

**Univerzita Karlova
Právnická fakulta**

Herní fotografie jako autorské dílo

Studentská vědecká odborná činnost

Kategorie: magisterské studium

2023
XVI. ročník

Autor: Diana Stará
Konzultant: JUDr. Irena Holcová

Navrhovaný specializační modul: Autorské právo a práva průmyslová

Čestné prohlášení a souhlas s publikací práce

Prohlašuji, že jsem práci předkládanou do XVI. ročníku Studentské vědecké a odborné činnosti (SVOČ) vypracovala samostatně za použití literatury a zdrojů v ní uvedených. Dále prohlašuji, že práce nebyla ani jako celek, ani z podstatné části dříve publikována, obhájena jako součást bakalářské, diplomové, rigorózní nebo jiné studentské kvalifikační práce a nebyla přihlášena do předchozích ročníků SVOČ či jiné soutěže.

Souhlasím s užitím této práce rozšiřováním, rozmnožováním a sdělováním veřejnosti v neomezeném rozsahu pro účely publikace a prezentace PF UK, včetně užití třetími osobami.

V Praze dne 19. dubna 2023

Diana Stará

Celkový rozsah vlastního textu práce (od úvodu po závěr), včetně mezer a poznámek pod čarou:

49 729 znaků

Obsah

Úvod	3
Fotografie v prostředí videoher	4
Od <i>printscreenu</i> po vymazlené fotomódy aneb jak se „fotí“ ve hře	4
Herní fotografie jako autorské dílo.....	6
Jedinečnost herní fotografie	6
Původnost herní fotografie	7
Otázka tvůrčí svobody při pořizování herní fotografie.....	9
Není hra jako hra.....	9
Interaktivní film.....	10
„Skákačky“	10
Open World.....	10
Jiný videoherní obsah.....	11
Autorská práva a herní fotografie	11
Autor herní fotografie	11
Obsah autorských práv k herní fotografii	12
Užití herní fotografie osobou odlišnou od autora	13
Smluvní licence	13
Specifika autorské licence.....	14
Volné užití a zákonné licence.....	15
Užití herní fotografie osobou autora	17
Vztah hráče jako autora herní fotografie a herního studia	19
(Vzájemná) licence jako součást uživatelských podmínek	19
Přístup herních studií v praxi	20
Závěr	22

Použité zkratky:

AI	Umělá inteligence, z anglického <i>artificial intelligence</i>
AZ	Zák. č. 121/2000 Sb., o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon)
OZ	Zák. č. 89/2012 Sb., občanský zákoník
SDEU	Soudní dvůr Evropské unie

Úvod

V této práci se zabývám fenoménem herní fotografie – snímků pořizovaných v rámci videohry – se zaměřením na autorskoprávní stránku věci.

V první řadě považuji za nutné herní fotografii definovat, krátce zmínit její vývoj a uvést příklady herních fotografií pořízených hráči. Především se ale budu zabývat otázkou, zda lze vůbec herní fotografii za autorské dílo optikou českého práva považovat, a pokud ano, jaké jsou praktické dopady takového pojetí.

V závěru práce se zaměřím na limity pojetí herní fotografie jako díla vzhledem k existujícím právům k samotné videohře a vztah mezi hráčem coby autorem a vývojáři hry.

Fotografie v prostředí videoher

Videohry patří mezi nejpobulárnější koníčky současnosti. Někteří v nich možná vidí pokleslou zábavu generující z reality vytržené jedince, ti méně pesimističtí z nás je přirovnávají k četbě nebo sledování filmů. I videohry předávají svým adresátům – ať už více či méně propracovaný – příběh, přičemž role hráče je na rozdíl od pouhého diváka nebo čtenáře aktivní. Grafické zpracování her, které utváří jak prvotní dojem, tak i ve značné míře celkový herní zážitek, dosahuje navíc v posledních letech až dechberoucích kvalit. Nejde přitom jen o realistické podoby herních postav a přesvědčivou mechaniku zbraní, vývojáři si u mnohých herních titulů vyhraji s prostředím do nejmenších detailů, takže zatímco se skrýváte před nepřitelem, můžete obdivovat krásy okolní přírody či architekturu fiktivních světů. Není divu, že s narůstající kvalitou si stále více hráčů navyklo stejnému nešvaru, jako mnozí z nás v každodenním životě – kolikrát jsme se každý z nás cestou domů zastavil, aby si vyfotil západ slunce? Nutkání cokoli výjimečného, zajímavého či prostě jen hezkého zaznamenat a uchovat se zdá být naší přirozeností a u hráčů tomu není jinak.

Nabízí-li se tedy otázka, co je herní fotografie, není to nic jiného než obrazový záznam, kterým si jeho autor – můžeme-li ho tak nazvat, ale tím se budu zabývat dále – uchová vzpomínku, k níž se bude moci vracet. Čím se herní fotografie na první pohled zjevně liší od té klasické, je to, co zobrazuje – západ slunce na takové fotografii není skutečný, ale slouží jako kulisa videohry.

Definičním znakem herní fotografie je právě prostředí videohry, přičemž už samotný pojem videohry je z právního hlediska sporný – jedná se o interaktivní celek sestávající z více vzájemně neoddělitelných složek, zejména počítačového programu a obrazových a zvukových prvků, kterému bezesporu náleží autorskoprávní ochrana. Vedou se spory o tom, zda videohrám náleží ochrana jakožto počítačovému programu, dílu audiovizuálnímu či databázi nebo zda se jedná o dílo *sui generis*.¹ Pro účely této práce postačí mít na paměti, že videohry jsou autorskými díly a jako takové požívají autorskoprávní ochrany.

Od *printscreenu* po vymazlené fotomódy aneb jak se „fotí“ ve hře

Zatímco v reálném světě stiskneme spoušť (nebo tlačítko telefonu), při hraní může stejně dobře posloužit *printscreen*, tedy snímek obrazovky. Právě tento nástroj dal herní fotografii jako svébytnému uměleckému žánru vzniknout. Hráči vyhlíží správný moment a když nastane,

¹ HOLCOVÁ, I. a kol. *Autorský zákon a předpisy související (včetně mezinárodních smluv a evropských předpisů)*. Komentář. Wolters Kluwer. In: Aspi [online] 17.4.2019 [cit. 22.3.2023]. Dostupné z: <https://www.aspi.cz/products/lawText/13/45969/1/2?rem=videohry>

pořídí si snímek obrazovky, který si uloží do počítače nebo na jiné zařízení, případně se s ním pochlubí na sociálních sítích.

Fenoménu si rychle všimla herní studia, která začala do svých her přidávat speciální nástroje pro pořizování snímků². Za průkopníka můžeme označit vývojářské studio dnes známé pod názvem *Polyphony Digital*, které opatřilo svou hru *Gran Turismo 4* vůbec prvním fotomódem.³ Mezi novější hry s fotomódem patří například *Control*, *Assassin's Creed* nebo *Horizon Forbidden West* (Příloha 1). Nástroj nabízí nejrůznější funkce, které mají pořizování snímku co nejvíce přiblížit fotografování skutečným fotoaparátem – hráč si může například nastavit ohniskovou vzdálenost a zorné pole, což simuluje manipulaci s objektivem, nebo upravit hloubku ostrosti a světelnost, jako je tomu u hry *God of War Ragnarök*.⁴ S kompozicí herní fotografie si může ale hráč hrát mnohdy ještě svobodněji než fotografové v reálném světě, jelikož mnohé fotomódy umožňují nejen skrýt hlavní či vedlejší postavy, ale například změnit denní dobu a ovlivnit tak nasvícení scény.

Výsledné herní fotografie hráči sdílí na sociálních sítích a blozích, snímky se objevují jako ilustrace článků a herních recenzí, studia je využívají k promu svých produktů a pořádají se dokonce i výstavy a soutěže, jako například poměrně nedávná soutěž *In-game Photography Contest* francouzské videoherní společnosti *Ubisoft*.⁵ Na vrchních příčkách se se svými krásnými snímky vyobrazujícími herní prostředí (Příloha 2) umístili Camille Petit, Nicolas J. Clapper a Kaitlyn Sugano. Herní fotografie se postupně stává uznávaným uměleckým médiem, můžeme ale říct, že je herní fotografie autorským dílem a svědčí jí tak stejná ochrana jako jiným uměleckým dílům? Například snímek, se kterým uspěla K. Sugano (Příloha 2) ve zmíněné soutěži, naplňuje adresáta klidem a magickou zvědavostí, je to ale skutečně *její* snímek, tj. můžeme K. Sugano označit za jeho autorku a má k obrázku vůbec nějaká práva?⁶

² Slovo „snímek“ považujeme za synonymum pojmu „herní fotografie“, nevyplývá-li z kontextu textu jinak; Poznámka autorky.

³ TRHOŇ, Ondřej. *Zmáčknot virtuální spoušť: Herní fotografie jako odraz celé kultury*. *Cvak. Cvak. Cvak*. In: ČT Art [online] 9.10.2020 [cit. 22.3.2023]. Dostupné z: <https://art.ceskatelevize.cz/360/zmacknout-virtualni-spoust-herni-fotografie-jako-odraz-cele-kultury-cvak-cvak-cvak-T9ttJ>

⁴ SULKOVÁ, Kristýna. *God of War Ragnarök obdržel fotomód*. In: Vortex [online] 6.12.2022 [cit. 22.3.2023]. Dostupné z: <https://www.vortex.cz/god-of-war-ragnarok-obdrzel-fotomod/>

⁵ O'BRIEN, Lucy. *Ubisoft Announces Winners of its In Game Photography Contest*. In: Ubisoft [online] 17.11.2023 [cit. 22.3.2023]. Dostupné z: <https://news.ubisoft.com/en-us/article/44aUdYWEHezNO97i8btJcN/ubisoft-announces-winners-of-its-ingame-photography-contest>

⁶ Pro ilustraci problematiky jsem zvolila zahraniční soutěž, nicméně pro účely této práce budu na celou věc nahlížet optikou českého práva; Poznámka autorky.

Herní fotografie jako autorské dílo

Už samotné označení „herní fotografie“ svádí k tomu nahlížet na snímky jako na fotografie klasické. Díky spojení kvalitní realistické grafiky, použitých filtrů a šikovnosti hráče pořizujícího snímek, mnohdy na první pohled nemusí být zřejmé, že se jedná právě o herní fotografii, a ne o fotografii pořízenou ve skutečném světě klasickým fotoaparátem. Tuto skutečnost dobře ilustruje srovnání herních fotografií a fotografií klasických (Příloha 3), pomocí kterých herní studio *Bohemia Interactive*⁷ dokládá inspiraci moravskou krajinou a místními památkami při vytváření světa pro hru *Someday You'll Return*. Že něco ale vypadá jako klasická fotografie, ještě neznamená, že to fotografie je – zda lze tak na herní fotografii nahlížet, je otázka, jejíž zodpovězení zasluhuje rozsáhlejší rozbor, nicméně pro účely této práce, ve které se chci zaměřit především na autorskoprávní ochranu, budu k fenoménu jako ke zvláštnímu druhu fotografie přistupovat. Koneckonců ani každá fotografie není autorským dílem.

Autorské dílo je předmětem autorských práv, a tedy autorskoprávní ochrany. Abychom jako takové mohli brát i herní, ale i jakoukoli jinou fotografii, musí splňovat pojmové znaky autorského díla dle § 2 AZ, mj. musí být jedinečné nebo původní.

Jedinečnost herní fotografie

Ustanovení § 2 odst. 1 AZ obsahuje generální klauzuli, podle které se o autorské dílo jedná tehdy, je-li dílem literárním, jiným dílem uměleckým a dílem vědeckým, které je výsledkem tvůrčí činnosti autora, přičemž tento výsledek musí být jedinečný a vyjádřen v objektivně vnímatelné podobě. Požadavek na objektivní vnímatelnost splňuje herní fotografie stejně dobře jako fotografie digitální, zákon navíc elektronickou podobu výslovně připouští.⁸ Problematickým se však jeví požadavek tvůrčí činnosti a s ním spojené jedinečnosti.

Tvůrčím je pouze takový výtvar, který „je jako výsledek tvůrčí fantazie individuálním projevem osobnosti autora.“⁹ Dílo má být odrazem autorových zvláštních vlastností, kterými jsou schopnost tvořit, nadání, fantazie, životní zkušenosti či vzdělání¹⁰, a protože každá osoba je jedinečná, i výstup tvůrčí činnosti musí být jedinečný. Může být herní fotografie jedinečná, když je pořízena v prostředí videohry?

⁷ BOHEMIA INTERACTIVE a.s., B 9791 vedená u Městského soudu v Praze, IČO: 27218864

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

⁹ HOLCOVÁ, I. a kol. *Autorský zákon a předpisy související (včetně mezinárodních smluv a evropských předpisů)*. Komentář. Wolters Kluwer. In: Aspi [online] 17.4.2019 [cit. 23.3.2023]. Dostupné z: <https://www.aspi.cz/products/lawText/13/45969/1/2/komentar-wkcr-c-121-2000-sb-autorsky-zakon-komentar>

¹⁰ Rozhodnutí Nejvyššího soudu ČR, sp. zn. 30 Cdo 739/2007

Ať už nabízejí sebeotevřenější světy, ve kterých se mohou hráči, respektive jejich avataři svobodně pohybovat, jsou videohry pro každého hráče v zásadě stejné. Každý avatar přijde ke stejnému stromu a naskytne se mu pohled na stejný západ slunce. Herní fotografie, které budou v této lokaci vznikat, budou v zásadě jedna jako druhá, byť s menšími obměnami. Vzniká tak obdobná situace, jako s tzv. turistickými fotografiemi¹¹ – příkladem může být i má vlastní fotografie Katedrály sv. Petra a Pavla pořízená v chorvatském Osijeku ve srovnání nejen s fotografií stejné katedrály z cestovatelského blogu¹² (Příloha 4a), ale i nespočtem dalších fotografií dohledatelných na internetu. Fotografie jsou až na drobné detaily v zásadě stejné a jen stěží jsou výsledkem duševní tvůrčí činnosti, natož jedinečnými. Podobné je to se snímky pořízenými hráči *smolkitrey* a *slothest*¹³ v téže lokaci ve hře *Middle-Earth: Shadow of War* (Příloha 4b). Své postavy nechali pózovat před stejnou scénérií a krom toho, že avatar *smolkitrey* je otočený čelem ke „kameře“, se výsledné obrázky téměř neliší, tedy nemohou být jedinečnými výsledky tvůrčí činnosti autorů. I kdyby jeden z hráčů nechal přejít svého avatara do pravé části obrazovky, takové rozhodnutí by jen těžko šlo považovat za tvůrčí činnost.

Takové fotografie požadavek jedinečnosti pravděpodobně nesplní. Znamená to ale, že má fotografie z Osijeku ani snímky *smolkitrey* a *slothest* nejsou autorskoprávně chráněny? S tímto přístupem by se autorskoprávní ochrany dostalo jen profesionálním uměleckým fotografiím, proto musíme vzít v úvahu ještě druhé kritérium, a tím je původnost.

Původnost herní fotografie

Ustanovení § 2 odst. 2 AZ uvádí počítačové programy, databáze, fotografie a výtvary vyjádřené postupem podobným fotografii coby výsledky činnosti, které považuje za díla a kterým, byť nemusí být autorskými díly ve smyslu odst. 1, jelikož mnohdy nesplní požadavek jedinečnosti, zákon poskytuje ochranu jako quasidílům, a to tehdy, pokud splňují požadavek původnosti. Výsledek činnosti je původní, je-li „*autorovým vlastním duševním výtvozem*.“ U takových děl se může stát, že výtvary dvou a více různých autorů budou zcela nebo téměř totožné, každé z takových děl lze však navzdory tomu označit za originály (proto se někdy namísto požadavku původnosti hovoří o originalitě).¹⁴

¹¹ VALOUŠEK, M. Fotografie a právo. Autorské právo a ochrana osobnosti ve vztahu k fotografii. 2. aktualizované vydání. Praha: Leges, 2022, str. 16

¹² LEGGE, Ron. Novi Sad to Osijek. In: Legging It Travel [online] 2.6.2016 [cit. 23.3.2023]. Dostupné z: <https://www.leggingit.com.au/novi-sad-osijek/>

¹³ Oba hráči vystupují pod svými uživatelskými jmény coby pseudonymy; Poznámka autorky.

¹⁴ VALOUŠEK, M. Fotografie a právo. Autorské právo a ochrana osobnosti ve vztahu k fotografii. 2. aktualizované vydání. Praha: Leges, 2022, str. 17

Možnost ustoupit z požadavku jedinečnosti fotografie potvrdil i SDEU ve věci Painer,¹⁵ kdy se při řešení předběžné otázky rakouského soudu zabýval tím, zda lze přiznat autorskoprávní ochranu portrétovým fotografiím, jakou byla i předmětná fotografie unesené dívky Nataschy K. pořízená fotografkou Evou Painer, která byla po Nataschyně osvobození šířena medií a pozměňována bez souhlasu autorky. Dle rakouského soudu je pro přiznání autorskoprávní ochrany a zároveň vyloučení volného užití fotografie bez označení autora rozhodující tvůrčí přínos. V případě portrétních fotografií běžně pořizovaných ve školkách a školách rakouský soud poukazoval na omezené možnosti fotografa se jakkoli tvůrčím způsobem projevit, a proto shledal autorskoprávní ochranu takových fotografií omezenou, nevylučující například právě volné užití.

SDEU dovodil, že i fotografie portrétního typu je třeba považovat za autorské dílo, pokud splňují podmínky čl. 6 směrnice 93/98/EHS,¹⁶ tedy odráží osobnost autora, výkladem SDEU: „pokud mohl autor při realizaci díla vyjádřit své tvůrčí schopnosti prostřednictvím rozhodnutí učiněných na základě své tvůrčí svobody.“ To SDEU v daném případě považoval za splněné: „V přípravné fázi může autor zvolit kompozici, postoj fotografované osoby či osvětlení. Při snímání fotografického portréту může zvolit rámování, úhel snímku, nebo také vytvořenou atmosféru... Prostřednictvím těchto jednotlivých rozhodnutí tak může autor fotografického portréту vytvořenému dílu vtisknout svůj „osobní dotek“. V důsledku toho nelze stran fotografického portréту tvrdit, že by byl prostor autora pro využití jeho tvůrčích schopností nezbytně omezený, či že by vůbec neexistoval.“¹⁷

V zásadě SDEU potvrdil výše uvedené, tedy že i nejedinečné fotografie s menším autorským invenčním vkladem jsou autorskými díly, tím pádem i předmětem autorskoprávní ochrany.¹⁸ Dobře známé fotografování ve školách obvykle probíhá pod taktovkou fotografa, který radí dětem, jak a před jaké pozadí si stoupnout. Fotografův tvůrčí prostor je tak omezený, ale nezanedbatelný. Jinak je tomu s fotografiemi žáků, které se na začátku studia pořizují pro účely identifikace v informačním systému školy, které podobně jako obyčejná průkazová fotografie musí odpovídat nezbytným parametrům, pořizují se čistě účelově, kdy není prostoru

¹⁵ Rozhodnutí SDEU, sp. zn. C-145/10

¹⁶ Směrnice Rady 93/98/EHS ze dne 19. 10. 1993, čl. 6: „Fotografie, které jsou původní v tom smyslu, že jsou autorovým vlastním duševním výtvořem, jsou chráněny podle článku 1. Na rozhodování o jejich způsobilosti k ochraně se nepoužijí žádná další kritéria. Členské státy mohou stanovit i ochranu ostatních fotografií.“

¹⁷ Rozhodnutí SDEU, sp. zn. C-145/10, body 91, 92, 93

¹⁸ VALOUŠEK, M. Fotografie a právo. Autorské právo a ochrana osobnosti ve vztahu k fotografii. 2. aktualizované vydání. Praha: Leges, 2022, str. 19-22

pro tvůrčí činnost a o jakékoli umělecké invenci, byť sebemenší, nemůže být řeč, takové fotografie tedy v zásadě nejsou autorskými díly.

Měřítka tvůrčí svobody – tedy toho, nakolik může fotograf svými rozhodnutími ovlivnit výsledek své činnosti – může nyní posloužit pro zodpovězení hlavní otázky této práce: Je herní fotografie autorským dílem?

Otázka tvůrčí svobody při pořizování herní fotografie

Kompozice, postoj fotografované osoby, osvětlení, úhel snímku, atmosféra – to jsou příklady, na kterých SDEU ve věci Painer demonstroval tvůrčí svobodu portrétního fotografa. Možnost zvolit postoj avatara a úhel snímku skýtají mnohé hry, některé tituly šly ale v těchto možnostech mnohem dál a jsou vybaveny fotomódy umožňujícími měnit nasvícení a denní dobu nebo přidat filtr a ovlivnit tak atmosféru snímku. Hráč může skrýt postavu a příkazový panel, namísto hlavního motivu, se může zaměřit na zdánlivě nepodstatné detaily, dále jsou hry, ve kterých lze nechat avatara pózovat nebo změnit výraz obličeje jen pro účely pořízení zajímavější herní fotografie, takže otřelá válečnice působí jako bezstarostná dívka nastavující dlaně do tvaru srdíčka (Příloha 5). Hráč se tak v podstatě dostává do role fotografa udělujícího svým modelům pokyny, byť, samozřejmě, v mezích možností daných autory videohry.

Stále lze namítat, že hráč disponuje jen těmi možnostmi, které mu dají vývojáři hry, připomeňme si ale, že i možnosti fotografií bývají značně omezené. Mé tvůrčí rozhodnutí vyfotografovat katedrálu levitující metr a půl nad chodníkem narazí na prosté fyzikální zákony. Méně extrémní příklad skýtají školní fotografie, kde fotograf musí své pokyny uzpůsobit možnostem, schopnostem a koneckonců i ochotě fotografovaných dětí, nemluvě o požadavcích školy. Podobně, jako je hráč omezen na něm v zásadě nezávislým prostředím hry, je běžný fotograf omezen limity objektivní reality.

Jestliže navzdory limitům, na které fotografova vůle nemá vliv, považujeme fotografii za splnění dalších výše zmíněných podmínek, zejména původnosti, za autorské dílo, měli bychom stejně nahlížet i na fotografie herní.

Není hra jako hra

Vnější omezení může být někdy tak velké, že za dané situace není možné, aby vzniklá fotografie byla autorským dílem. Stejně tak jako existují fotografie, které nejsou chráněny autorským zákonem – například průkazová fotografie –, pokud připustíme autorskoprávní ochranu herních fotografií, nelze to chápat tak, že každý snímek ze hry bude autorským dílem. Předpokladem pro vznik autorské herní fotografie je v první řadě možnost hráče ovlivnit

podobu snímku, která není v každé hře stejná – je možné hry rozdělit do kategorií¹⁹ a některé (jako prostředí pro vznik autorské fotografie) na základě tohoto dělení rovnou vyřadit.

Interaktivní film

Příkladem tohoto žánru her je hra *Little Misfortune* (Příloha 6a). Pro hry z této kategorie je typické, že je důraz kladen na grafické provedení, atmosféru a příběh, který je v zásadě pevně daný. Hráč může svými volbami ovlivňovat, jakým směrem se bude příběh ubírat, nicméně jeho volby jsou omezeny stylem A/B/C, přičemž zvolením té které varianty jen spustí zvolenou sekvenci filmu, která ho dovede k další volbě. Pořízení snímku v takové hře se rovná screenshotu obrazovky při sledování filmu – jakmile bych takový snímek dále sdílela nebo jinak užila, jedná se o užití cizího díla. Tady tedy herní fotografie jako dílo vzniknout nemůže.

„Skákačky“

Hry známé jako „skákačky“ nebo „plošinovky,“ mezi které můžeme zařadit notoricky známé *Super Mario* nebo *Ultimate Chicken Horse* (Příloha 6b), jsou založené na jednoduchém konceptu postavičky ovládané hráčem, která se obvykle musí skákáním z jedné plošiny na druhou dostat z bodu A do bodu B a přitom se vyhýbat nejrůznějším nástrahám. To celé se obvykle odehrává na statickém pozadí a hráč neovlivňuje nic jiného než pohyb postavy. Vzhledem k tomu, že je celá hra dvourozměrná, nemůže si hráč zvolit ani úhel, pod kterým by snímek pořídil. Některé hry sice umožňují nechat postavu, aby pohybovala předměty po herní ploše, ani to ale dostatečně nerozšiřuje možnost hráče se tvůrčím způsobem projevit. Situace není významně odlišná od interaktivních filmů, ani zde nenalézám prostor pro vznik autorského díla.

Open World

The Forest (Příloha 6c), série *Zaklínač*, *GTA*, již zmíněná série *Horizon* nebo *Someday You'll return*, je jen velmi stručný výčet her s otevřeným světem, tzv. Open World Games.²⁰ Je to přesně ten typ her, kde je rozvoj fotomódu na největším vzestupu. Hráč se v takové hře může volně pohybovat po herním světě. To mu umožňuje si při pořizování snímků zvolit úhel – a jak bylo již uvedeno výše, díky nástrojům fotomódu tím možností volby zdaleka nekončí. V takové hře se jeví vznik autorské herní fotografie splňující alespoň požadavek původnosti více než pravděpodobný.

Hry s otevřeným světem lze dále dělit na lineární a tzv. sandbox hry. Zatímco v sandbox hrách se může hráč pohybovat skutečně bez omezení, zvolit si pořadí plnění úkolů nebo neplnit

¹⁹ Následující dělení je pouze ilustrační pro účely této práce. Nejedná se o úplnou kategorizaci a charakteristice jednotlivých kategorií neodpovídají veškeré hry, které lze do dané skupiny zařadit, ani, zda jsou splněny znaky filmu; Poznámka autorky.

²⁰ Další ukázky snímků z Open World her viz Přílohy 1, 2, 3, 4b a 5

žádné a nechat avatara bezcílně „rozjímat“ a dokonce herní prostředí ovlivňovat a měnit například přesouváním předmětů nebo dokonce budováním staveb, ve hrách lineárních existují neviditelné hranice, za něž se s avatarem nedá dostat, a hráč musí plnit jeden úkol za druhým. Navzdory omezení svobodného pohybu se ve vztahu k autorskoprávní ochraně herních fotografií pořízených v lineárních hrách dle mého tyto hry od sandbox her významně neliší.

Jiný videoherní obsah

Ačkoli připustíme, že ve hrách s otevřenými herními světy je dost dobře možné pořídit herní fotografii splňující pojmové znaky autorského díla, nelze za autorské dílo ve smyslu AZ považovat každý snímek v takové hře pořízený. Součástí videoher jsou nejrůznější panely nastavení, ale také třeba náhled vizualizace inventáře, kde si hráč může uchovat předměty nasbírané v průběhu hry. Některé hry mají také tzv. cut scény – jedná se o krátké videosekvence, které si hráči přehrají při přechodu z jedné části hry do jiné. Jsou to v podstatě krátké filmy uvnitř hry, hráč je nemůže nijak ovlivnit, nanejvýš přeskočit, a jsou pro každého hráče stejné, stejně jako panely nastavení a inventáře. V těchto příkladech (Příloha 6d) tak nelze o vzniku autorského díla uvažovat.

Autorská práva a herní fotografie²¹

Dosud jsme došli k závěru, že herní fotografie za splnění určitých podmínek může být autorským dílem. Nyní zbývá vyřešit otázku, jak se to má s autorskými právy k takovému dílu, tedy kdo je autorem a jaký je obsah jeho práv.

Autor herní fotografie

Autorem takové fotografie, tedy osobou, které svědčí autorská práva, je v souladu s § 5 odst. 1 AZ hráč, resp. osoba která snímek pořídila.²² Pro samotný vznik autorských práv k fotografii nestanoví zákon žádné další zvláštní požadavky, vyžaduje se pouze právní osobnost, tudíž autorem může být i osoba nesvéprávná. Pořízení herní fotografie jako faktická činnost má osobnostní povahu a může být vykonávána pouze osobně.²³

Autorem je tedy skutečně ten, kdo stiskne pomyslnou spoušť – ať už v podobě tlačítka printscreen, kombinací tlačítek na ovladači nebo jiným způsobem. Je přitom bez významu,

²¹ Následující podkapitoly nepojímají problematiku autorských práv ve vztahu k herní fotografii v plné šíři, zaměřují se na aspekty, které jsou pro účely práce nejvíce relevantní; Poznámka autorky.

²² § 2 odst. 1 AZ; „Autorem je fyzická osoba, která dílo vytvořila.“

²³ HOLCOVÁ, I. a kol. *Autorský zákon a předpisy související (včetně mezinárodních smluv a evropských předpisů). Komentář*. Wolters Kluwer. In: Aspi [online] 17.4.2019 [cit. 4.4.2023]. Dostupné z: <https://www.aspi.cz/products/lawText/13/45969/1/2/komentar-wkcr-c-121-2000-sb-autorsky-zakon-komentar>

stejně, jako je tomu u klasické fotografie,²⁴ kdo je vlastníkem ovladače, počítače či jiného zařízení. Pořídím-li tedy snímek na zařízení, které vlastní někdo jiný, v jím zakoupené hře a přes jeho herní účet či profil, vznikne-li tak autorské dílo, budu autorem já, nikoli vlastník konzole ani ten, kdo si herní profil založil. Případná otázka oprávněnosti takového jednání nemá z hlediska autorství herní fotografie relevanci.

Obsah autorských práv k herní fotografii

Autorská práva, jejichž jediným původním subjektem je osoba autora, se dle AZ²⁵ dělí na dvě skupiny práv – práva osobnostní a majetková.

Osobnostní práva jsou výlučně spojena s osobou autora. Jako taková trvají po celou dobu od vytvoření autorského díla do autorovy smrti, kdy zanikají.²⁶ Autor si může osobovat autorství a být tedy uváděn jako autor, přičemž může rozhodnout, jakým způsobem a jestli vůbec má být jako autor uveden (v souladu s § 7 AZ může používat pseudonym).²⁷ Dále autor rozhoduje o zveřejnění svého díla a svědčí mu právo na nedotknutelnost díla, což znamená, že uděluje svolení k jakékoli změně nebo jinému zásahu do díla, má právo, aby nebylo jiným jeho dílo užito způsobem snižujícím hodnotu, a s tím související právo na autorský dohled za podmínek AZ. Těchto práv se autor nemůže vzdát ani je převést.²⁸

V praxi to tedy znamená přinejmenším to, že i u herních fotografií, jsou-li zveřejňovány například na herních blozích, by mělo být uvedeno autorovo jméno nebo pseudonym, leda by autor vyjádřil přání nebýt uveden.

Práva majetková, kterým je zejména právo dílo užít a jiná majetková práva, umožňují autorovi nakládat s fotografií takovým způsobem, který mu může generovat ekonomický prospěch a hospodářský užitek.²⁹ Autor má právo užít dílo v původní či zpracované podobě, a to zejména jej rozmnožovat, rozšiřovat, vystavovat, sdělovat veřejnosti atd.³⁰ V případě (nejen) herní fotografe považují za zásadní mimo jiné ustanovení § 12 odst. 3 AZ, které dává autorovi právo požadovat po vlastníku věci, jejímž prostřednictvím je dílo vyjádřeno, aby mu ji

²⁴ VALOUŠEK, M. *Fotografie a právo. Autorské právo a ochrana osobnosti ve vztahu k fotografii. 2. aktualizované vydání.* Praha: Leges, 2022, str. 12

²⁵ § 10 AZ; „Právo autorské zahrnuje výlučná práva osobnostní (§ 11) a výlučná práva majetková (§ 12 a násl.).“

²⁶ HOLCOVÁ, I. a kol. *Autorský zákon a předpisy související (včetně mezinárodních smluv a evropských předpisů). Komentář.* Wolters Kluwer. In: Aspi [online] 17.4.2019 [cit. 4.4.2023]. Dostupné z:

<https://www.aspi.cz/products/lawText/13/45969/1/2/komentar-wkcr-c-121-2000-sb-autorsky-zakon-komentar>

²⁷ § 7 AZ; „Totožnost autora, jehož dílo bylo podle projevu jeho vůle zveřejněno bez udání jména (dílo anonymní), popřípadě pod krycím jménem nebo pod uměleckou značkou (dílo pseudonymní), není dovoleno bez jeho souhlasu prozradit.“

²⁸ § 11 AZ

²⁹ VALOUŠEK, M. *Fotografie a právo. Autorské právo a ochrana osobnosti ve vztahu k fotografii. 2. aktualizované vydání.* Praha: Leges, 2022, str. 36

³⁰ § 12 AZ

zpřístupnil, je-li to třeba k výkonu práv. V důsledku toho například tehdy, kdy je prodán originál obrazu, má jeho vlastník povinnost umožnit autoru přístup k tomuto dílu za účelem výkonu jeho práv, například pořízení fotodokumentace díla nebo jeho reprodukce.³¹ Podle mého názoru je i přes základní účel tohoto ustanovení možné uvažovat jeho aplikaci i v případě herních fotografií. Můžeme si představit situaci, kdy osoba A hraje hru na počítači osoby B a během hraní pořídí herní fotografii.³² Ta se uloží na počítači osoby B. Osoba A, jakožto autor herní fotografie, má právo požadovat po osobě B, aby jí tuto fotografii poskytla, tedy pustila A k počítači, aby si ji stáhla, případně ji poslala nebo jinak zpřístupnila a umožnila tak osobě A další nakládání.

Majetková práva jsou také nepřevoditelná, mohou nicméně přecházet na dědice či právní nástupce.³³ Nelze se jich též vzdát. Autor k nim navíc může zřizovat licenci, na základě které může osoba odlišná od autora dílo užít.

Užití herní fotografie osobou odlišnou od autora

Právo dílo užít náleží autorovi, zákon nicméně umožňuje užití osobou od autora odlišnou, a to na základě smluvní či zákonné licence, případně v rámci volného užití.³⁴

Smluvní licence

Smluvní licence je upravena ustanoveními § 2358 an. OZ a vzniká na základě – jak napovídá její označení – licenční smlouvy. Nepřevádí se jí samotná majetková práva, která jsou, jak bylo již řečeno, nepřevoditelná, autor jí pouze poskytuje nabyvateli licence oprávnění k výkonu práva dílo užít. Zákon předpokládá, že nabyvatel licence poskytne autorovi, respektive poskytovateli licence, odměnu, nicméně umožňuje ujednat jinak, tedy výslovně sjednat licenci bezúplatnou.

Licenční smlouva může být výhradní, nebo nevýhradní – v případě, kdy by autor udělil výhradní licenci, nemůže již zřídit stejnou licenci, tedy oprávnění ke stejným právům k témuž dílu jiným osobám. Navíc, neujednají-li si strany jinak, udělením výhradní licence vzniká povinnost zdržet se výkonu práva, k němuž byla licence zřízena, i sám autor. Pokud si strany při uzavření licenční smlouvy neurčí, zda se jedná o smlouvu výhradní, či nevýhradní, platí, že se jedná o nevýhradní licenci.³⁵

³¹ HOLCOVÁ, I. a kol. *Autorský zákon a předpisy související (včetně mezinárodních smluv a evropských předpisů). Komentář*. Wolters Kluwer. In: Aspi [online] 17.4.2019 [cit. 19.4.2023]. Dostupné z: <https://www.aspi.cz/products/lawText/13/45969/1/2/komentar-wkcr-c-121-2000-sb-autorsky-zakon-komentar>

³² Předpokládáme, že daná herní fotografie splňuje pojmové znaky autorského díla podle § 2 AZ.

³³ § 26 AZ

³⁴ § 12 odst. 1 AZ

³⁵ § 2362 OZ

Občanský zákoník vyžaduje písemnou formu licenční smlouvy tehdy, kdy je poskytována licence výhradní, případně má-li být licence zapsána do příslušného seznamu.

Specifika autorské licence

Výše zmíněné platí nejen pro autorská díla, ale i pro další předměty duševního vlastnictví. Co se týká samotných autorských děl, k těm je zřizována tzv. autorská licence, jejíž specifika jsou upravena v ustanoveních § 2371 an. OZ.

Dílo, k němuž byla udělena licence, lze užít, ať už v původní či zpracované či jinak změněné podobě, pouze takovým způsobem, jaký je znám v době uzavření licenční smlouvy. Zákonné omezení licencovaného užití díla vychází z dřívější soukromoprávní zásady zákazu vzdání se práva, které vznikne teprve v budoucnosti. Autor se tak udělením licence nepřipraví o možnost v případě významného technologického pokroku více zhodnotit svá práva. Ani autor sám nemůže například výslovným prohlášením, že nabyvateli licence tuto licenci uděluje pro užití jakýmkoli, v dané době známým i neznámým způsobem, zákaz obejít. Případné porušení tohoto ustanovení³⁶ nemá za následek neplatnost smlouvy, nicméně se k němu nepřihlíží.³⁷

Druhým významným specifikem autorské licence je povinnost nabyvatele udělenou licenci využít, kterou zakládá ustanovení § 2372 odst. 2 OZ. Aby byla autorská licence zřízena pouze jako opravňující, musely by strany aplikaci zmíněného ustanovení výslovně vyloučit. Pokud strany jinak neujednají, nabyvatel autorské licence je povinen dílo tak, jak bylo ujednáno, užít. Pokud svou povinnost nesplní, může autor podle § 2381 odst. 2 od smlouvy odstoupit, a to aniž by tak přišel o právo na případnou sjednanou odměnu.³⁸

Nabyvatel licence je podle ustanovení § 2375 OZ dále omezen, co se týče způsobu označení autora – nesmí označení autora upravovat a měnit, pokud si tak s autorem neujednal, s výjimkou takových úprav, u nichž lze rozumně předpokládat, že by s nimi autor souhlasil, přičemž autor má právo si volit, zda si přeje, aby bylo jeho dílo označováno jeho celým jménem, pseudonymem, či aby bylo dílo publikováno anonymně, což musí nabyvatel licence respektovat. Dále není bez zvláštního ujednání nabyvatel licence oprávněn autorovo dílo spojit s jiným dílem nebo jej zařadit do díla souborného.³⁹

³⁶ § 2372 odst. 1 OZ

³⁷ ŠVESTKA, J., DVOŘÁK, J., FIALA, J., PELIKÁNOVÁ, I., BÁNYAIOVÁ, A., a kol. *Občanský zákoník: Komentář, Svazek V, (§ 1721-2520)*. [Systém ASPI]. Wolters Kluwer [cit. 5.4.2023]. ASPI_ID KO89_e2012CZ. Dostupné z: https://www.aspi.cz/products/lawText/13/11409/1/2#_c_952802

³⁸ ŠVESTKA, J., DVOŘÁK, J., FIALA, J., PELIKÁNOVÁ, I., BÁNYAIOVÁ, A., a kol. *Občanský zákoník: Komentář, Svazek V, (§ 1721-2520)*. [Systém ASPI]. Wolters Kluwer [cit. 5.4.2023]. ASPI_ID KO89_e2012CZ. Dostupné z: https://www.aspi.cz/products/lawText/13/11409/1/2#_c_952802

³⁹ JAKL, L. a kol. *Nový občanský zákoník a práva k duševnímu vlastnictví*. Praha, 2014, str. 158–165

Řekněme, že bych si založila blog zaměřený na hraní videoher a chtěla napsat článek o hře, kterou hraje i má kamarádka, o níž vím, že se jí podařilo při hraní pořídit povedené fotografie. Pokud bych chtěla pro svůj článek její herní fotografie použít, musím s ní uzavřít autorskou licenční smlouvu v rozsahu a způsoby umožňujícími zamýšlené užití. Jelikož by se nejednalo o výhradní licenci, nemusíme uzavírat písemnou smlouvu a můžeme se domluvit ústně nebo prostřednictvím chatu. Na základě takové licence použiji herní fotografii jako ilustraci ke svému článku, čímž dojde ke spojení dvou děl, a protože si tak kamarádka přála, v popisku ilustrace uvedu kamarádčin pseudonym namísto celého jména. Můžeme si dále představit, že v příkladem nastolené realitě se krátce po naší domluvě objeví na trhu nová technologie, která umožňuje nahrát jakýkoli obrázek, který za použití AI během pár vteřin převede do virtuálního prostředí a vytvoří v něm na základě nahraného obrázku novou lokaci, kterou budu moci „navštívit“ nejen já, ale i další uživatelé. I za předpokladu, že bychom při uzavírání autorské licence nijak nespécifikovaly, jakým způsobem mohu herní fotografii užít, nebo by mi kamarádka udělila licenci „k jakémukoli užití,“ stávající licence by mi neumožňovala danou fotografii takovýmto způsobem užít, protože v tobě uzavření licenční smlouvy nebyl takový způsob užití znám.

Volné užití a zákonné licence

Autorský zákon konstruuje užití autorského díla bez souhlasu autora způsobem, který nezakládá zásah do práv autora – tzv. volné užití. Na základě volného užití může fyzická osoba užít dílo jiného pro vlastní osobní potřebu bez úmyslu takovým užitím přímo či nepřímo generovat zisk či hospodářský prospěch. Pro vlastní potřebu můžeme dále zhotovit záznam díla, rozmnoženinu, nebo jeho napodobeninu.⁴⁰

Zákonné licence umožňují v zásadě bezúplatné užití děl za splnění konkrétních podmínek. Autorský zákon upravuje licence pro propagaci výstav, užití díla v rámci občanských či náboženských obřadů, úředních akcí a školních představeních, úřední a zpravodajskou licenci, užití díla umístěného na veřejném prostranství a řadu dalších. Všechna tato užití musí splňovat tzv. třístupňový test upravený v § 29 odst. 1 AZ, podle kterého mohou být autorská práva takto omezena jedině ve zvláštních případech stanovených zákonem, a to tehdy, pokud takové užití díla není v rozporu s běžným způsobem užití díla a nejsou tak nepřiměřeně dotčeny oprávněné zájmy autora. Z hlediska bezúplatného užití herních fotografií považuji za nejvýznamnější citace upravené v § 31 AZ.

⁴⁰ § 30 AZ

Citace umožňují, aby bylo dílo i bez souhlasu autora, respektive nositele majetkových práv, užito v jiném díle. Účelem institutu zákonných citací je především umožnění reflexe daného díla v díle jiném, vyjádření názoru a kritiky. Důvodová zpráva uvádí k citacím následující: „*Ustanovení § 31 umožňuje citovat z díla v odůvodněné míře v jiném autorském díle, zpravidla na podporu nebo kritiku vysloveného názoru za účelem realizace autorova záměru. Návrh neuvádí záměrně rozsah dovolené citace, který závisí vždy na konkrétních okolnostech daného případu. [...] Citát je nutno vždy jako takový zřetelně označit, např. uvedením v uvozovkách, a připojit jméno autora a název díla v přímé souvislosti s citátem. Dovolené citace nemohou být na újmu majetkových práv autora díla, z něhož se cituje. Umožnění citací podporuje vědecký pokrok společnosti a zvyšování úrovně vzdělanosti.*“⁴¹

Citace jsou trojího typu, tzv. malé citace, velké citace a citace pro vyučovací a vědecké účely. Malé citace umožňují užití výňatku cizího díla bez souhlasu autora v díle vlastním. Jedná se tedy o užití nikoli celého díla, nýbrž jeho části, proto se malá citace uplatní spíše u psaného slova než u fotografií, ať už klasických či herních.

V případě herních fotografií a fotografií obecně se spíše uplatní velká citace. Ta umožňuje užít jak výňatky z děl, tak i celá drobná díla v díle jiném, avšak se zásadním omezením účelu takového užití. Autorský zákon zde dovoluje pouze užití pro účely kritiky či recenze vztahující se k danému dílu. Nejedná se ovšem o citaci ilustrační – důvod užití cizího díla v rámci díla vlastního se musí přímo vztahovat k cizímu dílu samému, nikoli jeho obsahu. To znamená, že ve výše zmíněném případě, kdy bych chtěla užít kamarádčinu herní fotografii jako pouhou ilustraci k článku o videohře, ve které byla pořízena, by nebylo s odkazem na velkou citaci podle § 31 AZ takové užití možné. Jiná situace by nastala, pokud bych v daném článku kriticky hodnotila její schopnost práce s fotomódem.

Vůbec nejširší oprávnění užití cizího díla v díle vlastním dává citace pro vědecké a vyučovací účely, tedy při vědeckém výzkumu nebo při vyučování, „*jímž se rozumí výuková hodina, seminář, cvičení, diskuze, kolokvia...*“⁴² Novela autorského zákona rozšířila licenci pro vědecké a vyučovací účely o licenci pro digitální výuku, nyní upravenou v § 31a AZ, pokud se tak děje „*při vyučování v prostorách této školy nebo vzdělávacího zařízení [...] anebo v rámci zabezpečeného elektronického prostředí přístupného pouze žákům nebo studentům a*

⁴¹ Důvodová zpráva k zákonu č. 121/2000 Sb., o právu autorském, o právech souvisejících a o změně některých zákonů (autorský zákon) ze dne 15. 11. 1999. Zvláštní část, § 31

⁴² HOLCOVÁ, I. a kol. *Autorský zákon a předpisy související (včetně mezinárodních smluv a evropských předpisů)*. Komentář. Wolters Kluwer. In: Aspi [online] 17.4.2019 [cit. 4.4.2023]. Dostupné z: <https://www.aspi.cz/products/lawText/13/45969/1/2/komentar-wkcr-c-121-2000-sb-autorsky-zakon-komentar>.

vyučujícím této školy nebo zařízení...“⁴³ Cizí dílo či výňatek z něj může být použit pouze pro ilustrační účely a pokud takové užití není spojeno s cílem dosažení hospodářského či obchodního prospěchu⁴⁴ (není tedy možné použít fotografii například jako ilustraci na výukových kartičkách a ty následně prodávat). Na základě této citace by mohla být herní fotografie i bez souhlasu autora použita jako ilustrační materiál například v diplomové práci na téma dopadů videoher na psychiku jedince nebo, jako v tomto případě, v práci o právních otázkách s herními fotografiemi spojenými.

Užití díla na základě jakékoli citace je spojeno s povinností uvést autora (nejde-li o dílo anonymní) nebo jméno osoby, pod jejímž jménem se dílo uvádí na veřejnost, název díla a pramen. Nicméně, pokud není jméno a další povinné údaje dostupné, a „*ani je nelze při vynaložení obvyklé míry snahy vyhledat, není povinnost je uvádět.*“⁴⁵ Otázkou (mimo jiné) správné citace v případě, kdy není znám autor, se zabýval i SDEU ve věci Painer,⁴⁶ kde dovedl, že v takové situaci je povinnost splněna uvedením zdroje.⁴⁷

Užití herní fotografie osobou autora

Může se zdát zvláštní tuto možnost uvažovat. Užití herní fotografie osobou autora? Kdo jiný by měl mít právo užít vlastní dílo, než sám autor? Zde je nutné se vrátit zpátky na začátek a připomenout si, co je podstatou herní fotografie, tedy to, že je pořízena v prostředí videohry, v autorském díle, resp. s využitím autorských děl někoho jiného. V zásadě vše, co ve videohře je, co ji *tvorí* a co se může objevit v herní fotografii (předtím, než by ji případně autor upravil), je chráněné autorskými právy. Každá lokace, budovy, stromy, obloha... I postavy avatarů, prostřednictvím kterých hráči herní světy objevují, jsou dílem někoho jiného.

Samotná existence práv k předmětu fotografie neznamená, že nemůže fotografie jako dílo vzniknout. Ani fakt, že autorův výtvor, byť významně, zasahuje do autorských práv jiného, nejsou vzniku autorského díla a autorských práv k němu na překážku. Vzpomeňme na pojmové znaky autorského díla – jsou jimi jedinečnost a původnost. O tom, že by nesmělo zasahovat do práv jiného, se v § 2 AZ nic neuvádí. Naopak odst. 4 výslovně stanoví, že „*předmětem práva autorského je také dílo vzniklé tvůrčím zpracováním díla jiného,*“ přičemž takové zpracování

⁴³ Zák. č. 429/2022 Sb., kterým se mění AZ, a další související zákony

⁴⁴ VALOUŠEK, M. *Fotografie a právo. Autorské právo a ochrana osobnosti ve vztahu k fotografii. 2. aktualizované vydání.* Praha: Leges, 2022, str. 39–41

⁴⁵ POLČÁK, R. a kol. Autorský zákon. Praktický komentář s judikaturou. Leges. In: Aspi [online] 1.4.2020 [cit. 5.4.2023]. dostupné z: <https://www.aspi.cz/products/lawText/13/136/1/2/komentar-wkcr-c-121-2000-sb-autorsky-zakon>

⁴⁶ Rozhodnutí SDEU, sp. zn. C-145/10

⁴⁷ HOLCOVÁ, I. a kol. *Autorský zákon a předpisy související (včetně mezinárodních smluv a evropských předpisů). Komentář.* Wolters Kluwer. In: Aspi [online] 17.4.2019 [cit. 5.4.2023]. Dostupné z: <https://www.aspi.cz/products/lawText/13/45969/1/2/komentar-wkcr-c-121-2000-sb-autorsky-zakon-komentar>

je možné pouze se svolením autora zpracovávaného díla, nejde-li o dílo volné nebo zpracování pro osobní potřebu.⁴⁸ Zákon tedy předpokládá situaci, kdy vznikem díla nastane kolize dvou (či více) autorských práv.

V případě fotografií k takové kolizi může dojít snadno. Autorskými díly a předměty duševního vlastnictví jsme obklopeni – sochy, architektura, obrazy, ochranné známky, filmové upoutávky a mnohé další. Pokud by cizí autorské dílo bylo jen nepodstatnou částí fotografie, řekněme obraz visící na zdi na pozadí fotografie skupinky osob, kdy se cizí dílo stalo součástí fotografie spíše nezamyšleně a není ani moc rozeznatelné, protože je jen v pozadí a rozmazané, a taková fotografie by byla následně vystavována, její kopie fotografem prodávány a dále licencovány, fotograf jako autor fotografie nezasahuje do práv autora onoho obrazu a jedná se o tzv. nepodstatná vedlejší užití díla podle § 38c AZ. Fotograf tedy k nakládání s vlastní fotografií nepotřebuje svolení autora obrazu.⁴⁹ Kdyby ale například nechal před oním obrazem své modely⁵⁰ cíleně pózovat tak, aby s obrazem interagovaly, obraz by tak už tvořil podstatnou část nového díla – fotografie – a fotograf by tak pro další užití vlastní fotografie potřeboval souhlas autora obrazu. Hranice toho, kdy se ještě jedná o nepodstatné vedlejší užití a kdy už ne, není pevně daná a mnohdy záleží na subjektivní úvaze.⁵¹ Jsou ale případy, které jsou jasnější než jiné. Kupříkladu právě herní fotografie.

Pokud by obsah videohry představoval jen nepodstatnou část fotografie – můžeme si představit obrazovku počítače se zapnutou videohrou ve snímku pokoje –, nešlo by o herní fotografii. Podstatou herní fotografie je to, že ji z podstatné části tvoří cizí dílo, resp. vznikne s jeho využitím.

Netvoří ji cizí dílo zcela? Nejedná se o prostou kopii cizího díla? Domnívám se, že nikoli, alespoň v případech oněch dostatečně tvůrčích a původních fotografií – těch, které naplňují znaky autorského díla. Stále je tu onen prvek autorského záměru, tvůrčí činnosti v podobě vyčkávání na správný moment, volby úhlu a kompozice, které by neměly být bez významu.

⁴⁸ HOLCOVÁ, I. a kol. *Autorský zákon a předpisy související (včetně mezinárodních smluv a evropských předpisů)*. Komentář. Wolters Kluwer. In: Aspi [online] 17.4.2019 [cit. 19.4.2023]. Dostupné z:

<https://www.aspi.cz/products/lawText/13/45969/1/2/komentar-wkcr-c-121-2000-sb-autorsky-zakon-komentar>

⁴⁹ Za předpokladu, že takové užití splňuje i další dva požadavky třístupňového testu podle § 29 odst. 1 AZ, tedy užití není v rozporu s běžným způsobem užití díla a nejsou jím nepřiměřeně dotčeny oprávněné zájmy autora; Poznámka autorky.

⁵⁰ Předpokládáme souhlas s pořizováním fotografií těchto „modelů“, případně splnění požadavků zákonné licence podle § 89 OZ umožňující pořízení podobizny bez svolení dané osoby mj. pro umělecké účely; Poznámka autorky.

⁵¹ VALOUŠEK, M. *Fotografie a právo. Autorské právo a ochrana osobnosti ve vztahu k fotografii*. 2. aktualizované vydání. Praha: Leges, 2022, str. 74–75

Autorem herní fotografie, tedy toho jednoho samotného snímku, je hráč, a taková herní fotografie je jeho duševní vlastnictví. Nicméně obsah jeho autorství – práva, která mu z autorství plynou – jsou omezená duševním vlastnictvím herního studia.⁵²

Vztah hráče jako autora herní fotografie a herního studia

Je tedy zřejmé, že pro jakékoli užití herní fotografie má vztah hráče a herního studia zcela zásadní význam, jelikož hráč nemůže s vlastní herní fotografií jakkoli nakládat, pokud k takovému užití hry jako díla *sui generis* nemá svolení, tedy licenci od herního studia.

(Vzájemná) licence jako součást uživatelských podmínek

Lze si jen těžko představit, že by každý hráč, který se domnívá, že snímek, který ve hře zachytil, je zvlášť povedený a rád by jej zveřejnil, kontaktoval herní studio a domlouval s ním podmínky licence. Taková praxe by byla časově nesmírně náročná a neefektivní pro obě strany. I herní studia mají na licencování vlastního díla tímto způsobem zájem – sdílením herních fotografií se šíří povědomí o jejich hře. Zajímavé snímky vzbuzují v recipientech zvědavost a mnohé můžou herní fotografie přesvědčit ke koupi herního titulu. Nejefektivnější by tak bylo učinit licenci součástí obchodních nebo uživatelských podmínek herního studia, se kterými musí hráč souhlasit při nákupu hry. Když potom hráč pořídí ve hře snímek, může jej dál užívat v rozsahu, který stanoví herní studio ve svých podmínkách a na něž hráč přistoupil. Zároveň by bylo vhodné upravit i oprávnění herního studia užívat pro vlastní propagaci herní fotografie hráčů.

Podobnou úpravu můžeme najít v uživatelských podmínkách PlayStation Network v bodech 21.1. až 21.6., které upravují tzv. UGC (User Generated Content), tedy obsah vytvořený uživateli v uživatelském rozhraní. Pod označení UGC patří texty, zprávy, komentáře, herní videa ale i fotografie. V bodě 21.2. PlayStation konstatuje, že UGC „vlastní“ hráč, nicméně jej nesmí užívat komerčním způsobem bez souhlasu na straně PlayStationu či vydavatele konkrétního produktu. Zároveň jsou ale součástí podmínek ujednání, která opravňují PlayStation UGC užívat, a to i komerčně.⁵³ Přistoupením na tyto podmínky vzniká mezi uživatelem a společností PlayStation vzájemná licence, kde jsou obě strany poskytovateli a nabyvateli současně.⁵⁴

⁵² WYPER, S. *Video game photography copyright*. In: Epic Fidelity [online] 10.1.2022 [cit. 6.4.2023]. Dostupné z: <https://epicfidelity.com/video-game-photography-copyright/>

⁵³ PlayStation Network Terms of Services In: PlayStation [online] 12/2022 [cit. 6.4.2023]. Dostupné z: <https://www.playstation.com/en-cz/legal/psn-terms-of-service/>

⁵⁴ ŠULCOVÁ, J. *Druhy licenčních smluv*. In: Jindra Šulcová [online] 2.8.2012 [cit. 6.4.2023]. Dostupné z: <https://www.jindrasulcova.cz/single-post/druhy-licencnich-smluv>

PlayStation Network je tady spíše platformou a poskytovatelem služeb než herním studiem, ve vlastních uživatelských podmínkách také zohledňuje fakt, že se uživatelé dostávají do styku s duševním vlastnictvím třetích stran. Přesto můžou tyto uživatelské podmínky posloužit jako dobrý příklad.

Přístup herních studií v praxi

Jak řekl německý spisovatel Johann Wolfgang von Goethe: „*Šedivá je teorie, jen strom života věčně zelená se.*“ Jedna věc je ujasnit si, jak na herní fotografie právně nahlížet a co z toho pro nás plyne. Autorskoprávní povaha herní fotografie zůstává do jisté míry v šedé, neprobádané zóně a ve výsledku nejvíce záleží na tom, jak se k problematice postaví herní studia.

S cílem zjistit, jak a zda vůbec se k právní otázce herních fotografií staví česká herní studia, jsem prostřednictvím e-mailu oslovila několik z nich. Na dotaz zareagovalo studio Warhorse,⁵⁵ které stojí za herním titulem *Kingdom Come: Deliverance*. Podle komunitního manažera Christiana Pionteka přistupují k herním fotografiím („screenshotům“) stejně jako k videím, byla jsem proto odkázána na „Video Policy“⁵⁶ na oficiálních stránkách věnovaných hře. Hráči jsou oprávněni pořizovat fotografie i videa a dál je zveřejňovat, samotné studio vnímá tyto aktivity jako „výhodnou reklamu.“ Nicméně mi bylo sděleno, že studio považuje herní fotografie za vlastní duševní vlastnictví. Hra *Kingdom Come: Deliverance* ovšem nabízí otevřený svět, v němž se lze v zásadě svobodně pohybovat, ve světle již řečeného si lze proto představit, že některá z fotografií ve hře pořízených by mohla naplnit znaky autorského díla. Pokud by si takovou fotografii studio nárokovalo jako vlastní duševní vlastnictví – tedy nejen že k užití fotografie je třeba souhlas studia jako autora díla, od něžž byla herní fotografie defacto odvozena, ale že mají právo fotografii užívat jako vlastní dílo, zcela bez ohledu na hráče, který ji pořídil –, mohly by při dalším užívání fotografie nastat problémy. Z Piontekova vyjádření ale vyplývá, že samo studio otázku herních fotografií ve vztahu k hráčům jako problém nevnímá. (Zmínil se nicméně o případu, kdy jistí vývojáři her pro mobilní telefony použily screenshoty z *Kingdom Come: Deliverance* pro propagaci vlastní hry. Podle Pionteka nejsou takové případy časté, nicméně se podle všeho nejednalo o zcela ojedinělý případ.)⁵⁷

Ať už herní studia vnímají herní fotografie jako vlastní dílo nebo se třeba věcí nezabývají vůbec, v konečném důsledku na tom za stavu, jaký panuje nyní, nezáleží. Hráči pořizují snímky,

⁵⁵ Warhorse Studios s.r.o., Sp. zn.: C 183756 vedená u Městského soudu v Praze, IČO: 241 55 489

⁵⁶ Video Policy na oficiálním webu hry *Kingdom Come: Deliverance*, Dostupné z: <https://www.kingdomcomerpg.com/en/video-policy>

⁵⁷ Odstavec vychází z volného překladu mailové konverzace s komunitním manažerem Warhorse Studios s.r.o., která probíhala (v angličtině) ve dnech 1. 4. 2023 až 4. 4. 2023.

některé opravdu povedené, a umísťujú je na sociální sítě a blogy – k tomu jsou buď výslovně oprávněni herními studii, například v uživatelských podmínkách, nebo to herním studiím zkrátka nevadí –, a herní studia využívají tyto fotografie pro svou propagaci. Problémy vyvstanou až tehdy, kdy některý ze zúčastněných bude chtít uplatnit svá práva tak, jak se to nebude líbit druhé straně. Možná se jednou dočkáme situace, kdy soudy budou muset posoudit, zda může v takových případech docházet ke kolizím autorských práv, jak uvádím ve své práci. Do té doby jsme odkázáni na onu šedou oblast mezi teorií a mnohdy vágními body uživatelských podmínek.

Závěr

Ve své práci jsem se pokusila nastínit problematiku dosud z právního hlediska neprobádaného fenoménu herních fotografií. Došla jsem závěru, že za splnění zákonných podmínek lze některé tyto fotografie vnímat jako autorská díla, z čehož plynou právní důsledky jak pro hráče, tedy potenciální autory, tak pro herní studia. Zda jsou mé závěry opřené primárně o autorskoprávní teorii a z ní odvozené domněnky správné, prověří až praxe.

Poděkování

Mé poděkování patří především paní doktorce Ireně Holcové za vstřícnost a cenné rady, děkuji také přátelům v práci uvedeným jako *smolkitrey*, *slothes* a *treis1552*, kteří mi poskytli herní fotografie pro ilustraci mé práce. Na závěr bych ráda poděkovala též Christianu Piontekovi, komunitnímu manažerovi *Warhorse Studios s.r.o.* za zodpovězení mých dotazů.

Zdroje

Publikace

- *Fotografie a Právo, 2. vydání*, Martin Valoušek, Nakladatelství Leges, s.r.o., ISBN: 978-80-7502-597-5
- *Autorský zákon a předpisy související. Komentář*, Irena Holcová a kol., Wolters Kluwer ČR, a.s., ISBN: 978-80-7598-049-6
- *Občanský zákoník: Komentář, Svazek V*, Jiří Švestka, Jan Dvořák, Josef Fiala, Irena Pelikánová, Lucie Dolanská Banyánová a kol., Wolters Kluwer ČR, a.s., ISBN: 978-80-7478-638-9
- *Nový občanský zákoník a práva k duševnímu vlastnictví*, Ladislav Jakl a kol., Metropolitan University Prague Press, ISBN: 978-80-87956-01-4
- *Autorský zákon, Praktický komentář s judikaturou*, Radim Polčák a kol., Leges, ISBN: 978-80-7502-391-9

Předpisy

- Zák. č. 121/2000 Sb., o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon)
- Důvodová zpráva k zákonu č. 121/2000 Sb., autorský zákon
- Zák. č. 89/2012 Sb., občanský zákoník

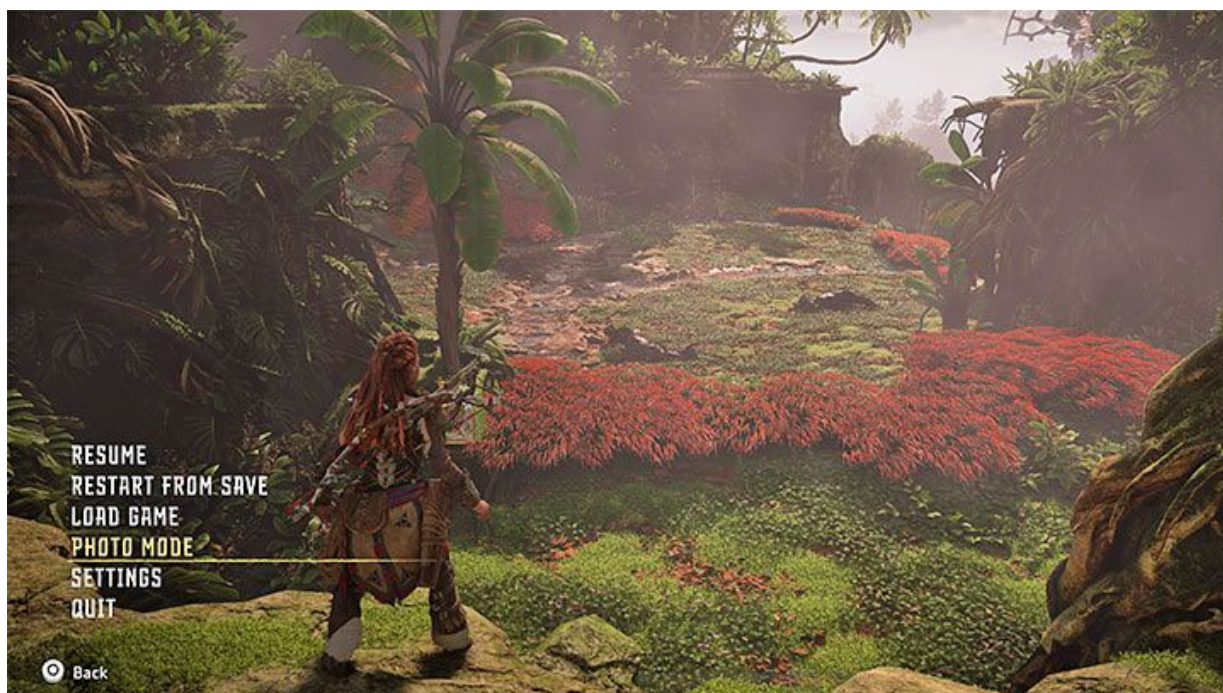
Judikatura

- C-145/10 Eva-Maria Painer v. Standard VerlagsGmbH a další, ze dne 1.12.2011, SDEU
- 30 Cdo 739/2007, ze dne 30.4.2007, NS ČR

Online zdroje

- ČT Art; *Zmáčknout virtuální spoušť: Herní fotografie jako odraz celé kultury*. Cvak. Cvak. Cvak., Ondřej Trhoň, dostupné z: <https://art.ceskatelevize.cz/360/zmacknout-virtualni-spoust-herni-fotografie-jako-odraz-cele-kultury-cvak-cvak-cvak-T9ttJ>
- Vortex; *God of War Ragnarök obdržel fotomód*, Kristýna Sulková, dostupné z: <https://www.vortex.cz/god-of-war-ragnarok-obdrzel-fotomod/>
- Ubisoft; *Ubisoft Announces Winners of its In-Game Photography Contest*, Lucy O'Brien, dostupné z: <https://news.ubisoft.com/en-us/article/44aUdYWEHezNO97i8btJcN/ubisoft-announces-winners-of-its-ingame-photography-contest>
- Epic Fidelity, *Video game photography copyright*, Steve Wyper, dostupné z: <https://epicfidelity.com/video-game-photography-copyright/>
- PlayStation Network Terms of Service, dostupné z: <https://www.playstation.com/en-cz/legal/psn-terms-of-service/>
- Video Policy, Dostupné z: <https://www.kingdomcomerpg.com/en/video-policy>
- Jindra Šulcová, *Druhy licenčních smluv*, dostupné z: <https://www.jindrasulcova.cz/single-post/druhy-licencnich-smluv>

Příloha 1⁵⁸



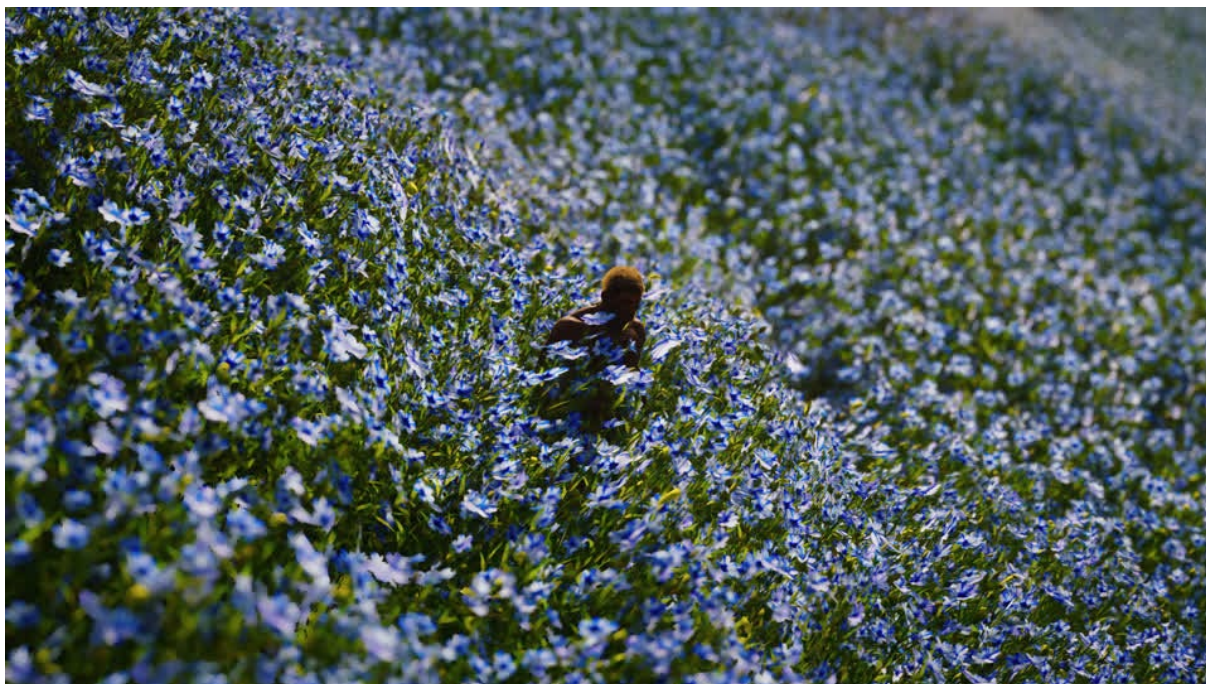
Aktivace fotomódu ve hře Horizon Forbidden West



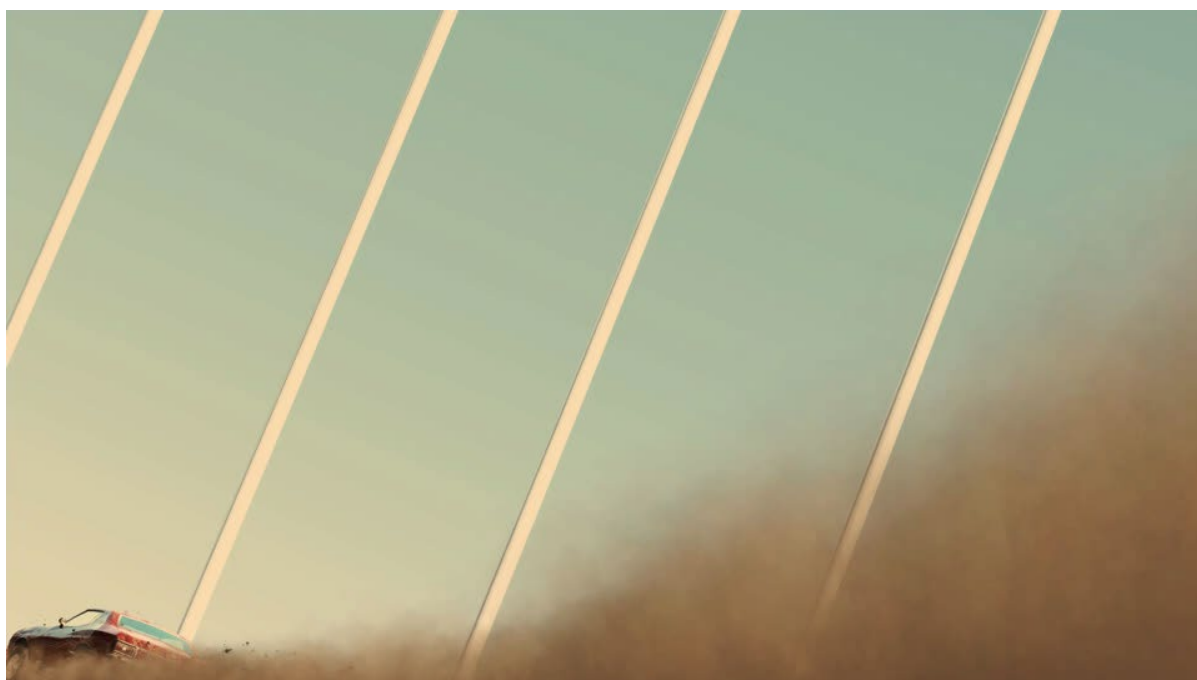
Nastavení fotomódu ve hře Horizon Forbidden West

⁵⁸ Anonymní autor. *Horizon Forbidden West: Photo Mode – how to activate?*. In: gamepressure [online] 18.2.2022 [cit. 9.4.2023]. Dostupné z: <https://guides.gamepressure.com/horizon-forbidden-west/guide.asp?ID=63015>

Příloha 2⁵⁹



Camille Petit



Nicolas J. Clapper

⁵⁹ O'BRIEN, Lucy. Ubisoft Announces Winners of its In Game Photography Contest. In: Ubisoft [online] 17.11.2023 [cit. 9.4.2023]. Dostupné z: <https://news.ubisoft.com/en-us/article/44aUdYWEHzNO97i8btJcN/ubisoft-announces-winners-of-its-ingame-photography-contest>



Kaitlyn Sugano

Příloha 3⁶⁰



Zřícenina hradu Cimburk – klasická fotografie



Lokace inspirovaná zříceninou hradu Cimburk – snímek ze hry



Kaple sv. Klimenta, Osvětimany – klasická fotografie



Lokace ze hry inspirovaná Kaplí sv. Klimenta – snímek ze hry

⁶⁰Oficiální web hry *Someday You'll Return*, Dostupné z: <https://somedaygame.com/>

Příloha 4a



*Katedrála sv. Petra a Pavla, Osijek,
fotografie pořízena autorkou*



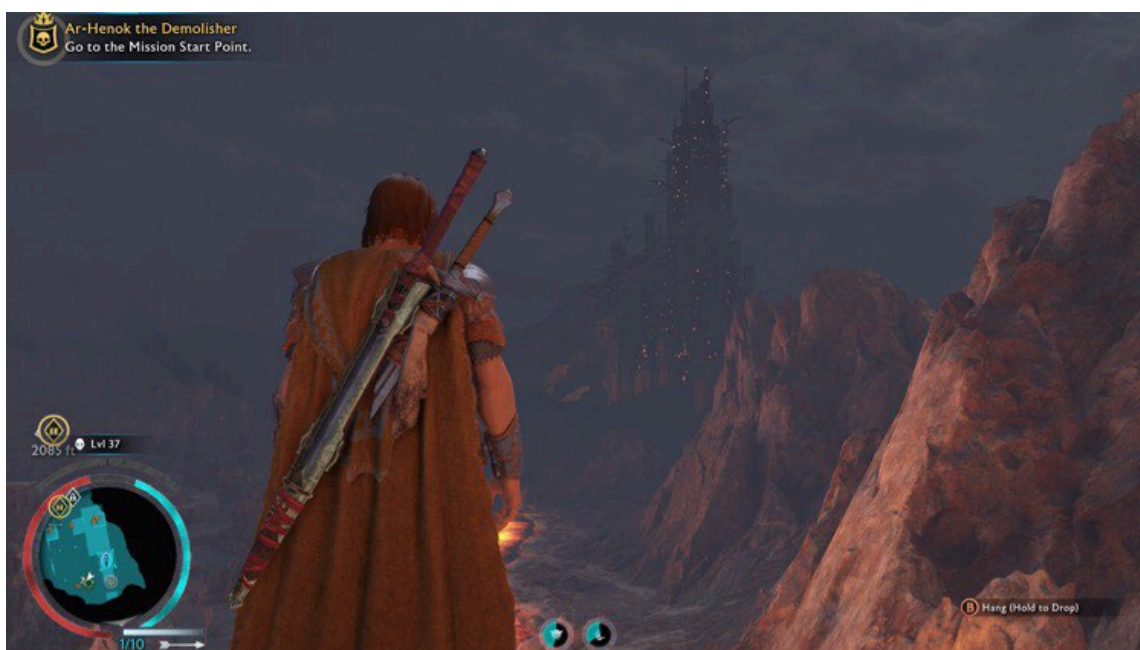
*Katedrála sv. Petra a Pavla, Osijek,
Wikipedia Commons⁶¹*

⁶¹ LEGGE, Ron. Novi Sad to Osijek. In: Legging It Travel [online] 2.6.2016 [cit. 9.4.2023]. Dostupné z: <https://www.leggingit.com.au/novi-sad-osijek/>

Příloha 4b

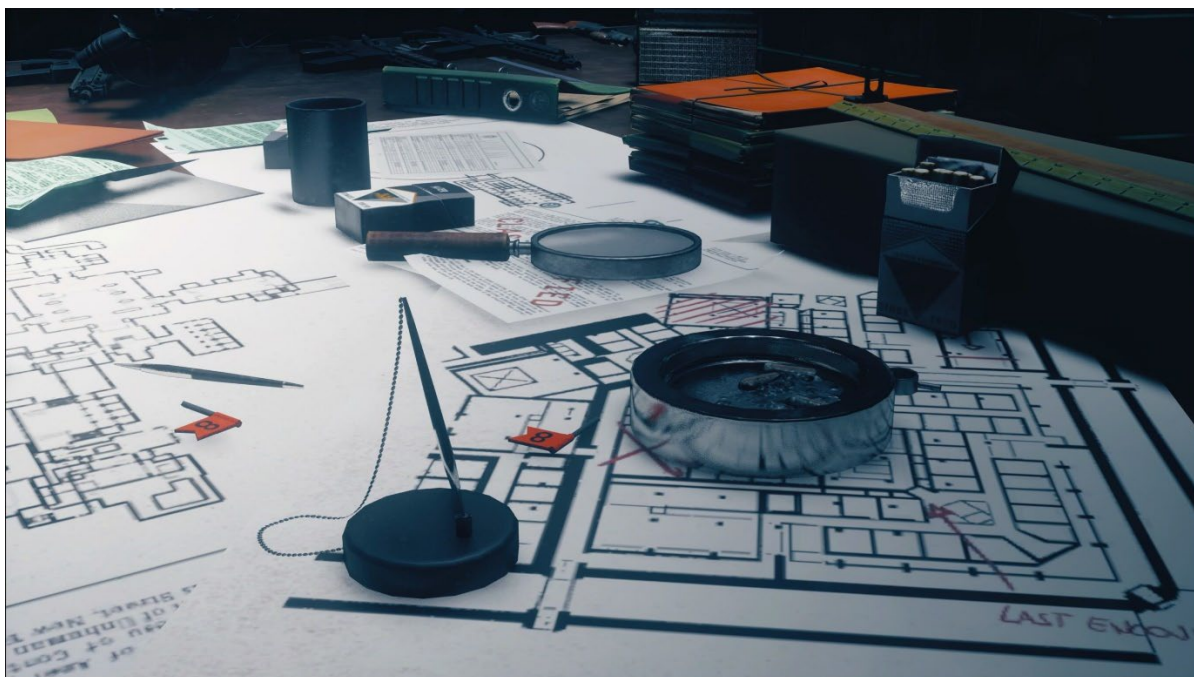


smolkitrey, snímek ze hry Middle-Earth: Shadow of War



slothest, snímek ze hry Middle-Earth: Shadow of War

Příloha 5



Detaily ze hry Control⁶²



Ukázka funkce pózování avatara ve hře Horizon Forbidden West⁶³

⁶² ŽEŽULE, J. *Herní fotografie: Cotrol*. In: Zing [online] 6.4.2021 [cit. 9.4.2023]. Dostupné z: <https://www.zing.cz/specialy/96248166/photo-mode-v-akci-control/>

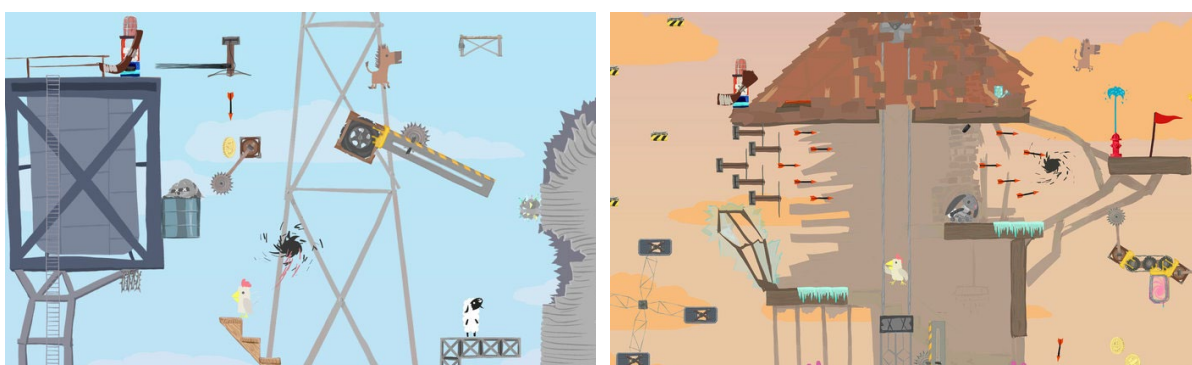
⁶³ Nunneley-Jackson, S. *Horizon: Zero Dawn's updated Photo Mode has produced some lovely images*. In: VG247 [online] 13.5.2017 [cit. 9.4.2023]. Dostupné z: <https://www.vg247.com/horizon-zero-dawns-updated-photo-mode-has-produced-some-lovely-images>

Příloha 6a



Snímky z příběhové hry Little Misfortune studia Killmonday Game⁶⁴

Příloha 6b



Snímky ze "skákačky" Ultimate Chicken Horse⁶⁵

Příloha 6c



treis1552, snímky ze hry The Forest

⁶⁴ Oficiální web studia Killmonday, Dostupné z: <https://killmondaygames.com/little-misfortune/>

⁶⁵ Johnson, R. *Ultimate Chicken Horse (PS4) review*. In: *The Games Lounge* [online] 12.12.2017 [cit. 9.4.2023]. Dostupné z: <https://www.the-gamers-lounge.com/ryan-johnson/2017/12/26/ultimate-chicken-horse-ps4-review>

Příloha 6d



Panel herního nastavení, *Monster Hunter: World*, oficiální web hry⁶⁶



Herní inventář, *The Forest*; poskytla treis1552



Cut scéna, *It Takes Two*; poskytla treis1552

⁶⁶ Oficiální web hry *Monster Hunter: World*. Dostupné z:
http://game.capcom.com/manual/MHW_PC/en/steam/page/22/1