

20. 2. 2020

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

Virtuální a rozšířená realita: právní aspekty

Produkty využívající prostředí virtuální a rozšířené reality se čím dál více stávají součástí běžného života. S tím, jak popularita těchto tzv. imerzních technologií roste, roste i potřeba reflexe základních právních otázek pojících se s jejich užíváním. Mezi tyto pak patří zejména otázky týkající se ochrany osobních údajů uživatelů těchto technologií, odpovědnosti za škody vznikající při jejich provozu, stejně jako otázky týkající se ochrany duševního vlastnictví.

Ochrana osobních údajů

Není pochyb o tom, že virtuální a rozšířená realita skýtá obrovský marketingový potenciál. Americká společnost General Motors např. v roce 2018 zřídila virtuální showroom, kde umožnila svým zákazníkům opakovaně zažít projíždky v různých modelech vozů Cadillac za použití VR brýlí. IKEA zas již v roce 2014 spustila aplikaci rozšířené reality, skrze kterou si její zákazníci mohli vyzkoušet, jak konkrétní kus nábytku zapadá do jejich domova, aniž by ho kdykoliv museli fyzicky vidět.



S postupujícím vývojem těchto technologií se rozšiřují i možnosti jejich marketingového využití, zejména pro účely vytváření lokalizované a cílené reklamy. Vzhledem však k množství osobních údajů, se kterými imerzní technologie musí konsistentně pracovat, je nutné k těmto možnostem přistupovat s maximální opatrností.

Z hlediska GDPR využívají imerzní technologie, vedle klasických kategorií osobních dat, i velkou část údajů biometrických, jako např. pohyb očí a obličejového svalstva, či skeny duhovek a obličejů jejich uživatelů. Tyto zvláštní kategorie osobních údajů je možné v souladu s GDPR zpracovávat pouze ve speciálně vyjmenovaných případech, přičemž oprávněný zájem správce ani plnění smluvní povinnosti mezi nimi nenajdeme.

Většina zpracování těchto údajů by se tedy měla zakládat pouze na výslovném souhlasu subjektu údajů. To může představovat problém i v rámci nemarketingového užití imerzních technologií, natož v případech, kdy budou tyto kategorie údajů využívány k šíření cílených a lokalizovaných reklamních sdělení.

Vždy tak bude potřeba do značné míry šetřit povahy a rozsahu osobních údajů, které daná technologie o uživateli sbírá. Zásadní je řádně informovat uživatele a zajistit, aby ke konkrétním účelům byly využívány pouze takové osobní údaje, jejichž zpracování se zakládá na doložitelném právním základu. V neposlední řadě je samozřejmě nutné u příslušných kategorií osobních údajů zajistit zvýšenou míru zabezpečení proti jejich případnému zneužití.

Odpovědnost

Další z problémů, který je třeba ve vztahu k imerzním technologiím reflektovat je otázka odpovědnosti za rizika vznikající při jejich provozu. Kdo je odpovědný za újmu způsobenou uživateli těchto technologií v důsledku jejich užívání a do jaké míry? A jak případnou odpovědnost co nejefektivněji snížit?

V této souvislosti nelze nezmínit případ slavné mobilní hry Pokémon Go. Tato aplikace využívající prostředí virtuální reality vyvolala v roce 2017 značnou pozornost médií, když její uživatelé byli schopni v důsledku kompletního ponoření se do herního prostředí ignorovat své okolí natolik, že padali z útesů, způsobovali dopravní nehody a ničili veřejné parky. Množství těchto incidentů vyvolalo reakci ze strany některých států USA, jejichž představitelé hrozili zákonnou regulací, pokud vývojář této aplikace nepřijme odpovědnost za způsobené újmy. Niantic nakonec tomuto tlaku podlehl a do Pokémon Go implementoval několik opatření snižujících předemná rizika (např. omezení některých funkcí aplikace v případech, kdy se její uživatel pohybuje rychlostí jedoucího auta).

Otázka přiřčení odpovědnosti za způsobené újmy je namísto též v případě zdravotních rizik spojených s dlouhodobým užíváním imerzních technologií. Intenzita zážitku, jakou nabízí virtuální realita může mít nepředvídatelné následky nejen z hlediska tělesného, ale i psychického zdraví konkrétních uživatelů. Např. první verze VR brýlí Oculus Rift způsobovaly jejich uživatelům silné migrény a pocity nevolnosti. Většina výrobců současných VR headsetů tak má v obchodních podmínkách ustanovení přenášející v tomto směru rizika na uživatele. Ta jsou pak často doplněna varováními, které se uživatelům zobrazí před každým spuštěním konkrétního VR obsahu.

Je tak na každém provozovateli imerzních technologií, aby řádně identifikoval předemná rizika a aby v návaznosti na to přiměřeně nastavil podmínky jejich užívání. To je však pouhý základ. Dle typu technického řešení, či druhu aplikace je nutné zvážit i zavedení dalších prostředků snižujících riziko vzniku újmy na minimum. Mezi tyto mohou patřit např. nastavení omezení doby užívání aplikace, nebo opatření podobná těm, které implementoval Niantic ve výše uvedeném případě.

Ochrana duševního vlastnictví

Vedle výše uvedeného přináší imerzní technologie nové výzvy i do oblasti ochrany práv duševního vlastnictví. Možnost prostřednictvím virtuální a rozšířené reality zobrazit jakýkoliv existující objekt a manipulovat s ním v sobě nutně zahrnuje i možnost takto užívat předměty, které jsou chráněny jako duševní vlastnictví.

Konkrétní právní dopady tohoto užívání pak budou záviset na povaze dotčených práv, způsobu užití i druhu předmětné technologie. Každý vývojář a provozovatel imerzních technologií by si však těchto měl být v co největší míře vědom, aby je mohl reflektovat v příslušné smluvní dokumentaci a uchránil se tak případné odpovědnosti za neoprávněné užití předmětů ochrany v rámci virtuálního prostředí.

Toto je obzvláště namísto v případech, kdy konkrétní aplikace umožňuje uživatelům vytvářet v rámci virtuální či rozšířené reality vlastní obsah. V takových případech bude zásadní správně nastavit dané prostředí, uvědomit uživatele o možných rizicích plynoucích z porušování práv z duševního vlastnictví a implementovat mechanismy, které případný konfliktní obsah včas odhalí a zabrání jeho dalšímu šíření.

Závěr

Technologie virtuální a rozšířené reality nachází uplatnění v mnoha průmyslových odvětvích již dnes, přičemž tento trend bude s největší pravděpodobností v následujících letech výrazně růst. Reflexe výše zmíněných právních otázek je pak základním předpokladem pro dynamický vývoj imerzních

technologií, jejich bezproblémovou implementaci a efektivní provoz. Včasnou identifikací rizik a jejich ošetřením v související dokumentaci se lze vyhnout nežádoucím právním konfliktům a výrazným způsobem tak potenciální přínos imerzních technologií zvýšit.



Mgr. Adam Daniel Kraus,
advokátní koncipient

[Martinka Partners, advokátní kancelář](#)

Kubelíkova 1089/22
130 00 Praha 3

Tel.. +420 731 711 402

E-mail: info@martinkapartners.cz

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

Další články:

- [Posouzení shody dle AI Act - zkušenosti z praxe](#)
- [Začínají soudy zohledňovat náklady podnikatelů při plnění právních povinností v oblasti e-commerce?](#)
- [Byznys a paragrafy, díl 35: Ručení za dluhy z podnikání u OSVČ a s.r.o.](#)
- [Bezpilotní systémy vlastní konstrukce v kategorii Specific: regulatorní požadavky a praktické aspekty](#)
- [Nefungující rozsah péče o dítě. Cesta přes využití terapie a dalších opatření podle ustanovení § 503 zákona o zvláštních řízeních soudních](#)
- [De iure traktor, de facto nákladní vozidlo, už ne tolik výhodná dualita](#)
- [Digitální důkazy z webu v soudním řízení: jak doložit, co bylo online zveřejněno?](#)
- [Pokuta 32 mil. EUR pro Dacia/Renault – evropské soutěžní úřady tvrdě došlapují na no-poaching. Měla by Vaše společnost být na pozoru?](#)
- [Rozdělení společného jmění manželů v případech výdělečné činnosti pouze jednoho z manželů](#)
- [Oběť znásilnění má nárok na peněžitou satisfakci](#)
- [Digitalizace AML povinností: jak technologie mění plnění povinností pro tisíce povinných osob](#)