

# Virtuální vlastnictví: problémy spojené s přechodem do virtuálního prostředí z pohledu práva a kritika dosavadního přístupu

Jana Soukupová\*

**Anotace:** Předmětem článku je virtuální vlastnictví se zaměřením na virtuální předměty v počítačových hrách, simulacích a virtuální a rozšířené realitě. Virtuální vlastnictví je pojem, který se již zhruba dvacet let objevuje v právní literatuře. Jeho uchopení je ovšem stále poměrně nestálé a jeho význam nejistý. Od prvního výskytu tohoto pojmu se ovšem společnost nejenom nezměnila, ale stále více se pohybuje v digitálním prostředí. Od vlastnictví hmotných nosičů se stále více posouvá k pouhému přístupu do různých databází plných hudby, filmů či knih. Obdobný význam nesou i virtuální předměty, ať už v počítačových hrách, či v rozšířené a virtuální realitě. Otevírá se tedy otázka, zdali by (zejména občanské) právo nemělo projít revolucí a začít reflektovat tento fenomén. Článek analyzuje dosavadní literaturu spojenou s virtuálním vlastnictvím a následně ji reflektuje. Cílem článku je identifikace sporných otázek, kritika dosavadního přístupu a otevření širší debaty týkající se právní úpravy virtuálních předmětů. Za hlavní problém autorka považuje absenci analýzy technických aspektů virtuálních předmětů a přílišné lpění na tématu vlastnictví namísto obecné debaty nad právní povahou virtuálních předmětů jako takových.

**Klíčová slova:** virtuální vlastnictví, virtuální předměty, virtuální realita, rozšířená realita

## Úvod

V posledním desetiletí sledujeme trend stále většího přechodu našich životů do virtuálního prostoru. Tento jev je patrný mj. i v zábavním průmyslu – od vlastnictví hmotných nosičů jsme se přesunuli do doby internetových účtů, které nám dávají přístup do rozsáhlých databází hudby, filmů, seriálů, videoher či knih. Obdobně hráči videoher utrácejí své peníze za virtuální skiny<sup>1</sup> a jiná vylepšení pro své postavy. Gucci již dokonce prodává virtuální boty do rozšířené reality. S tím souvisí i rostoucí význam „virtuálních předmětů“, „digitálních předmětů“ či „digitálních aktiv“, které v průběhu času nabývají na hodnotě. Přestože se pro mnohé jedná pouze o abstraktní (v reálném světě se neprojevuující) „věci“ bez hmotné podstaty, nelze zpochybnit, že pro řadu jiných mají tyto virtuální předměty určitou hodnotu, někdy i značnou. Například historicky první *tweet* byl prodán za téměř 3 miliony dolarů.<sup>2</sup>

Masivní přechod do virtuálního prostředí začal otevírat i některé právní otázky spojené zejména s právy uživatelů k těmto virtuálním předmětům, případně jiným digitálním

\* Mgr. Jana Soukupová. Centrum právních dovedností, Právnická fakulta Univerzity Karlovy. E-mail: soukupovaj@prf.cuni.cz. ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-1181-6323>. Tento článek vznikl za podpory projektu č. TL05000760 Technologické agentury ČR v rámci Programu ÉTA s názvem *Právní aspekty rozšířené a virtuální reality*.

<sup>1</sup> Skin je druh videoherního obsahu, který si hráč může nakoupit a umožní mu změnit vzhled či oblečení své postavy.

<sup>2</sup> LYONS, Kim. Jack Dorsey's first tweet sold as an NFT for an oddly specific \$2,915,835.47. In: *The Verge* [online]. 22. 3. 2021 [cit. 2021-05-30]. Dostupné z: <https://www.theverge.com/2021/3/22/22344937/jack-dorsey-nft-sold-first-tweet-ethereum-cryptocurrency-twitter>.

aktivům. V právních textech se proto na počátku milénia začal objevovat pojem „virtuální vlastnictví“.<sup>3</sup> Snaha transponovat atributy, respektive klasické charakteristiky vlastnického práva z reálného světa do světů virtuálních či zkoumání herních mechanismů vlastnictví přímo v těchto světech se pak staly tématem hned několika autorů jako je Fairfield, Lastowka, Hunter, Banta nebo Pałka.

Předmětem našeho zkoumání zde bude virtuální vlastnictví ve svém užším pojetí. Bude se tedy jednat o virtuální předměty, tak jak se s nimi setkáme kupř. ve virtuálních světech nebo ve virtuální a rozšířené realitě, popřípadě ve videohrách. V tomto článku budou občas používány různé pojmy pro popis virtuálního vlastnictví, a to pojmy jako „objekt“ či „předmět“ nebo „věc“. Vždy se ale bude jednat o něco, co se vyskytuje pouze v digitální podobě a má pro lidi nějaký význam, ať už proto, že to denně využívají, nebo s tím provádějí nějakou jinou interakci v digitálním prostředí, popřípadě transakci. Virtuální předmět potom bude odkazovat skutečně pouze na předměty ve virtuálních světech nebo rozšířené či virtuální realitě a ve videohrách. Jedná se přitom pouze o dílčí segment celé problematiky. Zároveň předmětem článku nebudou čistě pouze potenciální vlastnická práva uživatelů ve virtuálních předmětech, jak tomu často bývá v literatuře k tomuto tématu.

První část článku je zaměřena na analýzu dosavadní literatury k tématu virtuálního vlastnictví. Cílem této části je najít důvody, které stály za vznikem tohoto konceptu, odhalit, co tento pojem znamená, a prozkoumat, jaké názorové proudy se s tímto konceptem pojí. Za tímto účelem byla vybrána ta větev literatury k tomuto tématu, která se stala základním kamenem pro následné publikace. Druhá část článku je zaměřena na reflexi a kritiku této literatury a přístupů k tématu. Východiskem je zde konstatování, že roztříštěnost tématu a přehlížení technické stránky věci vedly k tomu, že v současné době není pojem virtuální vlastnictví doktrinálně ustálen a literatura proto nepřináší vhodná řešení. Pojem „virtuální předmět“, který se s virtuálním vlastnictvím pojí, bude v této části analyzován a dále používán jako zastřešující, respektive obecný pojem pro větší množinu jevů (prvků či „předmětů“) vyskytujících se ve virtuálním prostředí. Zároveň bude analyzováno, zdali jsou si všechny tyto virtuální předměty z pohledu práva rovny, nebo zda některé mají větší relevanci než jiné.

Cílem našeho příspěvku je vymezení základních právních aspektů, respektive problémů souvisejících s virtuálním vlastnictvím a virtuálními předměty, a to zejména z teoretického hlediska. Článek tedy nebude zkoumat virtuální vlastnictví optikou žádného právního řádu, ani nebude argumentovat pro či proti přiznání širším právům uživatelů. Cíl směřuje pouze k identifikaci právních problémů, jež vyvolává virtuální vlastnictví, a k reflexi a kritice dosavadní literatury, která se tímto tématem zabývala. Tento cíl má složit jako základ pro širší debatu, která je k tématu potřeba.

## 1. Odkud se vzalo virtuální vlastnictví

Virtuální světy a virtuální předměty zajímaly celou řadu autorů už na přelomu tisíciletí. Molly Stephens například napsala v roce 2002 článek týkající se vztahu autorského práva

<sup>3</sup> LASTOWKA, Greg – HUNTER, Dan. The Laws of the Virtual Worlds. *California Law Review*. 2004, Vol. 92, No. 1, a FAIRFIELD, Joshua. Virtual Property. *Boston University Law Review*. 2005, Vol. 85, No. 4.

a prodeje herních předmětů.<sup>4</sup> Motivy obchodování a „života“ ve virtuálních světech zaujaly také Lawrence Lessiga v jeho slavném díle *Code*. Nicméně, pokud začneme hledat původ virtuálního vlastnictví v právní literatuře, vždy se nejdříve dostaneme ke dvěma klíčovým a masivně citovaným článkům – *Virtual Property* od Joshuy Fairfielda<sup>5</sup> a *The Laws of the Virtual Worlds* od Lastowky a Huntera.<sup>6</sup> Tyto dnes již více jak 15 let staré články reagovaly na nově se objevující fenomén virtuálních světů a pozvolný, avšak nikoli zanedbatelný přesun našich životů do digitálního prostředí. Nejspíše právě proto je často pojem virtuální vlastnictví spojován s virtuálními světy, a to buď ve formě počítačových simulací nebo počítačových her. Virtuální vlastnictví je ale spojováno i s dalšími „předměty“ v kyberprostoru, jako jsou kryptoaktiva, fotografie, URL adresy nebo účty na sociálních sítích.

Stejně jako je možné si pod pojmem virtuální vlastnictví představit celou řadu věcí v kyberprostoru, tak je dnes možné se setkat s celou řadou definic virtuálního vlastnictví. Fairfield například pojem definoval jako „*Rivalrous, persistent, and interconnected code*“,<sup>7</sup> tedy spojoval virtuální vlastnictví s kódem, který musí naplňovat tři vlastnosti: 1) omezenost zdroje, 2) trvalost a 3) propojenost. Lastowka a Hunter tento pojem definovali zase jako „*záznamy v databázi uložené na serveru, který umožňuje počítačovému monitoru účastníka zobrazovat obrázky již přítomné v softwaru*“. Jiní autoři pak za virtuální vlastnictví označují „*jakákoliv aktiva ve virtuálním světě*“<sup>8</sup> nebo ještě širěji „*veškeré virtuální a digitální objekty včetně bankovních účtů, elektronických knih a dalších nehmotných digitálních předmětů*“.<sup>9</sup> Nelze tedy konstatovat, že by pojem virtuální vlastnictví sám o sobě byl v odborné literatuře nějak ukotven nebo že by doktrinální definice přinášely jednoznačnou odpověď na to, co je jeho předmětem. Důsledkem je to, že je možné se setkat i s dalšími variantami tohoto pojmu, například *virtual goods*,<sup>10</sup> *virtual items*,<sup>11</sup> *smart property*<sup>12</sup> nebo *digital property*.<sup>13</sup> I v českém prostředí se lze setkat s řadou překladů a s používáním obdobných pojmů pro popis téhož. Kabát například používá pojem *virtuální majetek* a *virtuální statky*.<sup>14</sup> Harašta pak ve svém příspěvku použil celou řadu

<sup>4</sup> STEPHENS, Molly. Sales of In-Game Assets: An Illustration of the Continuing Failure of Intellectual Property Law to Protect Digital-Content Creators. *Texas Law Review*. 2002, Vol. 80, No. 6.

<sup>5</sup> Dle Google Scholar 477 citací k 24. 9. 2021.

<sup>6</sup> Dle Google Scholar 696 citací k 24. 9. 2021.

<sup>7</sup> FAIRFIELD, Joshua. *Virtual Property*, s. 1053.

<sup>8</sup> CIFRINO, Christopher J. Virtual Property, Virtual Rights: Why Contract Law, Not Property Law, Must Be the Governing Paradigm in the Law of Virtual Worlds. *Boston College Law Review*. 2014, Vol. 55, No. 1, s. 238.

<sup>9</sup> ERLANK, Wian. Don't Touch My Virtual Property: Justifications for the Recognition of Virtual Property. *South African Law Journal*. 2016, Vol. 133, No. 3, s. 664 v poznámce pod čarou.

<sup>10</sup> S tímto pojmem pracuje Kenneth W. Eng ve svém článku ENG, Kenneth W. Content Creators, Virtual Goods: Who Owns Virtual Property. *Cardozo Arts & Entertainment Law Journal*. 2016, Vol. 34, No. 1.

<sup>11</sup> Tento pojem použil Przemysław Pałka ve své monografii *Virtual Property – Towards a General Theory*. Označuje tak „*kategorii entit, které uživatelé „digitálně vlastní“ v rámci svých účtů na online herních platformách, charakterizovaných sekundárním způsobem existence a prováděním funkcí v provozu*“, viz PAŁKA, Przemysław. *Virtual Property – Towards a General Theory*. 2017, s. 195.

<sup>12</sup> Pojem pochází od Joshuy Fairfielda a má označovat „*softwarově vylepšené nemovité nebo movité věci (jako jsou auta nebo smartphony)*“, viz FAIRFIELD, Joshua. *Owned: Property, Privacy, and the New Digital Serfdom*. Cambridge: Cambridge University Press, 2017, s. 16.

<sup>13</sup> Opět se jedná o Fairfieldův pojem, za *digital property* považuje „*Vlastnická práva u digitálních objektů, jako jsou hry, filmy, knihy nebo hudba, které si uživatelé zakoupili a stáhli*“, viz FAIRFIELD, Joshua. *Owned: Property, Privacy, and the New Digital Serfdom*, s. 16–17.

<sup>14</sup> KABÁT, Robert. Virtuální vlastnictví – práva za časů ius downloadendi. *Acta Universitatis Carolinae – Iuridica*. 2012, roč. 58, č. 4.

podobných pojmů – *virtuální vlastnictví*, *virtuální předměty*, *virtuální statky* i *virtuální věci*.<sup>15</sup> Ani u jednoho z autorů ovšem není patrné, zda tyto pojmy používají jako synonyma, nebo mezi nimi rozlišují.

Veškeré tyto pojmy přitom popisují více či méně obdobný jev, který Pałka nazývá fenoménem virtuálního vlastnictví.<sup>16</sup> Tento popis je sice vágní, nicméně jeví se přiléhavý současné terminologické situaci. Pro zjednodušení je možné konstatovat, že v kyberprostoru se vyskytují různé „věci“ bez hmotné podstaty (nikoli ve smyslu věci nehmotné, jak ji zná a definuje české právo), jako jsou předměty ve videohrách, e-maily, uživatelské účty či kryptoaktiva. A právě interakce lidí s těmito „věcmi“, ve smyslu jejich nákupu či užívání, tvoří základ právní problematiky, o níž bude tento článek.<sup>17</sup>

Výše uvedenému se vymyká jeden pojem, a to je Fairfieldův pojem *smart property*. U tohoto pojmu si dovolím malou odbočku, která demonstruje to, jak všudypřítomná snaha o definování všeho, co existuje ve skutečném (či virtuálním) světě pomocí výrazů práva může být spíše na újmu. Fairfield jako *smart property* označuje hmotné věci s nějakým softwarovým vylepšením.<sup>18</sup> Tento termín pak používá k podpoře svého argumentu, že uživatelé nemají k takto vymezenému majetku žádná vlastnická práva. Zjednodušeně řešeno – snaží se ukázat, kromě jiného, že nikdo si nemůže sám přeprogramovat software ve vlastním telefonu. Mám za to, že v tomto případě je speciálně zavedený pojem nadbytečný. Jádrem problému totiž i zde spočívá v nehmotné povaze softwaru na hmotných nosičích. Svůj telefon můžete klidně rozbít kladivem, zapálit či zahodit. Co ovšem nemůžete běžně udělat, je změnit jeho software. K tomuto ale není třeba nový pojem, protože výchozí problematika zůstává stejná. Pouze se nám rozšiřuje okruh virtuálního vlastnictví na software.

Z výše uvedených definic také vyplývá zásadní otázka, a to co přesně dělá virtuální vlastnictví virtuálním vlastnictvím. Jinými slovy – co stálo za zrodem tohoto pojmu? A potřebujeme jej vlastně? Pokud ano, jak široce či naopak úzce má být vykládán? K zodpovězení těchto otázek se nejprve podívejme na počátky tohoto pojmu v odborné (právní) literatuře. K tomuto cíli je potřeba podívat se na motivy, se kterými autoři ve svých statích pracují, protože právě tyto motivy nám odpovídají na otázku, odkud se tento pojem vzal, s čím je spojován a proč bychom tento nový institut měli potřebovat. Vybrány byly zejména zahraniční publikace na toto téma, které jako první na tento nový fenomén reagovaly. Většina z nich se navíc nad touto problematikou zamýšlí z obecného teoretického pohledu.

## 1.1 Motivy vlastnictví virtuálních předmětů v literatuře

Pokud hledáme motivy ozřejmující vznik tohoto pojmu, jako první bychom měli začít zkoumat výše zmíněný článek od Lastowky a Huntera.<sup>19</sup> Východiskem jejich úvah jsou virtuální světy. Autoři zde velmi podrobně popisují, jak si představují život ve virtuální

<sup>15</sup> HARAŠTA, J. Virtuální vlastnictví. In: ŽATECKÁ, E. et al. (ed.). *Cofola 2011: The Conference Proceedings*. Brno: Masarykova univerzita, 2011.

<sup>16</sup> PAŁKA, Przemysław. *Virtual Property – Towards a General Theory*, s. 13.

<sup>17</sup> Srov. PAŁKA, Przemysław. *Virtual Property – Towards a General Theory*, s. 13.

<sup>18</sup> Ibidem, s. 16.

<sup>19</sup> LASTOWKA, Greg – HUNTER, Dan. *The Laws of the Virtual Worlds*.

realitě, který zejména zahrnuje obchod s virtuálními předměty. Velká část jejich práce je zasvěcena zkoumání různých virtuálních světů, videoher a jejich herním mechanismům. Na úplném počátku se tedy problematika virtuálního vlastnictví vztahovala zejména k virtuálním světům, kde lidé tráví velké množství času a které jsou regulovány (nikoli právně) zejména vývojáři. Snaha experimentovat s aplikací práva, jak je známe z reálného světa, i na světy virtuální byla hybnou silou vzniku článku.<sup>20</sup>

Je nutné ovšem uvést, že článek stojí ve velké míře na aplikaci práva uvnitř těchto světů. Lastowka a Hunter tyto světy dokonce nazývají jurisdikcemi.<sup>21</sup> Jeho obsahem je hledání toho, jaká pravidla tyto světy mají, a především jakým způsobem zde dochází k převodu vlastnictví.<sup>22</sup> Při analyzování těchto světů zároveň autoři zkoumali, zdali mohou existovat vlastnická práva k virtuálním předmětům existujícím pouze v kyberprostoru. Přestože existenci těchto práv si představit dokázali, odpověď na to, kdo je jejich nositelem, tj. vlastníkem, už nikoliv.<sup>23</sup> Článek proto končí konstatováním, že existence a povaha práv bude záležet na EULA<sup>24</sup> ovšem s predikcí, že toto se změní.<sup>25</sup> Zatím je ovšem patrné, že se nic nezměnilo. Soudy nezačaly masivně řešit spory o vlastnictví virtuálních předmětů. Ani nevznikla žádná sjednocující teorie, jež by virtuální vlastnictví jednoznačně definovala. V mnohém se zdá, že od vydání citovaného článku se nestalo vlastně nic. Lze souhlasit s Pałkou, že jedinou výraznější změnou je, že naše životy se spíše než do virtuálních světů přesunuly na sociální síť.<sup>26</sup>

Kromě virtuálních světů se v článku vyskytuje ještě jeden motiv, který s virtuálními světy souvisí, a to jejich dočasnost a nehmotnost. Pokud se totiž jedná pouze o záznam v databázi na odlehлém serveru, vývojář či vydavatelské studio se může kdykoliv rozhodnout, že všechny záznamy smaže.<sup>27</sup> Tento aspekt je přitom poměrně důležitý, neboť značně limituje možnosti uživatelů se svými virtuálními meči, domy či oblečením s konečnou platností nakládat, což je zároveň legitimní východisko pro hodnotové postoje dalších autorů. Stejně tak se jedná o fakt, jehož důsledkem je naprostá závislost uživatelů na vůli vývojářů. Těžko se totiž hledá vlastnické právo, tj. absolutní právní panství, tam, kde vám vývojář neumožní s předmětem jakkoliv disponovat, respektive kde sám má v rukou dispozici ultimátní. Navíc i v těch případech, kdy vývojáři v rámci své hry umožní uživatelům s předměty disponovat, může nastat problém. Přestože v takovém případě uživatelé předměty fakticky drží, u her postavených na cloudovém řešení tyto předměty současně drží i herní vývojáři.<sup>28</sup> Celá problematika se tím tedy značně komplikuje díky složitosti technického řešení.

Posledním důležitým hlediskem, které autoři zmiňují, je ekonomická stránka věci. Jak sami uvádějí, miliony lidí utrácejí velké částky peněz za svůj život ve virtuálních světech.<sup>29</sup> Motiv toho, že uživatelé utrácejí velké sumy, je pro účely naší analýzy důležitý. Lastowka

<sup>20</sup> Ibidem, s. 29.

<sup>21</sup> Ibidem, s. 54.

<sup>22</sup> Ibidem, s. 30–37.

<sup>23</sup> Ibidem, s. 50.

<sup>24</sup> End User License Agreement.

<sup>25</sup> LASTOWKA, Greg – HUNTER, Dan. *The Laws of the Virtual Worlds*, s. 72.

<sup>26</sup> PAŁKA, Przemysław. *Virtual Property – Towards a General Theory*, s. 75.

<sup>27</sup> Ibidem, s. 51–52.

<sup>28</sup> Ibidem, s. 160–161.

<sup>29</sup> LASTOWKA, Greg – HUNTER, Dan. *The Laws of the Virtual Worlds*, s. 7.

a Hunter nejsou jediní, kteří tento fakt používají jako jeden z hlavních argumentů. Před nimi ho použila i Stephens<sup>30</sup> a souběžně tento argument používá i Fairfield.<sup>31</sup> Tento motiv se dále objevuje i u dalších autorů, jako je například Nelson<sup>32</sup> nebo Lawrence<sup>33</sup>. Jakkoliv je ekonomická hodnota důležitým aspektem, je škoda, že literatura nehledala i další důvody stojící za tím, proč by uživatelé měli mít širší práva ke svému virtuálnímu vlastnictví. Praxe přitom ukazuje, že hodnota nemusí nutně být jenom peněžitá, respektive majetková. K tomuto slouží již notoricky známý případ Čchiou Čcheng-weje, kterému byl ukraden virtuální meč ve hře *Legends of Mir*. Čchiou totiž poté, co mu policie odmítla pomoci, zloděje ubodal k smrti. Existuje zde tedy i poměrně silný sociální aspekt. To dokládá například i počet aktivních uživatelů. Například hra *League of Legends* měla v září 2021 dva miliony aktivních hráčů.<sup>34</sup> Obdobně *Fortnite* mělo ve stejném měsíci tři až čtyři miliony aktivních hráčů.<sup>35</sup> Stejně tak ne vždy jde o peněžní hodnotu, kterou hráči do virtuálních světů vložili, ale může jít i o ekonomický zisk pocházející přímo z hraní, který jim virtuální světy přinášejí.<sup>36</sup> Rozvoj e-sportu a streamování je toho důkazem.<sup>37</sup> Zde je ovšem otázkou, jakou roli zde hrají přímo virtuální předměty nacházející se ve virtuálním světě a zdali nemá pro uživatele větší hodnotu jejich uživatelský účet a hra samotná.

Pokud se vrátíme k citovanému článku, zdá se, že virtuální vlastnictví dle Lastowky a Huntera je do jisté míry pouhá metafora pro vztahy existující ve virtuálním světě. Přestože závěr jejich statí je, že vlastnická práva ve virtuálních předmětech mohou existovat, článek u tohoto konstatování končí. Ani terminologicky není článek úplně sjednocený. Na různých místech se čtenář setká s názvem *virtuální aktiva* (*virtual assets*),<sup>38</sup> jindy *virtuální vlastnictví* (*virtual property*).<sup>39</sup>

Zhruba ve stejné době, kdy vznikl článek Lastowky a Huntera, napsal obdobný i Joshua Fairfield. Fairfield svůj článek začíná provokativní otázkou, zdali by kód, který je navržen tak, aby fungoval jako majetek v reálném světě, neměl být regulován a chráněn jako majetek v tomto reálném světě.<sup>40</sup> Kódem zde přitom nemyslí zdrojový ani strojový kód, myslí tím strukturální součásti internetu jako URL, doménová jména nebo emaily.<sup>41</sup> A právě tento kód Fairfield nazval virtuálním vlastnictvím.<sup>42</sup> Už z tohoto je patrné, že myšlenkový základ, ze kterého Fairfield vycházel, se liší od úvah Lastowky a Huntera. Jeho

<sup>30</sup> STEPHENS, Molly. *Sales of In-Game Assets: An Illustration of the Continuing Failure of Intellectual Property Law to Protect Digital-Content Creators*, s. 1515.

<sup>31</sup> Například FAIRFIELD, Joshua. *The God Paradox*. *Boston University Law Review*. 2009, Vol. 89, No. 6, s. 1020.

<sup>32</sup> NELSON, John W. *The Virtual Property Problem: What Property Rights in Virtual Resources Might Look Like, How They Might Work, and Why They Are a Bad Idea*. *McGeorge Law Review*. 2009, Vol. 41, No. 2, s. 286.

<sup>33</sup> LAWRENCE, Dan E. *It Really Is Just a Game: The Impracticability of Common Law Property Rights in Virtual Property*. *Washburn Law Journal*. 2007, Vol. 47, No. 2, s. 512.

<sup>34</sup> *League of Legends player count 2021: how many people play League of Legends?* In: *Techacake* [online]. 8. 9. 2021 [cit. 2021-10-14]. Dostupné z: <<https://techacake.com/league-of-legends-player-count/>>.

<sup>35</sup> *Is Fortnite dying? How many people play Fortnite in 2021?* In: *Techacake* [online]. 11. 9. 2021 [cit. 2021-10-14]. Dostupné z: <<https://techacake.com/is-fortnite-dying/>>.

<sup>36</sup> *Ibidem*.

<sup>37</sup> O částkách v e-sportu více viz MALONEY, Tim. *How do esports teams make money?* In: *Roundhill Blog* [online]. 12. 2. 2020 [cit. 2021-10-14]. Dostupné z: <<https://www.roundhillinvestments.com/research/esports/how-do-esports-teams-make-money>>.

<sup>38</sup> LASTOWKA, Greg – HUNTER, Dan. *The Laws of the Virtual Worlds*, s. 11.

<sup>39</sup> *Ibidem*, s. 30.

<sup>40</sup> FAIRFIELD, Joshua. *Virtual Property*. *Boston University Law Review*. 2005, Vol. 85, No. 4, s. 1048.

<sup>41</sup> *Ibidem*.

<sup>42</sup> *Ibidem*.

pojetí je širší, za virtuální vlastnictví nepovažuje pouze předměty ve virtuálních světech, ale také URL adresy, bankovní účty, chatovací místnosti nebo webové stránky.<sup>43</sup> To neznamená, že by virtuální světy pro Fairfielda nebyly důležité. Stejně jako Lastowka a Hunter, i Fairfield předpokládá přesun našich životů do těchto světů.<sup>44</sup> Pro Fairfielda ovšem virtuální vlastnictví nebylo ani tak o virtuálních světech jako takových, jako spíše o souboji práv duševního vlastnictví s vlastnictvími právy.<sup>45</sup> Fairfieldovo téma se tedy více stáčelo k podmínkám EULA, které zabraňují uživatelům vlastnit virtuální vlastnictví.<sup>46</sup> Co mají ovšem články společné, je důraz na hodnotu virtuálního vlastnictví v penězích, tj. motiv utrácení skutečných peněz za virtuální předměty.<sup>47</sup>

Teze o vykořisťování uživatelů ze strany vývojářů a střet vlastnického práva s právem duševního vlastnictví se navíc stalo Fairfieldovým celoživotním tématem. Tento motiv následně zopakoval například ve svém článku *The God Paradox*<sup>48</sup> nebo monografii *Owned*.<sup>49</sup>

Je tu ještě jeden poslední motiv, který úzce souvisí s právy uživatelů, a to je samotné vlastnictví. Není náhodou, že autoři začali pojmenovávat tento nový jev právě vlastnictvím, přestože si mohli zvolit i název jiný. Vlastnictví s sebou totiž nese určité konotace. Volba této terminologie proto nejspíše měla odrážet i hlavní argument – tedy silnější práva pro uživatele ve vztahu k jejich virtuálnímu vlastnictví. Jak ovšem kritizoval například Nelson, právě tyto konotace jsou i kamenem úrazu tohoto pojmu, protože odvádějí debatu od právní povahy virtuálních předmětů směrem k vlastnickým právům uživatelů v těchto předmětech.<sup>50</sup> S tímto je nutné souhlasit, protože právě tříštění odborné literatury a pojmová neustálenost je jedním z hlavních problémů virtuálního vlastnictví, jak bude demonstrováno níže.

Z původních dvou textů Fairfielda a Lastowky a Huntera je tedy patrné několik témat spojujících otázky virtuálního vlastnictví, a to hledání vhodného režimu pro objekty vyskytující se v kyberprostoru, důraz na vlastnické právo, argumentace hodnotou těchto předmětů pro uživatele a kritika licenčních smluv, které uživatelům neumožňují s „jejich“ virtuálními předměty disponovat, pokud jim to vývojáři neumožní.

Hledání motivů v novějších člancích je trochu komplikovanější. Většina z nich totiž vznikla jako přímá reakce na dva původní výše zmíněné. Z tohoto důvodu pro ně byl předmět zkoumání předem daný. Sheldon například ve svém článku vztahuje celou problematiku opět k virtuálním světům a problematice nehmotných věcí jako předmětu vlastnictví.<sup>51</sup> Eng se ve svém článku pohybuje výhradně ve videoherním světě.<sup>52</sup> Stejně jako Lastowka a Hunter si pokládá otázku, kdo virtuální vlastnictví vlastní. Jiní autoři se začali stavět proti původním myšlenkám přiznání vlastnických práv uživatelům – Kabát<sup>53</sup>

<sup>43</sup> Ibidem, s. 1059.

<sup>44</sup> Ibidem, s. 1062.

<sup>45</sup> Ibidem, s. 1050.

<sup>46</sup> Ibidem, s. 1082–1084.

<sup>47</sup> Ibidem, s. 1059.

<sup>48</sup> FAIRFIELD, Joshua. *The God Paradox*.

<sup>49</sup> FAIRFIELD, Joshua. *Owned: Property, Privacy, and the New Digital Serfdom*.

<sup>50</sup> NELSON, John W. *The Virtual Property Problem: What Property Rights in Virtual Resources Might Look Like, How They Might Work, and Why They Are a Bad Idea*, s. 285.

<sup>51</sup> SHELDON, David P. Claiming Ownership, but Getting Owned: Contractual Limitations on Asserting Property Interests in Virtual Goods. *UCLA Law Review*. 2007, Vol. 54, No. 3.

<sup>52</sup> ENG, Kenneth W. *Content creators, virtual goods: who owns virtual property?*

<sup>53</sup> KABÁT, Robert. *Virtuální vlastnictví – práva za časů ius downloadendi*.

a Cifrino<sup>54</sup> například zastávají názor, že regulace virtuálních světů by měla náležet čistě vývojářům. Důvodem je zejména flexibilita kontraktů, díky které si vývojáři mohou podmínky upravit adekvátně vůči funkcím svých virtuálních světů.<sup>55</sup> Lawrence, který se opět vrátil k tématu virtuálních světů, šel s kritikou natolik daleko, že napsal, že nejenom virtuální vlastnictví není vlastnictvím, ale celé je to pouze hra.<sup>56</sup> Tím se snažil ostatním nejspíše naznačit, že problémy, které řeší, jsou spíše akademickými debatami, a nikoliv reálnými problémy.

O ucelenější koncepční řešení a kritiku dosavadního přístupu se snažil Pałka, který se rozhodl nevydat směrem předkládání normativních řešení, ale spíše směrem analýzy existujícího fenoménu po koncepční stránce.<sup>57</sup> Jeho teorie například navrhuje zavedení tzv. *res digitales* pro virtuální předměty.<sup>58</sup> Hlavním přínosem jeho práce je oddělení nehmotných předmětů od virtuálních předmětů. Jak poznamenává, virtuální předměty nepředstavují nehmotné věci, tak jak je chápe klasická civilistická doktrína vycházející z římského práva, neboť se nejedná o práva.<sup>59</sup> Pałka ovšem nevychází z žádného konkrétního národního práva a jeho práce tak končí pouze u aplikace v rámci teorie. Z tohoto důvodu jeho názor nebere v potaz žádná specifika národní úpravy. Zároveň se soustředí přímo na „objekty“ v kyberprostoru, nikoliv na závazkové vztahy mezi uživateli a vývojáři.

K základní problematice týkající se uznání vlastnictví ve virtuálních světech se navíc začaly přidávat další otázky. Jedná se zejména o otázky, jaká práva by měli mít uživatelé nebo zdali je možné s virtuálním vlastnictvím disponovat či je dědit.

V českém prostředí je pojem opět spojován s virtuálními světy. Harašta<sup>60</sup> i Kabát,<sup>61</sup> ovlivnění Fairfieldem, se k tomuto motivu opět vracejí. Jejich články ovšem nepřinášejí mnoho nových argumentů a jedná se spíše o představení myšlenek pro české publikum.

Z analýzy dosavadní literatury plyne kromě jiného to, že přechod lidí do digitálního světa internetu s sebou přinesl nové hodnoty a nové způsoby trávení volného času. Virtuální světy a videohry dnes ovšem tvoří jenom dílčí segment celé této problematiky. Přestože původní motivy se stáčely spíše k virtuálním světům, je dnes možné vztáhnout tuto problematiku na mnohem širší segment kyberprostoru. V tomto článku se zaměříme, jak bylo zmíněno v úvodu, právě na onen dílčí segment, zatímco sociální sítě, kryptoaktiva, e-mail a další možné příklady virtuálního vlastnictví ponecháme zatím stranou.

## 1.2 Vztah virtuálního vlastnictví a digitálních aktiv

Interakce lidí v kyberprostoru s sebou přinesla ještě jeden pojem, a to jsou *digitální aktiva* (angl. *digital assets*). Zásadní otázkou zde je, jak moc se tyto pojmy překrývají, respektive zda autoři píšící o obou jevech jsou součástí téže diskuse a téhož problému. Pojem digitál-

<sup>54</sup> CIFRINO, Christopher J. *Virtual Property, Virtual Rights: Why Contract Law, Not Property Law, Must Be the Governing Paradigm in the Law of Virtual Worlds*.

<sup>55</sup> Ibidem, s. 263–264.

<sup>56</sup> LAWRENCE, Dan E. *It Really Is Just a Game: The Impracticability of Common Law Property Rights in Virtual Property*, s. 549.

<sup>57</sup> Srov. PAŁKA, Przemysław. *Virtual Property – Towards a General Theory*, s. 179.

<sup>58</sup> Ibidem, s. 154.

<sup>59</sup> Ibidem, s. 149.

<sup>60</sup> HARAŠTA, Jakub. Virtuální vlastnictví. In: ŽATECKÁ, E a kol. (eds). *Cofola 2011: The Conference Proceedings*. Brno: Masarykova univerzita, 2011.

<sup>61</sup> KABÁT, Robert. *Virtuální vlastnictví – práva za časů ius downloadendi*.

ních aktiv bývá spojován s e-maily, fotografiemi či hudbou v cloudu, účty na sociálních sítích nebo s kryptoaktivy.<sup>62</sup> Z tohoto hlediska se zdá, že předmět zkoumání se překrývá, minimálně v té rovině, kdy je virtuální vlastnictví chápáno v širším smyslu. Obdobně se také debaty týkající se digitálních aktiv koncentrují na otázku vlastnických práv k nim.<sup>63</sup> V některých případech dokonce dochází k překryvu obou pojmů. Nekit například ve svém článku<sup>64</sup> popisuje tzv. *virtual property rights*, jejichž předmětem mají být digitální aktiva.<sup>65</sup> Na druhou stranu, pojem digitálních aktiv nebývá spojován s virtuálními světy ani videohrami.

V tomto směru je nutné uvést, že virtuální vlastnictví neoznačuje vztah k nějakému předmětu, ale předmět samotný. Lastowka a Hunter například píší o „získávání“<sup>66</sup> a „převodu“<sup>67</sup> virtuálního vlastnictví. V jejich pojetí se tedy nejednalo o vztah k virtuálním předmětům, ale přímo o označení pro nehmotné věci ve virtuálních světech. Virtuální vlastnictví a digitální aktiva by tak měla být spíše postavena naroveň. Je možné, že se nejedná o úplně synonyma, nicméně v obou případech jde o předmět právních poměrů, nikoliv o označení právního poměru, jehož předmětem je jedno nebo druhé. Stejně tak je velká množina předmětů spadajících pod virtuální vlastnictví a digitální aktiva totožná, jako například URL adresy, bankovní účty, e-maily či účty na sociálních sítích.

Závěrem je tedy nutné konstatovat, že existence velkého množství nových nehmotných předmětů v kyberprostoru vedla zatím především ke zmatení a roztříštění pojmů v právní literatuře. V současné době lze pod tento pojem zahrnout prakticky cokoliv s nějakou relevancí v kyberprostoru. Stejně tak je možné nalézt i obdobné pojmy, které se týkají stejného jevu.

### 1.3 Potřebujeme virtuální vlastnictví?

Fairfield ve své monografii *Owned* píše: „*Něco se stalo, když tradiční vlastnictví majetku narazilo na nehmotnost a centralizaci internetu a digitální a informační technologie. Vlastnictví majetku, tak jak ho známe, je pod útokem a rychle mizí.*“<sup>68</sup>

Fairfield má pravdu, že s příchodem 21. století se naše životy skutečně více přesunuly do digitálního světa. Naše fotografie ukládáme na cloudu. Hudbu si předplácíme na Spotify. A e-knihy si stahujeme na Amazonu do našich elektronických čteček. Je to ale nutně špatný trend? Hrozí nám nějaká skutečná ztráta? Fairfield argumentuje tím, že to, co tím ztrácíme, je naše svoboda.<sup>69</sup> Pokud se Amazon či Spotify rozhodnou, že některé knihy či skladby odstraní ze své databáze, ztratíme je i my. Vzhledem k tomu, že se jedná o subjektivní hodnotící soud, lze s tímto jeho výrokem souhlasit i nesouhlasit. Stejně tak mu lze přikládat jakoukoliv váhu. Faktem ale zůstává, že velká část věcí, které bychom mohli

<sup>62</sup> Srov. BANTA, Inherit the Cloud: The Role of Private Contracts in Distributing or Deleting Digital Assets at Death. *Fordham Law Review*. 2014, Vol. 80, No. 3, s. 801, nebo LEHAVI, Amnon. Intellectual Property, Data, and Digital Assets. *Property Law in a Globalizing World*. 2019, s. 200.

<sup>63</sup> LEHAVI, Amnon. *Intellectual Property, Data, and Digital Assets*, s. 201.

<sup>64</sup> NEKIT, Kateryna. Social Media Account as an Object of Virtual Property. *Masaryk University Journal of Law and Technology*. 2020, roč. 4, č. 2.

<sup>65</sup> Ibidem, s. 208.

<sup>66</sup> LASTOWKA, Greg – HUNTER, Dan. *The Laws of the Virtual Worlds*, s. 3.

<sup>67</sup> Ibidem, s. 37.

<sup>68</sup> FAIRFIELD, Joshua. *Owned: Property, Privacy, and the New Digital Serfdom*, s. 13.

<sup>69</sup> Ibidem, s. 78.

považovat za náš majetek, naším majetkem ve skutečnosti není a k velké části nám může být kdykoliv odstřižen přístup. Pokud se tedy ptáme odkud se vzalo virtuální vlastnictví, dá se odpovědět i tak, že jeho koncepce vznikla právě jako obranná reakce na současné fungování digitálního světa.

Dosavadní analýza nám ukazuje, že v případě virtuálního vlastnictví jsou otázky důležitější než odpovědi. Kromě otázek spojených s doktrinálním ukotvením pojmu virtuálního vlastnictví se nám otevírá sféra otázek mnohem komplexnějších. První z nich je vztah virtuálního vlastnictví s právem duševního vlastnictví a vlastnickými právy. Pod které právní odvětví virtuální vlastnictví zařadit? A jaký důsledek toto má pro sféru smluvních a deliktůních závazků? To všechno jsou poměrně klíčové otázky, které se ani po dvou dekádách nedokázalo vyřešit, a to ani na doktrinální úrovni, ani na úrovni legislativní.

## 2. Zkoumání virtuálních předmětů a kritika dosavadního přístupu

Předmětem první části článku byla analýza dosavadní literatury a zmapování dosavadního poznání k tématu virtuálního vlastnictví. Z této analýzy vyplynulo hned několik motivů, které s virtuálním vlastnictvím souvisí, stejně tak nalezení celé řady nedostatků pojících se s tímto konceptem. V této druhé části tedy dojde k ucelenější kritice a identifikaci několika hlavních právních problémů spojených se vztahem práva virtuálních předmětů, které zatím nebyly vyřešeny.

Jak bylo vymezeno v úvodu, předmětem zkoumání tohoto článku jsou virtuální předměty, a to v co nejširším slova smyslu. To s sebou nese důležitou otázku, a to o jaké předměty jde? A jakým způsobem je identifikovat a rozlišit? Jsou virtuální předměty jenom jiné označení pro digitální aktiva? Nebo se jedná jen o určitou část digitálních aktiv? Či jsou to naprosto rozdílné pojmy? To všechno jsou důležité otázky, které je potřeba si zodpovědět. Jak je patrné z předchozí části tohoto článku, s oběma pojmy je v literatuře zacházeno poněkud arbitrárně. Zároveň je z textů patrné, že až na výjimky autoři mezi virtuálními předměty, o kterých píšou, nerozlišují.

Pokud se vrátíme k původům virtuálního vlastnictví, virtuální předměty byly spojovány s virtuálními světy a videohrami. V tomto směru pak virtuální předměty představují virtuální vlastnictví pro uživatele. V nejužším smyslu se tedy jedná o různé předměty, se kterými v rámci těchto světů přicházejí uživatelé do kontaktu. A to ať už se jedná o virtuální meč, oblečení, či dům. V dnešní době technologie ovšem nabízí i další možnosti díky rozšířené a virtuální realitě. Obdobně tedy za virtuální předmět může být považován pokémon v *Pokemon Go* nebo i v úvodu zmíněné boty od Gucciho.

Komplikovanost virtuálních světů a světů videoher ovšem otevírá složitou otázku toho, jaké právo se na jejich jednotlivé součásti uplatní. Už odvětvové zařazení videoher samotných v dnešní době představuje aplikační problémy, neboť se může jednat jak o počítačový program, tak o audiovizuální dílo.<sup>70</sup> Ještě složitější je to pak s jejich součástmi. První otázka, kterou bychom si měli položit, je, zdali jsou virtuální předměty součástí počítačového programu. Klíčové je zde proto rozebrat, jaké všechny prvky počítačový program tvoří v případě her a virtuálních světů. Jakkoliv jádro počítačového programu tvoří zdrojový či strojový kód, světy videoher jsou dále tvořeny texturami, 3D modely, animace-

<sup>70</sup> Více k tomuto viz RAMOS, Andy et al. *Legal Status of Video Games* [online]. 2013 [cit. 2021-10-12]. Dostupné z: <[https://www.wipo.int/export/sites/www/copyright/en/creative\\_industries/pdf/video\\_games.pdf](https://www.wipo.int/export/sites/www/copyright/en/creative_industries/pdf/video_games.pdf)>.

mi, zvukovými efekty, mapami s herními levely, grafikou atd.<sup>71</sup> Za zmínku stojí také grafické rozhraní, které uživatelům umožňuje komunikaci s programem a které v sobě může obsahovat další grafické prvky. Pokud se tedy bavíme o virtuálních předmětech, často se bavíme právě o těch dalších prvcích mimo samotný kód. Tím se nám značně komplikuje a tříští dopadající právní úprava. Zatímco základní funkcionalitu videoherních prostředí totiž ovládá počítačový program na jednom serveru, textury a předměty přiřazené hráčům jsou součástí odlehle databáze, ze které program čerpá. V paměti serveru navíc existuje pouze jedna kopie zdrojového kódu, který definuje vzhled těchto předmětů. Jiná databáze má pak v sobě uložené vizuální *assets*.<sup>72</sup> V praxi navíc není ojedinělé, že práva k těmto vizuálním *assetům* mají osoby odlišné od vývojářů počítačového programu. Zdá se tedy, že virtuální předměty součástí počítačového programu v užším smyslu nejsou a spíše ho doplňují. S tím částečně souhlasí i judikatura, která sice zatím řešila pouze případ grafického rozhraní, nicméně se dá dovodit, že i v případě dalších jednotlivých prvků by došla k závěru, že jakkoliv na ně dopadá autorskoprávní ochrana, nejedná se o ochranu počítačových programů.<sup>73</sup>

Zkoumání technické stránky věci přitom vypadlo z předmětu zkoumání celé řady autorů zabývajících se virtuálním vlastnictvím, ačkoliv někteří sami pracovali s pojmy jako „kód“ nebo „záznamy v databázi“. Vzhledem ke komplexnosti celé problematiky to ovšem není až tak překvapivé. Možná i z tohoto důvodu velká řada z nich rovnou přecházela k normativním závěrům týkajícím se práv uživatelů. Jedna věc je představit si virtuální meč ve videohře a druhá je podívat se za rámec počítačové obrazovky na to, co tento meč reálně tvoří. Otázkou ovšem je, co přesně pak virtuální vlastnictví v případě virtuálních předmětů je a k čemu přesně by uživatelé měli práva a s čím by měli disponovat.

Pomineme-li složitou faktickou stránku věci, dalším problémem spojeným s virtuálními předměty je jejich značná odlišnost v rámci virtuálních světů a světů videoher. Ne všechny virtuální předměty jsou si rovny, a ne všechny představují pro uživatele stejnou hodnotu. Je totiž značný rozdíl mezi skinem, za který hráč zaplatil, a mezi stromy doplňujícími vzhled arény, ve které bojuje. Gealfow například rozlišuje mezi věcmi, které jsou nějakým způsobem mezi hráči vyměnitelné či obchodovatelné, a věcmi, které není možné za žádných okolností převést na ostatní hráče.<sup>74</sup> Přestože na nějaké základní úrovni by se měla většina virtuálních předmětů takto rozdělit, opomíjí toto dělení specifika celé řady dalších virtuálních předmětů. Obdobně se totiž virtuální předměty dají dělit na ty, se kterými uživatelé přímo interagují a ty, které sice v rámci světa existují, ale hráči s nimi nikterak nemanipulují. Stejně tak existují předměty, které si hráči mohou sami upravovat. Jsou také předměty, které v rámci pravidel virtuálního světa „vlastní“ (nikoliv ve smyslu občanského práva; například zbraně nebo vozidla) a které jsou například pouze součástí jejich vzhledu (vlasy, oblečení). Pařka například rozlišuje až pět různých kategorií virtuálních předmětů.<sup>75</sup> Jedná se o spotřebovatelné a nespotebvatelné předměty, funkční a čís-

<sup>71</sup> Ibidem, s. 8. Pro označení všech prvků mimo samotného kódu se pak v praxi často užívá pojem „asset“.

<sup>72</sup> STEPHENS, Molly. *Sales of In-Game Assets: An Illustration of the Continuing Failure of Intellectual Property Law to Protect Digital-Content Creators*, s. 1518.

<sup>73</sup> Srov. rozhodnutí C-393/09 Bezpečnostní softwarová asociace, ve kterém Soudní dvůr Evropské unie došel k závěru, že na grafické rozhraní nedopadá ochrana počítačových programů.

<sup>74</sup> GEALFOW, John A. *Virtuální věci v kontextu občanského práva*. Diplomová práce. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, Právnická fakulta, 2016, s. 14–15.

<sup>75</sup> PAŁKA, Przemysław. *Virtual Property – Towards a General Theory*, s. 189–191.

tě estetické, převoditelné a nepřevoditelné, směnitelné a nesměnitelné a nakonec předměty, které je možné získat a které je možné zakoupit od provozovatele.<sup>76</sup> Toto dělení nabízí mnohem větší pestrost a více odpovídá videoherní realitě. Zároveň je na něm možné demonstrovat, jak komplexní světy videoher jsou a že jediné řešení dopadající na tak širokou škálu předmětů by mohlo způsobit více škody než užitku. Každý z uvedených předmětů totiž může mít pro právo úplně jinou relevanci, stejně tak i pro uživatele. Přestože virtuální stromy a věže ve hře *League of Legends* by ze své podstaty zajisté do kategorie virtuálních předmětů, a tedy i virtuálního vlastnictví spadaly, mají jiný význam pro hráče a jiný pro své designéry. Hráči k nim totiž žádná práva nepotřebují. Pokud se ale bavíme o jiných předmětech, jako jsou skiny či totemy, zde už se dá mluvit o tom, že pro hráče nějaký význam mají. Zde se opět vracíme k ekonomické hodnotě – celá řada předmětů může být totiž zakoupena. Pokud hráči zaplatí tisíce za nákup těchto předmětů, je jasné, že jejich pouto k těmto předmětům bude silnější. Z tohoto důvodu je nutné konstatovat, že používání termínu virtuální vlastnictví na veškeré virtuální předměty není vhodné, protože je patrné, že ne ke všem těmto předmětům jsou jakákoliv uživatelská práva nutná.

Vzhledem k rozmanitosti virtuálních světů je proto nutné přisvědčit těm, kteří zastávají jít názor, že závazkové právo umožňuje větší flexibilitu na míru těchto světů. Minimálně v případě virtuálních předmětů by snaha o legislativní definování virtuálního vlastnictví a právům k němu mohla způsobit více škody než užitku.

## 2.1 Několik nedostatků současné doktríny

Výše uvedenou literaturu pojí jeden zásadní nedostatek, a to je absence porozumění technické stránce věci. Přestože některé texty věnují velkou pozornost fungování virtuálních světů, pouze někteří autoři (například Pałka nebo Stephens) se snaží o hlubší porozumění tomu, co se děje na pozadí těchto virtuálních světů. Virtuální světy jsou přitom plné rozdílných prvků, na které se uplatní nejrůznější právní úprava, jak bylo demonstrováno výše. Přitom právě komplexnost technického řešení může být problémem pro jakékoliv přiznání práv uživatelům. Pałka píše o tom, že většina autorů sklouzává příliš rychle k normativním argumentům, aniž by komplexně zkoumala koncept virtuálního vlastnictví.<sup>77</sup> S tím nelze než souhlasit, nicméně se domnívám, že je potřeba jít ještě dál. Zkoumání pouhého konceptu nestačí. Virtuální vlastnictví, ať už ho představují virtuální předměty nebo účty na sociálních sítích, by mělo být zkoumáno i ze své technické stránky, aby nedocházelo k návrhům, které neodpovídají technologické realitě.

Dalším nedostatkem je absence více argumentů pro přiznání práv uživatelům, než je pouhý ekonomický aspekt. Jak bylo zmíněno, většina autorů sklouzává k odůvodnění ekonomickou stránkou věci. Existují ale i jiné důvody, proč uživatelům práva přiznat? Co například sociální aspekty? O zohlednění této stránky se snažil Erlank, který zkoumal význam sociálních vztahů a času stráveného ve virtuálních světech.<sup>78</sup> Přitom sociální aspekty virtuálních světů jsou neméně důležité. Když poprvé vyšla hra *Pokemon Go*, miliony lidí se vydaly do ulic chytat pokémony. Později se začaly organizovat hromadné akce za tímto

<sup>76</sup> Ibidem.

<sup>77</sup> Ibidem, s. 18.

<sup>78</sup> ERLANK, Wian. Introduction to virtual property: lex virtualis ipsa loquitur. *Potchefstroom Electronic Law Journal*. North-West University, 2015, Vol. 18, No. 7, s. 2535.

účelem. Pro uživatele bylo jednu dobu rozhraní aplikace této rozšířené reality pomalu důležitější než skutečný svět. Kdo nechytal pokemony, jako by nebyl. V tomto směru je tedy otázka práv uživatelů, která je pojí k jejich virtuálním pokémonům, neméně důležitá než ekonomický aspekt. Je ovšem tento sociální aspekt dostatečně silným argumentem pro to, aby právo uživatelům přičtklo širší oprávnění bez ohledu na obchodní podmínky?

Výše zmíněné souvisí s narativem vlastnictví, který je taktéž nutné označit za problematický. V první řadě by mělo být zmíněno, že virtuální vlastnictví není ekvivalentem duševního vlastnictví, přestože se na virtuální předměty i jiné komponenty videoher, rozšíření a virtuální reality či virtuálních světů právo duševního vlastnictví uplatní.<sup>79</sup> Virtuální vlastnictví je pouze zastřešující pojem, skrze který se někteří autoři pokoušeli či pokouší rozšířit občanskoprávní instituty na virtuální předměty. Je ovšem otázkou, zdali je na něco takového občanské právo připraveno a zdali komplexnost virtuálních světů tomuto nebrání. Je zde namísto souhlasit s Paľkou, že tradiční soukromoprávní uchopení nehmotných předmětů nejspíše není vhodným institutem pro digitální dobu, která s sebou přináší virtuální předměty.<sup>80</sup>

Nakonec je problémem i to, že dosavadní debata je roztržštěna. Není úplně jasné, co je z pohledu práva virtuální vlastnictví, ani co představují digitální aktiva. Jakkoliv silně působí argumenty pro přiznání silnějších práv uživatelům, o to více slabé je vymezení toho, k čemu přesně tato práva mají být. Téma je navíc celkově velmi rozsáhlé a nesourodé. Od zkoumání fungování vlastnických vztahů v rámci virtuálních světů se přeneslo až k právům uživatelů, licenčním smlouvám a boji proti „digitálnímu feudalismu“.

## 2.2 Otázky, které je potřeba si klást

Jak je nejspíše patrné z předchozí části, otázky jsou v tématu virtuálního vlastnictví a virtuálních předmětů důležitější než odpovědi. V rámci debaty nad virtuálními předměty bychom se měli vrátit k podstatě věci – co jsou virtuální předměty z pohledu současného práva? Mohou být věci v občanskoprávním pojetí? Jsou autorským dílem? Mohou být obojím? Jaká je technická podstata věci? Reflektuje dosavadní právní úprava dostatečně technologickou realitu?

Až teprve po zodpovězení těchto otázek je možné se zabývat tím, zdali je současná úprava skutečně natolik roztržštěná a nevhodná a je potřeba přistoupit k její změně, jak navrhuje celá řada výše zmíněných textů. Vidina silnějších práv pro uživatele je sice lákavá, nicméně v současné době by se jednalo o poněkud unáhlené řešení. Faktem totiž zůstává, že právo stále nenašlo vhodnou cestu, jak reagovat na přechod společnosti do digitálního světa. Z tohoto důvodu například Erp volá po změně občanského práva. Dle něj se blížíme do doby, kdy vlastnictví a reivindikace budou muset být nahrazeny novými instituty kontroly („control“) a přístupu („access“).<sup>81</sup> Obdobně Paľka navrhuje zavedení nových *res digitales*.<sup>82</sup> Otázkou ovšem zůstává, zdali je současná právo připraveno na takové změny.

<sup>79</sup> Srov. ibidem, s. 2538.

<sup>80</sup> PAĽKA, Przemysław. *Virtual Property – Towards a General Theory*, s. 149–161.

<sup>81</sup> VAN ERP, Sjef. Ownership of Digital Assets and the Numerus Clausus of Legal Objects. *Maastricht European Private Law Institute Working Paper* [online]. 2017, No. 6 [cit. 2021-10-10]. Dostupné z: <[https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract\\_id=3046402](https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=3046402)>, s. 22–23.

<sup>82</sup> PAĽKA, Przemysław. *Virtual Property – Towards a General Theory*, s. 154–158.

Závěrem nezbývá než konstatovat, že debata týkající se virtuálního vlastnictví by zasloužila svůj restart, nejspíše zcela očištěný o tento pojem. Podoba dnešního fungování společnosti založené na přístupu namísto kontroly nejspíše v nejbližší době nezmizí. Naopak lze předpokládat, že virtuální předměty tu s námi stále budou a budou nabývat na významu. Lawrence v roce 2007 napsal, že virtuální vlastnictví je pouze předmětem hypotetických debat, nikoliv právní realita.<sup>83</sup> Jak je patrné z tohoto článku, za 14 let se nic nezměnilo.

## Závěr

Předmětem tohoto článku byla analýza a kritika současné debaty týkající se virtuálního vlastnictví se zaměřením na virtuální předměty. Přestože koncept virtuálního vlastnictví se v právní literatuře objevuje již několik let, neexistuje jeho stabilní uchopení ani definice. Z tohoto důvodu je možné se v právní literatuře setkat s celou řadou pojmů jako například digitální aktiva, *virtual items* nebo *virtual goods*.

První část článku se soustředila na rozbor dosavadní literatury a snažila se hledat motivy, které stály za vznikem tohoto pojmu. Virtuální vlastnictví bylo v literatuře častokrát spjato s virtuálními světy a světy videoher. Významným motivem pro vznik tohoto pojmu byla snaha přiznat uživatelům širší (vlastnická) práva k jejich virtuálním předmětům. Důvodem k tomu je snaha o omezení moci vývojářů a provozovatelů nad virtuálními světy, která narušuje ekonomickou hodnotu, kterou uživatelé do těchto světů vkládají.

V druhé části došlo k identifikaci nedostatků a mezer současné debaty. Za hlavní nedostatek je považována absence analýzy technické stránky virtuálního vlastnictví v právní literatuře a přílišná upjatost k narativu vlastnických práv. V první řadě by mělo dojít ke zkoumání virtuálních předmětů jako takových v rámci debaty očištěné od normativních argumentů pro vlastnictví. Nutnost vytvoření právního rámce uznávající vlastnická práva uživatelů ve virtuálních předmětech by měla být až dalším krokem v případě, že zde skutečně taková nutnost bude existovat. Zároveň by mělo dojít k jasnému definování toho, k čemu přesně by taková práva byla.

Na závěr je nutné konstatovat, že problematika právní úpravy virtuálních předmětů zde stále existuje, nicméně bychom se měli vrátit k podstatě problému a zkoumat specifika virtuálních předmětů a dopadající právní úpravy bez snahy rovnou přiznávat uživatelům silnější práva.

<sup>83</sup> LAWRENCE, Dan E. *It Really Is Just a Game: The Impracticability of Common Law Property Rights in Virtual Property*, s. 508.

## **Virtual Property: Legal Issues Related to the Transition to a Digital Environment and Critical Assessment of the Current Approach**

Jana Soukupová (<https://orcid.org/0000-0003-1181-6323>)

**Abstract:** The subject of this article is virtual property with a focus on virtual objects in computer games, simulations, and virtual and augmented reality. Virtual property is a term that has been appearing in the legal literature for approximately twenty years, and the literature is still relatively ambiguous and its meaning uncertain. However, since the first occurrence of this concept, society has not only not changed, but has even more transferred to the digital environment. From the ownership of tangible media, we moved to accessing various databases full of music, films, or books. Virtual objects are of similar importance, whether in computer games or in augmented and virtual reality. The question therefore arises as to whether (especially civil) law should not evolve and start to reflect this phenomenon. The article analyzes the existing literature on virtual property and then reflects on it. The aim of the article is to identify the crucial issues and reflect the current approach and open a wider debate on the legal regulation of virtual objects. The author considers the absence of an analysis of the technical aspects of virtual objects and excessive adherence to the topic of property rights instead of a general debate over the legal nature of virtual objects as such to be the main problem.

**Keywords:** virtual property, virtual objects, virtual reality, augmented reality