacích návrzích, ustanovení § 3 odst. 1. Česká úprava vychází z Evropské patentové úmluvy z 5. října 1973, konkrétně jsou podmínky stanoveny v čl. 52 úmluvy. Copyright © 2007 European Patent Office. All Rights Reserved. [cit. 21. 04. 2020]. K dispozici >>> [zde](#).

[2] Zákon č. [527/1990](#) Sb., o vynálezech, průmyslových vzorech a zlepšovacích návrzích, ustanovení § 3 odst. 2 písmene c).

[3] Tips for patenting computer games in Europe - Intellectual Property Law - Reddie & Grose. Intellectual Property Law - Intellectual Property Law - Reddie & Grose [online]. [cit. 20. 04. 2020].K dispozici >>> [zde](#).

[4] SCHEUER, Jan. Patentovatelnost počítačových programů - evropská perspektiva. Revue pro právo a technologie [online]. Copyright ©2000 [cit. 20. 04. 2020]. K dispozici >>> [zde](#).

- [5] Article 101 of the United States Code Title 35 - part 2 Patentability of Inventions and Grant of Patents.
- [6] GREENSPAN David, BOYD J. Gregory, PUREWAL Jas Video Games and IP: A Global Perspective. [online]. Copyright © Electronic Arts Inc. [cit. 20. 04. 2020]. K dispozici >>> [zde](#).
- [7] SCHEUER, Jan. Patentovatelnost počítačových programů - evropská perspektiva. Revue pro právo a technologie [online]. Copyright ©2000 [cit. 20. 04. 2020]. K dispozici >>> [zde](#).
- [8] PS5 leaks: Sony patent hints at a ghoulish new kind of microtransaction. Inverse [online]. Copyright © 2020 Bustle Digital Group [cit. 21.04.2020]. K dispozici >>> [zde](#).
- [9] Zákon č. 2007/2000 o ochraně průmyslových vzorů a o změně zákona č. [527/1990](#) Sb., o vynálezech, průmyslových vzorech a zlepšovacích návrzích, ve znění pozdějších předpisů, ustanovení § 2.
- [10] Zákon č. [529/1991](#) Sb. Zákon o ochraně topografií polovodičových výrobků, ustanovení § 1 odst. 1.
- [11] Podání patentu trvá téměř čtyři roky. Záleží na kvalitě přihlášky | BusinessInfo.cz. BusinessInfo.cz - Oficiální portál pro podnikání a export [online]. Copyright © 1997 [cit. 21.04.2020]. K dispozici >>> [zde](#).

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

Další články:

- [AI omnibus](#)
- [Když model počítá správně, ale závěr je zavádějící: limity AI při oceňování podniků](#)
- [Vyčlenění rodinných nemovitostí \(i v podobě podílu v bytovém družstvu\) do svěrenského fondu](#)
- [Sport versus EU - aktuální sportovní kauzy rozhodované Soudním dvorem EU](#)
- [Dokazování negativních skutečností ve sporném řízení](#)
- [Neoprávněný odběr elektřiny - překvapení vlastníka?](#)
- [Rodič u dítěte v nemocnici: právo na přítomnost neznamená bez dalšího právo na přespání na jip/jirp](#)
- [Pokuta za švarcsystém kurýrů Rohlíku potvrzena Ústavním soudem](#)
- [Metropolitní plán schválen. Je Váš projekt v bezpečí?](#)
- [Posouzení shody dle AI Act - zkušenosti z praxe](#)
- [Začínají soudy zohledňovat náklady podnikatelů při plnění právních povinností v oblasti e-commerce?](#)