

<https://doi.org/10.5817/RPT2024-2-6>

UŽIVATELSKÝ OBSAH V KONTEXTU AUTORSKÉHO PRÁVA

VOJTĚCH MAXMILIÁN FRÝŽELKA¹

ABSTRAKT

Článek se zabývá uživatelským obsahem ve videohrách a jeho právní ochranou. Zkoumá, zda lze uživatelskou tvorbu považovat za autorské dílo. Pozornost je věnována primárně kritériím tvůrčí svobody a originality. Následně článek poukazuje na situaci autorství v kontextu spotřebitelské ochrany.

KLÍČOVÁ SLOVA

Uživatelský obsah; videohra; tvůrčí svoboda; odvozené dílo; smlouva s koncovým uživatelem

ABSTRACT

The article deals with user-generated content in video games and its legal protection. It examines whether user-generated content can be considered a work of authorship. The primary focus is on the criteria of creative freedom and originality. Subsequently, the article highlights the situation of authorship in the context of consumer protection.

KEYWORDS

User-generated Content; Video Game; Creative Freedom; Derivative Work; End-user Licence Agreement

¹ Mgr. Vojtěch Maxmilián Frýželka je absolvent Právnické fakulty Masarykovy univerzity, Kontaktní e-mail: maxi.fryz@gmail.com

1. ÚVOD

Současné videohry často umožňují hráčům vytvářet vlastní obsah. Ten představuje nové výzvy v oblasti autorského práva, zejména v otázce, zda lze tento obsah považovat za autorské dílo.

Tento článek vychází z autorovy diplomové práce, zaměřuje se nejdříve na vztah obsahu k videohře, dále na otázku, zda lze obsah vůbec autorskoprávně chránit a následně představuje autorství hráče v kontextu spotřebitelské ochrany.

Použitá metoda zahrnuje analýzu právních předpisů, soudních rozhodnutí a odborné právní literatury. Článek si klade za cíl představit problematiku detailněji rozebranou v diplomové práci a představit uživatelský obsah v kontextu autorského a spotřebitelského práva.

2. UŽIVATELSKÝ OBSAH A VIDEOHRA

Studie Evropské komise definuje videohru jako „elektronickou nebo počítačem řízenou hru, která se hraje manipulací s obrazem na obrazovce nebo televizoru.“² V uniijním právu je počítačový program chráněn autorským právem jako literární dílo ve smyslu Bernské úmluvy o ochraně literárních a uměleckých děl (dále jen „Bernská úmluva“ či „BÚ“).³ Tato úprava však nechrání funkcionalitu či grafické vyjádření, ale pouze objektivní vyjádření v podobě kódu.⁴

K tomu se Soudní dvůr Evropské unie (dále jen „SDEU“) vyjádřil v rozhodnutích *SAS Institute*⁵ a *BSA*,⁶ ve kterých konstatoval, že podle *softwarové směrnice* nelze chránit funkce, programovací jazyk či formátování datových

² Evropská komise. The Economy of Culture in Europe [online]. 2006, s. 270 [cit. 22.3.2024]. https://ec.europa.eu/assets/eac/culture/library/studies/cultural-economy_en.pdf

³ Čl. 1 odst. 1 směrnice Evropského parlamentu a Rady 2009/24/ES ze dne 23. dubna 2009 o právních ochraně počítačových programů (dále jen „*softwarová směrnice*“).

⁴ TOMÍŠEK, Jan. Ochrana počítačových programů. In: Polčák R. a kol. Právo Informačních technologií. Praha: Wolters Kluwer ČR, 2018, s. 176.

⁵ Rozsudek Soudního dvora ze dne 2. 5. 2012 ve věci C-406/10.

⁶ Rozsudek Soudního dvora ze dne 22. 12. 2010 ve věci C-393/09.

souborů⁷ ani grafické rozhraní,⁸ avšak nevyloučil možnost ochrany podle *směrnice Infosoc*.⁹

Pro autorskoprávní ochranu videoher je klíčové rozhodnutí *Nintendo v. PC Box*.¹⁰ Jak zmiňuje generální advokátka *Sharpston*, tak *softwarová směrnice* se vztahuje výlučně na počítačové programy,¹¹ tedy pouze na kód, kterým jsou vyjádřeny. *Směrnice InfoSoc* naopak upravuje autorská práva k duševním výtvorům obecně.¹² *Softwarová směrnice* se aplikuje jako *lex specialis* ve vztahu k *směrnici InfoSoc*,¹³ aby tedy bylo dílo chráněno musí spadat do její působnosti v celém svém rozsahu.¹⁴ Proto je v případě komplexních duševních výtvorů sestávajících z neoddtělitelných složek (počítačový program a jiné předměty ochrany) potřeba aplikovat pouze *směrnici InfoSoc*, která jiným předmětům ochrany přiznává ochranu ve větším rozsahu.¹⁵

V rozhodnutí *Nintendo v. PC Box* potvrdil SDEU názor, který videohry pojímá jako „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 *směrnici 2001/29*.“¹⁶

Ačkoli SDEU ani generální advokátka na rozhodnutí *BSA* nijak neodkazují, lze v nich spatřit vzájemnou souvislost a vnímat rozhodnutí *Nin-*

⁷ Rozhodnutí SAS Institute, bod 46.

⁸ Rozhodnutí BSA, bod 51.

⁹ Směrnice Evropského parlamentu a Rady 2001/29/ES ze dne 22. 5. 2001 o harmonizaci určitých aspektů autorského práva a práv s ním souvisejících v informační společnosti.

¹⁰ Rozsudek Soudního dvora ze dne 23. 1. 2014 ve věci C-355/12.

¹¹ Stanovisko generální advokátky Sharpston ze dne 19. 9. 2013 ve věci C-355/12, bod 34.

¹² Ibid.

¹³ Rozsudek Soudního dvora ze dne 3. 7. 2012 ve věci C-128/11, bod 51.

¹⁴ Stanovisko generální advokátky Sharpston ve věci C-355/12, bod 34.

¹⁵ Ibid., bod 35.

¹⁶ Rozhodnutí Nintendo v. PC Box, bod 23.

tendo v. PC Box jako navazující na rozhodnutí BSA.¹⁷ V druhém zmíněném totiž SDEU odmítl, že by grafické uživatelské rozhraní bylo formou vyjádření počítačového programu, a proto se na něj nevztahuje tato ochrana. Nicméně pokud je vlastním duševním výtvorem autora, tak se na něj vztahuje autorskoprávní ochrana podle *směrnice InfoSoc*.¹⁸

Jak uvádí Woznica, tak v českém právu v případě autorskoprávní ochrany videoher dominuje přístup, který je chápe jako multimediální díla a tento „distribuční přístup“ chrání jednotlivé prvky videohry individuálně a respektuje tak jejich jedinečnou kombinaci, splňuje-li konkrétní prvek podmínky autorského práva.¹⁹

Tento článek se zaměřuje na interakci hráče s videohrou, kterou je nejen interakce s videohrou jako celkem, ale také s jejími jednotlivými prvky, potenciálními autorskými díly ve smyslu § 2 odst. 1 zákona č. 121/2000 Sb., o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (dále jen „AZ“).

Ve videohrách se nezřídka setkáváme s tzv. transformativním užitím, čímž lze chápat to, že výsledek uživatelské tvorby staví na něčem již vytvořeném. Výsledkem je uživatelský obsah, který je novým dílem vytvořeným za použití jiného díla dřívějšího.²⁰ Vedle toho existuje užití netransformativní, které lze nalézt u editorů či u videoher, které fungují na obdobném základě jako např. grafické editory.

Uživatelskou tvorbu jakožto fenomén je třeba chápat v kontextu 21. století, na jehož počátku nové technologie, včetně videoher, umožnily uživatelům podílet se na tvorbě obsahu a vzájemné interakci.²¹ Uživatelům

¹⁷ Srov. WIDŁA, Bohdan. *More than a game: Did Nintendo v. PC Box give manufacturers more control over the use of hardware?* 2017, Computer Law & Security Review, vol. 33, no. 2, s. 244. <https://doi.org/10.1016/j.clsr.2016.11.013>.

¹⁸ Rozhodnutí BSA, bod 51.

¹⁹ WOZNICA, Ondřej. *Streaming Video Games: Copyright Aspects* [online]. Diplomová práce, Brno: Masarykova univerzita, Právnická fakulta, 2020, s. 29–32. <https://is.muni.cz/th/oi23a/>.

²⁰ MAZZIOTTI, Giuseppe. *EU Digital Copyright Law and the End-User*. Berlin, Heidelberg: Springer. 2008, s. 25.

²¹ NAAB, Teresa, SEHL, Annika. *Studies of user-generated content: A systematic review*. *Journalism*. vol. 18, no. 10., s. 1257.

tak začaly být nabízené prostředky umožňující tvorbu obsahu, namísto obsahu samotného.²²

Postupem času vznikaly komplexnější videohry, které umožnily pokročilejší transformativní užití a vytvořily tak prostřední, ve kterém každý může být tvůrce. Thomas uvádí, že „[d]nes nositelé práv běžně považují uživatele, který přistupuje k videohře, nikoli za pasivního spotřebitele, ale za někoho, kdo má potenciál stát se aktivním tvůrcem, který se zajímá o to, jaká práva jsou mu poskytnuta, aby mohl interaktivně tvořit s herním obsahem.“ (překlad autora)²³ Lze se domnívat, že videohry představují jeden ze snadno použitelných „softwarových“ nástrojů, které podpořily rozšiřování účasti na tvorbě digitálního obsahu.²⁴

3. UŽIVATELSKÝ OBSAH JAKO AUTORSKÉ DÍLO

Jak česká,²⁵ tak unijní právní úprava²⁶ klasifikuje autorské dílo jako dílo umělecké, nebo vědecké,²⁷ přičemž se jedná o výtvoř z literární, vědecké a umělecké činnosti.²⁸ Naplnění této podmínky lze prokázat tzv. doménovým testem, jenž ale nebyl zaveden v rozhodovací praxi SDEU.²⁹ Podstatně zásadnějšími faktory v posuzování uživatelského obsahu jakožto autorského díla je tvůrčí svoboda a originalita.³⁰

²² NAAB, SEHL. Studies of user-generated content: A systematic review, s. 1257.

²³ THOMAS, Amy. Merit and monetisation: A study of video game user-generated content policies [online]. Internet Policy Review. 2023, vol. 12. no. 1. <https://doi.org/10.14763/2023.1.1689>.

²⁴ OECD. Participative Web and User-Created Content: Web 2.0, Wikis and Social Networking. Paris: OECD Publishing. 2007, s. 15.

²⁵ § 2 odst. 1 AZ.

²⁶ Čl. 1 směrnice Evropského parlamentu a Rady 2006/116/ES ze dne 12. prosince 2006 o době ochrany autorského práva a určitých práv s ním souvisejících.

²⁷ Srov. TELEČ, Ivo., TŮMA, Pavel. § 2 [Autorské dílo]. In: TELEČ, Ivan, TŮMA, Pavel. *Autorský zákon komentář*. 2. vydání. Praha: C. H. Beck, 2019, s. 15.

²⁸ Čl. 2 BÚ.

²⁹ HUGENHOLTZ, P. Brent, QUINTAIS, João Pedro. Copyright and Artificial Creation: Does EU Copyright Law Protect AI-Assisted Output? ICC, vol. 52, no. 9, 2021, s. 1194. <https://doi.org/10.1007/s40319-021-01115-0>.

³⁰ Srov. CATTON, Anthony Michael. Mere play or authorial creation? Assessing Copyright and Ownership of in-Game Player Creation (Part 1), *Interactive Entertainment Law Review*, vol. 2 no. 2, 2019, s. 62.

3.1 TVŮRČÍ SVOBODA

Videohry obsahují na sebe navazující sekvence (obraz zobrazující se jako reakce na chování hráče), které hráče vedou a omezují jeho kreativní volby. Nicméně to *a priori* neznamená, že jsou kreativní volby zcela vyloučeny. Videohra zpravidla obsahuje různé grafické a jiné prvky. Možnost je měnit či s nimi hýbat závisí na kritériu tvůrčí svobody.

Zmíněné prvky jsou vstupem autora videohry. Manipulace s nimi, modifikace obsahu apod. pak představují vstupy hráče. Ten vytváří jedinečný „průchod“ videohrou, který se liší při každém hraní. Vstupy hráče mohou vyústit ve tvorbu uživatelského obsahu. Ale kdo je autorem tohoto obsahu?

SDEU používá kritérium tvůrčí svobody. V rozhodnutí *FAPL* konstatoval, že fotbalová utkání nelze považovat za dílo ve smyslu směrnice o autorském právu, jelikož neponechávají žádný prostor pro tvůrčí svobodu ve smyslu autorského práva.³¹

Při analogické aplikaci tohoto závěru na videohry je nutno konstatovat, že jestliže videohra neponechává žádný prostor pro tvůrčí svobodu, tak není možné, aby vytvořený uživatelský obsah (lze-li vůbec vytvořit) mohl být kvalifikován jako autorské dílo.

Je vůbec možné, aby videohra poskytovala prostor pro tvůrčí svobodu? V první řadě je třeba podotknout, že každý autor je při tvorbě omezen pravidly a dalšími faktory. V případě malíře to budou barvy, plátno či pravidla estetiky atd. Hudebník bude omezen hudebním nástrojem či pravidly hudební teorie. Přesto nebude pochyb, že i přesto je dán dostatečný prostor pro tvůrčí svobodu.

Rovněž fotograf je omezen jak focenou realitou, tak svým fotoaparátem. Fotografické dílo je přitom považováno za původní, jedná-li se o autorův vlastní duševní výtvar, který odráží jeho osobnost a je chráněn i v případě, že autor využívá technickou pomůcku, v tomto případě fotoaparát.³² Není

³¹ Rozsudek Soudního dvora ze dne 4. 10. 2011 ve spojených věcech C-403/08 a C-429/08, bod 98.

³² Stanovisko generální advokátky Trstenjak ze dne 12. 4. 2011 ve věci C-145/10, bod 120–121.

důvod se domnívat, že technickou pomůckou nemůže být také počítačový program, např. grafický editor.

Tyto omezení zmiňuje *van Gompel*, který rozlišuje jejich intenzitu a zmiňuje například spisovatele, který tvoří text za použití jednotek jazyka, a výrobu průmyslového designu, který je limitován vyžadovanou funkcí.³³ Problém tedy nespočívá v existenci pravidel, nýbrž však v jejich přísnosti.

Není vyloučeno, že autorské dílo může vzniknout i ve videohrách, ve kterých tvůrčí svoboda není na první pohled zřejmá či očekávaná. Autor videohry sice nastavil pravidla virtuálního světa, která zásadně determinují možnost transformativního užití, ale to neznamená, že tyto pravidla jsou absolutní. Videohry mohou obsahovat chyby, tzv. „glitches“. Stejně jako prostředí videohry, tak i chyby jsou výsledkem tvůrčího procesu autora videohry, avšak stěží lze tvrdit, že by tyto chyby byly zamýšlené či plánované. Chyby mohou být velmi rozmanité, ale obecně postačí konstatovat, že mohou hráči umožnit dělat něco, co autor videohry nezamýšlel, např. umožní manipulaci s „nehybným“ předmětem, procházení texturami či prolomení některých omezení. To může podstatně změnit prostoru pro tvůrčí svobodu.

Chyby tedy mohou ovlivnit přísnost pravidel, přičemž způsob, jakým je hráč využije, je jeho vlastním otiskem. Existence a zejména využití těchto chyb je pak zcela nutnou součástí posouzení autorskoprávní ochrany výsledku tohoto jednání.

3.2 UŽIVATELSKÝ OBSAH JAKO ORIGINÁLNÍ VÝSLEDEK TVŮRČÍ ČINNOSTI

Zde se nabízí srovnat videohry s editory. Editor je počítačový program poskytující uživateli nástroje potřebné pro tvorbu určitých děl.³⁴ Grafické editory nabízí nástroje pro tvorbu vizuálních děl, textové k tvorbě děl textových atd.

³³ van GOMPEL, Stef van. Creativity, autonomy and personal touch. In: Eechoud, M. *The Work of Authorship*. Amsterdam: Amsterdam University Press. 2014, s. 120.

³⁴ Editor. In: Computer Hope. [online]. E-Definitions. Aktualizováno 31.7.2021. [cit. 25.3.2024]. <https://www.computerhope.com/jargon/e/editor.htm>.

Ani v případě editoru zřejmě nikdo nebude tvrdit, že v nich nelze tvořit autorské dílo. Editory i videohry jsou přitom počítačovými programy. Zpravidla oba nabízejí určité nástroje a prvky, které mohou tito uživatelé použít k tvorbě, otázkou však zůstává, je-li výsledek této tvorby dostatečně originální.

Zda se jedná o autorské dílo, je třeba posuzovat individuálně. Aby se uživatelský obsah mohl stát autorským dílem, musí být splněny zákonné podmínky. Je potřeba, aby ve videohře byl dán dostatečný prostor pro tvůrčí svobodu, která umožní hráči činit kreativní volby a být originální. Právě originalita je klíčovým kritériem, které se uplatňuje jak v národních úpravách, tak v unijním právu.

Ať už poskytuje videohra jakýkoli prostor pro tvůrčí svobodu, tak platí, že cokoli hráč vytvoří, vzniká v prostředí a za použití nástrojů, které vytvořil člověk. Tento koncept není nijak neobvyklý. Básník skládá básně za pomoci tužky a papíru, malíř maluje barvami na plátno, fotografka fotí kamerou. Ve všech zmíněných případech osoby používají člověkem vytvořené prostředí, resp. nástroje, k autorské tvorbě.

Na rozdíl od editorů se videohry vyznačují neopomenutelným vstupem programátora (autora videohry).³⁵ Nabízí se tedy úvaha, jestli je vytvořený uživatelský obsah dostatečně originální, aby ho bylo možné považovat za původní autorské dílo.

Chápání pojmu originalita se různí v unijním a národním právu, což způsobuje nekonzistentnost při aplikaci, a důsledkem toho mohou být například na národní úrovni uplatňována přísnější kritéria, než jaká zavádí unijní právo a SDEU.³⁶

V rozhodnutí *Painer* SDEU hovoří o „kreativních“ volbách, kterými autor vtiskne dílu „osobní dotek“.³⁷ Zmíněná formulace naznačuje, že uplatnění tvůrčí svobody netvůrčím způsobem nevede k vytvoření chráněného díla.³⁸

³⁵ BOYDEN, Bruce E., *Emergent Works*. Columbia Journal of Law & the Arts. 2016, s. 387.

³⁶ ZIBNER, Jan. Originalita v pojetí práva Evropské unie. *Revue pro právo a technologie*. 2017, roč. 8, s. 251–252.

³⁷ Rozhodnutí ze dne 1. 12. 2011 ve věci C-145/10, bod 92.

³⁸ HUGENHOLTZ, QUINTAIS. *Copyright and Artificial Creation: Does EU Copyright Law Protect AI-Assisted Output?*, s. 1198.

Z toho důvodu by přítomnost prostoru pro tvůrčí svobodu měly soudy odlišovat od toho, jakým způsobem byla tvůrčí svoboda využita, a individuální posouzení využití prostoru by mělo být konečným testem pro určení originality.³⁹

Vzhledem k masové distribuci, a tedy velkému množství hráčů, se lze domnívat, že závěr o uplatnění tvůrčí svobody netvůrčím způsobem může být v případě videoher velmi významný. Bylo by odvážné očekávat, že by každý hráč použil videohru jako editor. Jak uvádí *Koukal*, tak v unijním právu banální výtvořky, které může vytvořit kdokoli, nelze autorskoprávně chránit.⁴⁰ Zjednodušeně lze říci, že autorské právo nebude chránit prostý výtvor, jehož míra tvůrčí duševní činnosti nedosahuje minimální hranice tvořivosti.

Nicméně judikatura SDEU staví úroveň vyžadované tvořivosti poměrně nízko.⁴¹ Dílo musí reflektovat alespoň minimální úroveň kreativního vstupu, tedy postačí, že autor mohl učinit svobodné a kreativní volby, které mohou spočívat například ve výběru, pořadí či kombinace slov⁴² a v případě fotografií⁴³ v nastavení pozadí, pozice, osvětlení a rámování, zvolení úhlu atd.⁴⁴

Činnosti jako kombinace prvků, zvolení jejich umístění v prostoru apod. mohou být ty, které budou v prostředí některých videoher značně dominantní. Například ve videohře *Planet Zoo* není možné, aby hráč vkládal či přímo tvořil vlastní předměty. Hráč by se sice mohl pokusit využít mody či jiné mechanismy, ale ty mohou být v souvislosti s podmínkami licence problematické. Nicméně, kde hráč může svou kreativitu projevit, je právě ve výběru, seřazení, kombinaci různých předmětů, jejich umístění v prostoru, případně osvětlení a výběru úhlu.

³⁹ van GOMPEL, *Creativity, autonomy and personal touch*, s. 121.

⁴⁰ KOUKAL, Pavel. Autorské právo, public domain a lidská práva. 1. vyd. Brno: Masarykova univerzita. 2019, s. 35, 80.

⁴¹ HUGENHOLTZ, QUINTAIS. *Copyright and Artificial Creation: Does EU Copyright Law Protect AI-Assisted Output?*. s. 1198; Koukal, P. *Autorské právo, public domain a lidská práva*, s. 79.

⁴² Rozhodnutí Soudního dvora ze dne 16. 7. 2009 ve věci C-5/08, bod 45.

⁴³ Rozhodnutí Painer, bod 91.

⁴⁴ van GOMPEL. *Creativity, autonomy and personal touch*, s. 100.

Je však třeba podotknout, že SDEU ve svých rozhodnutích identifikoval také omezení kreativity, a to konkrétně technické,⁴⁵ funkční⁴⁶ a informační⁴⁷ předurčení.⁴⁸ Konkrétně funkční omezení může hrát v případě videoher nemalou roli. V rozhodnutí ve věci *Brompton bicycle*⁴⁹ SDEU dovodil, že vzhled kola je tak určen technickou funkcí, že jej nelze chránit autorským právem.⁵⁰ U těchto předurčených prvků nemá autor tvůrčí volnost, tudíž se na ně autorskoprávní ochrana nevztahuje.⁵¹

V prostředí videoher se zmíněné projeví tak, že uživatelský obsah, jenž je ve videohře determinován svou technickou funkcí, nebude chráněn. V případě videohry *Crossout* si hráč z dílků staví vlastní bojové vozidlo. Pokud by všechny jednotlivé volby učiněné při tvorbě tohoto vozidla byly dány technickou funkcí jednotlivých dílků, nebude tento obsah chráněn autorským právem.

Požadavkem unijního práva je také „vyjádření“, které spočívá v tom, že využití tvůrčí svobody musí být určitým způsobem patrné, obdobně jako v českém právu, tak myšlenky, které nejsou zachyceny v nějaké formě, nelze považovat za díla.⁵² Jak také uvádí *van Gompel*: „autorské právo nechrání pouhá fakta nebo myšlenky. Jeho ochrana nepřesahuje individuální vyjádření, které autor dal svým myšlenkám.“⁵³

⁴⁵ Rozhodnutí BSA, bod 49, 50.

⁴⁶ Rozsudek ze dne 11. 6. 2020 ve věci C-833/18, bod 26.

⁴⁷ Rozsudek ze dne 29. 7. 2019 ve věci C-469/17, bod 24.

⁴⁸ HUGENHOLTZ, QUINTAIS. *Copyright and Artificial Creation: Does EU Copyright Law Protect AI-Assisted Output?*, s. 1198.

⁴⁹ Rozsudek Soudního dvora ze dne 11. 6. 2020 ve věci C-833/18.

⁵⁰ DERCLAY, Estelle. The CJEU decision in *Brompton Bicycle* – A welcome double rejection of the multiplicity of shapes and causality theories in copyright law [online]. *Kluwer Copyright Blog*. 25. 6. 2020. [cit. 26. 3. 2024]. <https://copyrightblog.kluweriplaw.com/2020/06/25/the-cjeu-decision-in-brompton-bicycle-a-welcome-double-rejection-of-the-multiplicity-of-shapes-and-causality-theories-in-copyright-law/>.

⁵¹ KOUKAL. *Autorské právo, public domain a lidská práva*, s. 84.

⁵² HUGENHOLTZ, QUINTAIS. *Copyright and Artificial Creation: Does EU Copyright Law Protect AI-Assisted Output?*, s. 1199.

⁵³ van GOMPEL, *Creativity, autonomy and personal touch*, s. 100.

Tento požadavek předpokládá kauzální vztah mezi tvůrčím jednáním autora a jeho vyjádřením.⁵⁴ Hugenholtz dodává, že postačí obecný autorský záměr, tedy že autor měl obecnou představu o díle před jeho vyjádřením.⁵⁵

Na rozdíl od objektivního vyjádření, je podmínka obecného autorského záměru problematičtější. Primární motivací hráčů je hrát videohru pro své potěšení. Tím se videohra liší například od editorů, jenž jsou primárně zamýšleny jako nástroje k tvorbě. Jinými slovy, na rozdíl od uživatelů editorů, hráč k videohře nepřichází primárně s cílem tvořit. Posuzování autorství uživatelského obsahu je tedy nanejvýš praktickou otázkou. Je totiž třeba v každém jednotlivém případě zkoumat tvůrčí proces hráče.

Požadavek originality je pak vyjádřen slovy „jedinečný“ v § 2 odst. 1 AZ a „původní“ v § 2 odst. 2 AZ. Jak ale uvádí Koukal, tak zmíněné pojmy se podstatným způsobem neliší a vyjadřují skutečnost, že autorské dílo musí být výsledkem autorovy tvorby, který bude dosahovat minimální míry tvůrčí duševní činnosti.⁵⁶

Má-li tedy hráč dostatečný prostor pro tvůrčí svobodu a provádí-li také tvůrčí kombinace, které reflektují jeho osobnost, je jeho uživatelský obsah dostatečně originální, aby splňoval toto zákonné kritérium a mohl být chráněn autorským právem.

3.3 VYJÁDŘENÍ A UMĚLECKÁ HODNOTA

Bernská úmluva umožňuje smluvním státům vyžadovat zachycení díla na hmotný záznam.⁵⁷ Česká právní úprava výslovně stanovuje, že dílo musí být vyjádřeno v objektivně vnímatelné podobě.⁵⁸ Tento pojmový znak představuje trvalé, ale i dočasné zhmotnění nehmotného předmětu.⁵⁹ Definice autorského díla vyžaduje, aby toto zhmotnění bylo objektivně vnímatelné

⁵⁴ HUGENHOLTZ, QUINTAIS. *Copyright and Artificial Creation: Does EU Copyright Law Protect AI-Assisted Output?*, s. 1199.

⁵⁵ Ibid.

⁵⁶ KOUKAL. *Autorské právo, public domain a lidská práva*, s. 85.

⁵⁷ Čl. 2 odst. 2 BÚ.

⁵⁸ § 2 odst. 1 AZ.

⁵⁹ TELEČ, TŮMA. § 2 [Autorské dílo], s. 22.

lidskými smysly a aby autorské dílo mělo hmotný substrát.⁶⁰ Vnímatelná podoba je prostředkem umožňujícím vnímat autorské dílo dalšími osobami.⁶¹ Toto omezení věcné působnosti znamená, že právní úprava nechrání myšlenky, ledaže byly vyjádřeny v objektivně vnímatelné podobě.⁶²

Uživatelský obsah ve videohrách bývá vytvářen a následně sdílen za pomoci elektronických zařízení. Pokud má být toto sdílení realizovatelné, je třeba, aby byl obsah objektivně zachycen. Z tohoto důvodu je tento obligatorní znak české právní úpravy v praxi zpravidla naplněn, přičemž uživatelský obsah bude zpravidla vnímán v grafické, případně zvukové podobě, avšak nelze zapomínat, že vzhledem k tomu, že se jedná o virtuální předmět vznikající v prostředí počítačového programu, bude rovněž zachycen v podobě počítačového kódu.

Nezřídka je možné se setkat až s romantickou představou geniálního autora, jenž tvoří vrcholně umělecká autorská díla. Tuto představu jistě dokáže naplnit i uživatelský obsah, avšak ten pochází z kultury amatérských tvůrců, přičemž tvorba je možná díky levně dostupným nástrojům, které přinesl technologický pokrok a které tak umožňují tvůrčí činnost širokému spektru osob.

Znaky jako originalita, kreativní volby či tvůrčí úsilí totiž nelze chápat v tom smyslu, že by se autorské dílo muselo vyznačovat nějakým estetickým charakterem, a unijní autorské právo tak chrání i všední duševní výstupy.⁶³

Podle AZ není rozhodná literární, umělecká nebo vědecká hodnota díla, avšak předpokládá, že alespoň minimální hodnotu bude mít, naopak vlastnosti jako kulturní význam nebo popularita jsou pro ochranu díla zcela irelevantní.⁶⁴

⁶⁰ TELEČ, TŮMA. § 2 [Autorské dílo]. s. 22.

⁶¹ Ibid., s. 23.

⁶² POLČÁK, Radim. § 2 Autorské dílo. In: Polčák, R. a kol. *Autorský zákon: Praktický komentář s judikaturou SDEU*. Praha: Leges. 2020, s. 35.

⁶³ HUGENHOLTZ, QUINTAIS. Copyright and Artificial Creation: Does EU Copyright Law Protect AI-Assisted Output?, s. 1197.

⁶⁴ TELEČ, TŮMA. § 2 [Autorské dílo], s. 24.

3.4 UŽIVATELSKÝ OBSAH JAKO ODVOZENÉ DÍLO

Při kvalifikaci uživatelského obsahu je třeba rozlišit následující dvě situace. V první má videohra charakter editoru a vyznačuje se relativně nižším vstupem na straně jejího autora. V druhé situaci videohra obsahuje výrazné vstupy jejího autora, které jsou autorskoprávně chráněnými prvky a ze kterých je uživatelský obsah tvořen.

V prvním případě nastává situace, ve které počítačový program je sice videohrou, ale prostředí je nastaveno na takové úrovni, že hráč má dostatečnou tvůrčí volnost, která mu dovolí zachytit v uživatelském obsahu jeho osobitý otisk.

Jako příklad lze uvést videohru *Pokémon Art Academy*. Ačkoli se jedná o videohru, tak její prostředí až nápadně připomíná grafický editor. Při zobrazení plátna je na horní části obrazovky zobrazena paleta barev, v otvíracím menu si pak hráč zvolí z několika typů štětců atd. Po volbě nástrojů si v tzv. volném režimu může na prázdné plátno malovat, co se mu líbí.

Je možné namítnout, že autor videohry i v tomto případě předdefinoval, co se hráči zobrazí v návaznosti na jeho hraní. Hráč nijak neopouští prostředí videohry a nenabourává její integritu. Avšak tvrdit, že je autor videohry původcem všeho, co hráč ve videohře učiní, by bylo velmi nešťastnou redukcí vstupů hráče. Je snad výrobce plátna a barev autorem Monetova „*Impression, soleil levant*“? Nelze totiž opomíjet vstup hráče, který autor videohry dodat nemůže. Pokud videohra poskytuje dostatečný prostor pro tvůrčí svobodu a umožňuje hráči tvůrčí volnost, tak by nemělo být pochyb o tom, že ve videohře lze vytvořit původní dílo.

Složitější je nicméně druhá situace, tedy ta, kdy autor videohry nedodal „pouze“ prostředí a nástroje, ale také další obsah, jenž je chráněn autorským právem. Jedná se právě o ty prvky, kterým SDEU v *rozhodnutí Nintendo v. PC Box* přiznal autorskoprávní ochranu a které jsou chráněny jako samostatná díla. Nicméně autor videohry může dát dobrovolně (ale i nedobrovolně) tento svůj obsah hráči k dispozici a umožnit mu, aby z nich tvořil komplexnější předměty. Situace mohou být různé, typickým příkladem mohou být budovy, sochy a podobné struktury vytvořené ve video-

hrách jako *Minecraft* či *Planet Zoo*, zvažovat lze ale také videoherní fotografie, vytvořené herní úrovně (*Super Mario Maker*), kombinace hudebních prvků atd.

Nastává tedy otázka, jak autorskoprávně kvalifikovat uživatelský obsah, který je vytvořen zcela či zčásti z autorských děl autora videohry. Hráčova tvůrčí volnost spočívá v tomto případě v kombinaci, skládání či modifikaci děl autora videohry, případně jejich kombinaci s netvůrčími prvky videohry nebo s hráčovými vlastními prvky.

Uživatelský obsah lze označit jako odvozené (derivativní) dílo vznikající transformativním užitím původního díla.⁶⁵ Česká úprava přiznává autorskoprávní ochranu dílu, které vznikne tvůrčím zpracováním jiného díla.⁶⁶ Odvozené dílo kromě toho, že v sobě zahrnuje již existující dílo, musí naplnit pojmové znaky autorského díla.⁶⁷ To znamená, že nestačí, že původní dílo naplnilo pojmové znaky, ale odvozené dílo je musí naplnit jako celek. Bernská úmluva přiznává autorskoprávní ochranu odvozenému dílu, které chrání jako dílo původní bez újmy autorského práva k původnímu dílu.⁶⁸

K tvorbě odvozeného díla je potřeba souhlas autora původního díla, poněvadž právo k transformativnímu užití vychází z osobnostních práv, zejména právo na nedotknutelnost díla a autorský dohled ve smyslu § 11 odst. 3 AZ.⁶⁹ Po získání souhlasu se zásahem do osobnostních práv v podobě zpracování původního díla pak ještě musí osoba získat souhlas odvozené dílo užít na základě licenčního závazku.⁷⁰

⁶⁵ MAZZIOTTI. *EU Digital Copyright Law and the End-User*, s. 7.; POLČÁK. § 2 Autorské dílo, s. 56.

⁶⁶ § 2 odst. 4 AZ.

⁶⁷ TELEC, TŮMA, § 2 [Autorské dílo], s. 49.

⁶⁸ Čl. 2 odst. 3 BÚ.

⁶⁹ KOUKAL, Pavel. § 12 Právo dílo užít. In: POLČÁK, Radim. a kol. *Autorský zákon: Praktický komentář s judikaturou SDEU*. Praha: Leges. 2020, s. 113–114; TELEC, Ivo, TŮMA, Pavel. § 12 [Práva dílo užít]. In: TELEC Ivo, TŮMA, Pavel. *Autorský zákon. 2. vydání*. Praha: C. H. Beck, 2019, s. 166.

⁷⁰ KOUKAL. § 12 Právo dílo užít, s. 113–114; TELEC, TŮMA. § 2 [Autorské dílo], s. 53.

V souvislosti s uživatelským obsahem jsou v kontextu *směrnice InfoSoc* potenciálně dotčeny tři výlučná práva, tj. právo na rozmnožení,⁷¹ právo na sdělování veřejnosti⁷² a právo na zpracování,⁷³ které nebylo ve směrnici harmonizováno.⁷⁴ Jak uvádí *Telec*, tak „součástí autorského práva dle českého autorského zákona je pouze jediné výlučné majetkové právo dílo užít, kdy pouze obsah tohoto práva je vymezen prostřednictvím demonstrativního výčtu hospodářských nejvýznamnějších vyhrazených způsobů užití díla v § 12 odst. 4.“⁷⁵ Výlučné majetkové právo užít dílo se ale vztahuje jak na původní dílo, tak na dílo pozměněné, dílo tvůrčí činností zpracované do díla nového, dílo spojené s jiným dílem a souborné dílo, a toto výlučné právo vyplývá i z čl. 12 Bernské úmluvy.⁷⁶ Užití odvozeného díla představuje zároveň užití díla původního a s výjimkou případů zákonného užití, lze odvozené dílo užít jen se souhlasem autora.⁷⁷

Avšak souhlas autora původního díla není legálním pojmovým znakem odvozeného díla a fakticky jej lze vytvořit i bez svolení.⁷⁸ Souhlas je totiž podmínkou oprávněného zpracování, a v případě absence souhlasu tak dojde k zásahu do autorských práv autora původního díla, což však nemá vliv na autorskoprávní povahu odvozeného díla.⁷⁹ U videoher jako *Minicraft* by se pak hráč ocitl v prostředí, kde by se mohl snadno dopustit neoprávněného zpracování autorského díla autora videohry. Lze předpokládat, že z tohoto důvodu budou autoři videoher ve smluvních podmínkách tuto situaci raději řešit udělením souhlasu, přičemž si zároveň sjednají k uživatelskému dílu licenci.

⁷¹ Čl. 2 *směrnice InfoSoc*.

⁷² Čl. 3 *směrnice InfoSoc*.

⁷³ Čl. 12 BÚ.

⁷⁴ TRIAILLE, Jean-Paul. a kol. *Study on the application of Directive 2001/29/EC on copyright and related rights in the information society*. Evropská komise. 2013, s. 459–461.

⁷⁵ TELEC, TŮMA. § 12 [Práva dílo užít], s. 163.

⁷⁶ Ibid., s. 165–166.

⁷⁷ Ibid.

⁷⁸ TELEC, TŮMA. § 2 [Autorské dílo], s. 53.

⁷⁹ Ibid.

Nelze vyloučit, že uživatelský obsah bude možné kvalifikovat jako dílo souborné.⁸⁰ Od odvozeného se liší tím, že původní dílo netransformuje, ale pouze replikuje ve formě rozmnoženiny.⁸¹ Souborné dílo vzniká uspořádatelskou tvůrčí činností, jejíž povahou je koordinace spočívající ve výběru a uspořádání jednotlivých děl nebo jiných prvků.⁸² I zařazení do díla souborného představuje výlučné právo a z hlediska výkonu se jedná o závislé právo, a proto je k zařazení potřeba souhlas.⁸³

Autorský zákon stanovuje výjimky a omezení, které umožňují dílo užit i bez souhlasu autora.⁸⁴ Ty jsou limitovány tzv. třístupňovým testem,⁸⁵ tj. že výjimky a omezení lze uplatnit pouze ve zvláštních případech, pokud užití díla není v rozporu s běžným způsobem užití díla a nejsou-li nepřiměřeně dotčeny oprávněné zájmy autora.⁸⁶ Ze zákonných výjimek a omezení lze v případě uživatelského obsahu vytvořeného ve videohře zvažovat následující.

Prvním je volné užití ve smyslu § 30 AZ, které umožňuje užívání díla bez souhlasu, pokud je užití pro osobní potřebu fyzické osoby a jehož účelem není dosažení přímého či nepřímého hospodářského a obchodního prospěchu. Zároveň se vztahuje pouze na zveřejněná díla,⁸⁷ tj. veřejně přednesena, provedena, předvedena, vystavena, vydána či jinak zpřístupněna veřejnosti.⁸⁸ Přesněji řečeno zákon volné užití vůbec za užití nepovažuje a vyjímá ho z dosahu autorského práva.⁸⁹ Podmínkou volného užití je, že dílo musí být užito pouze pro osobní potřebu, čímž se rozumí konzumace

⁸⁰ § 2 odst. 5 AZ.

⁸¹ POLČÁK. *§ 2 Autorské dílo*, s. 56.

⁸² TELEČ, TŮMA. *§ 2 [Autorské dílo]*, s. 58.

⁸³ Ibid., s. 60.

⁸⁴ MYŠKA, Matěj. § 29. In: POLČÁK, Radim. a kol. *Autorský zákon: Praktický komentář s judikaturou SDEU*. Praha: Leges. 2020, s. 264.

⁸⁵ § 29 odst. 1 AZ.

⁸⁶ Myška. § 29. s. 266–267.

⁸⁷ § 29 odst. 2 AZ.

⁸⁸ § 4 odst. 1 AZ.

⁸⁹ MYŠKA, Matěj. § 30 Volná užití. In: POLČÁK, Radim. a kol. *Autorský zákon: Praktický komentář s judikaturou SDEU*. Praha: Leges. 2020, s. 286.

díla, jenž by se mělo vztahovat k soukromí uživatele v souladu s čl. 5 odst. 2 *směrnice InfoSoc*.⁹⁰

Zmíněné ustanovení hráči umožňuje hrát videohru, aniž by se přitom musel obávat, že by v ní vytvořil odvozené dílo a tím porušil autorská práva autora videohry. Nicméně volné užití mu ale neumožňuje své dílo jakkoli zpřístupnit veřejnosti,⁹¹ ani z něj mít majetkový prospěch. Volné užití neumožňuje hráči svůj obsah např. sdílet na internetu v podobě souboru, ani v podobě videí a za zpřístupnění žádat jakékoli protiplnění.

Dále lze zvažovat citaci.⁹² Citační licence je v porovnání s volným užitím o něco benevolentnější, jelikož „[c]itované dílo (resp. výňatky z něj) lze nejen rozmnožovat, ale i např. rozšiřovat, či sdělovat veřejnosti (§ 12 až 33 AZ), jakož i např. přeložit, vždy ale pouze při splnění ostatních stanovených podmínek týkajících [se] rozsahu a účelu citace a též podmínek tříkrokového testu (§ 29).“⁹³

Nicméně je nutné poukázat na § 66 odst. 7 AZ, které odmítá použití ustanovení o citaci v případě počítačových programů. V tento moment je důležité rozlišit, co je počítačovým programem a co nikoli. Jak bylo již rozebráno výše, tak videohra není pouze počítačovým programem, ale komplexním předmětem, který v sobě zahrnuje jiné autorskoprávně chráněné prvky. Zákonná úprava, kromě zmíněných počítačových programů, nevylučuje možnost citování děl audiovizuálních, hudebních či jiných.⁹⁴ Je tedy potřeba rozlišovat mezi citací chráněného prvku videohry a pokusu o citaci videohry, jakožto počítačového programu, který zákon neumožňuje.

Lze uvažovat, že by na uživatelský obsah bylo pohlíženo jako na citaci prvků videohry. Ustanovení § 31 odst. 1 písm. a) AZ „*upravuje tzv. „malou*

⁹⁰ MYŠKA. § 30 Volná užití. s. 286.

⁹¹ Ibid., s. 289.

⁹² § 31 AZ.

⁹³ MYŠKA, Matěj. § 31 Citace. In: POLČÁK, Radim. a kol. *Autorský zákon: Praktický komentář s judikaturou SDEU*. Praha: Leges. 2020, s. 302.

⁹⁴ MYŠKA. § 31 Citace, s. 304; TELEČ, Ivo, TŮMA, Pavel. § 31 [Citace]. In: TELEČ, Ivo, TŮMA, Pavel. *Autorský zákon. 2. vydání*. Praha: C. H. Beck, 2019, s. 405.

*citaci, která není účelově omezena.*⁹⁵ Podmínkami jsou, že je citované dílo zveřejněné,⁹⁶ je citováno pouze v odůvodněné míře, což je nutno posuzovat *ad hoc*⁹⁷ a při citování je uveden autor citovaného díla, resp. jeho výňatku.⁹⁸

Tzv. „*velká citace*“ ve smyslu § 31 odst. 1 písm. b) AZ umožňuje citovat větší celky, avšak pouze za účelem kritiky či recenze, která se vztahuje k citovanému dílu nebo při vědecké či odborné tvorbě.⁹⁹ Ačkoli není nemyslitelné, že by uživatelské dílo bylo možné považovat za kritiku či recenzi videohry, tak stále platí, že citovat nelze počítačový program, a tedy by se kritika či recenze měla týkat grafických či jiných prvků.

Výjimky a omezení autorského práva lze uplatnit za dodržení tzv. třístupňového testu. Jeho první podmínkou je omezení pouze na zvláštní případy stanovené zákonem, například zmíněné volné užití, které se však vztahuje pouze na osobní potřebu a citace, která sice umožňuje širší užití, ale klasifikace uživatelského obsahu jako citace může být velmi problematické vzhledem k podmínkám rozsahu, případně účelu citace.

Druhá podmínka spočívá ve vyloučení rozporu s běžným způsobem užití díla. Jedná se o ekonomické kritérium, jelikož „způsob užití“ díla značí „*jakékoli užití díla, kterým se vlastník autorských práv snaží vytěžovat nebo maximalizovat hodnotu tohoto práva.*“ (překlad autora).¹⁰⁰ Zákaz rozporu s běžným způsobem užití je pak třeba chápat v tom smyslu, že se týká všech způsobů užití, jimiž by nositel autorských práv pravděpodobně získal významný ekonomický nebo praktický význam, z čehož plyne, že výjimku nelze uplatnit v případě, kdy by užití původního díla mělo být v soutěžním vztahu na relevantním trhu.¹⁰¹

Tato podmínka je v případě uživatelského obsahu komplikovaná. Na jedné straně hráč komunikuje obsah videohry, na druhé straně tento komu-

⁹⁵ MYŠKA. § 31 Citace, s. 305.

⁹⁶ § 29 odst. 3 AZ.

⁹⁷ MYŠKA. § 31 Citace, s. 305.

⁹⁸ § 31 odst. 1 AZ.

⁹⁹ MYŠKA. § 31 Citace, s. 306.

¹⁰⁰ GERVAIS, Daniel J. Towards a New Core International Copyright Norm: The Reverse Three-Step Test. *Marquette Intellectual Property Law Review*. 2005., vol. 9, is. 1, s. 16.

¹⁰¹ Ibid., s. 16–17.

nikovaný obsah může autorovi videohry přinést ekonomický prospěch. Avšak je třeba konstatovat, že ačkoli uživatelský obsah určitým způsobem sdílí obsah videohry, tak nerozmnožuje videohru jako celek a ostatní subjekty na trhu nemají faktickou možnost konzumovat uživatelský obsah namísto videohry. Aby jej totiž mohly konzumovat, potřebují k videohře licenci. Lze tedy naopak konstatovat, že uživatelský obsah má potenciál zlepšit schopnost komerčně užívat autorská práva k původnímu dílu. Nelze ale opomenout, že mohou existovat případy, kdy není potřeba mít k videohře licenci, aby osoba mohla konzumovat uživatelský obsah. To však za předpokladu, že za rovnocenné sdílení videoherního obsahu je považováno sdílení uživatelského obsahu v podobě snímků obrazovky, záznamů či jiným obdobným způsobem. Avšak pro účely druhého kroku třístupňového testu je třeba konstatovat, že i takové užití uživatelského obsahu není konkurenční vůči autorským právům k videohře, jelikož se lze stěží spokojit se závěrem, že sledování takových snímků obrazovky či záznamů je rovnocenné, tedy konkurenční, k hraní videohry.

Třetí krok spočívá v poměření oprávněných zájmů autora se zájmy společnosti a uživatele, přičemž je třeba posoudit také vhodnost a nezbytnost zásahu do autorských práv.¹⁰² Tento význam je nezanedbatelný, jelikož uživatelský obsah je projevem současné společnosti a internetové kultury. Je výsledkem participativního webu a nese v sobě značný ekonomický potenciál, který již různé společnosti využívají (*Facebook*, *YouTube*, *TikTok*), a to včetně těch videoherních jako společnosti *Gaijin* či *Frontier Developments plc*.

Neméně důležitý je pak význam, který má pro samotného uživatele. Uživatelský obsah je realizací svobody projevu a svobody umělecké tvorby¹⁰³ a přístup k němu je realizací obecné svobody jednání umožňující člověku konzumovat produkty této kultury. Jednotlivec se totiž může autonomně rozhodnout, kterým výtvorům a prvkům „otevře dveře“ a uživatelský obsah je nepochybně jedním z těchto výtvorů.¹⁰⁴

¹⁰² MYŠKA. § 29, s. 279.

¹⁰³ KOUKAL. *Autorské právo, public domain a lidská práva*, s. 299.

¹⁰⁴ *Ibid.*, s. 297.

Výjimky či omezení pro uživatelský obsah představují omezení výlučných práv autora původního díla. Otázkou zůstává, zda nejsou výjimkami, resp. omezeními, nepřiměřeně dotčeny jeho oprávněné zájmy.¹⁰⁵ Co se týče ekonomických zájmů, tak uživatelský obsah má potenciál tyto zájmy podpořit. Opačná situace by nastala v případě, kdy by obsah byl v rozporu s veřejným pořádkem, dobrými mravy apod. Nutno podotknout, že autor původního díla má právo odporovat všem zásahům a změnám díla, které by byly na újmě jeho cti nebo dobré pověsti.¹⁰⁶

4. HRÁČ-AUTOR, HRÁČ-SPOTŘEBITEL

Hráč je uživatelem produktu či služby, kterou získává uzavřením smlouvy. Konkrétní smluvní typ zavedla tzv. „tříkrálová“ novela,¹⁰⁷ v podobě smlouvy o poskytování digitálního obsahu.¹⁰⁸ Tato novela transponuje směrnice Evropského parlamentu a Rady, přičemž je vhodné zmínit alespoň směrnici o některých aspektech smluv o poskytnutí digitálního obsahu.¹⁰⁹ Digitálním obsahem jsou také videohry.¹¹⁰ Jedná se o úplatnou smlouvu, přičemž odměnou mohou být i osobní údaje spotřebitele.¹¹¹

Novela přinesla pravidla, která řídí vztah mezi poskytovatelem a uživatelem digitálního obsahu. V případě uživatele-spotřebitele, pak zákon

¹⁰⁵ § 29 odst. 1 AZ.

¹⁰⁶ Čl. 6 bis BÚ.

¹⁰⁷ Zákon č. 374/2022 Sb., kterým se mění zákon č. 634/1992 Sb., o ochraně spotřebitele, ve znění pozdějších předpisů, a zákon č. 89/2012 Sb., občanský zákoník, ve znění pozdějších předpisů.

¹⁰⁸ § 2389a OZ.

¹⁰⁹ Směrnice Evropského parlamentu a Rady (EU) 2019/770 ze dne 20. května 2019 o některých aspektech smluv o poskytování digitálního obsahu a digitálních služeb.

¹¹⁰ BARTOŇ Martin. Díl #1 Smlouva o digitálním obsahu – Co je to digitální obsah a týká se právě vás? [online]. *www.martins.law*. 14.12.2022 [cit. 27.3.2024]. <https://martins.law/e-commerce/dil-1-smlouva-o-digitalnim-obsahu-co-je-to-digitalni-obsah-a-tyka-se-prave-vas/>; KANDRÁČ Michal a kol. Počítačové hry a spotřebitelské právo – na co si dát pozor jako hráč či vývojář? [online]. *www.havelpartners.blog*. 16.10.2023 [cit. 27.3.2024]. <https://www.havelpartners.blog/pocitacove-hry-a-spotrebitelske-pravo-na-co-si-dat-pozor-jako-hrac-ci-vyvojaj>; LICHNOVSKÝ, Bohuslav. Komentář zákona 89/2012 Sb., občanský zákoník, § 2389a [online]. Verlag Dashöfer. 15.2.2023 [cit. 27.3.2024]. https://www.fulsoft.cz/33/komentar-zakona-89-2012-sb-obcansky-zakonik-2389a-uniqueid-mRRWSbk196FNf8-jVUh4EtuvCofjP1Dmef2nU_rgqu2jw2ei4r4kkw/.

¹¹¹ LICHNOVSKÝ. Komentář zákona 89/2012 Sb., občanský zákoník, § 2389a [online].

č. 89/2012 Sb. občanský zákoník (dále jen „OZ“) obsahuje zvláštní ochranná ustanovení. Lze uvést zejména § 2389n OZ upravující *obsah odlišný od osobních údajů* v případě odstoupení od smlouvy uživatelem. Toto ustanovení až na taxativně vyjmenované výjimky zakazuje poskytovateli užívat *obsah odlišný od osobních údajů*, který vytvořil uživatel při užívání digitálního obsahu. Nicméně odstoupí-li uživatel od smlouvy, tak poskytovatel má právo zabránit mu užívat digitální obsah, čímž mu fakticky zabránil užívat i uživatelský obsah.

Uživatel je spotřebitelem podle § 419 OZ, ale zároveň může být autorem. Výkon jeho autorských práv je velmi determinován slabším postavením, a to již před vznikem autorství. Práva a povinnosti osob v B2C vztahu jsou totiž zpravidla upraveny v EULA, tj. v adhezních smlouvách.¹¹² Hráč se nejprve stává spotřebitelem, přičemž při uzavření EULA dojde k omezení jeho autorských práv *pro futuro*, a až poté se může stát autorem.

Ačkoli AZ nelze považovat za předpis určený k ochraně slabší strany, tak přesto reguluje některé situace, ve kterých jednotlivé osoby nemají rovné postavení. Jedná se o § 58 AZ (zaměstnanecké dílo) a § 60 AZ (školní dílo). Znění těchto ustanovení však nejsou formulována tak, že by vyjadřovaly kogentní zákazy a povinnosti silnější strany. § 58 odst. 1 AZ je dispozitivním ustanovením upravující práva zaměstnavatele. Ustanovení následně upravuje limity práv zaměstnavatele, některá práva zaměstnance a právní následky konkrétně vymezených jednání a právních skutečností. Zmíněná právní úprava primárně chrání netvůrčí investici zaměstnavatele,¹¹³ přičemž ochrana autora se projevuje zejména až v případě, kdy zaměstnavatel majetková práva vykonávat nemůže anebo může, ale bez závažného důvodu tak nečiní. Zejména v poslední zmíněné situaci toto kogentní ustanovení chrání zájem autora na dostatečné využívání autorského díla, přičemž dostatečný výkon majetkových práv musí odpovídat představám zaměstnavatele, autora, ale také autorského díla.¹¹⁴

¹¹² SEDLÁKOVÁ, Jana a kol. *Softwarové smlouvy. Jejich specifika a kontraktační proces*. 1. vydání. Praha: C. H. Beck, 2021, s. 111.

¹¹³ Srov. MYŠKA, Matěj., ZIBNER, Jan. § 58 Zaměstnanecké dílo. In: POLČÁK, Radim. a kol. *Autorský zákon: Praktický komentář s judikaturou SDEU*. Praha: Leges. 2020, s. 451.

¹¹⁴ Ibid., s. 459–460.

Ustanovení § 60 AZ se povahou příliš neliší. Již první odstavec dokonce umožňuje škole, školskému či vzdělávacímu zařízení dosáhnout uzavření licenční smlouvy i přes nesouhlas autora, je-li projev vůle nahrazen u soudu. Následující odstavce pak chrání oprávněné zájmy zmíněných institucí. Ustanovení nesměřuje k ochraně slabší strany, ale k ochraně legitimních zájmů subjektu, který do tvorby autorského díla vložil investici.¹¹⁵ Na rozdíl od zaměstnaneckého díla, kde výkon majetkových práv náleží primárně zaměstnavateli, tak v tomto případě je nositel i vykonavatel autorských práv *ex lege* autor školního díla.¹¹⁶

Lze tedy dovodit, že AZ si je slabší strany vědom. Důraz ustanovení je však spíše kladen na ochranu netvůrčí investice. AZ konkrétně neupravuje situaci, kdy je licence uzavírána ve vztahu B2C, přičemž v rámci tohoto vztahu podnikatel uzavírá se spotřebitelem licenci k „uživatelskému dílu“.

Uživatelské dílo však nelze považovat za obdobu díla zaměstnaneckého či školního. Zatímco v případě zaměstnaneckého a školního díla je fundamentem „*vztah a plnění povinností a plnění povinností vyplývajících z daného vztahu*“,¹¹⁷ tak v případě „uživatelského díla“ je řeč o vztahu, jenž se také vyznačuje nerovností, avšak dílo nevzniká plněním povinností, ale specifickou „konzumací“.

4.1 LICENČNÍ OMEZENÍ AUTORSKÝCH PRÁV

Základním prostředkem, jak videohru distribuovat, je licenční smlouva s koncovým uživatelem, tzv. „EULA“,¹¹⁸ která stanoví práva a povinnosti mezi nositelem práv k videohře a uživatelem.¹¹⁹

Jednou z obsahových náležitostí je stanovení práva a způsobu užití.¹²⁰ EULA budou nezřídka upravovat pravidla pro uživatelský obsah, protože se

¹¹⁵ Srov. MYŠKA, ZIBNER. § 58 *Zaměstnanecké dílo*, s. 484.

¹¹⁶ MYŠKA, ZIBNER. § 58 *Zaměstnanecké dílo*.

¹¹⁷ *Ibid.*, s. 486.

¹¹⁸ JANSÁ, Lukáš, OTEVŘEL, Petr, ŠTEVKO, Martin. *Softwarové právo*. 3. vydání. Brno: Computer Press. 2018, s. 277.

¹¹⁹ THOMAS. *Merit and monetisation: A study of video game user-generated content policies*. [online].

¹²⁰ JANSÁ, OTEVŘEL, ŠTEVKO, *Softwarové právo*, s. 277.

jedná z pohledu podnikatele o zásadní skutečnost a podnikatel má značný zájem na tom, aby si ve smluvních podmínkách nastavil pravidla, kterými se uživatelský obsah bude řídit.¹²¹ Lze je očekávat v situacích, kdy nositel autorských práv k videohře si je vědom, že takový obsah bude ve videohře tvořen.

Smluvní podmínky budou určovat, do jaké míry je tvorba uživatelského díla povolena a jakým způsobem k němu bude hráč moci vykonávat práva. Podmínky mohou být nastaveny tak, aby případnou tvorbu, co možná nejvíce limitovaly, či zcela vyloučily, nebo aby výkon případných budoucích majetkových práv k uživatelskému dílu byl licencí převeden nositeli práv k videohře. Naopak může nositel práv k videohře uživatelskou tvorbu přímo podporovat a respektovat třeba alespoň tak, že si ve EULA nezahrne licenci k uživatelskému dílu.

Podnikatel, který s hráčem smlouvu uzavírá, musí mít na paměti, že nesmí zneužít svou kvalitu odborníka a hospodářské postavení.¹²² Toto pravidlo zakazuje vytvářet závislost slabší strany, využívat její závislosti a dosáhnout zřejmé a nedůvodné nerovnováhy ve vzájemných právech a povinnostech.¹²³

Je přitom nutné mít na paměti, že se jedná o spotřebitelskou smlouvu, s čímž je spojená soukromoprávní ochrana spotřebitele v podobě ochrany při výkladu proti nepřiměřeným ujednáním či některým zákazům.¹²⁴

Vzhledem k tomu, že je obsah smlouvy zpravidla tvořen pouze jednou stranou a že hráč nemá skutečnou možnost obsah závazku ovlivnit znamená, že se jedná o smlouvu adhezní.¹²⁵ Tato skutečnost je navíc v případě užití formuláře či obdobného prostředku vyvratitelnou právní domněnkou.¹²⁶ V tomto případě je hráč chráněn mj. proti zvlášť nevýhodným podmínkám, jenž lze určit podle toho, zdali se odchylují od dispozitivního

¹²¹ Srov. THOMAS *Merit and monetisation: A study of video game user-generated content policies*. [online].

¹²² § 433 odst. 1 OZ.

¹²³ ZAPLETAL, Jiří. § 433 [Ochrana slabší strany]. In: PETROV, Jan. a kol. *Občanský zákoník*. 2. vydání (2. aktualizace) [online]. Praha: C. H. Beck, 2023. In: Beck-online.

¹²⁴ § 1810 a násl. OZ.

¹²⁵ § 1798 odst. 1 OZ.

práva (v případě absence dispozitivního pravidla se posuzuje, jak by danou otázku upravitel zákonodárce), nebo poměřením s ochranou spotřebitele či dalších měřítek, jako jsou obecné podmínky (např. UNCITRAL).¹²⁷

Pro úplnost lze uvést také ochranu veřejnoprávní v podobě § 7 zákona č. 634/1992 Sb., o ochraně spotřebitele, jenž zakazuje podnikateli v adhezních smlouvách užívat zneužívající ujednání podle § 1814 odst. 1 OZ.

Vzhledem k důležitosti ochrany jak duševního vlastnictví, tak spotřebitele lze na základě uvedeného začít zvažovat, zda je současné nastavení práva (národního, ale třeba i unijního) spravedlivé vůči autorské tvorbě a zdali by neměli být zavedena nová pravidla, která by reagovala na technologický vývoj, který se ve virtuálním prostředí za několik let výrazně posunul a pravděpodobně se bude posouvat mnohem dál.

5. ZÁVĚR

Na závěr lze shrnout, že ačkoli obecně platí, že videohra a její prvky jsou chráněny autorským právem, nevylučuje to autorskoprávní ochranu uživatelského obsahu, který ve videohře vzniká. Uživatelský obsah bude zásadně ovlivněn samotnou videohrou, jelikož ta určuje pravidla a možnosti tvorby.

Klíčovými kritérii pro přiznání autorskoprávní ochrany jsou v případě videoher tvůrčí svoboda a originalita. Tvůrčí svoboda spočívá v přísnosti pravidel, které hráči omezují, až zcela vylučují možnost tvorby. Nicméně obecně lze konstatovat, že videohry poskytují prostor pro tvůrčí svobodu, která hráči umožní vytvořit originální dílo.

Originalita pak spočívá v tom, nakolik uživatel vtiskl do obsahu svůj osobní otisk. Vzhledem, k tomu, že videohry mohou nabízet značný prostor pro tvůrčí svobodu lze konstatovat, že hráč může dosáhnout toho, že jeho dílo bude originální. Je však v rámci kvalifikace nutné odlišit, zdali hráč vytvořil původní autorské dílo, nebo jestli využil autorskoprávně chráněné

¹²⁶ JANOUŠEK, Michal. § 1798 [Adhezní způsob kontraktace]. In: PETROV, Jan. a kol. *Občanský zákoník*. 2. vydání (2. aktualizace) [online]. Praha: C. H. Beck, 2023. In: Beck-online.

¹²⁷ JANOUŠEK, Michal. § 1800 [Nečitelné, nesrozumitelné a nepřiměřené doložky]. In: PETROV, Jan. a kol. *Občanský zákoník*. 2. vydání (2. aktualizace) [online]. Praha: C. H. Beck, 2023. In: Beck-online.

prvky videohry a vytvořil dílo odvozené. To má totiž zásadní dopad na výkon jeho autorských práv.

Hráč se rovněž ocitá ve specifickém postavení, protože bývá zpravidla omezen nositelem práv k videohře, který s ním jedná z pozice silnější strany. Hráč je totiž spotřebitelem a ačkoli mu právo poskytuje zvláštní ochranu, tak je třeba klást si otázku, zdali je tato ochrana dostatečná a skutečně efektivní v současném stavu techniky a společnosti.

6. POUŽITÉ ZDROJE

- [1] BARTOŇ Martin. Díl #1 Smlouva o digitálním obsahu – Co je to digitální obsah a týká se právě vás? [online]. www.martins.law. 14. 12. 2022 [cit. 27. 3. 2024]. <https://martins.law/e-commerce/dil-1-smlouva-o-digitalnim-obsahu-co-je-to-digitalni-obsah-a-tyka-se-prave-vas/>.
- [2] BOYDEN, Bruce E., Emergent Works. *Columbia Journal of Law & the Arts*. vol. 39 no. 3, 2016, s. 377–394.
- [3] CATTON, Anthony Michael. Mere play or authorial creation? Assessing Copyright and Ownership of in-Game Player Creation (Part 1), *Interactive Entertainment Law Review*, vol. 2 no. 2, 2019, s. 57–66.
- [4] DERCLAY, Estelle. The CJEU decision in Brompton Bicycle – A welcome double rejection of the multiplicity of shapes and causality theories in copyright law [online]. *Kluwer Copyright Blog*. 25. 6. 2020. [cit. 26. 3. 2024]. <https://copyrightblog.kluweriplaw.com/2020/06/25/the-cjeu-decision-in-brompton-bicycle-a-welcome-double-rejection-of-the-multiplicity-of-shapes-and-causality-theories-in-copyright-law/>.
- [5] Editor. In: Computer Hope. E-Definitions. [online]. Aktualizováno 31.7.2021. [cit. 25.3.2024]. <https://www.computerhope.com/jargon/e/editor.htm>.
- [6] Evropská komise. The Economy of Culture in Europe [online]. 2006. https://ec.europa.eu/assets/eac/culture/library/studies/cultural-economy_en.pdf.
- [7] GERVAIS, D. Towards a New Core International Copyright Norm: The Reverse Three-Step Test. *Marquette Intellectual Property Law Review*. vol. 9, is. 1, 2005, s. 1–35.
- [8] HUGENHOLTZ, P. Brent, QUINTAIS, João Pedro. Copyright and Artificial Creation: Does EU Copyright Law Protect AI-Assisted Output? *ICC*, vol. 52, no. 9, 2021, s. 1194. <https://doi.org/10.1007/s40319-021-01115-0>.
- [9] JANOUSEK, Michal. § 1798 [Adhezní způsob kontraktace]. In: Petrov, J. a kol. *Občanský zákoník*. 2. vydání (2. aktualizace) [online]. Praha: C. H. Beck, 2023. In: Beck-online.
- [10] JANOUSEK, Michal. § 1800 [Nečitelné, nesrozumitelné a nepřiměřené doložky]. In: Petrov, J. a kol. *Občanský zákoník*. 2. vydání (2. aktualizace) [online]. Praha: C. H. Beck, 2023. In: Beck-online.
- [11] JANSÁ, Lukáš, OTEVŘEL, Petr, ŠTEVKO, Martin. *Softwarové právo*. 3. vydání. Brno: Computer Press. 2018.

- [12] KANDRÁČ, Michal a kol. Počítačové hry a spotřebitelské právo – na co si dát pozor jako hráč či vývojář? [online]. www.havelpartners.blog. 16.10.2023 [cit. 27. 3. 2024]. <https://www.havelpartners.blog/pocitacove-hry-aspotrebiteleske-pravo-na-co-si-dat-pozor-jako-hrac-ci-vyvojar>.
- [13] KOUKAL, Pavel. § 12 Právo dílo užít. In: POLČÁK, Radim. a kol. Autorský zákon: Praktický komentář s judikaturou SDEU. Praha: Leges. 2020, s. 109–117.
- [14] KOUKAL, Pavel. Autorské právo, public domain a lidská práva. 1. vyd. Brno: Masarykova univerzita. 2019.
- [15] LICHNOVSKÝ, Bohuslav. Komentář zákona 89/2012 Sb., občanský zákoník, § 2389a [online]. Verlag Dashöfer. 15. 2. 2023 [cit. 27. 3. 2024]. https://www.fulsoft.cz/33/komentar-zakona-89-2012-sb-obcansky-zakonik-2389a-uniqueidmRRWSbk196FNf8-jVUh4EtuvCoj-fP1Dmef2nU_rgqu2jw2ei4r4kkw/.
- [16] MAZZIOTTI, Giuseppe. EU Digital Copyright Law and the End-User. Berlin, Heidelberg: Springer. 2008.
- [17] MYŠKA, Matěj. § 29. In: POLČÁK, Radim. a kol. Autorský zákon: Praktický komentář s judikaturou SDEU. Praha: Leges. 2020, s. 264–284.
- [18] MYŠKA, Matěj. § 30 Volná užití. In: POLČÁK, Radim. a kol. Autorský zákon: Praktický komentář s judikaturou SDEU. Praha: Leges. 2020, s. 284–293.
- [19] MYŠKA, Matěj. § 31 Citace. In: POLČÁK, Radim. a kol. Autorský zákon: Praktický komentář s judikaturou SDEU. Praha: Leges. 2020, s. 300–310.
- [20] MYŠKA, Matěj, ZIBNER, Jan. § 58 Zaměstnanecké dílo. In: POLČÁK, Radim. a kol. Autorský zákon: Praktický komentář s judikaturou SDEU. Praha: Leges. 2020, s. 451–473.
- [21] Naab, T. K., Sehl, A. Studies of user-generated content: A systematic review. Journalism., vol. 18, no. 10, 2017, s. 1256–1273.
- [22] OECD. Participative Web and User-Created Content: Web 2.0, Wikis and Social Networking. Paris: OECD Publishing. 2007.
- [23] POLČÁK, Radim. § 2 Autorské dílo. In: POLČÁK, Radim. a kol. Autorský zákon: Praktický komentář s judikaturou SDEU. Praha: Leges. 2020, s. 33–61.
- [24] SEDLÁKOVÁ, Jana a kol. Softwarové smlouvy. Jejich specifika a kontraktní proces. 1. vydání. Praha: C. H. Beck, 2021.
- [25] TELEČ, Ivo, TŮMA, Pavel. § 12 [Práva dílo užít]. In: TELEČ, Ivo, TŮMA, Pavel. Autorský zákon. 2. vydání. Praha: C. H. Beck, 2019, s. 160–177.
- [26] TELEČ, Ivo, TŮMA, Pavel. § 2 [Autorské dílo]. In: TELEČ, Ivo, TŮMA, Pavel. Autorský zákon komentář. 2. vydání. Praha: C. H. Beck, 2019, s. 7–71.
- [27] THOMAS, Anthony. Merit and monetisation: A study of video game user-generated content policies [online]. Internet Policy Review. 2023, vol. 12. no. 1. <https://doi.org/10.14763/2023.1.1689>.

- [28] TOMÍŠEK, Jan. Ochrana počítačových programů. In: Polčák R. a kol. Právo Informačních technologií. Praha: Wolters Kluwer ČR, 2018, s. 172–200.
- [29] TRIAILLE, Jean-Paul. a kol. Study on the application of Directive 2001/29/EC on copyright and related rights in the information society. Evropská komise. 2013.
- [30] van GOMPEL, Stef van Creativity, autonomy and personal touch. In: Eechoud, M. The Work of Authorship. Amsterdam: Amsterdam University Press. 2014, s. 95–143.
- [31] WIDŁA, Bohdan. More than a game: Did Nintendo v. PC Box give manufacturers more control over the use of hardware? Computer Law & Security Review. 2017, s. 242–249. <https://doi.org/10.1016/j.clsr.2016.11.013>.
- [32] WOZNICA, Ondřej. Streaming Video Games: Copyright Aspects [online]. Diplomová práce, Brno: Masarykova univerzita, Právnická fakulta, 2020. <https://is.muni.cz/th/oi23a/>.
- [33] ZAPLETAL, Jiří. § 433 [Ochrana slabší strany]. In: Petrov, J. a kol. Občanský zákoník. 2. vydání (2. aktualizace) [online]. Praha: C. H. Beck, 2023. In: Beck-online.
- [34] ZIBNER, Jan. Originalita v pojetí práva Evropské unie. Revue pro právo a technologie. 2017, roč. 8, s. 217–260.

Toto dílo lze užít v souladu s licenčními podmínkami Creative Commons BY-SA 4.0 International (<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/legalcode>).
