

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

HERNÍ FOTOGRAFIE JAKO AUTORSKÉ DÍLO

DIANA STARÁ¹

ANOTACE

Příspěvek pojednává o fenoménu herní fotografie, tedy snímků pořizovaných ve videoherním prostředí, a nahlíží na něj optikou autorského práva. Stěžejní otázkou článku je, zda lze herní fotografie považovat za autorská díla, respektive jaké podmínky musí herní fotografie splňovat, aby byla předmětem autorskoprávní ochrany. Dané otázky jsou řešeny vzhledem k platné právní úpravě a dosavadní rozhodovací praxi Soudního dvora Evropské unie. Ve vztahu k problematice je věnována pozornost rovněž smlouvám s koncovými uživateli (EULA), které jsou uzavírány mezi herními studií a hráči, a tomu, jak tyto dokumenty herní fotografie zohledňují.

KLÍČOVÁ SLOVA

Autorské dílo; EULA; herní fotografie; odvozené dílo; originalita díla; právo duševního vlastnictví; videoherní právo; videohry

ABSTRACT

The paper discuss the phenomenon of in-game photography, i.e. images taken in a video game environment, and looks at it through the lens of copyright law. The central question of the article is whether in-game photographs can be considered copyrightable works, or what conditions must be met for in-game photographs to be subject to copyright protection. The questions are addressed

¹ Diana Stará je studentkou Právnické fakulty Univerzity Karlovy, tématu herní fotografie se věnovala ve své práci SVOČ a nadále jej rozebírá ve své diplomové práci. Kontaktní email: diana.stara@email.cz

in the light of the applicable legislation and the existing case law of the Court of Justice of the European Union. In relation to the issue, the end user agreements (EULAs) concluded between game studios and players and how these documents reflect in-game photography are also addressed.

KEYWORDS

Work of Authorship; EULA; In-game Photography; Derivative Work; Originality of Works; Intellectual Property Law; Video Game Law; Video Games

1. ÚVOD

Videohry jsou tu s námi již několik desetiletí,² během kterých prošlo toto odvětví zábavy drastickým vývojem – zdokonaluje se herní mechanika i grafika,³ vznikají celé videoherní série se spleťtými příběhy⁴ a rozrůstá se nejen dosah her a okruh hráčů,⁵ ale i celý herní průmysl.⁶ Nezůstává přitom jen u samotného hraní – popularitě se těší herní streaming, vznikají tzv. fanarty a někteří hráči vytváří vlastní obsah přímo v rámci videoherního prostředí, tzv. UGC.⁷

² Za první videohru je považován „Tennis for two“ z roku 1958, USA; PARKS, A. *The Complete History of Tennis for Two*. In: *History-Computer* [online]. 28.7.2023 [cit. 8.2.2024]. Dostupné z: <https://history-computer.com/tennis-for-two-complete-history/>

³ RAJPUROHIT, P. *8-Bit to UHD: Evolution of Video Game Graphics*. In: *300MIND* [online]. 29.1.2024 [cit. 28.10.2024]. Dostupné z: <https://300mind.studio/blog/the-evolution-of-video-game-graphics/>

⁴ MEIKLEHAM, D. *The 25 best video game stories ever*. In: *gamesradar* [online]. 20.3.2024 [cit. 28.10.2024]. Dostupné z: <https://www.gamesradar.com/the-best-videogame-stories-ever/>

⁵ CLEMENT, J. *Number of video gamers worldwide 2019-2029*. In: *Statista* [online]. 21.10.2024 [cit. 28.10.2024]. Dostupné z: <https://www.statista.com/statistics/748044/number-video-gamers-world/>

⁶ *Global video game industry on a healthy growth trajectory to \$250 billion*. In: *Consultancy-me.com* [online]. 5.10.2024 [cit. 28.10.2024]. Dostupné z: <https://www.consultancy-me.com/news/9177/global-video-game-industry-on-a-healthy-growth-trajectory>

⁷ UGS (user generated content) lze definovat jako „jakýkoli obsah jako obrázky, videa, text a audio, který byl vytvořen a sdílen uživatelem na online platformě“; GenieLabs. *User-Generated Content (UGC): The Future of Gaming*. In: *Medium* [online]. 20.5.2023 [cit. 5.10.2024]. Dostupné z: <https://medium.com/@GenieLabs./user-generated-content-ugc-the-future-of-gaming-1dfc4c41d526>

Příkladem UGC jsou herní fotografie⁸ (jinak také in-game nebo virtuální fotografie), tedy snímky pořízené přímo v herním prostředí.⁹ Co začalo jako způsob prokázání dosažení vysokého skóre ve hře (tzv. high score fotografie) se později vyvinulo v umělecký žánr, kdy hráč v roli fotografa při pořizování snímků bere na vědomí pravidla kompozice, nasvícení a estetické kvality výsledného snímku podobně jako tradiční fotografové.¹⁰ Pořídit takovou fotografii lze prostým snímkem obrazovky (screenshotem), řada herních titulů ale obsahuje vlastní funkci pro pořizování snímků, tzv. fotomódy, jako například *God of War Ragnarök*¹¹ nebo *Control*.¹² Herní fotomódy nabízí různé funkce, jako je rotace kamery, rozostření, použití barevných filtrů, ale i změnu denní doby nebo počasí pro navození kýžené atmosféry.¹³

S herními fotografiemi v tomto smyslu se setkáváme od počátku milénia, kdy díky stále pokročilejší herní grafice začínala herní prostředí stále blíže připomínat reálný svět.¹⁴ Místem sdílení výsledných snímků byl zpočátku hlavně Flickr, který už dříve využívali tradiční fotografové pro sdílení

⁸ THOMAS, A. *Merit and monetisation: A study of video game user-generated content policies*. *Internet policy Review*. University of Glasgow, 2023. Str. 4

⁹ STEPHANE. *La photographie in-game : quand le jeu vidéo dépasse le monde du divertissement*. In: *Comment Photographier* [online]. 16.1.2022 [cit. 5.10.2024]. Dostupné z: <https://www.comment-photographier.com/la-photographie-in-game-quand-le-jeu-video-depasse-le-monde-du-divertissement/>

¹⁰ SHOBEIRI, Ali. WESTGEEST, Helen. *Virtual Photography – Artificial Intelligence, In-game, and Extended Reality*. 1. vydání. Bielefeld: Transcript Verlag, 2024. Str. 84, 92

¹¹ SULKOVÁ, K. *God of War Ragnarök obdržel fotomód*. In: *Vortex* [online]. 6.12.2022 [cit. 5. 10. 2024]. Dostupné z: <https://www.vortex.cz/god-of-war-ragnarok-obdrzel-fotomod/>

¹² TRHOŇ, O. *Zmáčknot virtuální spoušť: Herní fotografie jako odraz celé kultury*. CVAK. CVAK. CVAK. In: *ČT ART* [online]. 9.10.2020 [cit. 5.10.2024]. dostupné z: <https://art.ceskatelevize.cz/360/zmacknout-virtualni-spoust-herni-fotografie-jako-odraz-cele-kultury-cvak-cvak-cvak-T9ttJ> <https://art.ceskatelevize.cz/360/zmacknout-virtualni-spoust-herni-fotografie-jako-odraz-cele-kultury-cvak-cvak-cvak-T9ttJ>

¹³ Photo Mode review. *Photo Mode Review: Assassin's Creed Valhalla*. In: *YouTube* [online]. 12.4.2022 [cit. 5.10.2024]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=DqyChy3mL-Cs>

¹⁴ SHOBEIRI, A. WESTGEEST, H. *Virtual Photography – Artificial Intelligence, In-game, and Extended Reality*. 1. vydání. Bielefeld: Transcript Verlag, 2024. Str. 92

fotografií ve vysokém rozlišení¹⁵ a kde kolem in-game fotografování vznikla řada komunit.¹⁶ Jednu z prvních založil Duncan Harris, který se později sám stal profesionálním herním fotografem a vytvářel marketingové fotografie pro řadu významných herních studií.¹⁷ Stejně jako před dvaceti lety, i dnes herní fotografové své snímky sdílí se světem hlavně skrze sociální cítě, setkat se s nimi můžeme ale i ve výtvarné galerii.¹⁸ V roce 2022 dokonce proběhla soutěž *In-game Photography Contest* pořádaná francouzskou videoherní společností *Ubisoft*, jejíž účastníci přispívali snímky z her jmenované společnosti a nejlépe hodnocené snímky byly následně k vidění na výstavě v New Yorku.¹⁹ Už v roce 2012 vyšel na internetovém blogu *VideoGamesTourism* článek²⁰ odkazující svým názvem na umělecké kvality herní fotografie a vzhledem k tomu, že od té doby toto médium jen vzkvétá, je na místě hovořit o zařazení herních fotografií do uměleckohistorického kánonu fotografického žánru.²¹

Nabízí se otázka, jestli si herní fotografie zadá s tradičními uměleckými médii i v oblasti autorskoprávní ochrany. Navzdory rostoucímu významu herní fotografie coby uměleckého žánru nebyla dosud jejímu autorskoprávnímu charakteru ze strany odborné veřejnosti věnována pozornost. Cílem tohoto článku je představit mé závěry v této věci. Pro posouzení, zda je herní fotografie autorským dílem, je nutné připomenout si pojmové znaky autorského díla. Vzhledem ke globálnímu charakteru herní-

¹⁵ Flickr. In: Wikipedia [online]. 2.10.2024 [cit. 6.10.2024]. Dostupné z: <https://en.wikipedia.org/wiki/Flickr>

¹⁶ SHOBEIRI, Ali. WESTGEEST, Helen. *Virtual Photography – Artificial Intelligence, In-game, and Extended Reality*. 1. vydání. Bielefeld: Transcript Verlag, 2024. Str. 93, 94

¹⁷ Tamtéž.

¹⁸ DASSA, N. *Dans l'imagerie de la photographie in-game*. In: *blind magazine* [online]. 5.1.2022 [cit. 6.10.2024]. Dostupné z: <https://www.blind-magazine.com/fr/stories/dans-limagerie-de-la-photographie-in-game/>

¹⁹ O'BRIEN, L. *Ubisoft Announces Winners of its In Game Photography Contest*. In: Ubisoft [online] 17. 11. 2023 [cit. 22. 3. 2023]. Dostupné z: <https://news.ubisoft.com/en-us/article/44aUdYWEHzNO97i8btJcN/ubisoft-announces-winners-of-its-in-game-photography-contest>

²⁰ SIGL, R. *The Art of in-game Photography*. In *Video Game Tourism* [online]. 25.7.2012 [cit. 6.10.2024]. Dostupné z: <https://videogametourism.at/content/art-game-photography>

²¹ SHOBEIRI, A. WESTGEEST, H. *Virtual Photography – Artificial Intelligence, In-game, and Extended Reality*. 1. vydání. Bielefeld: Transcript Verlag, 2024. Str. 95, 96

ho průmyslu je v této věci zohledněna unijní úprava a judikatura. Článek následně hledá stanovené pojmové znaky autorského díla v herní fotografii. Pozornost je věnována specifikům herní fotografie coby dílu vznikajícímu na základě již existujícího autorského díla, tedy dílu odvozenému. V neposlední řadě se článek věnuje otázce toho, zda a jak herní studia herní fotografie zohledňují v dokumentech EULA. Závěry této práce vychází ze zákonné úpravy, judikatury a českých i zahraničních odborných textů. Vzhledem k popkulturnímu významu tématu jsou jako zdroje informací využity rovněž blogposty a videa zveřejněná na platformě *YouTube*.

2. POJMOVÉ ZNAKY AUTORSKÉHO DÍLA

V první řadě je nutné si definovat pojmové znaky autorského díla a podmínky autorskoprávní ochrany obecně. Autorské dílo je předmětem autorských práv, a tedy autorskoprávní ochrany. Autorský zákon²² vymezuje dílo a jeho definiční znaky v § 2 v souladu s kontinentální úpravou zakotvenou Bernskou úmluvou v roce 1886 o ochraně literárních a uměleckých děl.²³ Abychom jako na autorské dílo mohli nahlížet i na herní fotografii, musí splňovat pojmové znaky autorského díla dle § 2 AZ, mj. musí být jedinečná nebo původní.²⁴

Ustanovení § 2 odst. 1 AZ obsahuje generální klauzuli, podle které se o autorské dílo jedná tehdy, je-li dílem literárním, jiným dílem uměleckým a dílem vědeckým, které je výsledkem tvůrčí činnosti autora, přičemž tento výsledek musí být jedinečný a vyjádřen v objektivně vnímatelné podobě. Požadavek na objektivní vnímatelnost splňuje herní fotografie stejně dobře jako klasická fotografie digitální, zákon navíc elektronickou podobu výslovně připouští.²⁵ Problematickým se však jeví požadavek tvůrčí činnosti a s ním spojené jedinečnosti.

²² Zák. č. 121/2000 Sb., o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon), dále v textu jen jako „AZ“

²³ Důvodová zpráva k Autorskému zákonu

²⁴ § 2 odst. 1, 2 AZ

²⁵ § 2 odst. 1 AZ; „...dílo [...], které je jedinečným výsledkem tvůrčí činnosti autora a je vyjádřeno v jakékoli objektivně vnímatelné podobě včetně podoby elektronické...“

Tvůrčí je pouze takový výtvar, který „je jako výsledek tvůrčí fantazie individuálním projevem osobnosti autora.“²⁶ Dílo má být odrazem autorových zvláštních vlastností, kterými jsou schopnost tvořit, nadání, fantazie, životní zkušenosti či vzdělání,²⁷ a protože každá osoba je jedinečná, i výstup tvůrčí činnosti musí být jedinečný. Vychází tak otázka, zda může být herní fotografie jedinečná, když je pořízena v prostředí videohry. Ať už nabízejí sebeotevřenější světy, ve kterých se mohou hráči, respektive jejich avataři svobodně pohybovat, jsou videohry pro každého v zásadě stejné. Každý avatar přijde ke stejnému stromu a naskytne se mu pohled na stejný západ slunce. Herní fotografie, které budou v této lokaci vznikat, budou v zásadě jedna jako druhá, byť s menšími obměnami. To ale není problém, který by byl vyhrazen jen fotografiím herním – podobná situace nastává i u tzv. turistických fotografií,²⁸ kdy na stejných místech vzniká větší množství v podstatě totožných fotografií pořízených různými osobami. Každý turista, který navštíví Staroměstské náměstí, bude mít v telefonu téměř totožnou fotografii orloje. Jen stěží můžeme říct, že takové snímky jsou jedinečné, znamená to ale snad, že nejsou autorskoprávně chráněny? S takovým přístupem by se autorskoprávní ochrana sotva dostalo jiným než profesionálním uměleckým fotografiím, natož fotografiím herním. Je třeba však vzít v úvahu ještě druhé kritérium, a to původnost.

Ustanovení § 2 odst. 2 AZ uvádí počítačové programy, databáze, fotografie a výtvary vyjádřené postupem podobným fotografii coby výsledky činnosti, které považuje za díla a kterým, byť nemusí být autorskými díly ve smyslu § 2 odst. 1 AZ, jelikož mnohdy nesplní požadavek jedinečnosti, zákon poskytuje ochranu jako quasidílům, a to tehdy, pokud splňují požadavek původnosti. Výsledek činnosti je původní, je-li „autorovým vlastním duševním výtvozem.“ U takových děl se může stát, že výtvary dvou a více

²⁶ HOLCOVÁ, I. a kol. *Autorský zákon a předpisy související (včetně mezinárodních smluv a evropských předpisů). Komentář*. Wolters Kluwer. In: Aspi [online] 17. 4. 2019 [cit. 23. 3. 2023]. Dostupné z: <https://www.aspi.cz/products/lawText/13/45969/1/2/komentar-wkcr-c-121-2000-sb-autorsky-zakon-komentar>

²⁷ Rozhodnutí Nejvyššího soudu ČR, sp. zn. 30 Cdo 739/2007

²⁸ VALOUŠEK, M. *Fotografie a právo. Autorské právo a ochrana osobnosti ve vztahu k fotografii*. 2. aktualizované vydání. Praha: Leges, 2022, str. 16

různých autorů budou zcela nebo téměř totožné, každé z takových děl lze však navzdory tomu označit za originál.²⁹

Posuzování otázky, zda herní fotografie může být předmětem autorskoprávní ochrany, se nemůže odehrávat mimo kontext unijní úpravy, kde je jedním z klíčových pojmů originalita. Originalita, či také autorskoprávní individualita, je to, co autorská díla odlišuje od výtvorů, které jsou výsledkem každodenních rutinních až mechanických činností, jako jsou e-mailová korespondence, drobné náčrty, plánky atd., které jsou technicky a funkčně předurčené, nebo takových, které existují objektivně, tedy nezávisle na lidském vědomí („prvky jako je přírodní, sociální a kulturní prostředí..., prostředí pocházející z odlišných kultur... či přírodní jevy“),³⁰ které autorskoprávní ochranu nepožívají.³¹ Za tři uplynulé dekády došlo v oblasti autorskoprávní ochrany k postupné harmonizaci započaté sjednocením standardů originality coby podmínky pro autorskoprávní ochranu počítačových programů, databází a fotografií partikulárně zaměřenými směnicemi a formálně zakončené přijetím InfoSoc směrnice,³² jejíž přijetí vedlo k horizontální harmonizaci standardu originality pro veškeré předměty autorskoprávní ochrany prostřednictvím bohaté navazující judikatury.³³

Naplnění standardu originality coby podmínky pro přiznání autorskoprávní ochrany bylo základem řady sporů, k nimž se v rámci řešení předběžných otázek vyjadřoval SDEU a postupně tak dotvářel výklad tohoto významného pojmu. Přelomovými rozhodnutími byly Infopaq International v. Danske Dagblades Forening,³⁴ Bezpečnostní softwarová asociace v.

²⁹ Tamtéž, str. 17

³⁰ KOUKAL, P. *Autorské právo, public domain a lidská práva*. Brno: Masarykova univerzita, 2019, 524 s., Spisy Právnické fakulty Masarykovy univerzity, Edice Scientia, 647. ISBN 978-80-210-9280-8 (online). Str. 61

³¹ Tamtéž, str. 34-36

³² Směrnice Evropského parlamentu a Rady 2001/29/ES ze dne 22. května 2001 o harmonizaci určitých aspektů autorského práva a práv s ním souvisejících v informační společnosti

³³ MARGONI, T. *The Harmonisation of EU Copyright Law: The Originality Standard*. Rochester. NY. 2016. str. 8, 13

³⁴ Rozhodnutí SDEU C-5/08 z roku 2009, dále v textu jen jako „Infopaq“

Ministerstvo kultury,³⁵ Football Association Premier League v. QC Leisure and Karen Murphy v. Media Protection Services,³⁶ Eva-Maria Painer v. Standard VerlagsGmbH³⁷ a Football Dataco v. Yahoo!.³⁸ Soudní dvůr postupně vymezil tři kritéria standardu originality:

[1] Dílo je originální, je-li autorovým vlastním duševním výtvorem (Infopaq, bod 36);

[2] Autorův vlastní duševní výtvor může vzniknout jedině tehdy, pokud měl autor možnost činit svobodné kreativní volby (Dataco, bod 38; Infopaq bod 45; BSA v. Ministerstvo kultury, bod 50; Painer, body 89 a 92);

[3] Je-li podoba autorova projevu predeterminována, ať už technickými či funkčními pravidly či jinak, tedy je-li podoba projevu předem určena, nemůže být takový projev originální (FAPL, bod 98; BSA v. Ministerstvo kultury, bod 49; Dataco, bod 39).³⁹ Poslední uvedené kritérium SDEU dále potvrzuje – například nedávným rozhodnutím Brompton Bicycle,⁴⁰ kdy odmítl uznání splnění standardu originality tehdy, kdy jsou volby diktovány technickými hledisky, pravidly a omezeními.⁴¹

Vzhledem k povaze zkoumaného předmětu – herních fotografií – je vhodné se z výše zmíněných zaměřit především na rozhodnutí Painer, které bylo přelomové v otázce autorskoprávní ochrany fotografií a standardu originality u tohoto média.⁴² SDEU se zde se při řešení předběžné otázky rakouského soudu zabýval tím, zda lze přiznat autorskoprávní ochranu portrétovým fotografiím, jakou byla i sporná fotografie unesené dívky Na-

³⁵ Rozhodnutí SDEU C-393/09 z roku 2010, dále v textu jen jako „BSA v. Ministerstvo kultury“

³⁶ Rozhodnutí SDEU C-403/08 a C-429/08 z roku 2011, dále v textu jen jako „FAPL“

³⁷ Rozhodnutí SDEU C-145/10 z roku 2011, dále v textu jen jako „Painer“

³⁸ Rozhodnutí SDEU C-604/10 z roku 2012, dále v textu jen jako „Dataco“

³⁹ MARGONI, T. *The Harmonisation of EU Copyright Law: The Originality Standard*. Rochester, NY, 2016. str. 13, 14

⁴⁰ Rozhodnutí SDEU C-833/18 z roku 2020, dále v textu jen jako „Brompton“

⁴¹ ROSATI, E. *When is a derivative work original and thus protectable by copyright? Classicist's critical edition makes its way to Luxembourg in fresh Romanian CJEU referral*. In: *The IPKat* [online]. 17.1.2024 [cit. 21.10.2024]. Dostupné z: <https://ipkitten.blogspot.com/2024/01/when-is-derivative-work-original-and.html>

⁴² JANKOVIC, M. *How the Two Child Abuse Cases Helped to Shape the Test of Originality of Photographic Works*. Masaryk University Journal of Law and Technology. Brno, 2023. Str. 198

taschy K. pořízená fotografkou Evou Painer. Tato fotografie byla po dívčině osvobození šířena médii a pozměňována bez souhlasu autorky. Dle rakouského soudu je pro přiznání autorskoprávní ochrany a zároveň vyloučení volného užití fotografie bez označení autora rozhodující tvůrčí přínos. V případě portrétních fotografií běžně pořizovaných ve školkách a školách poukazoval rakouský soud na omezené možnosti fotografa se jakkoli tvůrčím způsobem projevit, a proto shledal autorskoprávní ochranu takových fotografií omezenou, nevylučující například právě volné užití.⁴³

SDEU nicméně dovodil, že i fotografie portrétního typu je třeba považovat za autorské dílo, pokud splňují podmínky čl. 6 směrnice 93/98/EHS,⁴⁴ tedy odráží osobnost autora, výkladem SDEU:

„Pokud mohl autor při realizaci díla vyjádřit své tvůrčí schopnosti prostřednictvím rozhodnutí učiněných na základě své tvůrčí svobody.“

To SDEU v daném případě považoval za splněné:

„V přípravné fázi může autor zvolit kompozici, postoj fotografované osoby či osvětlení. Při snímání fotografického portréту může zvolit rámování, úhel snímku, nebo také vytvořenou atmosféru... Prostřednictvím těchto jednotlivých rozhodnutí tak může autor fotografického portrétu vytvořenému dílu vtisknout svůj „osobní dotek“. V důsledku toho nelze stran fotografického portrétu tvrdit, že by byl prostor autora pro využití jeho tvůrčích schopností nezbytně omezený, či že by vůbec neexistoval.“⁴⁵

V zásadě tak SDEU potvrdil, že i fotografie s menším autorským invenčním vkladem jsou autorskými díly, tím pádem i předmětem autorskoprávní ochrany.⁴⁶ Jestli výsledek lidské činnosti je či není originální, a tedy je či není dílem, netkví nutně v kreativité samotného tvůrčího proce-

⁴³ Rozhodnutí SDEU C-145/10, body 27 až 43

⁴⁴ Směrnice Rady 93/98/EHS ze dne 19. 10. 1993, čl. 6: „Fotografie, které jsou původní v tom smyslu, že jsou autorovým vlastním duševním výtvořem, jsou chráněny podle článku 1. Na rozhodování o jejich způsobilosti k ochraně se nepoužijí žádná další kritéria. Členské státy mohou stanovit i ochranu ostatních fotografií.“

⁴⁵ Rozhodnutí SDEU, sp. zn. C-145/10, body 91, 92, 93

⁴⁶ VALOUŠEK, M. Fotografie a právo. Autorské právo a ochrana osobnosti ve vztahu k fotografii. 2. aktualizované vydání. Praha: Leges, 2022, str. 19–22

su, ale v tom, zda měl autor dostatek tvůrčího prostoru.⁴⁷ Měřítka tvůrčí svobody – tedy toho, nakolik může fotograf svými rozhodnutími ovlivnit výsledek své činnosti – může nyní posloužit pro zodpovězení hlavní otázky této práce: Je herní fotografie autorským dílem?

3. HERNÍ FOTOGRAFIE A NAPLNĚNÍ POJMOVÝCH ZNAKŮ AUTORSKÉHO DÍLA

Jak bylo řečeno výše, primárním kritériem naplnění standardu originality je míra tvůrčí svobody daná autorovi při tvorbě díla.⁴⁸ V rozhodnutí Painer SDEU uvedl jako příklady realizace tvůrčí svobody portrétního fotografa volbu kompozice, postoje fotografované osoby, osvětlení či úhlu snímku.⁴⁹ Tyto i další kroky vyžadující určité kreativní volby může v nejedné videohře činit i hráč, a to díky propracovaným fotomódům, které umožňují pro účely pořízení snímku pozastavit hru, schovat herní rozhraní, zvolit pozici kamery i zorný úhel.⁵⁰ Některé fotomódy umožňují navíc změnit postoj či výraz postavy nebo ji úplně skrýt, změnit denní dobu a intenzitu osvětlení nebo použít filtry.⁵¹ Pokud tedy hráč při pořizování snímku těmito a dalšími volbami dává výslednému obrázku svůj „osobní dotek“,⁵² při srovnání s klasickou fotografií lze o přiznání autorskoprávní ochrany uvažovat.

Stále lze namítat, že hráč disponuje jen těmi možnostmi, které mu dají vývojáři hry. Připomeňme si ale, že i možnosti fotografů bývají značně omezené. Mé tvůrčí rozhodnutí vyfotografovat orloj levitující metr a půl nad chodníkem narazí na prosté fyzikální zákony. Méně extrémní příklad

⁴⁷ HUGENHOLTZ, P. B.; QUINTAIS, J. P. *Copyright and Artificial Creation: Does EU Copyright Law Protect AI-Assisted Output?* IIC – International Review of Intellectual Property and Competition Law, 2021, roč. 52, č. 9, str. 1201.

⁴⁸ Tamtéž

⁴⁹ Rozhodnutí SDEU, sp. zn. C-145/10, body 91, 92, 93

⁵⁰ TRHOŇ, Ondřej. *Zmáčknot virtuální spoušť: Herní fotografie jako odraz celé kultury*. CVAK. CVAK. CVAK. In: ČT ART [online]. 9.10.2020 [cit. 19.10.2024]. dostupné z: <https://art.ceskatelevize.cz/360/zmacknout-virtualni-spoust-herne-fotografie-jako-odraz-cele-kultury-cvak-cvak-cvak-T9ttJ>

⁵¹ *Horizon Forbidden West: Photo Mode – how to activate?* In: gamepressure [online]. 18.2.2022 [cit. 19.10.2024]. Dostupné z: <https://www.gamepressure.com/horizon-forbidden-west/photo-mode/z5f627>

⁵² Rozhodnutí SDEU, sp. zn. C-145/10, bod 92

skýtají školní fotografie, kde fotograf musí své pokyny uzpůsobit možnostem, schopnostem a koneckonců i ochotě fotografovaných dětí, nemluvě o požadavcích školy. Podobně, jako je hráč omezen prostředím hry, je běžný fotograf omezen limity objektivní reality. Jestliže navzdory těmto limitům, na které fotografova vůle nemá vliv, považujeme fotografii – za splnění dalších výše zmíněných podmínek – za autorské dílo, měli bychom stejně nahlížet i na fotografie herní, jestliže hráč při jejich pořizování má dostatek volnosti pro realizaci své tvůrčí svobody.

Jestliže je předpokladem pro vznik herní fotografie jako autorského díla možnost hráče ovlivnit podobu snímku, je třeba se ptát, zda hra, ve které hráč fotografie pořizuje, takovou možnost vůbec poskytuje. Videohry existují v rozličných podobách a míra tvůrčí svobody, která je dána hráči, se může zásadně lišit. Zatímco v některých hrách lze dost dobře uvažovat o vzniku autorského díla, jiné něco takového v podstatě vylučují, neboť limity dané pravidly a herní mechanikou jsou příliš svazující. Jak dovodil SDEU v rozhodnutích FAPL, BSA v. Ministerstvo kultury a Dataco, je-li podoba výtvaru predeterminována technickými či funkčními pravidly nebo specifickým účelem, které neponechávají prostor pro kreativní volby, nemůže být standard originality naplněn.⁵³ Při znalosti tohoto závěru je možné rozdělit videohry na takové, kde je vznik herní fotografie jako autorského díla bez dalšího spíše nepravděpodobný, a ty, kde může hráč při pořizování snímku činit kreativní volby a výsledné herní fotografie tak mohou dosahovat standardu originality.⁵⁴

Příkladem hry, která jako prostředí pro vznik autorské herní fotografie v podstatě nepřichází v úvahu, je *Little Misfortune (Killmonday Game)*, která spíše než hru připomíná film s interaktivními prvky. Hry tohoto typu obvykle kladou důraz na grafické provedení, atmosféru a příběh. Role hráče spočívá primárně v tom, že si volí vždy jednu z nabízených variant, jakým směrem se má příběh ubírat, a na základě jeho volby se poté pouze spustí

⁵³ MARGONI, T. *The Harmonisation of EU Copyright Law: The Originality Standard*. Rochester. NY. 2016. str. 13, 14

⁵⁴ Řádné rozdělení videoher do těchto kategorií si žádá podrobnou analýzu herních mechanik jednotlivých titulů, což není cílem této práce. Následující dělení pouze ilustruje závěry této práce v praxi a nezahrnuje všechny existující druhy her.

odpovídající sekvence „filmu“. Hráč zde může nanejvýš přimět postavu vykročit do pravé či levé strany scény a interagovat s určenými předměty ve hře.⁵⁵ Jinými slovy není mu dána žádná tvůrčí svoboda. Pořízení snímku v takové hře by se rovnalo snímku obrazovky při sledování filmu, o autorském díle naplňujícím standard originality nemůže být řeč.

Vývoj videoherní fotografie jako uměleckého žánru je spjatý s rozvojem herní grafiky, není proto divu, že zdaleka největší oblibě se fotomód těší u mnohdy téměř fotorealistických AAA⁵⁶ her,⁵⁷ jako jsou *God of War*, *Horizon Forbidden West* nebo série *Assassin's Creed*.⁵⁸ Co mají tyto hry kromě vysokého rozpočtu a povedené grafiky společného je výbava fotomódy – v uvedených příkladech navíc jedněmi z nejlépe hodnocených.⁵⁹ Ve hře opatřené fotomódem má hráč při pořizování snímků podstatně rozšířené možnosti. Po zastavení scény se může v rámci této scény pohybovat a nastavit svou virtuální kameru.⁶⁰ Jak bylo řečeno již dříve, fotomódy většinou umožňují celou řadu dalších úprav, jako skrytí postavy či volbu její polohy a výrazu tváře, denní doby, počasí a dalšího.⁶¹ Často se navíc jedná o hry s otevřenými světy, tzv. open world hry, kde se hráč může se svou herní po-

⁵⁵ Popis příběhových her vychází především ze zkušeností hráčů s titulem *Little Misfortune* – na platformě YouTube je celá řada videí, ze kterých je gameplay patrný. Hlavním zdrojem bylo video tvůrce Joncadia: *Little Misfortune Review – „Fancy!“ or „Yikes Forever?“* In: YouTube [online]. 17.7.2021 [cit. 19.10.2024]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=yW7ANX8PM4A>

⁵⁶ AAA nebo také triple-A hry jsou produktem „středního či velkého distributora, pro jehož vývoj byl k dispozici bohatý rozpočet“. VÍTEK, J. Ubisoft si chystá dvě AAA hry, AAA už nestačí. In: *Svět Hardware* [online]. 9.9.2020 [cit. 20.10.2024]. Dostupné z: <https://www.svethardware.cz/ubisoft-si-chysta-dve-aaa-hry-aaa-uz-nestaci/53034>

⁵⁷ SHOBEIRI, A. WESTGEEST, H. *Virtual Photography – Artificial Intelligence, In-game, and Extended Reality*. 1. vydání. Bielefeld: Transcript Verlag, 2024. Str. 83

⁵⁸ *What is a AAA game: Inside top-tier game development*. In: Argentic [online]. 4.6.2024 [cit. 20.10.2024]. Dostupné z: <https://www.argentic.io/what-is-a-aaa-game-and-how-it-is-done>

⁵⁹ BONTHUYS, D. *Best Photo Modes: 25 Games That Let You Flex Your Photography Skills*. In: *Gamespot* [online]. 21.4.2022 [cit. 20.10.2024]. Dostupné z: <https://www.gamespot.com/gallery/best-photo-modes-25-games-that-let-you-flex-your-photography-skills/2900-4020/#1>

⁶⁰ SHOBEIRI, A. WESTGEEST, H. *Virtual Photography – Artificial Intelligence, In-game, and Extended Reality*. 1. vydání. Bielefeld: Transcript Verlag, 2024. Str. 96, 97

⁶¹ *Horizon Forbidden West: Photo Mode – how to activate?* In: *gamepressure* [online]. 18.2.2022 [cit. 20.10.2024]. dostupné z: <https://www.gamepressure.com/horizon-forbidden-west/photo-mode/z5f627>

stavou zcela volně pohybovat po herní mapě,⁶² díky čemuž má o poznání širší výběr fotografických motivů – za takové jsou označovány například *Fallout*, *Genshin Impact* nebo už zmíněný *Assassin's Creed*.⁶³ Hráč tak může dát výslednému snímku „osobní dotek“⁶⁴ a vytvořit originální herní fotografii. Vůbec největší míru volnosti má hráč ve hrách označovaných jako sandbox, kde se nejen může ve virtuálním prostředí volně pohybovat a v libovolném pořadí s herním světem interagovat, aniž by při tom byl vázán pevně stanoveným cílem či příběhem, ale sám se podílí na podobě herního prostředí vytvářením „digitálních artefaktů“ přímo ve hře.⁶⁵ Jako sandbox hra je typicky označován *Minecraft*,⁶⁶ který je často skloňován ve spojitosti s obdivuhodnými výtvy, které za sebou hráči ve hře zanechávají,⁶⁷ nebo třeba *The Sims*, které hráči umožňuje vytvářet postavy, budovat svět a vyprávět vlastní příběh.⁶⁸ Takové hry vzniku herní fotografie dosahující standardu originality přejí.

Zajímavým případem je svého času popularitou dominující herní žánr tzv. „skákaček“ nebo také „plošinovek“.⁶⁹ Jedná se o hry – tradičně využí-

⁶² Definice pojmu „open-world“ podle *Collins English Dictionary*: „a type of video game in which players can move freely through a virtual environment without fixed objectives“. Dostupné z: <https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/open-world>

⁶³ LOVERIDGE, S. *Best open world games to play right now and completely forget real life exists*. In: *gamesradar+* [online]. 2.10.2024 [cit. 20.10.2024]. Dostupné z: <https://www.gamesradar.com/best-open-world-games/>

⁶⁴ Rozhodnutí SDEU, sp. zn. C-145/10 (Painer), body 91, 92

⁶⁵ ROUSE, M. Sandbox Game. In: *Techopedia* [online]. 25.7.2024 [cit. 20.10.2024]. Dostupné z: <https://www.techopedia.com/definition/3952/sandbox-gaming>

⁶⁶ Tamtéž

⁶⁷ Příkladem za všechny může být vytvoření virtuální knihovny, která vznikla v rámci projektu bojujícím proti popírání svobody médií a zpřístupňuje informace hráčům v zemích, kde je jinak přístup ke svobodným zdrojům a necenzurovaným informacím omezen. NATIVIDAD, A. *Reporters Without Borders Built an Enormous Library in Minecraft for Suppressed Journalism*. In: *Muse by Clios* [online]. 10.3.2020 [cit. 20.10.2024]. Dostupné z: <https://musebyclios.com/gaming/reporters-without-borders-built-enormous-library-minecraft-suppressed-journalism/>

⁶⁸ RAAB, J. FITZPATRICK, A. PULLEN J. P. GROSSMAN, L. PECKHAM, M. VELLA, M. *The 50 Best Video Games of All Time*. In: *Time* [online]. 23.8.2016 [cit. 20.10.2024]. Dostupné z: <https://time.com/4458554/best-video-games-all-time/>

⁶⁹ BAUM, P. *Průvodce herními žánry – plošinovky a arkády*. In: *Doupě.cz* [online]. 12.4.2011 [20.10.2024]. Dostupné z: <https://doupe.zive.cz/pruvodce-hernimi-zanry--plosinovky-a-arkady>

vající dvojrozměrnou grafiku –, jejichž smyslem je hráčem ovládanou postavu navigovat herním prostředím, přeskakovat či šplhat mezi virtuálními platformami a vyhýbat se překážkám. Asi nejznámějšími tituly tohoto typu jsou hry ze série *Super Mario Bros.* nebo *Sonic the Hedgehog*.⁷⁰ Pokud hráč v klasické plošinovce přeskakuje se svou postavičkou z jedné plošiny na druhou tak, jak mu velí pravidla hry a jak mu herní mechanika dovoluje, podoba případně pořízeného snímku by byla předem dána bez prostoru pro autorské kreativní přičinění a o vzniku autorského díla by tak nemohla být řeč.⁷¹ Co když ale hráč dostane svou postavu do části herní plochy, přístup na kterouž herní vývojáři nezamýšleli? Některé plošinovky vedle základní skákací mechaniky umožňují přesouvání předmětů po herní ploše – například hra *Ultimate Chicken Horse* je na tomto prvku částečně založena.⁷² Může interakce hráčem ovládané postavy s předměty ve hře představovat dostatečný kreativní vklad a dát výslednému snímku „osobní dotek“? Nehledě na to, že mezi plošinovky lze zařadit i hry v prostorovém provedení, jako je například *Celaria*,⁷³ kde se hráč se svou postavou pohybuje mezi plošinami relativně volně a může se na herní svět pomyslným objektivem dívat pod libovolným úhlem,⁷⁴ podobně jako například ve výše zmíněných hrách s otevřeným světem.

Široké spektrum plošinovek dobře ilustruje, že není dost dobře možné podle druhu hry, v níž je herní fotografie pořízena, kategoricky určit, jestli taková fotografie může nebo nemůže podléhat autorskoprávní ochraně. Úvahy doprovázející toto dělení nicméně poskytují určitý návod, jak postupovat při hodnocení autorskoprávní povahy herních fotografií. V nepo-

⁷⁰ 10 Types of Platforms in Video Games. In: iD Tech [online]. 22.10.2012 [cit. 20.10.2024]. Dostupné z: <https://www.idtech.com/blog/10-types-of-platforms-in-platform-video-games>

⁷¹ MARGONI, T. *The Harmonisation of EU Copyright Law: The Originality Standard*. Rochester, NY, 2016. str. 13, 14

⁷² Underdogs Gaming. *Underdogs Play Ultimate Chicken Horse!* In: YouTube [online]. 28.8.2023 [cit. 21.10.2024]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=LqzMw-ZH9nNg>

⁷³ *Summer Sale Guide – Category: Precision Platformer Games*. In: *weloveeverygame* [online]. ND [cit. 21.10.2024]. Dostupné z: https://www.weloveeverygame.com/guides/2024_summer_sale_precision_platformer_8.html

⁷⁴ BiiWiX – Rediff Speedrun. *Celaria – Speedrun Any% in 6:46*. In: YouTube [online]. 25.5.2017 [cit. 21.10.2024]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=ZXfStFZhHvs>

slední řadě je nezbytné připomenout, že tvůrčí svoboda může být projevena v kterékoli fázi realizace díla. I snímky pořízené ve hrách skýtajících omezený prostor pro tvůrčí svobodu (jako výše zmíněná *Little Misfortune*) může autor dále upravit, například použitím fotoshopu, a tím dílu vtisknout osobní dotek v postprodukcí.⁷⁵ Herní fotografie je proto nutné posuzovat případ od případu podle skutečné míry originality dosažené autorovými kreativními volbami,⁷⁶ a to v kterékoli fázi tvůrčího procesu.

4. HERNÍ FOTOGRAFIE JAKO ODVOZENÉ DÍLO

V předchozí části jsme aplikací unijního standardu originality⁷⁷ došli závěru, že herní fotografie mohou být autorským dílem a být tak chráněny autorským právem. Zde je ovšem na místě se ještě vrátit k podstatě herní fotografie jako snímku pořízeném ve videoherním prostředí, protože tento fakt má významné právní konsekvence.

Samotná videohra coby „hra, kterou můžeme hrát díky audiovizuálnímu aparátu a která může být založená na příběhu,“⁷⁸ je tvořena grafickými prvky, hudbou, příběhem a dialogy, počítačovým programem a dalšími prvky, na které se vztahuje autorskoprávní ochrana (splňují-li samy požadavek originality).⁷⁹ Panuje debata o tom, jaký je autorskoprávní charakter videoher, jestli jsou chráněny jako multimediální či audiovizuální díla nebo jestli jsou chráněny primárně jako počítačové programy, případně jestli jsou chráněny jednotlivé elementy tvořící hru zvlášť, nebo videohra jako celek.⁸⁰ Právě k poslednímu uvedenému přístupu se přiklonil SDEU ve věci

⁷⁵ Rozhodnutí SDEU, sp. zn. C-145/10 (Painer), body 91, 92

⁷⁶ MARGONI, T. *The digitalisation of cultural heritage: originality, derivative works and (non) original photographs*. Amsterdam. Institute for Information Law, University of Amsterdam, 2014. Str. 44

⁷⁷ MARGONI, T. *The Harmonisation of EU Copyright Law: The Originality Standard*. Rochester. NY. 2016. Str. 13, 14

⁷⁸ ESPOSITO, N., *Short and Simple Definition of What a Videogame Is*, University of Technology of Compiègne, 2003.

⁷⁹ OGUGUO, P. C. *Innovation and Intellectual Property Use in the Global Video Game Industry*, WIPO Economic Research Working Paper. No. 85/2024. 2024. str. 16

⁸⁰ RAMOS, A., LÓPEZ, L., RODRÍGUEZ, A., MENG, T., ABRAMS, S. *The Legal Status of Video Games. Comparative Analysis in National Approaches*. WIPO. 2013. str. 10, 11

Nintendo, kdy videohru označil za „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“.⁸¹ Dále SDEU uvedl, že „[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 [...]“.⁸²

Celkem jednoznačně tedy můžeme uzavřít, že videoherní prostředí, v němž je snímek pořizován, a stejně tak veškeré objekty, které jsou na herní fotografii zachycovány, jsou chráněny autorskými právy svědčícími subjektu⁸³ odlišnému od hráče. Proto, jestliže splní herní fotografie podmínky autorskoprávní ochrany, musíme na ni nahlížet jako na dílo odvozené.⁸⁴

Jako díla odvozená (sekundární) označujeme taková, která vznikla na základě díla již existujícího (primárního).⁸⁵ Vznik díla na základě díla jiného předpokládá Bernská úmluva, která v čl. 2 odst. 2 stanoví, že:

„Jako původní⁸⁶ díla jsou chráněny bez újmy původcovského práva k původnímu dílu překlady, úpravy, hudební úpravy a jiné změněné reprodukce díla literárního nebo uměleckého, jakož i sbírky různých děl.“⁸⁷

⁸¹ Rozhodnutí SDEU C-355/12 ze dne 23. ledna 2014, dále v textu jen jako „Nintendo“, bod 23

⁸² Tamtéž.

⁸³ *To, komu svědčí autorská práva k videohře či jejím prvkům, se případ od případu liší a záleží na úpravě práv mezi všemi zúčastněnými subjekty. Jedná se o komplexní otázku, která není předmětem tohoto textu. Pro zjednodušení budou tyto subjekty dále v textu označovány jako „herní studia“.* Pozn. autorky.

⁸⁴ *Video Game Photography Copyright.* In: *Epic Fidelity* [online]. 10.1.2022 [cit. 22.10.2024]. Dostupné z: <https://epicfidelity.com/video-game-photography-copyright/>

⁸⁵ MARGONI, T. *The digitalisation of cultural heritage: originality, derivative works and (non) original photographs.* Amsterdam. Institute for Information Law, University of Amsterdam, 2014. Str. 18

⁸⁶ *Česká jazyková verze Bernské úmluvy pracuje s pojmy „původní“ tam, kde anglická jazyková verze užívá pojem „original“ („originální“).* Pozn. autorky.

⁸⁷ Čl. 2 odst. 2 úmluvy č. 286/1936 Sb. bernská úmluva o ochraně děl literárních a uměleckých

Vzhledem k tomu, že odvozené dílo vzniká zpracováním již existujícího autorského díla, může už samotný vznik odvozeného díla představovat porušení autorských práv autora díla primárního.⁸⁸ Autorovi díla primárního svědčí mj. právo udělit souhlas se zpracováním vlastního díla. Nejedná-li se o některou z existujících výjimek umožňujících volné užití (np. citace, užití díla pro účely vyučování atd),⁸⁹ musí autor díla sekundárního tento souhlas získat.⁹⁰ Kdyby herní fotografie jako odvozené dílo naplňující veškeré pojmové znaky autorského díla vznikla bez tohoto souhlasu a mimo jakoukoli možnou výjimku, pak ponese autor herní fotografie odpovědnost z porušení autorských práv k dílu primárnímu, to nicméně nebrání vzniku odvozeného autorského díla jako takového.⁹¹

Hráč-fotograf, který nechce pořízením (originální) herní fotografie – tj. vytvořením odvozeného díla – neoprávněně zasahovat do autorských práv herního studia, musí od tohoto studia získat souhlas. Ideálním řešením je udělení licence k vytváření odvozených děl v rámci obchodních či uživatelských podmínek.⁹²

5. EULA A HERNÍ FOTOGRAFIE

Jak bylo řečeno v úvodu, herní fotografie je typem UGC. Ať už se jedná o videa, fanarty nebo mody, uživateli vytvářený obsah není nic nového, nicméně ve vztahu k autorskému právu se tyto tvůrčí aktivity herních nadšenců pohybují přinejmenším v šedé zóně. Snahy herních studií proti vytváření obsahu na základě jejich tvorby zasáhnout se mnohdy setkávají s odporem herní komunity, i proto některá herní studia vytváření tohoto obsahu jednoduše tolerují nebo dokonce podporují. A protože právní úprava, která by nabízela jednoznačné řešení této situace, chybí, herní stu-

⁸⁸ MARGONI, T. *The digitalisation of cultural heritage: originality, derivative works and (non) original photographs*. Amsterdam. Institute for Information Law, University of Amsterdam. 2014. Str. 18

⁸⁹ Čl. 10 a čl. 10^{bis} Bernské úmluvy

⁹⁰ Tamtéž, str. 18, 19

⁹¹ Tamtéž, st. 18, 19

⁹² PICHTA, T. Jr. *The Virtual Photography Paradox: How Courts Could Analyze Copyright of Virtual Photography of User Generated Content Using Software, Real World, or Toy Copyright Analyses*. 12 SMU SCI. & TECH. L. REV. 275. 2009. Str. 276, 301, 302, 307

dia zohledňují tvorbu UGC v licenčních ujednáních s koncovým uživatelem (tzv. EULA).⁹³

EULA ujednání jsou stěžejním smluvním dokumentem uzavíraným (nejen) mezi herními studií a koncovými uživateli, přičemž zásady tvorby UGC mohou být jejich součástí, nebo k nim může být souhlas vyjádřen souběžně. Prostřednictvím těchto ujednání uděluje herní studio uživatelům (tj. hráčům) právo užívat herní obsah a zároveň stanovuje podmínky tohoto užití.⁹⁴

V rámci EULA si může herní studio stanovit podmínky nejen k UGC obecně, ale k jeho jednotlivým druhům, včetně herní fotografie. Herní studio může takto udělit souhlas s vytvářením UGC, tento souhlas podmínit, nebo činnost zcela zakázat. Podle analýzy Dr. Amy Thomas z roku 2023, kde srovnávala dokumenty EULA a zásady tvorby UGC 30 různých herních studií, byly herní fotografie zohledněny ve všech zkoumaných dokumentech, přičemž téměř polovina (14 subjektů) jejich pořizování ve svých hrách zcela zakazovala, v patnácti případech naopak dovolovala a v jednom případě byl uživatelům udělen podmíněný souhlas.⁹⁵ To dokládá zajímavou skutečnost, kterou je potřeba brát ve vztahu k herními fotografiím v úvahu, tedy že přístup herních studií k herním fotografiím je nejednotný.⁹⁶ Tato forma UGC je tvůrci her přijímána hůře než herní streamy, které se v posledních letech těší stabilně rostoucí popularitě.⁹⁷ Důvodem rozdílného přístupu herních studií k herním videím a streamům oproti herním fotografiím – které se mohou svou podstatou jevit velmi podobné, vzhledem k tomu, že v obou případech se jedná o zachycení herního ob-

⁹³ THOMAS, A. *Merit and monetisation: A study of video game user-generated content policies*. *Internet policy Review*. University of Glasgow, 2023. Str. 2, 4, 9

⁹⁴ Tamtéž, str. 9

⁹⁵ Tamtéž, str. 11

⁹⁶ Tamtéž, str. 11, 14

⁹⁷ *O rostoucí popularitě videoherního streamingu svědčí dostupné statistiky. Například podle aktuálního přehledu her odehraných a streamovaných přes platformu Twitch týdně se v roce 2018 pohybovalo toto číslo kolem 11 až 12 tisíc, zatímco v roce 2024 se více než zdvojnásobilo, kdy týdenní úhrny herních streamů se pohybují kolem 26 a 27 tisíc; Twitch Games Statistics. In: TwitchTracker [online]. ND [cit. 24.10.2024]. Dostupné z: <https://twitchtracker.com/statistics/games>*

sahu – je rozdílná potenciální hodnota pro marketing a merchandising. Statická herní fotografie může být snadno použita odděleně od samotné videohry a například natištěna na trička nebo jiné předměty – pokud by něco takového prováděli uživatelé, představovala by jejich aktivita potenciální přímou konkurenci herním studiím s jejich vlastním merchem.⁹⁸

Byť je takové odůvodnění pochopitelné, úplný zákaz herních fotografií se jeví poněkud přísně. Samotná studia tvrdí, že podporují kreativitu svých uživatelů při tvorbě UGC,⁹⁹ prospěch z jejich tvorby a následného sdílení mají navíc nejen samotní hráči a herní komunita, ale potenciálně i herní studia. Povoloování vytváření UGC obecně přispívá k vytváření komunit kolem her, obohacuje herní zážitek a potenciálně prodlužuje životnost hry, pro herní studia navíc představuje jejich sdílení nákladově efektivní marketing.¹⁰⁰ Tento potenciál mj. i herních fotografií některá studia vidí a jdou svým uživatelům proto naproti – na oficiálních účtech na sociálních sítích pořádají soutěže a povedené snímky sdílí a například *Ubisoft* vytvořil online galerii, kde jsou k vidění snímky ze hry *Assassin's Creed: Origins* a *Assassin's Creed: Odyssey* přímo od hráčů.¹⁰¹ Pokud herní studia umožní pořizování herních fotografií ve svých hrách, mohou skrze dokumenty EULA a podmínky tvorby UGC stanovit podmínky užití těchto fotografií a přímo tak ovlivnit, jak s nimi bude dále nakládáno.¹⁰² Můžou tak i zabránit například užívání herních fotografií pro prodej neoficiálního merche – koneckonců

⁹⁸ THOMAS, A. *Merit and monetisation: A study of video game user-generated content policies. Internet policy Review*. University of Glasgow, 2023. Str. 11, 14

⁹⁹ Tamtéž, str. 2

¹⁰⁰ CARSON, O. *Understanding User-Generated Content in Gaming*. In: PubNub [online]. 12.3.2024 [cit. 24.10.2024]. Dostupné z: <https://www.pubnub.com/blog/understanding-user-generated-content-in-gaming/>

¹⁰¹ TRHOŇ, O. *Zmáčknot virtuální spoušť: Herní fotografie jako odraz celé kultury*. CVAK. CVAK. CVAK. In: ČT ART [online]. 9.10.2020 [cit. 24.10.2024]. Dostupné z: <https://art.ceskatelevize.cz/360/zmacknout-virtualni-spoust-herni-fotografie-jako-odraz-cele-kultury-cvak-cvak-cvak-T9ttJ>

¹⁰² PICHTA, T. Jr. *The Virtual Photography Paradox: How Courts Could Analyze Copyright of Virtual Photography of User Generated Content Using Software, Real World, or Toy Copyright Analyses*. 12 SMU SCI. & TECH. L. REV. 275. 2009. Str. 276

komercializaci a využívání UGC v přímé konkurenci s vlastními aktivitami herní studia všeobecně zakazují tak jako tak.¹⁰³

6. ZÁVĚR

Předmětem tohoto článku bylo zamyšlení nad možnou autorskoprávní ochranou snímků pořízených ve videohrách hráči – tzv. herních fotografií –, tedy jestli tyto mohou být autorskými díly. V první řadě byla definována herní fotografie a představen fenomén pořizování snímků ve videohrách jako stále populárnější hobby herních nadšenců, vyskytující se především mezi hráči videoher s pokročilou grafikou, obzvláště těch opatřených fotomódy. Stručně byla představena i funkce fotomódu a její možnosti.

V druhé části bylo definováno autorské dílo, nejprve vzhledem k české úpravě v autorském zákoně, zvláštní důraz byl ale kladen na požadavek originality vzešlý z unijního práva. V souvislosti s originalitou byla připomenuta zlomová rozhodnutí SDEU, z nichž byly dovozeny tři podmínky originality, tedy že [1] dílo je originální, je-li autorovým vlastním duševním výtvorem, o nějž se může jednat jedině tehdy, [2] mohl-li činit svobodné kreativní volby, přičemž [3] podoba jeho projevu nesmí být predeterminována technickými či funkčními pravidly.

Vzhledem k zaměření článku byla zvláštní pozornost věnována rozhodnutí SDEU ve věci Painer, které bylo přelomovým v otázce autorskoprávní ochrany fotografií a standardu originality u tohoto média. SDEU dovedl, že na každou fotografii je třeba nahlížet jako na autorské dílo, pokud odráží osobnost autora, tedy „pokud mohl autor při realizaci díla vyjádřit své tvůrčí schopnosti prostřednictvím rozhodnutí učiněných na základě své tvůrčí svobody.“ SDEU zde uvedl příklady, jakými rozhodnutími svou tvůrčí svobodu autor projeví, a to volbou kompozice, postoje fotografované osoby či osvětlení a dále volbou rámování, úhlu snímku a atmosféry. Těmito a dalšími rozhodnutími autor dle SDEU dílu vtiskne svůj „osobní dotek“. V zásadě tak SDEU potvrdil, že i fotografie s menším autorským invenčním vkladem, jako jsou třeba portrétní fotografie, jsou au-

¹⁰³ THOMAS, A. *Merit and monetisation: A study of video game user-generated content policies. Internet policy Review*. University of Glasgow, 2023. Str. 12

torskými díly, tím pádem i předmětem autorskoprávní ochrany. Právě měřítko tvůrčí svobody bylo využito v další části článku k zodpovězení jeho stěžejní otázky.

Hlavní otázkou článku bylo, zda může být herní fotografie autorským dílem. Především bylo nutné se zamýšlet nad tím, zda hráč pořizující snímek ve videohře má možnost vyjádřit svou tvůrčí svobodu. S výše zmíněnými volbami, které podle SDEU činí portrétní fotograf, byly srovnány možnosti tzv. fotomódů, kterými jsou některé hry vybaveny. Dále byly popsány některé druhy videoher a tyto zhodnoceny vzhledem k tomu, kolik prostoru v nich hráči mají pro činění tvůrčích voleb. Podle tohoto měřítko byly některé hry zhodnoceny jako nevhodné pro vznik herní fotografie jako autorského díla – především hry označené za filmy s interaktivními prvky, jako například *Little Misfortune*. Naopak jiné hry, především tzv. open world nebo sandbox hry, poskytují hráči dostatek prostoru pro to, aby mohl činit tvůrčí volby, a proto lze o vzniku herní fotografie naplňující pojmové znaky autorského díla přinejmenším uvažovat. Pozornost byla věnována také hrám označovaným jako plošinovky nebo skákačky, které dobře ilustrují skutečnost, že nelze dost dobře videohry kategoricky roztrždit na ty, v nichž pořízené snímky jsou či naopak nejsou autorskými díly – vždy záleží na tom, zda hráč jakožto autor tvůrčí volby skutečně činil. Ve třetí části byl nicméně učiněn závěr, že herní fotografie může být autorským dílem a být tak chráněna autorskými právy.

Čtvrtá část textu se zaměřila na charakteristiky odvozeného díla; je-li totiž herní fotografie autorským dílem, pak vždy půjde o dílo odvozené (sekundární), kde dílem primárním je videohra, v níž byla herní fotografie pořízena. Bez ohledu na to, jaký je přesně autorskoprávní charakter videohry, není sporu o tom, že je její obsah chráněn autorskými právy. K užití videohry a vytvoření odvozeného autorského díla musí být proto dán souhlas – chybějící souhlas sice nebrání vzniku odvozeného díla, nicméně by tak došlo k porušení autorských práv herního studia. Tento fakt nesmí být opomíjen. Bez ohledu na to, jakým způsobem herní studia upravují pořizování herních fotografií (a vytváření UGC obecně) ve svých hrách, ne-

zabrání tak vzniku odvozených autorských děl. Aby však hráč věnující se herní fotografii neriskoval postih za takové porušení, musí získat souhlas.

V páté části bylo jako ideální řešení představeny smlouvy s koncovými uživateli (EULA) nebo zásady tvorby UGC. Podle dostupných studií herní studia v těchto dokumentech tvorbu UGC včetně herních fotografií zohledňují, zdaleka ne všechna studia ovšem pořizování herních fotografií povolují. Součástí čtvrté části jsou proto argumenty, proč by pro herní studia mohlo být výhodné tento přístup změnit, herní fotografie nezakazovat a namísto toho upravit, jakým způsobem může být s herními fotografiemi nakládáno. Jak bylo již řečeno, porušení smluvních podmínek nebrání vzniku autorského díla.

Vzhledem ke vzrůstající popularitě uměleckého žánru herní fotografie je vhodné, aby tomuto tématu byla dále věnována pozornost jak herními studií, tak i právní komunitou. Dokud není autorskoprávní charakter herních fotografií postaven na jisto, pohybují se herní fotografové na hraně mezi tím, co herní studia tolerují, a co naopak považují za nepřípustný zásah. Pokud by se ale svolení s vytvářením tohoto typu odvozených děl a řádná úprava podmínek nakládání s nimi staly standardem v herním průmyslu, herní studia by tak profitovala v oblasti marketingu, zároveň by ale přispěla k posilování herních komunit i rozvoji moderního uměleckého žánru, kterým herní fotografie bezesporu je.

7. SEZNAM ZDROJŮ

[1] Autorský zákon, zák. č. 121/2000 Sb.

[2] BAUM, P. *Průvodce herními žánry – plošinovky a arkády*. In: *Doupe.cz* [online], 12.4.2011. Dostupné z: <https://doupe.zive.cz/pruvodce-hernimi-zanry--plosinovky-a-arkady>

[3] Bernská úmluva o ochraně děl literárních a uměleckých č. 286/1936 Sb.

[4] BiiWiX – Rediff Speedrun. *Celaria – Speedrun Any% in 6:46*. In: *YouTube* [online], 25.5.2017. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=ZXfStFZhHvs>

[5] BONTHUYS, D. *Best Photo Modes: 25 Games That Let You Flex Your Photography Skills*. In: *Gamespot* [online], 21.4.2022. Dostupné z:

<https://www.gamespot.com/gallery/best-photo-modes-25-games-that-let-you-flex-your-photography-skills/2900-4020/#1>

- [6] CARSON, O. *Understanding User-Generated Content in Gaming*. In: *PubNub* [online], 12.3.2024. Dostupné z: <https://www.pubnub.com/blog/understanding-user-generated-content-in-gaming/>
- [7] CLEMENT, J. *Number of video gamers worldwide 2019-2029*. In: *Statista* [online], 21.10.2024. Dostupné z: <https://www.statista.com/statistics/748044/number-video-gamers-world/>
- [8] DASSA, N. *Dans l'imagerie de la photographie in-game*. In: *blind magazine* [online], 5.1.2022. Dostupné z: <https://www.blind-magazine.com/fr/stories/dans-limagerie-de-la-photographie-in-game/>
- [9] Důvodová zpráva k Autorskému zákonu
- [10] ESPOSITO, N., *Short and Simple Definition of What a Videogame Is*, University of Technology of Compiègne, 2003.
- [11] *Flickr*. In: *Wikipedia* [online]. 2.10.2024. [cit. 6.10.2024]. Dostupné z: <https://en.wikipedia.org/wiki/Flickr>
- [12] GenieLabs. *User-Generated Content (UGC): The Future of Gaming*. In: *Medium* [online], 20.5.2023. Dostupné z: <https://medium.com/@GenieLabs./user-generated-content-ugc-the-future-of-gaming-1dfc4c41d526>
- [13] *Global video game industry on a healthy growth trajectory to \$250 billion*. In: *Consultancy-me.com* [online], 5.10.2024. Dostupné z: <https://www.consultancy-me.com/news/9177/global-video-game-industry-on-a-healthy-growth-trajectory>
- [14] HOLCOVÁ, I. a kol. *Autorský zákon a předpisy související (včetně mezinárodních smluv a evropských předpisů). Komentář*. Wolters Kluwer. In: *Aspi* [online], 17. 4. 2019. Dostupné z: <https://www.aspi.cz/products/lawText/13/45969/1/2/komentar-wkcr-c-121-2000-sb-autorsky-zakon-komentar>
- [15] *Horizon Forbidden West: Photo Mode – how to activate?* In: *gamepressure* [online], 18.2.2022. Dostupné z: <https://www.gamepressure.com/horizon-forbidden-west/photo-mode/z5f627>
- [16] HUGENHOLTZ, P. B.; QUINTAIS, João Pedro. *Copyright and Artificial Creation: Does EU Copyright Law Protect AI-Assisted Output?* *IIC – International Review of Intellectual Property and Competition Law*, 2021, roč. 52, č. 9
- [17] JANKOVIC, M. *How the Two Child Abuse Cases Helped to Shape the Test of Originality of Photographic Works*. *Masaryk University Journal of Law and*

Technology. Brno, 2023.

[18] *Joncadia: Little Misfortune Review – „Fancy!“ or „Yikes Forever“?* In: YouTube [online], 17.7.2021. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=yW7ANX8PM4A>

[19] KOUKAL, P. *Autorské právo, public domain a lidská práva*. Brno: Masarykova univerzita, 2019

[20] LOVERIDGE, S. *Best open world games to play right now and completely forget real life exists*. In: *gamesradar+* [online], 2.10.2024. Dostupné z: <https://www.gamesradar.com/best-open-world-games/>

[21] MARGONI, T. *The digitalisation of cultural heritage: originality, derivative works and (non) original photographs*. Amsterdam. Institute for Information Law, University of Amsterdam. 2014.

[22] MARGONI, T. *The Harmonisation of EU Copyright Law: The Originality Standard*. Rochester. NY. 2016

[23] MEIKLEHAM, D. *The 25 best video game stories ever*. In: *gamesradar* [online], 20.3.2024. Dostupné z: <https://www.gamesradar.com/the-best-videogame-stories-ever/>

[24] NATIVIDAD, A. *Reporters Without Borders Built an Enormous Library in Minecraft for Suppressed Journalism*. In: *Muse by Clios* [online], 10.3.2020. Dostupné z: <https://musebyclios.com/gaming/reporters-without-borders-built-enormous-library-minecraft-suppressed-journalism/>

[25] O'BRIEN, L. *Ubisoft Announces Winners of its In Game Photography Contest*. In: Ubisoft [online], 17. 11. 2023. Dostupné z: <https://news.ubisoft.com/en-us/article/44aUdYWEHezNO97i8btJcN/ubisoft-announces-winners-of-its-ingame-photography-contest>

[26] OGUGUO, P. C. *Innovation and Intellectual Property Use in the Global Video Game Industry*, WIPO Economic Research Working Paper. No. 85/2024. 2024.

[27] PARKS, A. *The Complete History of Tennis for Two*. In: *History-Computer* [online], 28.7.2023. Dostupné z: <https://history-computer.com/tennis-for-two-complete-history/>

[28] Photo Mode review. *Photo Mode Review: Assassin's Creed Valhalla*. In: YouTube [online], 12.4.2022. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=DqyChy3mLCs>

[29] PICHTA, T. Jr. *The Virtual Photography Paradox: How Courts Could Analyze Copyright of Virtual Photography of User Generated Content Using Software, Real World,*

- or Toy Copyright Analyses. 12 SMU SCI. & TECH. L. REV. 275. 2009.
- [30] RAAB, J. FITZPATRICK, A. PULLEN J. P. GROSSMAN, L. PECKHAM, M. VELLA, M. The 50 Best Video Games of All Time. In: Time [online]. 23.8.2016. Dostupné z: <https://time.com/4458554/best-video-games-all-time/>
- [31] RAJPUROHIT, P. 8-Bit to UHD: Evolution of Video Game Graphics. In: 300MIND [online], 29.1.2024. Dostupné z: <https://300mind.studio/blog/the-evolution-of-video-game-graphics/>
- [32] RAMOS, A., LÓPEZ, L., RODRÍGUEZ, A., MENG, T., ABRAMS, S. The Legal Status of Video Games. Comparative Analysis in National Approaches. WIPO. 2013.
- [33] ROSATI, E. When is a derivative work original and thus protectable by copyright? Classicist's critical edition makes its way to Luxembourg in fresh Romanian CJEU referral. In: The IPKat [online], 17.1.2024. Dostupné z: <https://ipkitten.blogspot.com/2024/01/when-is-derivative-work-original-and.html>
- [34] ROUSE, M. Sandbox Game. In: Techopedia [online], 25.7.2024. Dostupné z: <https://www.techopedia.com/definition/3952/sandbox-gaming>
- [35] Rozhodnutí Nejvyššího soudu ČR, sp. zn. 30 Cdo 739/2007
- [36] Rozhodnutí SDEU C-145/10 z roku 2011, v textu jako „Painer“
- [37] Rozhodnutí SDEU C-355/12 ze dne 23. ledna 2014, dále v textu jen jako „Nintendo“
- [38] Rozhodnutí SDEU C-393/09 z roku 2010, v textu jako „BSA v. Ministerstvo kultury“
- [39] Rozhodnutí SDEU C-403/08 a C-429/08 z roku 2011, v textu jako „FAPL“
- [40] Rozhodnutí SDEU C-5/08 z roku 2009, v textu jako „Infopaq“
- [41] Rozhodnutí SDEU C-604/10 z roku 2012, v textu jako „Dataco“
- [42] Rozhodnutí SDEU C-833/18 z roku 2020, v textu jako „Brompton“
- [43] SHOBEIRI, A. WESTGEEST, H. *Virtual Photography – Artificial Intelligence, In-game, and Extended Reality*. 1. vydání. Bielefeld: Transcript Verlag, 2024
- [44] SIGL, R. The Art of in-game Photography. In Video Game Tourism [online], 25.7.2012. Dostupné z: <https://videogametourism.at/content/art-game-photography>
- [45] Směrnice Rady 93/98/EHS ze dne 19. 10. 1993
- [46] STEPHANE. La photographie in-game : quand le jeu vidéo dépasse le monde du divertissement. In: Comment Photographier [online], 16.1.2023. Dostupné z: <https://www.comment-photographier.com/la-photographie-in-game-quand-le-jeu-video-depasse-le-monde-du-divertissement/>

- [46] SULKOVÁ, K. *God of War Ragnarök obdržel fotomód*. In: *Vortex* [online], 6.12.2022. Dostupné z: <https://www.vortex.cz/god-of-war-ragnarok-obdrzel-fotomod/>
- [47] *Summer Sale Guide – Category: Precision Platformer Games*. In: *weloveeverygame* [online], ND. Dostupné z: https://www.weloveeverygame.com/guides/2024_summer_sale_precision_platformer_8.html
- [48] THOMAS, A. *Merit and monetisation: A study of video game user-generated content policies*. *Internet policy Review*. University of Glasgow, 2023.
- [49] TRHOŇ, O. *Zmáčknot virtuální spoušť: Herní fotografie jako odraz celé kultury*. CVAK. CVAK. CVAK. In: *ČT ART* [online], 9.10.2020. dostupné z: <https://art.ceskatelevize.cz/360/zmacknout-virtualni-spoust-herni-fotografie-jako-odraz-cele-kultury-cvak-cvak-cvak-T9ttJ>
<https://art.ceskatelevize.cz/360/zmacknout-virtualni-spoust-herni-fotografie-jako-odraz-cele-kultury-cvak-cvak-cvak-T9ttJ>
- [50] 10 Types of Platforms in Video Games. In: *iD Tech* [online], 22.10.2012. Dostupné z: <https://www.idtech.com/blog/10-types-of-platforms-in-platform-video-games>
- [51] Underdogs Gaming. *Underdogs Play Ultimate Chicken Horse!* In: *YouTube* [online], 28.8.2023. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=LqzMwZH9nNg>
- [52] VALOUŠEK, M. *Fotografie a právo. Autorské právo a ochrana osobnosti ve vztahu k fotografii*. 2. aktualizované vydání. Praha: Leges, 2022
- [53] *Video Game Photography Copyright*. In: *Epic Fidelity* [online], 10.1.2022. Dostupné z: <https://epicfidelity.com/video-game-photography-copyright/>
- [54] VÍTEK, J. *Ubisoft si chystá dvě AAAA hry, AAA už nestačí*. In: *Svět Hardware* [online], 9.9.2020. Dostupné z: <https://www.svethardware.cz/ubisoft-si-chysta-dve-aaaa-hry-aaa-uz-nestaci/53034>
- [55] *What is a AAA game: Inside top-tier game development*. In: *Argentics* [online], 4.6.2024. Dostupné z: <https://www.argentics.io/what-is-a-aaa-game-and-how-it-is-done>