

20. 2. 2020

VeźmĚte, prosĚme, na vĚdomĚ, Źe text ělĚnku odpovĚdĚ platnĚ prĚvnĚ ťpravĚ ke dni publikace.

# VirtuĚlnĚ a rozšĚřenĚ realita: prĚvnĚ aspekty

Produkty vyuŹivajĚcĚ prostředí virtuĚlnĚ a rozšĚřenĚ reality se ěm dĚl vĚce stĚvajĚ souěastĚ bĚŹnĚho Źivota. S tĚm, jak popularita tĚchto tzv. imerznĚch technologiĚ roste, roste i potřeba reflexe zĚkladnĚch prĚvnĚch otĚzek pojĚcĚch se s jejich uŹivĚnĚm. Mezi tyto pak patřĚ zejmĚna otĚzky tĚkajĚcĚ se ochrany osobnĚch ťdajŹ ťživatelŹ tĚchto technologiĚ, odpovĚdnosti za Źkody vznikajĚcĚ přĚ jejich provozu, stejnĚ jako otĚzky tĚkajĚcĚ se ochrany duševnĚho vlastnictvĚ.

## Ochrana osobnĚch ťdajŹ

NenĚ pochyb o tom, Źe virtuĚlnĚ a rozšĚřenĚ realita skĚtĚ obrovskĚ marketingovĚ potenciĚl. AmerickĚ spoleěnost General Motors např. v roce 2018 zřĚdila virtuĚlnĚ showroom, kde umoŹnila svĚm zĚkaznĚkŹm opakovanĚ zaŹivat projĚzdky v rŹznĚch modelech vozŹ Cadillac za pouŹitĚ VR brĚlĚ. IKEA zas jĚŹ v roce 2014 spustila aplikaci rozšĚřenĚ reality, skrze kterou si jejĚ zĚkaznĚcĚ mohli vyzkoušet, jak konkrĚtnĚ kus nĚbytku zapadĚ do jejich domova, aniŹ by ho kdykoliv museli fyzicky vidĚt.



S postupujĚcĚm vĚvojem tĚchto technologiĚ se rozšĚřujĚ i moŹnosti jejich marketingovĚho vyuŹitĚ, zejmĚna pro ťcely vytvĚření lokalizovanĚ a cĚlenĚ reklamy. Vzhledem vřak k množství osobnĚch ťdajŹ, se kterĚmi imerznĚ technologie musĚ konsistentnĚ pracovat, je nutnĚ k tĚmto moŹnostem přĚstupovat s maximĚlnĚ opatrnostĚ.

Z hlediska GDPR vyuŹivajĚ imerznĚ technologie, vedle klasickĚch kategoriĚ osobnĚch dat, i velkou ěast ťdajŹ biometrickĚch, jako např. pohyb oěĚ a obliěejovĚho svalstva, ěi skeny duhovek a obliěejŹ jejich ťživatelŹ. Tyto zvlĚstnĚ kategorie osobnĚch ťdajŹ je moŹnĚ v souladu s GDPR zpracovĚvat pouze ve speciĚlnĚ vyjmenovanĚch přĚpadech, přĚcĚmŹ oprĚvnĚnĚ Źajem sprĚvce ani plnĚnĚ smluvnĚch povinnosti mezi nimi nenajdeme.

VĚtřina zpracovĚnĚ tĚchto ťdajŹ by se tedy mĚla zaklĚdat pouze na vřslovnĚm souhlasu subjektu ťdajŹ. To mŹŹe přĚstavovat problĚm i v rĚmci nemarketingovĚho ťžitĚ imerznĚch technologiĚ, natoŹ v přĚpadech, kdy budou tyto kategorie ťdajŹ vyuŹivĚny k šĚřenĚ cĚlenĚch a lokalizovanĚch reklamnĚch sdĚlenĚ.

Vřdy tak bude potřeba do znaěnĚ mĚry Źetřit povahy a rozsahu osobnĚch ťdajŹ, které danĚ technologie o ťživateli sbĚrĚ. ZĚsadnĚ je řĚdnĚ informovat ťivatele a zajistit, aby ke konkrĚtnĚm ťcelŹm byly vyuŹivĚny pouze takovĚ osobnĚ ťdaje, jejichŹ zpracovĚnĚ se zaklĚdĚ na doloŹitelnĚm prĚvnĚm zĚkladu. V neposlednĚ řĚdĚ je samozřĚjnĚ nutnĚ u přĚsluřnĚch kategoriĚ osobnĚch ťdajŹ zajistit zĚvřšenou mĚru zabezpeěenĚ proti jejich přĚpadnĚmu zneuŹitĚ.

## 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](mailto:info@martinkapartners.cz)

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

## Další články:

- [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](#)
- [Právo na přístup ke kamerovým záznamům: střet GDPR, informačního zákona a praxe veřejných institucí](#)
- [Postoupení pohledávky na výživné jako novinka právní úpravy účinné od 1. 1. 2026](#)
- [Jak zahájit provoz mezinárodní letecké linky do České republiky \(EU\): právní požadavky pro aerolinky ze třetích zemí](#)
- [Mimořádné vydržení a vývoj judikatury Nejvyššího soudu](#)
- [Preventivně-sankční funkce náhrady nemajetkové újmy za porušení osobnostních práv pohledem Ústavního soudu](#)
- [Odštěpný závod zahraniční společnosti optikou NIS2: Jak správně určit velikost podniku?](#)
- [Zápis ochranné známky bez komplikací. Klíčem k úspěchu je kvalitní předběžná rešerše](#)
- [Zneužití práva na přístup podle GDPR](#)
- [Byznys a paragrafy, díl 31. - létající pořizovatel ve světle nového stavebního zákona](#)