



KDO JE TADY V PRÁVU

HERNÍ DUŠEVNÍ VLASTNICTVÍ ANEB NA CO JSTE SE BÁLI ZEPTAT

Pokud je hra tvým dítkem, potom je duševní vlastnictví jeho duší.“ Na tento výrok jsem narazil při brouzdání na webu Gamasutra a hned jsem si ho oblíbil, protože dokonale vystihuje význam duševního vlastnictví pro herní vývojáře. Ten, komu patří, totiž v konečném důsledku rozhoduje o podobě hry, jejím vydání a celkově o jejím osudu.

Úspěšná tvorba každé počítačové hry, těmi nejjobskurnějšími indie projekty počínaje a blockbusterovými AAA hrami s multimilionovými rozpočty konče, vyžaduje kromě uměleckých, programátorských, obchodních, marketingových a jiných dovedností také to, aby vývojáři věnovali pozornost správnému a včasnému podchycení práv k vyvíjené hře. Jinak by se mohlo stát, že se o zisky budou muset neplánovaně dělit s někým dalším. Na

co všechno herní studia i samostatní vývojáři musí v praxi myslet, aby měli práva k duševnímu vlastnictví ve svých hrách pod kontrolou?

HRA Z POHLEDU PRÁVA

V první řadě je důležité uvědomit si, jak legislativa země původu na videohry nahlíží. Obecně platí, že práva k duševnímu vlastnictví se řídí principem teritoriality, podle kterého si každý stát stanovuje vlastní pravidla ochrany. Stejně tak jako neexistuje jednotná globální úprava duševního vlastnictví, neexistuje ani jednotný právní pohled na počítačové hry. Zatímco některé právní řády zjednodušeně považují videohry za pouhé počítačové programy či audiovizuální díla, jiné se je pokoušejí definovat jako svébytný právní fenomén.

V podmínkách České republiky, která zatím specifickou právní definici videoher nezavedla,

dává největší smysl uvažovat o počítačové hře jako o komplexním souborném díle. Kombinuje v sobě různé navzájem propojené a interagující dílčí prvky, jako je grafické ztvárnění herního prostředí a postav, scénář, herní texty a jejich překlady, hudba a zvukové efekty, audiovizuální díla, databáze, grafické uživatelské rozhraní, tzv. look & feel apod. Pojítkem všech těchto prvků je vlastní kód počítačového programu.

Ke stejnému pojetí videoher se v roce 2014 přihlásil i Evropský soudní dvůr ve sporu Nintendo vs. PC Box a 9Net, který se týkal zařízení PC Box. To umožňovalo obcházet technické prostředky ochrany autorských práv (DRM), které Nintendo vkládalo do svých herních konzolí a tím fakticky vytvářelo uzavřený systém pro své konzole a hry. V souvislosti s otázkou, zda by nemělo být na videohry nahlíženo pouze jako na počítačové programy,