

ZÁPADOČESKÁ UNIVERZITA V PLZNI
FAKULTA PRÁVNICKÁ

DIPLOMOVÁ PRÁCE

Autorské právo v prostředí internetu – se zaměřením na způsob fungování
autorského práva v rámci streamovacích služeb

Jiří Kratochvíl

ZÁPADOČESKÁ UNIVERZITA V PLZNI
FAKULTA PRÁVNICKÁ
Katedra občanského práva

Studijní program právo a právní věda
Studijní obor právo

DIPLOMOVÁ PRÁCE

**Autorské právo v prostředí internetu – se zaměřením na způsob
fungování autorského práva v rámci streamovacích služeb**

Jiří Kratochvíl

Vedoucí diplomové práce: JUDr. Petra Žikovská
Katedra občanského práva
Vypracoval: Jiří Kratochvíl

ZÁPADOČESKÁ UNIVERZITA V PLZNI

Fakulta právnická

Akademický rok: 2021/2022

ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení: **Jiří KRATOCHVÍL**
Osobní číslo: **R17M0064P**
Studijní program: **M6805 Právo a právní věda**
Studijní obor: **Právo**
Téma práce: **Autorské právo v prostředí internetu – se zaměřením na způsob fungování autorského práva v rámci streamovacích služeb**
Zadávací katedra: **Katedra občanského práva**

Zásady pro vypracování

1. Úvod
2. Historie autorského práva
3. Současné autorské právo
 - 3.1. Vymezení pojmů
 - 3.2. majetkové a osobnostní práva autora
 - 3.3. Doba trvání autorského práva
 - 3.4. Ochrana autorského práva
 - 3.5. volné dílo
4. audiovizuální dílo
5. videohra
6. autorské právo v prostředí internetu
7. Licenční smlouvy
8. Evropská unie a autorské právo
9. Mezinárodní smlouvy dopadající na autorské právo
10. Závěr

Rozsah diplomové práce:
Rozsah grafických prací:
Forma zpracování diplomové práce: **tištěná**

Seznam doporučené literatury:
viz příloha

Vedoucí diplomové práce: **JUDr. Petra Žiková**
Katedra občanského práva

Datum zadání diplomové práce: **31. března 2021**
Termín odevzdání diplomové práce: **31. března 2022**



JUDr. et PhDr. Stanislav Balík, Ph.D.
děkan



Doc. JUDr. Jan Pauly, CSc.
vedoucí katedry

V Plzni dne 30. června 2021

Prohlašuji, že jsem předkládanou diplomovou práci vypracovala samostatně
a všechny použité zdroje byly řádně uvedeny.

V Plzni dne 31. 3. 2022



Jiří Kratochvíl

Poděkování

Velice děkuji JUDr. Petře Žikovské, jež mi důvěřovala při psaní diplomové práce. Děkuji za neocenitelnou ochotu, rady, trpělivost a moderní přístup ke studiu.

Rád bych také poděkoval své rodině, která mi vytvořila nejlepší možné studijní prostředí, které jsem si kdy mohl přát. Děkuji.

Dále bych chtěl poděkovat Fakultě právnické, která mě vzala pod svá křídla a poskytla mi prvotřídní vzdělání v tak krásné oboru, jako je právo a právní věda.

Děkuji také svým přátelům.

Obsah

Úvod.....	1
1 Autorské právo – Právní úprava	4
1.1 Autorské právo – Listina základních práv a svobod.....	4
1.2 Autorské právo – právní úprava se silou zákona.....	6
2 Předmět ochrany autorského zákona – autorské dílo	7
3 Vznik autorského práva	8
4 Obsah autorského práva.....	9
4.1 Osobnostní práva	10
4.2 Majetková práva – obecně.....	11
4.3 Majetková práva – konkrétně – užití díla v prostředí internetu... ..	12
4.3.1 §13 autorského zákona - rozmnožování díla – obecně	13
4.3.2 Rozmnožování díla v prostředí internetu	13
4.3.3 Sdělení díla veřejnosti	17
4.3.4 Užití díla v prostředí internetu	18
4.4 Pojem Streaming – obecně	18
4.4.1 Streaming – lineární služby („webcasting“)	19
4.4.2 Streaming – nelinerární služby („On demand“).....	19
4.4.3 Streaming – lineárně-nelineární služby („hybridní služby“) ..	19
5 Audiovizuální díla	20
5.1 Audiovizuální díla – obecně	20
5.2 Autor audiovizuálního díla	20
5.3 Audiovizuální díla užitá.....	21
6 Zvukově obrazový záznam a jeho výrobce	22
6.1 Zvukově obrazový záznam	22
6.2 Výrobce zvukově obrazového záznamu	23
7 Počítačový program	23
7.1 Fiktivní díla – obecně	23

práva	7.2	Fiktivní povaha počítačového programu z pohledu autorského	
		24	
	7.3	Autorskoprávní ochrana počítačového programu.....	24
	7.4	Původnost	25
	7.5	Limitace autorskoprávní ochrany počítačového programu	26
	7.6	Počítačový program vs počítačový software	27
	8	Videohra	27
	8.1	Videohra – obecně	27
	8.2	Dílčí prvky videohry – Reece v. Marc Ecko	28
	8.3	Právní povaha videohry jako celku.....	31
	9	Let's play	33
	9.1	Let's play – obecně	33
	9.2	Rozbor podmínek Riot:.....	34
	10	Licence.....	35
	10.1	Licence – úvodní ustanovení	35
	10.2	Omezení licence.....	36
	10.3	Předání materiálů souvisejících s výkonem licence	36
	10.4	Utajení.....	36
	11	čl. 17 „digitální směrnice“	37
	11.1	Poskytovatelé služeb internetové společnosti (PSIS).....	37
	11.2	Odpovědnost PSIS	39
	11.2.1	Historie bezpečného přístavu	39
	11.2.2	Otázka kladená WIPO – předzvěst článku 17.....	41
	11.2.3	Value gap.....	43
	11.3	článek 17 – dopad na princip bezpečného přístavu	43
	11.3.1	Poskytovatelé služeb pro sdílení obsahu online („OCSSP“)	43
	11.3.2	Vynětí OCSSP z bezpečného přístavu	44
	11.3.3	OCSSP a odpovědnost za cizí obsah.....	46

11.3.4 Pravděpodobné principy nového odpovědnostního
mechanismu 46

Závěr	52
Resumé.....	53
Zdroje.....	54

Úvod

Proč velké streamovací platformy neumožňují svým uživatelům vysílat audiovizuální díla (filmy) pro širokou veřejnost? Naprosto běžným fenoménem posledních let se stal Let's play videoher. Let's lze zjednodušeně popsat jako druh videa, kdy osoba sdílí svůj průchod videohrou, přičemž často tak činí před určitým počtem diváků. Proč však může streamer vysílat videohry, ale audiovizuální díla (filmy) nemůže? Snaha zodpovědět výše zmíněné výzkumné otázky, se bude prolínat napříč celou diplomovou prací. Než však přistoupím k samotnému obsahu diplomové práce, je vhodné uvést čtenáře do aktuálnosti tématu, jímž se diplomová práce zabývá.

Píše se rok 2019. V prostředí českého Twitch¹ se začíná objevovat nový trend, kdy uživatelé serveru „poskytovatele služeb internetové společnosti“ (dále jen „streamer“) začínali vysílat audiovizuální díla (filmy) pro širokou veřejnost. Zpočátku se situace zdála jako výhra pro obě strany. Streamerů nemuseli hrát videohry, což jim značně ulehčilo práci. Co se týče diváku, ti byli spokojení, neboť si v režii svého oblíbeného streamera užili komentář seriálů, jež často sledovali jako malé děti. Zřejmě nejvíce populární v té době bylo promítání seriálu H2O: Stačí přidat vodu² či Věřte nevěřte³. Za nějakou dobu však začali určití uživatelé upozorňovat na to, že celý trend porušuje autorská práva, jež náleží autorovi audiovizuálního díla. Někteří streamerů si svou chybu uvědomili a přestali s vysíláním audiovizuálních děl svým divákům. Jiní se snažili situaci kreativně vyřešit, kdy začali zakrývat logo televize, která seriál vysílala. Zhruba v polovině roku 2019 probíhala na platformě Twitch bujná debata, zda je vhodné v trendu pokračovat. Díky vyzrálosti a tlaku významných streamerů, pod morální taktovkou streamera s přezdívkou „Emsikof“⁴, se však veřejné mínění

¹ Twitch [online]. San Francisco: Twitch, 2022 [cit. 2022-03-30].

Dostupné z: www.twitch.tv

² H2O: Just Add Water [seriál]. Režie Jeffrey Walker, Colin Budds. Austrálie, 2006–2010.

³ Beyond Belief: Fact or Fiction [seriál]. Režie Duwayne Dunham, Penelope Buitenhuis,

Tony Randel et al. USA, 1997-2002.

⁴ Emsikof. Twitch [online]. San Francisco: Twitch, 2022 [cit. 2022-03-30]. Dostupné z: <https://www.twitch.tv/emsikof>

přehouplo na stranu dodržování autorských práv. Emsikof totiž natočil video⁵, kde vysvětloval problematiku porušování autorských práv. Toto video se stalo vlajkovou lodí proti boji porušování autorských práv. V moment, kdy na video zareagoval⁶ největší český streamer Agraelus⁷, který souhlasil s názorem Emsikofa, z české scény trend „streamování seriálů“ prakticky vymizel.

Ve světě se výrazně začala řešit⁸ problematika streamování audiovizuálních děl až koncem roku 2021. Přední světový streamer si oblíbil seriál *MasterChef*⁹. Streamer někdy vysílali někdy i celé série seriálu v rámci několika hodinových „maratonů“. Sám jsem upozornil na problematiku porušování autorských práv jednoho ze streamerů¹⁰, avšak hlavním argumentem dotyčného bylo, že seriál *MasterChef* vysílají všichni. Po pár měsících Twitch na situaci zareagoval a smazal záznamy z vysílání streamerů, jež obsahovaly výše zmíněný seriál. Tím trend restreamování audiovizuálních děl (seriálů a filmů) prozatím skončil i ve světovém měřítku¹¹.

Co se týče obsahu samotné práce, nelze si nevšimnout, že prošla určitou změnou obsahu. V prvopočátcích práce, jsem se snažil problematiku popsat obecněji. V konečném důsledku bych tak psal o zavedených právních institucích, o nichž toho bylo již mnoho napsáno. Proto jsem opustil původní navržený koncept obsahu a přistoupil k větší specializaci práce, jež se projeví převážně v čl. 17 a pasážích o videohře. Snažil jsem se čerpat z prvotřídních zdrojů, abych zajistil svěžest a průlomové pohledy v oblasti autorského práva, jež souvisí se „streamováním audiovizuálních děl a videoher“. Je však vhodné

⁵ Emsikof. *YouTube* [online]. California: Youtube, 2022 [cit. 2022-01-05].

Dostupné z:

https://www.youtube.com/watch?v=BIWU91Cwc0&ab_channel=Emsikof

⁶ Agraelus Reakce. *YouTube* [online]. California: Youtube, 2022 [cit. 2022-01-05].

Dostupné z:

https://www.youtube.com/watch?v=yhUML5CJUzM&ab_channel=AgraelusReakce

⁷ Agraelus. *Twitch* [online]. San Francisco: Twitch, 2022 [cit. 2022-01-05].

Dostupné z: <https://www.twitch.tv/agraelus>

⁸ Srov. How long can the *MasterChef* Twitch meta last?. *INVEN Global* [online].

California: INVEN Global, 2022 [cit. 2022-01-05]. Dostupné z:

<https://www.invenglobal.com/articles/15997/how-long-can-the-masterchef-twitch-meta-last>

⁹ *MasterChef* [seriál]. Režie Rich Kim. USA, 2010 – present.

¹⁰ Caedrel. 24. prosince 2021. (ústní sdělení)

¹¹ Srov. Hasan says *Master Chef* meta ‘is over’ after receiving DMCA takedown. *DOT ESPORTS* [online]. Beaconsfield: DOT ESPORTS, 2022 [cit. 2022-01-10]. Dostupné z: <https://dotesports.com/streaming/news/hasan-says-master-chef-meta-is-over-after-receiving-dmca-takedown>

se čtenáři omluvit za odchýlení se od původního návrhu práce. Věřím však, že mu to více než dostatečně vynahradím.

1 Autorské právo – Právní úprava

1.1 Autorské právo – Listina základních práv a svobod

Autorskému právu propůjčuje zákonodárce nejvyšší stupeň důležitosti, neboť jej řadí mezi základní lidská práva, jež jsou upravena v zákoně č. 2/1993 Sb., Listině základních práv a svobod¹² (dále jen „Listina“). Konkrétně tak Listina činní v čl. 34 odst. 1, přičemž zde zavádí zákonnou ochranu práv k výsledkům tvůrčí duševní činnosti. Zákonná ochrana práv k výsledku tvůrčí duševní činnosti má být zaručena, pomocí přijetí právní úpravy se silou zákona, jež má sloužit k podrobnější úpravě tohoto práva.

Judikatura dále dovodila, že čl. 34 odst. 1 Listiny úzce souvisí s čl. 11 odst. 1 Listiny, jež upravuje právo každého vlastnit majetek. Ústavní soud (dále jen „ÚS“) se zabýval koherencí obou článků v nálezu ze dne 13. 1. 2015, sp. zn. II ÚS 2186/14 (dále jen „Nález 1“). Judikát ÚS přiblížím v následující části.

Nález 1 dopadal na spor, jež se týkal nedovoleného obohacení stěžovatele. Stěžovatel se dopouštěl sdělování díla veřejnosti ve své provozovně, aniž by k takovému užití díla měl příslušná oprávnění od autora autorského díla. U stěžovatele byla následně provedena kontrola, jež potvrdila podezření neoprávněného užití díla. Vedlejší účastník řízení proto udělil stěžovateli pokutu, přičemž tak učinil v souladu se svým zákonným oprávněním. Stěžovatel však odmítl tuto pokutu zaplatit.¹³

Případ doputoval až k ÚS, přičemž jádro judikátu lze spatřovat v moment, kdy ÚS označil čl. 11 Listiny jako ustanovení, které dopadá i na pojem „tvůrčí činnost“. Článek 11 Listiny zavádí základní lidské právo vlastnit majetek, kdy součástí tohoto práva, je i právo na ochranu narušení

¹² Zákon č. 2/1993 Sb., Listina základních práv a svobod, vyhlášena předsednictvem České národní rady dne 16. prosince 1992 jako součást ústavního pořádku České republiky. In: ASPI [právní informační systém]. Praha: Wolters Kluwer ČR [vid. 15. 9. 2021]. Dostupné **Aktuální dokument neobsahuje žádné prameny.** z: <https://www.aspi.cz/products/lawText/1/40453/1/2?vtextu=listina%20z%C3%A1kladn%C3%ADch%20pr%C3%A1v%20a%20svobod#lema0>

¹³ Nález Ústavního soudu ze dne 13. 1. 2015, sp. zn. II. ÚS 2186/14, odstavec 9. – 10.

vlastnického práva. Čl. 34 Listiny odst. 1 přitom slouží jako upřesňující ustanovení, které rozvíjí čl. 11 Listiny.¹⁴ ÚS použil v tomto směru právní argumentaci zavedenou komentářem k Listině¹⁵ (viz níže).

Čl. 11 Listiny obsahuje pojem „majetek“. K vysvětlení tohoto pojmu komentář dodává, že do pojmu „majetek“ lze zařadit v podstatě vše, co je ocenitelné penězi.¹⁶

Komentář dále uvádí další články související s „právem k výsledkům tvůrčí duševní činnosti“ uvedené právě v čl. 34 odst. 1 Listiny. Jak bude uvedeno níže, autorské právo se skládá z jakési dvojjedinosti práv, jež náleží konkrétnímu autorovi. „Dvojjediností“ je myšlena situace, kdy je na autorské právo nahlíženo jako na zastřešující pojem, do které spadají dvě podkategorie práv náležících autorovi. První podkategorií jsou práva majetková, která jsou chráněna dle čl. 11 Listiny. Druhou podkategorií jsou osobnostní práva, která jsou však chráněna v souladu s čl. 10 Listiny. Čl. 10 Listiny upravuje ve třech odstavcích jednotlivá lidská práva, která lze souhrnně označit jako právo na ochranu osobnosti a právo na soukromý.¹⁷

Garanci osobní svobody autora přináší také čl. 15 a čl. 17 Listiny. Jejich cílem je, aby právní řád zaručil autorovi možnost vykonávat takové aktivity, které mu vytvoří vhodné prostředí pro autorskoprávní aktivity. Mezi takové ochranné mechanismy, které chrání osobu autora, patří například právo na svobodu myšlení, vědeckého bádání či umělecké tvorby, jež jsou upraveny právě v čl. 15 Listiny. Dále nelze opomenout také čl. 17 Listiny, který zaručuje svobodu projevu. Tyto články tedy dopadají na osobu autora autorského díla, který je pomocí nich chráněn. Oproti tomu čl. 34 Listiny chrání „produkt“, který autor stvořil. Pokud jsou naplněny zákonné požadavky, označuje zákonodárce tento produkt za autorské dílo. Autorské

¹⁴ Tamtéž, odstavec 16.

¹⁵ WAGNEROVÁ, Eliška, Vojtěch ŠIMÍČEK, Tomáš LANGÁŠEK, et al. *Listina základních práv a svobod: komentář*. Praha: Wolters Kluwer Česká republika, 2012, s. 690-706. ISBN 978-80-7357-750-6.

¹⁶ Tamtéž, s. 690.

¹⁷ Tamtéž.

dílo je specifické tím, že do něj autor promítá své jedinečné a nezaměnitelné vlastnosti, díky čemuž může dílo získat vysoké majetkové ohodnocení.¹⁸

1.2 Autorské právo – právní úprava se silou zákona

Listina tedy v čl. 34 odst. 1 Listiny uvádí, že zákon vytváří ochranu jednotlivým právům, jež se týkají výsledků tvůrčí činnosti autora. Zákonodárce tak činí primárně pomocí autorského zákona¹⁹ a občanského zákoníku²⁰. Jedná se o vztah subsidiarity občanského zákoníku (dále jen „obč. zák.“) vůči autorskému zákonu (dále jen „autor. zák.“). Tento vztah lze dovodit z §9 odst. 2 obč. zák. v kombinaci s §3029 odst. 2 obč. zák.²¹

§ 9 odst. 2 obč. zák. zakotvuje pravidlo, že soukromá práva (a povinnosti) mezi jednotlivými subjekty se řídí občanským zákoníkem do té doby, dokud speciální právní předpis nestanoví jinak. Toto pravidlo je označováno právě jako subsidiarita jednoho právního předpisu vůči druhému právnímu předpisu. Pokud bychom měli uvést nějaký příklad subsidiarity, lze ho spatřovat v právních principech založených občanským zákoníkem. Autorský zákon je postaven na soukromoprávních principech, jež jsou ve většině případů zakotveny právě v občanském zákoníku. Přesto však tyto principy platí i pro autorský zákon, pokud zákon nestanoví jinak.

§3029 odst. 2 obč. zák. upravuje další pravidlo dopadající na vzájemný vztah obou právních předpisů. Konkrétně se zde uvádí, že: „Nestanoví-li tento zákon něco jiného, nejsou dotčena (..) ustanovení jiných právních předpisů upravujících zvláštní soukromá práva“²². Komentář k autorskému zákoníku považuje za takovéto zvláštní předpisy například právě autorský zákon.²³

¹⁸ Tamtéž, s. 691

¹⁹ Zákon. č. 121/2000 Sb., o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon).

²⁰ Zákon č. 89/2012 Sb., občanský zákoník.

²¹ HOLCOVÁ, Irena, Veronika KŘEŠŤANOVÁ, Tomáš DOBŘIČHOVSKÝ, et al. *Autorský zákon a předpisy související (včetně mezinárodních smluv a evropských předpisů): komentář*. Praha: Wolters Kluwer, 2019, s. 20–21. ISBN 978-80-7598-049-6.

²² §3029 odst. 2 zákona č. 89/2012 Sb., občanský zákoník.

²³ PETROV, Jan, Michal Výtisk, Vladimír Beran, et al. *Občanský zákoník: komentář*. Praha: C.H. Beck, 2017, s. 3012. ISBN 978-80-7400-653-1.

2 Předmět ochrany autorského zákona – autorské dílo

Pojem „Autorské dílo“ je vymezeno v §2 autorského zákona. První věta §2 odst. 1 autor. zák. zavádí jednotlivé pojmové znaky jež musí dané dílo splňovat, aby bylo považováno za autorské dílo. Pokud dílo níže zmíněné znaky splňuje, autor. zák. mu propůjčuje autorskoprávní ochranu. Jedná se o následující znaky²⁴:

- I. Literární a jiné dílo umělecké a vědecké dílo. (Musí se jednat o dílo literární nebo dílo umělecké či dílo vědecké.)
- II. Tvůrčí činnost autora. (Dílo musí být výsledkem tvůrčí činnosti autora).
- III. Jedinečný výsledek (musí se jednat o tvůrčí činnost autora s jedinečným výsledkem).
- IV. Objektivně vnímatelná podoba (dílo musí být vyjádřeno v objektivně vnímatelné podobě).

Aby dílu byla přiřknuta ochrana autorského zákona, musí kumulativně splňovat pojmové znaky autorského díla. Pokud je dílo splňuje, stává se předmětem ochrany autorského zákona, přičemž na něj bude nahlíženo jako na autorské dílo (viz. výše). Pokud dílo tyto znaky nesplňuje, autorský zákon dílu nepropůjčí ochranu. Takové dílo lze označit jako „neautorské dílo“. Z tohoto pravidla však existuje výjimka. Autorský zákon nepropůjčuje ochranu určitým typům děl, i když splňují všechny pojmové znaky autorského díla. Jedná se o situace, kdy nad ochranou autorského práva převáží jiný legitimní zájem. Důvod²⁵, pro který může být dílo vyloučeno z ochrany, je například veřejný zájem.²⁶

²⁴ §2 odst. 1 zákona č. 121/2000 Sb., o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon).

²⁵ §3 zákona č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon).

²⁶HOLCOVÁ, Irena, Veronika KŘEŠŤANOVÁ, Tomáš DOBŘICHOVSKÝ, et al. *Autorský zákon a předpisy související (včetně mezinárodních smluv a evropských předpisů): komentář*. Praha: Wolters Kluwer, 2019, s. 61–63. ISBN 978-80-7598-049-6.

3 Vznik autorského práva

Paragraf §9 autorského zákona upravuje vznik autorského práva. Konkrétně §9 odst. 1 autor. zák. uvádí: „*Právo autorské k dílu vzniká okamžikem, kdy je dílo vyjádřeno v jakékoliv vnímatelné podobě*“.²⁷

Vyjádření díla pomocí vnímatelné podoby je tedy základní podmínkou k tomu, aby mohlo autorské právo vůbec k určitému dílu vůbec vzniknout. Lze předpokládat, že takový způsob vyjádření má trojí efekt. Zaprvé, autorovi díla vznikne autorskoprávní nárok k dílu. Zadruhé, autorský zákon začne nahlížet na dílo jako na dílo autorské. Zatřetí, autorský zákon přiřkne dílu autorskoprávní ochranu. Význam pojmu „jakákoliv vnímatelnost“ §9 odst. 1 autor. zák. nijak neupřesňuje, přičemž podrobný význam pojmu nenalezneme ani v ostatních paragrafech autorského zákona. Lze se domnívat, že zákon pracuje s pojmem objektivní vnímatelnost v souladu s §2 odst. 1 autor. zák. Zjednodušeně řečeno, objektivní vnímatelnost je naplněná v okamžik, kdy ostatní osoby mohou vnímat autorovo dílo svými smysly. Pro úplnost je potřeba odkázat také na §2 odst. 3 autor. zák., který propůjčuje autorskoprávní ochranu i na jednotlivé části autorského díla, pokud splňují znaky autorského díla uvedené v §2 odst. 1 či §2 odst. 2 autor. zák. I v tomto případě vzniká autorské právo v souladu s §9 odst. 1 autorského zákona. Jiné podmínky k tomu, aby nastal okamžik vzniku autorského práva, zákon neuvádí.²⁸

Ostatní odstavce uvedené v §9 autor. zák. upravují průnik autorského práva a práva k věci, pomocí které je autorské vyjádřeno. Je potřeba mezi oběma druhy práv rozlišovat, neboť autorské právo chrání jedinečné vyjádření autora, jenž se promítne do vytvoření jedinečného autorského díla. Z pohledu teorie práva je autorské právo řazeno mezi práva k nehmotným statkům. Oproti tomu na věc, pomocí které je vyjádřeno autorské dílo, je nahlíženo jako na právo k hmotné věci, jež je chráněno pomocí občanského zákoníku.

Na hmotný nosič je výlučně navázáno „pouze“ majetkové právo osoby, jež hmotný substrát zakoupila. Autorské právo je na hmotném nosiči

²⁷ §9 odst. 1 zákona č. 89/2012 Sb., občanský zákoník.

²⁸HOLCOVÁ, Irena, Veronika KŘEŠŤANOVÁ, Tomáš DOBŘIČOVSKÝ, et al. *Autorský zákon a předpisy související (včetně mezinárodních smluv a evropských předpisů): komentář*. Praha: Wolters Kluwer, 2019, s. 122-124. ISBN 978-80-7598-049-6.

(substrátu) nezávislé, přičemž je nerozlučně propojeno s osobou autora. Je nezbytné mezi oběma právy rozlišovat, neboť na ně dopadá právní režim. To se projeví i tak, že autorské právo bude trvat dále, i když dojde (z nějakého důvodu) ke zničení hmotného substrátu, na kterém bylo autorské dílo obsaženo. Vlastnické právo k věci zanikne, ale autorské právo k dílu bude existovat dále. Samozřejmě je potřeba dodat, že z tohoto pojetí existují zákonné výjimky. Nic také nebrání smluvním stranám, aby si ujednala rozdílná ujednání, jež vykračují z výše nastíněného principu. Pokud by subjekt chtěl nabýt autorské právo nejenom k věci, ale i k autorskému dílu, musí požádat autora o udělení souhlasu s užitím díla vyžadovaným způsobem. Občanský zákoník počítá s výše zmíněnou situací, přičemž stranám dává k dispozici tzv. „licenční smlouvy“, na základě kterých, může autor převést svá oprávnění na třetí osobu (viz. výše).²⁹

Jako příklad lze uvést situaci, zakoupení audiovizuálního díla („filmu“) na DVD, kdy si subjekt si zakoupí audiovizuální dílo („film“) na hmotném nosiči („DVD“). Pomocí koupě dojde k nabytí vlastnického práva k hmotnému substrátu, jež náleží subjektu. Subjekt však nenabývá autorské právo k filmu, jež se na hmotném nosiči nachází. Autorské právo tak stále náleží autorovi (audiovizuálního díla) oproti tomu vlastnické právo k hmotnému substrátu náleží jinému subjektu rozdílnému od autora (tomu kdo zakoupil DVD). Z výše uvedeného vyplývá, že kdyby hmotný nosič obsahující audiovizuální dílo zanikl, zaniká vlastnické právo subjektu, jež DVD zakoupil. Oproti tomu autorské právo zůstává nedotčeno, i když byl zničen hmotný substrát.

4 Obsah autorského práva

§10 autor. zák. uvádí, že: „Právo autorské zahrnuje výlučná práva osobnostní (§ 11) a výlučná práva majetková (§ 12 a násl.).“³⁰

§10 autor. zák. uvádí obsah autorského práva. Autorský zákon vytváří koncepci postavenou na dualismu osobnostních a majetkových práv. O

²⁹ Tamtéž, s. 124–125.

³⁰ §10 zákona č. 121/2000 Sb., o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon).

dualistickém pojetí autorského práva hovořil již Knap ve své učebnici, která se zabývala rozbořem autorského zákoníku z roku 1953.³¹

Koncepci dualismu lze přiblížit tak, že pojem autorské právo si lze představit jako jakýsi zastřešující pojem. Obsah zastřešujícího pojmu se skládá ze dvou podkategorií. Každá podkategorie je tvořena samostatnou skupinou práv. První skupinou práv jsou práva osobnostní. Druhou skupinou práv jsou práva majetková. Co se týče osobnostních práv, jsou tato práva provázána výlučně s osobou autora autorského díla. Jakmile dojde ke smrti autora autorského díla, osobnostní práva k autorskému dílu zanikají. Druhou podkategorií práv jsou již výše zmíněná majetková práva. Majetková práva jsou specifická tím, že platí i po smrti autora.³²

4.1 Osobnostní práva

§11 autorského zákona se skládá z pěti odstavců, ve kterých jsou obsažena osobnostní práva k autorskému dílu. Autorský zákon vnímá autora díla jako subjekt, který je oprávněn disponovat s autorským dílem, přičemž mu k této činnosti propůjčuje jednotlivá osobnostní práva. Jedná se například o právo rozhodnout o zveřejnění díla (§11 odst. 1 autor. zák.) či právo na nedotknutelnost díla (§11 odst. 3 autor. zák.). Na pojem „osobnostní práva“ lze tedy nahlížet jako na jakýsi zastřešující pojem pro balíček jednotlivých (dílních) práv. Znakem osobnostních práv je skutečnost, že mají určitý význam pro konkrétní osobu autora, jakožto subjekt vytvářející autorské dílo.

Osobnostní práva se primárně nezaměřují na maximalizaci zisku autora autorského díla, přičemž je lze považovat spíše za práva, která hájí důstojné postavení autora ve společnosti. Jako specifickou vlastnost osobnostních práv lze uvést například jejich zánik, kdy osobnostní práva zanikají společně se smrtí autora autorského díla (§11 odst. 4 autor. zák.).³³

³¹ KNAP, Karel. *Autorské právo*. Praha: Orbis, 1960, s. 59.

³² Tamtéž, s. 59–63.

³³ SRSTKA, Jiří, Jan BARTÁK, Tomáš DOBŘICHOVSKÝ, et al. *Autorské právo a práva související: vysokoškolská učebnice*. Praha: Leges, 2017, s. 84–85, s. 90. ISBN 978-80-7502-240-0.

4.2 Majetková práva – obecně

Majetková práva jsou primárně upravena v první hlavě autorského zákona. Jedná se o další skupinu (balíček) práv, pomocí kterých je tvořen obsah autorského práva. Jak již bylo uvedeno výše, majetková a osobnostní práva autora tvoří spolu obsah autorského práva.

Pro úplnost je potřeba dodat, že koncept majetkových práv dopadá velice široce na autorský zákoník i na občanský zákoník, neboť pomocí majetkových práv realizuje autor autorského díla své majetkové zájmy. Proto lze nalézt ustanovení týkajících se majetkových práv i mimo výše zmíněnou první hlavu autorského zákona. Občanský zákoník výrazně rozvíjí problematiku majetkových práv pomocí licenčních smluv. Pokud bychom chtěli blíže upřesnit rozdělení majetkových práv, lze je rozdělit do dvou podkategorií. Zaprvé, majetková práva, která jsou uvedena v hlavě první, třetím oddíle a prvním pododdíle autorského zákona. Zákon označuje tento pododdíl jako právo dílo užit, přičemž §12 autor. zák. je generální klauzule, která vyjmenovává jednotlivé způsoby, pomocí kterých může autor dílo užit. Druhá podkategorie majetkových práv je obsažena v hlavě první, třetím oddíle a druhém pododdíle autorského zákona. Tato ustanovení jsou označována jako jiná majetková práva, jež náleží autorovi autorského díla. Patří sem například nejrůznější práva na odměnu autora, jež souvisí s uplatněním autorského díla.³⁴ Co se týče znaků odlišující majetková a osobnostní práva, lze zřejmě jeden z nejvýraznějších rozdílů spatřovat v délce trvání majetkových práv.

Základní délka trvání majetkových práv je uvedena v §27 odst. 1 autor. zákona. Pokud zákon nestanoví jinak, trvají majetková práva po celou dobu autorova života, avšak pokud autor zemře, autorskoprávní ochrana nezaniká. Autorský zákon propůjčuje další ochranu majetkovým právům k autorskému dílu autora, přičemž délka ochrany je limitována na 70 let ode dne, kdy autor zemřel. Práva vykonávají osoby oprávněné z dědického titulu. V praxi však může nastat situace, kdy zde není žádný oprávněný dědic, na kterého by mohla přejít autorská práva. Vzniklou problematiku řeší §26 odst. 3 autor. zák., přičemž se stává stát nositelem majetkových práv k dílu bez oprávněného

³⁴ Tamtéž, s. 94–97

dědice. Stát vykonává výkon nabytých oprávnění pomocí příslušných státních fondů, jež jsou ustanoveny v §26 odst. 2 autorského zákona.³⁵

S tématem práce nejvíce souvisí §12 odst. 4, který obsahuje výčet jednotlivých typů práv, jež spadají pod zastřešující pojem právo autora užití díla. Před tím, než zákon přikročí k výčtu jednotlivých typů práv, používá slovo zejména: „Právo na užití díla je zejména (...)“³⁶. Díky slovu „zejména“ je na výčet pohlíženo, jako na seznam mající demonstrativní povahu. Z demonstrativní povahy ustanovení lze tedy dovodit, že pod pojem „užití díla“ lze podřadit i další činnosti, které nejsou obsaženy ve výčtu §12 odst. 4 autorského zákona. Demonstrativní povaha výčtu se dovozuje také z historického výkladu ustanovení.³⁷

Již autorský zákon z roku 1953 obsahoval ustanovení o užití díla. Konkrétně §16 autor. zákona³⁸, jež také používal slovo „zejména“ pro výčet jednotlivých činností, které mohou spadat pod zastřešující pojem „užití díla“. Knap sice upozorňuje na nesprávné použití slova „zejména“ v zákonném znění textu, avšak na demonstrativní povahu výčtu nemá tato chyba zákonodárce v konečném důsledku vliv.³⁹

Do zastřešujícího pojmu právo dílu užit, spadá také právo na rozmnožování díla (§13 autor. zák.) a právo na sdělování díla veřejnosti (§18 autor. zák.). Tyto práva budou klíčové pro následující kapitoly, které se zabývají užitím díla v prostředí internetu.

4.3 Majetková práva – konkrétně – užití díla v prostředí internetu

Pokud dojde k nahrání (sdílení) určité informace (souboru) na internet, dojde z právního hlediska ke skutečnosti, kterou autorský zákon zřejmě

³⁵ HOLCOVÁ, Irena, Veronika KŘEŠŤANOVÁ, Tomáš DOBŘICHOVSKÝ, et al. *Autorský zákon a předpisy související (včetně mezinárodních smluv a evropských předpisů): komentář*. Praha: Wolters Kluwer, 2019, s. 141. ISBN 978-80-7598-049-6,

³⁶ §12 odst. 4 Zákon. č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon).

³⁷ HOLCOVÁ, Irena, Veronika KŘEŠŤANOVÁ, Tomáš DOBŘICHOVSKÝ, et al. *Autorský zákon a předpisy související (včetně mezinárodních smluv a evropských předpisů): komentář*. Praha: Wolters Kluwer, 2019, s. 150. ISBN 978-80-7598-049-6.

³⁸ Zákon. č. 115/1953 Sb. Zákon o právu autorském (autorský zákon)

³⁹ KNAP, Karel. *Autorské právo*. Praha: Orbis, 1960, s. 109–110.

subsumuje kumulativní způsobem pod dvě právní ustanovení. Jedná se o rozmnožení díla dle §13 autorského zákona a sdělení díla veřejnosti dle §18 autorského zákona. Pro úplnost je potřeba dodat, že informace musí podléhat autorskoprávní ochraně a musí být zpřístupněna určitému počtu subjektů (viz. níže). Pojem „užití díla v prostředí internetu“ tedy slouží jako nadřazený pojem, který se skládá ze dvou dílčích činností, které jsou nerozlučně spjaté s užitím díla v prostoru internetu.⁴⁰ V dalších částech práce si blíže přiblížíme jednotlivá zákonná ustanovení.

4.3.1 §13 autorského zákona - rozmnožování díla – obecně

Na §13 odst. 1 autor. zák. lze nahlížet jako na ustanovení, které upravuje případy, jež lze podřadit pod pojem rozmnožování díla. Zjednodušeně řečeno, se za rozmnožování díla považuje jakákoliv situace, kdy dojde ke vzniku rozmnoženiny díla.

Dále §13 odst. 2 autor. zák. uvádí formy, pomocí kterých se dílo rozmnožuje. Zákonný výčet poukazuje na skutečnost, že k rozmnožování autorského díla může dojít i pomocí elektronické formy. Dále zákon upřesňuje, že elektronická forma se vnitřně dělí na digitální i analogovou podobu. Co se týče povahy výčtu, zákon používá slovo „zejména“. Díky tomu lze usoudit, že výčet má demonstrativní povahu.

4.3.2 Rozmnožování díla v prostředí internetu

Z výše uvedeného tedy vyplývá, že dílo může být rozmnoženo i pomocí internetu (elektronické formy). Zákonodárce se však musel vypořádat se specifickou povahou elektronický rozmnoženin, jež vznikají v rámci elektronického rozmnožování autorského díla.

Pojem elektronická rozmnoženina lze vykládat jako: *„Rozmnoženinou se rozumí to, co se v technickém slova smyslu většinou nazývá „kopie“ (...). Tím, že dojde k nahrání (upload) těchto dat na jiný počítač (server), vznikne*

⁴⁰ JANSÁ, Lukáš, Petr OTEVŘEL, Jiří ČERMÁK, et al. *Internetové právo*. Brno: Computer Press, 2016, s. 327. ISBN 978-80-251-4664-4.

rozmnoženina v elektronické formě, což plně odpovídá podstatě rozmnožování podle autorského zákona.“⁴¹

Pokud by chtěla třetí osoba užívat autorské dílo dle §13 autor. zák., například rozmnožovat autorské dílo v rámci internetového prostředí, musí získat oprávnění od autora autorského díla (popř. oprávněné osoby). Právo na rozmnožování autorského díla totiž spadá do práva dílo užít, přičemž třetí osoba nemůže samovolně rozmnožovat dílo. Pokud by tak učinila, jednalo by se o narušení nositelova autorského práva k autorskému dílu. Jelikož je však internet velice specifické prostředí, existuje výjimka z nutnosti získat oprávnění k užití díla. Výjimka je ustanovená v §38a odst. 1 autorského zákona, jež vytváří speciální fikci, která dopadá na rozmnožování díla v prostředí internetu. Potřeba zavedení takové výjimky přímo souvisí s reálným fungování informační technologie a internetu (viz níže). Pokud by výjimku zákonodárce nezavedl, lze se domnívat, že by autorskoprávní úprava značně limitovala subjekty působící v prostředí internetu. Dále si lze také představit, že by nezřídka vznikaly situace, které by z právního hlediska měly povahu ad absurdum, jelikož by třetí osoba potřebovala oprávnění k užití autorského díla, ke kterému by neměl v podstatě nikdo přístup⁴² (viz. níže).

§38a odst. 1 se vztahuje na technologické procesy, které nemají hospodářský přínos. V odborné literatuře⁴³ se pro ně používá označení „technické rozmnoženiny“. „*Tzv. technické (provozní) rozmnoženiny jsou rozmnoženiny děl bez žádného samostatného hospodářského významu, které se tvoří samovolně při procesu zpřístupnění díla v elektronické formě.*“⁴⁴

Technické rozmnoženiny vznikají tedy v rámci určitého technologického procesu. Zjednodušeně řečeno, žádná ze stran aktivně nevytvořila rozmnoženinu díla. Rozmnoženina vznikla, protože se jedná o

⁴¹ Tamtéž, s. 328.

⁴² Např. caching

⁴³ Např. TELEC, Ivo a Pavel TŮMA. *Autorský zákon: komentář*. 2., upravené vydání. V Praze: C.H. Beck, 2019, s. 454. ISBN 978-80-7400-748-4. nebo HOLCOVÁ, Irena. *Autorský zákon a předpisy související (včetně mezinárodních smluv a evropských předpisů): komentář*. Praha: Wolters Kluwer, 2019, s. 189. ISBN 978-80-7598-049-6.

⁴⁴ TELEC, Ivo a Pavel TŮMA. *Autorský zákon: komentář*. 2., upravené vydání. V Praze: C.H. Beck, 2019, s. 454. ISBN 978-80-7400-748-4.

„vedlejší produkt“ informační technologie, která funguje tímto způsobem. Příkladem technických rozmnoženin je například caching a browsing. Jinak řečeno, jedná se o jakýsi meziproduct informační technologie, přičemž běžný uživatel často neví, že počítač dočasné rozmnoženiny vytváří. Jansa k výkladu pojmů caching a browsing uvádí:

„Z technického pohledu lze cachingem rozumět činnost ukládání obsahu do vyrovnávací paměti. Ke cachingu dochází uvnitř samotného počítače při procesu ukládání dat z pevného disku do operační paměti, stejně tak k němu dochází při prohlížení internetových stránek, kdy je v zařízení uživatele vytvořena kopie obsahu uloženého na serveru, na němž jsou stránky hostovány, kvůli jeho rychlejšímu načítání.“⁴⁵

Jak je uvedeno výše, odborná literatura používá pro tento druh rozmnoženin pojem „technické rozmnoženiny“. Je však vhodné poukázat na skutečnost, že recitál 33 směrnice o informační společnosti⁴⁶ používá v české i anglické verzi pojem „technologické rozmnoženiny“. Přesněji, anglická verze používá pojem „technological process“. Nelze si tak nevšimnout rozdílu mezi pojmem „technické rozmnoženiny“ a „technologické rozmnoženiny“.

Jazykovým výkladem založeném na argumentaci Františka Daneše⁴⁷ lze zřejmě dospět k závěru, že pojem „technické rozmnoženiny“ je používán nesprávně. Vhodnější by bylo pro vznikající rozmnoženiny používat pojem „technologické rozmnoženiny“. František Daneš k rozdílu mezi pojmem technika a technologie uvádí:

„V češtině (..) se termín technika vždy užíval a dodnes většinou užívá k souhrnnému označení různých zařízení a opatření, která slouží k tomu, aby poznatky přírodních věd prakticky sloužily k prospěchu člověka. Jde tedy v podstatě o prostředky (stroje, zařízení, vybavení atd.), ať už v jejich souhrnu,

⁴⁵ JANSÁ, Lukáš, Petr OTEVŘEL, Jiří ČERMÁK, et al. *Internetové právo*. Brno: Computer Press, 2016, s. 182. ISBN 978-80-251-4664-4.

⁴⁶ 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.

⁴⁷ DANEŠ, František. Technologie versus technika. *Vesmír* [online]. Praha: VESMÍR, 2022, 5. 11. 1994 [cit. 2022-03-11]. Dostupné z: <https://vesmir.cz/cz/casopis/archiv-casopisu/1994/cislo-11/technologie-versus-technika.html>

(psává se o moderní technice, o technickém vývoji či pokroku ap.), nebo podle různých oborů, odvětví (srov. spojová, raketová, zemědělská, obalová technika aj.). (..) Naproti tomu termín technologie se týká především zpracování surovin a jiných materiálů, jeho způsobu, postupu při výrobě, tedy procesů a procedur. Přitom můžeme mít na mysli buď nauku o těchto věcech (jak to odpovídá zakončení – logie: technologie dřeva, masa, chemická technologie), anebo přímo jednotlivé konkrétní a výrobní činnosti (např. technologie výroby oceli).“⁴⁸

Význam pojmu se tedy dotýká situace, kdy je informace ukládána do mezi paměti počítače (viz. caching). Se vši úctou k zavedenému pojmosloví, bych si však dovolil tvrdit, že činnost odehrávající se uvnitř počítače, na mě působí spíše jako technologický proces, neboť dochází určitému postupu ke zrychlení přenosu informace. Oproti tomu techniku vnímám jako konkrétní nástroj (v tomto případě počítač). Domnívám se, že o „technické rozmnoženině“ by se dalo hovořit v okamžik, kdyby počítač (hardware) sám vykonal nějakou činnost. Například by 3D tiskárna vytiskla autorsky chráněné dílo.

Jednoznačný výklad bohužel spadá mimo rozsah diplomové práce. Faktem však zůstává, že z nějakého důvodu směrnice a praxe, používá rozdílné pojmy.

S problémem jsem se obrátil na Ústav pro jazyk český AV ČR (dále jen „Ústav“), přičemž jsem problematiku letmo přiblížil. Dle odpovědi, kterou jsem od Ústavu obdržel, by bylo zřejmě vhodnější používat pojem „technologická rozmnoženina“. Ústav však zdůraznil, že se jedná pouze o hrubý odhad, který pramení pouze z (mé verze) nastíněné problematiky. Dále Ústav dodat, že jednoznačná odpověď by vyžadovala mnohem podrobnější seznámení se s problematikou a další výzkum.⁴⁹

⁴⁸ Tamtéž.

⁴⁹ SVOBODOVÁ, Ivana. Re: Žádost o vypracování odpovědi na jazykový dotaz [e-mailová komunikace]. 28. března 2022 9:16 [cit. 2022-03-29].

4.3.3 Sdělení díla veřejnosti

4.3.3.1 Přiblížení pojmu „sdělování“

§18 autor. zák. upravuje právo autora na sdělení díla veřejnosti. Toto právo uvádí ve svém demonstrativním výčtu §12 odst. 4 písmeno f) autorského zákona (týkající se užití díla). Z dikce §12 autor. zák. lze dovodit, že právo sdělení díla veřejnosti, je samo o sobě zastřešujícím pojmem, pod který spadají další dílčí práva. Zákon vyjmenovává jednotlivá práva, která lze podřadit pod právo sdělení díla veřejnosti. Jednotlivá dílčí práva jsou upravena od §19 do §23 autorského zákona. Co se týče povahy výčtu jednotlivých dílčích práv, sám §18 má povahu demonstrativního výčtu. Tato skutečnost lze dovodit právě ze znění §12 odst. 4 písmeno f) autor. zák., neboť se zde používá pojem „zejména“.

§18 v odstavci 1 a 2 autor. zák. objasňuje význam pojmu „sdělování veřejnosti“ (sdělování). §18 odst. 1 tak činní pomocí výčtu jednotlivých činností, které se kvalifikují jako sdělování díla veřejnosti. Jedná se o zpřístupnění díla v nehmotné podobě, které může být přenášeno po drátě či bezdrátově. Dále může být sdělení učiněno živě či ze záznamu. §18 odst. 2 autor. zák. rozvíjí §18 odst. 1 autor. zák., neboť dodává, že za sdělování díla veřejnosti jsou považovány i činnosti, pro které se používá označení „on demand“.

Služba může být zařazena do režimu „on demand“, pokud splňuje znak nevázanosti vysílání na místě a čase. Pojmem „nevázanost“ je myšlena situace, kdy je koncovému uživateli zanechána naprostá volnost v oblasti způsobu konzumace vysílání. Záleží pouze na konkrétním jednotlivci, v jaký vysílací čas se rozhodne vysílání zhlédnout a na jakém místě tak učiní (popř. zda vůbec tak učiní).⁵⁰

4.3.3.2 Přiblížení pojmu „veřejnost“

Zákon nijak nedefinuje pojem veřejnost. Jansa k významu pojmu uvádí: „*V první řadě požadavek „veřejnosti“ neznamená, že musí být přístup*

⁵⁰ HOLCOVÁ, Irena. *Autorský zákon a předpisy související (včetně mezinárodních smluv a evropských předpisů): komentář*. Praha: Wolters Kluwer, 2019, s. 186. ISBN 978-80-7598-049-6.

umožněn každému členu veřejnosti, tj. není nutné, aby obsah (dílo) byl přístupné každému uživateli internetu. Postačí, aby dílo bylo přístupné jen části (skutečných či potenciálních) uživatelů internetu. Taktéž není překážkou „sdělování díla veřejnosti“, pokud přístup k obsahu bude nějak omezen (například znalostí hesla, vlastnictvím dekodéru atp.). V podstatě lze říci, že pokud není přístup omezen na konkrétní, individuálně určené osoby (např. členy domácnosti poskytovatele obsahu), jde o sdělování díla veřejnosti“.⁵¹

4.3.4 Užití díla v prostředí internetu

Z výše uvedeného vyplývá, že pokud dojde k užití díla v prostředí internetu, dochází kumulativně k rozmnožení díla (§13 autor. zák.) a ke sdělování díla veřejnosti (§18 autor. zák.). V prostředí internetu existují činnosti, které lze zařadit do užití díla v prostřední internetu. V této části práce jsou proto blíže přiblíženy jednotlivé činnosti užití díla v prostředí internetu. Pokud dojde k užití díla v prostředí internetu pomocí některé z níže uvedených činností, autorské právo nahlíží na vzniklou situaci jako na rozmnožování a sdělování díla veřejnosti. (U rozmnožování však platí výše uvedená výjimka pro technologické rozmnoženiny).

4.4 Pojem Streaming – obecně

S vybraným tématem práce nejvíce souvisí užití díla v prostředí internetu, které je vykonáváno pomocí streamingu. Zákon streaming jednoznačně definuje. Význam pojmu lze však přiblížit pomocí fungování informační technologie. Streaming zavedl alternativu pro stahování obsahu (díla) na pevný disk uživatele. Díky streamingu může uživatel sledovat určitý obsah, aniž by došlo k uložení obsahu na pevný disk počítače. Obsah se pouze nahraje do vyrovnávací paměti počítače, přičemž nedojde ke vzniku dlouhodobé rozmnoženiny obsahu.⁵² Streaming lze rozdělit do tří kategorií služeb, jež jednotlivé subjekty poskytují svým uživatelům v rámci prostředí internetu. Jedná se o následující služby:

⁵¹ JANSÁ, Lukáš, Petr OTEVŘEL, Jiří ČERMÁK, et al. *Internetové právo*. Brno: Computer Press, 2016, s. 330. ISBN 978-80-251-4664-4.

⁵² LATTO, Nica. What Is Streaming and How Does It Work?. AVG [online]. Praha: Avast Software, 2021 [cit. 2022-03-03]. Dostupné z: <https://www.avg.com/en/signal/what-is-streaming>

4.4.1 Streaming – lineární služby („webcasting“⁵³)

Lineární služby jsou specifické jakousi omezenou možností volby uživatele. Provozovatel vysílání předem stanoví čas možnosti zpřístupnění díla veřejnosti. Pokud uživatel chce zhlédnout určité vysílání, musí se přizpůsobit časovému rozvrhu provozovatele vysílání, neboť k vysílanému obsahu, již nebude mít uživatel později přístup. Klasickým příkladem lineární služby je televizní vysílání pomocí internetu.⁵⁴ Lineární služby jsou regulovány pomocí zákona⁵⁵ 231/2001 Sb.

4.4.2 Streaming – nelineární služby („On demand“)

V případě nelineárních služeb je zcela na vůli jednotlivce, aby učil, v jaký okamžik se rozhodne dílo sledovat. Nelineární služby tak odpovídají principu „on demand“.⁵⁶ Nelineární služby jsou regulovány pomocí zákona⁵⁷ 132/2010 Sb.

4.4.3 Streaming – lineárně-nelineární služby („hybridní služby“)

V praxi se objevují určité typy služeb, které naplňují znaky lineárních i nelineárních služeb zároveň. Například platforma Twitch umožňuje streaming ve formě lineárních služeb, avšak zpravidla dochází k uložení odvysílaného obsahu na server. Odvysílaný obsah následně zřejmě spadá do kategorie nelineárních služeb („on demand“), neboť je na vůli uživatele, kdy se rozhodne obsah zpřístupnit. Pro úplnost lze dodat, že záznam přetrvává zpravidla 2 měsíce. Některé typy kanálů však mají výjimku, kdy jejich záznamy mohou být uchovány výrazně delší dobu. Například první video kanálu Riot games je 10 let staré.

⁵³ Jansa používá pro označení lineárních služeb webcasting. Například: JANSÁ, Lukáš, Petr OTEVŘEL, Jiří ČERMÁK, et al. *Internetové právo*. Brno: Computer Press, 2016, s. 339. ISBN 978-80-251-4664-4.

⁵⁴ ROZEHNAL, Aleš. *Zákon č. 231/2001 Sb., o provozování rozhlasového a televizního vysílání a o změně dalších zákonů: Zákon č. 132/2010 Sb., o audiovizuálních mediálních službách na vyžádání a o změně některých zákonů (zákon o audiovizuálních mediálních službách na vyžádání): komentář*. Vyd. 2. Praha: Wolters Kluwer Česká republika, 2011, s. 8-9. ISBN 978-80-7357-628-8.

⁵⁵ Zákon č. 231/2001 Sb. Zákon o provozování rozhlasového a televizního vysílání a o změně dalších zákonů

⁵⁶ HOLCOVÁ, Irena, Veronika KŘEŠŤANOVÁ, Tomáš DOBŘIČOVSKÝ, et al. *Autorský zákon a předpisy související (včetně mezinárodních smluv a evropských předpisů): komentář*. Praha: Wolters Kluwer, 2019, s. 188. ISBN 978-80-7598-049-6.

⁵⁷ Zákon č. 132/2010 Sb. Zákon o audiovizuálních mediálních službách na vyžádání a o změně některých zákonů (zákon o audiovizuálních mediálních službách na vyžádání)

5 Audiovizuální díla

5.1 Audiovizuální díla – obecně

§62 - §64 autor. zák. upravuje audiovizuální dílo. §62 odst. 1 autor. zák. obsahuje vymezení pojmu audiovizuálního díla, přičemž stanoví jednotlivé definiční znaky, které je potřeba dodržet, aby dílo bylo považováno za audiovizuální dílo. Prvním znakem je, že se dílo musí skládat z dílčích audiovizuálních děl užitých (viz. níže). Zadruhé, se audiovizuální dílo musí skládat z řady spolu souvisejících obrazů. Řada souvisejících obrazů však musí splňovat jednu podmínku. Touto podmínkou je skutečnost, že řada souvisejících obrazů musí vyvolávat dojem pohybu. Třetím definičním znakem je, že audiovizuální dílo musí být vnímatelné zrakem. Co se týče zvukového doprovodu audiovizuálního díla, nejedná se o znak, který musí být naplněn. Audiovizuální dílo může být i beze zvuku. Pokud je však v rámci audiovizuálního díla obsažen i zvuk, má být zvuk vnímatelný sluchem.

Je však vhodné poukázat na skutečnost, že ne všechna díla obsahující nahrávku „řady souvisejících obrazů, které vyvolávají dojem pohybu“ (dále jen „řady obrazů“), jsou považovány za audiovizuální díla. Autor, který pořídí (natočí) takovouto řadu obrazů, musí do nahrávky „vložit“ svou jedinečnou tvůrčí osobnost. Jedině v tomto případě bude řada obrazů považována za autorské dílo. Pokud by osoba nahrála pouze holý sled událostí (například nahrávka panoramatu přírody na statické kameře), nejedná se o audiovizuální dílo ve smyslu autorského zákona, neboť autorský zákon propůjčuje ochranu tvůrčímu zachycení (vyjádření) daného obsahu. Lze shrnout, že ne všechna nahrávky⁵⁸ jsou považovány za autorské dílo ve smyslu autorského zákona.⁵⁹

5.2 Autor audiovizuálního díla

§63 odst. 1 autor. zák. výslovně označuje režiséra za autora audiovizuálního díla. Pouze režisér je považován za jediného autora audiovizuálního díla. Z tohoto pravidla existuje však výjimka, která se aktivuje v situaci, kdy se na vytvoření audiovizuálního díla podílí více

⁵⁸ Ve smyslu řada souvisejících obrazů vyvolávají dojem pohybu

⁵⁹ HOLCOVÁ, Irena, Veronika KŘEŠŤANOVÁ, Tomáš DOBŘIČOVSKÝ, et al. *Autorský zákon a předpisy související (včetně mezinárodních smluv a evropských předpisů): komentář*. Praha: Wolters Kluwer, 2019, s. 485. ISBN 978-80-7598-049-6.

režisérů. Režiséři jsou následně považováni za spoluautory audiovizuálního díla.⁶⁰

Na vytváření audiovizuálního díla se podílejí také další osoby. Tyto osoby se odlišují od autora audiovizuálního díla. Výčet osob uvádí §27 odst. 5 autor. zák., přičemž se jedná například o autora scénáře nebo dialogu. Vzhledem k tématu práce se jimi nebudeme zabývat podrobněji. Je však vhodné dodat, že tyto osoby jsou důležité pro délku ochrany audiovizuálního díla. Délka ochrany audiovizuálního díla jako celku se totiž odvíjí od délky ochrany audiovizuálních děl užitých. Výše zmíněný §27 odst. 5 autor. zák. zavádí jakýsi autorskopravní reset délky ochrany majetkových práv audiovizuálnímu dílu. Délka ochrany audiovizuálního díla se totiž nepočítá fixně, ale ode dne smrti zákonem stanovené osoby, jež se podílela na vytvoření audiovizuálního díla. Jedná se například o, již zmíněného, autora scénáře či dialogu.⁶¹

Zákonodárce si zřejmě vybral režiséra jako jediného autora audiovizuálního díla, vzhledem ke zvýšení právní jistoty subjektů, jež mohou provádět interakci s audiovizuálním dílem. Audiovizuální dílo se skládá z bezpočtu dílčích prvků, přičemž zákon souhrnné autorství k dílu přiřknul právě režisérovi audiovizuálního díla. Pokud bychom tuto situaci srovnali s pojetím počítačových her (viz. níže), lze zde najít značné podobnosti. I počítačové hry se skládají z dílčích prvků, avšak právní úprava zatím jednoznačně nestanovila subjekt, který by byl souhrnným nositelem práv k videohře. Podrobněji se zabývá tematikou videoher kapitola (viz. kapitola 9).

5.3 Audiovizuální díla užitá

§64 autor. zák. upravuje díla audiovizuálně užitá. Zákon v §64 odst. 1 zohledňuje dílčí povahu audiovizuálně užitého díla vůči audiovizuálnímu dílu. Tento paragraf totiž stanoví, že jakékoliv dílo, které je součástí

⁶⁰ DAVID, Ivan. *Filmové právo: autorskopravní perspektiva*. Druhé, aktualizované a doplněné vydání. Praha: Nová beseda, 2020, s. 101. ISBN 978-80-88383-20-8.

⁶¹ HOLCOVÁ, Irena, Veronika KŘEŠŤANOVÁ, Tomáš DOBŘIČOVSKÝ, et al. *Autorský zákon a předpisy související (včetně mezinárodních smluv a evropských předpisů): komentář*. Praha: Wolters Kluwer, 2019, s. 489, s. 277. ISBN 978-80-7598-049-6.

audiovizuálního díla, je považováno za dílo audiovizuálně užití. Jinými slovy, aby dílo mohlo být považováno za dílo audiovizuálně užití, musí být užito v rámci audiovizuálního díla. Pokud je dílo užito mimo audiovizuální dílo, nejedná se o dílo audiovizuálně užití.

O která díla se konkrétně jedná uvádí zákon v § 99 odst. 1 písm. b) autor. zák. spolu s kombinací § 27 odst. 5 autor. zák. Jedná se však pouze o demonstrativní výčet jednotlivých děl, které spadají do audiovizuálních děl užitých. Mohou sem tedy patřit i další díla. Audiovizuální dílo užití lze dělit na „závislá“ a „samostatná“. Závislá audiovizuální díla užitá jsou vytvořena speciálně pro konkrétní audiovizuální dílo. Oproti tomu, „samostatná“ audiovizuální díla užitá existovala samostatně, již před vznikem audiovizuálního užitného a jsou „pouze“ zahrnuta do audiovizuálního díla.⁶²

6 Zvukově obrazový záznam a jeho výrobce

§79 - §82 autor. zák. zavádí pojem „zvukově obrazový záznam a jeho výrobce“.

6.1 Zvukově obrazový záznam

§79 odst. 1 autor. zák. vymezuje obsah pojmu zvukově obrazový záznam, přičemž se jedná o širší pojetí, než je koncept audiovizuálního díla. Zvukově obrazový záznam lze vnímat jako nadřazený pojem, který se skládá ze dvou podkategorií děl. Zaprvé, se skládá z audiovizuálních děl. Zadruhé, skládá z jiné řady zaznamenaných obrazů, které spolu souvisejí a vyvolávají dojem pohybu.⁶³

Jak již bylo zmíněno výše, ne všechna díla jsou považována za audiovizuální díla ve smyslu autorského zákona. Existují i taková díla, které sice obsahují nahrávku řady souvisejících obrazů, které vyvolávají dojem pohybu, avšak nejsou považovány za audiovizuální dílo. Autorský zákon takovým dílům sice nepropůjčuje autorskoprávní ochranu ve smyslu autorského zákona, nicméně je úplně neopomněl ve své právní úpravě.

⁶²Tamtéž, s. 493.

⁶³ §79 odst. 1 zákon. č. 121/2000 Sb., o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon).

6.2 Výrobce zvukově obrazového záznamu

§79 odst. 2 autor. zák. definuje pojem výrobce zvukově obrazového záznamu (dále jen „výrobce“). Může se jednat o fyzickou nebo právnickou osobu, jejíž cílem je poprvé pořídit zvukově obrazový záznam. Osoba tak činí na svou odpovědnost. Dále záleží na vůli samotné osoby, zda úkon vykoná sama. Pokud to uzná za vhodné, může k pořízení zvukově obrazového záznamu pověřit i třetí osobu.⁶⁴

§80 autor. zák. upravuje jednotlivá práva náležící výrobci. §80 odst. 1 autor. zák. poukazuje na povahu práv výrobce, přičemž se jedná pouze o majetková práva, která opravňují výrobce k užití zvukově obrazového záznamu v zákonném rozsahu. Jednotlivá práva jsou uvedena v §80 odst. 2 autorského zákona. Jedná se například o právo zvukově obrazový záznam sdělit veřejnosti či právo na rozmnožování zvukově obrazového záznamu.⁶⁵

7 Počítačový program

7.1 Fiktivní díla – obecně

§2 odst. 1 autor. zák. uvádí generální klauzuli, která v sobě obsahuje definiční znaky autorského díla. Tyto znaky musí být splněny, aby dílu autor. zák. mohl propůjčit svou autorskoprávní ochranu. Dílo se následně stává, autorským dílem a je předmětem ochrany autorského zákona.

Z generální klauzule však existuje výjimka, která je obsažena v §2 odst. 2 autorského zákona. Zákonná úprava zde stanoví díla, která sice nesplňují znaky uvedené v §2 odst. 1 autor. zák., avšak přesto jim zákonodárce propůjčil autorskoprávní ochranu. Díla obsažená v §2 odst. 2 autor. zák. lze označovat jako díla fiktivní, přičemž je mezi ně řazen i počítačový program.⁶⁶

⁶⁴ §79 odst. 2 zákon č. 121/2000 Sb., o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon).

⁶⁵ §80 zákon. č. 121/2000 Sb., o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon).

⁶⁶ TELEČ, Ivo a Pavel TŮMA. *Autorský zákon: komentář*. 2., upravené vydání. V Praze: C.H. Beck, 2019, s. 35. ISBN 978-80-7400-748-4.

7.2 Fiktivní povaha počítačového programu z pohledu autorského práva

Pokud se ohlédneme za historickým vývojem autorskopravní ochrany, lze nalézt rozsáhlé debaty ohledně vhodné autorskopravní ochrany počítačových programů. Například v 70. letech dvacátého století, byl na půdě World Intellectual Property Organization („WIPO“) vytvořen návrh ochrany počítačových programů. Návrh obsahoval definici počítačového programu a algoritmů. Tento návrh však nebyl přijat. Průkopníkem současného pojetí počítačového programu se stalo USA, kde byla zvolena tzv. copyrightová ochrana pro ochranu počítačových programů. Tento typ ochrany posléze přijaly i další státy, přičemž následně bylo obdobné pojetí autorskopravní ochrany přijato i unijní právní úpravou. Průlomovým právním předpisem na půdě Evropské unie, se stala směrnice⁶⁷ o právní ochraně počítačových programů 91/250/EHS.⁶⁸ Z výše nastíněného vývoje je zřejmé, že průkopníkem přijetí právní úpravy počítačových programů bylo USA. Lze se domnívat, že právě USA bude pionýrem právní úpravy i v případě počítačových her.

7.3 Autorskopravní ochrana počítačového programu

§65 autor. zák. upravuje autorskopravní ochranu počítačového programu. §65 autor. zák. sice neobsahuje jednoznačnou definici pojmu „počítačový program“, nicméně ustanovení §65 odst. 1 autor. zák. stanoví, že počítačový program je chráněn jako literární dílo, pokud zákon nestanoví jinak.

Autorský zákon tedy obsahuje speciální ustanovení, která dopadají pouze na počítačový program, přičemž literární díla se dle těchto ustanovení⁶⁹ neřídí. Je tak zohledněné odchylné v určitých aspektech, na základě kterých, se liší literární dílo od počítačového programu.⁷⁰ Z výše uvedeného však nelze

⁶⁷ Směrnice Evropského parlamentu a Rady 2009/24/ES ze dne 23. dubna 2009 o právní ochraně počítačových programů

⁶⁸ HOLCOVÁ, Irena, Veronika KŘEŠŤANOVÁ, Tomáš DOBŘIHOVSKÝ, et al. *Autorský zákon a předpisy související (včetně mezinárodních smluv a evropských předpisů): komentář*. Praha: Wolters Kluwer, 2019, s. 500. ISBN 978-80-7598-049-6

⁶⁹ Např. §65 Zákon. č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon).

⁷⁰ HOLCOVÁ, Irena, Veronika KŘEŠŤANOVÁ, Tomáš DOBŘIHOVSKÝ, et al. *Autorský zákon a předpisy související (včetně mezinárodních smluv a evropských předpisů): komentář*. Praha: Wolters Kluwer, 2019, s. 499. ISBN 978-80-7598-049-6

pravděpodobně jednoznačně dovodit, že by zákonodárce pohlížel na počítačový program jako na podkategorii literárního díla. Zákonodárce však zohledňuje značnou podobnost, která vyvstává mezi oběma druhy děl. Hlavní proměnnou, ve které se skrývá podobnost obou děl, lze spatřovat na základě způsobu vyjádření obou děl. Literární dílo je vyjádřeno pomocí písma. Počítačový program je zpravidla zapsán pomocí zdrojového kódu, přičemž zdrojový kód je také vyjádřen písmem. Počítačový program může být zapsán také pomocí binárního kódu, přičemž autorskoprávní ochrana dopadá na oba druhy vyjádření počítačového programu. Dle §65 odst. 1 autor. zák. bude počítačovému počítačovému programu propůjčena autorskoprávní ochrana v režimu literárního díla bez ohledu na způsob vyjádření takového počítačového programu.⁷¹ Generální advokát však v této věci dodává, že ochrana způsobu vyjádření počítačového programu není bezbřehá. Ochrana vyjádření počítačového programu by se měla vztahovat pouze na způsoby vyjádření, pomocí nichž by mohlo dojít k duplikaci díla, což by mohlo vést k potencionálnímu vzniku rozmnoženiny počítačového díla.⁷² Pro doplnění je vhodné dodat, že autorský zákon neobsahuje speciální právní úpravu pro literární díla. Tato skutečnost má za následek, že počítačový program je chráněn stejným způsobem jako všechna autorská díla, pokud zákon nestanoví jinak.⁷³

7.4 Původnost

Autorský zákon propůjčuje autorskoprávní ochranu počítačovému programu, pokud je splněna podmínka původnosti počítačového programu. Pomocí původnosti je do počítačového programu vtisknuta individualita autora. Nauka i odborná veřejnost se shodovala na tom, že počítačové programy ve většině případů nesplňují podmínku jedinečnosti. Pokud je splněna podmínka jedinečnosti, jedná se o výjimečný případ. Jelikož by bylo

⁷¹HOLCOVÁ, Irena, Veronika KŘEŠŤANOVÁ, Tomáš DOBŘICHOVSKÝ, et al. *Autorský zákon a předpisy související (včetně mezinárodních smluv a evropských předpisů): komentář*. Praha: Wolters Kluwer, 2019, s. 504-505. ISBN 978-80-7598-049-6.

⁷² Rozsudek SDEU ze dne 22. 12. 2010 ve věci Věc C-393/09. Bod 47–50. Dostupný z: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/CS/TXT/PDF/?uri=CELEX:62009CJ0393&from=EN>

⁷³ HOLCOVÁ, Irena, Veronika KŘEŠŤANOVÁ, Tomáš DOBŘICHOVSKÝ, et al. *Autorský zákon a předpisy související (včetně mezinárodních smluv a evropských předpisů): komentář*. Praha: Wolters Kluwer, 2019, s. 75. ISBN 978-80-7598-049-6.

v některých případech prakticky nemožné, aby počítačový program splňoval podmínku jedinečnosti, zavedl zákonodárce pojem původnost, jež postačí u určitých typů děl k nabytí autorskoprávní ochrany. Může nastat situace, kdy počítačový program splňuje nejen podmínku původnosti, ale i podmínku jedinečnosti. Jedinečnost lze zjednodušeně popsat vyšší standart originality díla, které je po autorovi požadováno. Jestliže by počítačový program splňoval znak jedinečnosti, dalo by se předpokládat, že ho lze podřadit pod §2 odst. 1 autor. zákona. Nicméně zákonodárce takovou situaci neupravuje. I když by počítačový program splňoval podmínku jedinečnosti, nahlíželo by se na něj stejně dle §2 odst. 2 autor. zákona, tedy jako na quasidejlo. Zákon totiž nespojuje žádné právní důsledky se situací, kdy počítačový program splňoval podmínku jedinečnosti. Vždy se zkoumá pouze podmínka původnosti, od které se odvíjí autorskoprávní ochrana počítačového programu.⁷⁴

7.5 Limitace autorskoprávní ochrany počítačového programu

Pokud bychom chtěli poukázat na rozsah autorskoprávní ochrany, je nutné uvést §2 odst. 6 autor. zák., jež zavádí určitou limitaci autorskoprávní ochrany. §2 odst. 6 autor. zák. obsahuje negativní výčet výtvorů, které nejsou považovány za autorské dílo. Jedná se například o myšlenku, princip či matematický vzor, přičemž těmto výtvorům nepropůjčuje autorský zákon autorskoprávní ochranu. Autorský zákon propůjčuje ochranu pouze způsobu vyjádření, ve kterém lze nalézt kreativní a jedinečné přispění autora do výtvoru, na který se následně nahlíží jako na autorské dílo. Pokud tedy výtvor spadá pod §2 odst. 6 autor. zák., musí autor počítačový program ztvárnit jedinečným způsobem, aby mu byla propůjčena autorskoprávní ochrana, jelikož výtvor není chráněn sám o sobě.⁷⁵

Zjednodušeně řečeno lze říci, že autorský zákon chrání autorská díla, nikoliv myšlenky a principy. Právní řád však umožňuje možnost širší ochrany, která dopadá i na myšlenky a principy. Tuto „širší“, ochranu lze zajistit pomocí ochrany know-how, jež lze ochránit dvěma způsoby. Prvním způsobem je tzv. ochrana obchodního tajemství dle občanského zákoníku.

⁷⁴ Tamtéž, s. 75-76, s. 506.

⁷⁵ TELEČ, Ivo a Pavel TŮMA. *Autorský zákon: komentář*. 2., upravené vydání. V Praze: C.H. Beck, 2019, s. 719. ISBN 978-80-7400-748-4.

Druhým způsobem ochrany je tedy ochrana proti nekalé soutěži, jež je upravena občanským zákoníkem v §2976. Tento typ ochrany lze použít, pokud princip či myšlenka nesplňuje povahu obchodního tajemství.⁷⁶

7.6 Počítačový program vs počítačový software

Pojem počítačový program a pojem software nejsou synonyma. Jedná se o dva rozdílné pojmy, přičemž software je zastřešující pojem pro pojem počítačový program. Jinými slovy, pojem software je pojmem širším oproti pojmu počítačový program. Pojem software totiž v sobě zahrnuje nejen počítačový program jako takový, ale obsahuje i dokumentaci. Co se týče dokumentace samotné, nelze na ni aplikovat zvláštní právní úpravu počítačových programů.⁷⁷

8 Videohra

8.1 Videohra – obecně

Videohra je velice komplexní dílo, jež se skládá z velkého počtu jednotlivých dílčích prvků. Pro jednotlivý dílčí prvek se používá označení „asset“. Většina jednotlivých prvků videoher může být tvořena samostatnými autory, přičemž každému prvku může náležet autorskoprávní ochrana. Čím komplexnější takové dílo je, tím je větší pravděpodobnost, že může dojít k porušení autorského práva.⁷⁸

Videohry jsou nadány specifickým znakem, který je odlišuje od jiných děl. Tímto znakem je možnost jednotlivce (hráče) ovlivňovat situaci, která v rámci videohry nastane. Hráč tak na základě svých činů aktivně působí na videohru.⁷⁹ Tím se odlišuje například od audiovizuálních děl, kdy lze

⁷⁶ HOLCOVÁ, Irena, Veronika KŘEŠŤANOVÁ, Tomáš DOBŘIČOVSKÝ, et al. *Autorský zákon a předpisy související (včetně mezinárodních smluv a evropských předpisů): komentář*. Praha: Wolters Kluwer, 2019, s. 78. ISBN 978-80-7598-049-6.

⁷⁷ Tamtéž, s. 77.

⁷⁸ LIPSON, Ashley Saunders a Robert D. BRAIN. *Videogame Law: Cases, Statutes, Forms, Problems & Materials* [Kindle e-Readers]. Second Edition. North Carolina: Carolina Academic Press, 2016, p. 39 [cit. 2022-03-15]. ISBN 978-1-61163-645-1, ISBN-13: 978-1611636451. Dostupné z: https://www.amazon.com/Videogame-Law-Statutes-Problems-Materials-ebook/dp/B01LQRKLO0/ref=pd_ybh_a_3?encoding=UTF8&psc=1&refRID=1Q447PCCHX3DAJ6D80JF

⁷⁹ Tamtéž.

koncového uživatele (diváka) považovat za pasivní element při promítání filmu, neboť divák nemůže (většinou) ovlivnit děj filmu.

„Jednotlivých dílčích prvků“ (dále jen „prvky“), které mohou tvořit videohru, je nepřehledné množství. Autoři Ashley Saunders Lipson a Robert D. Brain však zavádějí zjednodušující dělení prvků, které má sloužit k vytvoření lepší představy o tom, které hlavní prvky se v rámci videohry nacházejí. Jedná se o následující dělení:⁸⁰

I. Zvukové prvky

1. Hudební skladby
2. Zvukové nahrávky
3. Hlas
4. Importované zvukové efekty
5. Interní zvukové efekty

II. Prvky videa

1. Fotografické obrázky (např. Giff, Tiff, Jpeg)
2. Digitálně zachycené pohyblivé obrázky (tj. Mpeg)
3. Živé snímání pohybu
4. Animace
5. Text

III. Počítačový kód (zdrojový a objektový kód)

1. Primární herní engine nebo enginy
2. Pomocný kód
3. Plug-Ins (podprogramy třetích stran)
4. Komentáře

8.2 Dílčí prvky videohry – Reece v. Marc Ecko⁸¹

Jako příklad různorodosti jednotlivých dílčích prvků, na které se potenciálně může vztahovat autorskoprávní ochrana v rámci videohry, lze

⁸⁰ Tamtéž, p. 42.

⁸¹ Rozhodnutí Okresního soudu Spojených států amerických pro okres New York (jižní část), ze dne 19. 8. 2011, Reece v. Marc Ecko. Dostupné z: <https://casetext.com/case/reece-v-marc-ecko-unltd-1>. (poznámka – číslo jednací: 10 Civ. 02901 (JSR) (DF))

uvést případ Reece v. Marc Ecko, kterým se zabýval okresní soud Spojených států amerických v jižním okresu města New York.

Žalobce Daniel Reece tvrdil, že v rámci videohry byly nelegálně použity graffiti, a proto se domáhal autorskoprávní ochrany u soudu. Daniel Reece (dále jen „žalobce“ či „Reece“) byl umělec, který se specializoval na tvorbu uměleckých děl v oblasti graffiti.

Reece se odlišoval od ostatních umělců pomocí své značky. Reece vytvořil speciální označení pro svá díla, pomocí kterých relativně výrazně formoval kulturu v New Yorku.

Jelikož jeho umělecké výtvořiny rezonovaly ulicemi New Yorku, obrátil se Reece na americký Úřad pro autorská práva s žádostí o registraci své značky. Americký Úřad pro autorská práva se rozhodl žádosti vyhovět, přičemž poskytl autorskoprávní ochranu značce „Dip“ a „Dip-ism“, pomocí které Reece označoval svá díla.⁸²

Obžalovanou osobou byl vývojář videohry, která údajně měla vyobrazovat totožná umělecká díla, jež podléhala ochranné známce Reece. Zasazení hry do nezvyklého prostředí nasvědčovalo tvrzení Reece, neboť hra využívala specifický typ graffiti, jež měla navodit hráči videohry vhodnou undergroundovou atmosféru. Pojmem specifický typ graffiti je myšleno, že graffiti obsahovaly slova „Dip“ a „Dip-ism“, jež byla, dle tvrzení Reece, chráněna jeho ochranou značkou.⁸³

Reece se domníval, že videohra použila jeho umělecká díla, aniž by k tomu žalovaný získal autorskoprávní oprávnění.⁸⁴ Proti tvrzení Reece se žalovaný ohradil několika argumenty. Za nejzásadnější lze zřejmě spatřovat tvrzení, že i když videohra vyjadřuje stejná slova („Dip“ a „Dip-ism“), jejich umělecké ztvárnění se značně liší od tvorby Reece.⁸⁵

⁸² Tamtéž, odstavec 1-3. (pozn. názvy částí judikátu: REPORT AND RECOMMENDATION, BACKGROUND - A. Factual Background).

⁸³ Tamtéž, odstavec 4. (pozn. názvy částí judikátu: BACKGROUND - A. Factual Background (poslední odstavec části)).

⁸⁴ Tamtéž, odstavec 6-7. (pozn. názvy částí judikátu: B. Procedural History - 1. Reece's Pleadings (druhý a třetí odstavec části)).

⁸⁵ Tamtéž, odstavec 9. (pozn. názvy částí judikátu: B. Procedural History - 2. Defendants' Motion To Dismiss (první odstavec části)).

Na základě skutkových okolností případu, se okresní soud snažil odpovědět na otázku, zda jsou si obě díla podobná. Pokud by našel podobnost, jednalo by se o porušení autorského práva. Pokud by podobnost nenalezl, mohl by žalovaný užít dílo v rámci videohry. Soud problém vyřešil tak, že si umělecká díla (videohra i graffiti) rozdělil na jednotlivé menší části. Nejdříve charakterizoval jednotlivé menší části díla z právního hlediska. Následně srovnal tyto části mezi oběma díly. Nejprve soud přistoupil k výkladu pojmu „Dip“ a „Dip-ism“. Soud připomněl ustálenou judikaturu v otázce autorskopravní ochrany samostatných slov. Z ustálené judikatury se jasně vyvozuje závěr, že autorskopravní ochrana se nepropůjčuje samostatným slovům. Otázku porovnání jednotlivých děl soud následně řešil pomocí zkoumání způsobu vyjádření díla, jako je například použitím stylu či barvy graffiti používané ve videohře a umělcem (žalobcem).⁸⁶

Po podrobném porovnání obou děl dospěl soud k závěru, že si díla nejsou podobná. I když obě díla obsahují slovo „Dip“ či „Dip-ism“, jejich grafické ztvárnění je odlišné. Rozdílnost lze spatřovat například v geometrickém zobrazení slov. Reece používal zpravidla eliptický tvar, přičemž videohra používal tvar obdélníkový.⁸⁷

Okresní soud tedy nárok Reece zamítl, jelikož se obě díla navzájem odlišovala. Pokud by však ale vývojář hry použil totožné vyobrazení graffiti jako umělec, jednalo by se o porušení autorského práva umělce. Na případu je výtečně ilustrována komplexnost videohry z pohledu autorského práva, který koncovému uživateli nemusí být na první pohled zřejmá. I ten nejmenší detail vyobrazen ve videohře může požívat autorskopravní ochrany, pokud splňuje znaky autorského díla v souladu s autorskopravní úpravou.

Autoři Ashley Saunders Lipson a Robert D. Brain ve své publikaci dále popisují, kdo je konečným vlastníkem videohry jako celku. Autoři hovoří převážně o třech možných způsobech vlastnictví, jež mohou dopadat na

⁸⁶ Tamtéž, odst. 20–41. (pozn. názvy částí judikátu: 1. Applicable Legal Standards, 2. Elements of the Reece Art and the Game Art).

⁸⁷ Tamtéž, odst. 60, odst. 42–48. (pozn. názvy částí judikátu: CONCLUSION, 3. Comparison of the Reece Art and the Game Art).

konkrétní videohru. Zaprvé se jedná o režim „Public Domain“. Jedná se o režim veřejného vlastnictví, kdy například videohře vypršela autorskoprávní ochrana. Veřejnost proto může videohru (relativně) volně užívat. Zadruhé jde o režim individuálního vlastnictví, přičemž veškerá práva k videohře patří jedinému subjektu. U menších projektů se může jednat o samostatného vývojáře. U velkých videoherních projektů však bývá zvykem vytvoření „limited liability companies (LLCs)“, což je obdoba společnosti s ručeným omezeným. V rámci jedné právnické osoby jsou tak sdružována veškerá práva k videohře. Třetím způsobem vlastnictví k videohře je režim spoluvlastnictví, kdy vlastníky práv k videohře jsou dva a více subjektů.⁸⁸

Právní úpravy jednotlivých států přistupují rozdílně k rozsahu a způsobu autorskoprávní ochrany dílčích částí videoher. Mezi právními systémy států lze však najít shodu v tom, že videohra je tvořena právě z oněch dílčích prvků, jež jsou potencionálně nadány vlastní autorskoprávní ochranou.⁸⁹

8.3 Právní povaha videohry jako celku

Pokud bychom měli popsat autorskoprávní strukturu videohry, lze si ji představit jako balíček individuálních autorských práv shlukujících se pod jednu zastřešující doménu (proměnnou). V ideálním případě získala videohra získala souhlas od všech dílčích autorů, jež se podíleli na tvorbě videohry. Jednotliví dílčí autoři dali souhlas k užití díla vývojář (výrobci) videohry. „Subjekt oprávněný vlastnit celková práva k videohře“ (dále jen „subjekt“) následně všechna dílčí autorská práva spojí v jedno velké autorské dílo, jež se označuje jako videohra. Subjekt má k dispozici něco, co lze označit jako „videoherní licence“, která (ideálně) vyřešila všechny dílčí autorskoprávní nároky jednotlivých autorů, jež se podíleli na vývoji videohry. Subjekt

⁸⁸ LIPSON, Ashley Saunders a Robert D. BRAIN. *Videogame Law: Cases, Statutes, Forms, Problems & Materials* [Kindle e-Readers]. Second Edition. North Carolina: Carolina Academic Press, 2016, p. 60-62, p. 69, p. 97-98 [cit. 2022-03-16]. ISBN 978-1-61163-645-1. Dostupné z: https://www.amazon.com/Videogame-Law-Statutes-Problems-Materials-ebook/dp/B01LQRKLO0/ref=pd_ybh_a_3?_encoding=UTF8&psc=1&refRID=1Q447PCCHX3DAJ6D80JF

⁸⁹ RAMOS, Andy et al. *The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches* [online]. World Intellectual Property Organization, 2013, p. 8–9 [cit. 2021-11-10]. Dostupné z: https://www.wipo.int/edocs/pubdocs/en/wipo_report_cr_vg.pdf

vlastníci autorská práva k videohře se následně může rozhodnout, jak se svými právy naloží. Záleží čistě na jeho vůli, zda například poskytne užití díla třetím osobám (více viz. kapitola Let's play). Zůstává však otázkou, kdo je „subjekt oprávněný vlastnit celková práva k videohře“. Pojetí subjektu se bude odvíjet od vnitrostátní právní úpravy daného státu.

Pokud bychom měli uvést nejčastější právní instituty, pod které jsou videohry subsumovány, lze videohry považovat za počítačové programy, audiovizuální, databáze či autorské dílo *sui generis*.⁹⁰

Jelikož je videohra relativně nový fenomén, velká část států k legislativní úpravě videoher zatím nepřikročila. Státy, které přijaly nějakou právní úpravu v oblasti videohry, se nejčastěji přiklonili k ochraně videohry v režimu počítačového programu. Zákodárce zvolil tento druh ochrany proto, protože díky němu vyřešil „problém nestálosti dílčích prvků“, ze kterých se videohra skládá. Jak již bylo uvedeno výše, videohra se může skládat z nepřehledného množství jednotlivých prvků. Problém je však v tom, že každá videohra je značně odlišná, přičemž může obsahovat naprosto rozdílně dílčí prvky. Zákodárce proto musel nalézt nějakou společnou proměnnou (společný dílčí prvek), kterou by obsahovala v podstatě každá videohra. Díky společnému prvku by měl zákodárce jistotu, že jádro právní úpravy dopadne na každou videohru, ať už je sebevíce odlišná. Zákodárci se však podařilo nalézt jeden dílčí prvek, který je stálý (v podstatě) pro všechny typy videoher. Tímto stálým prvkem je právě počítačový program, který odstraňuje problém nestálosti dílčích prvků videohry. Zákodárce proto přikročil k autorskoprávní ochraně videohry v režimu počítačového programu.⁹¹

⁹⁰ HOLCOVÁ, Irena, Veronika KŘEŠŤANOVÁ, Tomáš DOBŘIČOVSKÝ, et al. *Autorský zákon a předpisy související (včetně mezinárodních smluv a evropských předpisů): komentář*. Praha: Wolters Kluwer, 2019, s. 515. ISBN 978-80-7598-049-6.

⁹¹ RAMOS, Andy et al. *The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches* [online]. World Intellectual Property Organization, 2013, p. 93 [cit. 2021-11-18]. Dostupné z: https://www.wipo.int/edocs/pubdocs/en/wipo_report_cr_vg.pdf

Ramos uvádí, že by bylo zřejmě vhodné, aby státy přijaly autorskoprávní úpravu počítačových her *sui generis*. Jedině tak bude opravdu zajištěna vhodná a ucelená právní úprava videoher. Právní úpravy jednotlivých států, jež podřazují videohry pod autorskoprávní ochranu počítačového softwaru, jsou značně nedokonalé. Nevhodnost úpravy lze spatřovat například v tom, že opomíjí rozmanitost jednotlivých prvků, které videohra může obsahovat. Tato rozmanitost prvků (audiovizuální, literární) vede v konečném důsledku i k značné rozdílnosti jednotlivých videoher, avšak tento fakt autorskoprávní ochrana počítačového programu zpravidla neřeší. Je vhodné dodat, že *sui generis* ochranu jednotlivé státy zaváděly už v případě audiovizuálních děl. Za potenciálně vhodný obsah *sui generis* právní ochrany videoher lze spatřovat zavedení jakési zvýšené ochrany subjektu, jež na sebe převzal riziko vývoje videohry. Minimální možná ochrana subjektu by mohla být zajištěna pomocí přiřknutí veškerých autorskoprávních oprávnění k užití díla (videohry). Tato pojistka by byla aktivována v okamžik, kdy videohra byla dokončena. Zohledněny by tak byly nejen autorská práva jednotlivých dílčích autorů, ale i práva subjektu vytvářejícího videohru jako celek. Právní úprava by zřejmě měla také zohlednit enormní složitost videohry. Kvůli komplexnosti videoher zůstává otevřenou otázkou, zda by měla být propůjčena autorská práva další subjektům podílejících se na vzniku videohry. Právní úprava videoher by se měla také vypořádat s fenoménem, kdy jsou videohry vysílány prostřednictvím internetu osobou odlišnou od autora (Let's play, gameplay). Autor videohry by měl mít volnost v tom, zda povolí přenos videohry třetí osobě v prostředí internetu. Dále se jeví vhodné vyřešit otázku právní regulace jednotlivých webových stránek umožňující přímý přenos videoher (Let's play).⁹²

9 Let's play

9.1 Let's play – obecně

Let's play lze definovat jako styl videa, ve kterém hráč zaznamenává svůj průchod videohrou. Hráč může zaznamenávat pouze nerušený průchod

⁹² RAMOS, Andy et al. *The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches* [online]. World Intellectual Property Organization, 2013, p. 93-96 [cit. 2021-11-18]. Dostupné z: https://www.wipo.int/edocs/pubdocs/en/wipo_report_cr_vg.pdf

videohrou bez komentáře či může průchod komentovat. Výběr stylu záleží čistě na samotném hráči videohry.

Z výše uvedeného vyplývá, že Let's play obsahuje minimálně dva základní prvky. Zaprvé se jedná o videohru samotnou, přičemž druhým prvkem je komentář samotného hráče. Jakmile vytvoří hráč Let's play, lze se domnívat, že jde o dílo odvozené (pokud Let's neporušil autorskoprávní ochranu). Jakou právní formou je ale toto dílo chráněno, je nejasné, neboť zatím nebyla přijata žádná ucelená právní úprava, která by jednoznačně definovala Let's play videa. Jak vyplývá ze zprávy⁹³ World Intellectual Property Organization (dále jen „WIPO“), ideální by bylo přijmout právní úpravu *sui generis*.

Ačkoliv jednoznačná právní klasifikace videohry není zřejmá, zpravidla zde existuje subjekt, jež je nadán autorskými právy k tomu, aby mohl s videohrou nakládat jako celkem. Oprávněným subjektem bývá například vývojář nebo nakladatel videohry (popř. oba zároveň). Tento subjekt je oprávněn užívat dílo v souladu se zákonným rozsahem svých autorských práv. Je tedy pouze na jeho osobní úvaze, zda se rozhodne, umožnit užívat dílo (videohru) třetím osobám. Pokud by tak učinil, může třetí osoba užít dílo k vlastní tvorbě. Díky tomu, funguje fenomén Let's play, neboť nositel autorských práv k videohře povolí široké veřejnosti dílo užít. Existují různé webové stránky, jež monitorují možnost užití videohry k tvorbě Let's play videa. Jako příklad lze uvést webovou stránku „Who Let's Play“⁹⁴. Nositel práv k videohře může veřejnosti povolit užití díla z nejrůznějších důvodů, přičemž mezi nejčastější důvody lze zřejmě zařadit zvýšení popularity videohry a lepší vztah s komunitou hráč, což vede k vyššímu zisku.

9.2 Rozbor podmínek Riot:

Jak takové povolení k užití díla vypadá, lze nalézt například na stránkách Riot games (dále jen „Riot“). Riot na svých webových stránkách

⁹³ RAMOS, Andy et al. *The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches* [online]. World Intellectual Property Organization, 2013 [cit. 2021-11-18]. Dostupné z: https://www.wipo.int/edocs/pubdocs/en/wipo_report_cr_vg.pdf

⁹⁴ Company Let's Play Policies. Who Let's Play [online]. [vid. 2021-11-24]. Dostupné z: <http://wholetsplay.com/index.html>

(viz. odkaz⁹⁵) v bodě 1 upřesňuje možnosti využití duševního vlastní svých produktů. Riot poměrně obsírně specifikuje vlastnosti licence, kterou uděluje třetím osobám. Jedna z vlastností licence je, že třetí osoby nesmí vytvářet díla za účelem zisku. „Pravidlo neziskovosti“ je však prolomeno výjimkou uvedenou v bodě 2, která vytváří prostor pro určitý druh zpeněžení děl, jež jsou odvozena z duševního vlastnictví Riot. Výjimka zásadním způsobem dopadá na současný trend Let's play či živého vysílání videoher spadajících do duševního vlastnictví Riot. Riot uvádí: „*Povolujeme jednotlivým hráčům, aby při živém vysílání her vybírali osobní dary nebo nabízeli obsah založený na předplatném, pokud mohou hry současně sledovat i nepředplatitelé*“.⁹⁶ Riot například umožňuje také možnost zpeněžení pomocí reklam.

10 Licence

Vzhledem k rozsahu práce se zaměřím jen na vybrané právní instituty, které souvisí s licenční smlouvou.

10.1 Licence – úvodní ustanovení

Počátkem roku 2014 přenesl zákonodárce problematiku licencí z autorského zákona do občanského zákona. Právní ustanovení týkajících se licence, jsou tedy upravena právě v občanském zákoníku. Jako specifickou vlastnost licenčních smluv lze vnímat skutečnost, že zákon počítá výhradně pouze s licenční smlouvou, jakožto jediným typem smlouvy, který dopadá na problematiku převodu duševního vlastnictví na osobu odlišnou od autora.⁹⁷ Právní úpravu licencí lze v obč. zák. najít konkrétně v §2358-§2389 občanského zákona.

§2358 odst. 1 autor. zák. obsahuje úvodní ustanovení dopadající na licenční smlouvy. Autor autorského díla (popř. oprávněná osoba) pomocí licenční smlouvy převádí právo dílo užít na určitý subjekt (nabyvatele).

⁹⁵ RIOT GAMES [online]. California: RIOT GAMES, 2022 [cit. 2022-01-19]. Dostupné z: www.riotgames.com

⁹⁶ Legal Jibber Jabber. RIOT GAMES [online]. California: RIOT GAMES, 2018 [cit. 2022-03-05]. Dostupné z: <https://www.riotgames.com/en/legal>

⁹⁷ TELEČ, Ivo a Pavel TŮMA. *Autorský zákon: komentář*. 2., upravené vydání. V Praze: C.H. Beck, 2019, s. 560. ISBN 978-80-7400-748-4.

Zjednodušeně lze tedy říci, že převod práva dílo užit je označován jako licence. Záleží na úvaze autora, která práva chce převést. Nabyvatel zpravidla poskytne autorovi odměnu za převod práv k užití díla. Záleží však na autorovi, zda bude požadovat úplatu za převod práv. V praxi může nastat situace, kdy autor poskytne bezúplatnou licenci k užití díla.

10.2 Omezení licence

Jakmile je subjektu (nabyvateli) poskytnuta licence, je oprávněn využívat práva, která z licence plynou. Rozsah užití práv však není bezbřehý, neboť je nabyvatel omezen některými právy, které setrvávají v moci autora i po vzniku licence. §2375 obč. zák. tedy zavádí jakousi zvýšenou ochranu určitého typu práv náležících autorovi. Tato omezení se například projeví v případě, kdy nabyvatel licence zasáhne do označení autora. Zpřísněný režim užití díla se projevuje tím, že nabyvatel licence je povinen získat výslovný souhlas autora, aby dílo mohl takovým způsobem užit.⁹⁸

10.3 Předání materiálů souvisejících s výkonem licence

§2367 obč. zák. zakládá povinnost autora vůči nabyvateli licence. Nabyvatel licence by nemohl svá nově nabytá práva plnohodnotně vykonávat, kdyby neměl k dispozici všechny nutné podklady a informace, které souvisí s autorským dílem, jež je předmětem licenční smlouvy. Autor je povinný k tomu, aby tyto podklady a informace předal nabyvateli licence. Autor však může mít i další povinnosti součinnosti, přičemž záleží na vůli stran, zda si takové dodatečné povinnosti ujednají.⁹⁹

10.4 Utajení

§ 2368 obč. zák. upravuje utajení informací týkající se autorského díla, které se nabyvatel dozvěděl. Pokud se jedná o informace, které nejsou obecně známé (či obecně dostupné skutečnosti), dopadá na ně povinnost mlčenlivosti nabyvatele licence. „Informacemi“ jsou v tomto případě myšleny podklady a sdělení, které autor poskytl nabyvateli. Autor autorského díla nemusí mít zájem o utajování informací týkajících se autorského díla. V tomto případě

⁹⁸ PETROV, Jan, Michal Výtisk, Vladimír Beran, et al. *Občanský zákoník: komentář*. Praha: C.H. Beck, 2017, s. 2392. ISBN 978-80-7400-653-1.

⁹⁹ Tamtéž, s. 2384.

nabyvatel není vázán utajováním informací. Pokud však autor má zájem na utajování informací, které se týkají autorského díla, má nabyvatel povinnost mlčenlivosti (a zákaz zneužití získaných informací) i po zániku licenční smlouvy. Povinnost mlčenlivosti má nabyvatel do té doby, dokud mají informace důvěrný charakter. Jakmile se stanou utajované informace obecně známými, nabyvatel ztrácí povinnost mlčenlivosti. Zjednodušeně lze říci, že zákon zde nestanoví trvání povinnosti mlčenlivosti v řádu let. Délka povinnosti je neomezená, dokud není naplněna vlastnost, že informace se staly obecně známými. Pokud sdělené informace nemají důvěrnou povahu, jedná se například o obecně známé skutečnosti, režim mlčenlivosti na ně nedopadá.¹⁰⁰

11 čl. 17 „digitální směrnice“

Pojmem „digitální směrnice“ je myšlena SMĚRNICE EVROPSKÉHO PARLAMENTU A RADY (EU) 2019/790 ze dne 17. dubna 2019 o autorském právu a právech s ním souvisejících na jednotném digitálním trhu a o změně směrnice 96/9/ES a 2001/29/ES.

11.1 Poskytovatelé služeb internetové společnosti (PSIS)

V prostředí internetu se vyskytují subjekty, kteří využívají prostor internetu k nejrůznějším činnostem. Vzhledem ke zvolenému tématu práce, je vhodné přiblížit pojem „poskytovatel služeb internetové společnosti“ (dále jen „PSIS“). Kategorizace subjektů PSIS zavedla Směrnice o elektronickém obchodu¹⁰¹, která byla provedena vnitrostátní právní úpravou v podobě Zákona o některých službách informační společnosti¹⁰². Oba právní předpisy stanoví subjekty, jež působí v rámci prostředí internetu, přičemž odpovídají za cizí obsah (za určitých podmínek, viz. níže), jež byl nahrán na jejich server. Subjekty můžeme souhrnně označit jako PSIS, přičemž musí splňovat znaky stanovené právními předpisy.

¹⁰⁰ Tamtéž, s. 2385.

¹⁰¹ Směrnice Evropského parlamentu a Rady 2000/31/ES ze dne 8. června 2000 o některých právních aspektech služeb informační společnosti, zejména elektronického obchodu, na vnitřním trhu (směrnice o elektronickém obchodu).

¹⁰² Zákon č. 480/2004 Sb. Zákon o některých službách informační společnosti a o změně některých zákonů (zákon o některých službách informační společnosti).

Pojem „PSIS“ si lze představit jako zastřešující pojem, který se následně dělí do několika podkategorií. Jednotlivé podkategorie se odvíjí od konkrétních činností, které PSIS vykonávají v prostředí internetu. Pokud má být subjekt klasifikován jako PSIS, musí splnit následující znaky. Zaprvé, se musí jednat o poskytovatele. Pojem poskytovatel je definován v čl. 2 písmeno b) Směrnice o elektronickém obchodu. Subjekt je považován za poskytovatele, pokud se jedná o fyzickou či právnickou osobu, přičemž taková osoba musí poskytovat tzv. „službu informační společnosti“. Pojem služba informační společnosti je definován v čl. 2 písmeno a) Směrnice o elektronickém obchodu, přičemž tento článek odkazuje na směrnici 98/34/ES¹⁰³, jejíž znění bylo pozměněno směrnicí 98/48/ES¹⁰⁴ (dále jen „pozměňovací směrnice“). Pozměňovací směrnice zavádí definici pojmu „služba informační společnosti“¹⁰⁵.

Činnost, která bude považována za „službu informační společnosti“ musí kumulativně splňovat následující znaky. Zaprvé, musí být služba poskytována za úplatu, zadruhé musí být služba poskytována na dálku. Zatřetí musí služba mít elektronickou povahu. Začtvrté, se musí jednat o službu tzv. „on demand“ (viz. níže). Pozměňovací směrnice dále uvádí¹⁰⁶, že do pojmu „služba informační společnosti“ nejsou řazeny služby rozhlasového vysílání a služby televizního vysílání podle čl. 1 písm. a) směrnice 89/552/EHS. Toto stanovisko dále rozvádí recitál 18 Směrnice o elektronickém obchodu, který podřazuje pod působnost Směrnice o elektronickém obchodu služby „on demand“. Recitál 18 Směrnice o elektronickém obchodu také uvádí, že ze své působnosti vylučuje lineární služby. Do lineárních služeb náleží například právě zmíněné televizní vysílání, které nesplňuje režim „on demand“.

¹⁰³ Směrnice Evropského Parlamentu a Rady 98/34/ES ze dne 22. června 1998 o postupu při poskytování informací v oblasti norem a technických předpisů. Dostupné z: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/CS/TXT/PDF/?uri=CELEX:31998L0034&from=CS>

¹⁰⁴ Směrnice Evropského parlamentu a Rady 98/48/ES ze dne 20. července 1998, kterou se mění směrnice 98/34/ES o postupu při poskytování informací v oblasti norem a technických předpisů. Dostupné z: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/CS/TXT/PDF/?uri=CELEX:31998L0048&from=CS>

¹⁰⁵ Čl. 2 Směrnice Evropského parlamentu a Rady 98/48/ES ze dne 20. července 1998, kterou se mění směrnice 98/34/ES o postupu při poskytování informací v oblasti norem a technických předpisů.

¹⁰⁶ Tamtéž.

Poskytovatelé služeb informační společnosti se dělí do několika skupin, přičemž druh vykonávané činnosti je dělicím kritériem jednotlivých subjektů. Některým poskytovatelům služeb informační společnosti (PSIS) přiřkla Směrnice o elektronickém obchodu speciální odpovědnostní režim, jež se aktivuje v případě, kdy by měl poskytovatel služeb informační společnosti nést odpovědnosti za cizí obsah. Pokud poskytovatel služeb informační společnosti (PSIS) naplní znaky požadované zákonem, neodpovídá za cizí obsah umístěný na svém serveru, i když takový obsah porušuje autorská práva. Směrnice speciální režim zavádí jen pro relativně úzkou skupinu poskytovatelů služeb informační společnosti, přičemž jako příklad lze uvést poskytovatele prostoru („hosting provider“¹⁰⁷) či odpovědnost za cizí obsah ukládaný do vyrovnávací paměti („caching“¹⁰⁸).¹⁰⁹

11.2 Odpovědnost PSIS

11.2.1 Historie bezpečného přístavu

Pojem poskytovatel služeb informační společnosti (PSIS) byl vytvořen až se zavedením právní úpravy, která řešila vzniklý problém, jež je popsán v této části (viz. níže). Pro sjednocení terminologie budu používat pojem „internetový zprostředkovatelé“, neboť pojem PSIS byl zaveden až později.

V devadesátých letech dvacátého století vyvstala otázka, kdo byl odpovědný za obsah, jež byl umístěn na serveru internetového zprostředkovatele. Například třetí osoba nahrála na webové stránky zprostředkovatele autorské dílo (např. film), přičemž neměla oprávnění od autora dílo takový způsobem užít, díky čemuž došlo k porušení autorského práva. Zákonodárce musel vyřešit otázku, zda je za obsah umístěný na internetu odpovědný internetový zprostředkovatel či osoba, která nevhodný obsah nahrála na server internetového zprostředkovatele. Jelikož internet je globální fenomén, začal se problém objevovat prakticky po celém světě. Nedostatek jednoznačné právní úpravy, která by řešila nově vzniklou

¹⁰⁷ Např. YouTube

¹⁰⁸ Např. Netflix

¹⁰⁹ JANSÁ, Lukáš, Petr OTEVŘEL, Jiří ČERMÁK, et al. *Internetové právo*. Brno: Computer Press, 2016, s. 153–154, s. 157–158. ISBN 978-80-251-4664-4.

problematiku, vedl ke značné vedl ke značné právní nejistotě zúčastněných subjektů. Celkově nepřehlednou situaci přižívovala i roztržitá judikatura, která nahlížela na řešení problému různým způsobem. Zákonodárci v USA i Evropě začali vnímat potřebu vzniku jednoznačné právní úpravy, která by problém vyřešila. Jako zásadní argument, jež byl zohledněn při přijetí právní úpravy, lze spatřovat následující tvrzení internetových zprostředkovatelů. Internetový zprostředkovatel se odvolával na fakt, že je hospodářsky neproveditelné automaticky kontrolovat veškerý obsah, jež je umístěn na jejich serveru. Pokud by po nich zákonodárci požadoval kontrolu veškerého obsahu, bylo by řešení v konečném důsledku tak drahé, že by si ho internetový zprostředkovatel nemohl dovolit financovat. Zákonodárci argumentovali tím, že internetový zprostředkovatelé jsou jedinými vhodnými subjekty, kteří by mohly efektivně dohlížet na porušování autorských práv v prostředí internetu. Nakonec Evropská unie (viz. níže) i USA zvolili řešení, jež by zohledňovalo oba argumenty, přičemž řešení odpovědnostního problému bylo nakonec nazváno „bezpečný přístav“ („safe harbor“).¹¹⁰

Zjednodušeně řečeno, principem bezpečného přístavu je skutečnost, že internetový zprostředkovatelé (nyní již „PSIS“) neodpovídají za obsah, který je nahraný třetí stranou na jejich server, pokud je dodržena jeden princip. Tímto principem je jakási součinnost PSIS, kteří jsou povinni odstranit závadný obsah ze svého serveru v okamžik, kdy jsou k tomu vyzváni (zpravidla subjektem, jemuž náleží autorská práva k autorskému dílu). Pokud tak učiní, jsou zproštěni odpovědnosti za cizí obsah, který je umístěn na jejich serveru. V praxi se tento princip rozvětvil do několik dílčích zákonných podmínek, které musí být dodrženy, aby se konkrétní typ internetového zprostředkovatele zbavil odpovědnosti za cizí obsah. Jako příklad rozvětvení principu bezpečného přístavu na jednotlivé zákonné podmínky, lze uvést požadavky, jež dopadají na poskytovatele prostoru (hosting provider). Poskytovatel prostoru nesmí mít vliv na nahrání nevhodného obsahu a nesmí vědět o nahrání nevhodného obsahu. Odpovědnost poskytovatele prostoru

¹¹⁰ EDWARDS, Lilian. *ROLE AND RESPONSIBILITY OF INTERNET INTERMEDIARIES IN THE FIELD OF COPYRIGHT AND RELATED RIGHTS* [online]. World Intellectual Property Organization, 2011, p. 3-6 [cit. 2022-02-18]. Dostupné z: https://www.wipo.int/export/sites/www/copyright/en/docs/role_and_responsibility_of_the_internet_intermediaries_final.pdf

vycházející z čl. 15 elektronické směrnice¹¹¹ či §5 Zákona o službách informační společnosti¹¹². Pokud podmínky poskytovatel prostoru dodrží, není odpovědný za porušení autorského práva, jež nastalo zveřejněním díla na jeho server.¹¹³

11.2.2 Otázka kladená WIPO¹¹⁴ – předzvěst článku 17

Poskytovatelé internetových služeb zaměřující se na zpřístupnění „obsahu vytvořeného uživateli“ slaví v dnešní době velký úspěch. Bez nadsázky lze tvrdit, že mění svět tak, jak ho známe (Facebook, YouTube, Twitch). Pokud bych měl zjednodušeně popsat, jak funguje koncept zpřístupňování obsahu vytvořeného uživateli, lze uvést příklad týkající se poskytovatele prostoru (hosting provider). Poskytovatel prostoru (podkategorie PSIS) umožní svým uživatelům, aby na server zpřístupnili obsah, ke kterému mají přístup ostatními uživateli serveru. Je tedy pouze na úvaze uživatele, jaký obsah bude chtít sdílet s ostatními uživateli, přičemž hosting provider mu k tomu vytváří vhodný prostor. Pokud uživatel zveřejní obsah, ke kterému je oprávněným nositelem autorských práv, nevzniká žádný problém z hlediska autorského zákona. V praxi však začalo docházet k tomu, že uživatelé začali nahrávat na server obsah, který byl chráněn autorským právem (např. film), přičemž uživatelé nebyli nadáni autorskoprávním oprávněním, užít dílo takový způsobem. Na takto vzniklou situaci se aplikuje princip bezpečného přístavu, kdy hosting provider neodpovídá za porušení autorského práva, pokud naplní zákon stanovené požadavky a dílo odstraní ze serveru (na vyzvání).

¹¹¹ Směrnice Evropského parlamentu a Rady 2000/31/ES ze dne 8. června 2000 o některých právních aspektech služeb informační společnosti, zejména elektronického obchodu, na vnitřním trhu (směrnice o elektronickém obchodu)

¹¹² Zákon č. 480/2004 Sb. Zákon o některých službách informační společnosti a o změně některých zákonů (zákon o některých službách informační společnosti)

¹¹³ JANSÁ, Lukáš, Petr OTEVŘEL, Jiří ČERMÁK, et al. *Internetové právo*. Brno: Computer Press, 2016, s. 162–164. ISBN 978-80-251-4664-4.

¹¹⁴ EDWARDS, Lilian. *ROLE AND RESPONSIBILITY OF INTERNET INTERMEDIARIES IN THE FIELD OF COPYRIGHT AND RELATED RIGHTS* [online]. World Intellectual Property Organization, 2011 [cit. 2022-02-18]. Dostupné z: https://www.wipo.int/export/sites/www/copyright/en/docs/role_and_responsibility_of_the_internet_intermediaries_final.pdf

Již výzkumná zpráva WIPO si však klade otázku, zda přístup (princip) bezpečného přístavu ob stojí ve světle velkých poskytovatelů služeb internetové společnosti (např. právě hostingové společnosti). Dosah takovýchto poskytovatelů služeb internetové společnosti je enormní, přičemž zde dochází také častěji k porušování autorskoprávní ochrany. Vystává tedy otázka, zda by nebylo vhodné zavést povinnost „aktivnějšího přístupu“ ochrany autorských práv, které by museli velcí poskytovatelé služeb internetové společnosti vyvinout.¹¹⁵

Stažení závadného obsahu až po nahlášení vlastníkem autorských práv, se totiž může jevit jako nedostačující ochrana vzhledem ke vzniklé škodě. Dále se přední poskytovatelé internetových služeb zpravidla značí velkými příjmy, což by mohlo vyvracet zásadní argument, na kterém byl postaven princip safe harbor (viz. výše), tedy hospodářsky nemožné zavedení systému kontroly veškerého obsahu vytvořeného uživateli.

Pokud by však byl vytvořen „aktivnější“ princip bezpečného přístavu, zůstává otázkou, zda by to nevedlo k nepatřičnému zvýšení bariéry pro vstup do hospodářské soutěže mezi poskytovatele služeb internetové společnosti. Slovem „aktivnější“ je myšleno, že by po PSIS byl vyžadován určitý stupeň aktivity k tomu, aby se vyhnuli odpovědnosti za porušení autorského práva. Dále by zavedení aktivnějšího principu bezpečného přístavu mohlo vést k zastavení inovace, neboť by se velké firmy bály vykročit z ověřeného systému zpřístupňování obsahu. Vždy by se za vidinou inovace skrývala obava ze vzniku odpovědnosti za porušení autorského práva, což by v konečném důsledku mohlo vést ke značným ztrátám jednotlivých firem.¹¹⁶

¹¹⁵ EDWARDS, Lilian. *ROLE AND RESPONSIBILITY OF INTERNET INTERMEDIARIES IN THE FIELD OF COPYRIGHT AND RELATED RIGHTS* [online]. World Intellectual Property Organization, 2011, p. 55-56 [cit. 2022-02-18]. Dostupné z: https://www.wipo.int/export/sites/www/copyright/en/docs/role_and_responsibility_of_the_internet_intermediaries_final.pdf

¹¹⁶ EDWARDS, Lilian. *ROLE AND RESPONSIBILITY OF INTERNET INTERMEDIARIES IN THE FIELD OF COPYRIGHT AND RELATED RIGHTS* [online]. World Intellectual Property Organization, 2011, p. 61 [cit. 2022-02-18]. Dostupné z: https://www.wipo.int/export/sites/www/copyright/en/docs/role_and_responsibility_of_the_internet_intermediaries_final.pdf

11.2.3 Value gap

V systému safe harbor se objevila zásadní nedokonalost, která vedla k narušení spravedlivého fungování trhu a nedostatečné odměně autora za užití díla třetí osobou. Souhrnně se problém začal označovat jako "value gap" (hodnotová mezera). V praxi se totiž začal objevovat hrubý nepoměr mezi ziskem PSIS a autorem autorského díla.¹¹⁷

Lze se domnívat, že hodnotová mezera vznikla například v situaci, kdy uživatel nahrál na server PSIS autorsky chráněné dílo, avšak k takovému užití díla neměl oprávnění od autora. Došlo tak k narušení autorských práv autora, přičemž povinnosti PSIS bylo postupovat v souladu s principem bezpečného přístavu. Než však PSIS dílo ze serveru stáhnul, mohl z díla generovat zisk (např. pomocí reklam). Tento zisk šel výhradně ke prospěchu PSIS, přičemž autor autorského díla nebyl za svou práci odměněn.

11.3 článek 17 – dopad na princip bezpečného přístavu

11.3.1 Poskytovatelé služeb pro sdílení obsahu online („OCSSP“)

Čl. 17 odst. 1 Digitální směrnice¹¹⁸ používá pojem „poskytovatelé služeb pro sdílení obsahu online“ (dále jen „OCSSP“¹¹⁹). Význam pojmu OCSSP je definován v čl. 2 odst. 6 digitální směrnice.

„Pro účely této směrnice se rozumí (...): „poskytovatelem služeb pro sdílení obsahu online“ poskytovatel služby informační společnosti, jehož hlavním účelem nebo jedním z hlavních účelů je uchovávat velký počet děl chráněných autorským právem nebo jiných předmětů ochrany nahrávaných

¹¹⁷ ROSATI, Eleonora. *Copyright in the Digital Single Market: Article-by-Article Commentary to the Provisions of Directive 2019/790* [Kindle e-Readers]. New York: OXFORD UNIVERSITY PRESS, 2021, p. 313 [cit. 2022-03-19]. ISBN 978-0-19-885859-1. Dostupné z: https://www.amazon.com/Copyright-Digital-Single-Market-Commentary-ebook/dp/B09BNTYM1X/ref=sr_1_6?crd=3UAHXBUVC892V&keywords=digital+commentary&qid=1648575242&s=books&sprefix=digital+komentar%2Cstripbooks-intl-ship%2C195&sr=1-6

¹¹⁸ SMĚRNICE EVROPSKÉHO PARLAMENTU A RADY (EU) 2019/790 ze dne 17. dubna 2019 o autorském právu a právech s ním souvisejících na jednotném digitálním trhu a o změně směrnice 96/9/ES a 2001/29/ES.

¹¹⁹ Z anglického označení: Online Content Sharing Service Providers (OCSSPs)

jeho uživateli a zpřístupňovat je veřejnosti, přičemž poskytovatel tato díla a jiné předměty ochrany uspořádává a propaguje za účelem zisku“.¹²⁰

Z výše uvedené definice lze předpokládat, že směrnice zavádí novou podkategorii poskytovatelů služby informační společnosti (PSIS). Poskytovatelé služby informační společnosti jsou nadřazeným (zastřešujícím) pojmem, přičemž „poskytovatelé služeb pro sdílení obsahu online“ (OCSSP) jsou pojmem podřazeným (podkategorií). Z toho vyplývá, že ne všichni „Poskytovatelé služby informační společnosti“ (PSIS) budou spadat do právního režimu pro „poskytovatele služeb pro sdílení obsahu online“ (OCSSP).

Ze zákonné dikce směrnice lze dále vyčíst jednotlivé podmínky, které by měl „poskytovatel služby informační společnosti“ (PSIS) splňovat, aby se řadil mezi „poskytovatele služeb pro sdílení obsahu online“ („OCSSP“). První podmínka je, že PSIS musí uchovávat velký počet děl chráněných autorským právem nebo jiných předmětů ochrany nahranými uživateli. Druhá podmínka určuje, že uchovávání těchto děl musí být hlavním nebo jeden z hlavních účelů činnosti PSIS. Zatřetí, musí PSIS uchovávaná díla zpřístupňovat veřejnosti. Začtvrté PSIS uspořádává a propaguje díla za účelem zisku.¹²¹ Pokud takové požadavky PSIS splňuje, spadá po právního režimu OCSSP.

11.3.2 Vynětí OCSSP z bezpečného přístavu

Čl. 17 odst. 3 digitální směrnice zavádí výjimku z principu bezpečného přístavu, jež dopadá na OCSSP. Čl. 17 odst. 3 digitální směrnice stanoví:

„Pokud poskytovatel služeb pro sdílení obsahu online provádí sdělení nebo zpřístupnění veřejnosti za podmínek stanovených v této směrnici, nevztahuje se na situace, na než se vztahuje tento Článek, omezení odpovědnosti podle čl. 14 odst. 1 směrnice 2000/31/ES. Prvním pododstavcem

¹²⁰ čl. 2 odst. 6 SMĚRNICE EVROPSKÉHO PARLAMENTU A RADY (EU) 2019/790 ze dne 17. dubna 2019 o autorském právu a právech s ním souvisejících na jednotném digitálním trhu a o změně směrnice 96/9/ES a 2001/29/ES. Dostupné z: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/CS/TXT/PDF/?uri=CELEX:32019L0790&from=pt>

¹²¹ Tamtéž.

*tohoto odstavce není dotáčena možnost použít čl. 14 odst. 1 směrnice 2000/31/ES na tyto poskytovatele služeb pro účely nespádající do oblasti působnosti této směrnice.*¹²²

čl. 14 odst. 1 směrnice 2000/31/ES¹²³ zakotvuje odpovědnostní princip bezpečného přístavu (viz. výše). Z ustanovení čl. 17 odst. 3 digitální směrnice lze předpokládat, že nový odpovědnostní princip, nebude dopadat paušálně na všechny situace, do kterých se mohou OCSSP dostat.

OCSSP tedy (zřejmě) bude subjektem, jehož odpovědnostní režim, se bude odvíjet od konkrétní situace. OCSSP bude odpovídat v souladu s principem bezpečného přístavu v okamžik, kdy situace nebude spadat pod působnost digitální směrnice. Pokud vzniklá situace bude spadat pod působnost digitální směrnice, bude OCSSP odpovídat dle „nového odpovědnostního principu“ (zavedeného digitální směrnici). Zjednodušeně řečeno, zvláštní odpovědnostní režim zavedený čl. 17 digitální směrnice, se aktivuje jen ve speciálních případech. K aktivaci dojde, pokud jsou kumulativně splněny tři podmínky.

Zaprvé, PSIS spadá do kategorie OCSSP (viz. naplnění znaků 11.3.1). Zadruhé, je na serveru OCSSP veřejně sdíleno dílo chráněné autorským zákonem. Zatřetí, k užití díla sdílením veřejnosti a rozmnožování neměl OCSSP (ani uživatel) oprávnění od autora díla. Pokud jsou podmínky kumulativně naplněny, nebude se odpovědnost OCSSP řídit principem bezpečného přístavu, ale novým odpovědnostním režimem zakotveném v čl. 17 digitální směrnice. Pro všechny ostatní případy, které nesplňují kumulativně tyto podmínky, zřejmě platí odpovědnostní princip bezpečného přístavu.¹²⁴

¹²²Čl. 17 odst. 3 SMĚRNICE EVROPSKÉHO PARLAMENTU A RADY (EU) 2019/790 ze dne 17. dubna 2019 o autorském právu a právech s ním souvisejících na jednotném digitálním trhu a o změně směrnice 96/9/ES a 2001/29/ES.

¹²³ Směrnice Evropského parlamentu a Rady 2000/31/ES ze dne 8. června 2000 o některých právních aspektech služeb informační společnosti, zejména elektronického obchodu, na vnitřním trhu (směrnice o elektronickém obchodu),

¹²⁴ ROSATI, Eleonora. *Copyright in the Digital Single Market: Article-by-Article Commentary to the Provisions of Directive 2019/790* [Kindle e-Readers]. New York: OXFORD UNIVERSITY PRESS, 2021, p. 335 [cit. 2022-03-19]. ISBN 978-0-19-885859-1. Dostupné z: https://www.amazon.com/Copyright-Digital-Single-Market-Commentary-ebook/dp/B09BNTYMI1X/ref=sr_1_6?crid=3UAHXBUVC892V&keywords=digital+commen

11.3.3 OCSSP a odpovědnost za cizí obsah

OCSSP může sám poskytovat uživatelům dílo chráněné autorským zákonem. Záleží pouze na samotné vůli OCSSP, zda bude chtít aktivně získat souhlas autora k užití díla.¹²⁵

OCSSP jsou specifictví tím, že často dochází k situaci, kdy autorsky chráněné dílo nezpřístupnil sám OCSSP, nýbrž tak učinil jeho uživatel. OCSSP v tomto případě pouze poskytuje vhodný prostor pro nahrání díla, jež mohou využít uživatelé OCSSP, pokud mají náležitá autorskoprávní oprávnění. Může však dojít i k situaci, kdy uživatel nahraje na server OCSSP autorské dílo, přičemž k takovému užití díla není oprávněn. O vzniklé situaci byla zmínka již v přechozí části, kdy například uživatel nahraje film na server, avšak nepožíval autorská práva ke sdílení díla s veřejností. Tímto činem dochází k porušení autorského práva, které náleží oprávněnému subjektu (většinou autorovi). V praxi tedy vzniká otázka, kdo je za porušení autorského práva odpovědný. Dříve se situace řešila pomocí principu bezpečného přístavu, který zakládal vyvinění poskytovatelů služeb informační společnosti (PSIS) (viz. výše). Čl. 17 odst. 4 digitální směrnice však vytváří nové řešení problému, jež dopadá na poskytovatele služeb informační společnosti (PSIS), kteří spadají do kategorie OCSSP. Čl. 17 odst. 4 digitální směrnice upravuje odpovědnost OCSSP, pokud dojde ke sdílení díla s veřejností, aniž by k tomu měl OCSSP příslušné autorskoprávní oprávnění. Zjednodušeně lze říci, že OCSSP odpovídá za zveřejnění díla na serveru bez povolení v okamžik, kdy nedojde k vyvinění dle čl. 17 odst. 4 digitální směrnice.

11.3.4 Pravděpodobné principy nového odpovědnostního mechanismu

11.3.4.1 Nepřítomnost obecné sledovací povinnosti

Se vznikem speciálního odpovědnostního vztahu pro OCSSP se musel zákonodárce vypořádat s problémem ochrany osobních údajů. V původním

tary&qid=1648575242&s=books&prefix=digital+komentar%2Cstripbooks-intl-ship%2C195&sr=1-6

¹²⁵ Tamtéž, p. 333.

návrhu¹²⁶ komise se objevují požadavky na zavedení „účinných technologií“¹²⁷, které by museli poskytovatelé hostingových služeb přijmout, pokud by chtěli vytvářet prostor (hosting provider) pro velké množství autorských děl. Pojem „účinná opatření“ je v bodě 39 návrhu komise dále rozveden, přičemž se zde hovoří o takových technologiích, které by byly schopny rozpoznat obsah, který je na server nahráván.

Pokud by však OCSSP byli povinni automaticky dohlížet na veškerý obsah nahrávaný na sever, museli by OCSSP získat, shromáždit a sledovat značné množství informací, což by potencionálně vedlo k rozporu s článkem 15 směrnice 2000/31/ES¹²⁸ (dále jen „směrnice o elektronickém obchodu“). Čl. 15 odst. 1 směrnice o elektronickém obchodu zakazuje členským státům, aby uložili PSIS obecnou povinnost k tomu, aby aktivně kontrolovali své uživatele.¹²⁹ Pro úplnost lze doplnit, že záleží na úvaze OCSSP, zda dobrovolně chtějí takový systém zavést. Státy jim to sice nemohou nařídit vnitrostátní právní úpravou, avšak sami tak OCSSP mohou učinit, pokud chtějí zvýšit standart ochrany autorských práv jiných subjektů.¹³⁰

Lze se tedy domnívat, že pod pojmem „veškeré úsilí k zajištění nedostupnosti konkrétních děl a jiných předmětů ochrany“ není myšlena povinnost, která by byla OCSSP založena ve smyslu automatického a

¹²⁶ Návrh SMĚRNICE EVROPSKÉHO PARLAMENTU A RADY o autorském právu na jednotném digitálním trhu. Dostupný z: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/CS/TXT/PDF/?uri=CELEX:52016PC0593&from=EN>

¹²⁷ Například Rec. 38 a čl. 13 Návrhu SMĚRNICE EVROPSKÉHO PARLAMENTU A RADY o autorském právu na jednotném digitálním trhu.

¹²⁸ Směrnice Evropského parlamentu a Rady 2000/31/ES ze dne 8. června 2000 o některých právních aspektech služeb informační společnosti, zejména elektronického obchodu, na vnitřním trhu (směrnice o elektronickém obchodu). Dostupné z: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/CS/TXT/PDF/?uri=CELEX:32000L0031&from=CS>

¹²⁹ ROSATI, Eleonora. *Copyright in the Digital Single Market: Article-by-Article Commentary to the Provisions of Directive 2019/790* [Kindle e-Readers]. New York: OXFORD UNIVERSITY PRESS, 2021, p. 337–339 [cit. 2022-03-19]. ISBN 978-0-19-885859-1. Dostupné z: https://www.amazon.com/Copyright-Digital-Single-Market-Commentary-ebook/dp/B09BNTYM1X/ref=sr_1_6?crd=3UAHXBUVC892V&keywords=digital+commentary&qid=1648575242&s=books&prefix=digital+komentar%2Cstripbooks-intl-ship%2C195&sr=1-6

¹³⁰ Tamtéž, p. 353.

obecného dohlížení na veškerý obsah na serveru, neboť by to vedlo k obecnému sledování uživatelů. Otázka týkající se vhodnosti zavedení „aktivního bezpečného přístavu“, která byla nastíněna v souladu s výzkumnou zprávou WIPO je tímto zodpovězena, neboť nařízení automatického a obecného filtrování vnitrostátním právem (potažmo komunitárním právem), by vedlo k obecnému sledování, jež je v konečném důsledku neslučitelné se standardem ochrany subjektů zakotvených směrnicí¹³¹ o elektronickém obchodu.

Směrnice však zakazuje pouze obecné sledování vztahující se na všechny uživatele, přičemž není vyloučena možnost sledování konkrétního uživatele, pokud jsou k tomu dány zákonem stanovené důvody.¹³²

Výše uvedený zákaz obecného kontrolování obsahu však neznamená, že by OCSSP nemohl shromažďovat jakékoli informace. OCSSP je oprávněn ke shromáždění takové množství informací, které potřebuje pro dohled nad umístěným obsahem. Konkrétně se jedná o informace sloužící k rozhodnutí OCSSP, zda byla porušena autorská práva u konkrétního díla zveřejněném na serveru OCSSP. Nositelé autorských práv mají povinnost poskytnout nezbytné množství informací, přičemž své žádosti o stažení určitého díla ze serveru musí řádně odůvodnit (viz. čl. 17 odst. 9). Jakmile OCSSP získá od nositele informace vhodného rozsahu, je povinen zajisti nedostupnost díla veřejnosti (stáhnout dílo ze serveru).

11.3.4.2 Odpovědnostní mechanismus – několika stupňová ochrana

Z výše uvedeného tedy vyplývá, že směrnice nezavádí obecnou monitorovací povinnost OCSSP, což je mimo jiné uvedeno také v čl. 17 odst. 8 digitální směrnice. Přesto však směrnice zavádí specifický mechanismus, který budou OCSSP povinni dodržovat. Ačkoliv přesné fungování

¹³¹ Čl. 15 SMĚRNICE EVROPSKÉHO PARLAMENTU A RADY 2000/31/ES ze dne 8. června 2000 o některých právních aspektech služeb informační společnosti, zejména elektronického obchodu, na vnitřním trhu („směrnice o elektronickém obchodu“)

¹³² ROSATI, Eleonora. *Copyright in the Digital Single Market: Article-by-Article Commentary to the Provisions of Directive 2019/790* [Kindle e-Readers]. New York: OXFORD UNIVERSITY PRESS, 2021, p. 353 [cit. 2022-03-19]. ISBN 978-0-19-885859-1. Dostupné z: https://www.amazon.com/Copyright-Digital-Single-Market-Commentary-ebook/dp/B09BNTYM1X/ref=sr_1_6?crd=3UAHXBUVC892V&keywords=digital+commentary&qid=1648575242&s=books&prefix=digital+komentar%2Cstripbooks-intl-ship%2C195&sr=1-6

mechanismus bude záležet na transpozici směrnice v rámci vnitrostátních úprav, směrnice stanoví základní principy, ze kterých bude odpovědnostní mechanismus OCSSP vycházet.

Čl. 17 odst. 9 digitální směrnice stanoví, že:

„Členské státy stanoví, že poskytovatelé služeb pro sdílení obsahu online musí zavést účinné a rychlé mechanismy pro stížnosti a nápravu, které uživatelé jejich služeb budou moci využívat v případě sporů týkajících se znemožnění přístupu k jimi nahraným dílům nebo jiným předmětům ochrany nebo jejich odstranění. (...) Stížnosti (...) a rozhodnutí o znemožnění přístupu k nahranému obsahu nebo o jeho odstranění podléhají přezkumu člověkem. Členské státy rovněž zajistí, aby pro řešení sporů byly k dispozici mimosoudní nápravné mechanismy (...).“¹³³

Směrnice tedy podobu odpovědnostního mechanismu OCSSP stanoví dle následujících znaků. Zaprvé musí mechanismus umožňovat rychlé řešení nápravy. Zadruhé musí mechanismus účinně zajistit nápravu závadného stavu. Zatřetí, cílem mechanismu je podání stížnosti a sjednání nápravy v oblasti porušení autorských práv. Začtvrté, mechanismus budou moci používat uživatelé OCSSP. Zapáté je uvedena jakási výjimka předpokládané automatické kontrolních mechanismů, jelikož pouze člověk může rozhodnout o odstranění obsahu či znemožnění přístupu k obsahu na serverech OCSSP. Doplňující šestá podmínka lze spatřovat u povinnosti států, kteří mají zavést takové mechanismy, aby bylo možné vzniklé spory řešit mimosoudně.

Více mechanismus objasňují pokyny komise, které doporučují vznik několika dílčím úrovním kontrolních mechanismů, které dohromady utvoří „speciální odpovědnostní mechanismu OCSSP“. Komise doporučuje, aby byly zavedeny dvě úrovně ochrany autorských práv. Zaprvé kontrola preventivní (ex ante). Preventivní kontrola bude prováděna automaticky (počítačem). Zadruhé kontrola následná, kdy správnost rozhodnutí automatické kontroly (první fáze), bude přezkoumávat člověk. První fáze (preventivní kontrola)

¹³³ Čl. 17 odst. 9 SMĚRNICE EVROPSKÉHO PARLAMENTU A RADY (EU) 2019/790 ze dne 17. dubna 2019 o autorském právu a právech s ním souvisejících na jednotném digitálním trhu a o změně směrnice 96/9/ES a 2001/29/ES.

bude automaticky ověřovat, zda nahrané dílo jednoznačně neporušuje autorská práva. V praxi existují případy, kdy z technického hlediska některá díla nahraná na server OCSSP jsou jednoznačným porušením autorského práva. V těchto případech má OCSSP povinnost zavést mechanismus, který by obsah blokoval ještě před tím, než dojde ke sdělení obsahu veřejnosti. U ostatních děl, které zjevně neporušují autorská práva, bude tato právní část automatické kontroly přeskočena. Díky tomu bude uživatel nerušen při zveřejňování obsahu na server OCSSP.¹³⁴

Druhou fází je zavedení lidského faktoru v rámci kontrolního mechanismu. OCSSP jsou povinni na základě lidského faktoru (člověka) kontrolovat, zda nahlášený obsah skutečně porušuje autorská práva třetí osoby, či zda kontrolní mechanismus první fáze udělal chybu a neprávem zablokoval obsah, jelikož ho zaměnil s obsahem, který zjevně porušuje autorská práva. Mechanismus musí splňovat požadavek rychlosti a efektivnosti, kdy podané stížnosti musí být přezkoumány bez zbytečného odkladu. Někteří autoři se domnívají, že v souladu s článkem 17 digitální směrnice by byl i jednodušší mechanismus, pokud umožňuje rychlou a efektivní nápravu závadného stavu. Pojmem „jednodušší mechanismus“ je myšlen systém, ve kterém není zahrnuta první fáze (viz. výše), tedy automatické blokování obsahu předem (ex ante).¹³⁵

Třetím požadavkem stanoveným digitální směrnicí je, aby státy vytvořily prostor pro mimosoudní mechanismus, jež bude řešit vzniklé spory. Cílem mechanismu je řešit situaci, kdy byla stížnost proti zablokování obsahu podaná neúspěšně.¹³⁶ Díky tomu by mohl mimosoudní mechanismus sloužit jako jakási odvolací instance, která by se zabývala neúspěšnou stížností.

¹³⁴ ROSATI, Eleonora. *Copyright in the Digital Single Market: Article-by-Article Commentary to the Provisions of Directive 2019/790* [Kindle e-Readers]. New York: OXFORD UNIVERSITY PRESS, 2021, p. 355–357 [cit. 2022-03-19]. ISBN 978-0-19-885859-1. Dostupné z: https://www.amazon.com/Copyright-Digital-Single-Market-Commentary-ebook/dp/B09BNTYM1X/ref=sr_1_6?crd=3UAHXBUVC892V&keywords=digital+commentary&qid=1648575242&s=books&prefix=digital+komentar%2Cstripbooks-intl-ship%2C195&sr=1-6

¹³⁵ Tamtéž.

¹³⁶ Tamtéž.

Dalším cílem mechanismu je zřejmě také snaha předejít zahlcování soudů vzniklými autorskoprávními spory, pokud by se daly řešit mimosoudní cestou.

Závěr

Proč velké streamovací platformy neumožňují svým uživatelům vysílat audiovizuální díla (filmy) pro širokou veřejnost? Proč však může streamer vysílat videohry, ale audiovizuální díla (filmy) nemůže?

Dvě otázky, které provázeli celou diplomovou prací. Podařilo se mi však na ně odpovědět? Věřím, že ano. Z ustanovení diplomové práce vyplývá, že streamer může vysílat videohry v rámci velkých streamovacích platform, protože nositel práv k videohře jako celku (dále jen „výrobce videohry“), udělil třetím osobám oprávnění k užití díla tímto způsobem. Výrobce videohry tak činí zpravidla pomocí licence, kterou uveřejňuje na svých webových stránkách. Je tak pouze na uživateli, zda oprávnění využije. Lze se domnívat, že výrobci videoher přikročili k takovému modelu, protože je to pro ně výhodné z finančního hlediska. Pokud streamer vysílá jejich videohru pro široké publikum, získá videohra na popularitě. Vzniklá popularita vede k potencionálně vyšším ziskům výrobce videohry. Výrobce videoher tedy považuje vysílání videoher za výhodný podnikatelský model. I když jednoznačná právní úprava videoher chybí, nic nebrání výrobcům videoher, aby přenesl oprávnění k užití videohry na třetí osoby (streamery). Záleží pouze na vůli výrobce videohry samotného.

Co se týče audiovizuálního díla, platí zde stejný princip. Nic nebrání autorovi, aby přenesl práva k užití díla na jiný subjekt. Záleží pouze na úvaze autora. Lze však usuzovat, že autor audiovizuálního díla nevidí výhodný podnikatelský model v tom, že audiovizuální dílo bude vysílat streamer široké veřejnosti. To vede ke skutečnosti, že streameři zpravidla neobdrží oprávnění k vysílání audiovizuálních děl na streamovacích platformách.

Resumé

Why don't the big streaming platforms allow their users to stream audiovisual works (films) to the general public? Let's play video games has become a common phenomenon in recent years. Let's can be simplistically described as a type of video where a person shares their playthrough of a video game, often doing so in front of a certain number of viewers. But why can a streamer stream video games but audiovisual works (movies) cannot? In an attempt to answer the above research questions, the thesis was spread across the entire thesis. However, did I succeed in answering the questions? I believe that I did. The provisions of the thesis suggest that a streamer can stream video games on major streaming platforms because the rights holder of the video game as a whole (hereafter referred to as the video game producer), has granted third parties permission to use the work in this way. The video game producer generally does so by means of a licence which it publishes on its website. It is therefore up to the user whether to make use of the licence. It can be assumed that video game producers have adopted such a model because it is financially advantageous for them. If a streamer broadcasts their video game to a wide audience, the video game gains in popularity. The resulting popularity leads to potentially higher profits for the video game producer. Thus, a video game producer considers streaming video games to be a profitable business model. Although there is no clear legal regulation of video games, nothing prevents a video game producer from transferring the authorisation to use a video game to third parties (streamers). It is up to the will of the video game producer itself.

Zdroje

Knihy

DAVID, Ivan. *Filmové právo: autorskoprávní perspektiva*. Druhé, aktualizované a doplněné vydání. Praha: Nová beseda, 2020. ISBN 978-80-88383-20-8.

HOLCOVÁ, Irena, Veronika KŘEŠŤANOVÁ, Tomáš DOBŘICHOVSKÝ, et al. *Autorský zákon a předpisy související (včetně mezinárodních smluv a evropských předpisů): komentář*. Praha: Wolters Kluwer, 2019. ISBN 978-80-7598-049-6.

JANSA, Lukáš, Petr OTEVŘEL, Jiří ČERMÁK, et al. *Internetové právo*. Brno: Computer Press, 2016. ISBN 978-80-251-4664-4.
KNAP, Karel. *Autorské právo*. Praha: Orbis, 1960.

LIPSON, Ashley Saunders a Robert D. BRAIN. *Videogame Law: Cases, Statutes, Forms, Problems & Materials* [Kindle e-Readers]. Second Edition. North Carolina: Carolina Academic Press, 2016 [cit. 2022-03-15]. ISBN 978-1-61163-645-1. Dostupné z:
https://www.amazon.com/Videogame-Law-Statutes-Problems-Materials-ebook/dp/B01LQRKLO0/ref=pd_ybh_a_3?encoding=UTF8&psc=1&refRID=1Q447PCCHX3DAJ6D80JF

PETROV, Jan, Michal Výtisk, Vladimír Beran, et al. *Občanský zákoník: komentář*. Praha: C.H. Beck, 2017. ISBN 978-80-7400-653-1.

ROSATI, Eleonora. *Copyright in the Digital Single Market: Article-by-Article Commentary to the Provisions of Directive 2019/790* [Kindle e-Readers]. New York: OXFORD UNIVERSITY PRESS, 2021 [cit. 2022-03-19]. ISBN 978-0-19-885859-1. Dostupné z:
https://www.amazon.com/Copyright-Digital-Single-Market-Commentary-ebook/dp/B09BNTYM1X/ref=sr_1_6?crid=3UAHXBUVC892V&keywords=digital+commentary&qid=1648575242&s=books&sprefix=digital+komentar%2Cstripbooks-intl-ship%2C195&sr=1-6

ROZEHNAL, Aleš. *Zákon č. 231/2001 Sb., o provozování rozhlasového a televizního vysílání a o změně dalších zákonů: Zákon č. 132/2010 Sb., o audiovizuálních mediálních službách na vyžádání a o změně některých zákonů (zákon o audiovizuálních mediálních službách na vyžádání): komentář*. Vyd. 2. Praha: Wolters Kluwer Česká republika, 2011. ISBN 978-80-7357-628-8.

SRSTKA, Jiří, Jan BARTÁK, Tomáš DOBŘICHOVSKÝ, et al. *Autorské právo a práva související: vysokoškolská učebnice*. Praha: Leges, 2017. ISBN 978-80-7502-240-0.

TELEC, Ivo a Pavel TŮMA. *Autorský zákon: komentář*. 2., upravené vydání. V Praze: C.H. Beck, 2019. ISBN 978-80-7400-748-4.

WAGNEROVÁ, Eliška, Vojtěch ŠIMÍČEK, Tomáš LANGÁŠEK, et al. *Listina základních práv a svobod: komentář*. Praha: Wolters Kluwer Česká republika, 2012. ISBN 978-80-7357-750-6.

Výzkumné zprávy

EDWARDS, Lilian. *ROLE AND RESPONSIBILITY OF INTERNET INTERMEDIARIES IN THE FIELD OF COPYRIGHT AND RELATED RIGHTS* [online]. World Intellectual Property Organization, 2011 [cit. 2022-02-18]. Dostupné z: https://www.wipo.int/export/sites/www/copyright/en/docs/role_and_responsibility_of_the_internet_intermediaries_final.pdf

RAMOS, Andy et al. *The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches* [online]. World Intellectual Property Organization, 2013 [cit. 2021-11-10]. Dostupné z: https://www.wipo.int/edocs/pubdocs/en/wipo_report_cr_vg.pdf

Zákony

Zákon. č. 115/1953 Sb. Zákon o právu autorském (autorský zákon)

Zákon č. 2/1993 Sb., Listina základních práv a svobod, vyhlášena předsednictvem České národní rady dne 16. prosince 1992 jako součást ústavního pořádku České republiky. In: ASPI [právní informační systém]. Praha: Wolters Kluwer ČR [vid. 15. 9. 2021]. Dostupné **Aktuální dokument neobsahuje žádné prameny.** z: <https://www.aspi.cz/products/lawText/1/40453/1/2?vtextu=listina%20z%C3%A1kladn%C3%ADch%20pr%C3%A1v%20a%20svobod#lema0>

Zákon. č. 121/2000 Sb., o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon).

Zákon č. 231/2001 Sb. Zákon o provozování rozhlasového a televizního vysílání a o změně dalších zákonů

Zákon č. 480/2004 Sb. Zákon o některých službách informační společnosti a o změně některých zákonů (zákon o některých službách informační společnosti)

Zákon č. 132/2010 Sb. Zákon o audiovizuálních mediálních službách na vyžádání a o změně některých zákonů (zákon o audiovizuálních mediálních službách na vyžádání)

Zákon č. 89/2012 Sb., občanský zákoník.

Směrnice

Směrnice Evropského Parlamentu a Rady 98/34/ES ze dne 22. června 1998 o postupu při poskytování informací v oblasti norem a technických

předpisů. Dostupné z: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/CS/TXT/PDF/?uri=CELEX:31998L0034&from=CS>

Směrnice Evropského parlamentu a Rady 98/48/ES ze dne 20. července 1998, kterou se mění směrnice 98/34/ES o postupu při poskytování informací v oblasti norem a technických předpisů. Dostupné z: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/CS/TXT/PDF/?uri=CELEX:31998L0048&from=CS>

Směrnice Evropského parlamentu a Rady 2000/31/ES ze dne 8. června 2000 o některých právních aspektech služeb informační společnosti, zejména elektronického obchodu, na vnitřním trhu („směrnice o elektronickém obchodu“). Dostupné z: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/CS/TXT/PDF/?uri=CELEX:32000L0031&from=CS>

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. Dostupné z: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/CS/TXT/PDF/?uri=CELEX:32001L0029&from=CS>

SMĚRNICE EVROPSKÉHO PARLAMENTU A RADY 2009/24/ES ze dne 23. dubna 2009 o právní ochraně počítačových programů (kodifikované znění) (Text s významem pro EHP). Dostupné z: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/CS/TXT/PDF/?uri=CELEX:32009L0024&from=cs>

Návrh SMĚRNICE EVROPSKÉHO PARLAMENTU A RADY o autorském právu na jednotném digitálním trhu. Dostupný z: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/CS/TXT/PDF/?uri=CELEX:52016PC0593&from=EN>

SMĚRNICE EVROPSKÉHO PARLAMENTU A RADY (EU) 2019/790 ze dne 17. dubna 2019 o autorském právu a právech s ním souvisejících na jednotném digitálním trhu a o změně směrnice 96/9/ES a 2001/29/ES. Dostupné z: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/CS/TXT/PDF/?uri=CELEX:32019L0790&from=pt>

Judikatura

Rozsudek SDEU ze dne 22. 12. 2010 ve věci Věc C-393/09. Bod 47–50. Dostupný z: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/CS/TXT/PDF/?uri=CELEX:62009CJ0393&from=EN>

Rozhodnutí Okresního soudu Spojených států amerických pro okres New York (jižní část), ze dne 19. 8. 2011, Reece v. Marc Ecko. Dostupné z: <https://casetext.com/case/reece-v-marc-ecko-unltd-1>. (poznámka – číslo jednací: 10 Civ. 02901 (JSR) (DF))

Nález Ústavního soudu ze dne 13. 1. 2015, sp. zn. II. ÚS 2186/14. Dostupné z:

https://www.usoud.cz/fileadmin/user_upload/Tiskova_mluvci/Publikovane_nalezky/II.US_2186_14_verze_pro_web.pdf

Ostatní zdroje

Aktuální dokument neobsahuje žádné prameny.

Zmíněná audiovizuální díla

Beyond Belief: Fact or Fiction [seriál]. Režie Duwayne Dunham, Penelope Buitenhuis, Tony Randel et al. USA, 1997-2002.

H2O: Just Add Water [seriál]. Režie Jeffrey Walker, Colin Budds. Austrálie, 2006–2010.

MasterChef [seriál]. Režie Rich Kim. USA, 2010 – present.