

## Oponentský posudek rigorózní práce Mgr. Petra Macha Virtuální vlastnictví

Rigorózní práce Mgr. Petra Macha *Virtuální vlastnictví* splňuje formální náležitosti podle čl. III odst. 5 Rigorózního řádu PF UK; prokazuje autorovu schopnost k samostatné tvůrčí činnosti a hlubší znalosti ze zpracovávané tematiky. Její rozsah, který přes jiný typ úpravy stránkování lze odhadnout na 110–115 normostran, splňuje požadavek minimálního rozsahu, jenž v době odevzdání práce činil 80 normostran.

Po obsahové stránce se práce věnuje závažnému tématu právní regulace kyberprostoru, byť se spíše omezuje na rozbor právních problémů souvisejících se sítovou hrou *World of Warcraft* a jí podobnými. Přesto i na tomto poli vznikají nejen prakticky, ale i teoreticky zajímavé právní problémy, především pojmové rozlišování duševního a virtuálního vlastnictví. Tento teoretický problém má ovšem nepochybně větší dosah než jen do oblasti sítových her a možná i než jen do oblasti internetu. Rigorosant by mohl v rámci obhajoby vysvětlit, do jakých nejrůznějších sfér lidského konání institut virtuálního vlastnictví může zasahovat a v čem by tam tento koncept mohl být prospěšný.

Rigorosant ve své práci nejprve podává historický úvod k pojmům vlastnictví a autorského práva (kap. 1), poté představuje kyberprostor s jeho pozoruhodnými psychologickými a sociologickými efekty (str. 25: „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.“).

Ve třetí kapitole je vyložen pojem virtuálního vlastnictví; virtuální vlastnictví „může nabývat rozličných podob, od emailové adresy, přes webovou stránku až po hrad ve virtuálním světě *Azeroth*“ (str. 27) a rigorosant je definuje s odkazem na dílo Charlese Blazera *The five indicia of Virtual property* slovy: „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.“ (str. 27) Definice je sice formálně vadná, protože vlastnictví je vztah, pročež *genus proximum* nemůže být počítačový kód, nýbrž právě ona výlučná moc osoby nad tímto kódem, je ale zřejmé, jak to rigorosant myslí. Naprosto zásadní pro celou práci je výklad, podle kterého je virtuální vlastnictví v podstatných rysech podobnější klasickému vlastnictví hmotných věcí než vlastnictví duševnímu. Těmito rysy jsou podle rigorosanta výlučnost, trvalost a provázanost (str. 27-30); z rigorosantova výkladu je patrné, co těmito rysy míní, ale bylo by dobré, aby přesnější pojmové odlišení oněch tří typů vlastnictví provedl v rámci ústní obhajoby. Důležitý je rigorosantův důraz na vliv zájmů na definici a vůbec uznání virtuálního vlastnictví; v zájmu tvůrců virtuálních světů, provozovatelů, je podřazení všeho ve „svém“ virtuálním světě pod pojem duševního vlastnictví, protože tak mohou v dané oblasti právně naprosto dominovat. Naopak uživatelé, kteří věnovali peníze, čas i energii ke zdokonalení svého avataru (jakési své identity v rámci sítové hry), upřednostňují chápání takového avataru jako svého majetku, a to chráněného i obchodovatelného (str. 37-38).

Čtvrtá kapitola o argumentech pro a proti právní regulaci virtuálního vlastnictví je nejproblematictější. V části věnované aspektům ekonomickým a psychologickým se mi zdá, že na zbytečně velkém prostoru (str. 39-52) v zásadě jen rozvádí a někdy i opakuje to, co v rozsahu přiměřeném potřebám právněvědecké práci je uvedeno již v kapitole druhé. Právněteoretická diskuse (str. 53-59), aplikující na naznačené problémy Benthamovo, Lockovo a Hegelovo pojetí vlastnictví, sice ilustruje téma virtuálního vlastnictví, ale nepřesvědčuje o hlubším rigorosantově vhledu do myšlení oněch tří filosofů. Jen na okraj je třeba poznamenat, že John Locke nemohl při tvorbě své přirozenoprávní teorie vlastnictví vycházet z kontextu Ameriky přelomu 18. a 19. století (str. 54), protože žil v Evropě v letech 1632 až 1704. Výklad je uzavřen sérií obecnějších otázek, co by znamenalo prosazení konceptu virtuálního vlastnictví, např. zda by virtuální vlastnictví a dispozice s ním měly být předmětem daně či výkonu rozhodnutí (str. 59). I tyto otázky by rigorosant mohl rozvést v rámci obhajoby, byť s ním souhlasím, že nejsou přímo předmětem jeho práce.

Rozbor argumentů „herního průmyslu“ proti virtuálnímu vlastnictví ve zbytku čtvrté kapitoly, kritika licenčních smluv koncového uživatele (i jejich hodnocení optikou institutu spotřebitelských smluv podle českého občanského práva) v kapitole páté i prezentace dvou případových studií v kapitole šesté naopak ukazují rigorosantovu velmi slušnou orientaci v problematice virtuálního vlastnictví a velmi přesvědčivě podporují hlavní tezi práce, tj. volání po uznání existence a právní ochraně virtuálního vlastnictví.

Lze shrnout, že rigorosant v práci prokázal schopnost k samostatné tvůrčí činnosti a hlubší znalosti ze zpracovávané tematiky a napsal cenné pojednání o velmi praktickém právním problému se zajímavými teoretickými souvislostmi. Tyto teoretické souvislosti by mohly být důsledněji promyšleny, k čemuž bude příležitost například i při diskusi o navržených otázkách v rámci obhajoby, nicméně i takto práce naprosto vyhovuje kritériím na rigorózní práce kladeným a navrhuji tedy hodnocení „prospěšl“.

V Praze dne 8. března 2010.

JUDr. Mgr. Jan Wintr, Ph.D.