

# Virtuální realita a vlastnické právo

Jana Soukupová\*

**Abstrakt:** Článek se zabývá otázkou, jaký vliv může mít vývoj na poli virtuální reality na chápání současných institutů autorského a občanského práva. Konkrétně se tento článek zaměřuje na problematiku vlastnictví v kontextu virtuálních světů a virtuální reality. Virtuální realita je technologie, která v posledních letech vzbuzuje velký zájem investorů a čím dál tím více se mluví o možnostech vytvoření tzv. metaverza. Přestože úvahy nad právní povahou nehmotných digitálních předmětů nejsou novým tématem, právě aktuální technologický vývoj s vidinou vytvoření metaverza může představovat nový podnět pro řešení těchto otázek. Autorka se v první části článku zaměřuje na společenský význam technologie virtuální reality včetně jejího odlišení od současných možností virtuálních světů. Následně je v článku rozebírán aktuální koncepční pohled na právní povahu digitálních předmětů a starší soudní rozhodnutí týkající se virtuálních předmětů. Současně se článek zaměřuje na existující instituty občanského práva a zkoumá, zda vliv této technologie může mít vliv na jejich redefinici nebo na vznik institutů nových. V tomto směru tak navazuje na literaturu zabývající se virtuálním vlastnictvím, i když s tímto pojmem sám o sobě nepracuje.

**Klíčová slova:** virtuální realita, vlastnictví, metaverzum, vlastnické právo, virtuální vlastnictví

## Úvod

Technologie virtuální reality stále více získává na významu. V současné době se uvažuje o jejím využití například ve zdravotnictví, v armádě, ve školství nebo pro účely léčby posttraumatické stresové poruchy.<sup>1</sup> Obdobně technologie nabízí možnosti pro to, aby se setkávání a interakce lidí v rámci kyberprostoru posunuly zase o krok dále. To s sebou přináší celou řadu společenských výzev včetně výzev právních. Samotné setkávání a interakce lidí v kyberprostoru přitom není žádným novým jevem. Je to ale stále jevem, který naráží na limity současného práva a který otevírá různé právní otázky. Jednou z nich je také téma týkající se tzv. virtuálního vlastnictví (*z angl. virtual property*) – tedy problematika potenciálního vlastnického práva uživatelů k různým digitálním předmětům (které bývají za virtuální vlastnictví označovány),<sup>2</sup> jako jsou například předměty ve videohrách, účty na sociálních sítích či různá kryptoaktiva.<sup>3</sup> Přestože se koncept virtuálního vlastnictví v právní literatuře objevuje již řadu let, stále není jednotně uchopen a jeho samotná podstata není přijímána kladně.<sup>4</sup> I proto je potřeba zkoumat práva k digitálním předmětům v kyberprostoru bez ohledu na tento koncept a jeho dosavadní vývoj.<sup>5</sup>

\* JUDr. Jana Soukupová. Interní doktorandka v Centru práva, technologií a digitalizace Právnické fakulty 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*.

1 5 Exciting Uses for Virtual Reality. In: *fdmgroup.com* [online]. 10. 4. 2020 [cit. 2022-08-28]. Dostupné z: <<https://www.fdmgroup.com/5-exciting-uses-for-virtual-reality/>>.

2 V rámci článku budou výrazy jako digitální předmět a virtuální předmět používány jako synonyma pro ten samý jev.

3 K pojmu virtuálního vlastnictví například FAIRFIELD, Joshua. *Virtual Property*. *Boston University Law Review*. 2005, Vol. 85.

4 Více o kritice konceptu virtuálního vlastnictví viz SOUKUPOVÁ, Jana. Virtuální vlastnictví: problémy spojené s přechodem do virtuálního prostředí z pohledu práva a kritika dosavadního přístupu. *Právník*. 2022, roč. 161, č. 2, s. 112–125.

5 *Ibidem*, s. 125.

Rozvoj a investice do virtuální reality totiž mají potenciál výše uvedenou problematiku znovu otevřít a připomenout důležitost otázky práv uživatelů či jiných subjektů k digitálním předmětům. V souvislosti s virtuální realitou se v poslední době nejvíce skloňuje koncept tzv. metaverza (angl. *metaverse*). Ten se dá zjednodušeně popsat jako imerzivní virtuální svět, který umožňuje lidem interagovat skrze jejich avatary.<sup>6</sup> Koncept je navíc často spojován s decentralizací a kryptoaktivy.<sup>7</sup> Přestože koncept metaverza jako takový není nový<sup>8</sup>, v poslední době se z něj stává miliardový byznys, který přitahuje velké technologické hráče jako Facebook (Meta), Microsoft nebo Apple.<sup>9</sup> Zároveň i přes veškerou pozornost a investice není v současné době jasné, zda nějaké metaverzum vůbec vznikne a jak bude vypadat. I tak vývoj na poli virtuální reality otevírá některé právní otázky související například s otázkou vlastnictví, ochrany osobních údajů nebo se soutěžním právem či odpovědností (veřejno- i soukromoprávní).<sup>10</sup>

Tento článek se primárně zaměřuje na problematiku vlastnictví, neboť virtuální realita a její možnosti (ať už spojené s metaverzem, či nikoliv) mají potenciál navázat na již starší problém s konceptem tzv. virtuálního vlastnictví. Konkrétně se zaměřuje na to, jak technologický vývoj spojený s virtuální realitou ovlivňuje, respektive může ovlivnit současný pohled na vlastnické právo, který je stále v predominantní míře určován doktrínami starými mnoho desítek let. Při analýze této otázky je věnována pozornost zejména tomu, jak koncept vlastnictví (respektive vlastnického práva) může fungovat ve virtuální realitě včetně jejího dalšího vývoje v souvislosti s metaverzem. Článek v tomto ohledu aplikuje české právo, které na rozdíl od jiných právních řádů rozlišuje věci hmotné a nehmotné. Okrajově se článek zabývá otázkou, zda je virtuální realita odlišná od současných možností digitálního světa a kdo by v ní mohl být subjektem a objektem vlastnického práva. Článek se naopak nezaměřuje na problematiku mezinárodního práva soukromého.

## 1. Virtuální realita, metaverzum a práva k virtuálním předmětům

Jak již bylo zmíněno v úvodu, otázka vlastnictví určitých digitálních předmětů není v právu úplně novým tématem. Jako první je tedy potřeba se vypořádat s tím, co nového vlastně virtuální realita přináší oproti současnému kyberprostoru a co by v ní vůbec mohlo být předmětem vlastnického práva, respektive kdo by tyto věci vlastnil.

Již v dnešní době existují platformy, které nejsou představám o metaverzu příliš vzdálené. Nejznámějším příkladem je dnes již notorický známý Second Life, který uživatelům nabízí možnost paralelního života v online prostředí, v rámci kterého uživatelé mohou interagovat, setkávat se nebo si například pořizovat virtuální pozemky. Obdobně dnes funguje i Roblox, který svým uživatelům umožňuje vytvářet vlastní hry, sdílet je a interagovat s jinými uživateli. Možnost „nakoupit“ si herní předměty je společná i celé řadě

<sup>6</sup> EUROPEAN PARLIAMENTARY RESEARCH SERVICE. *Metaverse – Opportunities, Risks and Policy Implications* [online]. Červen 2022 [cit. 2022-08-10], s. 1. Dostupné z: <[https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/BRIE/2022/733557/EPRS\\_BRI\(2022\)733557\\_EN.pdf](https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/BRIE/2022/733557/EPRS_BRI(2022)733557_EN.pdf)>.

<sup>7</sup> Ibidem.

<sup>8</sup> Pojem byl poprvé použit v roce 1992 Nealem Stephensonem v jeho knize *Snow Crash*, viz JOSHI, Shamani. What Is the Metaverse? An Explanation for People Who Don't Get It. In: *Vice* [online]. 15. 3. 2022 [cit. 2022-08-10]. Dostupné z: <<https://www.vice.com/en/article/93bmyv/what-is-the-metaverse-internet-technology-vr>>.

<sup>9</sup> Ibidem.

<sup>10</sup> EUROPEAN PARLIAMENTARY RESEARCH SERVICE. *Metaverse – Opportunities, Risks and Policy Implications*, s. 1.

dalších her a v dnešní době existuje velké množství online tržišť, kde hráči mohou s takovými předměty i obchodovat mezi sebou. Stejně tak online světy počítačových her, které umožňují hromadné setkávání hráčů, jejich vzájemnou interakci nebo například vytváření nových předmětů, nejsou novým fenoménem. Přestože se tedy myšlenka metaverza v poslední době objevuje čím dál častěji, jeho základ založený na interakci lidí v kyberprostoru není zdaleka ničím novým.

Vyvstává tedy otázka, co nám virtuální realita přináší nového a zda je schopna možnosti vnímání a prožitků uvnitř online světa posunout ještě dále a přinést tak nové impulzy i pro klasická schémata současného práva.

Hlavním prvkem virtuální reality, který ji odlišuje od současného kyberprostoru, je samotný prožitek uživatele. Tento prožitek má být primárně pozitivní, avšak ne nutně. Jedním z problémů virtuální reality je kupř. její vliv na psychiku člověka i možné (v aktuálním diskurzu přítomné) fyzické vedlejší účinky.<sup>11</sup> Dlouhodobý pobyt ve virtuální realitě, v rámci něž jedinci nic nehrozí, může mít vliv na schopnosti lidí adekvátně reagovat na různé hrozby reálného světa.<sup>12</sup>

Na druhou stranu, virtuální realita je v současné době testována pro účely léčby celé řady onemocnění, jako je například schizofrenie nebo úzkostné poruchy.<sup>13</sup> Zdá se totiž, že její imerzivní povaha nabízí lepší osobní prožitek i zapojení v rámci léčby.<sup>14</sup> Stejně tak se objevují projekty, které mají za cíl celou zkušenost posouvat dále i skrze fyzické prožitky.<sup>15</sup> Z toho je patrné, že díky prožitkům v rámci virtuálního prostředí se může v budoucnosti přiblížit prožitkům v rámci skutečného světa. Virtuální realita by se tím z hlediska svého fungování více přiblížila fyzickému světu. To by mohlo do určité míry narušit majoritní představu, že virtuální světy jsou nehmotné. Pokud by totiž docházelo i k fyzickým prožitkům, navíc v rámci světa, který umožňuje volnou dispozici se svými zdroji, bylo by teoreticky možné uvažovat o tom, že věci v takovém světě již nejsou nehmotnými předměty. Zmíněné fyzické prožitky by totiž mohly vést k tomu, že tyto předměty budou spíše věcmi hmotnými.

Když se pak posuneme k metaverzu, otevírá se nám možnost jakéhosi paralelního světa, existujícího vedle toho reálného. V současné době není zcela jasné, jak by takový svět fungoval, ani zdali by byl pouze jeden nebo by současně existovalo několik platforem, které by tuto službu nabízely. V rámci některých úvah se mluví o tom, že by existovalo více platforem, které by byly propojeny. Na technické úrovni nejde ovšem o nic jiného než o kód založený na datech, v jehož prostředí budou veškeré prvky a předměty uměle vytvořené.<sup>16</sup>

<sup>11</sup> Nwaneri, Crystal. Starting up in Virtual Reality: Examining Virtual Reality as a Space for Innovation. In: *Research Handbook on the Law of Virtual and Augmented Reality* [online]. Cheltenham: Edward Elgar Publishing, 2018, [cit. 2022-08-31], s. 53–56.

<sup>12</sup> Ibidem.

<sup>13</sup> Bell, Imogen H. – Nicholas, Jennifer – Alvarez-Jimenez, Mario – Thompson, Andrew – Valmaggia, Lucia. Virtual Reality as a Clinical Tool in Mental Health Research and Practice. *Dialogues in Clinical Neuroscience*. 2020, Vol. 22, No. 2 [cit. 2022-08-28]. Dostupné z: <<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC7366939/>>.

<sup>14</sup> Ibidem.

<sup>15</sup> Schwartz, Gadi. Inside the Metaverse: What Does the Future of Virtual Reality Feel Like? In: *YouTube* [online] 3. 8. 2022 [cit. 2022-08-28]. Dostupné z: <<https://www.youtube.com/watch?v=5pfjBH1YyOQ>>. Goossens, Sophie. *Digital Ownership, the Birth of a New Concept* [online]. 12. 11. 2021 [cit. 2022-08-25]. Dostupné z: <<https://www.reedsmith.com/en/perspectives/2021/11/digital-ownership-the-birth-of-a-new-concept>>.

<sup>16</sup> Ibidem.

Jak bylo zmíněno výše, koncepce metaverza přináší vizi toho, že by se náš život mohl skutečně paralelně odehrávat ve virtuální realitě. To s sebou nese – kromě mnoha jiných – i otázku, kdo bude mít práva k veškerým zdrojům v rámci takového světa a jaký význam tyto zdroje budou pro různé subjekty mít z hlediska vlastnictví, držby či různých dispozic. Tato otázka přitom není úplně zanedbatelná. V dnešní době jsou uživatelé různých online platform limitováni licencemi. Platformy i přesto různé digitální předměty většinou nabízí ke koupi, ač se reálně jedná o licencování. Tento trend lze vysvětlit i tím, že díky tomu uživatelé získávají představu o vlastnictví, jež pak v jejich očích zvyšuje hodnotu virtuálních předmětů, do kterých investují.<sup>17</sup>

Zájem o práva k virtuálním předmětům v rámci metaverza přitom nebude existovat pouze na úrovni provozovatele platformy a jejich uživatelů. Vzhledem k masivnímu komerčnímu potenciálu metaverza totiž mají zájem i další subjekty, například různé podnikatelské entity, které by virtuální prostor používaly pro svoji prezentaci či pro „prodej“ svého vlastního zboží. V Číně například již více než 1 500 společností zažádalo o registraci ochranných známek souvisejících s metaverzem.<sup>18</sup> Zájem je patrný i v oblasti investic do virtuálních nemovitostí. V rámci platformy Sandbox například došlo k prodeji virtuálního pozemku jednomu z uživatelů za více než 3 miliony dolarů.<sup>19</sup>

Klíčovým problémem se proto pro řadu aktérů stává, že ten, kdo by takovou platformu spravoval, by nad ní měl také kontrolu a určoval by, co svým uživatelům nebo obchodním partnerům umožní.<sup>20</sup> Online prostředí Second Life nebo Roblox je primárně regulováno vývojáři a možnosti uživatelů jsou zde významně omezené. Tato práva pak navíc provozovatelům dávají monopol nad veškerými zdroji v online světě.<sup>21</sup> Pokud by existovala platforma pouze jedna, existuje zde nadto riziko, že by veškeré zdroje v rámci takového světa patřily jejímu provozovateli a ten by měl jednostrannou možnost upravit (tj. omezit, přidělit či odejmout) práva k veškerým zdrojům v rámci tohoto světa. To má své konotace i z hlediska soutěžního práva, neboť možnost upravit fungování metaverza by se mohla ocitnout v rukou pouze několika velkých technologických společností, které by mohly platformu navrhnout tak, aby co nejvíce zvýhodňovala jejich obchodní model, čímž by omezovaly možnosti jak spotřebitelů, tak ostatních soutěžitelů.<sup>22</sup>

## 2. Současný právní rámec pro vlastnictví ve virtuální realitě

Prostředí online světů je nejvíce spojováno s právem duševního vlastnictví a občanským právem. Z praxe vyplývá, že aplikace práva duševního vlastnictví v rámci různých online platform dominuje a provozovatelé jím chrání svoje nehmotné statky obchodními a licenčními podmínkami. Naopak úvahy o aplikaci vlastnických práv se objevují spíše v rámci právní literatury. Je proto otázkou, do jaké míry je vůbec aplikace klasického věcně-právního institutu, tj. vlastnického práva coby majetkového práva s absolutním účinkem, nutná a zdali současný model ochrany založený na právu duševního vlastnictví, případně

<sup>17</sup> Ibidem.

<sup>18</sup> EUROPEAN PARLIAMENTARY RESEARCH SERVICE. *Metaverse – Opportunities, Risks and Policy Implications*, s. 3–4.

<sup>19</sup> Ibidem.

<sup>20</sup> Ibidem, s. 8.

<sup>21</sup> GOOSSENS, Sophie. *Digital Ownership, the Birth of a New Concept*.

<sup>22</sup> Srov. EUROPEAN PARLIAMENTARY RESEARCH SERVICE. *Metaverse – Opportunities, Risks and Policy Implications*, s. 3.

na ochraně proti nekalé soutěži, není dostačující a vlastně i přílehavější prostředí online světů. Existuje názor, že řešení práv mezi jednotlivými subjekty skrze právo obligační je v současné době ideálním řešením, neboť nabízí flexibilitu upravit veškeré právní vztahy na míru dané platformy, videohry či virtuálního světa.<sup>23</sup> Stejně tak je otázkou, zdali vlastnické právo a práva plynoucí z duševního vlastnictví mohou koexistovat a poskytovat určitou ochranu virtuálním předmětům, jen v rozdílné míře a v rozdílných případech.

Otázka, již si klademe, je, zda je současná koncepce vlastnického práva (s jeho přímostí, výlučností, elasticitou, úplností, jednotností, persisterencí a nepromlčitelností) připravena na digitální svět a zda by byl model, v jehož rámci by uživatelé měli vlastnická práva k digitálním předmětům, vůbec funkční a tedy žádoucí. Tato debata je přitom vysoce aktuální. Spojené království například v současné době řeší možnou reformu svého vlastnického práva vytvořením nového institutu, který by odpovídal současným technologickým trendům, zejména digitálním aktivům.<sup>24</sup>

Vztah vlastnického práva a digitálních předmětů je nicméně komplikován hned několika faktory. Prvním je rozdílná povaha různých virtuálních předmětů. Kryptoaktiva jsou vzhledem ke své povaze chráněna jiným právním rámcem než například herní předměty. Dalším důležitým faktorem je také to, že pojetí toho, co je, či není věcí, se liší napříč různými právními řády a ne každý právní řád zná koncept věcí nehmotných či umožňuje určitou míru flexibility při aplikaci na čistě nehmotné digitální předměty.<sup>25</sup> V tomto kontextu se mluví o tzv. *res digitales*, které nezapadají do tradičního pojetí věcí nehmotných coby práv a u kterých není jasné, zda k nim mohou existovat vlastnická práva.<sup>26</sup>

Jiným problémem jsou dispozice s nehmotným předmětem. Vlastnické právo vychází z premisy právního panství nad věcí a počítá s možností široké (té nejširší) dispozice s předmětem, tj. premisy, která byla intelektuálně koncipována tak, aby odpovídala reálnému fyzickému světu, neboť v něm čerpala svůj předobraz.<sup>27</sup> U digitálních předmětů je ovšem běžné, že dispozice s nimi je v rámci digitálních světů značně omezena provozovateli platformy. Vnucuje se proto otázka, zda v případě absence možnosti s věcí disponovat ze strany uživatelů je vůbec možné mluvit o vlastnictví, pokud uživatelé žádné faktické ani právní panství nad těmito předměty nemají. Ostatně není jisté, zda by například obligatorní požadavek na provozovatele online platformy, aby nakládání s digitálními předměty umožňovali, byl přiměřený a ku prospěchu věci. I samotné legislativní vymezení takového požadavku by bylo poměrně složité, neboť se v rámci kyberprostoru vyskytuje velké množství digitálních předmětů, přičemž ne všechny tyto předměty mají jako primární funkci nějakým způsobem sloužit uživatelům, respektive samotní uživatelé nepotřebují mít žádná oprávnění disponovat se všemi z nich.<sup>28</sup>

<sup>23</sup> Srov. 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, Iss. 1, s. 244.

<sup>24</sup> Podrobná studie viz LAW COMMISSION. *Digital Assets: A Consultation Paper* [online]. 28. 7. 2022 [cit. 2023-04-25]. Dostupné z: <<https://s3-eu-west-2.amazonaws.com/lawcom-prod-storage-11jxou24uy7q/uploads/2022/07/Digital-Assets-Consultation-Paper-Law-Commission-1.pdf>>.

<sup>25</sup> ALLEN, Jason G. – RAUCHS, Michel – BLANDIN, Apolline – BEAR, Keith. *Legal and Regulatory Considerations for Digital Assets* [online]. [cit. 2022-08-27]. Dostupné z: <<https://www.jbs.cam.ac.uk/wp-content/uploads/2020/10/2020-ccaf-legal-regulatory-considerations-report.pdf>>, s. 20.

<sup>26</sup> *Ibidem*, s. 25.

<sup>27</sup> *Ibidem*, s. 23.

<sup>28</sup> SOUKUPOVÁ, Jana. *Virtuální vlastnictví: problémy spojené s přechodem do virtuálního prostředí z pohledu práva a kritika dosavadního přístupu*, s. 122.

Celá problematika má následně tendenci sklouzávat z roviny právněteoretické do roviny ryze regulační. Setkáme se s legitimním názorem, že adaptovaný a extenzivní výklad současného institutu vlastnictví tak, aby byl aplikován na digitální předměty, není tou správnou cestou. Naopak by mnohem lépe na digitální svět fungoval nový systém založený na výlučné *kontrole* nad digitálními předměty. Tedy systém navržený tak, aby odpovídal digitálnímu prostředí a fungování různých platform. <sup>29</sup> S tímto lze do značné míry souhlasit. Virtuální světy jsou založeny v první řadě na kódu, datech a nejrozumnějších audiovizuálních prvcích. Komplexnost těchto světů by si tak skutečně zasloužila v první řadě právní úpravu, jež by vhodněji uchopila koncept jejich fungování, namísto snahy aplikovat na ně současné tradiční instituty pomocí poněkud násilné analogie.

## 2.1 Virtuální předměty, digitální aktiva a další nehmotné statky jako věc

Jak bylo zmíněno, různé právní řády mají navíc rozdílné koncepce toho, co může být předmětem vlastnického práva (věc v právním smyslu), a problémem bývá samotný fakt, že ne každý právní řád pracuje s pojmem nehmotných věcí. V rámci těchto právních řádů pak dochází ke snahám pojem věcí hmotných aplikovat na různé nehmotné statky v rámci kyberprostoru. Příkladem jsou nedávná rozhodnutí hned tří zahraničních soudů <sup>30</sup>, které řešily, zda bitcoin je věcí hmotnou. Bitcoin a jiná kryptoaktiva se od videoherních předmětů liší zejména v tom, že na ně nedopadá autorskoprávní ochrana. Problémem tak pro tyto zahraniční právní řády bývá spíše jejich nehmotná povaha.

Ve výše zmíněných případech dva soudy <sup>31</sup> řešily, zda bitcoin může být předmětem vlastnického práva dle *common law*, třetí soud se touto otázkou zabýval z pohledu japonského práva. První dva zmíněvané soudy došli k závěru, že bitcoin je předmětem vlastnického práva, a to i přes jeho nehmotnou povahu, neboť vlastnit lze i věci nehmotné (koncept jinak blízký našemu aktuálnímu vnímání vlastnického práva). Minimálně tedy v zemích *common law* je možné najít judikatorní závěr, který nahrává tomu, že některé virtuální předměty (v tomto případě kryptoaktiva) mohou být předmětem vlastnického práva.

Japonský případ, který se týkal společnosti Mt. Gox, již byly odcizeny bitcoiny a která se následně dostala do insolvence, se od zbylých dvou rozhodnutí liší. V daném případě došlo k tomu, že jeden z klientů společnosti ji zažaloval o náhradu škody, přičemž jeho hlavním argumentem bylo, že byl vlastníkem odcizených bitcoinů. I japonský soud musel vyřešit, zda je možné dle japonského občanského zákoníku vlastnit bitcoin. <sup>32</sup> Japonský občanský zákoník přitom patří k těm, které znají pouze hmotné věci. <sup>33</sup> Žalobce tedy musel prokázat, že bitcoin je hmotnou věcí. Hlavním argumentem z jeho strany bylo, že bitcoiny se nacházejí na počítači a že vlastník nad nimi může vykonávat faktickou kontrolu. Soud tento argument odmítl. Soud totiž primárně zkoumal, co představuje *ledger*, pod nímž je zapsána částka, která držitelu bitcoinu náleží.

<sup>29</sup> Srov. ALLEN, Jason G. – RAUCHS, Michel – BLANDIN, Apolline – BEAR, Keith. *Legal and Regulatory Considerations for Digital Assets*, s. 25.

<sup>30</sup> Konkrétně se jednalo o rozhodnutí japonského soudu ve věci *Mt. Gox*, anglického soudu ve věci *AA v Persons Unknown* a rozhodnutí singapurského ICC ve věci *B2C2 Ltd v Quoine Pte Ltd*.

<sup>31</sup> High Court of England a ICC v Singapuru.

<sup>32</sup> GULLIFER, Louise. *English Translation of the Mt Gox Judgment on the Legal Status of Bitcoin Prepared by the Digital Assets Project* [online]. 11. 2. 2019 [cit. 2022-08-20]. Dostupné z: <<https://www.law.ox.ac.uk/business-law-blog/blog/2019/02/english-translation-mt-gox-judgment-legal-status-bitcoin-prepared>>.

<sup>33</sup> *Ibidem*.



Zajímavé na japonském případě je ovšem to, že se soud zabýval i otázkou kontroly, přičemž došel k závěru, že nad bitcoinem kontrola nemůže být fakticky vykonávána. Soud se zde zaměřil na proces *miningu*, do kterého vstupuje třetí osoba a držitel klíče tak nevykává faktickou kontrolu nad bitcoinem.<sup>34</sup> Argument tedy stojí na tom, že samotné držení klíče ještě neznamená výlučnou kontrolu. Tento závěr přitom ponechává velké pole pro další debatu nad tím, co přesně představuje kontrolu.<sup>35</sup> Detailní posuzování všech mezikroků, které v rámci kyberprostoru existují, ovšem bude stále častější a koncepce kontroly tak bude v budoucnu stále víc podrobována zkoumáním ze strany soudů.

### 2.1.1 Předměty ve virtuální realitě jako věc dle českého práva

České právo po rekonstrukci přijalo širokou koncepci věci a pojem věci nehmotné je v občanském zákoníku definován. Tím pro české právo odpadá ta část problému, která stojí na analogii virtuálních předmětů s těmi, které existují v reálném světě. Je tedy možné rovnou přejít k otázce, zda by virtuální předměty v rámci virtuální reality mohly být považovány za věc dle českého práva a zda taková klasifikace může existovat paralelně vedle autorskoprávní ochrany a jejích institutů. Tento souběh totiž někteří autoři vylučují.<sup>36</sup> Předměty ve virtuální realitě ale budou v naprosté většině podléhat právě ochraně autorským právem.

Aby virtuální předměty ve virtuální realitě mohly být považovány za nehmotnou věc, musí v první řadě naplnit požadavky § 489 občanského zákoníku. Musí se tedy jednat o předměty, které jsou rozdílné od osoby a které slouží potřebě lidí. Právě podmínka rozdílnosti od osoby zde naráží na tradiční pojetí autorského díla coby externalizace lidské osoby, u kterého úplné oddělení od osoby není možné.<sup>37</sup> Myšlenka širokého pojetí věci v občanském zákoníku se ovšem toto pojetí snaží překonat<sup>38</sup> a je možné se nově setkat s názory, že souběh klasifikace jednoho předmětu jako autorského díla i věci je možný.<sup>39</sup> K tomuto závěru je nutné se přiklonit, neboť je nejenom v souladu s širokým pojetím věci, ale také mnohem více odpovídá dnešní technologické realitě (a to zejména v případě databází, softwaru nebo autorských děl jako jsou 3D modely, které často vznikají na zakázku, ve velkých týmech a na již dostupných datech). Tato samotná klasifikace navíc nutně neznamená, že na vše, co je považováno za věc, dopadají ustanovení o věcných právech, jak bude rozebráno níže.<sup>40</sup>

<sup>34</sup> Ibidem.

<sup>35</sup> Ibidem.

<sup>36</sup> Například LEŠKA, Rudolf. In: POLČÁK, Radim. *Autorský zákon: praktický komentář s judikaturou: podle stavu k 1. dubnu 2020*. Praha: Leges, 2020, s. 246, nebo TELEČEK, Ivo – TŮMA, Pavel. § 2 [Autorské dílo]. In: TELEČEK, Ivo – TŮMA, Pavel. *Autorský zákon*. 2. vydání. Praha: C. H. Beck, 2019, s. 38, marg. č. 25.

<sup>37</sup> KOUKAL, Pavel. § 489 [Pojem věci v právním smyslu]. In: LAVICKÝ, Petr a kol. *Občanský zákoník I. Obecná část (§ 1–654)*. Praha: C. H. Beck, 2014, s. 1730, marg. č. 4.

<sup>38</sup> Důvodová zpráva k zákonu č. 89/2012 Sb., občanský zákoník (konsolidovaná verze) [online]. [cit. 2023-04-25]. Dostupné z: <<http://obcanskyzakonik.justice.cz/images/pdf/Duvodova-zprava-NOZ-konsolidovana-verze.pdf>>, s. 117, 252, 253.

<sup>39</sup> Viz KOUKAL, Pavel. § 496 [Věci hmotné a nehmotné]. In: LAVICKÝ, Petr a kol. *Občanský zákoník I. Obecná část (§ 1–654)*. 2. vydání, s. 1531, marg. č. 23, nebo SVOBODA, Karel. § 496. In: ŠVESTKA, Jiří a kol. *Občanský zákoník: Komentář, Svazek I, (§ 1–654)*. [Systém ASPI]. Wolters Kluwer [cit. 2023-04-25]. ASPI\_ID KO89\_a2012CZ. Dostupné z: <[www.aspi.cz](http://www.aspi.cz)>.

<sup>40</sup> TÉGL, Petr. § 489. In: MELZER, Filip – TÉGL, Petr a kol. *Občanský zákoník: velký komentář. Svazek III, § 419–653*. Praha: Leges, 2014, s. 198.

Občanský zákoník za nehmotné věci považuje práva, jejichž povaha to připouští, a jiné věci bez hmotné podstaty.<sup>41</sup> Jinými věcmi bez hmotné podstaty jsou pak ty, které mají pro člověka určitou hodnotu, jsou užitečné a nespádají ani do kategorie práv, ani věcí hmotných.<sup>42</sup> Zde se nabízí zejména otázka toho, co přesně by za nehmotné věci bylo považováno. Zejména zda by jimi bylo právě právo (pramenící zejména ze smlouvy s provozovatelem platformy či vývojářem) nebo virtuální předmět samotný.

Napříč literaturou se lze setkat s názorem, že různé digitální nehmotné jevy jsou považovány za věc, jedná se zejména o doménová jména, software, data nebo databáze.<sup>43</sup> V případě doménových jmen stojí tento názor na argumentu, že vzhledem k jejich povaze u nich absentují výlučná práva a nehmotnou věcí jsou v jejich případě tedy samotná práva k nim jakožto nehmotným statkům.<sup>44</sup> Naopak u herních předmětů existuje názor, že věci je závazek provozovatele ze smlouvy vůči uživateli.<sup>45</sup> Česká právní úprava zde tedy naráží na určitou komplikovanost definice nehmotných věcí, která může vést k větvení toho, co vše je nehmotnou věcí. V konečném efektu by se totiž dalo tvrdit, že věci bude jak předmět samotný (například virtuální meč ve virtuální realitě), tak i závazek provozovatele vůči uživateli.

V případě věcí nehmotných pak existují rozdíly, když dojde na aplikaci vlastnického práva.<sup>46</sup> Občanský zákoník zde zavedl poněkud problematickou konstrukci v § 979, podle které se ustanovení o věcných právech použijí na věci hmotné i nehmotné, ale na práva jenom pokud to připouští jejich povaha a neplyne-li ze zákona něco jiného. Toto ustanovení je přitom kritizováno zejména proto, že staví nehmotné věci, které nejsou právy, na stejnou úroveň jako věci hmotné, přestože správně by věcněprávní ustanovení neměla dopadat ani na jednu z těchto kategorií.<sup>47</sup> Z tohoto důvodu se někteří autoři přiklání k tomu, že věcem nehmotným z jejich povahy v českém občanském právu nenáleží absolutní věcněprávní ochrana jako věcem hmotným.<sup>48</sup> S tímto závěrem je nutné souhlasit, neboť s věcmi nehmotnými zkrátka nelze disponovat takovým způsobem jako s věcmi hmotnými. Je ovšem otázkou, do jaké míry je toto možné aplikovat na virtuální předměty v momentě, kdy by se svět virtuální reality přibližoval svým pojetím světu reálnému, a to zejména pokud by se provozovatel rozhodl uživatelům v rámci takového světa ponechat veškerou možnou dispozici a nijak by uživatele nelimitoval. V takovém momentě se totiž dispozice s těmito předměty více přiblíží dispozici s věcmi hmotnými a bylo by možné uvažovat o aplikaci věcněprávních ustanovení.

Z výše uvedeného vyplývá, že z hlediska práva tedy může docházet k tomu, že i přesto, že by virtuální předměty chráněné autorským právem byly považovány za věc, vzhledem

<sup>41</sup> § 496 odst. 2 zákona č. 89/2012 Sb., občanský zákoník.

<sup>42</sup> HUBKOVÁ, Pavlína. § 496 [Věci hmotné a nehmotné]. In: PETROV, Jan – VÝTISK, Michal – BERAN, Vladimír a kol. *Občanský zákoník*. 2. vydání. Praha: C. H. Beck, 2022, marg. č. 8.

<sup>43</sup> KOUKAL, Pavel. § 496 [Věci hmotné a nehmotné], s. 1531, marg. č. 20–22; PETROV, Jan. § 979 [Věcná práva. Použitelnost ustanovení hlavy II.]. In: PETROV, Jan – VÝTISK, Michal – BERAN, Vladimír a kol. *Občanský zákoník*. 2. vydání, marg. č. 22; ZVÁRA, Michael. § 979. In: ŠVESTKA, Jiří a kol. *Občanský zákoník: Komentář, Svazek III, (§ 976–1474)*.

<sup>44</sup> HUBKOVÁ, Pavlína. § 496 [Věci hmotné a nehmotné], marg. č. 8.

<sup>45</sup> POLČÁK, Radim. Protiprávní jednání a škoda online. *Bulletin advokacie*. 2021, č. 6, s. 17.

<sup>46</sup> SMOLKOVÁ, Michaela. § 1011 [Předmět vlastnického práva]. In: PETROV, Jan – VÝTISK, Michal – BERAN, Vladimír a kol. *Občanský zákoník*. 2. vydání, marg. č. 3; TELEČEK, Ivo – TÉGL, Petr. § 496. In: MELZER, Filip – TÉGL, Petr a kol. *Občanský zákoník: velký komentář. Svazek III, § 419–653*. 2014, s. 238.

<sup>47</sup> TELEČEK, Ivo – TÉGL, Petr. § 496, s. 239.

<sup>48</sup> SMOLKOVÁ, Michaela. § 1011 [Předmět vlastnického práva], marg. č. 3; ZVÁRA, Michael. § 979.



k jejich nehmotné povaze by se na ně neuplatnila absolutní věcněprávní ochrana.<sup>49</sup> To potom do jisté míry nabourává využitelnost ustanovení o věcech nehmotných.

### 2.1.2 Digitální obsah jako věc

Směrnice o digitálním obsahu<sup>50</sup> v nedávné době přinesla další koncepční problém týkající se virtuálních předmětů, kterým je klasifikace digitálního obsahu. Směrnice definuje digitální obsah jako „*data, která jsou vytvořena a poskytována v digitální podobě*“.<sup>51</sup> Z takto široké definice ovšem není jasné, co vše digitálním obsahem je a není, respektive digitálním obsahem by dle této definice mohlo být skutečně cokoliv dostupné online. V našem případě pak digitálním obsahem budou právě i různé předměty ve virtuální realitě. Zároveň směrnice ponechává na členských státech, aby si systematiku v rámci svých právních řadů zvolily samy. V případě České republiky pak došlo k tomu, že v rámci novely občanského zákoníku je digitální obsah textem zákona označován za věc v digitální podobě.<sup>52</sup> Vzhledem k tomu, že značný segment digitálního obsahu bude předmětem práva duševního vlastnictví (což bude platit zejména pro předměty ve virtuální realitě, ale třeba i pro ty ve videohrách), je možné argumentovat, že tímto explicitně došlo k tomu, že autorské dílo může být současně věcí dle českého občanského práva.<sup>53</sup> Na druhou stranu je z transpozice patrné, že se nejedná o úplně koncepčně promyšlené řešení a toto pouhé textové označení digitálního obsahu za věc (a naopak úplné pomlčení o evropské definici ze směrnice) může způsobit do budoucna další výkladové problémy. V případě eurokonformního výkladu totiž může dojít k tomu, že za věc dle českého práva budou považována data, která jsou vytvořena a poskytována v digitální podobě.<sup>54</sup> Vlastnictví dat je ovšem z pohledu právní teorie obdobně problematickým konceptem, jako je současné považování autorské díla za věc.

## 2.2 Modely fungování a alokace v rámci současných platforem

Jak bylo zmíněno výše, provozovatelé různých online platforem využívají primárně jako ochranu svých virtuálních světů práva duševního vlastnictví. Možnosti fungování virtuálních světů jsou tak v dnešní době převážně regulovány obchodními podmínkami jednotlivých platforem. Ty tak mohou nastavovat pravidla flexibilně podle toho, jak si představují, že má jejich virtuální svět fungovat, včetně toho, kdo má mít veškerá práva k digitálním objektům, které se v rámci těchto světů vyskytují. League of Legends má například ve svých podmínkách stanoveno, že uživatelé k virtuálnímu obsahu získávají pouze licenci k přístupu, nikoliv vlastnická práva.<sup>55</sup> Víceméně stejnou úpravu je pak možné nalézt v obchodních podmínkách Fortnite, podle kterých hráči získávají k hernímu

<sup>49</sup> Srov. ZVÁRA, Michael. § 979.

<sup>50</sup> Směrnice Evropského parlamentu a Rady (EU) 2019/770 ze dne 20. května 2019 o některých aspektech smluv o poskytování digitálního obsahu a digitálních služeb.

<sup>51</sup> Článek 2 odst. 1 směrnice o digitálním obsahu.

<sup>52</sup> § 2389a zákona č. 89/2012 Sb., občanský zákoník.

<sup>53</sup> LIMBERGOVÁ, Zuzana. Směrnice o digitálním obsahu a jejich implementace v právním řádu ČR. *Revue pro právo a technologii*. 2022, roč. 13, č. 25, s. 28.

<sup>54</sup> *Ibidem*.

<sup>55</sup> Článek 4. Užívacích podmínek [online]. [cit. 2022-08-20]. Dostupné z: <<https://www.riotgames.com/cs/terms-of-service#id.e9srtqskxq5x>>.

obsahu pouze licenci. Tato je navíc formulována tak, že při zakoupení herního obsahu dojde k nabytí práva tento obsah užívat v rámci poskytnuté licence.<sup>56</sup>

V praxi zásadně narazíme na tři možné modely alokace práv k digitálním předmětům.<sup>57</sup> Nejčastějším případem je model, v jehož rámci – skrze úpravu obchodních podmínek – všechno patří společnosti, která danou platformu provozuje.<sup>58</sup> Není ani neobvyklé, že provozovatelé v těchto případech omezují dispozice s předměty v rámci samotné hry.<sup>59</sup>

Další variantou je model, v jehož rámci si uživatelé zakoupí či vytvoří digitální předměty, ke kterým mají následně určitá práva.<sup>60</sup> Jedná se o poměrně vzácný případ a nejznámější platforma, která toto umožňuje, je Second Life.<sup>61</sup> V rámci Second Life je totiž možné získat oprávnění díky převoditelné licenci k virtuální půdě.<sup>62</sup> Půda je zde vymezena jako grafická reprezentace v rámci virtuálního světa a uživatel k ní dokonce může v rámci platformy omezit přístup.<sup>63</sup> V tomto případě je zajímavé, že provozovatel Second Life tento systém propaguje jako „nákup půdy“, přestože se jedná o licencování.<sup>64</sup> Až v rámci obchodních podmínek se uživatel dozví, že použití slova jako „nákup“ nebo „prodej“ má nést stejný význam jako převod licence.<sup>65</sup>

Posledním modelem je případ, kdy je celá platforma decentralizována a jednotlivá vlastnická práva patří uživatelům.<sup>66</sup> V tomto případě se jedná v mnohém spíše o budoucí vize fungování internetu a je otázkou, zda takovéto platformy budou existovat. Jedná se také o jednu z možností toho, jak by mohlo fungovat samotné metaverzum.

Samotné společnosti, které do myšlenky metaverza investují, se snaží spíše ochránit své investice pomocí práva duševního vlastnictví, aby veškerý obsah virtuálního světa včetně jeho softwaru, grafických elementů, postav a dalších prvků byl chráněn autorskými právy náležejícími provozovatelům platformy.<sup>67</sup>

### 2.3 Zkušenosti ze zahraniční judikatury

Existence virtuálních světů, sociálních sítí a kryptoaktiv s sebou přinesla už několik sporů, kterými se zabývaly soudy po celém světě. Následující řádky se tedy zaměřují na analýzu několika judikátů, které přinášejí zahraniční pohled na problematiku digitálních předmětů a vlastnického práva. Každý z judikátů přitom cílí na rozdílnou problematiku. I tak je možné najít v rámci argumentací určité podobnosti a vyvodit několik obecnějších závěrů. Vzhledem k tomu, že se jedná zatím o poměrně vzácnou problematiku, je zřejmé, že se v budoucnu soudy budou k těmto případům vracet a čerpat z nich argumenty pro i proti.

<sup>56</sup> *Fortnite End User License Agreement*. Článek 4. Game Currency and Exchange [online]. [cit. 2022-08-20]. Dostupné z: <<https://www.epicgames.com/fortnite/en-US/eula>>.

<sup>57</sup> GUADAMUZ, Andres. What Will Property Look Like in the Metaverse? *TechnoLlama* [online]. 3. 1. 2022 [cit. 2022-08-20]. Dostupné z: <<https://www.technollama.co.uk/what-will-property-look-like-in-the-metaverse>>.

<sup>58</sup> *Ibidem*.

<sup>59</sup> *Ibidem*.

<sup>60</sup> *Ibidem*.

<sup>61</sup> *Ibidem*.

<sup>62</sup> Článek 3.4 [online] [cit. 2022-08-31]. Dostupné z: <<https://www.lindenlab.com/legal/second-life-terms-and-conditions>>.

<sup>63</sup> *Ibidem*.

<sup>64</sup> *Buying Land* [online]. [cit. 2022-08-31]. Dostupné z: <<https://secondlife.com/land>>.

<sup>65</sup> *Ibidem*.

<sup>66</sup> GUADAMUZ, Andres. *What Will Property Look Like in the Metaverse?*

<sup>67</sup> GOOSSENS, Sophie. *Digital Ownership, the Birth of a New Concept*.

## 2.4 Bragg v. Linden, Red Moon a Westward Journey

Otázka práv uživatelů k herním předmětům byla předmětem sporu ve dvou již poměrně starých zahraničních případech.

Případ *Bragg v. Linden* je asi nejznámějším případem týkajícím se sporu o virtuální nemovitost v rámci Second Life. Společnost Linden inzerovala, že uživatelé Second Life mohou mimo jiné vlastnit, nakupovat a prodávat nejrůznější virtuální předměty včetně nemovitostí.<sup>68</sup> Na základě této inzerce pak žalobce nakoupil na platformě celou řadu nemovitostí, které považoval za svoji investici. *De iure* se ovšem nejednalo o vlastnictví a spor se reálně týkal toho, kdo bude mít práva k duševnímu vlastnictví náležejícímu k virtuálním nemovitostem. Jádrem sporu zde nespočívá a nikdy nespočívalo ve vlastnictví jako takovém, ale šlo pouze o možnosti užívání (*ius utendi*) v rámci práva duševního vlastnictví. Spor je ovšem významný tím, že vedl ke změně obchodních podmínek Second Life na podobu, která byla zmíněna výše.

Virtuálních předmětů se týkal také případ *Red Moon*. Podstata sporů ale byla odlišná. Čínský soud zde řešil otázku toho, jak určit hodnotu ukradených virtuálních předmětů pro účely výpočtu náhrady škody.<sup>69</sup> Žalobce zde žaloval provozovatele hry Red Moon o náhradu škody za krádež jeho virtuálních předmětů v této hře, za které utratil celkem více než 1 200 dolarů.<sup>70</sup> Soud zde sice nezkoumal přímo vlastnická práva uživatele k virtuálním předmětům, řešil ovšem, zda takové virtuální předměty vůbec mohou být považovány za vlastnictví.<sup>71</sup> Soud zde jako hlavní východisko pro svůj závěr považoval samotnou hodnotu virtuálního předmětu namísto jeho nehmotné povahy.<sup>72</sup> Vzhledem k obtížnosti výpočtu takové hodnoty ovšem soud přistoupil k tomu, že provozovatel hry Red Moon má uživateli herní předměty navrátit namísto zaplacení náhrady škody v penězích.<sup>73</sup>

Otázkou krádeže herních předmětů a jejich následného ocenění se zabýval čínský soud i v případě *Westward Journey*. V citovaném případě došlo k prodeji herních předmětů z účtů několika uživatelů hry Westward Journey. Případ je zajímavý tím, že soud se zde přiklonil k závěru, že se jedná o hmotné věci, neboť konstatoval, že se jedná o věci, se kterými je možné obchodovat.<sup>74</sup>

Je těžko zpochybnitelné, že virtuální předměty nesou určitou hodnotu a jejich „krádež“ může pachatelům přinést finanční zisk. Případy odcizených účtů či předmětů navíc nejsou vzácné. I když kvalifikace takového jednání jakožto trestného činu krádeže nesouvisí přímo s tímto článkem, sama motivace páchat tyto činy nám spíše dokládá, že se stále jedná o předměty, se kterými je možno obchodovat a které určitou hodnotu skýtají.

Z uvedených případů je patrné to, že i přestože vývojáři či provozovatelé platform mohou požívat ochrany těchto předmětů díky autorskému právu, klasifikace takových

<sup>68</sup> Memorandum *Bragg v. Linden Research, Inc.* [online] [cit. 2022-08-31]. Dostupné z: <<https://h2o.law.harvard.edu/cases/4435>>.

<sup>69</sup> Sheppard, Mullin, Richter & Hampton LLP. *Online Games and Virtual Property* [online] 1. 5. 2009 [cit. 2022-08-26]. Dostupné z: <<https://casetext.com/analysis/online-games-and-virtual-property-1>>.

<sup>70</sup> KNIGHT, Will. Gamer Wins Back Virtual Booty in Court Battle. *New Scientist* [online]. 23. 12. 2003 [cit. 2022-08-26]. Dostupné z: <<https://www.newscientist.com/article/dn4510-gamer-wins-back-virtual-booty-in-court-battle/>>.

<sup>71</sup> *Ibidem*.

<sup>72</sup> *Ibidem*.

<sup>73</sup> *Ibidem*.

<sup>74</sup> *Ibidem*.

předmětů jakožto věci mající nějakou hodnotu může být důležitá pro uživatele v případě, že se domáhá náhrady škody.

### 3. Čeká nás budoucí regulace?

Z výše uvedeného plyne, že otázka práv různých subjektů v rámci virtuálních světů je stále nevyřešeným problémem a se zdokonalujícími se technickými možnostmi se klasifikace různých virtuálních předmětů existujících v rámci kyberprostoru jakožto věcí stále vrací. Tato otázka v sobě navíc kombinuje jak koncepční, tak i regulatorní aspekty. Rychlý vývoj dává tušit, že bude narůstat i okruh subjektů, který v rámci jedné platformy bude motivován uplatňovat nejrůznější práva k virtuálním předmětům. *Pro futuro* nepůjde pouze o uživatele, ale také další subjekty, které mohou mít v rámci virtuální reality, případně metaverza, své komerční zájmy.

Judikatura v této věci je navíc značně geograficky fragmentována a jedná se zatím pouze o jednotky případů z různých jurisdikcí. Jednotlivé právní řády navíc mají vlastní koncepci vlastnického práva a věci v právním smyslu, která může být *de lege lata* předmětem takového práva.

Z tohoto důvodu prozatím dává smysl současný přístup, který je založen na tom, že si každý provozovatel zvolí svůj model fungování na základě toho, jak jeho platforma funguje. Do budoucna ovšem nelze vyloučit, že tento přístup nebude dále udržitelný. Vzhledem k tendencím vytvářet virtuální světy, které by teoreticky mohly být propojené nebo tvořit jeden velký svět, bude otázka toho, kdo má práva ke zdrojům v tomto světě stále více klíčová. Už teď jsou patrné tendence řešit problém toku dat mezi jednotlivými subjekty/entitami na různých platformách na poli EU.<sup>75</sup> Stejně tak nové evropské předpisy řeší kategorii digitálního obsahu a snaží se uživatele chránit alespoň spotřebitelským právem. Problémem je, že jádro celé problematiky, tedy povaha virtuálních předmětů, zůstává těmito předpisy neřešena a často neujasněnou terminologií spíše problém prohlubuje. Členské státy se pak samy musí popasovat s tím, jak kategorii digitálního obsahu do svých právních řadů implementují, což se v případě digitálního obsahu zdá být poměrně problematický úkol.<sup>76</sup> Zdá se tedy, že právní úprava zatím směřuje spíše k řešení dílčích problémů, a nikoliv ke komplexnímu řešení. Tento přístup ale nemusí být dlouhodobě udržitelný a masivní investice do virtuálních světů by mohly skutečně být impulsem pro novou regulaci. Už teď fungování současného kyberprostoru založeného na uživatelském obsahu a masivním zpracovávání dat vedlo k mnoha návrhům nové digitální legislativy. Je tedy možné očekávat, že s rostoucí popularitou kolem metaverza a zejména se vzrůstající silou společností zainteresovaných v investicích do virtuálních světů se dočkáme nových předpisů dopadajících i na tuto oblast. Nutným předpokladem proto ale bude, že celý projekt metaverza neztroskotá ještě dříve, než vůbec začne.

<sup>75</sup> Například Nařízení Evropského parlamentu a Rady (EU) 2022/1925 ze dne 14. září 2022 o spravedlivých trzích otevřených hospodářské soutěži v digitálním odvětví a o změně směrnice (EU) 2019/1937 a (EU) 2020/1828 (nařízení o digitálních trzích) nebo návrh nařízení o harmonizovaných pravidlech pro spravedlivý přístup k datům a jejich využívání (Akt o datech).

<sup>76</sup> KULL, Irene. Transposition of the Digital Content Directive (EU) 2019/770 into Estonian Legal System. *Journal of Intellectual Property, Information Technology and Electronic Commerce Law*. 2021, Vol. 12, No. 2; LIMBERGOVÁ, Zuzana. *Směrnice o digitálním obsahu a jejich implementace v právním řádu ČR*.

## Závěr

Aplikace vlastnického práva na virtuální předměty není v právu novým problémem. Je to ale do velké míry problém stále nevyjasněný a je evidentní, že rozvoj virtuální reality může některé současné právní problémy výrazněji akcentovat. Virtuální realita má momentálně potenciál posunout dnešní podobu kyberprostoru zase o krok dál a nabídnout prožitek, který odpovídá zkušenostem v reálném světě, a to zejména díky prožitkům, které uživatel může ve virtuální realitě zažít. V současné době také existuje celá řada platforem, které fungují obdobně jako virtuální realita, potažmo metaverzum. V rámci těchto platforem jsou veškeré právní vztahy většinou upravovány skrze obchodní podmínky jejich provozovatelů. Ti pak mají maximální kontrolu nad veškerými statky existujícími v rámci virtuálních světů. Je ovšem otázkou, do jaké míry bude tento model udržitelný do budoucna. Úprava veškerých vztahů pomocí obchodních podmínek totiž dává provozovatelům těchto platforem moc přerozdělovat veškeré zdroje v rámci jejich světa a nastavovat i pravidla, jak je možné s různými virtuálními objekty disponovat. S technologickým vývojem ovšem nejde vyloučit, že současná právní úprava nebude v budoucnu dostatečná.

Přestože úvaha o virtuálních předmětech jakožto předmětu vlastnického práva je spíše okrajová, nelze vyloučit, že uživatelé budou hledat cesty k ochraně svých virtuálních předmětů pomocí vlastnického práva. Z provedené analýzy je patrné, že virtuální předměty ve virtuální realitě mohou být věci v právním smyslu. I tak zde přetrvává omezení v podobě toho, že k takovým věcem nepřísluší žádná věcná práva. Možnosti faktické kontroly s takovými předměty ovšem mohou být v budoucnu díky virtuální realitě možné. Je tedy otázkou, zda se jako první dočkáme odvážného regulatorního kroku, který změní současné pojetí občanského práva, anebo zda technologie předběhnou právo ještě více a cesta k získání vlastnických práv k virtuálním předmětům bude vyžadovat přiznání takovýchto práv soudem na základě analogie.

## Virtual Reality and Property Law

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

**Abstract:** The article deals with the question of how new developments in the field of virtual reality may affect the understanding of the current legal institutes of intellectual property law and civil law. Specifically, this article focuses on the issue of ownership in the context of virtual worlds and virtual reality. Virtual reality is a technology that has attracted a great deal of interest from investors in recent years, and there has been increasing talk of the possibility of creating a “metaverse”. Although considerations over the legal nature of intangible digital objects are not a new topic, it is the current technological developments with a goal of creating a metaverse that may provide a new input for addressing these issues. In the first part of the article, the author focuses on the societal significance of virtual reality, including its distinction from the current possibilities of virtual worlds. The article then discusses the current conceptual perspective on the legal nature of digital objects and discusses earlier court decisions concerning virtual objects. At the same time, the article focuses on existing civil law institutes and examines whether the impact of this technology may have an impact on their redefinition or on the emergence of new institutes. In this way, it builds on the literature dealing with virtual property, although it does not deal with the concept per se.

**Keywords:** virtual reality, property, metaverse, property law, virtual property