

Občanské právo v digitální realitě

Abstrakt

Tato práce se zabývá problematikou některých vybraných institutů občanského práva, jako je právní jednání, vlastnictví či pojem věci, v kontextu technologií tzv. rozšířené a virtuální reality, tedy souhrnně tzv. digitální reality.

Práce analyzuje v jednotlivé instituty a hodnotí a předpovídá jejich možnou aplikaci pro technologie rozšířené a virtuální reality. Zkoumá, jak tyto dva světy, tedy svět právní a svět digitální, mezi sebou interagují, jak se mohou navzájem ovlivňovat a konečně, zda jsou mezi sebou tyto světy kompatibilní.

V sedmi kapitolách druhé části této práce autor rozebírá vybrané instituty občanského a autorského práva. Konkrétně ty instituty, které jsou zajímavé právě v kontextu těchto technologií, nikoli nových technologií obecně. První kapitola je věnována právnímu jednání v kontextu virtuálních světů. V následujících třech kapitolách autor rozebírá věci a věcná práva v kontextu virtuálního vlastnictví a alternativě v podobě vlastnictví duševního. Pozornost je zde věnována určení, co jsou vlastně virtuální předměty: jak je vidí právo a jaká ochrana se na ně vztahuje či nevztahuje. V páté kapitole se autor věnuje problematice tzv. virtuálních avatarů a možné aplikaci osobnostních práv na ně. V kapitole šesté se autor vrací k vlastnickým právům. Oproti předchozím kapitolám autor obrací kontext a zabývá se nikoli aplikací práva na digitální prostředí, ale vlivem virtuálního světa na práva ve světě reálném. V sedmé a poslední kapitole autor zkoumá institut svobody panoramatu v kontextu rozšířené reality.

Ve třetí části autor zkoumá možnosti právní regulace vztahů v digitálním světě virtuální a rozšířené reality. Zvažuje především dvě hlavní možnosti úpravy: úpravu smluvní a úpravu zákonnou. V rámci zákonné úpravy se autor také dotýká problematiky regulace technologií.

Závěrečná kapitola nabízí hodnocení a shrnutí závěrů předchozích kapitol a obsahuje autorovy úvahy *de lege ferenda*.

Klíčová slova:

virtuální realita, rozšířená realita, právo, technologie