

## VIRTUÁLNÍ VLASTNICTVÍ – VLASTNICTVÍ ZA ČASŮ *IUS DOWNLOADENDI*

ROBERT KABÁT\*

„Lidé nejsou zneklidňováni věcmi, nýbrž svými vlastními názory o věcech.“

Epiktétos<sup>1</sup>

### 1. ÚVOD

Když Čchiou Čcheng-wej<sup>2</sup> přišel na úřadovnu čínské policie v Šanghaji oznámit, že mu jeho někdejší přítel Ču Cchao-jüan<sup>3</sup> zpronevěřil něco moc vzácného, mohlo to jen stěží pro něj dopadnout nespravedlivěji. Onou cenností byla totiž tzv. dračí šavle, mocná virtuální zbraň z mnohohráčské internetové hry na hrdiny *Legend of Mir 3*. Policisté se odmítli Čchiouovým oznámením zabývat, s náležitým výsměchem a prostým vysvětlením: virtuální zbraň není skutečným majetkem. Navzdory tomu, že Ču tuto zbraň prodal na eBay jinému hráči za 7200 čínských jüanů (cca 22 000 Kč)<sup>4</sup> a odmítl Čchiouovi vydat dokonce i peníze, které za dračí šavli utržil. Čchiou si cestu ke „spravedlnosti“ nakonec našel: jedné noci v říjnu 2004 vnikl do Čuova bytu a skutečnou zbraní (!) jej ubodal k smrti.<sup>5</sup>

\* Autor je doktorandem na katedře trestního práva Právnické fakulty Univerzity Karlovy v Praze a externím spolupracovníkem Centra pro právní komparatistiku.

<sup>1</sup> EPIKTÉTOS. *Rukojet' rozpravy*. Přeložil Rudolf Kuthan. 2. vydání. Praha: Svoboda, 1972, kapitola V, s. 29.

<sup>2</sup> V příspěvku je užitá česká transkripce čínštiny, která lépe vystihuje výslovnost. V zahraničí i v české literatuře lze ovšem častěji najít podobu jeho jména dle oficiálního čínského transkripčního systému pchin-jin: Qiu Chengwei.

<sup>3</sup> Dle pchin-jin: Zhu Caoyuan.

<sup>4</sup> Přepoččet vychází z kurzu koruny k jüanu v roce 2004, kdy se případ stal (viz <http://www.kurzy.cz>, [cit. 2012-09-30]). Pro srovnání: průměrný měsíční výdělek v čínských městech se v roce 2004 pohyboval okolo 5100 jüanů (výpočet dle údajů dostupných na <http://www.worldsalaries.org/china.shtml> a <http://x-rates.com/d/CNY/USD/hist2004.html>; [cit. 2012-09-30]).

<sup>5</sup> Viz BBC. Číňan zabil muže kvůli virtuální krádeži v onlinové hře. *BBC Czech* [online]. 30. březen 2005. Dostupné z: [http://www.bbc.co.uk/czech/worldnews/story/2005/03/050330\\_china\\_cyber\\_murder\\_1725.shtml](http://www.bbc.co.uk/czech/worldnews/story/2005/03/050330_china_cyber_murder_1725.shtml); BBC. 'Game theft' led to fatal attack. *BBC News* [online]. 31. březen 2005. Dostupné z: <http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/4397159.stm>; TAIPEI TIMES. Games player killed friend over online 'dragon saber'. *Taipei Times* [online]. 1. duben 2005. Dostupné z: <http://www.taipetimes.com/News/world/archives/2005/04/01/2003248619>; FINLAYSON, A. – REUTERS. Online gamer killed for selling virtual weapon. *The Sydney Morning Herald* [online]. 30. květen 2005. Dostupné z: <http://www.smh.com.au/news/World/Online-gamer-killed-for-selling-virtual-weapon/2005/03/30/1111862440188.html>; LI, Cao. Death sentence for online gamer. *China Daily* [online]. 8. červen 2005. Dostupné z: [http://www.chinadaily.com.cn/english/doc/2005-06/08/content\\_449600.htm](http://www.chinadaily.com.cn/english/doc/2005-06/08/content_449600.htm). Všechny stránky jsou citovány podle stavu k 30. září 2012.

Příběh Čchioua Čcheng-weje, tolik oblíbený mezi zájemci o kyberkriminalitu, vyvolává mnoho otázek. Jednou z těch, která stojí u základu celého případu, je, *zda mohou být virtuální předměty počítány mezi majetek v právním slova smyslu*. Na tuto otázku hledá zahraniční a – typicky v omezené míře – i domácí právní věda odpověď neustále. Ukazuje se, že virtuální předměty zkouší pevnost po léta precizovaných hranic mezi jednotlivými právními kategoriemi: smlouvou, věcí, nehmotnými statky, autorskými díly.

Zatřídění má však dalekosáhlé *právní důsledky*. Z pohledu soukromého práva nejde jen o postavení hráčů a provozovatelů daného virtuálního světa, ale rovněž i o použitelnost jednotlivých civilních žalob či jiných systémů eventuální nápravy. Na občansko-právní závěry dále navazují normy ostatních právních oblastí. V mezinárodním právu soukromém má právní kvalifikace virtuálního majetku rozhodující význam při určení rozhodného právního řádu. V trestním právu je zase důležitá pro vymezení dosahu jeho skutkových podstat; ačkoli – jak dokazují zkušenosti s rozdílným pojetím věci v právním smyslu<sup>6</sup> – nemusí být trestněprávní terminologie a skutkové podstaty přesně navázány na civilistické pojmy. Konečně nelze opominout ani vliv na otázku eventuálního zdanění virtuálního majetku a jeho převodů.

Je přitom nepochybné, že ani z *praktického hlediska* nejde o okrajový problém. Počet uživatelů jednotlivých virtuálních světů celosvětově dosahuje až k deseti milionům.<sup>7</sup> Odhaduje se, že v roce 2009 jen v Asii dosáhla hodnota směřených virtuálních předmětů 400 milionů amerických dolarů (cca 7,6 miliardy Kč).<sup>8</sup>

Cílem tohoto příspěvku není prozkoumat všechny nastíněné aspekty virtuálních světů. Zaměřuje se toliko na pojem „virtuálního majetku“ a zařazení virtuálních předmětů v systému majetkového práva, což má následně vliv i v dalších oblastech práva. Oproti dosavadním zpracováním této problematiky je hlavní důraz kladen na české právo.

## 2. OBECNĚ K VIRTUÁLNÍMU MAJETKU

### 2.1 CHARAKTERISTIKA VIRTUÁLNÍCH SVĚTŮ

Koncept virtuálního majetku je skutečně neoddelitelně spjat s virtuálními světy, které determinují jeho povahu. Virtuální světy jsou uměle vytvořená prostře-

<sup>6</sup> Trestní právo se odklonilo od pojetí věci jako výlučně hmotného předmětu ještě za účinnosti trestního zákona z roku 1961, když mezi věci zařadilo i peněžní prostředky na účtu. Srov. rozhodnutí Rt 14/2006, vydané ještě před novelou č. 253/2006 Sb., a Rt 4/2008, reflektující již stav po novele. Ani jiná majetková hodnota nemá stejný význam v trestním a soukromém právu; pojem obsažený v § 89 odst. 2 trestního zákoníku pokrývá dvě civilistické kategorie předmětů právních vztahů dle § 118 odst. 2 občanského zákoníku z roku 1964: (1) práva i (2) jiné majetkové hodnoty.

<sup>7</sup> Kupř. nejoblíbenější mnohohráčská hra na hrdiny *World of Warcraft*, zasazená do fantazijního prostředí pseudostředověku, eviduje k prosinci 2011 10,2 milionů předplatitelů, z toho (dle čísel k roku 2008) přibližně 2 miliony v Evropě, 2,5 milionu v Severní Americe a 5,5 milionu v Asii. Viz WIKIPEDIA. *World of Warcraft*. *Wikipedia* [online]. Dostupné z: [http://en.wikipedia.org/wiki/World\\_of\\_Warcraft](http://en.wikipedia.org/wiki/World_of_Warcraft) [cit. 2012-09-30]. Počet uživatelů tematicky jinak zaměřeného virtuálního světa *Second Life* v uplynulém roce čítal jeden milion. Viz WIKIPEDIA. *Second Life*. *Wikipedia* [online]. Dostupné z: [http://en.wikipedia.org/wiki/Second\\_Life](http://en.wikipedia.org/wiki/Second_Life) [cit. 2012-09-30].

<sup>8</sup> ŠTIKOVÁ, M. More than Just a Game: User Expectations v. Operator Interests. *Masaryk University Journal of Law and Technology*, 2010, roč. 4, č. 1, s. 48. Dostupné z: <http://mjlt.law.muni.cz> [cit. 2012-09-30].

dí založená na počítačové simulaci fyzického světa.<sup>9</sup> Nejde o světy pouhé imaginace, namísto fyzikálních zákonů v nich panuje počítačový kód. A zatímco fyzický svět se skládá z atomů, virtuální svět z počítačového kódu.<sup>10</sup>

Nefyzičnost virtuálních světů je důvodem, proč lidé nemohou do těchto světů vstupovat přímo, ale jen pomocí prostředníků. Počítač jednak zprostředkovává smyslové vnímání virtuálního světa<sup>11</sup> a jednak umožňuje uživateli působit ve virtuálním prostoru prostřednictvím tzv. avatára, virtuálního alter ega.<sup>12</sup>

Hodnota a síla avatára se odvíjí od jeho úrovně, vlastností, schopností a vybavení, které získává v průběhu hry. Vylepšování avatára je postupný proces, vyžadující zpravidla hodně úsilí, času nebo peněz.

„Klíče“ k virtuálnímu světu patří jeho tvůrci/provozovateli. Uživatelem může být jen ten, koho provozovatel do svého světa pustí; jejich vztah je vztahem smluvním. Neboť virtuální světy mají podobu počítačových programů, chráněných jako autorská díla nebo patenty, má smlouva povahu zpravidla úplatného<sup>13</sup> licenčního ujednání. Charakteristika daného trhu, kde se setkává poměrně malý počet provozovatelů virtuálních prostředí na straně nabídky s nepoměrně větším počtem potenciálních uživatelů na straně poptávky, vede k tomu, že licenční smlouvy jsou unifikované a uzavírané adhezním způsobem.<sup>14</sup>

## 2.2 DEBATA O VIRTUÁLNÍM MAJETKU

V posledních deseti letech se zejména v zahraničí rozvíjí debata o tom, že by regulace virtuálních světů neměla být ponechána jako dosud toliko adhezní uzavíráním licenčních smlouvám mezi provozovateli a uživateli. Nevyvážené postavení uživatelů a provozovatelů není jediným důvodem. Nepochota provozovatelů přiznávat uživatelům absolutní oprávnění k předmětům virtuálního světa, motivovaná obavami z případných žalob proti nim samým, se odráží i v nejistém právním postavení uživatelů ve vztahu k jimi ovládaným částem virtuálních světů vůči třetím osobám (ostatním uživatelům).

<sup>9</sup> Různé definice přisuzují termínu virtuální majetek různě široký obsah. Tato práce si bere za své úzké pojetí, které za virtuální majetek považuje pouze to, co nelze oddělit od virtuálních světů ve výše popsaném smyslu; tedy (1) virtuální předměty – předměty obsažené ve virtuálním světě, (2) avatáry – herní postavy a (3) účty uživatelů virtuálního světa; nikoliv internetové domény, adresy elektronické pošty apod.

<sup>10</sup> MACH, P. *Virtuální vlastnictví* [online]. Diplomová práce. Brno: Masarykova univerzita. Právnická fakulta. Katedra právní teorie, 2009, s. 3. Vedoucí práce: Radim Polčák. Dostupné z: <http://is.muni.cz> [cit. 2012-09-30].

<sup>11</sup> S rozvojem technologií se *možností smyslového vnímání* virtuálních světů neustále rozšiřují: pomocí obrazovky lze virtuální svět (jeho grafické zobrazení) vidět, reproduktory přinášejí zvukové vjemy, herní ovladače (tzv. gamepady) umějí dokonce zprostředkovávat otřesy. Důvodem není jen zvýšení prožitku, ale i zprostředkování virtuálního světa ve formě snadno a rychle pochopitelné pro člověka, aby mohl v tomto světě pohotově reagovat na podněty. Způsoby zprostředkování virtuálních světů nejsou omezeny pouze na smyslové cesty. Komunikace mezi uživatelem a virtuálním světem může například probíhat pomocí textových výpisů a příkazů. Z povahy věci jsou však takové způsoby méně lákavé i efektivní.

<sup>12</sup> Avatár je spíše konvenční než nutnou součástí virtuálních světů; příznačný je zejména pro hry na hrdiny.

<sup>13</sup> Typická výše měsíčních poplatků za užívání World of Warcraft činí 15 amerických dolarů (cca 280 Kč).

<sup>14</sup> Pro *smlouvy uzavírané adhezním způsobem* (též adhezní smlouvy) je příznačný způsob jejich vzniku. Nevznikají tak, že by si strany obsah smlouvy sjednaly, ale tak, že jedna strana předloží druhé hotový text smlouvy a ta má možnost návrh buď přijmout, anebo odmítnout. Slovo adhezní odkazuje na to, že druhá smluvní strana k návrhu smlouvy pouze *přistupuje*. Adhezní smlouvy tedy nemají nic společného s adhezním řízením, částí trestního řízení, v níž se projednává právo poškozeného na náhradu škody způsobené trestným činem.

Jednotlivé právněteoretické náhledy na kvalifikaci virtuálních předmětů nejsou pod-  
míněny jen favorizováním uživatelů nebo na druhé straně provozovatelů. Valně má  
na ně vliv též země původu toho, kdo daný náhled zastává, a tamní soukromoprávní  
koncepty.

Co je – alespoň pro střední proud těchto názorů – společné, jsou pochyby o tom,  
že závazková práva z licenčních smluv postačují k dostatečné ochraně uživatelů před  
zásahy třetích osob, které nejsou stranou smlouvy. Tato obava se opírá o chápání zá-  
vazků jako souboru relativních práv a povinností, které působí pouze mezi stranami  
smlouvy, ne už na osoby mimo ni. Proto většina autorů hledí (dle zásad jejich domov-  
ského právního řádu) přiznat uživatelům určité absolutní právní postavení ve vztahu  
k virtuálnímu majetku či alespoň k určité jeho části (virtuálním předmětům, avatárovi  
či přihlašovacímu účtu). V pozadí jejich úvah často stojí též snaha chránit i držbu  
těchto statků.<sup>15</sup>

Americká právní teorie zná vlastnictví jak hmotných, tak nehmotných věcí. Pro-  
to tamní autoři tíhnou k přiznávání vlastnického oprávnění k virtuálním předmětům.  
I u nás hojně citovaný<sup>16</sup> Joshua Fairfield dokazuje, že virtuální statky jsou svojí po-  
vahou bližší hmotným věcem, spíše než předmětům duševního vlastnictví. Nachází  
tři společné znaky virtualit a hmotných věcí: (1) omezenost zdroje – nemohou být  
současně užívány neomezeným počtem subjektů; (2) jsou trvalé; (3) fakticky mohou  
přijít do styku i s jinými subjekty nebo předměty. Fairfield volá po aplikaci norem  
majetkového práva i na virtuální majetek a přiznání vlastnických práv k virtuálním  
předmětům uživatelům.<sup>17</sup>

Že právně dogmatické zvyklosti mají zásadní vliv na teoretické uchopení virtuálních  
statků, lze dobře ilustrovat na příkladu *Německa*. Pojetí věci a vlastnictví je v německé  
civilistice natolik spojeno s hmotnými předměty,<sup>18</sup> že virtuální vlastnictví představuje  
pro většinu německých teoretiků v podstatě protimluv.<sup>19</sup>

Německá autorka Pamela Koch doporučuje zvláště řešit problematiku herní posta-  
vy (avatára) a zvláště jednotlivých virtuálních předmětů. Herní postava je podle ní vý-  
sledkem tvůrčí činnosti uživatele, který do jejího vývoje investuje čas, peníze i vlastní

<sup>15</sup> V českém právním prostředí není zřídka představa, že *držba* je součástí vlastnictví. Tuto  
představu ještě umocňuje systematika platného občanského zákoníku, pojednávající o držbě mezi ustanov-  
něním o vlastnictví. To neodpovídá povaze držby (*possessio*), neboť jde za prvé o institut obecnější než  
vlastnictví (držet lze i jiná práva než vlastnické) a za druhé s vlastnictvím mimoběžný. Zatímco vlastnictví  
vyžaduje oprávnění k věci, tedy právní stav; držba označuje faktický stav. Vlastníkem je ten, kdo je  
*oprávněn* k výkonu vlastnických práv (ať už je ve skutečnosti vykonává nebo ne); držitelem je ten, kdo tato  
práva *vykonává*, jakoby mu patřila (ať už je k tomu oprávněn či nikoliv). Vlastník a držitel tedy nemusí být  
jednou a touže osobou (drží např. i zloděj nebo nabyvatel věci na základě neplatné smlouvy). Vlastníkovi  
ovšem vždy svědčí právo věc držet (*ius possidendi*), které může proti držiteli prosadit vlastnickou žalobou.  
Od držitele třeba navíc lišit detentora, který sice má věc ve faktické moci (příp. vykonává obsah určitého  
práva), avšak buď nikoliv pro sebe, protože vykonává držbu pro někoho jiného (např. nájemce detinuje  
pronajatý byt, ale držitelem je pronajímatel-vlastník bytu), nebo danou věc nelze podle právního řádu  
vlastnit (např. návykové látky nebo části lidského těla).

<sup>16</sup> Viz např. MACH, P., *cit. dílo* nebo HARAŠTA, J. Virtuální vlastnictví. In: ŽATECKÁ, E. et al. (ed.).  
*Cofola 2011: The Conference Proceedings*. Brno: Masarykova univerzita, 2011, s. 1305–1322.

<sup>17</sup> FAIRFIELD, J. A. T. Virtual Property. *Boston University Law Review*, 2005, roč. 85, s. 1050 a 1094.

<sup>18</sup> Viz § 90 a 903 německého občanského zákoníku (BGB) a WIELING, H. J. *Sachenrecht*. 5. vydání. Ber-  
lin/Heidelberg: Springer, 2007, s. 21.

<sup>19</sup> Viz GRAMLICH, L. Preliminary Thoughts on Online Property. *Masaryk University Journal of Law and  
Technology*, 2009, roč. 3, č. 1, s. 183–186; a PEUKERT, A. (rec.). BERBERICH, M. *Virtuelles Eigentum*.  
Tübingen: Mohr Siebeck, 2010. *UFITA*, 2011, č. 1, s. 204–208.

energii. Tím přidává k původnímu, „blanketnímu“ avatárovi hodnotu, kterou nevytvořil provozovatel virtuálního světa. A právě díky této přidané hodnotě by měl avatár být více než jen částí počítačového programu provozovatele. Je nutno ho kvůli tomu považovat za samostatný nehmotný statek náležející uživateli. Právním pojítkem, které spojuje uživatele s nehmotným avatárem, nemůže být dle německého práva vlastnictví. Je třeba proto konstruovat zvláštní absolutní majetkové právo k nehmotným statkům, které však svým obsahem prakticky odpovídá vlastnickému právu.

Naproti tomu ve virtuálních předmětech se nijak nezračí žádná hodnota přidaná uživatelem, jsou součástí herního software a není tedy důvod je prohlašovat za zvláštní předmět majetkového práva, který by měl navzdory licenční smlouvě náležet uživateli.<sup>20</sup>

České příspěvky do diskuze o povaze virtuálního majetku jsou sporé a nelze hovořit o nějakém specifickém českém přínosu. Čeští a slovenští autoři zhusta přebírají závěry anglo-americké právní vědy.<sup>21</sup> Přitom však zapomínají, že české právo spadá do té části kontinentu, která – alespoň pokud jde o účinný občanský zákoník z roku 1964 – je ovlivněna německým pohledem na věc v právním smyslu.

### 3. VIRTUÁLNÍ MAJETEK PODLE ČESKÉHO PRÁVA

#### 3.1 VLASTNICKÉ PRÁVO A JEHO PŘEDMĚT

Obecně vlastnické právo vyjadřuje dvojí: (a) právní přináležitost předmětu (věci) k subjektu (osobě) a (b) pojmovou možnost (oprávnění) subjektu libovolně nakládat s předmětem v mezích daných objektivním právem a ostatní z tohoto nakládání vyloučit.<sup>22</sup>

Již z toho plyne základní požadavek na předmět vlastnického práva, *odlišnost od subjektu*.<sup>23</sup> Ostatní požadavky se v zásadě liší podle příslušného právního řádu. Česká doktrína vyžaduje, aby předmět vlastnického práva byl objektivně *ovladatelný, užitečný (hodnotný)*<sup>24</sup> a nebyl vyloučený z právního obchodu (nikoliv *res extra commercium*).

Pro účely tohoto příspěvku má rozhodující význam, zda předmět vlastnického práva musí být též *hmotný, či nikoliv*.<sup>25</sup> V České republice se odpověď na tuto otázku bude

<sup>20</sup> KOCH, P. Die rechtliche Bewertung virtueller Gegenstände auf Online-Plattformen. *JurPC Web-Dok* [online], 2006, č. 57. Dostupné z: <http://www.jurpc.de/aufsatz/20060057.htm> [cit. 2012-09-30].

<sup>21</sup> Šrov. GÁBRIS, T. Definičia veci a výzvy modernej vedy. *Justičná revue*, 2008, roč. 60, č. 4, s. 529–540; MACH, P. *Cit. dílo*; HARAŠTA, J., KOČÍ, M., ŠMERKL, P. Virtual Money in China. *Masaryk University Journal of Law and Technology*, 2010, roč. 4, č. 2, s. 191–204. Dostupné z: <http://mujlt.law.muni.cz> [cit. 2012-09-30]; HARAŠTA J. *Cit. dílo*; ŠTIKOVÁ, M. *Cit. dílo*.

<sup>22</sup> ELIÁŠ, K. Vlastnické právo: Paradigmata českého pojetí pod zkušebním kamenem kontinentální právní kultury. *Právní rozhledy*, 2005, č. 22, s. 807 an.

<sup>23</sup> GAMBARO, A. Property Rights in Comparative Perspective: Why Property Is So Ancient and Durable. *Tulane European & Civil Law Forum*, 2011, roč. 26, s. 226.

<sup>24</sup> Jde o obecné vlastnosti věci. Viz KNAPP, V., KNAPPOVÁ, M. *Cit. dílo*, s. 239 a ELIÁŠ, K. In: ELIÁŠ, K. et al. *Občanský zákoník: Velký akademický komentář, § 119*. Praha: Linde, 2008, s. 477.

<sup>25</sup> V odpovědi na tuto otázku se jednotlivé jurisdikce nejvíce liší. Je oblíbeným omylem, že častější je v Evropě výlučně hmotná koncepce vlastnictví (jak se kupř. tvrdí na straně 20 legislativního záměru slovenského občanského zákoníku, schváleného slovenskou vládou 4. srpna 2008. Dostupné z: <https://lt.justice.gov.sk> [cit. 2012-09-30]). Výlučně hmotné vlastnictví je typické pouze pro právní řády inspirované německým občanským právem (kam lze však řadit i většinu zemí tzv. východního bloku). Naproti tomu v zemích galo-románského právního okruhu (Francie, Belgie, Lucembursko, Itálie, Španělsko, Por-

lišit podle toho, bude-li měřítkem občanské či trestní právo,<sup>26</sup> a ještě více bude-li se rozhodovat podle platné a účinné občanskoprávní úpravy či podle nového občanského zákoníku.<sup>27</sup>

Zatímco totiž § 118 občanského zákoníku z roku 1964<sup>28</sup> člení předměty majetkového práva v objektivním smyslu do tripartice: (1) věci (hmotné), (2) majetková práva (v subjektivním smyslu) a (3) jiné majetkové hodnoty, přičemž předmětem vlastnického práva jsou dle většinového názoru pouze věci; nový občanský zákoník bere za své široké pojetí věci a vlastnického práva. Za věci výslovně prohlašuje i práva a jiné nehmotné statky a všechny je činí předmětem vlastnického práva.

### 3.2 VIRTUÁLNÍ STATKY JAKO MAJETKOVÝ PŘEDMĚT A VLASTNICKÉ PRÁVO K NIM

Jsou virtuální statky věcmi v právním smyslu, či nikoliv? Oprostíme-li se od požadavku hmotnosti, vidíme, že virtuální předměty splňují všechny znaky: existují nezávisle na subjektu, jsou ovladatelné a penězi ocenitelné (slouží potřebám lidí).<sup>29</sup>

Zdá se tedy, že by mohly být i předmětem vlastnického práva, či jiného obdobného absolutního majetkového práva.

Způsobilost být předmětem určitého práva ovšem ještě neznamená, že toto právo svědčí uživateli předmětu. Aby bylo možno o někom říci, že je vlastníkem, musí se jím nejprve stát, *musejí nastat určité skutečnosti, s nimiž objektivní právo spojuje vznik vlastnictví*. A zde vyvstává jeden z velkých problémů virtuálního vlastnictví – na základě jakého právního důvodu vznikne vlastnictví uživatelů?

David Sheldon podrobil empirickému výzkumu *smluvní licence* patnácti nejoblíbenějších virtuálních světů, *vlastnické právo* k virtuálním předmětům uživatelů *nezakládá* žádná z nich. Sheldon zkoumal, jak licenční ujednání rozvrhují tři klasická vlastnická oprávnění: právo věc užívat, vyloučit ostatní a právo věc převést. Zjistil, že uživatelům je zásadně přiznáváno pouze právo užívat virtuální předměty, ostatní práva jsou buď výrazně omezena, nebo vyhrazena provozovateli daného virtuálního světa.<sup>30</sup>

Uživatelé se tedy na základě licenční smlouvy s provozovatelem stávají spíše nájemci-pachtýři virtuálních statků; v žádném případě není jejich právní postavení souměřitelné s jednotným vlastnickým právem.

Krom toho si provozovatelé navíc vyhrazují právo jednostranně měnit smluvní podmínky a zabavovat virtuální předměty či celé uživatelské účty. To spolu s adhezí

---

tugasko, Rumunsko a Malta), anglo-amerického práva (Anglie, Irsko a Kypr) a většinově též v severských (Dánsko, Švédsko) a pobaltských státech (Litva a Lotyšsko) hmotnost či nehmotnost předmětu nehraje žádnou roli v konstrukci vlastnického práva.

<sup>26</sup> K tomu srov. pozn. pod čarou č. 6.

<sup>27</sup> Zákon č. 89/2012 Sb.

<sup>28</sup> Platný a účinný zákon č. 40/1964 Sb.

<sup>29</sup> Virtuality mají hodnotu, poněvadž jim lidé hodnotu přisuzují a jsou ochotni je směniti za peníze. Z tohoto hlediska se neliší od hmotných věcí. Mylná je představa, že hmotné věci mají hodnotu jaksi samy o sobě, hodnotu věcem připisují lidé (viz Epiktétův citát na začátku tohoto příspěvku). Ustrženy nehet bude mít pokaždé jinou hodnotu, bude-li pocházet od bezdomovce na hlavním nádraží, anebo od Karla Gotta či Natalie Portman.

<sup>30</sup> SHELDON, D. P. Claiming Ownership, But Getting Owned: Contractual Limitations on Asserting Property Interests in Virtual Goods. *UCLA Law Review*, 2007, roč. 54, s. 763–773.

povahou smluv vede k spravedlnostním úvahám o vyrovnávání postavení uživatelů a provozovatelů buď v soudních řízeních, nebo cestou kogentní zákonné úpravy.

Proti tomu však vyvstává několik logických protiargumentů.

Aplikace korekčních mechanismů svěřených soudům (např. dobrých mravů) může sloužit k „otupení nejostřejších hrotů“, tj. k omezení určitých práv provozovatele (např. svévolně rušit uživatelské účty či zabavovat virtuální majetek), ale stěžejí může vést ke vzniku vlastnického oprávnění uživatelů, které před smlouvou neměli.

Kogentní založení vlastnických práv zákonnou úpravou navzdory výslovnému licenčnímu ujednání, představuje výrazný zásah do smluvní autonomie. Jakýkoliv takový zásah vyžaduje silný důvod. Tradičně tomu je tam, kde se smlouva týká životně či společensky důležitého statku, jako např. u nájemní nebo pracovní smlouvy, nebo kde by opačné ujednání představovalo rozpor s dobrými mravy nebo veřejným pořádkem. O nic takového v případě virtuálních světů ovšem nejde. Virtuální světy slouží především počítačovým hrám. Bez provozovatelů by ani nemohly fungovat.<sup>31</sup>

Nezdá se tedy, že by existoval dostatečný důvod, proč by měl zákon přepisovat smlouvu a zcela obracet rozvržení vlastnických práv k virtuálním statkům. Přiznání úplného vlastnického práva představuje nejvýraznější právní omezení ostatních ve vztahu k vlastněnému předmětu. Mají-li být uživatelé chráněni před zásahy třetích osob do jejich virtuálního majetku a svévolnými zásahy provozovatele, lze tohoto efektu dosáhnout i proporcionálnější cestou.

James Grimmelmann si všímá, že rozdělení práv ve virtuálních světech připomíná lenní držbu (*seisin*),<sup>32</sup> jakoby provozovatel dával uživateli část virtuálního světa v léno a zavázal se při tom, že bude jeho léno chránit proti vnějším zásahům. Podle Grimmelmanna lze v oživení lenní držby vidět rozumné uspořádání právních vztahů ve virtuálním světě. Externí soudy by se do virtuálních světů měly vměšovat co nejméně a v zásadě až tehdy, kdy se uživatelé nedomohli spravedlivé nápravy, resp. spravedlivého procesu u provozovatele.

Anglické lenní držbě na českém území korespondoval institut *děleného vlastnictví*, jehož pozůstatky se zachovaly ještě ve všeobecném občanském zákoníku (ABGB).<sup>33</sup> Půda v děleném vlastnictví měla dva vlastníky: (1) vrchního, kterému náleželo vlastnictví k podstatě, a (2) užitkového, kterému náleželo vlastnictví k užitku. S rozpadem feudálních svazků byla koncepce děleného vlastnictví opuštěna, i když i bez vazby na virtuální světy se připomíná, že jde o obecný pojem, který může být stále nosný.<sup>34</sup> Jeho nespornou výhodou je přiznání věcněprávního, tudíž absolutního, postavení užitkovému vlastníkovi.<sup>35</sup>

<sup>31</sup> Jsou to často sami uživatelé, kdo se domáhá zásahu provozovatele, např. v případě, kdy je obtěžuje jiný uživatel.

<sup>32</sup> GRIMMELMANN, J. *Virtual World Feudalism. Yale Law Journal Pocket Part*, 2009, roč. 118, s. 126–130. Dostupné z: <http://yalelawjournal.org/the-yale-law-journal-pocket-part/property-law/virtual-world-feudalism> [cit. 2012-09-30].

<sup>33</sup> Vyhlášen císařským patentem č. 946/1811 ve Sbírce zákonů soudních.

<sup>34</sup> Názorným a praktickým příkladem ze současnosti, kde by bylo dělené vlastnictví dobře využitelné, může být vztah leasingového pronajímatele a nájemce k předmětu leasingu.

<sup>35</sup> HORÁK, O. Tzv. dělené vlastnictví v 19. a 20. století: K proměnám chápání tradičního pojmu v domácí právní vědě. In: DÁVID, R., SEHNÁLEK, D., VALDHANS, J. (ed.). *Dny práva 2010 = Days of Law 2010*. Brno: Masarykova univerzita, 2010, s. 1513–1523.

Dělené vlastnictví se tak skutečně jeví jako ideální řešení majetkových poměrů ve virtuálních světech, které by vyhovovalo jak zájmům uživatelů, tak provozovatelů. Kondicionál je na místě, neboť v českém právu koncept děleného vlastnictví naráží na velmi zásadní překážky.

První je rozpor s Listinou základních práv a svobod, která jednoznačně normuje, že vlastnické právo všech vlastníků má stejný zákonný obsah (čl. 11 odst. 1 věta druhá). To z povahy věci není u děleného vlastnictví možné.

I kdyby postavení uživatele nemělo být založeno na děleném vlastnictví, nýbrž na jiném, ad hoc vytvořeném věcném právu, nelze přehlédnout závažný problém s takovým postupem spojený. Absolutní práva se na rozdíl od závazkových práv bezprostředně dotýkají postavení třetích osob, a z tohoto důvodu je nelze vytvářet jinak než zákonem (platí pro ně numerus clausus).<sup>36</sup> Bez zásahu zákonodárce tedy nepřichází žádná zvláštní věcné právo vůbec do úvahy.

Budeme-li se držet platného práva, je stále zjevnější, že přiblížení právního postavení uživatelů absolutním právům, jakkoli bohubíbé, nemůže vést přes ztotožňování vlastnictví přímo s virtuálními předměty. A nemá-li tento příspěvek skončit ve zbytečných radách zákonodárci, je třeba hledat cestu jinudy.

### 3.3 VIRTUÁLNÍ MAJETEK JAKO AUTORSKOPRÁVNÍ LICENCE

Vraťme se nyní zpět na začátek, kdy jsme hovořili o tom, že *virtuální světy jsou v podstatě počítačovými programy*. Z nedostatku jiné vhodné ochrany je právo chránit jako literární autorská díla a pohlíží na ně tak, jakoby dily byly (§ 2 odst. 2 věta první autorského zákona).<sup>37</sup> Počítačové programy nemusejí splňovat všechny předpoklady kladené na autorská díla. Stačí, jsou-li původní (originální) v tom smyslu, že jsou autorovým vlastním duševním výtvorem (nejde o plagiát, rozmnoženinu nebo napodobeninu).<sup>38</sup> Autorskoprávně chráněny jsou i jednotlivé části, splňují-li samy podmínku původnosti (§ 2 odst. 3 autorského zákona); ostatní části jsou chráněny jako součást celku – počítačového programu.<sup>39</sup>

Nabízí se tedy chránit zájmy uživatelů ve virtuálním světě jako autorskoprávní licenci k počítačovému programu, event. k jeho částem.

V čem je výhoda tohoto pojetí, které tu bylo od počátku a které jsme už použili jako odrazový můstek k tomu, abychom našli nějaké absolutní právní postavení uživatelů k virtuálním statkům?

<sup>36</sup> V teorii se objevují hlasy, které zpochybňují dělení majetkových práv na absolutní a relativní. V Čechách mezi ně v období první republiky patřili čeští normativisté – František Weyr a Jaromír Sedláček, v padesátých a šedesátých letech Viktor Knapp. V poslední době se jejich názory ožívají v pracích Jiřího Špáčila. Srov. ŠPÁČIL, J. *Věcná břemena v občanském zákoníku*. Praha: Beck, 2006, s. 1–7. Pochybnosti panují i o účelnosti uzavřeného počtu věcných práv (principu numerus clausus), k tomu viz WORTHINGTON, S. *The Disappearing Divide Between Property and Obligation: The Impact of Aligning Legal Analysis and Commercial Expectation*. *Texas International Law Journal*, 2007, roč. 42, s. 925 n. Ačkoliv tyto názory mají racionální jádro, drží se tato práce většinového náhledu, podle něhož působí závazková práva bez dalšího pouze vůči smluvním stranám a nezakládají navenek (vůči třetím osobám) povinnost zdržet se zásahů do smlouvou založených práv.

<sup>37</sup> Zákon č. 121/2000 Sb., o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon), ve znění pozdějších předpisů.

<sup>38</sup> TELEČ, I., TUMA, P. *Autorský zákon: komentář*. Praha: Beck, 2007, s. 35.

<sup>39</sup> ŠVESTKA, J., DVORÁK, J. (ed.). *Občanské právo hmotné*. 3. díl. Praha: Wolters Kluwer, 2009, s. 176.



První plus dlužno spatřovat už v tom, že se nejméně protíví licenčním dohodám mezi uživateli a provozovateli virtuálních světů.

Další veledůležitou výhodou autorskoprávních licencí, tj. užívacích práv k autorským dílům, oproti jiným užívacím právům (např. nájmu),<sup>40</sup> je, že jsou v nauce českého soukromého práva jednohlasně brány za v zásadě obchodovatelný majetkový statek.

*Podle nového občanského zákoníku* tím odpadají prakticky všechny komplikace: licence je nehmotnou věcí (§ 489, 496 odst. 2), kterou lze vlastnit (§ 1011).<sup>41</sup> Proti zásahům do vlastnického práva se může vlastník bránit vlastnickými žalobami (zápůrčí žalobou a žalobou na vydání věci).<sup>42</sup> K ochraně držby vlastnického práva k licenci má uživatel k dispozici i žalobu posesorní.<sup>43</sup>

V případě *účinného občanského zákoníku z roku 1964* je situace složitější. Právní věda z něj vycházející považuje v duchu § 118 licenci za jinou majetkovou hodnotu,<sup>44</sup> či majetkové právo.<sup>45</sup> Podstatné je, že ani to ani ono není podle převažujícího náhledu předmětem vlastnického práva. Namísto toho teorie nabízí zbytečnou a pochybnou scholastiku: toho, komu patří majetkové právo nebo jiná majetková hodnota, nazývá majitelem a jeho poměr k předmětu majitelstvím. Dělítkem mezi vlastnickým právem a majitelstvím je právě a jen (ne)hmotnost předmětu. Netřeba zdůrazňovat, že zákoník sám úpravu práv a povinností majitele nestanoví. Nemá-li být majitelství jen bezobsažnou nálepkou, aplikují se na něj v důležitých otázkách analogicky ustanovení o vlastnickém právu.<sup>46</sup> Soudní praxe přihlíží k povaze jednak majetkové hodnoty a jednak pravidla, které má být na základě obdoby aplikováno.<sup>47</sup> Charakter licence k virtuálním světům – její zásadní podobnost k hmotným movitým věcem<sup>48</sup> – si žádá připuštění jejího vydržení i vlastnických žalob na její ochranu.

<sup>40</sup> Ke kritice možného chápání nájemního práva jako nehmotné věci srov. MELZER, F. Pojem věci v návrhu občanského zákoníku. *Právník*, 2007, č. 11, s. 1217–1229.

<sup>41</sup> Shodně TELEČ, I. Duševní vlastnictví a jeho vliv na věc v právním smyslu. *Právní rozhledy*, 2011, č. 12, s. 444 n.

<sup>42</sup> Může vyvolávat pochyby, zda přichází v úvahu žaloba na vydání věci u nehmotné věci. Třeba však mít na zřeteli, že právní obchod se týká převodu práv a oprávnění a umožnění držby těchto práv, věc sama se nemusí hnout z místa. Vyhraje-li žalobce reivindikační spor, musí žalovaný ukončit vlastní držbu a umožnit ji žalobci. V případě licence to znamená, že musí přestat užívat licenci způsobem, který je v rozporu s právy žalobce a případně odevzdat žalobci nástroje, jimiž licenci využíval (např. přístupové kódy k uživatelskému účtu).

<sup>43</sup> Výhodou posesorních žalob je, že držitel nemusí prokazovat platný vlastnický titul, ale toliko nabytí držby, že nenabyl držbu násilím, lstí nebo výprosu.

<sup>44</sup> Tak ELIÁŠ, K. et al. *Občanský zákoník*, § 118, s. 471 nebo ŠVESTKA, J. et al. *Občanský zákoník*, § 118, s. 642.

<sup>45</sup> TELEČ, I. *Právo duševního vlastnictví. Výkon práv duševního vlastnictví (licenční právo)* [online]. 2009. Dostupné z: [http://is.muni.cz/do/1499/el/estud/praf/ps09/ppv09/web/law/pdv/tisk/vykon\\_prav.pdf](http://is.muni.cz/do/1499/el/estud/praf/ps09/ppv09/web/law/pdv/tisk/vykon_prav.pdf) [cit. 2012-09-30].

<sup>46</sup> Jiří Špáčil hovoří v souvislosti s rozlišením mezi majitelstvím a vlastnictvím o pokroku právní vědy. Těžko v tom však spatřovat něco víc než projev aplikační schizofrenie, když se nejprve určité předměty vyloučí z dosahu vlastnického práva teleologickou redukcí nebo i jen restriktivním výkladem, aby tam později mohly být vráceny analogií. Není-li rozdíl v obsahu institutů, ale jen v jejich předmětu, pak se rozumný význam štěpení ztrácí. Proč není stejnou logikou na dva různé instituty rozděleno i vlastnické právo k věcem movitým na jedné straně a nemovitým na druhé a obdobně k věcem zužititelným a nezužitelným nebo k věcem určeným individuálně a věcem určeným druhově? Možných členění se najde celá řada, přesnost právní vědy se nijak neztrácí, připojí-li se k vlastnictví rozlišovací adjektivum: vlastnictví movité vs. nemovité, hmotné vs. nehmotné atd. Srov. k tomu ŠVESTKA et al. *Občanský zákoník*, před § 123, s. 681.

<sup>47</sup> Zatímco u obchodního podílu (jiná majetková hodnota) Nejvyšší soud dovodil, že může být vydržen za stejných podmínek jako věci movité (Rc 50/2008), v případě pohledávky (majetkové právo) už dříve tentýž senát vyloučil možnost užití žaloby na vydání věci (Rc 28/2002).

<sup>48</sup> Srov. výše shrnutý postřeh Fairfieldův.

K právě naznačenému je třeba učinit několik vysvětlujících poznámek.

*Za prvé* se nijak nezpochybnují výsledky teorií, které zdůrazňují rozdíl mezi autorským dílem a počítačovým kódem a v kódu vidí obdobu hmotného podkladu, jímž je dílo vyjádřeno.<sup>49</sup> Jde ovšem o náhled, který neodpovídá současnému pojetí ochrany počítačových programů. Jestliže se počítačový program, tj. ucelený a funkčně ohraničený soubor počítačového kódu, chrání jako dílo literární, pak hledět na program a na kód jako na dva odlišné předměty dává stejný smysl jako rozlišovat mezi románem a písmeny, slovy nebo větami v knize. Nepomůže ani odvolání na binární zápis, je jedno, jakým jazykem je počítačový program vyjádřen, pořád jde o týž program. Rozdíl je možno najít teprve mezi programem a jeho zachycením na datovém úložišti (pevném disku serveru). V případě virtuálních světů rozhodující roli hraje užívání programu, ne konkrétní datové úložiště (kde je program uložen je zcela lhostejné).

*Za druhé* se nastíněným řešením nezatemňuje ani skutečnost, že programy, jež pohybují virtuálními světy, využívají ke svému chodu databázi a že jednotlivé virtuální předměty jsou zjednodušeně řečeno položkami v těchto databázích.<sup>50</sup> Bylo by však chybou odhlížet od vlastního fungování virtuálních světů, uživatelé je neužívají jako databáze, ale jako programy. Že program využívá databáze, nepředstavuje víc než technické řešení, jímž se oddělují obsahová data od abstraktního algoritmu („hmota od procesu“). Uživatelé nemají možnost využívat databáze mimo program; databáze slouží programu, ne uživatelům.

*Za třetí* mít licenci znamená mít právo užívat licencovaný předmět stanoveným/dohodnutým způsobem v určitém rozsahu. Sporné může být, zda mohou být virtuální předměty licencovatelné samostatně. Přání se snadno stává „otcem“ špatné myšlenky: jakkoli liberálním a pro posuzovaný případ vhodným řešením by se jevila možnost mít samostatné licence k jednotlivým virtualitám, je třeba dle platného práva přisvědčit opaku. Autorský zákon nepřipouští pochyby, že definice autorských děl a kvasi-autorských děl (vč. počítačových programů) a tedy objektů autorskoprávních licencí je kogentní. Na virtuální předměty lze nahlížet jako na části programu, též chráněné autorským právem, nicméně licencovatelné pouze jako součást celku.

Podmínky užívání virtuálního světa se řídí jednak licenčním ujednáním (ev. obchodními podmínkami), jednak povinností respektovat licence ostatních uživatelů. Licence neznamená právo užívat celý virtuální svět výhradně; jaké části a v jakém rozsahu má uživatel k dispozici a jak se může dobat i dalších částí virtuálního světa, je dáno právě písemnou smlouvou, povinností respektu k právům druhých a pravidly a zvyklostmi fungování daného virtuálního světa.

*Za čtvrté* stranou úvah byly dosud ponechány virtuální předměty vytvořené uživateli (inkorporaci těchto předmětů do virtuálního světa dovoluje Second Life). Třeba ovšem na ně rovněž pohlížet jako na součást počítačového programu, který se stává dílem spojeným. Vypořádání autorských práv je věcí smluvní dohody mezi tvůrcem věci a provozovatelem virtuálního světa.

*Za páté* při konstruování systému právní ochrany nelze odhlížet od kontextu. Zájmy uživatelů ve virtuálních světech musejí být chráněny s respektem k principu proporcio-

<sup>49</sup> MACH, P. *Cit. dílo*, s. 34.

<sup>50</sup> SHELDON, D. *Cit. dílo*, pozn. pod čarou č. 41.

nality a účelu těchto světů. Ochrana individuálních uživatelských práv by v konečném důsledku neměla vést k narušení smyslu existence virtuálních světů, jímž většinou bývá hra. Uživatelé přistupují na pravidla hry, proto by se soudní zásahy měly týkat toliko jednání mimo kontext hry, byť to může vést ke zdánlivým paradoxům. Dovoluje-li hra přemoci avatára jiného uživatele a vzít si předměty z jeho inventáře, je třeba to právně respektovat jako dovolené jednání. Naproti tomu porušení slibu vrátit zapůjčený virtuální meč – není-li výjimečně porušování slibů nebo podvádění připuštěno herními pravidly –, bude představovat delikt. Pravidla či herní zvyklosti ovšem nejsou nedotknutelná a mohou být podrobeny přezkumu souladu s dobrými mravy či veřejným pořádkem.

#### 4. TRESTNĚPRÁVNÍ DŮSLEDKY

Zde zastávaný náhled na virtuální vlastnictví jako na autorskoprávní licenci se promítá i do trestního práva.

Je nutno poopravit pohled trestněprávní nauky, která připodobňuje virtuality hmotným věcem a trestné činy, jejichž předmětem je virtuální majetek, klasifikuje jako klasické majetkové trestné činy.<sup>51</sup>

Trestní zákoník<sup>52</sup> vychází z kategorizace předmětů majetkových práv zavedené občanským zákoníkem z roku 1964, i když se nedrží úplně věrně občanskoprávní tripartice. První odchylkou je už to, že rozlišuje pouze mezi věcmi a jinými majetkovými hodnotami (kam spadají i majetková práva). Za druhé věci nechápe jen jako hmotné předměty, když mezi ně řadí i prostředky na účtu (což je v podstatě pohledávka za bankovním ústavem, tedy dle občanského práva majetkové právo). Trestní zákoník však z prostředků na bankovním účtu činí věc jako výjimku z pravidla; ostatní nehmotné předměty spadají do skupiny jiných majetkových hodnot (jinak by byla tato kategorie zbytečná).

Autorskoprávní licence je proto i v trestním právu nutno řadit mezi jiné majetkové hodnoty a jednání, jež se jich týkají, nemohou být větnány do skutkových podstat, v nichž je předmětem útoku pouze věc a nikoliv jiná majetková hodnota. To je případ skutkových podstat loupeže (§ 173) a krádeže (§ 205), naopak například skutkové podstaty zpronevěry (§ 206) nebo neoprávněného užívání cizí věci (§ 207) pamatují jak na věci, tak na jiné majetkové hodnoty.<sup>53</sup>

Jednání, která by až na předmět útoku, naplňovala skutkovou podstatu krádeže, dlužno posuzovat jako trestný čin porušení autorského práva dle § 270. „Virtuální loupež“ by měla být trestná jako souběh porušení autorského práva s vydíráním (§ 175).

<sup>51</sup> Srov. GRÍVNA, T. Virtual Crimes. *Masaryk University Journal of Law and Technology*, 2008, roč. 2, č. 1, s. 97–104. Dostupné z: <http://mujlt.law.muni.cz>; GRÍVNA, T. Existují virtuální trestné činy? In: VANDU-CHOVÁ, M., GRÍVNA, T. (ed.). *Pocta Otovi Novotnému k 80. narozeninám*. Praha: ASPI, 2008, s. 28–35; POBOŘILOVÁ, M. *Virtuální trestné činy*. Diplomová práce. Praha: Univerzita Karlova. Právnická fakulta. Katedra trestního práva, 2010, s. 40–49. Vedoucí práce: Tomáš Grívna.

<sup>52</sup> Zákon č. 40/2009 Sb.

<sup>53</sup> Nakolik připadá do úvahy použití zpronevěry u virtuálních předmětů, není jisté. Jednání, které má zpronevěřovací charakter, by totiž ve skutečnosti vedlo pouze k poklesu hodnoty licence k virtuálnímu světu jako celku, nikoliv ke ztrátě celé licence (i za předpokladu, kdyby zapůjčení virtuálního meče znamenalo zřízení podlicence). Proto i tady bude na místě aplikovat spíše skutkovou podstatu trestného činu dle § 270 trestního zákoníku.

## 5. ZÁVĚR

Mnohouživatelské virtuální světy vyvolávají velmi podobné majetkové otázky, jaké ve světě lidí vyvolávají od nepaměti, kde rovněž pluralita subjektů soutěží o užívání omezených majetkových hodnot. Tradiční majetkové právo je oním nástrojem, který sleduje rozvržení subjektivních práv coby možných způsobů nakládání s majetkovými hodnotami mezi subjekty. Čistě teoreticky vyhovuje klasický majetkoprávní koncept vlastnictví i virtuálním světům. V praxi se však postavení uživatelů virtuálních světů co do obsahu jejich práv k virtualitám natolik liší od pozice vlastníka, že o vlastnictví nelze dost dobře mluvit.

Eventuální přiznání úplného vlastnického práva uživatelům zákonem by bylo nejhrubším zásahem do dosavadních právních poměrů mezi uživateli a provozovateli virtuálních světů. Takové rozřešení, které obrací naruby vztahy založené smlouvou, se navíc nejeví ani nutné ani ospravedlnitelné, neboť je projevem neuctivosti k zájmům provozovatelů virtuálních světů. Jak už před sto lety napsal český kriminalista Josef Prušák: „*Úkolem práva jest úprava lidského spolužití a ne bezohledný boj jedněch proti druhým.*“<sup>54</sup> Právní řád nemá absolutizovat práva jedněch na úkor druhých.

Bez investice provozovatelů do vytvoření, udržování, spravování a inovací virtuálních prostředí, by virtuální světy nemohly nikdy ani existovat. Zásahy provozovatelů do chodu světa se často dějí v zájmu samotných uživatelů, např. při vyloučení těch, kteří obtěžují ostatní. Hledět na uživatele jen jako na oběti vydané na milost a nemilost „zlym a temným padouchům“ – provozovatelům, se jeví nejen přehnané, ale i jako nedostatečný důvod pro totální převrácení vlastnických práv.

Se zneužívajícími klauzulemi v textech licenčních smluv si lze poradit za pomoci nástrojů smluvního závazkového práva o smlouvách uzavíraných se spotřebitelem a adhezních smlouvách.

Život ve virtuálních světech připomíná svým uspořádáním někdejší feudální lenní svazky. Má-li být respektováno postavení provozovatelů a současně uživatelům přiznáno vlastnické právo k virtuálním statkům, je dělené vlastnictví patrně nejlepším prostředkem. Obnovení děleného vlastnictví v českém právu by však vyžadovalo zásadní změny právního řádu, které se ani nezdají reálné.

Odhlédnuto od fantazijních změn právního řádu lze i v českém právu nalézt způsob, jakým poskytnout uživatelům ochranu jejich virtuálního majetku i vůči třetím osobám.

V této práci je za východisko zvolena licence, která je zvnitřku relativním právem k užívání virtuálního světa a navenek majetkovým statkem, který může být předmětem absolutního majetkového práva. Uživatelé (třetí osoby) nemohou porušit smlouvu mezi provozovatelem a jiným uživatelem, kde nejsou smluvníky. Mohou pouze zasáhnout do vlastnického práva, jehož předmětem je licence. Naproti tomu provozovatel se vůči uživateli může dopustit porušení jak smlouvy, tak – subsidiárně – vlastnického práva, v závislosti na charakteru jednání.

Nepochybnou předností českého práva je systém držby podděděný ze starého rakouského práva. Držba není svázána s věcí, nýbrž s právem: držba práva spočívá v jednání,

<sup>54</sup> PRUŠÁK, J. *Rakouské právo trestní. Díl všeobecný*. Praha: Spolek českých právníků Všeherd, 1912, s. 153.

kteře je obsahem daného práva. Držitel vlastnického práva se fakticky chová jako vlastník (třebaže vlastníkem není), obdobně držitel užívacího práva k autorskému dílu jedná, jakoby byl licencionářem. Svou držbu licence k virtuálním světům může tedy uživatel v každém případě chránit držebními žalobami, aniž by bylo třeba (jako ve většině jiných jurisdikcí) vymýšlet, že drží (virtuální) věc.

Český právní řád nabízí mnoho cest k řešení problematiky virtuálního vlastnictví, jinou otázkou je, kdy se dle kolizních pravidel mezinárodního soukromého práva na virtuální vztahy použije úprava obsažená v českých předpisech. Na vztahy mezi uživateli a provozovateli se nejspíše použije právo, jímž se řídí licenční smlouva (což bude český právní řád jen výjimečně). Delikt ní nároky mezi uživateli, které nepředstavují porušení smlouvy, by se však měly vypořádat podle práva místa, kde se delikt stal (kde došlo ke škodné události). V případě deliktů, které se staly na internetu, to může být řada míst (umístění serveru, místo, kde se nachází škůdce nebo poškozený). Výběr konkrétní jurisdikce bude patrně na poškozeném.<sup>55</sup> Výběr rozhodného soukromého práva nemá vliv na působnost trestního práva, která je stanovena kogentně a tradičně široce tak, že virtuální trestné činy mohou spadat pod režim českého trestního zákoníku poměrně často.<sup>56</sup>

#### VIRTUAL PROPERTY – PROPERTY IN THE TIME OF *IUS DOWNLOADENDI*

##### Summary

This part deals with a new kind of property, property in virtual worlds, and its consequences in the real (physical) world. In comparison to existing works, it focuses more on law in force rather than philosophical thoughts about property. Although theoretical concepts may be important for defining what property is and what could be an object of ownership, they cannot by themselves establish property rights of a particular subject. This is role of applicable law. Here, particular attention is paid to Czech private law, but implications in the criminal law are not overlooked.

An author does not deny that virtual objects can be property in legal sense, and thus fall within the scope of property law. Users may own them, but they do not regularly own them. License agreements which govern the relationships between providers and users concerning virtual worlds grant users property rights to virtual things almost never.

Ideal allocation of rights between providers and users may resemble an feudal concept of seisin (or divided ownership). However, enactment of divided ownership within Czech law is exposed to such obstacles that it is better to search for another concept. This part examines possibilities of a license agreement.

*Key words:* property, virtual property, intangibles

*Klíčová slova:* vlastnictví, virtuální vlastnictví, nehmotné vlastnictví

<sup>55</sup> Srov. POLČÁK, R. *Právo a evropská informační společnost* [online]. Brno: Masarykova univerzita, 2009, s. 70–76. Dostupné z: <http://www.polcak.com> [cit. 2012-09-30].

<sup>56</sup> Tamtéž, s. 60–68. Viz § 4–9 trestního zákoníku.