

## 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.