

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

Videohry a právo: hledání definice

V poslední době se videohry s jistotou dostávají do popředí společenského dění a neunikají pozornosti širší veřejnosti, ani té odborné. Globální videoherní trh roste nezastavitelným tempem, přičemž v roce 2019 už si videohry zahrály na různých zařízeních až 2,2 miliardy lidí. Dá se tedy tvrdit, že videoherní trh dosáhne téměř k jedné třetině světové populace, což je i dnes pro mnoho lidí stále těžko uchopitelná představa.

Podle statistik společnosti Newzoo [1] dosáhl videoherní trh v roce 2019 148,8 miliard USD, čímž vykázal téměř desetiprocentní meziroční růst. Ze segmentů zábavního průmyslu je už dlouhodobě nejvýnosnější, přičemž za sebou dalece nechává filmový (42,5 miliard USD) a hudební průmysl (19,1 miliard USD), kterým se tradičně dostává největšího ohlasu. Z ekonomického hlediska je nyní možné o videoherním průmyslu hovořit jako o jednom z nejperspektivnějších odvětví, což se také týká praktikování práva.

STUHLIKOVA & PARTNERS

Jak videohru uchopit? Definice uvedená v Oxfordském slovníku zní následovně: „*Videohra je takovou hrou, při které hráč elektronicky ovládá pohyblivé obrazy generované počítačovým programem na monitoru nebo jiné obrazovce.*“ [2] Co se týká právní definice, je nutné uvést, že stejně jako mnoho jiných právních institutů i právní kvalifikace videoher a jejich ochrana se ve světě liší. Některé státy řadí videohry pouze pod počítačové programy či audiovizuální díla a legislativa většiny států neupravuje videohry komplexně, což vzhledem ke globálnímu rozsahu videoher způsobuje různé problémy. Existují však i výjimky a je několik států, které videohry jako takové z hlediska práva definují, což je rostoucím trendem, Česká republika však mezi ně nepatří. [3] Touto problematikou se zabývá například Komparativní analýza Světové organizace duševního vlastnictví (dále jen WIPO) na právní status videoher [4], která hovoří zejména ve prospěch určité unifikace definice videoher.

Tři světové pohledy na videohry

WIPO: Světová organizace duševního vlastnictví si klade za cíl vytvořit mezinárodní systém práv duševního vlastnictví. Ve svém výkladu spatřuje v současných videohrách zejména dvě hlavní části. Za prvé audiovizuální prvky (včetně obrazů, video záznamů a zvuků, tedy ty, které jsou uživateli přímo přístupné) a za druhé software, resp. počítačový program, který technicky ovládá audiovizuální elementy a umožňuje uživatelům interakci s rozličnými prvky videohry. Z toho důvodu právní úprava států, jejichž legislativa posuzuje a chrání pouze jeden nebo druhý prvek, jak je tomu v případě České republiky, se podle této zprávy WIPO lze považovat za nedostatečnou.

USA: Jednou z nejvýznamnějších zemí z hlediska videoherního průmyslu jsou bezesporu Spojené státy, jejichž právní řád v druhé části - u ochrany spotřebitele - Hlavy 16 Zákoníku federálních předpisů definuje videohru následovně: „*Pod pojem videohra spadají videoherní hardwarové systémy, které jsou hrami, jež vytvářejí dynamický obraz buď na samostatné obrazovce, která je součástí hry, nebo skrze připojení k televizní obrazovce a obsahují určitou možnost ovládní pohybu*

alespoň části obrazu.“ [5]

Evropská unie: Na úrovni EU došlo v rozhodnutí Soudního dvora Evropské unie (dále jen SDEU) ze dne 22. prosince 2011, ve věci C-355/12 Nintendo proti PC Box a 9Net při posouzení předběžné otázky podané soudem Tribunale di Milano v Itálii, k prvnímu celkovému definování videohry pro právo EU takto: „*Videohra je 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.*“ [6]

Zařazení videohry z hlediska českého práva

Vzhledem k tomu, že každá videohra je komplexním produktem skládajícím se z mnoha vrstev, prvků a vztahů, je její kvalifikace z hlediska našeho práva výzvou. Jak je výše uvedeno, někteří odborníci považují videohry za multimediální díla a jako taková je řadí mezi díla audiovizuální, což WIPO označuje za nedostatečné. Tím se totiž pomíjí fakt, že účelem videoher není pouze „být zobrazeno“. Naopak. Videohry jsou interaktivní a jsou hrány pomocí počítačového programu, kterým se obrazy zprostředkované herním zařízením ovládají za aktivního přínosu uživatele. Oproti tomu audiovizuální díla, tak jak jsou nyní definována v zákoně č. [121/2000 Sb.](#), (autorském zákoně), počítají s pasivitou uživatele a nenabízejí žádnou možnost jeho účasti či interakce s dílem.

V autorském zákoně je dále jako zvláštní kategorie díla uveden počítačový program, který, byť není v našem právním řádu nikde definován, je chráněn jako literární dílo. Podle WIPO je však videohra propojením právě počítačového programu a dalších prvků, kterými mohou být jiná díla včetně těch audiovizuálních. Obsahem videoher jsou rozličné formy umění, jako například hudba, scénář, videa, kresby a postavy, které díky dalšímu dílu, počítačovému programu, umožňují zmiňovanou interakci člověka při běhu hry na určitém zařízení. WIPO označuje videohry z právního hlediska za sloučení individuálních elementů, přičemž každý z nich může být zvláště samostatně chráněn autorským právem, pokud splňuje náležitosti díla podle autorského zákona. Co se týká právní ochrany jednotlivých prvků, je nutné zmínit také ochranu průmyslového vlastnictví, kde se jedná převážně o ochranné známky, průmyslové vzory, zřídka i patenty a u hardwarových zařízení a konzolí i topografie polovodičových výrobků.

O videohře musíme vzhledem k výše uvedenému uvažovat jako o určitém souboru děl - jako o díle souborném podle ustanovení § 2 odstavce 5 autorského zákona, protože bývá často tvořeno díly různých autorů, která, ve většině případů, jsou schopna samostatného užití. Počítačový program je pak takovou částí videohry, která ostatní prvky, které mohou být uspořádané v databázi, pojí do jednotného funkčního celku, kterým videohra je.

Autorství videohry

Autorem díla souborného, je jeho uspořadatel [7]. Nabízí se tedy otázka, zda není autorem videohry autor počítačového programu, jenž obsluhuje databázi děl a díla, která jsou ve videohře uspořádána. Zde však musíme odlišit činnost programátora píšícího daný program a činnost uspořadatelskou, kterou vykonává typicky kreativní ředitel hry (z ang. *creative director*). To je osoba obdobná režisérovi audiovizuálního díla, který je považován za autora audiovizuálního díla na základě jeho činnosti v uspořádání jednotlivých autorských děl a uměleckých výkonů.

Závěr a úvahy de lege ferenda

Co se týká zahrnutí fenoménu videoher do našeho právního řádu, nabízejí se dvě možnosti. Podobný

postup, jaký byl zvolen u počítačového programu, což znamená pouze uvedení pojmu, avšak bez jeho definování. Zde se ale dostáváme do tradičního konfliktu mezi právní jistotou prvního postupu a výhodou flexibility druhého, který by mohl snadno reagovat na další technologický vývoj, jenž je rychlejší než legislativní proces. Osobně se shodují s názory WIPO, které hovoří ve prospěch definice videoher, do které se dá jistá míra neurčitosti zahrnout. Pokud bych se měl vyslovit pro určitou variantu, byla by to následující, inspirovaná rozhodnutím SDEU, definicí WIPO i připravovaným Polským zákonem: *„Videohra je komplexní dílo vytvořené integrací počítačového programu s různými prvky, zejména díly obrazovými, zvukovými, či jinými uměleckými díly, typicky uspořádanými v databázi, které tvoří její obsah a umožňuje uživateli interakci a řešení různých úkolů. Videohra je založena na souboru pravidel a uživateli je zpřístupněna za pomoci elektronických či obdobných zařízení.“* Analogicky k audiovizuálnímu dílu bychom pak za autora videohry mohli označit jejího výtvarného ředitele.



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] Newzoo Global Games Market Report 2019 | Light Version | Newzoo. Newzoo | Games & Esports Analytics and Market Research [online]. K dispozici >>> [zde](#).

[2] Video Game | Definition of Video Game by Lexico. [online]. Copyright © 2019 Lexico.com [cit. 28. 09. 2019]. K dispozici >>> [zde](#).

[3] Naši sousedé v Polsku v návrhu zákona na podporu videoher odkazujících na kulturní dědictví také zavádějí její definici: „Počítačový program, který je integrován s obsahovými prvky, včetně těch, které jsou ve formě obrázků a zvuků, který poskytuje svým uživatelům možnost řešit interaktivní úkoly zábavné nebo vzdělávací povahy, které jsou založeny na souboru pravidel a jsou k dispozici prostřednictvím elektronického zařízení vybaveného rozhraním, které umožňuje interakci.“ Financial support for cultural video games in Poland - Lexology. Lexology [online]. Copyright © Copyright 2006 [cit. 24.02.2020]. K dispozici >>> [zde](#). Dalšími státy s právní definicí videoher jsou například Belgie, Brazílie, Dánsko, Egypt, Francie, Německo, Indie, Japonsko, Jižní Afrika, Švédsko a Spojené státy americké.

[4] Zpráva WIPO (RAMOS, Andy a kol.) [online]. Copyright © [cit. 28. 09. 2019]. K dispozici >>>

[zde](#).

[5] 16 CFR § 1505.1 - Definitions. | CFR | US Law | LII / Legal Information Institute. LII / Legal Information Institute [online]. [cit. 28. 09. 2019]. K dispozici >>> [zde](#).

[6] Rozsudek Soudního dvora Evropské unie (čtvrtého senátu) Ve věci C-355/12, ze dne 23. ledna 2014, Nintendo Co. Ltd v. PC Box Srl a 9Net Srl.

[7] Ustanovení § 5 odstavce 2 zákona č. [121/2000](#) Sb., o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů.

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

Další články:

- [Mimosmluvní odměna při společném zastupování více osob](#)
- [Nepřiznané koalice](#)
- [Společnost s podíly 50:50 - právní rizika patových situací a jejich smluvní řešení](#)
- [Byznys a paragrafy, díl 34: Jednání za společnost - prokura](#)
- [Jak nastavit smlouvy s dodavateli podle nové právní úpravy kybernetické bezpečnosti?](#)
- [Vada koupené věci - kdy zjištěné nedostatky zakládají kupujícímu práva z vadného plnění a kdy nikoliv?](#)
- [Smluvní autonomie vs. ochrana slabší strany v moderním kontraktačním právu](#)
- [Reklamace vad stavby](#)
- [Konec „severních ateliérů“? Nový stavební zákon otevírá dveře k rekolaudaci ubytovacích jednotek na plnohodnotné byty](#)
- [Oceňování nemovitosti a přiměřená náhrada při zrušení spoluvlastnictví](#)
- [Byznys a paragrafy, díl 33.: Prevence střetu zájmů \(jednatel x společnost\)](#)