

UNIVERZITA KARLOVA V PRAZE

Právnická fakulta

Katedra teorie práva a právních učení

Virtuální vlastnictví

Rigorózní práce

Mgr. Petr Mach

Praha, prosinec 2009

Prohlášení

P r o h l a š u j i, že jsem předkládanou rigorózní práci vypracoval samostatně za použití zdrojů a literatury v ní uvedených.

V Praze dne 18. Prosince 2009

Mgr. Petr Mach

Obsah	1
Úvod	3
1. Vlastnické právo	5
1.1. Historický exkurz – vývoj vlastnického práva a vybraných institutů.....	5
1.1.1. Římské právo.....	5
1.1.2. Autorské právo v Evropě.....	8
1.1.3. Od historie k současnosti.....	9
1.2. Současné vlastnické právo.....	10
1.2.1. Vlastnické právo v různých právních kulturních.....	13
2. Kyberprostor – místo, kde se virtuální stává skutečným	16
2.1. Deklarace nezávislosti kyberprostoru.....	17
2.2. Virtuální svět.....	20
2.2.1. Omezené zdroje.....	23
2.2.2. Virtuální světy v číslech.....	25
3. Virtuální vlastnictví	27
3.1. Kritéria výlučnosti, trvalosti a provázanosti.....	27
3.2. Kritéria sekundárního trhu a přidané hodnoty.....	31
3.3. Flexibilní aplikace 5 kritérií.....	35
3.4. Virtuální vs. duševní vlastnictví.....	36
4. Argumenty pro a proti právní regulaci virtuálního vlastnictví	39
4.1. Ekonomické argumenty.....	39
4.1.1. Virtuální ekonomika.....	40
4.2. Sociálně-psychologické argumenty.....	47
4.2.1. Atrakční faktory.....	48
4.2.2. Motivační faktory.....	51
4.3. Právně-teoretické argumenty.....	53
4.3.1. Utilitarismus.....	53
4.3.2. Lockova pracovní teorie vlastnictví.....	54
4.3.3. Hegelova personální teorie vlastnictví.....	57
4.4. Námitky ze strany herního průmyslu.....	59
5. EULA – nástroj normativní regulace virtuálních světů	64
5.1. Licenční smlouva koncového uživatele World of Warcraft.....	66
5.1.1. Ke klasifikaci smlouvy.....	67
5.1.2. K vlastnickým právům uživatele.....	67

5.1.3. K problematice nakládání s osobními údaji.....	70
5.1.4. K právu na soukromí.....	71
5.2. Shrnutí.....	72
6. Případové studie sporů o virtuální vlastnictví virtuální.....	74
6.1. Bragg vs. Linden.....	74
6.2. Případ RuneScape.....	77
Závěr.....	80
Použité prameny.....	82
Resumé.....	87
Klíčová slova.....	89

Úvod

Důvodem, který mě vedl k vypracování této studie zaměřené na vlastnické právo v prostředí informačních technologií, byla především vysoká aktuálnost tohoto tématu. S nárůstem kvality a dostupnosti výpočetní techniky a dostupností sítě internet v posledních dvou dekádách vzniklo zcela nové sociální prostředí. Toto prostředí zažívá obrovskou expanzi jak do počtu jeho účastníků, tak i šíře spektra do možností, které svým účastníkům poskytuje. O internetové síti lze v některých ohledech uvažovat jako o dalším světě za naším materiálním světem. Realita materiální a virtuální však mají své společné jmenovatele, i zde se setkávají lidé, dochází k mezilidské interakci a vznikají společenské vztahy. Já se v této práci zaměřím na specifický druh takového společenského vztahu, a sice vztahu vlastnického.

V úvodu práce se budu zabývat vlastním pojmem vlastnictví. Nastíním historické okolnosti vývoje jeho obsahu v závislosti na nových možnostech, přirozeně vznikajících v souvislosti s technickým pokrokem a pokusím se obsah pojmu vlastnictví definovat ve světle současného práva. Následně se budu zabývat prostředím, které dalo vzniknout potenciálně nové formě vlastnictví, a sice kyberprostorem. Pokusím se demonstrovat, že jde skutečně o zcela nový prostor pro společenskou interakci, do značné míry nezávislý na materiálním světě. Následně budu věnovat pozornost virtuálním světům, jakožto prostředím existujícím výlučně v kyberprostoru, složeným nikoli z atomů, ale z počítačového kódu. Budu demonstrovat, že virtuální světy mohou být svými architekty konstruovány jako věrné kopie jakéhokoli reálného prostředí, ve kterém platí určité „fyzikální zákony“ a jež mohou svým rezidentům poskytnout možnosti srovnatelné, a často i převyšující možnosti světa materiálních.

Dále se budu věnovat fenoménu virtuálního vlastnictví, tedy vlastnictví vázaného svou existencí na platformu kyberprostoru. Budu analyzovat kritéria, na základě jejichž splnění bude možné určité fragmenty počítačového kódu označit za virtuální vlastnictví. Jelikož díky nehmotné podstatě virtuálního vlastnictví může snadno docházet k jeho záměně s vlastnictvím duševním, budu se dále zabývat odlišením těchto dvou forem.

Poté se zaměřím na analýzu argumentů, které hovoří ve prospěch právní rekognice virtuálního vlastnictví. Budu analyzovat tři dílčí oblasti, a sice argumenty ekonomické, sociálně-psychologické a v neposlední řadě také argumenty teoreticko-právní. Na základě jejich zhodnocení se pokusím odpovědět na otázku, zda zde skutečně existují

důvody, pro které by bylo možno o vlastnictví virtuálním uvažovat jako o objektu vlastnického práva. Při hledání odpovědi na tuto otázku se pokusím zhodnotit i zájmy dvou zájmových skupin, kterých by se právní rekognice virtuálního vlastnictví dotkla, a sice provozovatelů platforem virtuálních světů a jejich uživatelů.

Dále se budu zabývat v současné době jediným nástrojem normativní regulace virtuálních světů, a sice licenčními smlouvami koncového uživatele (tzv. EULA). Pokusím se zjistit, zda o nich v tomto ohledu lze uvažovat jako o adekvátním nástroji regulace vztahů, které v nich vznikají, a podrobím konkrétní smluvní podmínky analýze z pohledu českého práva.

Na závěr představím vybrané právní spory o virtuální vlastnictví se, přičemž se zaměřím na argumentaci posuzujícího soudu ve vztahu k adekvátnosti a zákonné konformitě dosavadní regulace virtuálních světů a právní kvalifikaci virtuálního vlastnictví. Prvním analyzovaným případem bude „Bragg vs. Linden“, na základě kterého budou některé kontroverzní smluvní podmínky podrobeny testu zákonné konformity, provedenému Obvodním soudem pro Pensylvánii. Na druhém případě bude představen přístup evropské justice k problematice virtuálního vlastnictví, a to analýzou meritorního rozsudku Holandského soudu Leeuwarden v případě „Runescape“.

Pozn.: tato studie byla dokončena za stavu právních předpisů k datu 31.6.2009.

1. Vlastnické právo

1.1. Historický exkurz – vývoj vlastnického práva a vybraných institutů

Prisvojování si předmětů z objektivní reality patří k základním rysům lidské povahy. Vlastním úsilím z okolního světa vydobývat předměty, jež mají v tom kterém čase a místě užitnou hodnotu a považovat je za vlastní je dozajista princip, jež lidstvo provázelo od nepaměti. První ucelené právní kodifikace, které přinesly zakotvení majetkových práv v podobě blízké našemu dnešnímu vnímání, vznikly za doby trvání Římského Impéria.

1.1.1. Římské právo

Geneze psané podoby římského práva započala v polovině 5. st. př. n. l. sepsáním obyčejového práva do podoby Zákona 12 desek a bez přerušení pokračovala po následujících 1000 let. Jeho vývoj vyústil v sepsání velkých kodifikací císaře Justiniána mezi lety 529 - 534 n.l., známých také jako Justiniánský kodex. Tyto „*tria volumina*“, neboli tři svazky zákonů, jsou dodnes jednou z největších a nejpracovanějších právních kodifikací. Právní principy zakotvené v Justiniánském kodexu se staly základem pro vznik kanonického práva na přelomu 11. a 12. st. a později i základem právních systémů evropské právní kultury.¹

Vlastnické právo bylo systematicky řazeno do věcných práv majetkových, v nejobecnější rovině potom do práva soukromého (týká se prospěchu jednotlivců). Vlastnictví bylo chápáno jako přímé, výlučné a všeobecné právní panství nad určitou hmotnou věcí. *Přímé* proto, že vlastník nepotřebuje k uplatnění svého práva žádného prostředníka, může jej uplatnit kdykoli a kdekoli bez cizí pomoci. *Výlučné* právní panství vyjadřuje právo vlastníka vyloučit jakékoli jiné působení na věc, než jeho vlastní. *Všeobecné* panství vyjadřovalo možnost vlastníka nakládat s věcí jakýmkoli myslitelným způsobem.

Termín panství, neboli *proprietas* či *dominium*, výstižně vyjadřoval podstatu vlastnického práva – objekt vlastnictví je vlastníku výlučně vyhrazen, vlastník je jejím pánem. Byl tím silně akcentován mocenský ráz vlastnického práva. Vlastník (pán věci) měl volnost v nakládání s věcí libovolným způsobem, mohl na objekt svého vlastnictví působit jakýmkoli možným způsobem. Projevy vlastníkového práva lze rozčlenit do těchto

¹ Viz. KINCL, J., URFUS, V., SKŘEJPEK M. *Římské právo*. Praha : Nakladatelství C. H. Beck, 1995, s. 48

základních skupin: *ius possidendi* (právo věc držet), *ius utendi* (prosté právo užívací), *ius fruendi* (právo brát z věci plody, neboli právo požívací), *ius alienandi* (právo věc úplatně či bezúplatně zcizit) a konečně *ius abutendi* (právo věc zničit). Toto je základní systematické členění možných projevů vlastnickova práva k jeho věci, nicméně nejde a ani nemůže jít o výčet taxativní. Jak bylo řečeno výše, podstata vlastnického práva spočívala v celkovém, všeobecném a neomezeném působení na věc. Jde samozřejmě o definici pouze teoretickou, praktický výkon vlastnického práva omezením podléhal. Jednak mohlo jít o omezení ze strany druhé osoby, jež měla k téže věci také jistá práva, nebo mohl vlastník narazit na stejně neomezená práva dalších vlastníků k objektům jejich vlastnictví.²

Vlastnického práva šlo nabýt v zásadě dvěma způsoby, *originálně* nebo *derivativně*. O *originální*, neboli původní nabytí vlastnictví se jednalo v případě, že se objevilo dosud neexistující právo a bylo nabyto určitým subjektem. Nový vlastník si tedy přisvojil určitý předmět z okolního světa, k němuž do té doby neexistovalo žádné vlastnické právo (šlo o tzv. *res nullius*, neboli věc ničí) a tím se stal jeho původním vlastníkem. Typickým případem bylo ulovení divokého zvířete. Naproti tomu *derivativní*, neboli odvozené nabytí vlastnictví pokrývalo případy, kdy osoba nabyla vlastnické právo od jiného vlastníka (své právo od něho odvozoval). Tímto způsobem bylo možné nabývat vlastnických práv v plném rozsahu (nabytí *translativní*), nebo nabýt pouze část práv předešlého vlastníka (nabytí *konstitutivní*). *Translativní* nabývání vlastnictví bývalo nazýváno také *successio* (právní nástupnictví) a bylo v běžném životě jeho nejčastější formou, pokrývalo typické formy obchodu a směny. Právní nástupnictví se vyskytovalo ve formě *sukcese singulární*, při které nástupce vstupoval pouze do některých práv svého předchůdce (např. zmíněná směna zboží) a *sukcese universální*, kdy nástupce vstupoval do všech práv svého předchůdce (nabytí veškerého zůstavitelova majetku dědictvím).³

Objektem vlastnického práva byly především věci. Gaius se v úvodu své druhé učebnice práva zabývá rozdělením věcí. Základním dělením je rozlišování na věci práva božského a na věci práva lidského. Za věci práva božského byly považovány zejména *res sacrae* (věci posvátné, vysvěcené nebeským božstvům z vůle národa římského - chrám), *res religiosae* (věci zasvěcené, zůstavené božstvům podsvětí z vůle jednotlivce -

² Viz. KINCL, J., URFUS, V., SKŘEJPEK M. *Římské právo*. Praha : Nakladatelství C. H. Beck, 1995, s. 154.

³ Viz. tamtéž, s. 90-91.

hrob) a svým způsobem i *res sanctae* (věci nedotknutelné, z vůle boží – městské hradby, brány). Věci práva božského nemohly být majetkem žádného člověka.

Věci práva lidského dělily na věci veřejné (byly majetkem všech a nikoho, patřily pospolitosti samé) a věci soukromé (mohou být předmětem vlastnictví jednotlivců).⁴

Pro účely této práce jsou tedy zajímavé právě tyto posledně zmíněné. Gaius sice rozlišuje věci i na tělesné a netělesné, nicméně v konečném důsledku každá, byť netělesná věc vždy musela být určitý hmotný (tělesný) substrát. Věci netělesné byly chápány jako věci, jejichž podstatou je právo – tedy např. obligace, užívací právo či pozůstalost, stále ale směřovaly ke konkrétnímu tělesnému předmětu.

Věci skutečně nehmotné ve významu, v jakém je chápeme dnes, tedy např. patenty, autorská práva apod., v se v římském právu vůbec nevyskytovaly⁵. Jak je možné že tak komplexní právní systém tyto instituty zcela opomínal? Jednoduše lze říci, že v historickém kontextu neexistovala společenská potřeba tyto instituty do platného práva začlenit. Přitom nedostatek společenského zájmu na jejich úpravě nemusel být podmíněn (a také nebyl - viz níže) samou neexistencí objektu toho kterého práva. Lze to demonstrovat na příkladu autorského práva.

Autorské dílo jako takové ve starověkém Římě samozřejmě existovalo. Na počátku 1. století našeho letopočtu v Římském Impériu obchod s knihami přímo vzkvétal. Vzdělání otroci pracující v dílnách přepisovali texty na papyrus a skládali z nich svitky a knihy. Tyto byly poté prodávány v knihkupectvích v Římě a celém středozemí. Existoval zde tedy potenciální objekt autorského práva a u tak pokročilého právního systému nelze hovořit ani o teoretických překážkách k začlenění autorského práva do tehdejšího právního řádu. To, co zde chybělo, byla ona společenská potřeba úpravy.

V situaci, kdy by padělatel chtěl jakékoli „autorské dílo“ vydávat, musel by si opatřit stejně nákladné výrobní prostředky, tedy vzdělané otroky, papyrus atd., aby mohl texty produkovat. Tím pádem by náklady na výrobu (kopírování) tohoto obchodního artiklu byly příliš vysoké na to, aby tímto „pirátstvím“ bylo možné dosáhnout významnějšího zisku.⁶

Dokud zde nebyl technický prostředek k šíření knih (a textů obecně) ve velkém

⁴ Viz. GAIUS. *Učebnice práva ve čtyřech knihách*. Přeložil Jaromír Kincl. Brno : Doplněk, 1999, s. 77 – 78.

⁵ Viz. KINCL, J., URFUŠ, V., SKŘEJPEK M. *Římské právo*. Praha : Nakladatelství C. H. Beck, 1995, s. 83.

⁶ Viz. GELLER, P. E. *Copyright history and future*. Journal of the Copyright Society of the USA. 2000, Vol. 47, s. 213 – 214. [citováno 2. března 2009]. Dostupný z: http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=243115

množství s minimálními náklady, nebylo zde nebezpečí zásadního ohrožení práv vydavatele a tedy ani potřeba jejich právní ochrany.

1.1.2. Autorské právo v Evropě

První náznaky právní regulace autorského práva v Evropě byly zaznamenány na konci 15. století. V této době byly udělovány zvláštní povolení (privilegia či monopoly) k vydání jednotlivých knih. První takové povolení bylo uděleno v roce 1479 v Německu k tisku breviáře pro Würzburgskou diecézi. V Itálii bylo první povolení vydáno v roce 1481 vévodou z Milána.⁷

V této době však šlo pouze o kusé náznaky právní regulace. Za historický počátek vývoje právní úpravy autorského práva v Evropě lze považovat zákon renesančního francouzského panovníka Františka I. ze dne 28. prosince 1537. Tento zákon ukládal všem tiskařům a knihovníkům tzv. depoziční povinnost, tedy povinnost uložit kopii každé tištěné knihy distribuované ve Francii do knihovny v Chateau de Blois. Tím byl položen základ vzniku Národní knihovny Francie.⁸ Přesto se však první známý „autorský“ spor s dochovaným „judikátem“, uznávajícím autorské dílo jakožto rovnocenný objekt vlastnického práva ve srovnání s objekty hmotnými, udál již o tisíc let dříve v Irsku. V roce 560 pořídil irský mnich, Saint Columba, tajně kopii vzácného latinského zpěvníku chorálů patřícího opatu Saint Finnianovi z Moville. Když se o tom Finnian dozvěděl, domáhal se vydání kopie, ale bez úspěchu. Požádal proto krále Dermotta o rozsouzení sporu a ten vydal edikt ve prospěch Finniana. V rozsudku zazněl právní názor, že „každé krávi patří její tele a každé knize patří její kopie“.⁹

Za počátek moderního autorského práva se považuje zákon královny Anny z roku 1710, zvaný „autorský zákon“ (copyright law). Tento zákon jako první přiznával exkluzivní práva autorům samotným, nikoli vydavatelům jejich prací. Díla autorů byla po registraci chráněna až 28 následujících let. Po této době se stala volně přístupnými. Tento zákon zahrnoval i ochranu koncového spotřebitele – vydavatelé nemohli kontrolovat nakládání s výtiskem po jeho prodeji.¹⁰

Proč se autorské právo, rozšiřující paletu objektů vlastnického práva o nový prvek (duševní vlastnictví), začalo rozvíjet právě v této době? Na tuto otázku lze odpovědět, pokud se zamyslíme nad vývojem společnosti ve světle historických událostí 14. a 15.

⁷ Viz. ARMSTRONG, Elizabeth. *Before copyright: the French book-privilege system*. Cambridge : Cambridge University Press, 2002, s. 3.

⁸ Viz. KNECHT, R. J. *Francis I*. Cambridge : Cambridge University Press, 1984, s. 272.

⁹ Viz. HERON, James. *The Celtic Church of Ireland*. London : Ballantyne, Hanson & Co., 1898, s. 231.

¹⁰ Viz. SAUNDERS, David. *Authorship and Copyright*. London : Taylor & Francis, 1992, s. 10 – 11.

století. První důležitý faktor byl rozvoj obchodu mezi velkými evropskými městy, jež spolu se zakládáním světských univerzit dal vzniknout nové společenské třídě – vzdělané a bohaté buržoazii. S příchodem vzdělané buržoazní třídy se vytvořila i poptávka po novém druhu zboží – po informacích.

Uspokojení této poptávky umožnil vynález tiskařského lisu německým klenotníkem Johannem Gutenbergem přibližně v roce 1448. Tento vynález umožnil šíření informací na novém médiu – tištěné na papíře.¹¹ S pomocí tiskařského lisu bylo najednou možné knihy vydávat rychleji, levněji a ve větším objemu než kdykoli předtím. Tím Gutenberg odstartoval jednu z největších revolucí v informačních technologiích, srovnatelnou snad jen se zavedením internetu.

1.1.3. Od historie k současnosti

Není náhodou, že první náznaky právní regulace se objevily krátce po vynalezení tiskařského lisu. Objevil se nový fenomén, jež změnil společenské poměry. Vznikly nové společenské vztahy, které bylo třeba regulovat (pomiňme skutečnost, že první pokusy o právní regulaci spočívaly v podstatě v cenzurování děl a udělování monopolů k jejich vydávání). Představíme-li si pomyslnou přímkou vývoje vlastnického práva (zejména z hlediska katalogu jeho uznávaných objektů), procházející římskoprávní úpravou a úpravou středověkou, objevíme určitou souvislost mezi vývojem práva v této oblasti a společenskými přeměnami podmíněnými technologickým pokrokem.

Člověk by se vždy měl snažit poučit se z historie, jelikož pochopením historických souvislostí lze předpovědět způsob vývoje událostí budoucích. Proto tedy lze vyslovit hypotézu, že pokud nastane (v oblasti vlastnického práva) další společenská změna dostatečně zásadního významu (v souvislosti technologickým pokrokem), potom právo, jakožto jeden z hlavních normativních systémů, na ni bude muset zareagovat. To je nakonec podstatou každého normativního systému, práva nevyjímaje – přispívat k organizovanosti a rovnováze prvků systému, jež reguluje. Lidská společnost je velice komplexní systém, jehož prvky (lidé) sledují mnoho protichůdných zájmů. Při sociální interakci mezi nimi tedy zákonitě vznikají kolize. Proto lidská společnost ke své existenci potřebuje regulační mechanismy, jež do ní vnesou nezbytný řád. Jen tak lze zabránit entropii, k níž každá společnost přirozeně směřuje.

¹¹ Viz. SCHWABACH, Aaron. *Intellectual Property: A Reference Handbook*. Santa Barbara, California : ABC-CLIO, 2007, s. 158.

Pokud tuto hypotézu přijmeme, je třeba si položit otázku, jak moc zásadní musí být charakter společenské změny, aby na ni právo zareagovalo. Bude kritériem množství zainteresovaných lidí – tedy osob, jež mají na právní úpravě potenciální zájem? Nebo objem v penězích vyjádřitelné hodnoty statků, jichž se regulace dotkne? Díky pokroku v informačních technologiích přichází čas, kdy tyto filosofické otázky nabývají reálného významu. Objevil se totiž potenciálně nový druh vlastnického práva – virtuální vlastnictví.

V dalších kapitolách této práce budu demonstrovat, že s postupem času bude uznání virtuálního vlastnictví za rovnocenné s vlastnictvím „reálným“ nevyhnutelné nejen z pohledu subjektů práva, ale i z pohledu právního řádu samotného. Pokud právo na nové skutečnosti nebude reagovat a nebude při operacích s novým druhem vlastnictví bráno v úvahu, může se stát obsolentním. Pokud totiž sledujeme trend v informačních technologiích, zjistíme, že virtuální statky nabývají na významu a operace s nimi mohou v budoucnu nabýt dominantního postavení.

1.2. Současné vlastnické právo

V této části se pokusím definovat obsah termínu vlastnické právo rámci českého právního řádu. Systematicky je vlastnické právo řazeno mezi věcná práva majetková. Zůstanu-li v pozitivně-právní rovině, pak lze konstatovat, že k otázce vlastnického práva se vyjadřuje především Listina základních práv a svobod a Občanský zákoník.

LZPS v čl. 11 odst. 1 stanoví:

(1) Každý má právo vlastnit majetek. Vlastnické právo všech vlastníků má stejný zákonný obsah a ochranu. Dědění se zaručuje.

(2) Zákon stanoví, který majetek nezbytný k zabezpečování potřeb celé společnosti, rozvoje národního hospodářství a veřejného zájmu smí být jen ve vlastnictví státu, obce nebo určených právnických osob; zákon může také stanovit, že určité věci mohou být pouze ve vlastnictví občanů nebo právnických osob se sídlem v České a Slovenské Federativní Republice.

(3) Vlastnictví zavazuje. Nesmí být zneužito na újmu práv druhých anebo v rozporu se zákonem chráněnými obecnými zájmy. Jeho výkon nesmí poškozovat lidské zdraví, přírodu a životní prostředí nad míru stanovenou zákonem.

(4) Vyvlastnění nebo nucené omezení vlastnického práva je možné ve veřejném zájmu, a to na základě zákona a za náhradu.

(5) *Daně a poplatky lze ukládat jen na základě zákona.*¹²

Při jazykové analýze textu zjistíme, že text Listiny hovoří o dvou pojmech: „vlastnickém právu“ a o „vlastnictví“. Podobný jev se vyskytuje i v Občanském zákoníku, který jako nadpis první hlavy druhé části zákona uvádí „vlastnické právo“, ale hned v následujícím §123 operuje s pojmem „vlastnictví“. Stejně tak §134 hovoří o nabytí vlastnictví vydržením, zatímco §872 odst. 6 používá termín vydržení vlastnického práva. Pro účely této práce lze konstatovat, že tyto výrazy jsou zaměnitelné a lze je chápat jako synonyma se stejným obsahem.

Vymezit přesně obsah termínu „vlastnické právo“ je velmi obtížné. Nejednotnost ve výkladu tohoto pojmu způsobuje zejména skutečnost, že nepanuje shoda ohledně předmětu tohoto věcného práva. Občanský zákoník hovoří o předmětu vlastnictví pouze jako o „věci“ a blíže se mu již nevěnuje.

Lze říci, že vlastnické právo je určitý právní vztah vlastníka k věci, s tím, že pod termínem „věc“ je možno představit si téměř cokoli. Není explicitně stanoveno, zda se musí jednat o *res corporalis*, neexistuje ani žádný katalog věcí způsobilých stát se předmětem vlastnického práva. Zákon pouze stanoví, že některý majetek může být pouze ve vlastnictví státu nebo určitých právnických osob a že vlastnictví k bytům a nebytovým prostorům upravuje zvláštní zákon¹³ a také z vlastnictví určité specifické věci zcela vylučuje.¹⁴

Obchodní zákoník se v tomto směru např. v § 6, § 433 a § 479 zmiňuje o „průmyslovém a jiném duševním vlastnictví“. Duševní vlastnictví je pojem, jež je obecně chápán jako pojem nadřazený pro vlastnictví literární, umělecké a průmyslové. Nicméně ani ohledně výkladu tohoto pojmu není odborná veřejnost zcela jednotná.¹⁵ Autorský zákon hovoří v této souvislosti o právu autorském, autorském díle apod. Termín „vlastnictví“ vůbec nepoužívá, natož aby se pokusil nastínit, co je jeho obsahem. Je tedy patrné, že definici vlastnického práva pomocí jeho objektu jako právní vztah vlastníka k určitému specifickému okruhu předmětů značně stěžuje jednak absence jakékoli pozitivně-právní definice věci, jakožto předmětu vlastnického práva, a také nejednotnost užívané terminologie. Z tohoto důvodu se jeví schůdnějším definovat

¹² Viz. Ústavní zákon č. 2/1993 Sb., o vyhlášení LISTINY ZÁKLADNÍCH PRÁV A SVOBOD jako součásti ústavního pořádku České republiky.

¹³ Viz. Zákon č. 40/1964 Sb., občanský zákoník, ve znění pozdějších předpisů, §125.

¹⁴ Viz. Např. §4 zákona č. 164/2001 Sb., lázeňský zákon, ve znění pozdějších předpisů; §3 zákona č. 254/2001 Sb., o vodách, ve znění pozdějších předpisů.

¹⁵ Viz. KNAPPOVÁ, M, ŠVESTKA, J. *Občanské právo hmotné. Věcná práva. Vlastnictví*. ASPI – Původní nebo upravené texty pro ASPI, 2002, č.263.

vlastnické právo podle způsobů jeho realizace, nebo jinak řečeno, podle vlastnickových projevů vůči objektu jeho vlastnictví. Tento způsob byl používán i ve starém Římě a je v nezměněné podobě použitelný i dnes.

Vlastnické právo můžeme analyticky chápat jako soubor dílčích práv vlastníka, jež mu umožňují na věc různými způsoby působit a určitým způsobem s ní nakládat. Tyto dílčí složky vlastnického práva jsou, jak již bylo řečeno výše, *ius possidendi* (právo věc držet), *ius utendi* (právo věc užívat), *ius fructendi* (právo věc požívat, brát si z ní plody a jiné užitky) a *ius disponendi* (právo s věcí nakládat), jehož nejvýznamnější složkou je *ius alienandi*, neboli právo věc úplatně či bezúplatně zcizit. Současně zahrnuje právo vlastníka domáhat se u všech třetích osob zdržení se užívání jeho věci proti jeho vůli a zdržení se chování, které by vlastníka rušilo ve výkonu jeho vlastnického práva, tedy ve výkonu kterékoli jeho dílčí složky.

Současná legální definice občanského zákoníku na tuto koncepci výslovně odkazuje v § 123, který stanoví:

„Vlastník je v mezích zákona oprávněn předmět svého vlastnictví držet, užívat, požívat jeho plody a užitky a nakládat s ním.“

Nejde však o výčet taxativní. Neúplnost tohoto výčtu spočívá ve skutečnosti, že vlastník má kromě výše zmíněných dílčích oprávnění také právo své věci neužívat (*ius non utendi*) a také právo věc zničit (*ius abutendi*), samozřejmě za předpokladu, že takový výkon práva je v souladu se zákonem. Jednotlivé složky vlastnického práva jsou velmi různorodé, jednak svým obsahem a také svým charakterizačním významem pro vlastnické právo jako takové. Jednu či více složek vlastnického práva mohou vykonávat i jiné osoby než vlastník, a to za předpokladu, že na ně vlastník právo k výkonu té které složky vlastnictví převede (např. nájem), nebo v případě, že na ně přejde ze zákona.¹⁶ Analytické chápání vlastnictví samo však pro definici vlastnického práva nestačí. Z toho důvodu právní věda hledala další pojmové znaky vlastnictví.

Prvním takovým charakteristickým znakem je *persistence*, neboli trvalost vlastnictví. Trvalost vlastnictví se vyznačuje tím, že vlastnické právo nezaniká tím, že vlastník pozbyl některých či dokonce všech svých dílčích oprávnění – v tomto případě hovoříme o tzv. holém vlastnictví (*nuda proprietas*). Vlastnické právo zaniká pouze v případě, že nastal nějaký právní důvod jeho zániku.

¹⁶ Viz. tamtéž.

Dalším typickým znakem vlastnictví je neomezenost právního panství nad jeho objektem. V této absolutní podobě byl tento pojmový znak vykládán snad jen ve starém Římě. Dnes je tato koncepce již překonána a pro účely praktické aplikace bylo nutno ji modifikovat. Neomezenost v absolutní podobě znakem vlastnictví není, jelikož právo vlastníka je (a bylo ostatně i ve starém Římě) ze své podstaty omezeno přinejmenším právy ostatních vlastníků. Omezení zakotvuje přímo i občanský zákoník ve výše citovaném § 123 („...v mezích zákona...“). V dnešní době je tedy nutno tento pojmový znak vykládat tak, že vlastnické právo sice není neomezené, avšak je ze všech subjektivních práv omezeno nejméně.

S omezeními (trvalými či dočasnými) vlastnického práva souvisí i další specifická vlastnost vlastnického práva, a sice jeho *elasticita*. Elasticitou vlastnického práva rozumíme, že pomine-li důvod omezení, obnovují se bez dalšího vlastníkovy oprávnění v původním rozsahu.¹⁷

S ohledem na výše uvedené lze konstatovat, že definičním znakem vlastnického práva je právem uznané a chráněné panství vlastníka nad věcí, tedy moc vlastníka věc ovládat. Vlastníkovy panství sice není absolutně výlučné, avšak je originální. Originalitou vlastníkovy právního panství se rozumí, že sice mohou existovat i další osoby, kterým svědčí obdobná oprávnění k věci jako vlastníkovy samotnému, nicméně tato jejich oprávnění jsou vždy odvozena od práva vlastníka. Naproti tomu právní panství vlastníkovy není závislé na existenci jiné moci k téže věci v tomtéž čase.

Předchozí úvahu lze tedy shrnout do tvrzení, že vlastnické právo je právem vlastníka věc ovládat, tedy zejména ji držet, užívat, požívat, zničit a nakládat s ní, a to svou výlučnou mocí, nezávislou na existenci jakékoli jiné moci jiné osoby k téže věci v tomtéž čase.¹⁸

1.2.1. Vlastnické právo v různých právních kulturách

Právní řády mnoha evropských zemí pojaly vlastnictví jako subjektivní věcné právo. Např. francouzský Code Civil ve čl. 544 definuje vlastnictví jako „*právo věc využívat a nakládat s ní nejsvrchovanějším způsobem, nepoužívá-li se jí způsobem zakázaným zákonem nebo nařízeními.*“¹⁹

¹⁷ Viz. tamtéž.

¹⁸ Viz. tamtéž.

¹⁹ Viz. Code Civil. [citováno 22. června 2009]. Dostupný z:

http://www.legifrance.gouv.fr/html/codes_traduits/code_civil_textA.htm#TITRE%20II%20of%20ownership.

Článek první páté knihy holandského civilního kodexu (Burgerlijk Wetboek) pojímá vlastnictví jako „nejdalekosáhlejší právo, které může mít osoba k věci, jež opravňuje vlastníka k vyloučení všech třetích osob z nakládání s věcí.“²⁰

Rakouský ABGB se k vlastnickému právu vyjadřuje v § 353 a 354: „V objektivním smyslu je vše, co někomu náleží, veškeré jeho hmotné i nehmotné věci, jeho vlastnictvím. V subjektivním smyslu je vlastnictví chápáno jako právo s podstatou věci a jejími užitky dle vlastní vůle nakládat a třetí osoby z takového jednání vyloučit.“²¹

Německý BGB se vlastnictvím zabývá v knize třetí, jež se věnuje majetkovým právům, konkrétně v oddílu III., nazvaném obsah vlastnictví. § 903 definuje vlastnické právo dle oprávnění vlastníka:

„Vlastník může se svou věcí nakládat dle vlastního uvážení a vyloučit všechny ostatní z jakéhokoli působení na věc. Výkon vlastnického práva se nesmí přičít zákonu a nesmí zasahovat do práv třetích osob.“²²

Italský civilní kodex (Il Codice Civile Italiano) se vlastnictvím zabývá v části III hlavně první. V čl. 832 stanoví: „Vlastník má výlučné právo věc užívat a volně s ní nakládat, v plném rozsahu a výlučně, s přihlédnutím k omezením stanoveným právním řádem.“²³

Pojetí vlastnického práva má v mnoha evropských civilních kodexech mnoho styčných bodů. Subjektivní stránku vlastnického práva definují pozitivně jako právo s věcí libovolně nakládat, a negativně jako právo z takového působení na věc další osoby vyloučit. Další similaritou je zakotvení omezení výkonu vlastnického práva zákonem, právním řádem nebo právy třetích osob.

Vlastnictví však není chráněno pouze na úrovni vnitrostátní. Jako jedno ze základních lidských práv je upraveno i v některých mezinárodních úmluvách. Na evropské úrovni je to Úmluva o ochraně lidských práv a základních svobod ochranu vlastnictví zmiňuje v příloze 1 – dodatkovém protokolu k Úmluvě. Čl. 1 dodatku stanovuje: „Každá fyzická nebo právnická osoba má právo pokojně užívat svůj majetek.“²⁴ Právo vlastnit majetek deklaruje i Všeobecná deklarace lidských práv v čl. 17: „Každý má právo vlastnit

²⁰ Viz. Burgerlijk Wetboek. [citováno 22. června 2009]. Dostupný z: <http://www.wetboek-online.nl/wet/BW5/1.html>.

²¹ Viz. ABGB. [citováno 22. června 2009]. Dostupný z: <http://www.ibiblio.org/ais/abgb2.htm#t2h2>.

²² Viz. BGB. [citováno 22. června 2009]. Dostupný z: <http://www.gesetze-im-internet.de/bgb/BJNR001950896.html#BJNR001950896BJNG007802377>.

²³ Viz. Il Codice Civile Italiano. [citováno 22. června 2009]. Dostupný z: http://www.jus.unitn.it/cardoza/Obiter_Dictum/codciv/Lib3.htm.

²⁴ Viz. sdělení č. 209/1992 Sb., Federálního ministerstva zahraničních věcí o Úmluvě o ochraně lidských práv a základních svobod ve znění protokolů č. 3, 5 a 8.

majetek jak sám, tak spolu s jinými.“ Přestože deklarace není závazným dokumentem (nejde o mezinárodní smlouvu), jde o dokument s uznávanou politickou autoritou.²⁵

Je patrné, že vlastnické právo jako určitý vztah člověka k jeho majetku je obecně chápáno jako velice fundamentální lidské právo. Jeho obsah je, alespoň v mnoha státech Evropy, chápán velice podobně. Lidé napříč státy a právními řády chápou právo člověka vlastnit majetek jako právo velice zásadní povahy, a panuje zde v obecných souvislostech i shoda nad jeho obsahem. Extenzí této úvahy bychom mohli dojít k úvaze, že vlastnictví, jakožto jedno ze základních lidských práv není vázáno na hmotný svět, ale spíše na lidskou podstatu, na existenci vztahu člověka k určité věci. Pokud bychom našli vztah obdobné kvality v prostředí mimo naši fyzickou realitu, není zde překážka pro expanzi pojmu „vlastnictví“ i za hranice materiálního světa.

²⁵ Viz. Usnesení č. DE01/48 Valného shromáždění OSN, Všeobecná deklarace lidských práv.

2. Kyberprostor – místo, kde se virtuální stává skutečným

Chceme-li objasnit pojem virtuální vlastnictví, je třeba nejdříve definovat prostředí, ve kterém se zrodilo. Virtuální vlastnictví je svou podstatou nehmotné, je zcela odděleno od jakéhokoli materiálního základu. Nevyskytuje se v žádné podobě v reálném (nebo lépe řečeno v materiálním, fyzickém) světě, jež obýváme. Svou existencí je vázáno výlučně na kyberprostor.

S konceptem kyberprostoru přišel poprvé William Gibson ve svém románu *Neuromancer*.²⁶ Kyberprostor je svět informací, jež umožňuje přenos, ukládání a výměnu dat prostřednictvím systému propojených počítačů. Je to svět existující za obrazovkou počítače, ale není vázán na počítač jako takový. Existuje v informační síti počítače propojující. O kyberprostoru lze v mnoha ohledech uvažovat jako o reprezentaci skutečného světa. Kyberprostor může být natolik reálný (či nereálný), jak si jeho architekt přeje, protože kyberprostor je místo, kde zákonem je kód (viz níže). Pokud hovořím o prostoru mimo fyzickou realitu, vázaném na informační technologie, mohl by člověk, který „nežije on-line“, snadno ztotožňovat kyberprostor a internet. Tyto pojmy se však zcela nepřekrývají.

Internet je pouze médium komunikace. Jakožto celosvětový systém propojení počítačů a počítačových sítí byl internet pouze prostředkem, základem, na němž byl kyberprostor vybudován. Pomocí internetu provádí mnoho lidí více či méně komplikované úkony běžného života, pouze je vykonávají snadněji a efektivněji. Může to být sledování zpráv, vyřizování korespondence, placení účtů, komunikace s blízkými či nákup zboží. To vše jsou aktivity, jež lze samozřejmě provádět i v běžném životě bez užití počítače. Internet je prostředkem, který svým uživatelům tyto úkony zjednodušuje. V podstatě ale nepřináší nic nového, žádný diametrálně odlišný způsob prožitků nebo nové druhy aktivit.

Kyberprostor naproti tomu neskýtá zjednodušení běžného života. Nabízí něco jiného, něco nového. Další život v novém světě. Nabízí nové možnosti lidské interakce, jež by v materiálním světě nebyly možné. Život v kyberprostoru je řízen především pomocí kódu. Kód je prostředek, jež nastaví podmínky okolního světa, ale nikoli ve smyslu zákazu či příkazu zaštitěného mocenskou autoritou a hrozbou sankce. Kód reguluje život v kyberprostoru na úrovni možného a nemožného. Stejně tak jako zámek či závora

²⁶ Viz. GIBSON, William. *Neuromancer*. New York: Ace Books, 1984. 271 s.

na dveřích reguluje přístup do zamčené místnosti efektivněji než cedulka s nápisem „nevstupovat“, reguluje kód život v kyberprostoru efektivněji, než jakýkoli systém norem. V kyberprostoru je zákonem kód²⁷. Proto lze v kyberprostoru v libovolné míře eliminovat určitý druh jednání tím, že se zkrátka vyloučí možnost jednání samotná. Lze ale stejně dobře nasimulovat úplný opak – mnohem širší možnost volby jednání, než by bylo možná ve hmotném světě omezeném fyzikálními zákony.

Tento koncept je v kyberprostoru široce aplikován, jelikož kyberprostor není jediným místem, je mnoha místy. Může to být chatová místnost, diskusní fórum nebo virtuální trojrozměrný model skutečného či fantasy světa. Podle účelu, k němuž jej lidé využívají a podle způsobu jejich interakce jsou architektem prostoru nastavena „pravidla“. Ale opět nikoli ve smyslu zákazu a příkazu, ale ve smyslu „přírodních zákonů“. Pravidla určí, jakým způsobem je uživatelova identita v tom kterém místě reprezentována, jaké jsou možné formy interakce a komunikace. Může jít čistě o volnou konverzaci pomocí textových zpráv zaslaných druhému přítomnému v chatové místnosti, kde je uživatelova identita vyjádřena pouze textovým rámečkem s jeho přezdívkou, nebo o virtuální svět, v němž je uživatelova identita reprezentována detailním trojrozměrným modelem postavy, který může s ostatními komunikovat hlasovým přenosem v reálném čase a u diskuze živě gestikulovat.

2.1. Deklarace nezávislosti kyberprostoru

Deklarace nezávislosti kyberprostoru²⁸ je dokumentem sepsaný Johnem Perry Barlowem, americkým básníkem, textařem, politickým aktivistou a úspěšným podnikatelem. Barlow je jedním ze zakladatelů organizace Electronic Frontier Foundation (EFF). Tato nezisková organizace se zabývá prosazováním svobody projevu stejně jako dalších základních svobod v kontextu dnešní digitální doby. Svobody jedinců na internetu prosazují zejména angažováním se v právních sporech (poskytováním či dotováním právní pomoci) a veřejnou osvětou. Deklaraci nezávislosti kyberprostoru sepsal Barlow primárně jako reakci na přijetí Telekomunikačního zákona v USA v roce 1996. Tento dokument prohlašuje, že kyberprostor je místem za hranicemi jakéhokoli státu, a vlády (především USA) nemají mandát k autoritativní aplikaci jejich práva. Text deklarace má 16 krátkých odstavců, ze kterých vybírám následující pasáže:

²⁷ Viz. LESSIG, Lawrence. *CODE version 2.0*. New York: Basic Books, 2006. s. 82-83.

²⁸ Plný text viz. BARLOW, John, Perry. *Declaration of the independence of Cyberspace*. [citováno 10. června 2009]. Dostupný z: <http://homes.eff.org/~barlow/Declaration-Final.html>.

Vlády průmyslového světa, Vy unavení obři z masa a oceli, já přicházím z Kyberprostoru, nového sídla Mysli. V zájmu budoucnosti žádám vás, stvoření minulosti, nechte nás být. Nejste mezi námi vítáni. Do míst, kde přebýváme, Vaše moc nesahá.

Nemáme vládu a ani ji nechceme. Oslovuji Vás s autoritou ne větší, než s jakou hovoří sama svoboda. Vyhlášuji, že globální společenství, které budujeme, je nezávislé na tyranii, kterou se na nás snažíte uvalit. Nemáte žádné morální právo nám vládnout a nemáte ani prostředky, jichž bychom se měli důvod bát.

Vlády odvozují svou moc od souhlasu těch, kterým vládnou. Vy jste náš souhlas nežádali a ani jej nedostanete. Nezvali jsme Vás. Neznáte nás a neznáte ani náš svět. Kyberprostor leží mimo vaše hranice. Nemyslete si, že jej můžete tvořit, jako by se jednalo o nějakou Vaši veřejnou zakázku. Nemůžete. Vznikl přirozenou cestou a roste skrze naše kolektivní úsilí.

Tvrdíte, že jsou mezi námi problémy, které musíte řešit. Používáte je jako záminku pro výpady do našeho světa. Mnoho z těchto problémů však neexistuje. Tam, kde se vyskytnou skutečné problémy, tam, kde vzniknou křivdy, my je odhalíme a vyřešíme je vlastními prostředky. Sepisujeme zde vlastní společenskou smlouvu. Naše vládnutí vychází z podmínek našeho světa, ne Vašeho. A náš svět je jiný.

Vaše právní pojetí vlastnictví, vyjadřování, identity, hnutí a souvislostí pro nás neplatí. Jsou založeny na hmotném základu a zde žádný takový není.

Nemáme žádná těla a na rozdíl od Vás nevynucujeme pořádek fyzickým nátlakem. Věříme, že naše vláda vzejde z etiky, osvíceného individualismu a všeobecného blaha. Naše identity jsou rozprostřeny napříč Vašimi jurisdikcemi. Jediný zákon, který naše společnost uznává je zlaté pravidlo morálky, a své problémy budeme řešit na jeho základě. Nemůžeme přijmout řešení, která se nám snažíte vnutit.

Váš zastaralý informační průmysl se zvěční návrhy zákonů, které nárokují vlastnictví samotné řeči po celém světě. Tyto zákony prohlašují, že myšlenky jsou pouze dalším produktem průmyslu, o nic vznešenějším než surové železo. V našem světě mohou být výtvořeny lidské mysli vytvářeny a šířeny v nekonečném množství bez jakýchkoli nákladů. Globální šíření myšlenek již nepotřebuje Vaše továrny.

Vaše stupňující se nepřátelství a koloniální opatření nás staví do stejné pozice, jako předchozí zastánce svobody a sebeurčení, kteří odmítli autoritu vzdálené a neznalé moci. Musíme proto vyhlásit naši nezávislost na Vaší vládě, přestože naše těla jí nadále

podléhají. Naše mysl se budou šířit po celé planetě a naše myšlenky nebude moci nikdo zajmout.

V Kyberprostoru založíme civilizaci Mysli. Necht' je lidštější a spravedlivější než svět, který vytvořilo vaše vládnutí.

Tento dokument oběhl doslova celý svět, během několika měsíců od svého vydání byl umístěn na více než 40 000 internetových stránek a stal se obecně uznávaným manifestem svobody internetu.

V deklaraci se objevuje několik zásadních argumentů pro (resp. proti) otázce působnosti práva na internetu. Jednak je to neexistence společenské smlouvy, na jejímž základě by dle Thomase Hobbesa měla být ustavena každá legitimní vláda. V návaznosti na tento argument deklarace zmiňuje nepotřebnost autoritativní regulace kyberprostoru, jelikož disponuje vlastními samoregulačními mechanismy, z čehož vyvozuje nepotřebnost práva a státně-mocenského donucení. Třetím zásadním argumentem je i neefektivita nástrojů, jimiž by vláda mohla svou regulaci prosazovat. Obyvatelé kyberprostoru se mohou volně přemísťovat mezi jurisdikcemi států i místy, kde žádná jurisdikce neexistuje.²⁹

Při odpovědi na otázku, zda by právo mělo či nemělo mít působnost v kyberprostoru, je třeba se zaměřit na samotný smysl právní regulace. Právo a jeho mocenské prosazování má smysl pouze tam, kde je potřebné – tedy tam, kde společnost není na takové organizační úrovni, že je schopná se s problémy vypořádat samoregulací. Právní regulace by měla dopomáhat k odstraňování problémů a tím přispívat k rozvoji společnosti. Právní regulace internetu by tedy neměla smysl, pokud by zde problémy buď neexistovaly, nebo by zde existovaly samoregulační mechanismy způsobilé se s nimi vypořádat ke spokojenosti celku.³⁰

Komunita obývající kyberprostor je však stále složena z lidí a lidé sledují množství vlastních, mnohdy protichůdných zájmů. Bez nějakého druhu vnější regulace, jež by do systému vnášela organizovanost, se začnou projevovat entropické principy a vzniknou konflikty. Příkladů těchto konfliktů na internetu lze uvést nekonečné množství – ať už jde o porušování autorských práv, šíření dětské pornografie, spory o doménová jména, zneužívání osobních údajů, podvody v elektronickém bankovníctví či jiné. V těchto i

²⁹ Těto skutečnosti chce využít např. velmi populární server The Pirate Bay, dostupný na www.piratebay.org. Provozovatelé tohoto serveru sdílí značné množství dat s chráněným autorskoprávním obsahem, a aby se vyhnuli mocenským postihům, uspořádali sbírku, jejíž výtěžek má být použit na zakoupení vysloužilé ropné plošiny v mezinárodních vodách, kam by své servery umístili. Tím by se vyhnuli jurisdikci států vynucujících dodržování autorských práv a mohli by jejich obsah bez omezení šířit do celého světa.

³⁰Viz. POLČÁK, Radim. *Právo na internetu*. Brno: Computer Press. 2007, s. 4.

dalších oblastech samoregulační schopnost systému nestačí k řešení těchto problémů a nějaký druh vnější regulace se stává nezbytností. Nemám na mysli paušální plošnou aplikaci práva na veškeré dění v kyberprostoru, ale rozvážnou aplikaci v oblastech, ve kterých samoregulační mechanismy na řešení problémů nestačí.

Jednou takovou dílčí oblastí kyberprostoru jsou virtuální světy. S masivní expanzí virtuálních světů přišel fenomén virtuálního vlastnictví, tedy vlastnictví bez jakéhokoli reálného hmotného základu, které má však reálnou hodnotu a lze s ním v každém ohledu nakládat jako se skutečným vlastnictvím. V následujících kapitolách se budu zabývat otázkou, zda by bylo přínosné aplikovat na virtuální vlastnictví právní principy, které jsou aplikovány na vlastnictví tradiční.

2.2. Virtuální svět

Co je to virtuální, nebo pokud se budu držet terminologie užívané profesorem Castronovou³¹, syntetický svět? Jedná se o člověkem vytvořený svět uvnitř počítače, který a více či méně simuluje fyzikální zákony Země a dokáže hostit obrovské množství uživatelů zároveň. Virtuální světy se v kyberprostoru vyskytují v nepřehledném množství forem, jež poskytují prostředí pro odehrávání nejrůznějších forem mezilidských styků – informačních, komerčních, politických, kulturních a samozřejmě i mnoha dalších myslitelných forem lidské interakce. Různé formy syntetických světů jsou navrženy k plnění různých účelů. Od poskytování zábavy, přes vzdělávání, vytváření zisku, politické lobby až po simulaci válečných konfliktů pro armádu. Pokud v následujících kapitolách budu hovořit o virtuálních světech, budu mít vždy na mysli online virtuální světy. Offline virtuální světy, jimiž jsou typicky počítačové hry pro jednoho hráče, lze přirovnat k mentálnímu světu dvouletého dítěte, jelikož se veškeré dění točí pouze kolem jediné osoby – hráče. Nepřichází zde do styku s dalšími lidmi, nedochází tedy k sociální interakci ani ke směně hodnot, proto nejsou pro účely této práce zajímavé.

Pokud bychom osobu nezasazenou současnou digitální revolucí a celým fenoménem online her požádali o stručný výklad jeho představy o virtuální realitě, pravděpodobně by tyto zahrnovaly sterilní vědeckou laboratoř s hi-tech vybavením, množstvím datových kabelů napojených na bizarně vyhlížející polohovací křesla a futuristické 3D brýle.

Tato představa by svého času nebyla tak vzdálená od pravdy. Na počátku 90. let byla virtuální realita skutečně záležitostí laboratorních vědeckých výzkumů zaměřených na

³¹ Viz. CASTRONOVA, Edward. *Synthetic worlds*. Chicago: University of Chicago Press, 2005, 322 s.

senzorickou stimulaci lidských receptorů tak, aby lidské smysly skutečně uvěřily, že vjemy produkované počítačem jsou skutečné, tedy že se člověk skutečně fyzicky nachází ve virtuální realitě, jíž může vidět, slyšet a cítit. Virtuální realita ve smyslu, v jakém ji chápeme dnes, vznikla na základech zcela odlišného konceptu. Vzešla z rozvoje herního průmyslu bez návaznosti na vědecký výzkum v této oblasti. Rozdíl je v tom, že vědecký program virtuální reality byl zaměřen na vývoj smysly stimulujícího hardware, zatímco herní průmysl se zaměřil na vývoj emoce stimulujícího software.³²

Oba tyto přístupy umožnily člověku vnořit se do syntetického světa existujícího pouze za uživatelským rozhraním počítače. Na jedné straně máme senzorické stimuly působící na lidské receptory natolik věrohodné, že člověk skutečně uvěří, že okolní syntetické prostředí je skutečné, na druhé potom člověka, který stane natolik psychicky a emočně zainteresovaným, že přestane věnovat pozornost faktu, že to, co se děje okolo, skutečné není. Z vývoje v této oblasti za poslední dekádu je patrné, že softwarový přístup je mnohem úspěšnější. Přinejmenším je neporovnatelně rozšířenější a tím dostupnější pro uživatele a méně náročný na technologii pro vývojáře. Podstatou tohoto konceptu je, že vývojáři vytvořili z počítačového kódu ucelený virtuální svět, který umístili na svůj internetový server. Virtuální svět je 3D grafické prostředí, přístupné uživatelům pomocí internetové sítě z kteréhokoli počítačového terminálu kdekoli na světě. Obrazovka počítače je pro uživatele oknem, jímž může pozorovat alternativní Zemi, syntetický svět, vytvarovaný z počítačového kódu do jakékoli podoby, v jaké si jej vývojář přeje mít. Tento svět může být dle vkusu jeho tvůrců situován do libovolného místa v prostoru a čase, s libovolnými fyzikálními zákony. Některé osoby, které zde potkáte, jsou řízené počítačem, jiné ovládají skuteční lidé jako vy. Pokud se skrze obrazovku počítače zadíváte do vodní hladiny virtuálního jezera, uvidíte své digitální já přítomné v tomto místě. Obrazovka je očima vsazenýma do hlavy virtuálního těla, které je výlučně pod vaší kontrolou a váš počítač vykresluje vizuální obraz světa tak, jak by ho oči vašeho digitálního já skutečně viděly. Pokud ve virtuálním světě potkáte jinou osobu, a ona zaměří svou pozornost na vás, vlastně se skrze obrazovku díváte z oka do oka člověku, který může stejně dobře sedět u počítače ve vedlejší místnosti, jako na druhém konci světa. Přesto že vy sedíte ve své kanceláři v ČR a ten druhý v internetové kavárně v Hong-Kongu, v danou chvíli obýváte tentýž virtuální prostor, ve které svému protějšku můžete kývnout na pozdrav či potřást pravicí. Jediný rozdíl oproti setkání

³² Viz. tamtéž, s. 5.

v naší realitě je ten, že není zprostředkován naším fyzickým tělem. Ve virtuální realitě lze navázat kontakt s druhou osobou stejně, jako v realitě fyzické. Obě reality mají totiž jednoho společného jmenovatele, a tímto je člověk.

Je to lidská interakce, která je důležitá, nikoli médium, které ji zprostředkovává. Syntetické světy v dnešní době nabývají na významu, jelikož události, které se dějí uvnitř nich, mají důsledky i mimo ně. Tento tok vlivu zevnitř virtuálního světa mimo něj je způsoben jednoduchým mechanismem. Jakmile je totiž virtuální svět vytvořen a zpřístupněn online, stává se prostředím hostujícím běžné mezilidské události. Lidské sociální prostředí, které se samovolně vytváří v rámci jakéhokoli „fyzického“ prostředí, v němž přicházejí lidé vzájemně do styku, není rozdílné od sociálního prostředí, které se vytváří v jakémkoli jiném prostoru (tedy i ve virtuálním). A jelikož nelze dokonale odloučit události, jež probíhají v jedné sféře lidské existence od událostí v jiných sférách, ta část lidského života, která se odehrává ve virtuální realitě, bude ovlivňovat i ostatní jeho části. Syntetické světy pouze umisťují mezilidské dění do velmi zvláštních míst, ale tím jej v žádném případě neizolují od událostí ve světě skutečném.³³

Virtuální světy mají společné čtyři základní charakteristiky. Jsou jimi *interaktivita, trvalost, dynamika a realističnost*.

1) *Interaktivita*: přestože je virtuální svět umístěn na jednom počítači (vzdáleném serveru), může být zároveň zpřístupněn velkým počtem osob. Každá osoba může svými činy ovlivňovat svět samotný i ostatní osoby v něm. Tyto úkony provádí uživatel pomocí uživatelského rozhraní svého počítače, skrze které ovládá svého avatara. Avatar je jakési alternativní digitální já, jež reprezentuje uživatele ve virtuálním světě. Avatar je pod výlučnou kontrolou uživatele, který mu skrze uživatelské rozhraní uděluje pokyny (jsi sem, zvedni toto...). To je také jediný způsob interakce s okolním prostředím i ostatními uživateli. Komunikace s ostatními osobami ve virtuálním světě probíhá nejčastěji ve formě chatu přes textové zprávy, někde je umožněna i více či méně rozvinutá forma neverbální komunikace (postoje, úklony, gestikulace, smích apod.).

2) *Trvalost*: je zásadní vlastností online virtuálních světů. Jejich program pokračuje v chodu nezávisle na tom, zda jej někdo v danou chvíli užívá či ne. Tím, že vypnete svůj počítač, virtuální prostředí nepřestane existovat, pouze váš avatar ze světa zmizí. Až se příště připojíte, avatar se zjeví na tom samém místě a v tomtéž stavu, v jakém jste jej opustili.

³³ Viz. tamtéž, s. 8.

3) *Dynamika*: vlastně vyplývá z předchozích svou vlastností. V závislosti jednak na úkonech uživatelů a na rozhodnutích administrátorů se virtuální prostředí mění. Ke změnám dochází přesto, že vy zrovna nejste připojen. Tedy pokud se po určité době připojíte, svého avatara sice naleznete v tomtéž stavu, v jakém jste jej opustili, ale prostředí se mohlo změnit. Mohly vzniknout nové společenské či ekonomické vazby, nebo se objevit nový kontinent.

4) *Realističnost*: je spíše doplňujícím znakem, který nemusí nezbytně platit, nicméně obvykle jej u virtuálních světů nalezneme. Virtuální svět je vytvořen jako trojrozměrný model skutečného či smyšleného světa, v němž se pohybují uživatelé i počítačem řízené postavy, platí zde určité „fyzikální zákony“ a typicky je zde omezené množství zdrojů (materiál, suroviny, peníze...). Zejména poslední zmíněné, tedy omezenost zdrojů, je jedním z hlavních motivačních faktorů pro uživatele a také důvodem, proč se dne vůbec můžeme bavit o „virtuální ekonomice“ (viz níže).

Obrovský komerční úspěch zažívá v dnešní době rychlého a dostupného internetového připojení specifická forma virtuálních světů, a sice MMORPG, neboli massive multiplayer online role playing game (volně přeloženo hromadná online hra na hrdiny). Realističnost je také vlastností, díky které se uživatelé ve virtuálních světech poměrně snadno zorientují. Do většiny herních světů jsou implementovány přírodní zákony v přibližně stejné podobě, v jaké platí ve světě skutečném. Uživatelův avatar nemůže běžet skrz zdi, pokud se chce dostat z bodu A do bodu B, musí tuto vzdálenost ujit. Když seskočí ze střechy domu, zraní se. Pokud opakuje nějakou činnost dostatečně dlouho, zlepšit se v ní. Samozřejmě uvedené příklady nelze chápat doslovně, mají pouze ilustrovat, v jakých ohledech bývá kód virtuálního světa vytvořen tak, aby připomínal naši fyzickou realitu. Přírodní zákony jako takové ve virtuálním světě samozřejmě neplatí, existují pouze v takové podobě a do takové míry, do jaké si to architekt virtuálního světa přeje.

2.2.1. Omezené zdroje

Omezenost zdrojů je jedním z hlavních koncepčních faktorů, který činí virtuální světy pro uživatele tolik atraktivními. Virtuální světy nebyly prvními online grafickými virtuálními prostředími, v nichž se uživatelé pohybovali pomocí avatarů. Před dlouho velkým boomem MMORPG to byl například Alpha World³⁴. Uživatelé si zde také

³⁴ Viz. UNWIN, David, FISHER, Peter. *Virtual reality in geography*. London: CRC Press, 2002, s.305.

mohli vytvořit svého avatara, stavět na virtuální pláni domy, procházet se a komunikovat s ostatními uživateli. Alpha World začal jako čistá pláň a postupně se tvůrčí činností svých uživatelů rozrostl ve statisícové město. Nicméně tyto virtuální světy „první generace“ neměly valný komerční úspěch, jelikož o ně soukromé vývojářské společnosti nejevily zájem, a tak přežívaly pouze z dobrovolných příspěvků svých uživatelů. Jejich neúspěch nám pomohl identifikovat zdroj úspěchu dnešních virtuálních světů. Hlavním rozdílem mezi virtuálními prostředími první generace a dnešními prostředími je omezenost.

Ve virtuálních prostředích první generace nebylo omezeno nic. Uživatel si mohl vytvořit tolik avatarů, kolik chtěl, mohl stavět bez omezení (dokud měl vůli programovat kód do kýžené podoby) a jeho činy v žádném ohledu nepředstavovaly omezení pro činnosti jiných avatarů.³⁵

V dnešních virtuálních světech se uživatel s nedostatkem potýká na mnoha úrovních. Už při tvorbě svého avatara je omezen (tvorba probíhá v rámci určitých mantinelů, jedna silná vlastnost bývá vyvážena jinou slabinou), stejně tak i při následném rozvoji jeho dovedností (nelze být nejlepší ve všem). Uplatňují se určitá společenská omezení – aby avatar mohl zastávat určitou sociální roli, musí splňovat určité předpoklady. Důležité komodity se vyskytují také pouze v omezené míře a mohou být získány pouze od ostatních avatarů nebo od NPC³⁶. Získání nedostatkových komodit je vždy spojeno s náklady – ať už penězi, časem, či úsilím. Nic není zdarma. Avataři ve virtuálních světech první generace nemuseli „pracovat“ a přesto mohli dělat vše v rámci možností okolního světa. V současných virtuálních světech musí avatar „pracovat“, aby mohl dělat cokoli zajímavého. Může se to zdát zvláštní, ale právě toto činí virtuální světy tolik zábavnými. Proces vývoje avatara a akumulace virtuálního kapitálu u uživatele vytváří stejné psychické struktury „risku a úspěchu“, jež jsou vytvářeny osobním vývojem ve skutečném životě.³⁷

Z toho logicky vyplývá, že lidé, ač to může znít zvláštně, upřednostňují svět s překážkami před světem, ve kterém je dostupné vše bez vynaložení sebemenšího úsilí.

³⁵ Viz. CASTRONOVA, Edward. Virtual Worlds: A first hand account of market and society on the cyberian frontier. CESifo Working paper Series No. 618, 2001, s. 15. citováno 11. května 2009]. Dostupný z: http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=294828

³⁶ NPC je zkratkou pro non playing character, neboli postavu řízenou počítačem. Viz. WIKIPEDIA, *Non-player character*, dostupný z http://en.wikipedia.org/wiki/Non-player_character

³⁷ Viz. CASTRONOVA, Edward. Virtual Worlds: A first hand account of market and society on the cyberian frontier. CESifo Working paper Series No. 618, 2001, s. 15. citováno 11. května 2009]. Dostupný z: http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=294828

Překážky vytváří možnosti dosahování úspěchu a motiv dosažení úspěchu se svým avatarem jsou hnacím motorem uživatele, který jej nutí se do virtuálního znovu a znovu vracet. Navíc jelikož jsou virtuální světy prostředím především společenskými, dosažené úspěchy jsou vždy relativní: to, že je avatar silný či bohatý ještě nutně nezakládá kýženou míru společenské prestiže – jde o to být nejsilnější či nejbohatší. V postindustriální společnosti je to více než cokoli jiného právě společenský status, který nutí lidi tak horlivě po celý život pracovat, budovat kariéru a pořizovat si symboly dosaženého úspěchu (drahé automobily, obleky, domy). V tomto ohledu jsou virtuální světy skutečně věrnou simulací skutečné „pozemské“ společnosti. Je to svět, kde jsou sice veškeré zdroje omezené, ale existuje zde dokonalá rovnost příležitostí při jejich získávání. Tím, že uživatel musí do zisku společenského statutu a žádaných komodit investovat nezanedbatelné množství času a úsilí, tyto plody jeho „práce“ získávají na hodnotě. A jelikož jsou to hodnoty existující ve světě, který je trvalý a přístupný teoreticky nekonečnému množství lidí, dostávají tyto virtuální hodnoty velmi skutečný význam.

2.2.2. Virtuální světy v číslech

Z výše uvedeného stručného popisu virtuálních světů by se mohlo zdát, že stále nejde v podstatě o nic jiného, než o pouhé počítačové hry, sloužící přinejlepším jako prostředek ke krácení volného času. Zde je několik údajů, dokládajících že virtuální světy jsou fenoménem hodným zamyšlení:

- Účet s vysoce vytrénovaným avatarem v jednom z hráčsky nejpobulárnějších MMORPG dnešní doby, World of Warcraft, dnes na internetových aukcích, jako je např. www.mmobay.net, prodává za vyvolávací cenu často přesahující 1000 USD, konečná prodejní cena bývá i několik tisíc dolarů.
- Průměrný uživatel stráví v alternativním virtuálním světě přibližně 20 hodin týdně. Z průzkumu provedeného profesorem Castronovou vyplynulo, že 20% dotázaných uživatelů o virtuálním světě uvažuje jako o svém domově s tím, že Země je pouze místem, kam si čas od času odskočí pro jídlo a spánek.³⁸
- Každý virtuální svět disponuje vlastní měnou, pomocí které se uskutečňují transakce mezi hráči. S těmito měnami se běžně obchoduje i v našem skutečném světě na

³⁸ Viz. CASTRONOVA, Edward. Virtual Worlds: A first hand account of market and society on the cyberian frontier. CESifo Working paper Series No. 618, 2001, s. 22. [citováno 11. května 2009]. Dostupný z: http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=294828

internetových aukcích v takovém rozsahu, že lze určit směnný kurz některých virtuálních měn oproti americkému dolaru. Většina z nich se směňuje s vyšším kurzem než některé skutečné měny jako japonský Yen. Např. za 1 USD lze ke dnešnímu poříditi cca 66 zlatých mincí, měny ve World of Warcraft. (viz. mmobay.net).

- Celosvětový objem obchodních transakcí s virtuálními předměty z MMORPG dosahoval již v roce 2001 více než 100 milionů USD ročně. Hrubý národní produkt na 1 obyvatele MMORPG Everquest byl profesorem Castronovou odhadnut v roce 2001 více než 2000 USD, což by z něj činilo 77 nejbohatší „zemi“ světa.³⁹
- Počet registrovaných uživatelů současně nejpopulárnější MMORPG World of Warcraft překročil 11 milionů, což z jeho světa Azeroth dělá lidnatější „zemi“, než je ČR.⁴⁰
- Každý z více než 11 milionů uživatelů World of Warcraft platí za přístup do virtuálního světa měsíční poplatek ve výši 14.99 USD⁴¹. To společnosti Blizzard, autoru a provozovateli této „hry“, vynáší přibližně 150 000 000 USD měsíčně pouze z poplatků za vedení uživatelských účtů. Přitom na konferenci na podzim roku 2008 spol. Blizzard uvedla, že od uvedení hry jí stál provoz virtuálního světa (výplaty zaměstnanců, náklady na software, hardware atd.) přibližně 200 000 000 USD⁴². Ačkoli tato čísla nejsou exaktní, lze z nich odvodit, že návratnost celkových nákladů vynaložených na provoz této hry činí 1 až dva měsíce. World of Warcraft je v provozu déle než čtyři roky.

³⁹Viz. tamtéž, s. 33.

⁴⁰ Viz. BLIZZARD, *World of Warcraft subscriber base reaches 11.5 million worldwide*. [citováno 14. května 2009]. Dostupný z: <http://www.blizzard.com/us/press/081121.html>.

⁴¹ Viz. WORLD OF WARCRAFT, *General F.A.Q.* [citováno 14. května 2009]. Dostupný z: <http://www.worldofwarcraft.com/info/faq/general.html>.

⁴² Viz. PIGNA, Kris. *World of Warcraft's costs just \$200 million*. PCMAG, News. 2008. [citováno 14. května 2009].

Dostupný z: <http://www.pcmag.com/article2/0,2817,2330507,00.asp>.

3. Virtuální vlastnictví

Milióny lidí po celém světě s ním přichází do styku každý den. Může nabývat rozličných podob, od emailové adresy, přes webovou stránku až po hrad ve virtuálním světě Azeroth.⁴³ Virtuální vlastnictví je trvalý počítačový kód uskladněný ve vzdáleném zdrojovém systému, kde určitá osoba (či osoby) je nadána určitou mocí nad tímto kódem, výlučnou od všech ostatních osob.⁴⁴

3.1. Kritéria výlučnosti, trvalosti a provázanosti

Virtuální vlastnictví lze definovat podle tří základních charakteristických znaků, které má společné s vlastnictvím v reálném světě. Jsou jimi *výlučnost, trvalost a provázanost*.⁴⁵

1) Výlučnost: Velké množství kódu na internetu je zcela nevýlučné. Jsou to programy, či jiné části kódu, jejich užití jednou osobou nevyklučuje z jejich užívání další osoby. V reálném světě je typickým příkladem nevýlučného zboží třeba kabelová televize – to, že ji sleduje jeden člověk, nevyklučuje druhého ze sledování toho samého programu. Naopak výlučné zboží je např. nástroj či oděv – pokud je užívá jedna osoba, je nemožné, aby je v tu samou chvíli užíval kdokoli jiný. Výlučné vlastnictví věci dává vlastníku moc vyloučit z působení na věc všechny další osoby. Stejnou vlastnost lze udělit i kódu. Lze jej navrhnout tak, aby ta která jeho část mohla být kontrolována a užívána výlučně jednou osobou –výlučnost tedy existuje i v kyberprostoru. Pokud má jedna osoba kontrolu nad výlučným kódem, nemá ji nikdo jiný. Pokud tedy osoba A vlastní určitou internetovou adresu, osoba B nemůže na tuto adresu umístit své webové stránky. Stejně tak jedna osoba nemůže dostávat poštu na cizí emailovou adresu. Další vlastností společnou virtuálnímu a materiálnímu vlastnictví je trvalost.

2) Trvalost: Základní charakteristikou objektů v reálném světě je jejich trvalost. Trvalost je vlastnost předmětů zásadně neměnit svůj stav, pokud nejsou používány. Kašnu je třeba postavit jen jednou a poté může náměstí zdobit po stovky let. Stejně jako

⁴³ Azeroth je název virtuálního světa, ve kterém se odehrává v současné době nejpopulárnější MMORPG World of Warcraft společnosti Blizzard Entertainment. Viz. WIKIPEDIA, *World of Warcraft*. [citováno 11. května 2009]. Dostupný z: http://cs.wikipedia.org/wiki/World_of_Warcraft.

⁴⁴ Viz. BLAZER, Charles. The five indicia of Virtual property. *Pierce Law Review*. 2006, vol. 5, s.141. [citováno 11. května 2009]. Dostupný z: http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=962905#.

⁴⁵ Viz. FAIRFIELD, Joshua. *Virtual property*. Boston University Law Review. 2005, vol. 85, s. 1052 an. [citováno 12. března 2009]. Dostupný z: http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=807966#.

zaparkované auto nepřestane existovat jen proto, že jej jeho majitel opustil, a je přirozené očekávat, že jej na tom samém místě později zase najde. Podobně může být kód vytvořen jako trvalý. Nespotebouvá se po každém užití a není existenčně vázán na jeden počítač. Emailová schránka také nezanikne po odeslání pošty, je přístupná stejně z vašeho domácího počítače jako z veřejné internetové kavárny a pokud počítač vypnete, nepřestane existovat. Přetrvává na serveru poskytovatele internetových služeb. Naopak nehmotné statky často trvalost postrádají. Například hudba trvá jen tak dlouho, dokud ji slyšíte. Hudba se stává „duševním vlastnictvím“ až ve chvíli, kdy je zachycena v nějaké objektivně vnímatelné podobě, tedy na hmotném (tedy trvalém) médiu, jako je např. CD. Přesto ale CD samotné není objektem práva duševního vlastnictví. Zůstává objektem vlastnického práva svého vlastníka, jeho obsah je však předmětem práva duševního vlastnictví (z pohledu vlastníka je CD samotné svým obsahem „právně znehodnoceno“, jelikož práva vztahující se k hudbě na CD do značné míry omezují možnosti realizace vlastnického práva k nosiči). Rozlišujícími znaky duševního vlastnictví jsou tedy nehmotnost a absence trvalosti. Naopak pro vlastnictví virtuální je, navzdory jeho nehmotné podstatě, charakteristická jeho trvalost. Lze také vysledovat určitou vazbu mezi stupněm trvalosti a hodnotou virtuálního statku pro svého uživatele. Například uživatel emailové schránky důvodně očekává, že zprávy uložené ve složce doručené zde zůstanou uschovány týdny, měsíce či roky až do doby, než se rozhodne je vymazat a to přesto, že schránku používá pouze sporadicky a vždy nanejvýš po několik minut. Trvalá podstata emailové schránky zvyšuje svou majetkovou hodnotu pro svého uživatele do té míry, že by mu jakékoli rušení jejího užívání ze strany třetích osob mohlo způsobit značné nepříjemnosti (jelikož je email frekventovanou, neřku-li dokonce zcela nezbytnou formou komunikace při obchodních stycích, dovedu si představit, že nemožnost jeho užívání být jen po jediný den může jeho vlastníku způsobit značnou peněžitou škodu v podobě ušlého zisku např. z nerealizovaných objednávek). Naopak nízký stupeň trvalosti předznamenává i nízký zájem vlastníka. Jako příklad lze uvést automat s videohrou, jež si pamatuje nejlepší skóre. Toto skóre sice je výsledek tvůrčí činnosti uživatele, přesto nejspíše ani skalní fanoušek těchto arkádových herních strojů nebude očekávat, že jeho nejlepší skóre bude zaznamenáno po dobu delší, než bude automat vypnut ze zásuvky a tedy mu ani nebude přikládat valného významu.

3) Provázanost: Provázanost je vlastností objektů tradičního vlastnictví spočívající v interakci s dalšími osobami a předměty z okolní reality. Dva lidé v jedné místnosti vnímají ty samé předměty. Předměty v materiální realitě na sebe vzájemně působí a

ovlivňují se v závislosti na fyzikálních zákonech. Stejnou vlastnost může mít i počítačový kód. Internetová adresa a její obsah sice patří jediné osobě a jen tato nad ní může vykonávat kontrolu, ostatní si ji však mohou prohlédnout a v závislosti na povolení či zákazu vlastníka s ní i určitým způsobem nakládat.⁴⁶ Stejně jako u trvalosti je provázanost proměnlivou veličinou. Čím je vyšší, tím větší je potenciální zájem vlastníka. Nicméně snazší přístup nemusí nutně znamenat vyšší míru provázanosti. Hodnota provázanosti se odvíjí od možnosti použít virtuálního vlastnictví k vytvoření určitého efektu nebo zážitku. Dobře to lze ilustrovat na příkladu elektronického obchodování. Vezměme si dva internetové portály zabývající se cenami akcií. První z nich umožní svému uživateli pouze zjistit aktuální kurzy akcií, zatímco druhý umožňuje mimo sledování kurzu akcií s nimi i přímo obchodovat. Představme si situaci, kdy máme účty na obou těchto portálech. Ve chvíli, kdy dojde k zablokování či jinému znepřístupnění mého uživatelského účtu na prvním portálu, možná mne to po ránu mírně rozladí, ale žádné zásadní problémy mi to nezpůsobí, tedy nedojde ani ke vzniku škody. Zatímco pokud by ke stejnému problému došlo u mého účtu na portálu číslo dvě, mohla by mi i chvilková nemožnost obchodovat se svými akciemi způsobit značnou peněžitou škodu. Přitom jediný rozdíl mezi oběma portály je právě míra provázanosti, neboli míra možnosti uživatele vytvořit prostřednictvím předmětu jeho virtuálního vlastnictví určitý efekt.⁴⁷

Shrnutí tří výše zmíněných vlastností přiblížím na praktickém příkladu. Pokud mám na sobě klobouk, mám ho v tom konkrétním momentě já a nikdo jiný. To je výlučnost. Pokud klobouk odložím na věšák a odejdu z místnosti, stále tam bude. Je trvalý. A konečně, kdokoli jiný v místnosti si může (s mým svolením) klobouk nasadit – může s ním nakládat, použít jej k vytvoření určitého efektu nebo prožití nějakého zážitku. To je provázanost.

Není pochyb o tom, že klobouk (stejně jako ostatní předměty z fyzické reality) tyto vlastnosti mají, odvíjí se od fyzikálních zákonů prostředí, v němž se vyskytují. Objekty virtuálního vlastnictví se ale vyskytují v kyberprostoru, kde lze nastavit libovolné „přírodní zákony“ a libovolné vlastnosti předmětů v něm. Proč se tedy obtěžovat s upravováním kódu do podoby simulující vlastnosti reálných předmětů?

⁴⁶ Viz. tamtéž

⁴⁷ Viz. BLAZER, Charles. The five indicia of Virtual property. *Pierce Law Review*. 2006, vol. 5, s.146. [citováno 11. května 2009]. Dostupný z: http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=962905#.

Výlučnost vám dává možnost investovat do vlastnictví bez obavy, že si třetí osoba výsledky vaší investice přivlastní. Kromě toho je snazší odhalit neoprávněné nakládání s předměty výlučného vlastnictví – pokud mi někdo sebere klobouk, velmi snadno poznám, že už ho nemám na hlavě. Trvalost chrání mou investici tím, že zaručuje její trvání v čase. Provázanost zvyšuje její užitnou hodnotu. Čím více lidí má možnost se s předmětem setkat, tím větší je pravděpodobnost, že se stane žádaným, a tím také lépe obchodovatelným.

Představme si internetové diskusní fórum zaměřené na určitý specifický předmět (automobily / elektroniku / modelářství / lov...). Fórum je strukturovaná webová stránka umístěná na konkrétní URL (uniform resource locator) - internetové adrese. Nikdo jiný nemůže na tuto konkrétní adresu umístit své webové stránky, ani provádět zásahy či úpravy. K tomu je oprávněn pouze vlastník. Fórum je na webu umístěno trvale, nepřestane existovat, přestože jste vypnuli svůj počítač a ani žádný jiný uživatel není zrovna připojen. Scházejí se zde lidé za účelem sdílení informací a zkušeností o předmětu, na něž je fórum zaměřeno. Čím více lidí se zde podělí o své znalosti, tím je fórum hodnotnější. Mnoho lidí uvažuje o internetových diskusních fórech podobně jako o oblíbeném podniku, kde se schází k diskuzi s přáteli.

Když jsem výše uvedl, že nikdo jiný kromě vlastníka nemůže na konkrétní URL adresu umístit jiné webové stránky, či stávající měnit nebo dokonce smazat, nebylo to zcela přesné. Je zde samozřejmě možnost hackerského útoku – neautorizovaného zásahu do obsahu webu. Existují však mechanismy obrany jako hesla, firewally apod. Stejně tak by skutečná restaurace (pokud se budu držet výše zmíněné metafory) mohla být vystavena nebezpečí újmy ze strany vandalů či zlodějů. Lze tomu ale předcházet kvalitním zámkem a vysokou zdí. Např. o internetovém fóru je v mnoha ohledech možné uvažovat jako o skutečném místě a mnoho lidí o „virtuálních prostorách“ jako o skutečných místech také uvažuje. Tomu odpovídá i zažitá terminologie – diskusní místnost, scházet se na fóru apod.

Většina předmětů vlastnictví virtuálního je cíleně tvořena tak, aby se chovala jako předměty vlastnictví z naší fyzické reality a tyto tři základní znaky jsou odvozeny přímo z této analogie.

3.2. Kritéria sekundárního trhu a přidané hodnoty

Tato výše zmíněná analogie vlastnictví tradičního a virtuálního na základě tří základních znaků však stále není kompletní pro účely definice objektu virtuálního vlastnictví v praxi. Důvodem je, že předměty tradičního vlastnictví existují v objektivní realitě samy o sobě, zatímco předměty vlastnictví virtuálního jsou svou existencí vázány na existenci určité platformy v kyberprostoru. Tato platforma ale nevznikla sama o sobě. Je výsledkem úsilí a investic vložených jejím tvůrcem do počítačového hardware, software, licencí k právům duševního vlastnictví atd. Z toho důvodu je nutno při teoretických úvahách o existenci virtuálního vlastnictví zohlednit a vyvážit zájmy jedněch uživatelů ve vztahu k zájmům dalších uživatelů (analogicky jako je třeba zohledňovat práva vlastníka ve vztahu k právům 3. osob), ale také zájmy uživatelů se zájmy poskytovatelů on-line služeb (provozovatelů a tvůrců platformy, na níž objekty virtuálního vlastnictví existují).

Definice tří základních pojmů je dostačující v teoretické rovině, pokud bychom ji však chtěli aplikovat v praxi (tedy určit, zda určitá část kódu je skutečně způsobilá být rovnocenným objektem vlastnického práva a tedy hodná právní ochrany), je třeba připojit ještě další doplňková kritéria. Jsou jimi *existence sekundárního trhu* s těmito předměty a *hodnota přidaná uživatelem*. Tato dvě přídavná kritéria by měla v praxi umožnit uvážit reálné ekonomické důvody při rozhodování, jaká míra právní ochrany by měla být přiznána uživateli virtuálních statků, především s ohledem na oprávněné zájmy poskytovatelů on-line služeb.⁴⁸ Přítom absence jednoho či druhého doplňujícího znaku sama o sobě neznámá, že předmět je nezpůsobilý požívat právní ochrany coby virtuální vlastnictví.

4) Sekundární trh: Sekundární trh vzniká, když uživatelé určité internetové služby začnou obchodovat s přístupem a kontrolou nad počítačovým kódem umístěným na vzdáleném serveru, ať už jde o trh zaštitěný poskytovatelem této on-line služby či nikoli.

Jakmile uživatelé v závislosti na nabídce a poptávce zjistí hodnotu určité části kódu v podobě virtuálního statku, přirozeně hledají způsob, jak s touto komoditou efektivně obchodovat. Výsledkem je vytvoření sekundárního trhu, kde jsou tyto komodity obchodovány převážně za reálné peníze⁴⁹ (zatímco jako primární trh se označují

⁴⁸ Viz. BLAZER, Charles. The five indicia of Virtual property. *Pierce Law Review*. 2006, vol. 5, s.143. [citováno 11. května 2009]. Dostupný z: http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=962905#.

⁴⁹ Viz např. IGE, *About Us*. [citováno 11. května 2009]. Dostupný z: <http://www.ige.com/about.html>.

obchody realizované prostřednictvím mechanismů zakomponovaných přímo do virtuálního světa, při kterých se k placení užívá virtuální měny, nicméně často svým nastavením neuspokojují požadavky uživatelů co do efektivity transakcí, proto se s jejich realizací obrací na sekundární trh). Znáмым příkladem případ z roku 2003, kdy spol. Blacksnow Interactive najímala mexické dělníky, aby hráli MMORPG⁵⁰ Dark Age of Camelot od spol. Mythic Entertainment. Tím, že se dělníci na plný úvazek věnovali „farmingu“⁵¹, generovali značné množství virtuálních statků, jež spol. Blacksnow Int. následně prodávala přes eBay a podobné internetové aukční servery. Tímto postupem byla Blacksnow Interactive schopna vyplácet dělníkům minimální mzdu a stále vytvářet nezanedbatelný čistý zisk prodejem získaného virtuálního zboží, měny a herních účtů s vytrénovanými avatary. V reakci na tyto praktiky spol. Mythic zakázala obchodování s předměty ze své hry na sekundárním trhu a zablokovala herní účty uživatelů, kteří tento zákaz porušili, jelikož obchodováním s virtuálními předměty mělo podle nich docházet k porušování jejich autorských práv. Spol. Blacksnow podala žalobu, ve které se domáhala potvrzení práv uživatelů obchodovat s „jejich“ virtuálními statky i mimo virtuální svět⁵². Tato žaloba byla první svého druhu, ale díky dalším právním problémům ji spol. Blacksnow Interactive stáhla a k projednání nikdy nedošlo. Případ Blacksnow ukázal, proč se poskytovatelé on-line služeb brání právnímu uznání virtuálních statků jakožto objektu vlastnického práva – jelikož by to znamenalo ztrátu výlučné kontroly nad svým produktem a potenciální hrozbu žalob ze strany nespokojených uživatelů. Na druhé straně tento případ také upozornil na nově vzniklý fenomén tzv. herních sweatshopů, neboli „farem na zlato“. V chudých zemích se objevil tento obchodní trend jakožto způsob dosažení rychlého zisku se všemi svými znepokojivými dopady v právní, ekonomické i sociální sféře. Závěr, který lze z tohoto případu pro účely této práce vyvodit je, že z ekonomického hlediska ve virtuálních světech vznikají cílevědomou činností uživatelů určité komodity, které jsou následně kupovány a prodávány stejně jako jakékoli jiné zboží v naší fyzické realitě. Jednotlivci i celé společnosti se v tomto ohledu spoléhají právě na sekundární trh, kde jsou v sázce skutečné peníze. Pokud nevzniknou mechanismy právní ochrany sekundárního trhu a hodnot, jež jsou na něm obchodovány (stále se bavíme o skutečných penězích), je zde

⁵⁰ Viz. WIKIPEDIA, *MMORPG*. [citováno 11. května 2009]. Dostupný z: <http://cs.wikipedia.org/wiki/MMORPG>.

⁵¹ Farming je získávání cenných virtuálních surovin a zvyšování úrovně svých avatarů. Viz. WIKIPEDIA, *Avatar*. [citováno 11. května 2009]. Dostupný z: <http://cs.wikipedia.org/wiki/Avatár>

⁵² Viz. BECKER, David. *Game exchange dispute goes to court*. CNET News, 2002. [citováno 11. května 2009]. Dostupný z: http://news.cnet.com/Game-exchange-dispute-goes-to-court/2100-1040_3-832347.html

nebezpečí výskytu různých nežádoucích praktik (svépomoc, hackování apod.). Tato hrozba je více než skutečná a v sázce je více než „pouhé“ peníze. Narážím na nechvalně známý případ pana Qiu Chengewi, čínského hráče MMORPG Legend of Mir 3, který byl odsouzen na doživotí poté, co zavraždil svého známého pro krádež virtuálního předmětu. Pan Chengewi svému příteli zapůjčil jistý velice ceněný artefakt ukořistěný ve hře po vynaložení značného úsilí a času, jež z jeho avatara učinil nesmírně váženou osobu v rámci herní komunity. Jeho přítel však tento artefakt prodal na eBay za přibližně 473 USD. Když to pan Chengewi zjistil, obrátil se s žádostí o prošetření případu na místní úřady. Pomoci se mu však nedostalo, jelikož v té době v Číně neexistoval zákon, jež by chránil virtuální vlastnictví. Následně došlo ke konfrontaci obou účastníků sporu, jejímž výsledkem byla bodná rána ve hrudi pana Caoyuan, který zranění podlehl⁵³. Lze tedy polemizovat o tom, jak by tento případ byl dopadl, kdyby čínské úřady měly právní nástroj k řešení podobné situace.

Virtuální statky samy mohou být nereálné, nicméně operace s nimi reálné jsou. Mechanismy nabídky a poptávky fungují stejně dobře na současné New Yorkské burze, ve středověké Číně, i ve virtuálním světě. Peníze obdržené za transakce jsou stejně reálné, ať už je obdržím za předmět fyzický nebo virtuální. To je fakt, který je nutno při úvahách o uznání či neuznání virtuálního vlastnictví za rovnocenné s vlastnictvím tradičním brát v potaz.

5) Hodnota přidaná uživatelem: Uživatelé často dodávají počítačovému kódu na vzdálených zdrojových systémech, s nímž přichází do styku, přidanou hodnotu jeho upravováním „k obrazu svému“, jako vyjádření jejich individuality a kreativity. Děje se tak jednoduše jeho užíváním určitým způsobem po určitý čas. Tento koncept přidané hodnoty je ale třeba odlišit od Lockovy pracovní teorie vlastnictví – tedy že tím, že osoba smísí svou práci s objektem, se stane jeho vlastníkem. Kritérium přidané hodnoty je třeba vykládat tak, že pokud existuje vztah osoby k určitému nehmotnému (virtuálnímu) statku takové povahy, že se tato osoba cítí být oprávněným vlastníkem, tak je zde i vysoká pravděpodobnost, že tato osoba (uživatel) dodala statku určitou přidanou hodnotu. Je pravděpodobné, že člověk bude zlepšovat a zhodnocovat statky, o kterých důvodně uvažuje jako o svých vlastních. Pokud bude tato přirozená lidská činnost právem uznána a podporována, potom právo přispívá ku prospěchu všech. Člověk se přece jen nejlépe stará o to, co je jeho (resp. o to, o čem je důvodně přesvědčen, že

⁵³ Viz. BBC NEWS, *Chinese gamer sentenced to life*. 2005. [citováno 11. května 2009]. Dostupný z: <http://news.bbc.co.uk/1/hi/technology/4072704.stm>

legitimně vlastní). Z logiky věci vyplývá, že hodnota přidaná uživatelem není podmínkou či kritériem zakládajícím vznik vlastnického práva k virtuálnímu předmětu, je spíše indikátorem určitého subjektivního majetkového vztahu osoby k věci.⁵⁴

Typickým příkladem hodnoty přidávané uživatelem je účet u některé MMORPG. Obchodní model sledovaný poskytovatelem internetových služeb provozujícím MMORPG založen na tom, že přiměje hráče zlepšovat kvality a tím i hodnotu svých uživatelských účtů. Tím se uživatelé stanou osobně zainteresovanými, ne-li přímo závislími na hře (této problematice se budu věnovat podrobněji v kapitole „sociálně-psychologické faktory“). Prvotní kouzlo MMORPG spočívá v tom, že poskytne hráčům „čistý start“. Všichni mají na začátku stejné prostředky, stejné možnosti. Jen zde existuje skutečná rovnost příležitostí. Každý si zde zvolí, jaké vlastnosti a schopnosti bude jejich avatar mít. Svou virtuální identitu budují interakcí s ostatními hráči, shromažďováním virtuálního majetku a postupem různými fázemi hry bez handicapů nebo výhod, jež ovlivňují jejich seberealizaci ve skutečném životě. Tento proces může pokračovat v podstatě donekonečna, každá hodina strávená ve virtuálním světě ovlivňuje hodnotu hráčova online majetku. Hra se začíná podobat zaměstnání, jelikož mnoho lidí věnuje 20 a více hodin týdně⁵⁵ zlepšování svých avatarů a tím zvyšování hodnoty svých uživatelských účtů. Je třeba si položit otázku, zda by miliony lidí po celém světě investovali nezanedbatelné množství času a úsilí do zvyšování hodnoty svých uživatelských účtů, pokud by o nich od začátku neuvažovali jako o svém vlastnictví. Opodstatněnost právní ochrany majetku těchto hráčů samozřejmě nespočívá pouze ve stovkách hodin strávených online, ale v jejich subjektivním vztahu k „jejich vlastnictví“, který jim dává motivaci věnovat svůj čas a úsilí k jeho rozvoji a zhodnocování. Čas a úsilí vynaložené při užívání hráčského účtu kdesi na vzdáleném zdrojovém serveru ale samozřejmě nejsou jediným pojítkem mezi vlastnickým právem a virtuálním majetkem hráče. Jsou dokladem potenciálního zájmu jeho uživatele na jeho právní ochraně.

⁵⁴ Viz. BLAZER, Charles. The five indicia of Virtual property. *Pierce Law Review*. 2006, vol. 5, s.148. [citováno 14. května 2009]. Dostupný z: http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=962905#.

⁵⁵ Viz. YEE, Nicholas. Understanding MMORPG Addiction. citováno 14. května 2009]. Dostupný z: <http://www.nickyee.com/hub/addiction/addiction.pdf>.

3.3. Flexibilní aplikace všech 5 kritérií

Jelikož se technologie v oblasti IT neustále vyvíjí, lze jen těžko odhadnout všechny formy, jichž bude virtuální vlastnictví nabývat. Proto je při určení, zda lze tu kterou část počítačového kódu považovat za virtuální vlastnictví, nutno zmíněných 5 kritérií aplikovat flexibilně. Potenciální objekt vlastnictví by měl být posuzován nikoli pouze podle přítomnosti / nepřítomnosti těchto znaků, ale také podle *míry* jejich přítomnosti. Například určitá virtuální komodita může být „polo-výlučná“ ve smyslu, že umožňuje omezenému počtu uživatelů (avšak více než jednomu) užívat ji zároveň, přesto však podle kontextu okolností může být považována za virtuální vlastnictví. Potenciální předmět virtuálního vlastnictví musí být vždy posuzován podle konkrétních okolností ve světle úhrnu všech pěti kritérií, které poskytnou argumenty pro či proti identifikaci určité části počítačového kódu za virtuální vlastnictví.

S ohledem na všech pět kritérií může virtuální vlastnictví nabývat rozličných podob, více či méně obvyklých. Online účty jako jsou e-maily a bankovní účty jsou běžnou formou. Osobní „prostory“ na síti, jako amatérské i profesionální webové stránky obvykle také vykazují znaky virtuálního vlastnictví.⁵⁶ A konečně jsou tu virtuální avataři hráčů MMORPG a bohatství, jež shromažďují ve virtuálních světech. Ti do kategorie „virtuální vlastnictví“ spadají docela přirozeně, jelikož vývojáři těchto světů cíleně modelují kód do podoby co možná nejděleji simulující náš reálný svět.

Z výše uvedené charakteristiky virtuálního vlastnictví vyplývá, že určité části kódu jsou naprogramovány tak, aby simulovaly předměty a prostory reálného světa. V následujících kapitolách zmíním některé překážky, jež konceptu virtuálního vlastnictví odporují. Jeden kritický argument bych ale vypíchl především. Obvyklý argument směřující proti uznání virtuálního vlastnictví jako novou právní formu vlastnictví stojí na premise, že tu není nic reálného, nic hmatatelného, o čem by bylo možno diskutovat, čili právní instituty vlastnictví nelze aplikovat. Nicméně existence vlastnictví v právním slova smyslu přece není podmíněno hmatatelností jeho předmětu. Nikdo snad nebude pochybovat, zda vlastním svůj účet v bance, či zda mám práva k básni, jež jsem zrovna napsal. Systém vlastnického práva je v jistém ohledu pouze alokačním systémem, jež řeší určité společenské problémy.⁵⁷ Pokud tyto problémy existují online, mohly by být řešeny pomocí náhledu institutu vlastnického práva. Tím

⁵⁶ Viz. FAIRFIELD, Joshua. *Virtual property*. Boston University Law Review. 2005, vol. 85, s. 1055-1057. [citováno 12. května 2009]. Dostupný z: http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=807966#.

⁵⁷ Viz. tamtéž, s. 1089.

spíše, že ony nehmotné věci, o nichž zde hovoříme, mají nesporně jisté vlastnosti společné s předměty hmotnými (viz. kap. 4.1.).

3.4. Virtuální a duševní vlastnictví

Vyvstává tedy otázka: pokud je kód vytvořen tak, aby se choval jako objekty reálného světa a jeho uživatelé o něm uvažují a v každém směru s ním nakládají jako s tradičním vlastnictvím, mělo by s ním tak zacházet i právo?

Faktem je, že dnes je na virtuální statky nahlíženo převážně z pohledu práva duševního vlastnictví, a to především díky jejich nehmotné podstatě. Virtuální vlastnictví se od duševního ale odlišuje prvky trvalosti a výlučnosti (viz výše). Objekty práva duševního vlastnictví jsou myšlenky, objevy a nápady. Jsou to výsledky tvůrčí lidské činnosti vyjádřené v nějaké objektivně vnímatelné podobě. Právě nevýlučnost těchto myšlenek (tedy vlastnost, jež umožňuje více lidem najednou je užívat bez snížení jejich užítosti či kvality) je důvodem, proč jsou chráněny jakožto duševní vlastnictví. Aplikace kritéria výlučnosti je nejjednodušším způsobem, jak odlišit vlastnictví virtuální od duševního. Lze to ilustrovat na praktickém příkladu: poslechem skladby v MP3 formátu žádným způsobem neovlivní možnost třetích osob poslouchat tu samou skladbu. Užívání tohoto předmětu jedním uživatelem nevylučuje možnost stejného způsobu užívání té samé věci v tomtéž čase pro ostatní uživatele. To, co limituje užívání duševního vlastnictví nevyplývá z jeho podstaty (nevýlučnost), ale z výlučných práv vynutitelných na základě zákona.

Pokud mluvíme o duševním vlastnictví na internetu, máme obvykle na mysli počítačový kód – ať už v podobě softwaru nebo hudby. Ale kód samotný není duševním vlastnictvím. Kód je médiem, jehož prostřednictvím je vyjádřena myšlenka chráněná právem duševního vlastnictví. Virtuální vlastnictví je, stejně jako duševní vlastnictví a ostatně i vše ostatní na síti, tvořeno počítačovým kódem. V případě virtuálního vlastnictví ale se kód chová jako materiální osobní vlastnictví, jelikož má ony tři výše zmíněné základní charakteristiky společné s vlastnictvím materiálním – výlučnost, trvalost a provázanost. Lze tedy konstatovat, že kód v podobě virtuálního vlastnictví má „kvazimateriální podstatu“. Nicméně jelikož se stále jedná „pouze“ o počítačový kód, je

přirozeným impulsem osob, jež s ním přicházejí do styku, zařadit jej do kolonky „duševní vlastnictví“.⁵⁸

V tomto případě se ale jedná o míchání „jablek s hruškami“. Pro správnou právní kvalifikaci je třeba důsledně odlišovat myšlenku samotnou od „nádoby“, jež ji obsahuje. Analogicky pokud zakoupím v galerii olejomalbu zachycenou na plátně ve zdobeném rámu a pověším na zeď ve svém domě, málokdo se bude pochybovat, zda tento obraz skutečně vlastním. Jistě, nemohu prodávat kopie díla, ale mohu prodat dílo samotné. Stejně tak pokud umělec použil k výrobě díla patentované materiály, nemůže nárokovat práva duševního vlastnictví těchto materiálů, ale svědčí mu právo duševního vlastnictví konečného produktu. Tento koncept se uplatňuje stejně i u autorského díla. Vlastnictví díla a hmotného nosiče, na němž je zachyceno, jsou zcela odděleny (také viz kapitola 4.1, odst. 2 – hudební CD). Stejně tak by mělo být nahlíženo i na počítačový kód v „kvazimateriální podobě“, tedy jako na potenciální nosič práv duševního vlastnictví, ale nikoli jako na jeho objekt.

Náhled duševního vlastnictví typicky zastávají tvůrci virtuálních světů. Naopak uživatelé zcela přirozeně chápou virtuální vlastnictví jakožto jejich subjektivní majetkové právo k věcem, jež považují za své a s nimiž jako se svými také běžně nakládají. Mezi těmito dvěma názorovými proudy, jež reprezentují dvě hlavní zájmové skupiny, tedy poskytovatele a uživatele, existuje rozpor. Nicméně je třeba si uvědomit, že právní uznání existence virtuálního vlastnictví nemusí znamenat eliminaci vlastnictví duševního. Vlastník virtuálního vlastnictví nemá právo jej kopírovat. Přirozeně chápeme, že vlastnictví věci samotné je odděleno od duševního vlastnictví, jež je v ní obsaženo. Vlastník knihy vlastní pouze tento jeden konkrétní výtisk, nemá žádná práva k autorskému dílu v knize obsaženému. To, že vlastním výtisk knihy, nikterak neohrožuje autorova práva k jeho výtvoru. To, že právo umožňuje vlastnit konkrétní výtisk knihy či hudebního CD, je pouze výraz ochrany oprávněných zájmů osoby, která za tento utratila své peníze. Uživatel proto může vlastnit virtuální předměty ve virtuálním světě bez toho, aby tím jakýmkoli způsobem omezil či ohrozil práva duševního vlastnictví jejich tvůrce. A stejně tak jako vlastník hudebního CD či výtisku knihy může tento předmět volně zcizit, neměl by být ani vlastník virtuálního vlastnictví v tomto směru v nakládání s jeho virtuálními předměty omezován. Virtuální a duševní

⁵⁸ Viz. MORINGIELLO, Juliet. *Towards a System of Eestates in Virtual Property*. Wiedener Law School Studies Research Paper Series. 2007, No. 08-22. [citováno 12. března 2009]. Dostupný z: http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=1070184#.

vlastnictví si tedy nemusí vzájemně konkurovat, právě naopak. Pokud bude vztah mezi nimi dobře vyvážen, mohou se vzájemně doplňovat.

Vyvážení práv duševního vlastnictví a práv vlastníků fyzického nosiče není pro právní řád ničím neznámým. Jako příklad lze uvést právo prvního prodeje zakotvené v §14 odst. 2 zákona č. 121/2000 Sb., o právu autorském, který stanoví, že prvním převodem vlastnického práva k originálu či kopii autorova díla zachyceného na hmotném nosiči jsou autorova práva k tomuto konkrétnímu nosiči vyčerpána. Tato doktrína prvního prodeje minimalizuje náklady na transakce s tímto druhem zboží, jelikož cena budoucích prodejů je zakomponována do prodejní ceny věci již při prvním prodeji. Tím tvůrce duševního vlastnictví snadno realizuje celou potenciální hodnotu budoucích prodejů jeho výtvoru bez nutnosti monitorovat dlouhý řetězec následných prodejů hmotných nosičů, na nichž je jeho výtvor zachycen.

Stejně tak může i virtuální vlastnictví zvyšovat hodnotu obsažených práv duševního vlastnictví jeho tvůrců. Například nemovitosti ve virtuálních světech jako Second Life mají velmi reálnou hodnotu, z čehož může tvůrce virtuálního světa, v němž se tyto nemovitosti nacházejí, profitovat (a také profituje – např. spol. Linden Labs provozující virtuální svět Second Life prodává uživatelům pozemky sice za herní měnu, nicméně tu si hráči musí od Linden Labs zakoupit za skutečné peníze v pevném směnném kurzu). Odmítání uznání existence virtuálního vlastnictví z důvodů obav o devalvací hodnoty duševního vlastnictví ze strany tvůrců virtuálních světů je tedy poněkud přehnané.

V následujících kapitolách osvětlím některé důvody, které mohou vést k názoru, že virtuální vlastnictví je skutečně možné považovat za rovnocennou formu vlastnictví, jež potřebuje a zasluhuje právní ochranu stejně jako vlastnictví tradiční. Pokusím se také odpovědět na otázku, komu by případná vlastnická práva k některým virtuálním statkům měla náležet. V neposlední řadě se budu zabývat také oblastí, ve které se zřetelně projevuje konflikt zájmů v otázce alokace práv k virtuálním statkům, a sice licenčními smlouvami koncového uživatele, neboli zkráceně EULA (End User Licence Agreement).

4. Argumenty pro a proti právní regulaci virtuálního vlastnictví

S ohledem na výše uvedené skutečnosti lze konstatovat, že existuje jistá analogie mezi vlastnictvím tradičním a virtuálním. Nastínil jsem také kritéria, podle kterých lze rozhodnout, zda je ta která část počítačového kódu v podobě virtuálního vlastnictví způsobilá požívat právní ochrany rovnocenné s ochranou, kterou požívá tradiční vlastnické právo. Pokud tedy připustíme, že se v naší objektivní realitě vyskytuje další potenciální objekt vlastnického práva, s nímž denně přichází do styku velké množství lidí, je třeba si položit otázku, zda a za jakých podmínek by jej právo mělo uznat za samostatný a rovnocenný objekt vlastnictví se všemi svými důsledky.

Při hledání odpovědi na tuto otázku bude třeba uvážit celou řadu faktorů. Já se omezím na tři hlavní oblasti, a sice právně-teoretickou, ekonomickou a sociálně-psychologickou. Následně zhodnotím i námitky ze strany tvůrců virtuálních světů proti právnímu uznání virtuálního vlastnictví.

4.1. Ekonomické argumenty

To, že zde vůbec mohu hovořit o „virtuální ekonomice“ je podmíněno specifickou vlastností virtuálních světů, odlišnou (resp. nikoli nezbytně platící) od zbytku kyberprostoru. Virtuální světu jsou vytvářeny tak, aby v základních ohledech simulovaly svět reálný. To se projevuje v „realističnosti“ nastavení podmínek světa a v omezenosti zdrojů.⁵⁹ Těmto omezením podléhají i avataři. Při tvorbě avatara se omezení projevují tak, že silný válečník nebude disponovat valnými mentálními dovednostmi, zatímco inteligentní mág bude mít křehkou tělesnou schránku. Pokud bude avatar zdatný ve vydobývání surovin, nebude příliš zručný v jejich zpracování apod. Uživatel je tedy při tvorbě a rozvoji svého virtuálního alter-ega omezen určitým „rozpočtem“. Tím je zajištěna vyváženost avatarů (nikdo nevyniká ve všem) a také nutnost uživatelů své avatary určitým směrem specializovat. Výsledkem je, že avataři specializovaní v různých dovednostech plní různé role v rámci virtuální komunity. Jejich zvolené a dále profilované schopnosti určují, zda avataři budou dodavateli komodit, či jejich odběrateli. Zda budou získávat materiál, či jej dále zpracovávat. Každý avatar plní svou specifickou roli, což také znamená, že sám o sobě ničeho nedosáhne. Potřebuje své schopnosti komplementovat dovednostmi dalších. Proto hráči, kteří se neangažují

⁵⁹ Viz. kapitola 3.2., realističnost virtuálních světů a omezené zdroje.

v sociální interakci s ostatními, mají „život“ ve virtuálním světě obecně mnohem složitější. Sociální interakce mezi uživateli je naprosto zásadní a nutno poznamenat, že k jejímu formování dochází zcela přirozeně za okolností ne nepodobných těm, za jakých by vznikala v reálném světě. Dovednosti či zdroje dvou jedinců, které se vzájemně doplňují, jim dávají podnět k oboustranně výhodné spolupráci. Aby však mohlo dojít k takovéto spolupráci, je třeba, aby avatar měl co nabídnout, tedy aby nějakými dovednostmi vůbec disponoval. Rozvoj těchto schopností stojí hráče čas a úsilí. Je třeba plnit úkoly zadané NPC (non-playing character, neboli počítačem řízená postava), zabíjet počítačem řízené protivníky a zdokonalovat se ve výrobních dovednostech. Výsledkem této snahy (která může zabrat stovky hodin herního času) je, že avatarův kapitál (tedy úroveň jeho dovedností dosažená tréninkem – tzv. level, a množství nashromážděného virtuálního bohatství) se zvyšuje. Čím vyšší je úroveň avatarova kapitálu, tím je žádanější pro sociální interakci. Shrnuto do jedné věty, aktivita ve virtuálních světech vyžaduje sociální interakci, a sociální interakce vyžaduje aktivitu. Na avatara tedy dopadají stejné společenské sankce (pozitivní), jako ve společnosti v reálném světě – úsilí je odměněno. A přestože prostor, kde k těmto aktivitám dochází, reálný není, jejich výsledek má reálný efekt. Jsou to stále lidé, jež přichází navzájem do styku a tedy vztahy, jež mezi nimi vznikají, nejsou rozdílné od vztahů, jež vznikají mezi lidmi v reálném světě. Jiné jeviště, stejní herci.

4.1.1. Virtuální ekonomika

Máme zde virtuální svět plný velmi specificky zaměřených jedinců, kteří však mají společný cíl – dosažení blahobytu. Jak bude popsáno v následující podkapitole, mezi uživatelem a avatarem vzniká silné pouto, hráči se mají tendence se svými avatary hluboce ztotožňovat a tedy se přirozeně snaží zhodnocovat jejich kapitál, tedy zlepšovat úroveň avatarových schopností a shromažďovat virtuální majetek. V podstatě každá věc ve virtuálních světech se skládá z různých komponentů, jež jsou hráčům k dispozici v „přírodní“ podobě. Pokud si tedy avatar chce vykovat brnění, potřebuje k tomu železnou rudu, kůži, a další suroviny, potřebuje kovárnu a zkušeného kováře. Jelikož jsou avataři specializovaní k výkonu různých profesí, žádný si není schopný opatřit všechny komponenty i práci sám. Musí tedy docházet ke směně.

Obecně vzato lze z výrobního hlediska ekonomiky v různých virtuálních prostředích rozdělit do tří skupin. První skupinou jsou světy typu World of Warcraft, kde se předměty získávají nejčastěji z tzv. lootu, tedy z inventáře poražených počítačem

řízených protivníků. Systém virtuálního světa je funguje tak, že jsou nastaveny pravděpodobnosti „lootu“ konkrétních předmětů z konkrétních NPC. Samozřejmě ty nejvzácnější předměty lze získat pouze poražením těch nejsilnějších protivníků, k čemuž je potřeba koordinovaná skupina hráčů odpovídající síly.

Druhým typem jsou světy typu Lineage 2 či Star Wars Galaxies, kdy hráči získávají materiály či části virtuálních předmětů a „nákrasy“ k jejich výrobě. Předměty zde nestačí pouze sebrat z inventáře poraženého protivníka, jelikož se v jeho lootu kompletní předměty nachází jen velmi vzácně. K získání předmětu je tedy potřeba nashromáždit potřebné suroviny k jeho výrobě, opatřit si nákras s výrobním postupem a mít dovednost potřebnou k jeho výrobě. Surovin je zde obrovské množství druhů a existuje i mnoho způsobů jejich zisku (např. stahování zvěře pro kožešinu, těžba pro kovovou rudu, kovářství pro výrobu kovu atd.). Tento systém se snaží přiblížit realitě a více podporuje spolupráci mezi hráči, jelikož každý avatar je specializován na určitou dovednost a k výrobě konkrétního předmětu je nutné získat i desítky různých surovin a komponentů.

Třetí typ ekonomiky můžeme vyzorovat u virtuálního světa Second Life, který přišel se zcela revolučním konceptem. Uživatelé mají přístup k editoru zdrojového kódu světa, takže mohou zapojením vlastní imaginace a tvůrčích schopností vytvářet zcela nové unikátní předměty a ty poté distribuovat. Tím je uživatelům poskytnuta nevídaná volnost dotváření virtuálního prostředí. Přístup společnosti Linden Lab, které je tvůrcem Second Life je revoluční i v tom, že ve smluvních podmínkách licenčního ujednání garantuje uživatelům autorství jejich výtvorů.⁶⁰ Je zde také možnost kupovat si virtuální měnu (tzv. Linden dollar) přímo od provozovatele Second Life. Směnný kurz Linden dolaru vůči Euru je k dnešnímu dni (19.6.) 336 LD za 1 EUR. Prodej virtuální měny je také umožněn, nicméně je třeba se spoléhat na externí trh, jelikož spol. Linden Lab od uživatelů jejich Linden dollary zpětně nevykupuje. Existují lidé, kteří jsou ve svých podnikatelských aktivitách uvnitř Second Life natolik úspěšní, že jim vynáší šestimístné částky USD ročně.⁶¹

Nyní se pokusím stručně popsat důvody a postup obchodování ve virtuálních světech. Budu se snažit o popis co nejjobecnější, jelikož různé světy mají v tomto ohledu svá

⁶⁰ Nicméně následující odstavce smluvních podmínek říkají, že provozovatel má výlučná práva k virtuálnímu světu i jeho obsahu. Viz. SECOND LIFE, *Terms of Service*. [citováno 12. června 2009]. Dostupný z: <http://secondlife.com/corporate/tos.php>.

⁶¹ Hovořím o případu Aiilin Graef, první milionářce zbohatnuvší v Second Life. Viz. BUSINESS WEEK, *My Virtual Life*. [citováno 12. června 2009]. Dostupný z: http://www.businessweek.com/magazine/content/06_18/b3982001.htm.

specifika. Já osobně mám zkušenosti s několika virtuálními prostředími, mezi které patří World of Warcraft, Lineage 2 a Star Wars Galaxies, proto při popisu budu vycházet ze svých zkušeností, z toho důvodu popis některých konkrétních mechanismů může být v různých prostředích mírně odlišný. Obecně je však mechanismus směny zboží v principiálně velmi podobný.

Obchod ve virtuálním světě probíhá dvěma způsoby – obchodovat lze buď s NPC obchodníky, nebo s ostatními hráči. První způsob obchodování se realizuje tak, že hráč jednoduše přijde k počítačem řízenému kupci a komunikuje s ním skrze dialogové okno, v němž jsou přednastavené volby. Hráč si může nabídku počítačového obchodníka procházet libovolně dlouho a může mu prodat zboží, které nepotřebuje. NPC obchodník od hráčů také vykupuje jejich zboží, a to v neomezené kvalitě i kvantitě. Na druhé straně obchod s ostatními hráči se odehrává tak, že jednotliví kupující či prodejci používají zvláštního komunikačního kanálu k „vykřikování“ svých nabídek. Tedy aby obchod mezi hráči proběhl úspěšně, musí poptávající slyšet nabídku prodejce a musí se také shodnout na podmínkách prodeje. Tento způsob obchodu je tedy poměrně složitější, než obchod s NPC. Proč k němu tedy dochází?

Počítačový obchodníci mají v nabídce pouze základní suroviny a některé předměty nízké kvality. Cokoli lepšího je nutno získat vlastním snažením ve hře – tedy buď to si věc vyrobit, dostat ji jako odměnu za splněný úkol, „vytlouct“ z NPC protivníka nebo samozřejmě koupit od jiného hráče. Proč tedy hráči neprodávají předměty, jež nepotřebují přímo NPC obchodníkům, místo aby podstupovali složitý proces nabízení a dohadování s ostatními hráči? NPC obchodníci mají nastavené pro hráče poměrně nevýhodné ceny – svou vlastní (dosti omezenou) nabídku předmětů prodávají za vysoké ceny a od hráčů jejich věci vykupují naopak za ceny dosti nízké. Provozovatelé virtuálních světů tímto hráče motivují ke vzájemnému obchodu.

Jak už jsem naznačil výše, realizace obchodních transakcí pomocí chatové komunikace na obchodním kanálu není tou nejefektivnější formou obchodu. Virtuální svět je vždy rozdělen na několik oblastí (z důvodů menší hardwarové náročnosti) a veškerá komunikace je vždy omezena na jednu tuto oblast – tedy hráč poptávající určitý předmět v oblasti A neuslyší nabídku jiného hráče sdělovanou v oblasti B. Proto část obchodních aktivit (resp. střetu nabídky a poptávky po virtuálním zboží) přesunula na diskusní fóra, která navštěvují hráči z příslušného serveru a inzerují nabízené či poptávané zboží. Inzeráty na fóru zůstávají viditelné po mnohem delší dobu, než pouze po několik vteřin v textovém okně na komunikačním kanále uvnitř virtuálního světa a

k předmětu prodeje lze také vést přehlednější diskusi. Pokud se ohledně konkrétního druhu zboží sejde nabídka s poptávkou, hráči si na diskusním fóru dohodnou místo a čas setkání ve virtuálním světě, kde si zboží předají a zaplatí kupní cenu. Kupní cena bývá hrazena ve virtuální měně a uhrazení bývá realizováno ve virtuálním světě prostým předáním požadované částky mezi avatary.

Tržní cena virtuálních předmětů se odvíjí od jejich dostupnosti. Čím je obtížnější kýžený předmět získat, tím vyšší je jeho tržní hodnota. Je zde samozřejmě i otázka utility předmětu. Podmínky fungování virtuálních světů jsou však nastaveny velmi vyváženě, tak, aby předměty nízké kvality přinášející hráči pouze malý užitek byly široce dostupné a předměty vysoké kvality byly vzácné. Ve World of Warcraft je např. velmi snadné opatřit si dřevěnou hůl či rezavý meč jako zbraň, která je však poměrně neefektivní a je vhodná přinejlepším k likvidaci počítačem řízených krys v počátečních fázích hry. Je však výrazně obtížnější získat očarovaný meč, který z hráče učiní skutečně mocného protivníka. Mezi utilitou předmětu pro hráče a obtížností jeho dostupností ve hře platí vztah nepřímé úměry.

Tímto lze odůvodnit vznik ceny předmětů ve virtuálním světě. Nicméně nevysvětluje to, jak mohou tyto předměty získat hodnotu ve světě reálném. Je pochopitelné, že hodnota předmětu se odvíjí od jeho dostupnosti. Nicméně virtuální předměty existují pouze ve virtuálních světech a mimo ně nepřinesou jejich vlastníku žádný užitek. Hráč vynakládá na získávání virtuálních předmětů své virtuální peníze – kterých má jeho avatar samozřejmě také omezené množství. Omezenost zdrojů je faktorem, který dává virtuálním předmětům hodnotu. Z této úvahy vyplývá, že aby mohl virtuální předmět nabýt hodnoty v reálném světě, musí zde být nějaká omezená reálná komodita, která je potřeba k jeho získání. Touto komoditou je čas. Čas je také konečným elementem, od kterého se odvíjí reálná hodnota, kterou hráči přiřazují virtuálním statkům.⁶²

Efekt nedostatkovosti se projevuje nejzřetelněji u hráčů, jež dosáhli konečného levelu.⁶³ Teoreticky jsou dva avataři stejného zaměření a levelu přibližně stejně silní. Nicméně v praxi to neplatí. Síla avatarů na nejvyšším levelu se odvíjí především od kvality předmětů, jež vlastní. Předměty označené jako „epické“ či „legendární“ mohou

⁶² Viz. POLLITZER, Ben. *Serious Business: When Virtual Items Gain Real World Value. Law and Internet. 2007, s. 13.* [citováno 12. června 2009]. Dostupný z: http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=1090048.

⁶³ Pokročilost avatara se měří tzv. levely, neboli úrovněmi zkušeností. Vykonáváním určitých činností ve hře avatar získává zkušenostní body. Po dosažení určitého počtu těchto zkušenostních bodů avatar postoupí o další level, čímž se zlepší jeho atributy a tím i jeho celková efektivita. U mnoha MMORPG je stanoven tzv. level cap, tedy maximální úroveň, které může avatar dosáhnout a dále již nesíli. Např. ve World of Warcraft může avatar dosáhnout nejvýše 70. Levelu.

hráčova avatara učinit téměř neporazitelným, jsou tedy přirozeně velmi žádané a samozřejmě také velmi vzácné. Primární investicí, kterou musí hráč k získání těchto předmětů vynaložit, je čas.⁶⁴ Všechny herní zdroje se po čase obnovují a vše, co hráč musí dělat je tyto zdroje vydobývat.

Nejmocnější a nejžádanější předměty ve hře lze opatřit jen tak, že je hráč vyrobí – a v tom případě to musí být hráč, který je mistrem dovednosti potřebné k jeho výrobě, kterému opatří potřebné suroviny jiný hráč, který je mistrem v jejich vydobývání. Druhou možností je získat tyto předměty jako odměnou za splnění těch nejobtížnějších úkolů, což zase vyžaduje koordinované úsilí několika (i několika desítek) hráčů, jejichž avataři jsou ke splnění úkolu dostatečně silní. V každém případě k získání těchto nejžádanějších artefaktů musí hráč strávit stovky hodin trénováním svého avatara – tedy maximalizovat jeho efektivitu v boji nebo efektivitu ve výrobě. Výsledkem je, že tyto předměty jsou velmi vzácné, jelikož jich je mezi hráči velmi malé množství, a díky jejich užité hodnotě je po nich velká poptávka. Pokud se hráč rozhodne takový předmět prodat, jeho cena se rovná malému jmění, jehož nashromáždění aktivitami ve hře zabere taktéž obrovské množství času.

Herní měnu (v případě World of Warcraft zlaté mince) lze získat tzv. farmingem. Toto „farmaření“ spočívá v opakování jednoduchých činností po dlouhé časové období s cílem získávat po malých sumách zlaté mince a/nebo zkušenostní body. Způsobů „farmingu“ je velmi mnoho, ale v konečném důsledku jde vždy o opakování poměrně nezáživné činnosti po dlouho dobu. Tato aktivita bývá výstižně označována za „klikací otroctví“.⁶⁵ K získání většího obnosu zlatých mincí potřebných k nákupu požadované věci, nebo k vytrénování avatara na takovou úroveň, aby si ji mohl opatřit sám, je nějaká forma „fadingu“ pro hráče v podstatě nevyhnutelná. Ale jelikož je hráčův čas také nedostatkovým zbožím, někteří si tyto ne až tak zábavné aktivity provádět nepřejí. Tento jev dal vzniknout sekundárnímu „černému“ trhu.

Zásobitelé tohoto černého trhu jsou společnosti, které se označují za „poskytovatele MMORPG služeb“.⁶⁶ Tyto společnosti obvykle najímají pracovníky, aby se věnovali „farmingu“ peněz a surovin ve virtuálních světech (tedy činnosti, která hráče příliš

⁶⁴ Toto je také argumentace použitá v spol. Blacknow Int. (viz.kap. 4.2.). V soudním sporu se spol. Mythic, která jim zablokovala herní účty pro prodávání předmětů ze hry za reálné peníze, argumentovali tím, že nemohlo dojít k porušení práv duševního vlastnictví, jelikož neprodávali virtuální předměty, ale pouze čas svých zaměstnanců. A k času hráčů provozovatel virtuálního světa žádná práva nemá.

⁶⁵ Viz. LASTOWKA, F., G., HUNTER, D. *The Laws of the Virtual Worlds*. California Law Review, 2003, s. 48. [citováno 12. června 2009]. Dostupný z: http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=402860.

⁶⁶ Příkladem takové společnosti je gigant Internet Gaming Entertainment, neboli IGE. Viz. IGE, *About Us*. [citováno 11. května 2009]. Dostupný z: <http://www.ige.com/about.html>.

nebaví, ale je pro úspěšný postup ve hře nevyhnutelná) a takto získané komodity poté prodává hráčům, jež za ně jsou ochotni platit skutečnými penězi. V internetových online obchodech lze zakoupit zlaté mince pro online hru World of Warcraft na evropských serverech⁶⁷ za cenu 8 až 12 euro za 1000 zlatých mincí. Opravdu zajímavé předměty se ve hře prodávají za ceny začínající na 1000 zlatých, ty nezácnější mohou stát i k 5000. Přepočteno na reálnou měnu se hodnota těch „lepších“ předmětů pohybuje mezi 10 a 50 euro. Pokud uvážíme, že avataři na nejvyšších úrovních mívají sady těch nejsilnějších předmětů i o 7 či 8 kusech, tržní hodnota samotného jejich inventáře je poměrně vysoká. Předmětem internetových aukcí jsou však daleko častěji celé uživatelské účty s uživatelským avatarem a veškerým nashromážděným majetkem. Účty s avatarem vytrénovaným na nejvyšší úroveň, vybaveného nejvzácnějšími předměty lze na aukcích jako mmobay.com prodat za ceny blízké se 1000 euro, na amerických serverech nejsou výjimkou účty prodávané i za 2000 USD.⁶⁸

Dnešní trh se službami poskytovanými pro hráče MMORPG jde však za hranici „pouhého“ prodávání vytrénovaných avatarů a virtuálního majetku. Některé společnosti zaměřené na výrobu a následnou distribuci virtuálních statků nabízí najímání účtů hráčů. Funguje to tak, že uživatel, který má na svém herním účtu vysoce vytrénovaného avatara (který je samozřejmě v produkci virtuálních komodit mnohem efektivnější než nově vytvořený avatar prvního levelu) poskytne dle dohodnutých podmínek přístupové údaje, a tím i kontrolu nad svým účtem této společnosti. Její zaměstnanci poté po dohodnutou dobu a využívají „pronajatého“ avatara k „farmingu“ a platí za to uživateli denní nájemné. Denní odměna se pohybuje okolo 8 až 10 USD, v závislosti na levelu pronajímaného avatara a samozřejmě na společnosti, které hráč svůj účet pronajímá.⁶⁹ Tento obchodní model je profitabilní, jelikož vytrénovat avatara na nejvyšší úroveň a tedy dosáhnout jeho maximální efektivity při produkci virtuálních statků může zabrat týdny, někdy i měsíce. To jsou stovky pracovních hodin, za které musí společnosti platit

⁶⁷ Virtuální prostředí, které má pojmout více než 10 milionů uživatelů, je i při současných technických možnostech nemožné umístit na jediný server. Proto jsou identické kopie virtuálního světa umístěny na celkem 241 serverech po celém světě. Jednotlivé verze virtuálního světa se liší jednak demografickým složením jeho obyvatelstva (obecně lze vysledovat jistou závislost na geografické poloze serveru, jelikož fyzicky bližší server se obvykle rovná rychlejšímu datovému přenosu, kterýžto je pro pohyb ve virtuálním světě poměrně zásadním faktorem), hustotou populace a v neposlední řadě i dle možností interakce mezi uživateli

⁶⁸ Viz. Aukční server MMOBAY. [citováno 11. května 2009]. Dostupný z:

http://www.mmobay.net/categories.php?start=0&limit=20&parent_id=1887&keywords_cat_search=&buyout_price=&reserve_price=&quantity=&enable_swap=&order_field=a.start_price&order_type=DESC.

⁶⁹ Tyto služby poskytje mnoho více či méně důvěryhodných společností, jednou z nich je např. MMOTEAM.COM. Viz. MMOTEAM.COM, *Accounts Renting Service*. [citováno 11. května 2009]. Dostupný z <http://www.mmoteam.com/News.Asp?ID=10>.

zaměstnancům, než dosáhnou se svými avatary maximální efektivity „farmingu“. Některé společnosti proto místo tohoto postupu zvolili využívání již vytrénovaných avatarů řadových hráčů.

Jiné společnosti zase nabízí pronajímání času (služba se nazývá „power-leveling“). Hráči, kteří mají více peněz než volného času, mohou využít služeb těchto společností, které jeho avatara vytrénují v určitých dovednostech, opatří mu požadované vybavení apod. Zkrátka provádí „farming“ za hráče, který si poté může užívat pouze „zábavy“, jež on-line hry skýtají pro nejsilnější avatary. Vytrénování avatara přijde hráče řádově na 50-300 USD.⁷⁰

Edward Castronova zpracoval v roce 2001 obsáhlou ekonomickou studii zaměřenou na nejpoblárnější virtuální prostředí té doby, na svět Norrath, v němž se odehrávala MMORPG Everquest. V této studii zjistil, že průměrný hráč Everquestu nashromáždil virtuální předměty a měnu, která měla na černém trhu hodnotu mezi 1800 a 3000 USD. Za průměrný den se na internetové burze uskutečnilo 112 úspěšných transakcí s virtuálními předměty v celkové hodnotě 9200 USD. A to šlo pouze o jeden z mnoha aukčních serverů, jež sledoval transakce s předměty z jednoho z mnoha virtuálních světů. Nehledě k faktu, že tato studie byla provedena před 8 lety, tedy v době, kdy nejpoblárnější virtuální svět Norrath měl přibližně 400 000 „obyvatel“. Dnešní nejpoblárnější virtuální prostředí, World of Warcraft, má uživatelskou základnu větší než 11 milionů. Spol. IGE, která se dlouhodobě zabývá obchodováním s virtuálními předměty z různých virtuálních světů, odhaduje, že celkový objem transakcí s tímto zbožím dosahuje až 7 miliard USD ročně.

Virtuální vlastnictví je fenomén, ve kterém jsou zainteresovány desítky milionů lidí. Stovky společností z něj odvozují své podnikání. Roční objem transakcí s ním dosahuje miliard USD. Uživatelé virtuálních světů platí za přístup pravidelné měsíční poplatky⁷¹ a tráví v nich nezanedbatelné množství času⁷², během kterého získávají či přímo vytváří virtuální hodnoty, které jsou na sekundárním trhu zpeněžitelné za reálné peníze. Provozovatelé virtuálních světů však tvrdí, že virtuální statky nashromážděné hráči v jejich čase, vynaložením jejich úsilí a po placení pravidelných měsíčních poplatků za

⁷⁰ Viz. WOWPOWERLEVELINGPRO, *Wow Power leveling*. [citováno 11. května 2009]. Dostupný z: <http://www.wowpowerlevelingpro.com/wowpowerleveling.aspx>.

⁷¹ Ačkoli některé virtuální světy jsou přístupné zdarma – např. Second Life provozovaný spol. Linden Lab.

⁷² Dle studie E. Castronovy tráví průměrný hráč ve virtuálním světě 26 hodin týdně. Viz. CASTRONOVA, Edward. *Virtual Worlds: A first hand account of market and society on the cyberian frontier*. CESifo Working paper Series No. 618, 2001, s. 33. [citováno 11. května 2009]. Dostupný z: http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=294828.

to, že dostanou možnost ve virtuálním světě tyto činnosti provádět, nejsou jejich vlastníctví. Naopak vše, včetně hráčova účtu zřízeného za úplatu, patří provozovateli a ten s ním může nakládat dle vlastního uvážení, tedy i bez udání důvodu hráče jeho uživatelského účtu a všeho v něm zbavit. I čistě z ekonomického pohledu má hráč na svém účtu a jeho obsahu, jehož tržní hodnota může dosahovat tisíců dolarů evidentní zájem.

Nicméně pro virtuální vlastníctví neexistuje právní rámec, nemáme prostředky právního posouzení transakcí probíhajících s virtuálními komoditami směřovanými za reálné peníze a nemáme ani prostředky právní ochrany účastníků těchto transakcí. K posouzení relevantnosti otázky právního uznání existence virtuálního vlastníctví si stačí položit jednoduchou otázku: Pokud právo virtuálního vlastníctví nezná, co je tedy směňováno za astronomické částky skutečných peněz?

4.2. Sociálně-psychologické argumenty

Zájem uživatelů na jejich účtech ve virtuálních světech sahá dále než za jeho tržní hodnotu. Hráči ve virtuálních světech tráví 20 a více hodin týdně a za tento pobyt platí reálné peníze. Jejich motivem však není vidina zisku. Virtuální prostředí svým „rezidentům“ nabízí něco jiného. Možnost seberealizace a socializace ve zcela novém světě. Do své fyzické existence lidé přicházejí bez možnosti volby. Svou fyzickou schránku si nevyberou, prostředí, ve kterém vyrůstají taktéž ne. Nelze si zvolit rodinu ani počáteční start do života. Někteří lidé jsou v tomto ohledu šťastnější než jiní. Virtuální světy v tomto ohledu nabízí nový začátek s rovností příležitostí. Hráčův avatar může vypadat jakkoli si hráč přeje. Bude vynikat v dovednostech, ve kterých se bude trénovat. Fyzické handicapy či individuální talent zde nehrají roli. Člověk, který ve své reálné existenci nemá mnoho přátel, třeba kvůli sociálnímu prostředí, které jej obklopuje, si může najít přátele ve virtuálním světě. Navazovat sociální kontakty bez předsudků. Lidé, kteří mají pocit, že jejich pozemský život nesměruje k žádnému určitému cíli, mohou najednou objevit jiný smysl. Mohou být v něčem dobří, ba co více, mohou být dokonce nepostradatelnou součástí komunity. V následujícím textu si dovolím malý exkurz, ve kterém se pokusím osvětlit faktory, které uživatele podněcují k trávení času ve virtuálních prostředích a k osobní zainteresovanosti na jejich obsahu.

4.2.1. Atrakční faktory

Existují tři hlavní faktory, jež činí virtuální světy (a především MMORPG) pro své residenty přitažlivými. Jsou to systém odměn, společenské vztahy a schopnost „vtahovat“ hráče do sebe.

Úspěch a systém odměn: MMORPG disponují propracovaným systémem cyklu odměn, který hráče nutí ve hře pokračovat a motivuje jej dosahovat stále dalších úspěchů.⁷³ Principiálně lze systém odměn v MMORPG přirovnat k virtuální verzi Skinnerovy klece.⁷⁴ Odměny jsou na počátku poskytovány velmi rychle. Kupříkladu po vstupu do hry zažije avatar svůj první level-up (tedy navýšení své úrovně – levelu o jeden stupeň) během 10 minut. Stačí se kolem sebe rozhlédnout, vyhledat skupinku bezcílně se potulujících NPC protivníků a jednoho po druhém je několika málo ranami skolit. První úrovně zlepšování dovedností jdou také velmi snadno, s vynaložením pouze malého množství času a úsilí. Postupem času se však intervaly mezi odměnami zvětšují. Hra ovšem neposkytuje pouze jeden druh odměn, poskytuje jich mnoho v podobě zvyšování avatarovy úrovně, učení se novým schopnostem či zdokonalování dovedností, získkem kapitálu, za nějž je možno zakoupit nové předměty atd. Takže přestože se intervaly mezi jedním druhem odměn postupně zvětšují, přibývají další jich další druhy. Hráč je tedy stále ve stavu, kdy je nějaká odměna na dosah. Obvykle také svou činností sleduje splnění více než jednoho cíle, a tedy obdržení více než jedné odměny. Např. systematickým vybíjením jednoho druhu NPC protivníků hráč může jednak plnit zadaný úkol (tedy např. přinést místnímu obchodníkovi 50 vlčích zubů), tak zároveň získávat zkušenostní body a tím se přiblížit dosažení dalšího „levelu“, k tomu ještě získává suroviny ke zdokonalení dovednosti stahování a zvěře a kožedělnictví. V souvislosti s odměnami dochází ještě k dalšímu jevu – je třeba vykonávat stále komplexnější úkoly k obdržení odměny, jelikož za ty triviálnější postupně již žádná odměna poskytována

⁷³ Viz. YEE, Nicholas. *Ariadne: Understanding MMORPG Addiction*. 2002, s. 8. [citováno 12. června 2009]. Dostupný z: <http://www.nickyee.com/hub/addiction/addiction.pdf>.

⁷⁴ Burrhus Frederic Skinner byl americký psycholog, představitel *Radikálního behaviorismu*. Skinner prováděl experimenty s krysami umístěnými do zvláštní klece, ve které byly nainstalovány určité mechanismy (páčky a spínače), po jejichž aktivování mechanismus odměnil krysu potravou. Krysa při průzkumu klece náhodně aktivovala mechanismus a obdržela odměnu. V mozku se tím vytvoří nervové spojení, tzv. posilující stimul. Tento stimul vede k opakování činnosti, za níž následuje odměna. V obecné rovině Skinnerova teze operantního podmiňování říká, že chování vyvolává následek a povaha následku mění tendenci organismu toto chování v budoucnu opakovat. Pokud chování vyvolá příznivý následek, doje k upevnění operantu (chování) a pravděpodobnost jeho výskytu vrůstá. Upevněný činitel se poté dostává do role podnětu a upevněné chování do role podmíněné odezvy. Viz. BOEREE, George. *B. F. Skinner*. *Personality theories*. [citováno 13. června 2009]. Dostupný z <http://webpace.ship.edu/cgboer/skinner.html>.

není. Tento postup přesně odpovídá Skinnerově teorii „tvarování“ v operantním podmiňování i teorii postupné aproximace.⁷⁵

Na operantním podmiňování je důležitý princip, že chování samo o sobě odměnu nepřináší. Chování se stává odměňujícím až skrze upevňování. Je to tedy proces „tvarování“, který činí pro hráče MMORPG jejich herní „úspěchy“ odměňujícími. Lidé, kteří s virtuálními světy, a s MMORPG především, nemají osobní zkušenosti, nejspíše nepochopí, co je zajímavého na trávení hodin času u virtuální kovářiny donekonečna opakovaným klikáním na tlačítko, jímž se železná ruda, jejímž těžením hráč strávil předchozí odpoledne, mění na železné pruty, přičemž toto snažení je ve finále korunováno zvýšením kovářské dovednosti o veledůležitý 1 bod. Nicméně pro hráče tato činnost smysl má, jelikož směřuje k obdržení pro něj interesantní odměny.

Společenské vztahy: Dalším významným atraktivním faktorem je síť společenských vztahů, již si uživatel vytváří během času stráveného ve virtuálním světě. Uživatel se během svého pobytu socializuje s ostatními a zaujímá určité místo ve společenské struktuře. Důvodem, proč ve virtuálních prostředích tak často vznikají vztahy přátelství (a dokonce i vztahy platonické či romantické)⁷⁶ je anonymita. Sociální interakce zde není bezprostřední, je zprostředkována počítačovým rozhraním, které je navíc velmi realistické a poskytuje široké možnosti vyjadřování myšlenek i emocí. Tyto faktory vytváří pocit komfortu při sebe odhalení – proto mnoho hráčů sdílí se svými on-line přáteli i velmi osobní problémy, o kterých nehovoří ani se svou rodinou. Dalším faktorem je společné zažívání stresových situací, které pomáhají budovat vzájemnou důvěru. Jelikož hráči tráví značnou část svého volného času ve virtuálních světech, stávají se na osudu svých avatarů značně zainteresovanými. Míra zainteresovanosti se projevuje např. na míře uspokojení hráče, kterému se povedlo dosáhnout dílčího úspěchu – získání cenného předmětu či zvýšení avatarovy úrovně, a také na míře zklamání a frustrace v případě nezdaru. Tato míra emocionální zainteresovanosti na hráčově virtuálním alter-egu způsobuje, že bere hru velmi vážně a bere tedy velmi vážně i vztahy, které si ve virtuálním světě vybuduje. V reálném světě se všemi jeho

⁷⁵ Tvarování operantního podmiňování také vychází z experimentu se skenerovou klecí. Křisy, které zjistily, že po aktivování mechanismu následuje odměna, tuto činnost prováděly častěji. Tím došlo k upevnění oprantu a nadále již nebylo nutné poskytnout odměnu po každé aktivaci mechanismu a křisy stejně pokračovaly v činnosti vedoucí k odměně. Postupná aproximace je jev, při kterém se chování postupně tvaruje tím, že se upevňují dílčí pokroky, které jsou činěny k žádanému konečnému chování.

⁷⁶ Z průzkumu Nicholase Yee vyplývá, že 74,6% dotázaných mužů a 60% žen si našlo přátele mezi lidmi, které potkali výlučně na internetu. Viz. YEE, Nicholas. *Befriending Ogres and Wood-elves – Understanding Relationships Formation in MMORPG*. 2002, s. 2. [citováno 13. června 2009]. Dostupný z: <http://www.nickyee.com/hub/addiction/addiction.pdf>.

technickými vymoženostmi se průměrný člověk dostane do situace, ve které jeho život závisí na jiném, velmi zřídka. Ve virtuálním světě jsou tyto situace takřka na denním pořádku. Procesy formování společenských vazeb jsou podporovány systémem virtuálního světa tak, že hráče „nutí“ spolupracovat, aby dosáhli kýžených výsledků. Sám za sebe zde hráč ničeho nedosáhne. Pro člověka, který nemá zkušenosti např. s internetovými chatovými místnostmi, může být těžké pochopit, jak si někdo může vytvořit vztahy přátelství s lidmi, jež nikdy nepotkal tváří v tvář. Může se to zdát zvláštní, ale je dobře zdokumentovaným faktem, že lidé mají tendenci sdělovat o sobě důvěrnější informace v případě, že nekomunikují tváří v tvář, ale prostřednictvím komunikačního média jako je např. textové rozhraní. Výsledkem je, že mnoho hráčů považuje přátelství vybudovaná ve virtuálním prostředí za stejně kvalitní, nezřídka kdy dokonce i za kvalitnější, než vztahy vybudované ve světě reálném.⁷⁷

Alternativní realita: Virtuální světy mají schopnost své residenty „vtáhnout“ do dění a vyvolávat v nich efekt osobní angažovanosti do té míry, že virtuální svět nevnímají jako hru, ale jako alternativní realitu, kterou někteří dokonce preferují před „skutečnou“ realitou.⁷⁸ Povaha virtuálních světů způsobuje, že hráči se stávají osobně zainteresovanými na osudu svých avatarů a na předmětech, které jejich avatar „vlastní“. Jak silný může být tento pocit identifikace člověka se svým virtuálním já lze demonstrovat na výše zmíněném případě pana Qiu Chengewi, který krádež velmi vzácného virtuálního předmětu v MMORPG Legend of Mir 3 pocíťoval velmi osobně a v konečném důsledku situaci řešil usmrcením svého přítele, který se krádeže dopustil. Samozřejmě tyto tři atraktivní faktory jsou různě významné pro různé povahové typy lidí. Lidé agresivní, soutěživí a racionální bývají nejvíce přitahováni systémem odměn a možností dosahovat úspěchů, ženy obvykle nejvíce zajímá sociální aspekt, tedy navazování vztahů, a lidé s vysokou představitivostí mají zase předpoklady být osloveni možnostmi se doslova „vnořit“ do dění v atraktivním fantazy prostředí.⁷⁹

⁷⁷ Viz. YEE, Nicholas. *Befriending Ogres and Wood-elves – Understanding Relationships Formation in MMORPG*. 2002, s. 2-3. [citováno 13. června 2009]. Dostupný z: <http://www.nickyee.com/hub/addiction/addiction.pdf>.

⁷⁸ Ze studie Edwarda Castronovy vyplývá, že 20% respondentů uvažuje o virtuálním světě jako o svém domově, ze kterého dojíždí do reality. 39% respondentů uvedlo, že pokud by si mohli vydělat dostatečné množství peněz prodejem virtuálních předmětů, skončili by se svou prací v reálném světě a vydělávali si na živobytí ve světě virtuálním. Viz. CASTRONOVA, Edward. *Virtual Worlds: A first hand account of market and society on the cyberian frontier*. CESifo Working paper Series No. 618, 2001, s. 22. [citováno 15. června 2009]. Dostupný z: http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=294828.

⁷⁹ Viz. YEE, Nicholas. *Facets*. 2002, 14 s. [citováno 15. června 2009]. Dostupný z: <http://www.nickyee.com/facets/facets.PDF>

4.2.2 Motivační faktory

Motivační faktory jsou vedle atrakčních faktorů dalšími skutečnostmi, které ovlivňují množství času tráveného ve virtuálním světě a zainteresovanost hráče na jeho avatara (a tím i jeho virtuálním majetku). Virtuální svět se může v mnoha ohledech stát alternativou k realitě. Člověk, který je z nějakého důvodu ve své pozemské existenci nespokojený, může ve virtuálním světě nalézt možnost alespoň dočasně od svých problémů odstoupit. Ze studie Nicholase Yee vyplývá, že určité skupiny lidí jsou specifickými charakteristikami virtuálních světů silně motivovány k pobytu v nich.⁸⁰

První takovou skupinou lidí jsou osoby charakteristické nízkým sebevědomím či nízkým míněním o sobě. Pro ně pobyt ve virtuálním prostředí znamená možnost stát se, alespoň dočasně, silnými či konkurenceschopnými ve směrech, ve kterých by se jim to v realitě nikdy nepodařilo. Tímto dávají hráčům pocit síly a snižují pocit zranitelnosti.

Osoby s nízkým míněním o sobě samém mají zase možnost žít v těle atraktivního avatara stvořeného dle jejich přání. Virtuální světy jim dají možnost na několik hodin denně zapomenout na nedostatky jejich tělesné schránky a žít v těle, jež si sami vymodelují. Jiní lidé mohou mít pocit, že jejich životní poměry či neovlivnitelné okolnosti je omezují v seberealizaci, nebo že nemají kontrolu nad svým životem. Pro tyto osoby je virtuální svět místem, kde mají kontrolu nad osudem svého avatara, mají svobodnou možnost volby a mohou skutečně ovlivnit dění kolem sebe. Jejich rozhodnutí zde mohou nabývat skutečné důležitosti nejen pro ně samé, ale i pro ostatní. Člověk, který v realitě nemá žádnou rozhodovací pravomoc a pouze vykonává příkazy nadřízených, může ve virtuálním světě být vůdcem.

Někteří lidé mají v realitě problém navázat a udržet mezilidské vztahy. Ve virtuálním světě je komunikace zjednodušena textovým rozhraním, čímž odpadá psychický tlak vyrovnávání se s komunikací tváří v tvář. Lidé s nízkým sebevědomím, introverti či lidé plaší mohou být ve virtuálním prostředí schopni komunikace a formování mezilidských vztahů tak, jak by to v realitě nikdy nedokázali.

Mnoho lidí je v každodenním reálném životě vystaveno stresu a frustraci. Alternativní život ve virtuálním světě jim může pomoci se od těchto problémů alespoň na chvíli oprostít. Poskytují tedy jakousi únikovou cestu od všedních problémů.

⁸⁰ Viz. YEE, Nicholas. Ariadne: Understanding MMORPG Addiction. 2002, s. 13. [citováno 12. června 2009]. Dostupný z: <http://www.nickyee.com/hub/addiction/addiction.pdf>.

Přehled motivačních a atrakčních faktorů v souvislosti s některými zmíněnými životními problémy osob znázorňuje následující tabulka.

Motivační faktor	Východisko virtuální reality	Atrakční faktor
Nízká sebedůvěra	Síla a konkurenceschopnost	Úspěch
Nízké mínění o sobě samém	Atraktivita	Ponoření do alternativní reality
Nedostatek kontroly	Rozhodování o vlastním osudu	Úspěch
Omezení životními okolnostmi		Vztahy a úspěch
Sebepodceňování	Potřebnost a důležitost	Vztahy
Formování a udržování vztahů	Zjednodušení komunikace	Vztahy
Stres	Únik od problémů	Ponoření do alternativní reality

81

Cílem tohoto psychologicko-sociologického exkurzu bylo upozornit na skutečnost, že virtuální světy nejsou jejich uživateli brány jako pouhá kratochvíle či hra. Díky kombinaci možností, jež virtuální světy poskytují, a určitých charakteristik lidské psychiky mnoho uživatelů chápe virtuální prostředí jako alternativu ke své reálné existenci. V této alternativní realitě mohou být kýmkoli chtějí a zažít volnost, které se jim ve skutečném životě nedostává. Hráči MMORPG si ke svému avataru budují vztah ne zcela nepodobný vztahu k vlastní tělesné schránce. Pokud někteří hráči chápou virtuální svět jako svůj „domov“, potom je zcela logické, že se cítí úzce spojeni se svým „virtuálním tělem“, svým avatarem, a mají důvodný zájem na jeho blahobytu. Logické vyústění takového vztahu je, že se cítí být vlastníky své unikátní virtuální tělesné schránky a předmětů, jež ve virtuálním světě s vynaložením vlastního času a úsilí získali. Osobní angažovanost hráče je zde indikátorem jeho potenciálního vlastnického zájmu na obsahu jeho uživatelského účtu (tedy jeho avatara a veškerého virtuálního majetku).

⁸¹ Viz. tamtéž.

4.3. Právně-teoretické argumenty

V minulých podkapitolách jsem zmínil některé pragmatické argumenty, proč by se právo mělo zabývat virtuálním vlastnictvím. V následujícím textu se pokusím zhodnotit virtuální vlastnictví z pohledu některých teorií vlastnického práva. S trochou nadsázky můžeme říci, že právních teorií v oblasti vlastnického práva je tolik, kolik je právních teoretiků. Pokud se tedy rozhodneme posoudit virtuální vlastnictví z pohledu právně-teoretických koncepcí vlastnického práva, bude nutné se omezit na rozbor pouze několika mála z nich.

4.3.1. Utilitarismus

Jako první podrobím virtuální vlastnictví testu utilitaristické teorie vlastnictví dle Jeremy Benthama.⁸² Základním principem utilitarismu je hledání „největšího dobra pro většinu“. Pokud tento princip aplikujeme na vlastnictví, výsledkem bude zjištění, že lze ospravedlnit existenci vlastnického práva k majetku tam, kde to přinese zvýšení *utility*, tedy zvýšení obecného blaha.

Aplikaci principu utility na vlastnické právo ke hmotným předmětům lze demonstrovat např. na teorii Garretta Hardina „Tragédie společného vlastnictví“⁸³. Věc společná všem bude podléhat nadměrnému užívání, jelikož každý jednotlivec se bude snažit maximalizovat využití její hodnoty a nikdo nemá právo vyloučit z jejího užívání ostatní. Tím pádem společná věc podlehne zkáze a užitek z ní nebude nikdo. Tedy výsledný užitek pro jednotlivce i pro společnost jako celek je nulový. Pokud právo v oblasti vlastnictví bude sledovat utilitaristický přístup, bude jednotlivcům poskytovat více či méně exkluzivní práva k majetkovým hodnotám. Vycházíme při tom z předpokladu, že člověk bude vytvářet přidanou hodnotu především tam, kde mu právo poskytne ochranu k výsledkům jeho činnosti (bez toho by zde bylo neustálé nebezpečí spočívající v nejistotě, zda vynaložené úsilí nepřijde v niveč). Pokud tedy určitému objektu udělíme právní ochranu v podobě vlastnického práva, je pravděpodobné, že se zvýší i produkce tohoto objektu. Za předpokladu, že je produkce tohoto objektu společensky žádoucí, je žádoucí i poskytovat podmínky pro zvýšení jeho produkce, tedy poskytnout mu právní ochranu.

⁸² Viz. BENTHAM, Jeremy. *An Introduction to the Principles of Morals and Legislation*. Oxford: Clarendon Press, 1907, chapter I. Dostupný z: <http://www.utilitarianism.com/jeremy-bentham/index.html#one>. [citováno 18. června 2009]

⁸³ Viz. HARDIN, Garrett. *The Tragedy of the Commons*. Science, 1968, vol. 162, s. 1243 - 1268.

Nyní vztáhněme utilitaristické důvody pro ochranu reálného vlastnictví na vlastnictví ve virtuálním světě. Co se týká většiny statků ve virtuálním světě, mohlo by se zdát, že na jejich vytvoření či nevytvoření nebude mít společnost valný zájem. Je však neoddiskutovatelným faktem, že virtuální statky, jako je uživatelův avatar, mají nezanedbatelnou hodnotu pro jednotlivce, jež je vytvořil. To je patrné už z množství reálného času a reálných peněz, jež jednotlivci k jejich produkci vynakládají.⁸⁴ Z utilitaristického pohledu je společnost souhrnem jedinců.⁸⁵ A jelikož miliony lidí investují do pobytu ve virtuálních světech obrovské množství času a peněz, lze v tom z utilitaristického hlediska spatřovat silné argumenty pro uznání virtuálních statků, jež tam jedinci vytváří a akumulují, za vlastnictví rovnocenné s vlastnictvím tradičním. Utilitarismus tedy může poskytnout argumentační zázemí pro právní rekognici virtuálního vlastnictví.

4.3.2. Lockova pracovní teorie vlastnictví

Stěžejní teze Lockovy teorie říká, že „Kdokoli vezme z přirozeného stavu to, co příroda poskytuje, smísí s tím svou práci a tím přidá něco, co jeho jest, učiní z tohoto své vlastnictví. Tím, že věc odebral z přirozeného stavu, který příroda poskytla, a svou prací k ní něco připojil, vyloučil přirozené právo jiných. Jelikož jeho práce jest neoddiskutovatelným jeho vlastnictvím, nikdo než on nemá práva k tomu, co se svou prací smísil – alespoň tam, kde zbývá dostatek stejně dobrého pro ostatní.“⁸⁶ Locke tedy argumentuje, že pokud člověk vynaloží svou práci, aby z „věci v přírodě“ učinil něco pro sebe hodnotného, zaslouhuje mít právo k této hodnotě. Práce a vynaložené úsilí jsou dle Locka kritérii alokace vlastnických zájmů.

Locke při tvorbě této přirozenoprávní teorie vlastnictví vycházel samozřejmě z jiného kontextu, než jaký vnímáme dnes my. Jeho koncepci vlastnického práva, aplikovanou na Ameriku přelomu 18 a 19 st., v té době na nekonečnou zemi bez hranic, lze na dnešní rozparcelovaný svět použít jen stěží. Jiná situace však nastává, pokud se tento koncept pokusíme aplikovat na prostředí ne nepodobné nekonečné Americe v této historické etapě, a sice na stejně nekonečný kyberprostor (resp. konkrétně na virtuální světy).

⁸⁴ Viz. CASTRONOVA, Edward. *Virtual Worlds: A first hand account of market and society on the cyberian frontier*. CESifo Working paper Series No. 618, 2001, s. 22.

⁸⁵ Viz. BENTHAM, Jeremy. *An Introduction to the Principles of Morals and Legislation*. Oxford: Clarendon Press, 1907, chapter I. Dostupný z: <http://www.utilitarianism.com/jeremy-bentham/index.html#one>.

⁸⁶ Viz. LOCKE, John. *Two Treatises of Government*. London, C. Baldwin Printer, 1824, s. 146.

Na základě této teorie by tedy uživatelům (prostřednictvím jejich avatarů) mohlo svědčit vlastnické právo ke statkům v jejich virtuálním světě. Je jasné, že tyto statky vznikají či jsou hráči získávány čistě na základě jejich úsilí a času. Jistě, lze namítnout, že hraní „hry“ není práce. Tuto námitku však ve světě, kde profesionální sportovci vydělávají šesti a vícemístné částky tím, že hrají své hry, lze snadno smést ze stolu.

Známa námitka proti této teorii pochází od Roberta Nozicka: „Pokud vlastním plechovku rajčatového džusu a vyliju ji do moře, takže se jeho molekuly smísí s molekulami mořskými...znamená to, že vlastním celé moře?“⁸⁷ V Lockově případě je také smícháno vlastnictví osoby v podobě jeho práce s jinou věcí z okolního světa, čímž z ní učiní své vlastnictví. Na základě Nozickovy námitky by provozovatelé platformy virtuálního světa mohli argumentovat, že hráč v jejich světě nemůže nárokovat žádná vlastnická práva, jelikož jeho činnost není ničím více, než kapkou džusu v moři. Proti této námitce lze však uplatnit dvě standardní odpovědi.

První obhajoba spočívá v tom, že Lockova teorie přiznává vlastnická práva pouze tam, kde práce tvoří největší část hodnoty věci. V kontextu virtuálního světa lze říci, že hráčova práce netvoří největší část hodnoty tohoto světa jako celku, proto nemůže nárokovat jeho vlastnictví. Nicméně o vlastnictví virtuálního světa jako celku zde vůbec nebyla řeč. Otázkou je vlastnictví jednotlivých artefaktů v rámci virtuálního světa. Pokud si vezmeme za příklad virtuální meč, k jehož získání hráč vynaložil i desítky hodin herního času a nezanedbatelné psychické úsilí při plnění zadaných úkolů vedoucích ke kýžené odměně, situace vypadá jinak. V tomto případě můžeme bez okolků konstatovat, že hráčovo úsilí skutečně tvoří hlavní část hodnoty věci, a tudíž je dle Lockovy teorie jejím vlastníkem. Ještě jasnější je to v případě hráčova avatara. Každý avatar ve virtuálním světě je unikátní. Existují miliony kombinací vlastností a dovedností, kterými avatar dle uživatelových rozhodnutí může disponovat. Od počátku hráč volí jméno, vzhled, rysy, vlastnosti, schopnosti a dovednosti, které svým úsilím ve virtuálním světě dále rozvíjí, buduje svému avataru pověst a určitý společenský status v rámci komunity virtuálního světa. Nemůže tedy být pochyb, že největší část jeho hodnoty spočívá právě v práci, kterou uživatel vynaložil k jeho stvoření a dalšímu rozvoji.

Druhý argument obhajující Lockovu teorii proti Nozickově námitce je ten, že přivlastnění jakékoli společné věci jejím smísením se svou prací se dle Locka uplatní

⁸⁷ Viz. WOLFF, Johnatan. *Robert Nozick: property, justice, and the minimal state*. Stanford University Press, 1991, s. 103.

pouze tam, kde „zbude dostatek stejně dobrého pro ostatní“. Na rozdíl od skutečného světa přiznáním vlastnictví k jednomu objektu neomezí ostatní v jejich vlastnických zájmech, jelikož virtuální světy jsou ve své podstatě neomezené zdroje. Faktorem omezujícím hráče v získávání virtuálních komodit není jejich konečný počet, ale množství času a úsilí potřebné k jejich získání. Nozickova námitka ve světle těchto argumentů tedy selhává.

Aplikaci Lockovy teorie na virtuální světy lze zhodnotit i z pohledu pozitivního práva. V § 135b odst. 1 občanského zákoníku stojí:

(1) Zpracuje-li někdo v dobré víře cizí věc na věc novou, stává se vlastníkem nové věci ten, jehož podíl na ní je větší. Je však povinen uhradit druhému vlastníku cenu toho, o co se jeho majetek zmenšil. Jsou-li podíly stejné a účastníci se nedohodnou, rozhodne na návrh kteréhokoliv z nich soud.

Právní norma zde ke vzniku vlastnického práva zpracováním cizí věci požaduje naplnění několika podmínek. Je to požadavek dobré víry, požadavek majoritního podílu na věci a povinnost uhradit druhému to, o čem se jeho majetek zpracováním věci zmenšil.

Co se dobré víry týče, tak zde příliš prostoru pro pochybnosti není. Hráč platí provozovateli virtuálního světa jednorázový poplatek za zakoupení jeho části herního klienta, který je nezbytný ke komunikaci jeho PC se serverem provozovatele a dále platí periodické měsíční poplatky za umožnění přístupu do virtuálního světa. Uživatelova činnost směřující k vývoji jeho avatara a k akumulaci virtuálního majetku je v podstatě hlavní činností, pro kterou jsou virtuální světy MMORPG navrženy a tato činnost, jakožto jeden z hlavních faktorů motivujících hráče k trávení času ve virtuálních světech, je provozovateli těchto platform podporována. Lze si proto jen stěží představit, že by hráč tuto činnost vyvíjel v jiné než dobré víře.

K požadavku majoritního podílu na hodnotě věci: u hráčova avatara a věcí, jež má u sebe v tzv. inventáři (vše, co avatar ve virtuálním světě získá, se uloží do inventáře, jež si lze představit jako bezedný batoh, jež má avatar neustále při sobě a uloží do něj vše, co získá) můžeme konstatovat, že bezpečně největší část jejich hodnoty tvoří právě hráčův čas a úsilí potřebné k jejich získání. Pohybujeme se stále v kyberprostoru, kde vše je tvořeno kódem – kód je tedy neomezeným univerzálním zdrojem. Omezenost množství a dostupnosti určitých komodit je zde nevyplývá z fyzikálních zákonů jako je tomu v reálném světě, je důsledkem rozhodnutí tvůrců virtuálního světa. Jak už jsem zmínil v kapitole 3.1.1., omezenost zdrojů je jedním z definičních znaků dnešních virtuálních světů a je také faktorem, který umožňuje jednotlivým uživatelům získávat

společenský status. Hodnota předmětů se přímo odvíjí od obtížnosti jejich získání – čím více času a úsilí je potřeba věnovat získání určitého předmětu, tím je tento vzácnější – a naopak. Z toho vyplývá, že objem času a úsilí hráče potřebné k získání konkrétního předmětu je hlavním měřítkem jeho hodnoty.

K požadavku uhradit druhému vlastníku to, oč se jeho majetek zmenšil: jak jsem uvedl výše, je to především množství hráčova času a úsilí, jež určuje hodnotu získaného předmětu. Provozovatel platformy, jež si ve smluvních podmínkách vyhrazuje právo ke všem virtuálním předmětům (viz. kapitola 6.) je v roli neomezeného „boha“, jenž může kód přizpůsobovat svým přáním. Pokud by si usmyslel, může si bez jakýchkoli nákladů jednoduše ze zdrojového kódu vytvořit stovky těch nejcennějších předmětů ve hře. Tím, že hráč určitý předmět získá, nevznikne vlastníku virtuálního světa sebemenší škoda a nedošlo ke zmenšení jeho majetku, jež by bylo potřeba nahrazovat.

Extenzivním výkladem tohoto ustanovení je tedy možné dojít k závěru, že vlastnické právo k virtuálním předmětům přiznané na základě Lockovy teorie není ani zdaleka tak nemožný a nesmyslný koncept, jak by se mohlo na první pohled zdát.

4.3.3. Hegelova personální teorie vlastnictví

Hegel ve své Filosofii práva chápe vlastnictví jako prodloužení lidské osobnosti. Člověk je podle této koncepce jako jediný způsobilý k vlastnění, jelikož disponuje svobodnou vůlí a je tedy samostatný soběstačný. Věci jsou však povahy opačné, nemají žádný účel samy o sobě, smysl existence jim dává až člověk. Člověk má právo zaměřit svou vůli na předmět a tím z něj učinit věc jemu vlastní. Vštípením vůle předmětu se tento stává jejím ztělesněním, předmět dává lidské vůli viditelnou formu existence, a tedy musí být nazýván jako „můj“. Člověk je individualita, je to konkrétní živý organismus a jeho tělo je externím projevem jeho existence. Stejně jako má člověk své tělo, svůj život, má také další věci, jež jsou projevy jeho vůle.⁸⁸

V Hegelově pojetí je vlastnické právo spojeno s přirozenoprávními základy lidské existence, jako jsou svoboda, lidská osobnost, soukromí a další. Vezněme si za příklad svatební prsten. Ten je pro svého vlastníka něčím více než pouhým majetkovým zájmem, je úzce spojen s jeho osobou. Proto hodnota takového prstenu pro jeho vlastníka přesahuje jeho materiální, v penězích vyjádřitelnou hodnotu. Dle personální teorie vlastnictví lze tedy ospravedlnit vznik vlastnických práv i tam, kde by chybělo

⁸⁸ Viz. HEGEL, Georg, Wilhelm, Friedrich. *Philosophy of Right*. Překlad Dyde, S., W. New York: Cosimo Inc, 2008, s. 6-8.

jiné normativní odůvodnění, a to s ohledem na zajištění seberealizace jedince a jeho lidských potřeb. Uvažujeme zde však ne o vlastnictví jakýchkoli bezvýznamných a pro konkrétního jedince postradatelných a nahraditelných drobnostech, ale o předmětech, jež jsou svou podstatou vázány na jiné základní osobní právo svého vlastníka.

Aplikace Hegelovy teorie na virtuální vlastnictví vede k zajímavým závěrům. Za prvé nerozlišuje mezi akumulací reálných a virtuálních statků. Důležitá není hmotná či nehmotná podstata předmětů, ale vazba na osobnost jejich vlastníka – tedy možnost stát se „prodloužením vlastníkovu vůle“. Tato teorie staví na vlivu majetkového práva osoby na lidské potřeby jako svoboda, projevy osobnosti apod., a tento vliv není v konečném efektu na osobu vlastníka rozdílný jen proto, že předmětné statky jsou virtuální. Pokud ji aplikujeme na hráčova avatara, je tato konexe velmi zřetelná. Vazba hráčů na své virtuální alter-ego je velice dobře zdokumentována, nejedná se již o pouhý vztah vlastník-věc, jde o psychologické ztotožnění s hráčovým vlastním já. Někteří hráči se se svým virtuálním já dokonce identifikují více než se svým skutečným já (viz kapitola „sociologicko-psychologické faktory“). Dle personální teorie by tedy mohl být položen normativní základ vlastnictví virtuálních statků právě odkazem na jejich vazbu na osobnost vlastníka.

Proti argumentu úzké vazby na osobnost vlastníka by samozřejmě bylo možné namítat, že pokud zde tedy takováto úzká vazba existuje, musí to nutně znamenat podstatná omezení zcizitelnosti těchto statků. Na tuto námitku lze však odpovědět, že není nezvyklé prodávání svatebních prstenů, nebo dokonce darování vlastních tělesných orgánů, což jsou bezpochyby věci velice úzce spjaté s osobností svého vlastníka, a tedy lze stejně dobře uvažovat o zcizitelnosti hráčova avatara.

Po předchozím rozboru tří výše zmíněných normativních teorií vlastnictví může říci, že lze nalézt silné argumenty pro uznání virtuálních statků za předměty vlastnického práva. Dále můžeme konstatovat, že na základě rozboru podstaty virtuálního vlastnictví v kapitole 4. neexistuje závažná diskontinuita mezi předměty vlastnictví tradičního a virtuálního. Kód může být vymodelován do podoby, ve které dokáže tradiční vlastnictví imitovat do takové míry, že hranice mezi virtuálním a skutečným se stává, přinejmenším pro zainteresované osoby, velmi rozostřenou. Na druhé straně máme mnoho licenčních ujednání, které výslovně stanovují za výlučného vlastníka všech práv spojených s virtuálními světy tvůrce / provozovatele virtuálních světů. Bez formální právní regulace se většina společností provozujících virtuální světy snaží pro sebe získat co možná nejvíce práv v naději, že pokud by došlo k právnímu sporu o virtuální vlastnictví,

bude jejich případná odpovědnost vyloučena právě na základě smluvních podmínek (které uživatelé dobrovolně přijímají ve formě EULA – viz kapitola 7.).

Samozřejmě v případě právního uznání existence virtuálního vlastnictví jakožto rovnocenného objektu vlastnického práva by bylo třeba zodpovědět mnoho dalších složitých otázek. Měly by příjmy z prodeje virtuálního majetku za reálné peníze podléhat dani z příjmu? A jelikož jsou některé virtuální měny volně směnitelné s USD a Eurem za poměrně stabilní směnný kurz, měly by být zdaněny i příjmy ve virtuální měně? Pokud uznáme, že virtuální statky mají reálnou hodnotu, bude možné na ně uvalit výkon rozhodnutí? Měly by virtuální nemovitosti podléhat dani z nemovitosti? Jaké kritérium se uplatní při určování jurisdikce? Nicméně odpovědi na tyto i další právní otázky, související s právní regulací fenoménu virtuálního vlastnictví, by vyžadovaly na několik samostatných studií nemenšího rozsahu, než tato práce.

4.4. Námitky ze strany herního průmyslu

V předchozím textu jsem nastínil kritéria pro identifikaci virtuálního předmětu coby objektu virtuálního vlastnictví a uvedl jsem některé argumenty svědčící ve prospěch právního uznání objektů, jež prošly „testem pěti kritérií“, za objekty vlastnického práva. Pokud bychom se situovali do role osoby nadané pravomocí rozhodnout, zda ten který virtuální objekt je skutečně způsobilý být objektem vlastnického práva a zda má jeho právní regulace smysl, nelze tak učinit bez pečlivého zvážení dopadů, jež by takové rozhodnutí mělo na zúčastněné strany. Proto zde rozeberu také argumenty tvůrců virtuálních světů, kterými odůvodňují nemožnost právního uznání virtuálního vlastnictví.

Je pochopitelné, že ze strany vlastníků virtuálních světů je tu jistá skepse proti uznání existence virtuálního vlastnictví. Je zde fungující efektivní obchodní model vynášející astronomické zisky a je tedy přirozené, že se vlastníci virtuálních prostředí snaží preventivně zachovat status-quo. Argumenty zástupců herního průmyslu artikuloval Richard A. Bartle ve své studii *Pitfalls of Virtual property*.⁸⁹ Argumenty se dotýkají 3 oblastí. První námitka proti existenci virtuálního vlastnictví je založena na premise, že tvůrci virtuálního světa nad ním musí mít kontrolu, a že potřeba této kontroly se vylučuje s vlastnickými právy třetích osob. Druhá námitka staví na předpokladu, že pokud by se z virtuálních předmětů staly komodity, narušilo by to jiné hodnoty

⁸⁹ Viz. BARTLE, Richard, A., *Pitfalls of virtual property*. The Themis Group, 2004. 23s. [citováno 8. června 2009]. Dostupný z: <http://www.themis-group.com/uploads/Pitfalls%20of%20Virtual%20Property.pdf>.

dotýkající se virtuálního světa – např. možnost si nerušeně užívat hry samotné. Třetí námitka odmítá virtuální vlastnictví z důvodu, že ohrožuje „společné hodnoty“ on-line komunit.

K první námitce: Vlastníci či provozovatelé virtuálních světů často argumentují, že jejich potřeba rozvíjet a rozšiřovat toto prostředí si vynucuje vyloučení soukromých majetkových práv uživatelů. R. Bartle užívá k ilustraci argumentu kontroly problém spekulací s virtuálním majetkem – tedy že existence virtuálního vlastnictví svědčícího uživatelům by znamenala nárůst dodatečné odpovědnosti vlastníků virtuálních světů. Co by se stalo, kdyby jednání vlastníka virtuálního světa zapříčinilo devaluaci hodnoty virtuálních předmětů, ke kterým mají majetková práva uživatelé? Např. pokud hodnota určitého virtuálního předmětu spočívá ve vzácnosti jeho výskytu (resp. obtížnosti získání) a tedy držení takového předmětu je mezi uživateli velmi žádáno, jelikož značí určitý společenský status, byl by administrátor odpovědný, pokud by se stupeň vzácnosti tohoto předmětu změnil? K takové situaci může dojít velmi jednoduše, stačila by drobná změna v nastavení databáze a najednou by tuto extrémně vzácnou věc měl v inventáři každý počítačem řízený obchodník za velmi nízkou cenu, a tedy by si ji každý uživatel mohl bez problémů opatřit. Nebo nakonec, co kdyby někdo odpojil server ze zásuvky a celý svět by prostě přestal existovat? To je jedna z velkých obav aktérů herního průmyslu – stav, ve kterém by měli právní povinnost udržovat virtuální svět v chodu s ohledem na majetkové zájmy hráčů na virtuálním vlastnictví „uvnitř“ něho.⁹⁰

Tyto otázky ale nejsou ničím novým a vůbec nemusí vést ke vzniku dodatečné odpovědnosti tvůrců virtuálních světů. Např. spekulace s cenami nemovitostí nemusí být vždy chytrý tah, vždy je tu možnost neočekávaného vývoje událostí, jež může vést k devaluaci investic. Výrobci nezřídka uměle omezují či zvyšují produkci určitých komodit, a tím docilují změny jejich hodnoty skrze mechanismy nabídky a poptávky, čímž samozřejmě ovlivňují i hodnotu věcí, jež si zákazníci zakoupili dříve. Odpojení serveru zcela jistě zapříčiní ztrátu majetku obyvatel virtuálního světa, ale stejně tak může bankrot připravit akcionáře o hodnotu jejich akcií. Přesto však toto riziko není důvodem omezit vlastnická práva akcionářů k jejich akciím. Ani nejsilnější forma kontroly, a sice kontroly státu, nemůže ospravedlnit vyloučení existence soukromého vlastnictví. Potřeba zabezpečit vývoj virtuálních světů, omezit majetkové spekulace, omezit ztráty vlastníků, nebo zabezpečení určitého standartu „veřejného společenského

⁹⁰ Viz. FAIRFIELD, Joshua. *Virtual property*. Boston University Law Review. 2005, vol. 85, s. 1098. [citováno 8. června 2009]. Dostupný z: http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=807966#.

života“ nemohou ospravedlnit vyloučení soukromého vlastnictví. Ano, mohou sloužit jako opodstatnění určitých omezení práv k virtuálnímu vlastnictví – stejně jako existují důvody omezení vlastnického práva k reálným předmětům. Ale kritika virtuálního vlastnictví argumenty kontroly nad virtuálními světy neospravedlňuje úplnou eliminaci vlastnických práv k virtuálním předmětům. Nicméně ani v případě uznání vlastnických práv k virtuálním předmětům se provozovatelé se nemusí obávat úplné ztráty možností spravování virtuálního majetku v jejich královstvích. Osobní vlastnictví je i v reálném světě podřízeno určitým mechanismům kontroly. Možnosti užívání soukromého majetku bývají i v reálném světě často omezeny např. smluvními nástroji, či přímo zákonem (viz. např. § 127, 128 zák. č. 40/1964 Sb., občanský zákoník.). Vlastnické právo nikdy není absolutní, může být modifikováno a to jak ve světě skutečném, tak i v tom virtuálním. Argument kontroly tedy není přesvědčivý, jelikož potřeba kontroly nevyžaduje vyloučení existence vlastnických práv.

Ke druhé námitce: Mnoho virtuálních světů je situováno do fantasy prostředí připomínajících středověk, či naopak futuristické sci-fi vize. Tím je cíleně dosahováno efektu jejich odloučenosti od všední reality našeho skutečného světa, což je přesně ten důvod, proč jsou virtuální světy pro některé skupiny lidí tolik přitažlivé. Tyto komunity mohou dle R. Bartla pociťovat důvodné obavy, že komodifikace obsahu virtuálních světů (jakožto proces, při kterém se z objektů dříve nekomerčních stávají předměty směny podléhající tržním mechanismům) by narušila jiné hodnoty, ze kterých se jejich uživatelé těší, zejména prožitek ze hry samotné. Argument komodifikace může skutečně v obecné rovině mít negativní následky pro vnímání dotčeného objektu, nicméně to se týká předmětů, z nichž se komodity *staly*, nikoli předmětů, jež už komoditami *jsou*. Komodifikace tedy může mít negativní následky na vnímání předmětu, který byl původně výlučně nekomerční, jako např. krev či lidské orgány, a ze kterých by se staly obchodovatelné komodity. Je však třeba si uvědomit, že předměty nacházející se ve virtuálních světech (virtuální domy, oblečení, sekery či kouzelné hůlky) již komoditami jsou. Virtuální předměty jsou od počátku objekty obchodu v rámci virtuálního světa. Tento druh obchodu je provozovatelem podporovanou a neodmyslitelnou součástí fungování všech virtuálních světů a také velmi důležitou formou společenské interakce (a virtuální světy jsou především sociálními prostředími). Legalizace již nyní hojně se vyskytujících praktik směny těchto věcí za reálné peníze namísto virtuálních (RMT⁹¹)

⁹¹ RMT je zkratka pro real money trade, neboli obchod s virtuálními statky za reálné peníze.

nejspíše v tomto již žádnou újmu nezpůsobí⁹². Nehledě k faktu, že ve virtuálních světech jako *There* nebo *Second Life* je směna předmětů i virtuální měny za reálné peníze provozovateli povolena a negativní dopad na uživatelskou komunitu nebyl empiricky prokázán. Argument komodifikace tedy neobstojí, jelikož dotyčné předměty již komoditami jsou.

Ke třetí námitce: Třetí námitka R. Bartla je založena na argumentu, že potřeba provozovatele chránit komunitu uživatelů virtuálního světa ospravedlňuje a vyžaduje možnost správce nakládat s účty (a tím i veškerým potenciálním virtuálním vlastnictvím) uživatelů dle vlastního uvážení. Ve spojení s argumentem kontroly, na jehož základě se R. Bartle snažil prokázat nutnost vyloučení existence vlastnických práv uživatelů k obsahu jejich uživatelských účtů můžeme dojít k závěru, že tato snaha sleduje poněkud prozaičtější motiv. Je-li totiž hlavním zájmem jakéhokoli podnikatele zisk, a pro provozovatele virtuálních světů plyne zisk ze schopnosti přilákat a udržet si uživatele po co nejdelší dobu, pak je jasné, že provozovatel bude činit vše, aby a) svou virtuální platformu učinil co možná nejvíce atraktivní pro uživatele b) vytvořil podmínky, aby pro uživatele bylo co nejnesnadnější virtuální svět opustit. Pokud tuto hypotézu zhodnotíme v kontextu se zjevnou neochotou mnoha zástupců herního průmyslu uvažovat o virtuálních předmětech jako o objektu soukromého vlastnictví, můžeme dojít k závěru, že je to politika směřující opět ke znesnadnění opuštění virtuálního světa. Úvaha je následující – dokud má virtuální majetek akumulovaný uživatelem hodnotu a význam pouze v rámci jednoho virtuálního světa a není zde možnost jej směnit za žádnou „externí“ hodnotu, je tento majetek a s ním i zájmy uživatele „uzamčen“ v této platformě. Jak bylo řečeno již v kapitole „Sociálně-psychologické faktory“, hráč se má tendenci identifikovat se svým virtuálním alter egem, a má tedy zájem na jeho prospěchu. Postupem času stráveného ve virtuálním světě se hráčův avatar zlepšuje v dovednostech a akumuluje více a více virtuálního majetku. Tím se v rámci komunity zvyšuje jeho společenský status a samozřejmě i jeho „tržní cena“. Za předpokladu, že by hráč chtěl s hraním skončit, jeho „majetek“, který dle smluvních podmínek nelze směňovat za jiné hodnoty mimo virtuální svět a jehož shromažďování věnoval nezanedbatelné množství času, za který navíc platil měsíční poplatky, by přišel v niveč. Toto je jeden z faktorů, který může pro hráče sehrát

⁹² Viz. FAIRFIELD, Joshua. *Virtual property*. Boston University Law Review. 2005, vol. 85, s. 1098. [citováno 8. června 2009]. Dostupný z: http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=807966#.

klíčovou roli při rozhodování, zda ve hře pokračovat či nikoli. Umožněním prodeje hráčova majetku (tedy obsahu uživatelského účtu) za reálné peníze by byl přinejmenším odbourán faktor pocitu ztraceného času a marně vynaložených nákladů. Pokud by hráč, který strávil ve virtuálním světě stovky hodin a nashromáždil majetek v potenciální tržní hodnotě tisíců USD, měl možnost tyto výsledky svého snažení zpeněžit, mohl by tyto prostředky použít např. na zakoupení určitého počátečního kapitálu v jiném virtuálním světě konkurenčního provozovatele, nebo je jednoduše použít na financování svých zájmů v reálném světě. To by uživatelům usnadnilo odchod z komunity toho kterého virtuálního prostředí, což je samozřejmě v přímém rozporu se zájmy provozovatele virtuálního světa. Tento argument ve světle této úvahy vyzývá k položení otázky, zda je skutečně v nejlepším zájmu komunit uzamknout v nich majetek jejich členů a s ním v podstatě i členy samotné, nebo zda to spíše sleduje zájmy poskytovatelů on-line služeb.

Standardní námitky herního průmyslu proti uznání existence virtuálního vlastnictví nejsou přesvědčivé. Kontrola virtuálního vlastnictví je možná i bez vyloučení vzniku soukromých majetkových práv. Komodifikace není relevantním problémem, jelikož dotyčné předměty již komoditami jsou. A konečně argument, že virtuální vlastnictví ohrožuje on-line komunity vyzývá k úvaze, zda je skutečně v zájmu komunit uzamknout v nich jejich členy, nebo zda by bylo přínosnější umožnit lidem „jejich“ virtuální majetek prodat jako výraz práva komunity volně a bez překážek opustit a možná se přidat k jiné komunitě, do které zapadnou lépe.

5. EULA – nástroj regulace virtuálních světů

V předchozí kapitole jsem zmínil zájmy dvou skupin (uživatelů a provozovatelů), které mají na otázku virtuálního vlastnictví své, mnohdy protichůdné názory. Hovořil jsem i o některých argumentech ze strany herního průmyslu, jimiž prosazování svých zájmů podkládají. Nyní se budu zabývat oblastí, ve které prosazování zájmů poskytovatelů on-line služeb nabývá velmi konkrétní a efektivní podoby, a sice licenčními smlouvami.

Licenční smlouvy koncového uživatele, neboli zkráceně EULA (End User Licence Agreement) nejsou klasickými smlouvami uzavíranými mezi přítomnými osobami. Jsou to smlouvy distanční, uzavírané prostředky komunikace na dálku. Svou povahou jsou to smlouvy adhezní. Akceptant má možnost smlouvu buď v plném rozsahu přijmout, nebo odmítnout. Není zde prostor pro případnou negociaci, podání protinávrhu, nebo jiný způsob modifikace jejího znění. Souhlas se smluvními podmínkami uživatel obvykle projevuje při instalaci zakoupeného software zaškrtnutím políčka „souhlasím s licenčními podmínkami“. Bez projevení souhlasu tímto způsobem je systémově vyloučeno software používat. Uživatel tedy nemá jinou možnost, než s podmínkami souhlasit a akceptaci projeví právě umístěním kurzoru nad příslušné textové pole a následným stisknutím tlačítka myši. Tento způsob kontraktace se souhrnně nazývá „click-wrap“.⁹³

V současné době jsou EULA jediným nástrojem normativní regulace virtuálních světů. Svou podstatou je EULA smlouva, kterou provozovatel světa sdělí uživateli své představy o tom, jakým způsobem se lze či nelze na jeho „soukromém pozemku“ chovat a uživatel tím, že zaškrtně políčko pod zněním smlouvy či klikne na tlačítko „souhlasím“, vyjadřuje svůj záměr být při veškerých svých aktivitách v rámci virtuálního světa vázán těmito představami. V licenčních smlouvách bývají zpravidla upraveny také sankce za porušení pravidel. Soulad, resp. nesoulad chování uživatele s podmínkami licenční smlouvy posuzuje také provozovatel světa a stejně tak i vykonává sankce. Opravný prostředek proti rozhodnutím poskytovatele služeb neexistuje, jeho rozhodnutí jsou konečná a není zde ani žádný nadřízený orgán. Veškerá normativní regulace virtuálních prostředí je postavena na soukromoprávním základu, který je navíc značně disproporcionální, jelikož jedna strana (provozovatel služby) je

⁹³ Viz. WIKIPEDIA, *Clickwrap*. [citováno 20. května 2009]. Dostupný z: http://en.wikipedia.org/wiki/Clickwrap_license.

v nepoměrně silnější pozici a strana druhá (uživatel) nemá reálnou možnost o podmínkách vyjednávat. Tím je ve virtuálních světech fakticky nastolen absolutismus - moc zákonodárná, výkonná i soudní je koncentrována do jednoho subjektu.

Pokud použiji příklad uvedený profesorem Castronovou⁹⁴, lze virtuální světy přirovnat ke společenskému klubu, ve kterém je EULA jeho stanovami či provozním řádem. V těchto stanovách stojí, že tím, že překročíte práh klubu, s nimi projevujete souhlas. Kdybyste je náhodou četli, zjistili byste, že majitel klubu po vás kromě jiného požaduje, abyste se vzdali práv k plodům vaší práce. V tomto hypotetickém klubu se sejdete s přáteli a na ubrousek ze stolu napíšete báseň tužkou zapůjčenou od personálu. Tuto báseň po odchodu z klubu prodáte na rohu ulice za 10 000 Kč. Napadlo by vás, že vedení klubu bude takovému vašemu jednání bránit, nebo dokonce že bude nárokovat vlastnictví této básně? Cítili byste se vázání podobnými stanovami, byť jste s jejich zněním „dobrovolně“ projevili svůj souhlas? Legitimita podobných smluvních ustanovení zůstává otevřenou otázkou, v každém případě však tvůrci smluvních podmínek jejich legitimitu prosazují.

Samozřejmě je třeba uvážit skutečnost, že virtuální světy jako celek jsou vlastníkem jejich tvůrců a ti tedy mají právo omezit či vyžadovat určité chování uživatelů. Je však třeba mít na paměti, že tyto „soukromé prostory“ začaly „obývat“ celé společenské komunity. V případě, že by pravidla nastavená vlastníkem přesáhla určitou přípustnou míru přísnosti či restriktivity, bylo by zcela namístě požadovat zásah vyšší autority. Argument, že se uživatelé nachází na soukromém prostranství, neospravedlňuje omezení natolik fundamentálních práv, jako je právo vlastnit majetek či právo k plodům vlastní (tvůrčí) práce. Tato práva jsou ve společnosti chráněna a prosazována bez ohledu na to, zda se jejich subjekt nachází v kanceláři podniku, privátním klubu, obchodním domě nebo v jakémkoli jiném soukromém objektu.

Je tu také otázka autorství. Tvůrci virtuálního světa jej vytvořili se zapojením vlastní imaginace a jsou bez debat jeho autory a svědčí jim tedy práva duševního vlastnictví. Emocionální angažovanost uživatelů, kterou povaha virtuálních světů vyvolává, zde není důvodem k přiznání vlastnických či jiných práv. Nicméně v případě virtuálních světů tvůrci nejsou jedinými autory světa a jeho obsahu. Jsou tvůrci kulisy a kostýmů. Bez „herců“ by se však představení neobešlo. V případě MMORPG jsou to hráči, kteří svou činností vytváří unikátní avatary (dalo by se metaforicky hovořit o opracování

⁹⁴ Viz. CASTRONOVA, Edward. *The right to play*. New York Law School LawReview, 2007, vol. 49, No. 1. [citováno 12. března 2009]. Dostupný z: http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=733486.

hrubého diamantu), kteří mají hodnotu. Bez hodnoty přidané hráčem avatar nemá naprosto žádnou cenu – je prázdným kostýmem, který si může obléci kdokoli. Až vložím úsilí a času hráče se z avatara stává unikátní entita, která v rámci komunity virtuálního světa má určitou funkci, určitou pověst, určitý osobní a společenský status a určitý majetek. Tyto faktory v souhrnu určují objektivně vnímanou hodnotu avatara. Je to obtížnost dosažení určitého osobního a společenského statusu, které dávají avataru tržní hodnotu. Součástí jeho statusu je kromě jeho schopností a pověsti samozřejmě i jeho majetek, který jeho status demonstruje. Tvůrci i uživatelé virtuálního světa společně tvoří jeho unikátní obsah. A jestliže mají uživatelé také svůj autorský podíl na podobě virtuálního světa, musí část vlastnických práv k výslednému celku patřit jim.

Pokud tedy připustíme, že uživatelé mají legitimní právní zájmy na části obsahu virtuálních světů, vyvstává zde otázka, nakolik je smlouva *inter partes* způsobilá omezit či dokonce vyloučit jejich. Jistě, dochází zde k dobrovolné akceptaci faktu, že poskytovatel internetových služeb považuje veškerý software a služby poskytované ve spojení s jeho užíváním pouze za svůj majetek, k jehož užívání pouze uděluje dočasné licence a výslovně tak vylučuje vznik jakýchkoli práv uživatele k jeho produktu. Nicméně s přihlédnutím k výše zmíněnému lze uvažovat, že takováto smlouva bude v částech vylučujících práva uživatelů neplatná pro rozpor se zákonem a dobrými mravy.

Tvůrci virtuálních světů se však snaží konstrukcí licenčních smluv preventivně vyloučit vznik jakýchkoli práv uživatelů ke svým výtvorům. V následujícím textu zhodnotím vybraná ustanovení smluvních podmínek licenční smlouvy koncového uživatele MMORPG World of Warcraft vytvořené a provozované společností Blizzard Entertainment z pohledu českého práva.⁹⁵

5.1. Licenční smlouva koncového uživatele World of Warcraft

Licenční smlouva koncového uživatele WOW se skládá ze dvou dokumentů. Jedním jsou samotná licenční smlouva (EULA) a druhým tzv. terms of use (ToU), neboli podmínky užívání produktu. Pokud budu v následujícím textu odkazovat obecně na smluvní podmínky, mám tím na mysli oba tyto dokumenty, jelikož dohromady tvoří celek normující vztah uživatelů i poskytovatele k virtuálnímu světu. Předdeslal bych, že

⁹⁵ Vztah mezi provozovatelem a uživatelem je vztah s mezinárodním prvkem. Jsem si vědom, že při eventuálním posuzování licenční smlouvy nezbytně nemuselo být jako obligační statut použito české právo. Používám je zde pouze pro účely argumentace.

licenční smlouva a podmínky užívání se vyskytují v několika ne zcela identických zněních dle regionu. Já se budu věnovat znění platnému pro Evropu.⁹⁶

5.1.1. Ke klasifikaci smlouvy

V úvodních ustanoveních smluvních podmínek licenční smlouvy se dočteme to, co jsem už zmínil výše – tedy že jde svou podstatou o smlouvu adhezní, což vyplývá z textu čl.1 EULA:

„Instalací, kopírováním nebo jiným užíváním hry projevujete souhlas být vázán těmito smluvními podmínkami. Pokud s licenčními podmínkami nesouhlasíte, nejste oprávněn hru instalovat, kopírovat nebo jinak užívat.“

Při bližší kvalifikaci smluvního vztahu mezi uživatelem a provozovatelem zjistíme, že se de facto jedná o smlouvu spotřebitelskou dle §52 odst. 1 občanského zákoníku, který stanoví:

„Spotřebitelskými smlouvami jsou smlouvy kupní, smlouvy o dílo, případně jiné smlouvy, pokud smluvními stranami jsou na jedné straně spotřebitel a na druhé straně dodavatel.“

Důležitý je zejména dodatek „pokud smluvními stranami jsou dodavatel a spotřebitel. Provozovatel je zde v roli dodavatele, jelikož své služby poskytuje uživateli v rámci své podnikatelské činnosti, kdežto uživatel při uzavírání smlouvy nevystupuje v rámci své obchodní či podnikatelské činnosti.⁹⁷ Na základě tohoto ustanovení můžeme konstatovat, že EULA je smlouvou spotřebitelskou. Klasifikace licenční smlouvy jako smlouvy spotřebitelské bude kritická pro posouzení platnosti některých dílčích ustanovení.

5.1.2. K vlastnickým právům uživatele

Smluvní podmínky se vyjadřují k právům k obsahu virtuálních světů. Článek 4 EULA stanoví:

„Veškerá práva duševního vlastnictví ke hře, software a veškerým kopiím (včetně uživatelských účtů, názvů, počítačového kódu, předmětů, postav, dialogů, lokací, inventářů postav...) náleží spol. Blizzard Entertainment.“

Dále čl. I. odst. 5 ToU stanoví:

⁹⁶ Viz. WORLD OF WARCRAFT, *End user licence agreement*. [citováno 10. června 2009]. Dostupný z: <http://www.wow-europe.com/en/legal/eula.html>

⁹⁷ Definice dodavatele a spotřebitele viz. §52 odst. 2 a 3 zák. č. 40/1964 Sb., občanský zákoník, ve znění pozdějších předpisů.

„Blizzard Entertainment nepovoluje převody uživatelských účtů. Jakýkoli nepovolený transfer účtu povede k jeho trvalému smazání. Uživatel nesmí nabídnout účet k prodeji či výměně a jakákoli taková nabídka:

- (1) je porušením této smlouvy*
- (2) může dle rozhodnutí Blizzard Entertainment vést k ukončení uživatelského účtu a*
- (3) tomuto rozhodnutí nebude moci být oponováno.“*

V odst. 6 jsou dále stanovena omezení užívání World of Warcraft:

„Uživatel souhlasí, že nesmí:

- (5) kupovat či prodávat za „reálné“ peníze zlato, zbraně, brnění, nebo jiné virtuální předměty ve World of Warcraft.*
- (6) umožnit třetím osobám užívat jeho účet např. k tzv. službám „power-levelingu“, tedy k zaplacení třetí osobě za to, že bude jeho účet určitým způsobem užívat, nebo*
- (7) užívat účet třetí osoby např. k poskytování služeb „power-levelingu.“*

Těmito ustanoveními dává provozovatel opět najevo svou převahu nad svým smluvním partnerem – uživatelem. Uživatel si zakoupí produkt a za jeho užívání platí měsíční poplatky. Přesto mu však nevznikají žádná práva, a to ani k výsledkům jeho činnosti v podobě unikátního obsahu jeho uživatelského účtu. Za předpokladu, že EULA bude klasifikována jako smlouva spotřebitelská, by tato ujednání mohla být posouzena jako neplatná pro rozpor se zásadou tzv. jednostranné kogentnosti, vyjádřené v ustanovení § 56 občanského zákoníku. Odstavec 1 § 56 stanoví:

„Spotřebitelské smlouvy nesmějí obsahovat ujednání, která v rozporu s požadavkem dobré víry znamenají k újmě spotřebitele značnou nerovnováhu v právech a povinnostech stran.“

Dle mého názoru tato smluvní ujednání jsou v rozporu i s požadavky dobré víry, jelikož, jak bylo demonstrováno v kapitole 5.1. a 5.2., mají uživatelé zvláštní zájem na svých uživatelských účtech. Mezi uživatelem a jeho virtuálním já, jeho avatarem, vzniká pevné psychické pouto. Uživatelé mají na svých uživatelských účtech legitimní zájem. V dobré víře investují do rozvoje svého avatara a akumulaci virtuálního majetku čas, úsilí i peníze. Mnoho uživatelů o virtuálních světech uvažuje jako o svém domově a v „kůži“ svého avatara se cítí mnohdy přirozeněji, než ve své vlastní. Zájem uživatelů lze podložit argumenty ekonomickými, psychologickými, sociálními i právními. Tato smluvní ustanovení jsou proto stížena relativní neplatností, jelikož zcela zřetelně

v rozporu s požadavkem dobré víry navozují značnou nerovnováhu práv stran k újmě spotřebitele.

Výše v úvodu do kapitoly 7. jsem hovořil o možné hypotéze spoluautorství uživatelů na obsahu virtuálního světa. Pokud bychom tuto hypotézu přijali, ustanovení smluvních podmínek vylučující vznik jakýchkoli práv uživatelů k obsahu virtuálního světa by byla stižena dalším důvodem neplatnosti, a sice rozporem s § 55 odst. 1 občanského zákoníku:

„Smluvní ujednání spotřebitelských smluv se nemohou odchýlit od zákona v neprospěch spotřebitele. Spotřebitel se zejména nemůže vzdát práv, které mu zákon poskytuje, nebo jinak zhoršit své smluvní postavení.“

Toto ustanovení je třeba spojit s ustanovením zákona o právu autorském, dle kterého by bylo možno přiznat jistý díl účasti na tvorbě obsahu virtuálního světa uživateli. § 5 autorského zákona stanoví, že autorem (díla souborného) je:

„fyzická osoba, která je tvůrčím způsobem vybrala nebo uspořádala; tím nejsou dotčena práva autorů děl do souboru zařazených.“

Bylo by možné aplikovat i § 8 autorského zákona, zabývající se spoluautorstvím: *„Právo k autorskému dílu, které vzniklo společnou činností dvou nebo více autorů do doby dokončení díla jako dílo jediné, přísluší všem spoluautorům společně a nerozdílně. Na újmu vzniku díla spoluautorů není, lze-li výsledky tvůrčí činnosti jednotlivých spoluautorů od díla odlišit, pokud tyto nejsou způsobilé samostatného užití.“*

Ve World of Warcraft to funguje přesně tímto způsobem. Tvůrce je autorem virtuálního světa a jeho obsahu. Uživatel však svůj uživatelský účet formuje pomocí vytvoření unikátního avatara, rozvoje jeho schopností a vybírání a shromažďování virtuálního majetku. Existuje téměř nekonečné množství kombinací vzhledu avatara, jeho schopností, zaměření a nashromážděných předmětů, nemluvě o jméně, pověsti a sociálním statusu v rámci komunity virtuálního světa. Každý uživatelský účet může avatarů obsahovat i více, z čehož plyne, že skutečně každý uživatelský účet je unikátní jen a pouze díky cílevědomé tvůrčí činnosti hráče. Na uživatelský účet tedy lze pohlížet jako na dílo souborné, vytvořené tvůrčím vybráním a uspořádáním částí kódu virtuálního světa (autorské dílo jeho tvůrce) uživatelem.

Na základě předchozí argumentace lze konstatovat, že každý uživatel vykonáváním činností ve virtuálním prostředí vytváří unikátní hodnoty (obsah uživatelského účtu), tyto hodnoty jsou vysoce individualizované (především avatar a jeho neodmyslitelný

společenský status). Činnost uživatele je tedy činností tvůrčí a jejím výsledkem jsou objektivně vnímatelné výstupy určité hodnoty.

Z této interpretace vyplývá, že ustanoveními smluvních podmínek EULA byl uživatel (spotřebitel) omezen na právech, která mu přiznává zákon, tedy smluvní podmínky EULA se odchyly od zákona v neprospěch spotřebitele, který se konkludentním odsouhlasením jejich znění vzdal práv, jež mu zákon poskytuje. Tím došlo k naplnění skutkové podstaty § 55 odst. 1 občanského zákoníku, což implikuje relativní neplatnost zmíněných ustanovení smluvních podmínek. Mimo to lze uvažovat i o důvodech neplatnosti dle § 39 občanského zákoníku pro rozpor se zákonem či dobrými mravy. Na zákonnou ochranu výsledků duševní tvůrčí činnosti odkazuje i čl. 33 odst. 1 LZPS.

5.1.3. K problematice nakládání s osobními údaji

Neméně zajímavá je i politika společnosti Blizzard s osobními údaji. ToU vyžadují, aby uživatel při založení svého účtu poskytl provozovateli určité osobní informace, jako jméno, adresu, telefonní kontakt, e-mailovou adresu a údaje o kreditní kartě (v případě, že ji uživatel pro úhradu za poskytované služby používá). Na tom není nic neobvyklého, nicméně pokud si uživatel dá tu práci, a externími odkazy se „prokliká“ k informacím o politice spol. Blizzard ve vztahu k nakládání s osobními údaji, zjistí mimo jiné, že bude monitorována uživatelova geografická poloha, údaje o jeho počítači a data o způsobu užívání jeho software. Dále je zde stanoveno, že použití takto získaných dat budou použita pro statistické účely a pro účely zajištění bezpečnosti a integrity systému World of Warcraft. Blizzard Entertainment může mimo jiné tyto údaje sdílet se sesterskými společnostmi. Pokud tyto údaje budou sdíleny se třetími stranami, bude žádán uživatelův souhlas – avšak s výjimkou případů, kdy budou porušeny smluvní podmínky EULA a/nebo ToU, a nebo případu, kdy **spol. Blizzard Entertainment v dobré víře uzná, že je to právně ospravedlnitelné**. V tomto případě mohou dle znění politiky nakládání s osobními daty tyto údaje poskytnuty třetím stranám. Kromě toho mohou být tyto údaje převedeny na právního nástupce spol. Blizzard Entertainment.

Tato ustanovení jsou poměrně zneklidňující, jelikož dle nich uživatel nemá fakticky žádnou kontrolu ani přehled o tom, kdo má přístup k jeho osobním údajům. V praxi budou tyto údaje nejspíše poskytovány zejména prodejcům určitých druhů zboží, kteří v závislosti na aktivitě uživatelova prohlížeče a jeho geografické poloze budou moci sestavovat individuální nabídky svého zboží a služeb. Jelikož spol. Blizzard shromažďuje a zpracovává osobní údaje o více než 11 milionech uživatelů, mohou se

stát cenným obchodním artiklem. Uživatel na tyto praktiky nejspíše doplatí „pouze“ nevyžádanými nabídkami zboží a služeb, přičemž je samozřejmě téměř nemožné prokázat, že tyto mají jakoukoli spojitost s aktivitami spol. Blizzard ve vztahu k jejich osobním datům. Je však třeba dodat, že uživatel má možnost kdykoli doplnit či prohlédnout si obsah svých osobních údajů shromážděných spol. Blizzard a požádat o jejich výmaz. Nicméně o informacích, jež mohly být poskytnuty třetím stranám, politika nakládání s osobními údaji v tomto ohledu mlčí.

5.1.4. K právu na soukromí

Další poměrně kontroverzní záležitostí ohledně praktik spol. Blizzard je užití tzv. anti-cheatového programu. Ve čl. 18 smluvních podmínek stojí:

„Za účelem kontroly dodržování smluvních podmínek spol. Blizzard vytvořila anti-cheatový program, který je součástí herního klienta. Tento program vykonává sleduje aktivitu na počítači uživatele a scanuje:

(i) RAM paměť počítače, kterou program World of Warcraft využívá za účelem kontroly, zda nebyl program hry změněn či nabourán v rozporu se smluvními podmínkami

(ii) Spouštěný program World of Warcraft za účelem zjištění, zda není zároveň spuštěn jiný neautorizovaný program či přidán jiný počítačový kód a

(iii) Procesy spuštěné v operačním systému Windows za účelem zjištění, zda nejsou přítomny programy, které by mohly sloužit k nabourání programu World of Warcraft v rozporu se smluvními podmínkami.

Tyto informace budou sděleny spol. Blizzard, která na jejich základě posoudí, zda je uživatelův počítač vybaven některými neautorizovanými programy, které by porušovaly smluvní podmínky.“

Toto je rovněž alarmující praktika. V praxi to znamená, že provozovatel může bez uživatele souhlasu či vědomí sledovat aktivity probíhající na jeho počítači. Sice je to ospravedlněno prevencí „cheatů“ ve virtuálním světě, což je bezpochyby v zájmu všech uživatelů, nicméně je třeba si uvědomit, že se jedná o poměrně citelný zásah do osobní sféry jedince. Osobní počítač uživatele je stejně tak citlivou osobní doménou, jako jeho domov. Podobný druh monitorování lze přirovnat k tomu, kdyby uživateli za zády stál kontrolor a sledoval, zda se nedopouští nějakých nepovolených aktivit. Osobní sféra člověka, do které je nutné zahrnout i jeho osobní počítač, je nedotknutelná a zásah podobného typu se pohybuje na samotné hranici ústavně zaručeného práva na soukromí.

Stejně tak by bylo možno spatřovat rozpor tohoto ustanovení s § 39 občanského zákoníku pro rozpor s dobrými mravy. Spol. Blizzard však evidentně zastává stanovisko, že „účel světlí prostředky“.

Ve spojení s praktikami zpracování osobních údajů a údajů o aktivitách činnosti uživatele získané pomocí sledování uživatele počítače pomocí „anti-cheatového programu“ může také dojít k porušení §5 odst. 1 písm. h) zákona o ochraně osobních údajů:

„Správce je povinen: nesdružovat osobní údaje, které byly získány k rozdílným účelům.“

Blizzard uvádí, že může údaje získané skenováním aktivity uživatele počítače spojit s osobními údaji poskytnutými uživatelem. Tím tedy mohou identifikovat nejen že *někdo* má k dispozici software způsobilý určitým způsobem ovlivnit fungování herního klienta, ale že jej má *konkrétní uživatel*. Na základě takového zjištění Blizzard uživateli smaže jeho účet, což se fakticky rovná vypovězení licenční smlouvy. První druh údajů byl spol. Blizzard poskytnut pro účely statistické a marketingové, druhý typ údajů získala (navíc mírně řečeno pochybnou cestou) spol. Blizzard za účelem „zabezpečení virtuálního světa proti cheatům pro dobro všech hráčů“. Přitom by bylo jednoduše proveditelné, aby anti-cheatový program např. zablokoval spuštěný program v RAM počítači uživatele tak, aby tento nemohl ovlivňovat funkci herního klienta. Spojování těchto údajů za účelem vynuocování smluvních podmínek a uvalování sankcí je samoúčelné a bylo by jistě možné tento mechanismus modifikovat do podoby více respektující práva hráčů.

Do důsledku vzato by mohla být zpochybněna i platnost samotného projevení souhlasu uživatele s jejich zněním. Občanský zákoník v § 37 odst. 1 stanovuje, že právní úkon musí být učiněn svobodně, vážně určitě a srozumitelně. Problém s akceptací uživatele může nastat vzhledem k požadavku srozumitelnosti. Smluvní podmínky EULA, které dostane uživatel k nahlédnutí, jsou mnohastránkovým dokumentem dostupným pouze v angličtině, a to ve značně komplikovaném právnickém jazyce. Je otázka, do jaké míry lze předpokládat, že průměrný uživatel, jež není rodilým mluvčím, je schopný textu smluvních podmínek vůbec porozumět.

5.2. Shrnutí

Smluvní podmínky EULA a ToU mají několik sporných bodů, jejichž legalita a legitimita je přinejmenším diskutabilní. Uživatelé mají nulovou možnost vyjednávání o smluvních podmínkách a vlastníci virtuálních světů jsou si své převahy dobře vědomi,

mají možnost smluvní podmínky nastavit tak, aby prosazovaly především jejich zájmy, a této možnosti také využívají. EULA je přitom jediným nástrojem normativní regulace, který se v současné době na virtuální světy uplatňuje.⁹⁸ To vede k určitému paradoxu – máme tu dokument, který by jako pramen normativní regulace měl pokud možno komplexně a spravedlivě upravovat práva a povinnosti smluvních stran, a zároveň je tento dokument vytvořen stranou s evidentní vyjednávací převahou, což vede k jednostrannému prosazování zájmů pouze této strany. Uživatelé nemají žádnou možnost o konečné podobě smluvních podmínek jednat, mohou je pouze beze zbytku přijmout. V opačném případě je jim přístup do virtuálního světa znemožněn. Z tohoto důvodu se EULA, jakožto jediný nástroj regulace virtuálních světů, zdá být nedostačující a nevyhovující.

⁹⁸ Toto platí pro Evropu a USA. V Jížní Korei a Číně jsou v tomto ohledu o něco „dále“. Virtuální světy zde podléhají státní regulaci.

6. Případové studia vybraných sporů o virtuální vlastnictví

Máme zde tedy sociální prostředí bez externí právní regulace. Jediný regulační prostředek představuje licenční smlouva, která je však zaměřena velmi jednostranně a jako nástroj obecné regulace společenských vztahů ve virtuálním světě je nedostačující. Určitým způsobem (o jehož právní konformitě by bylo možno polemizovat) řeší pouze vztahy mezi uživatelem a provozovatelem. Regulaci vzájemných vztahů mezi uživateli zde není věnován téměř žádný prostor. Pokud by celý systém byl schopen efektivní samoregulace, tedy předcházení vzniku konfliktů nebo jejich řešení, nebylo by ani žádné externí regulace třeba. Nicméně ke sporům o virtuální vlastnictví dochází jak na úrovni uživatel-uživatel, tak i na úrovni uživatel-provozovatel. Efektivita samoregulačních mechanismů v případě sporů mezi uživateli je nedostačující⁹⁹ a mechanismus řešení sporů mezi uživatelem a provozovatelem probíhá na základě velmi jednostranně formulovaných smluvních podmínek, jejichž aplikace se neslučuje s možností dosažení řešení respektujícího oprávněné zájmy obou stran.

6.1. Bragg vs. Linden

Prvním případem, který zmíním, je spor mezi uživatelem a provozovatelem virtuálního světa Second Life. V říjnu 2006 podal Marc Bragg žalobu na náhradu škody proti spol. Linden Research, Inc. Žalobce vlastnil ve virtuálním světě řadu pozemků a jiného majetku a jeho uživatelský účet s veškerým virtuálním majetkem byl dle něj neoprávněně zkonfiskován žalovaným.

Ke škodné události došlo poté, co se M. Bragg zúčastnil neautorizované aukce virtuálních pozemků, kde se mu podařilo získat tyto pozemky za cenu přibližně 5 – 6 krát nižší, než za jakou by je byl schopen koupit v řádné aukci. Spol. Linden v tomto jednání spatřovala určitý druh podvodu a shledala porušení smluvních podmínek užití Second Life a ukončila uživatelský účet M. Bragga. Podle odhadu žalobce měl v době smazání jeho účet hodnotu 8 000 USD, dle odhadu žalovaného pouze 5 900 USD. Jádrem sporu se týkalo otázky, zda byly či nebyly porušeny smluvní podmínky užívání (terms of Service, neboli ToS), tedy, zda bylo smazání žalobcova účtu oprávněné či nikoli.

⁹⁹ Viz. zmíněný případ Qiu Chengewi, který po odmítnutí pomoci státních orgánů řešil problém krádeže virtuálního předmětu velmi radikální svépomocí, jež vyústila v usmrcení druhého účastníka sporu.

V této věci však nikdy nedošlo k meritornímu rozhodnutí, jelikož strany v mezidobí uzavřely smír. Došlo však k významnému vyjádření soudu ohledně následujících ustanovení smluvních podmínek:

„Při užívání služeb Linden Lab můžete nashromážďovat určitý obsah, měnu, předměty, vybavení či jiné indikátory hodnoty, jež se nachází v podobě dat na serverech Linden Lab. Tato i jakákoli jiná data, historie uživatelského účtu a názvy uživatelských účtů na serverech Linden Lab mohou být kdykoli smazána, změněna či přesunuta z jakéhokoli důvodu výlučně na základě rozhodnutí Linden Lab.

Veškeré spory ohledně této smlouvy nebo ve spojitosti s ní, či spory ohledně jejího výkonu, porušení či ukončení budou s konečnou platností rozhodnuty v závazném rozhodčím řízení v San Franciscu, Californii, za užití Rozhodčích pravidel Mezinárodní obchodní komory třemi rozhodci určenými za použití těchto pravidel.

Tato smlouva a veškeré vztahy mezi Vámi a Linden Lab se ve všech ohledech řídí právem státu Californie bez ohledu na konflikt s ustanoveními Úmluvy OSN o mezinárodní koupi zboží.

Vy i Linden Lab souhlasíte podřídít se výlučné jurisdikci soudů umístěných v San Franciscu, Californii, s výjimkou ustanovení rozhodčí doložky. Bez ohledu na předchozí zmíněné souhlasíte, že Linden Lab má právo uplatnit svá práva u jakéhokoli kompetentní jurisdikce.

Jakékoli nároky, jež uplatníte proti Linden Lab v rozporu s předchozími ustanoveními budou považovány za neoprávněné. Pokud uplatníte nárok proti Linden Lab v rozporu s předchozími ustanoveními, má Linden Lab právo požadovat po Vás náhradu nákladů na právní zastoupení až do výše jednoho tisíce USD. Tento nárok bude Linden Lab uplatňovat za podmíněk, že Vás nejdříve písemně upozorní na neoprávněné uplatnění nároku, a Vy na tuto výzvu nebudete reagovat neprodleným stáhnutím návrhu.“

Tímto případem sp.zn. 2:06-cv-04925-ER se zabýval soudce Eduardo C. Robreno, J. z obvodního soudu pro oblast východní Pensylvánie.¹⁰⁰

Soud vyslovil neplatnost těchto ustanovení pro neústavnost na základě těchto argumentů:

▪ *Nedostatek vzájemnosti: ToS dávají spol. Linden Research právo ukončit uživatelův účet „z jakéhokoli důvodu nebo bez uvedení důvodu“, právo uplatňovat jednostranná*

¹⁰⁰ Plný text usnesení zabývajícího se určením příslušnosti soudu a neplatností zmíněných ustanovení smluvních podmínek Viz. Order, United States District Court for the Eastern District of Pennsylvania, 30. května 2007, sp.zn. 2:06-cv-04925-ER. [citováno 21. června 2009]. Dostupný z: http://pub.bna.com/eclr/064925_053007.pdf. [citováno 21. června 2009].

opatření za účelem prosazování vlastních zájmů a kdykoli měnit znění ToS, včetně rozhodčí doložky.

- *Neopodstatněné náklady řízení: ve smluvních podmínkách je stanovena možnost vymáhání nákladů řízení v případě uplatnění nároku proti spol. Linden research liným způsobem, než stanoveným ve smluvních podmínkách. Výše této náhrady je nepoměrně vyšší, než náklady uplatnění nároku u federálního soudu.*
- *Příslušnost soudů: ToS nepřiměřeně požadují, aby uživatelé Second Life cestovali do Kalifornie za účelem účasti řízení, v němž se obvykle jedná o nízké částky.*
- *Obchodní praktiky: soud vyslovil názor, že Linden Research neprokázala nutnost takto jednostranně zaměřených podmínek pro vykonávání svých obchodních praktik.*

Přestože v tomto případě díky uzavření dohody mezi stranami sporu nedošlo k vydání meritorního rozhodnutí, v citovaném usnesení jsou jisté významné momenty co do platnosti smluvních podmínek. Soud kritizoval zejména jednostrannou úpravu práv a povinností smluvních stran k tíži uživatele, coby slabší smluvní strany z hlediska vyjednávací pozice i ekonomické síly.

Spol. Linden Lab měla dle smluvních podmínek široké možnosti přijetí jednostranných opatření v případě porušení povinností uživatele, jichž také využila v podobě smazání uživatelova účtu, zatímco jediná uživatelova možnost obrany spočívala v účasti na nákladném rozhodčím řízení¹⁰¹. Dále možnost spol. Linden Research jednostranně změnit znění smluvních podmínek vytvářela značnou nerovnováhu v právech a povinnostech smluvních stran.

Ve svém úhrnu způsobily náklady rozhodčího řízení, nedostatek vzájemnosti a klauzule o volbě fóra způsobily nezpůsobilost rozhodčí doložky poskytnout oběma účastníkům sporu efektivní způsob možnosti urovnání sporů. Spíše šlo o poskytnutí jednostranné výhody spol. Linden Lab, které v případě sporu vychylovaly rovnováhu „rovnosti zbraní“ při jeho řešení v její prospěch.

Na základě těchto zjištění soud odmítl v tomto rozsahu smluvní podmínky aplikovat a rozhodl, že případ Bragg vs. Linden bude projednáván před státním soudem. Toto byl významný výrok pro budoucí případy řešení smluvních podmínek, který dal uživatelům argumentační základ obrany svých práv před soudem navzdory existenci rozhodčích

¹⁰¹ Dle odhadu soudu by se náklady rozhodčího řízení pohybovaly mezi 17 250 a 27 375 USD. Pravidla rozhodčího soudu stanovují, že náklady ponese společně a nerozdílně obě strany sporu a musí být uhrazeny při zahájení řízení. To znamená, že při zahájení řízení by žalobce musel uhradit náklady mezi 8 625 a 13 687 USD, což je nepoměrně více, než činí náklady řízení před státním či federálním soudem.

doložek, které se ve smluvních podmínkách EULA vyskytují poměrně často.¹⁰² Nicméně soud neměl příležitost rozhodnout v meritu věci – tedy o náhradě škody za konfiskaci virtuálního majetku. Otázka klasifikace virtuálních předmětů coby objektu vlastnictví byla však probírána v případě „RuneScape“, který zmíním v následujícím textu.

6.2. Případ RuneScape

Druhým projednávaným případem je spor mezi uživateli o virtuální předměty z online hry, který se udál v Holandsku. Holandský soud Leeuwarden vydal 21.10.2008 rozsudek v případě č.j. 17/67/6123-07 VEV, v médiích známého pod názvem „případ RuneScape“.

Případ se týkal třináctiletého hráče MMORPG RuneScape, jemuž dva jeho spolužáci ve věku 14 a 15 let za použití pohružky násilím odcizili dva cenné virtuální předměty, a sice masku a amulet, spolu se značným množstvím virtuálních peněz, a převedli tyto předměty na své uživatelské účty. Soud shledal jejich trestní odpovědnost za skutečnou krádež virtuálního zboží a jejich chování kvalifikoval jako trestný čin¹⁰³. Oba pachatele odsoudil k veřejně prospěšným pracím a podmíněnému umístění do kriminálního zařízení pro mladistvé.

Obhájci obžalovaných argumentovali, že virtuální předměty ve skutečnosti neexistují a že tedy nemohlo dojít k naplnění skutkové podstaty trestného činu krádeže. Soud tyto argumenty odmítl a vyslovil názor, že tyto virtuální předměty jsou dle holandského práva zbožím a tak jednání obžalovaných je nutno kvalifikovat jako krádež. V odůvodnění se k otázce kvalifikace virtuálních předmětů vyjádřil takto:

„Při hledání odpovědi na otázku, zda virtuální předměty lze považovat za zboží ve smyslu článku 310 Trestního zákona, je třeba vzít v úvahu množství kritérií.

Prvním důležitým faktorem je hodnota zboží pro jeho držitele. Tato hodnota nemusí být vyjádřena penězi. V dnešní společnosti nabývají virtuální předměty z online počítačových her jako RuneScape na významu. Pro značný počet online hráčů mají tyto předměty hodnotu. Čím více virtuálních statků hráč má, tím mocnějším se ve hře stává. Navíc jsou tyto předměty kupovány a prodávány za peníze, např. přes internet. V tomto

¹⁰² Alespoň ve zněních platných pro USA. Velmi podobné ustanovení je i v EULA World of Warcraft, avšak pouze ve znění pro USA. Do evropské verze znění smluvních podmínek tato klausule zakomponována nebyla.

¹⁰³ Terminologicky vycházím z anglického překladu tiskové zprávy. V názvosloví českého trestního práva by byl použit termín „provinění“.

případu se také ukázalo, že zmíněná virtuální maska a amulet mají hodnotu jak pro poškozeného, tak pro oba obžalované.

Důležitým faktem také je, že „zboží“ nemusí být hmotné. Aplikační praxí bylo rozhodnuto, že nehmotné zboží, jako je např. elektřina, jsou také považovány za „zboží“ ve smyslu trestního zákona. Virtuální maska a amulet v tomto případě nemají hmotný základ, ale jsou objektivně vnímatelné. S přihlédnutím k aplikační praxi není žádná překážka prohlásit tyto předměty za „zboží“ ve smyslu čl. 310 trestního zákona.

Právní teorie nám také ukazuje, že je významnou vlastností „zboží“ v trestněprávním slova smyslu fakt, že nad ní uchopitel při krádeži nabude efektivní kontrolu a poškozený je o tuto kontrolu připraven. Držení věci musí být převoditelné z jednoho na druhého. Když hovoříme o držbě v trestněprávním slova smyslu, znamená to mít nad věcí skutečnou moc. Aplikační praxe již dříve určila, že tento požadavek není naplněn v případě PIN kódu, počítačových dat a balíčku předplacených telefonních minut. V tomto případě bylo virtuální zboží, jmenovitě maska a amulet, v držení poškozeného. Jen on měl nad nimi výlučnou kontrolu. Držba těchto věcí může být převedena na druhého, např. jejich přemístěním z jednoho uživatelského účtu na druhý.

V projednávaném případě bylo toto zboží převedeno, a to z držení poškozeného do držení obžalovaných. Obžalovaní převedli zboží z účtu poškozeného na své účty. Tímto úkonem ztratil poškozený kontrolu nad těmito věcmi a obžalovaní ji nabyli.

Jelikož virtuální maska a amulet popsané v projednávaném případě splňují výše zmíněná kritéria, soud je toho názoru, že tyto předměty spadají do definice „zboží“ uvedené v čl. 310 Trestního zákona a že patřily poškozenému.¹⁰⁴

Tento rozsudek holandského soudu je ve své argumentaci kvalifikace virtuálních předmětů jako „zboží“ rovnocenného s hmotnými předměty naprosto průlomový. Stanovuje zde několik kritérií, jejichž naplnění je nezbytné pro kvalifikaci virtuálního předmětu jako zboží. Tato kritéria jsou dle soudu tři, a sice hodnota předmětu pro jeho vlastníka, výlučnost efektivní kontroly a převoditelnost držby věci.

Kritérium hodnoty bylo prokázáno jednak skutečností, že se virtuální předměty staly objektem krádeže (tedy musely mít určitou hodnotu pro pachatele), dále skutečností, že od kvantity a kvality vlastněných virtuálních předmětů ve virtuálním sociálním prostředí online hry RuneScape získává hráč sociální status a v neposlední řadě také faktem, že se

¹⁰⁴ Viz. MINDBLIZZARD, *Court Ruling in the RuneScape Case (2)*. 2008. [citováno 12. června 2009]. Dostupný z: http://blog.mindblizzard.com/2008/10/court-ruling-in-runescape-case_26.html.

s předměty obchoduje, a to jak ve hře za herní měnu, tak i v přes internetové aukce za reálné peníze.

Kritérium výlučnosti efektivní kontroly nad předmětem bylo naplněno, jelikož jeden virtuální předmět může být v témže čase přítomen pouze na jednom uživatelském účtu, a pouze vlastník tohoto účtu má možnost vykonávat nad věcí efektivní kontrolu – tedy realizovat *ius possidendi*, *utendi*, *frutendi*, *abutendi* a *alienadi*. Pokud je věc převedena na jiný uživatelský účet, dosavadní držitel kontrolu ztrácí a nabývá ji držitel nový. Tím je také naplněno třetí kritérium – virtuální předměty lze převádět mezi osobami. Naplněním těchto kritérií splňují dle holandského soudu virtuální předměty podmínky pro zařazení do kategorie „zboží“.

Zásadním momentem tohoto rozsudku je především věta, že nehmotnost virtuálních statků není překážkou uznat je za „zboží“, čímž byly předměty virtuální fakticky postaveny na stejnou úroveň, jako předměty hmotné.

Závěr

Vlastnictví je přirozeným právem člověka a princip přivlastňování si předmětů pro vlastní potřebu provází lidstvo od nepaměti. Objekty vlastnictví v právním slova smyslu prošly dlouhým historickým vývojem, jehož mezníky byly spojeny s technologickým pokrokem.

Pokrok v oblasti výpočetní techniky nás dovedl k dalšímu takovému mezníku, ke vzniku fenoménu kyberprostoru jakožto nové platformy lidské interakce.

Virtuální vlastnictví je poměrně novým úkazem, existujícím zcela mimo naši materiální realitu. Je svou existencí vázáno na kyberprostor, místo nacházející se pouze v informační síti tvořené propojenými počítači. Je složeno z počítačového kódu, logické řady jedniček a nul. Přesto, že zde není žádný materiální základ, však virtuální vlastnictví nabývá zcela reálného významu. Hodnota věci je závislá pouze na tom, jakou hodnotu jí lidé přikládají. Nezáleží na hmotné či nehmotné podstatě předmětu, ale na vztahu člověka k němu. Pokud tento vztah dosahuje určité kvality, je možno jej považovat za vztah právní. Jestliže je vznik, trvání či zánik tohoto vztahu spojen s problémy, bylo by dobré mít mechanismus k jejich řešení. Pokud však systém, ve kterém problémy vznikají, není schopen efektivní samoregulace, je potřeba najít prostředek regulace externí. Takovým prostředkem by mohlo být právo, jelikož účelem práva je řešení konfliktů.

Při zkoumání podstaty virtuálního vlastnictví jsem demonstroval, že s vlastnictvím virtuálním může být v každém ohledu nakládáno jako s vlastnictvím tradičním a také s ním tak nakládáno je. Z rozhodnutí jeho tvůrce může být počítačový kód vymodelován do podoby simulující podstatné znaky hmotných předmětů do té míry, že můžeme hovořit o kvazimateriální podstatě virtuálního vlastnictví.

Dále jsem se zabýval důvody, které hovoří ve prospěch právního uznání jeho existence. Jsou zde pádné argumenty, které dokládají důvodný zájem osob na jejich virtuálním majetku. Jeho hodnotu lze poměřovat kvalitou subjektivního vztahu uživatele k virtuálnímu předmětu, i pomocí objektivních kritérií, jako je penězi vyjádřitelná tržní hodnota. Byla tedy prokázána existence takových vztahů osob k virtuálnímu vlastnictví, které by mohly být důvodem pro jeho právní uznání.

Potřeba externí regulace virtuálního vlastnictví byla doložena případy, kdy autoregulace společenského prostředí selhala, když při nakládání s virtuálním vlastnictvím došlo ke

sporům. Současný prostředek regulace virtuálních prostředí představují smlouvy koncového uživatele, které se po právní analýze a rozboru výroků soudů ukázaly být nedostačujícími a nevhodnými.

Shledal jsem tedy, že existují důvody pro právní regulaci virtuálního vlastnictví. Samozřejmě že působnost práva v informačních sítích je velmi komplikovanou otázkou. Můj závěr není, že by se právo mělo na kyberprostor aplikovat paušálně. Nicméně s přihlédnutím k nedostatečnosti stávající regulace problematiky virtuálního vlastnictví jsem došel k závěru, že jeho regulace prostřednictvím práva by mohla být účelná, tedy že by mohla přispět k obecnému blahu, spravedlnosti a právní jistotě.

Toto téma je však neuvěřitelně rozsáhlé a v limitech této studie se mi zdaleka nepovedlo odpovědět na všechny otázky, které s sebou právní regulace virtuálního vlastnictví přináší. Technický pokrok v oblasti výpočetních technologií se velmi rychle vyvíjí, dává lidem stále nové možnosti sociální interakce, následkem čehož vznikají stále nové společenské vztahy. Právo na tyto nově vznikající otázky nemůže reagovat bezprostředně, zaujímá k nim stanovisko vždy s určitým časovým odstupem. Fenomén virtuálních světů a virtuálního vlastnictví však existuje již mnoho let a čím dál více ovlivňuje životy lidí po celém světě. Z rozboru soudní kauzy RuneScape, vůbec prvního meritorního rozsudku v otázce virtuálního vlastnictví, je patrný určitý posun ve vnímání této problematiky. Čas ukáže, zda se tento případ stane pouze ojedinělým zábleskem, nebo zda se v něm formulovaný právní názor stane průlomovým. V každém případě je však zřejmé, že s rostoucími možnostmi informačních technologií a masivní oblíbeností virtuálních světů bude otázka virtuálního vlastnictví nabývat na významu.

Použité prameny

ABGB. [citováno 22. června 2009]. Dostupný z: <http://www.ibiblio.org/ais/abgb2.htm#t2h2>.

ARMSTRONG, Elizabeth. *Before copyright: the French book-privilege system*. Cambridge : Cambridge University Press, 2002, s. 3.

BARLOW, John, Perry. *Declaration of the independence of Cyberspace*. Dostupný z: <http://homes.eff.org/~barlow/Declaration-Final.html>. [citováno 10. června 2009].

BARTLE, Richard, A., *Pitfalls of virtual property*. The Themis Group, 2004. 23s. [citováno 8. června 2009]. Dostupný z: <http://www.themis-group.com/uploads/Pitfalls%20of%20Virtual%20Property.pdf>.

BBC NEWS, *Chinese gamer sentenced to life*. 2005. [citováno 11. května 2009]. Dostupný z: <http://news.bbc.co.uk/1/hi/technology/4072704.stm>

BECKER, David. Game exchange dispute goes to court. CNET News, 2002. [citováno 11. května 2009]. Dostupný z: http://news.cnet.com/Game-exchange-dispute-goes-to-court/2100-1040_3-832347.html.

BENTHAM, Jeremy. *An Introduction to the Principles of Morals and Legislation*. Oxford: Clarendon Press, 1907, chapter I. Dostupný z: <http://www.utilitarianism.com/jeremy-bentham/index.html#one>. [citováno 18. června 2009].

BGB, dostupný z: <http://www.gesetze-im-internet.de/bgb/BJNR001950896.html#BJNR001950896BJNG007802377>. [citováno 22. června 2009].

BLAZER, Charles. The five indicia of Virtual property. *Pierce Law Review*. 2006, vol. 5, s.141. [citováno 11. května 2009]. Dostupný z: http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=962905#.

BLIZZARD Press releases, *World of Warcraft subscriber base reaches 11.5 million worldwide*. Dostupný z: <http://www.blizzard.com/us/press/081121.html>. [citováno 14. května 2009].

BOEREE, George. *B. F. Skinner*. Personality theories. [citováno 13. června 2009]. Dostupný z <http://webpace.ship.edu/cgboer/skinner.html>.

Burgerlijk Wetboek. [citováno 22. června 2009].dostupný z: <http://www.wetboek-online.nl/wet/BW5/1.html>.

BUSINESS WEEK, *My Virtual Life*. [citováno 12. června 2009]. Dostupný z: http://www.businessweek.com/magazine/content/06_18/b3982001.htm.

CASTRONOVA, Edward. *Synthetic worlds*. Chicago: University of Chicago Press, 2005, 322 s.

CASTRONOVA, Edward. *The right to play*. New York Law School LawReview, 2007, vol. 49, No. 1. [citováno 12. března 2009]. Dostupný z: http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=733486.

CASTRONOVA, Edward. *Virtual Worlds: A first hand account of market and society on the cyberian frontier*. CESifo Working paper Series No. 618, 2001, s. 22. [citováno 11. května 2009]. Dostupný z: http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=294828

Code Civil. [citováno 22. června 2009]. Dostupný z: http://www.legifrance.gouv.fr/html/codes_traduits/code_civil_textA.htm#TITLE%20II%20of%20ownership.

FAIRFIELD, Joshua. *Virtual property*. Boston University Law Review. 2005, vol. 85, s. 1052 an. [citováno 12. března 2009]. Dostupný z: http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=807966#.

GAIUS. *Učebnice práva ve čtyřech knihách*. Přeložil Jaromír Kincl. Brno : Doplněk, 1999, s. 77 – 78.

GELLER, P. E. *Copyright history and future*. Journal of the Copyright Society of the USA. 2000, Vol. 47, s. 213 – 214. [citováno 2. března 2009]. Dostupný z: http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=243115

GIBSON, William. *Neuromancer*. New York: Ace Books, 1984. 271 s.

GRILL, K., ERIKSSON, A., *Who owns my avatar? – Rights in virval property*. Changing views: Worlds in Play. 2005, s.4. [citováno 20. května 2009]. Dostupný z: <http://www.digra.org/dl/db/06276.23429.pdf>.

HARDIN, Garrett. *The Tragedy of the Commons*. Science, 1968, vol. 162, s. 1243 - 1268.

HEGEL, Georg, Wilhelm, Friedrich. *Philosophy of Right*. Překlad Dyde, S., W. New York: Cosimo Inc, 2008, s. 6-8.

HERON, James. *The Celtic Church of Ireland*. London : Ballantyne, Hanson & Co., 1898, s. 231.

IGE, *About Us*. [citováno 11. května 2009]. Dostupný z: <http://www.ige.com/about.html>.

Il Codice Civile Italiano. [citováno 22. června 2009]. Dostupný z: http://www.jus.unitn.it/cardoza/Obiter_Dictum/codciv/Lib3.htm.

KINCL, J., URFUS, V., SKŘEJPEK M. *Římské právo*. Praha : Nakladatelství C. H. Beck, 1995, s. 48

KNAPPOVÁ, M, ŠVESTKA, J. *Občanské právo hmotné. Věcná práva. Vlastnictví*. ASPI – Původní nebo upravené texty pro ASPI, 2002, č.263.

KNECHT, R. J. *Francis I*. Cambridge : Cambridge University Press, 1984, s. 272.

LASTOWKA, F., G., HUNTER, D. *The Laws of the Virtual Worlds*. California Law Review, 2003, s. 48. [citováno 12. června 2009]. Dostupný z: http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=402860.

LESSIG, Lawrence. *CODE version 2.0*. New York: Basic Books, 2006. s. 82-83.

LOCKE, John. *Two Treatises of Government*. London, C. Baldwin Printer, 1824, s. 146.

MINDBLIZZARD, *Court Ruling in the RuneScape Case (2)*. 2008. [citováno 12. června 2009]. Dostupný z: http://blog.mindblizzard.com/2008/10/court-ruling-in-runescape-case_26.html.

MMOBAY. [citováno 11. května 2009]. Dostupný z: http://www.mmobay.net/categories.php?start=0&limit=20&parent_id=1887&keywords_cat_search=&buyout_price=&reserve_price=&quantity=&enable_swap=&order_field=a.start_price&order_type=DESC.

MMOTEAM.COM, *Accounts Renting Service*. [citováno 11. května 2009]. Dostupný z <http://www.mmoteam.com/News.Asp?ID=10>.

MORINGIELLO, Juliet. *Towards a System of Eestates in Virtual Property*. Wiedener Law School Studies Research Paper Series. 2007, No. 08-22. [citováno 12. března 2009]. Dostupný z: http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=1070184#.

Order, United States District Court for the Eastern District of Pensylvania, 30. května 2007, sp.zn. 2:06-cv-04925-ER. [citováno 21. června 2009]. Dostupný z: http://pub.bna.com/eclr/064925_053007.pdf. [citováno 21. června 2009].

POLČÁK, Radim. *Právo na internetu*. Brno: Computer Press. 2007, s. 4.

POLLITZER, Ben. *Serious Business: When Virtual Items Gain Real World Value*. Law and Internet. 2007, s. 13. [citováno 12. června 2009]. Dostupný z: http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=1090048.

SAUNDERS, David. *Authorship and Copyright*. London : Taylor & Francis, 1992, s. 10 – 11.

Sdělení č. 209/1992 Sb., Federálního ministerstva zahraničních věcí o Úmluvě o ochraně lidských práv a základních svobod ve znění protokolů č. 3, 5 a 8.

SCHWABACH, Aaron. *Intellectual Property: A Reference Handbook*. Santa Barbara, California : ABC-CLIO, 2007, s. 158.

SOUKOPOVÁ, Jana. Hedonic Price Method: Rationality of Usage in the Czech Republic shown on example of surface winning. In *Sustainable accounting and reporting on micro-economical and macro-economical level*. Vyd. 2008. Pardubice : Univerzita Pardubice, 2008, s.82-88.

UNWIN, David, FISHER, Peter. *Virtual reality in geography*. London: CRC Press, 2002, s.305.

Usnesení č. DE01/48 Valného shromáždění OSN, Všeobecná deklarace lidských práv.

Ústavní zákon č. 2/1993 Sb., o vyhlášení LISTINY ZÁKLADNÍCH PRÁV A SVOBOD jako součásti ústavního pořádku České republiky.

WIKIPEDIA, *Avatar*. [citováno 11. května 2009]. Dostupný z: <http://cs.wikipedia.org/wiki/Avatár>.

WIKIPEDIA, *Clickwrap*. [citováno 20. května 2009]. Dostupný z: http://en.wikipedia.org/wiki/Clickwrap_license.

WIKIPEDIA, *Gary Becker*. [citováno 7.června 2009]. Dostupný z: http://en.wikipedia.org/wiki/Gary_Becker.

WIKIPEDIA, *MMORPG*. [citováno 11. května 2009]. Dostupný z: <http://cs.wikipedia.org/wiki/MMORPG>.

WIKIPEDIA, *Non-player character*. [citováno 22. května 2009]. Dostupný z: http://en.wikipedia.org/wiki/Non-player_character.

WIKIPEDIA, *World of Warcraft*. Dostupný z: http://cs.wikipedia.org/wiki/World_of_Warcraft. [citováno 11. května 2009].

WOLFF, Johnatan. *Robert Nozick: property, justice, and the minimal state*. Stanford University Press, 1991, s. 103.

WORLD OF WARCRAFT, *General F.A.Q.* [citováno 14. května 2009].

Dostupný z: <http://www.worldofwarcraft.com/info/faq/general.html>. PIGNA, Kris. *World of Warcraft's costs just \$200 million*. PCMAG, News. 2008. Dostupný z: <http://www.pcmag.com/article2/0,2817,2330507,00.asp>.

WOWPOWERLEVELINGPRO, *Wow Power leveling*. [citováno 11. května 2009]. Dostupný z: <http://www.wowpowerlevelingpro.com/wowpowerleveling.aspx>.

YEE, Nicholas. *Befriending Ogres and Wood-elves – Understanding Relationships Formation in MMORPG*. 2002, s. 2. [citováno 13. června 2009]. Dostupný z: <http://www.nickyee.com/hub/addiction/addiction.pdf>.

YEE, Nicholas. *Facets*. 2002, 14 s. [citováno 15. června 2009]. Dostupný z: <http://www.nickyee.com/facets/facets.PDF>

YEE, Nicholas. Understanding MMORPG Addiction. citováno 14. května 2009]. Dostupný z: <http://www.nickyee.com/hub/addiction/addiction.pdf>.

Zákon č. 164/2001 Sb., lázeňský zákon, ve znění pozdějších předpisů

Zákon č. 254/2001 Sb., o vodách, ve znění pozdějších předpisů.

Zákon č. 40/1964 Sb., občanský zákoník, ve znění pozdějších předpisů.

Virtual property

Resumé

Private property is a natural law and the legal concept of ownership is known to mankind from time immemorial. Perception of the object of property has evolved through historical periods from a strictly tangible thing into intangible assets such as intellectual property. This advance was facilitated by technological progress – shortly after introduction of Gutenberg's printing press the law started to recognize rights in intangible assets, such as creations of one's mind.

Today, in the age of information Technologies, the scientific progress gave birth to a brand new world. A world outside the borders of our tangible reality, existing only in between a computer network. This new synthetic world, the cyberspace, has become an alternative reality for many. In this new social environment, millions of people come to interact in a completely new way. And where people interact, social relations emerge. If those relations have a certain degree of intensity or quality, they can be considered legal relations. In this study I focused on a specific kind of such relation – ownership of virtual assets. Virtual property is a new phenomenon, that is rapidly gaining significance.

These new kinds of property interests are being created, used and traded in the same way as traditional property. I have laid arguments proving that users of virtual property have legitimate interests in virtual assets and that they have reasons to consider these assets their property.

I have also applied three major property theories on the concept of virtual property and I came to conclusion, that they are suitable for providing the legal framework for recognition of virtual property.

Economical studies of virtual environments declare that a new market has grown to facilitate operations with virtual assets. Some experts estimate, that this new market is worth up to 7 billion American dollars annually.

So we have tens of millions of people engaging in transaction with virtual assets worth billions of dollars and still the law does not recognize any of it. We must bear in mind, that it is still people, that come to interact in virtual environments, thus their actions are capable of having a very real effect. Since people in virtual communities are essentially

individuals, they pursue their own individual interest, which can be quite contradictory.

I have also analysed some major objections from the game industry, arguing against legal recognition of virtual property and I found these objections unconvincing.

If there were no disputes among participants of the virtual environment social system, or if the whole system was capable of self-regulation, there would be no need for any external regulation. But as I have demonstrated, there are disputes arising and self-regulation is incapable of dealing with them. Normative regulation in the form of end user licence agreements is insufficient, provided that EULA is more of an instrument designed for protecting interests of one party, rather than an instrument for impartial and just regulation of relations emerging in virtual environments. That was proved in analysis of a court ruling, that held many of EULA's provisions unconstitutional.

In the light of the abovementioned arguments I came to a conclusion, that legal recognition of virtual property is justifiable, provided that the doctrine of utility of law by Gustav Radbruch requires the law to contribute to public welfare, justice and legal certainty of subjects of law. I, however, do not argue that law should be applied on virtual environments and generally cyberspace indiscriminately. There are many factors that need to be taken into an account before deciding whether the law should be applied to certain aspects of cyberspace. After presenting various arguments concerning this particular aspect of synthetic environments, I found that reasons for legal recognition of virtual property seem to outweigh reason against it.

Moore's law of information technologies states, that computer hardware increases its performance exponentially, doubling itself approximately every two years. Scientific progress in information technologies gives users broader and broader possibilities of interaction in cyberspace. People all over the world realize increasing significance of information technologies and begin to understand that intangible virtual property has a very real meaning. This fact was demonstrated on the RuneScape case, in which the Dutch court stated, that virtual items can be, and in fact are of same significance to their owner, as real items. This ruling is first of its kind, for it in fact equalizes intangible virtual assets with material assets of our real world. Only time will tell, whether this legal opinion will be seen as an important precedence, or just as an excess.

In any case, virtual property is a phenomenon, which is becoming a more and more important part of people's lives and the law will eventually have to take some kind of a stand towards it.

Klíčová slova:

Virtuální vlastnictví

Keywords:

Virtual property