

VIRTUÁLNÍ VLASTNICTVÍ

JAKUB HARAŠTA

Faculty of Law, Masaryk university, Czech republic

Abstract in original language

Na internet se v současné době přesouvá stále větší část našich životů a právo za překotným technologickým vývojem pokulhává. Momentálně můžeme ve vztahu k virtuálnímu vlastnictví formulovat dvě základní otázky: Je možné založit vlastnická práva k virtuálním statkům? A měla by svědčit provozovatelům nebo uživatelům virtuálních světů? Práce předkládá tři možné filosoficko-právní přístupy a také nejdůležitější argumenty uživatelů i protiargumentaci provozovatelů.

Key words in original language

Virtuální vlastnictví, Regulace virtuálních světů, Online hry, Bentham, Locke, Hegel, Herní světy, Sociální světy

Abstract

Bigger part of our lives is now shifting to the internet and law is currently lagging behind this overbrush technological development. We can formulate two fundamental questions related to virtual property: Is it possible to establish property rights in virtual goods? And should it be for the benefit of the operators or users of virtual worlds? The paper presents three possible legal philosophical approaches and also the most important arguments of users and counterargumentation of operators.

Key words

Virtual property, Regulation of virtual worlds, Online games, Bentham, Locke, Hegel, Gaming worlds, Social worlds

Úvod

Na téma virtuálního vlastnictví bohužel neexistuje téměř žádná literatura v českém jazyce. Přitom je nepochybné, že jak roste celospolečenská důležitost informačních technologií, poroste i důležitost virtuálních ekonomik. Česká republika je obecně v trendech souvisejících s rozvojem a využíváním virtuálních světů značně pozadu za zbytkem EU, která zase jako celek výrazně zaostává za USA, Jižní Koreou a Čínou, to ale dle mého není důvod k tomu, aby byla veškerá literatura dostupná pouze v angličtině či jiných jazycích. S touto motivací jsem si proto v rámci soutěže SVOČ 2010/2011 na Právnické fakultě MU vybral právě téma virtuálního vlastnictví a výsledkem je tato práce, která byla pro konferenci COFOLA 2011 ještě upravena.

Téma je aktuální a v současné době je kolem něj stále ještě více otázek než odpovědí. Když už dojde k nějakému soudnímu sporu, strany se většinou dohodnou nebo k rozhodnutí soudu z různých důvodů vůbec nedojde (časté rozhodčí doložky ve smlouvách ToS a EULA) a ani cestou soudcovského nalézání práva nám tedy nejsou poskytována žádná vodítka. Právo tuto oblast speciálně nereguluje a většina diskuzí se momentálně neodehrává v rovině detailů regulace, ale stále ještě nebyla jednoznačně překonána ani otázka, zda-li vůbec právně regulovat.

V první kapitole se zabývám přístupem k virtuálnímu – nastiňuji pojem „virtuální“, zamýšlím se nad potřebou právní regulace virtuálního vlastnictví a popisuji některé záměrně vytvořené podobnosti kódu a reálného světa. Dále se zabývám otázkou, zda-li je možné vlastnit virtuální majetek (z pohledu Locka, Benthamy a Hegela) a kdo by ho měl vlastnit.

1 Přístup k virtuálnímu

1.1 Virtuální světy

V běžném životě používáme pojmy „reálné“ a „virtuální“ jako dichotomii, jako kvalitativní odlišení dvou neslučitelných a v ničem se nepřekrývajících částí. Snažíme se tím, v některých případech až zbytečně striktně, odlišit svět „reálný“, který je hmatatelný a ve kterém se nacházíme, a svět „virtuální“, který hmatatelný není a do kterého vstupujeme pomocí počítače.¹

Virtuální prostor využívá své zřejmě největší zbraně – má nulový fyzický rozměr a přesto je prakticky nekonečný; umožňuje nám překonávat obrovské vzdálenosti a komunikovat s lidmi na druhé straně planety v reálném čase.

Macek ve své diplomové práci poznamenává k informačním technologiím: „Prostupují – alespoň ve vyspělém světě – všemi rovinami společnosti, většinou forem společenského jednání a společenské organizace, jsou provázané se sociálními a kulturními praktikami, zahrnují a spoluutvářejí institucionální formace v nejširším slova smyslu. Jsou naprosto samozřejmou součástí osobních životů a rutinní každodennosti, volného času i pracovního procesu na jedné straně; na straně druhé podmiňují existenci globálních informačních (a tedy) i ekonomických toků. Zároveň, jako součást sofistikované výzbroje či jako nástroj byrokracie, jsou prostředkem formování a upevňování mocenských vztahů, přičemž

1 Pierre Lévy zmiňuje hned tři možné roviny slova „virtuální“. Nicméně já zůstal od počátku u dichotomie virtuální/reálné tak, jak je dnes celkem běžně používána. (LÉVY, P. *Kyberkultura*. Praha: nakl. Karolinum, 2000. s.44-47).

současně ovšem bývají využívány jako nástroje subverze.² Informačních technologií a problémů i nejasností s nimi spojených si intenzivně všímají snad všechny vědní obory. Právo samozřejmě nevyjímá. V současné době již ve všech aspektech života vstupujeme do kyberprostoru a často očekáváme, že se bude chovat stejně jako ten reálný, i když ve skutečnosti doufáme, že nám nabídne něco jiného (primárně ve vztahu k virtuálním světům).

1.2 Potřeba právní regulace

Jednou z prvních velkých otázek právní regulace virtuálních světů je stále ještě otázka potřebnosti právní regulace. Je vůbec nutné regulovat pomocí práva vztahy v rámci virtuálních světů? Existuje společenská objednávka, ekonomická potřeba či cokoli jiného, co by ospravedlňovalo zásahy práva do běhu virtuálních světů? Virtuální světy jako takové jsou totiž produktem často nadnárodních společností a představují obrovskou finanční i časovou investici, prostředek k vydělávání peněz a intelektuální výtvar. Je tedy vůbec třeba, aby právo zasahovalo do virtuálních světů vytvářením zákonů pro jejich regulaci nebo pro regulaci vztahů uvnitř nich?

Technologie se téměř vždy vyvíjejí rychleji než právo³, nicméně je v tomto případě opravdu nutné, aby právo dohánělo technologie? Poměrně jasný názor na toto téma v minulosti prezentoval např. Justice Easterbrook, který na otázku, co bychom měli dělat, odpověděl takto (ponecháno bez překladu): „By and large, nothing. If you don't know what is best, let people make their own arrangements. Next after nothing is keep doing what you have been doing. Most behavior in cyberspace is easy to classify under current property principles.“⁴ Máme tedy nedělat nic a spoléhat na autoregulační schopnosti virtuálních společenství nebo máme aplikovat současné poznatky a nijak nezohledňovat odlišné aspekty? Nebo snad máme vytvářet zcela novou úpravu na míru?

V současné době je veškeré dění ve virtuálních světech kontrolováno dvěma nástroji – kódem a smlouvou.⁵ Obecně kód nastoluje fyziku celého prostoru (je/není možné létat atp.) a může představovat i jiné možnosti sociální kontroly (možnost in-game obchodu s nemovitostmi atd.).⁶ Smlouva nám

2 MACEK, J. *Raná kyberkultura*. 2004. Diplomová práce. Masarykova univerzita. Fakulta sociálních studií. Vedoucí práce David Kořínek. s.6.

3 LEENES, R. (eds). *Constitutional rights and new technologies: a comparative study*. Hague: nakl. T.M.C. Asser press, 2008. s.90.

4 Tamtéž, s.89.

5 BALKIN, J. *Law and liberty in virtual worlds*. 49 N.Y.L. Sch. L. Rev. 63. 2004-2005. <http://www.heinonline.org> [cit 2010-12-16], s.2.

6 Viz Lessigovo „Code is law“ v Code and other Laws of Cyberspace – <http://code-is-law.org>.

potom poskytuje ujasnění vztahů mezi provozovatelem a hráčem, jejich jednotlivých práv a povinností. Dohromady vytváří architekturu a sociální rámec pro hraní.⁷

Je pochopitelné, že se provozovatelé snaží udržet maximum práv ve svých rukou – jak již bylo řečeno výše, jedná se o jejich výtvar a o ochranu jejich investic. Nicméně hráčská komunita se stále hlasitěji ozývá i o svá práva – o uznání své časové a peněžní investice do provozu tohoto světa. Zaznívá i argument, že prázdný svět bez hráčů je pro další hráče nezajímavý, a proto samotná přítomnost hráčů je pro virtuální svět určitou nemalou přidanou hodnotou.

Vztahy mezi hráči a provozovatelem jsou momentálně odvozeny primárně od existence kódu a smlouvy, což umožňuje provozovatelům sledovat a korigovat jakékoli chování, které je nežádoucí pro jejich investice do světa. Na druhé straně ale poskytuje obrovskou míru kontroly nad celým prostorem – míru kontroly, která je de facto neomezená a poskytuje neomezenou moc nad celým světem. Právě tímto se, v duchu slavného citátu lorda Actona⁸, cítí uživatelé právem ohroženi. Do virtuálních světů se přesouvají i citlivé údaje, které si hráči při herních rozhovorech mezi sebou sdělují. Neomezená moc nad herním světem může být velice snadno zneužita. Hráči tedy volají po legislativě, která by aspoň částečně nahradila smluvní práva, která zakládají značný nepoměr mezi vzájemnými právy a povinnostmi.

Dá se také předpokládat, že s rostoucím počtem uživatelů virtuálních světů poroste i společenská (a potažmo i politická) poptávka po takových opatřeních.⁹ Čím více totiž pokvete obchod ve virtuálních světech, tím větší bude mít potenciální i reálné dopady na ekonomiku a vůbec na reálný svět. A čím více bude ovlivňovat reálný svět, tím rychleji se mu dostane zájmu ze strany zákonodárců. Navíc se tím dá předpokládat vznik celospolečenské poptávky po jasné právní regulaci (ne tedy pouze poptávka pramenící ze společnosti uživatelů virtuálních světů).¹⁰ Zde může posloužit za příklad

7 BALKIN, J. *Law and liberty in virtual worlds*. 49 N.Y.L. Sch. L. Rev. 63. 2004-2005. <http://www.heinonline.org> [cit 2010-12-16], s.3.

8 Viz „Power tends to corrupt, and absolute power corrupts absolutely.“ z http://oll.libertyfund.org/index.php?option=com_content&task=view&id=1407&Itemid=283 (k 2011-03-06).

9 V souvislosti s některými případy již je poukazováno, že společenská poptávka existuje a téma by se nemělo přehlížet. Asi nejzmiňovanějším případem je vražda z roku 2005, kterou byly dovršeny spory o virtuální majetek mezi hráči. Viz <http://newsvote.bbc.co.uk/2/hi/technology/4397159.stm> (k 2011-03-12).

10 BALKIN, J. *Law and liberty in virtual worlds*. 49 N.Y.L. Sch. L. Rev. 63. 2004-2005. <http://www.heinonline.org> [cit 2010-12-16], s.1-2 a s.15-17.

Čína, která s narůstajícím vlivem používání virtuálních měn pro obchod v reálném světě zavedla zákony regulující tuto oblast.¹¹

Balkin navíc v této otázce připomíná, že samotní provozovatelé by měli stanovit, jaké cíle vlastně sledují. Pokud se hodlají chovat k uživatelům jako ke spotřebitelům, není pak příliš překvapivé, že se uživatelé budou domáhat takové ochrany ze strany práva, jaká náleží i ostatním spotřebitelům.¹²

1.3 Nápodoba reálného světa

Fairfield si všímá, že se při evoluci kyberprostoru vyvinulo pojmosloví, které do značné míry kopíruje pojmosloví reálného světa – využívání pojmů jako „prostor“ (viz kyberprostor), místnost (viz chatovací místnost) atd. Zároveň tvrdí, že používání těchto výrazů není tím, že bychom nebyli schopni vymyslet jiné, ale proto, že mezi virtuálním a reálným existuje určitá podobnost. Některé druhy kódu jsou úmyslně postavené tak, aby napodobovaly reálný svět a určité jeho vlastnosti.¹³

Dalším důvodem pro používání pojmů z reálného světa je pohodlí a možnost ztotožnění se s existujícím pojmovým aparátem – pro obyčejného uživatele virtuálních světů je praktičtější a příjemnější používat pojem „kniha“ než „bity představující tvar a funkci knihy“.¹⁴

1.3.1 Omezenost zdrojů

První vlastností, kterou některé druhy kódu kopírují, je možnost soutěže o jednotlivé omezené zdroje.

Ve chvíli, kdy je zdroj neomezený (respektive povaha jeho kódu nepřipouští omezenost) nastává situace jakou známe z duševního vlastnictví – fakt, že kód někdo používá, neznamená, že ho v danou chvíli nemůže používat nikdo jiný. Takové zdroje nám umožňují vytvořit neomezené množství

11 Viz HARAŠTA, J., KOČÍ M., ŠMERKL P. Virtual Money in China. *Masaryk university journal od law and technology*. Brno, 2010, vol. 4, nr. 2, s.191-205

Rozdílu v euroamerické politice „laissez-faire“ a asijskopacifické regulační politice v tomto odvětví si všímá např. i Michaela Štiková (ŠTIKOVÁ M. More than just a game – User expectations v operator interests. *Masaryk university journal od law and technology*. Brno, 2010, vol. 4, nr. 1, s. 47-58).

12 BALKIN, J. *Law and liberty in virtual worlds*. 49 N.Y.L. Sch. L. Rev. 63. 2004-2005. <http://www.heinonline.org> [cit 2010-12-16], s.1-2 a s.15-17.

13 FAIRFIELD, J. *Virtual property*. Boston University Law Review, Vol. 85, p.1047. 2005. http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=807966 [cit 2011-1-2], s.7-8.

14 BARTLE, R. *Pitfalls of virtual property*. The Themis Groups. 2004. www.themis-group.com/uploads/Pitfalls%20of%20Virtual%20Property.pdf [cit 2010-12-17], s.3.

perfektních kopií, které mohou všichni používat, aniž by si navzájem překáželi v užívání.¹⁵

Omezenost zdrojů je vlastnost, kterou si nejčastěji spojujeme s reálným světem – máme možnost vyloučit z působení na věc ostatní a realizovat tak své právní panství nad věcí. U některých druhů kódu jsme chtěli dosáhnout stejného stavu, stejné možnosti vyloučit ostatní z působení na věc, a proto jsme do něj tuto vlastnost implementovali – vlastnost, že kód může ovládat pouze jedna osoba.¹⁶

Fairfield předkládá příklad e-mailu – jakmile je mi jednou přidělena e-mailová adresa (registračním nebo jiným procesem) nemůže již být tato adresa přidělena nikomu jinému (potom by postrádala smysl).¹⁷

1.3.2 Trvalost

Druhou napodobovanou vlastností je trvalost kódu, tedy stav, kdy kód neběží na jednom počítači a s každým vypnutím nezmizí. S tím souvisí i možnost přístupu k tomuto kódu z více různých počítačů.¹⁸

Pokud aplikujeme tuto vlastnost opět na e-mail, zjistíme, že k němu opravdu můžeme přistoupit z různých počítačů. Navíc, pokud vypneme počítač, informace uložené na našem e-mailovém účtu prostě nezmizí, zůstávají tam, připravené pro další přihlášení.

1.3.3 Vzájemná propojenost

Objekty v reálném světě se mohou navzájem ovlivňovat. Když dva lidé vstoupí do stejné místnosti, mohou v ní vidět stejné předměty a s povolením jejich majitele tyto předměty i zažít (držet, používat, těžit z nich).¹⁹

Fairfield navíc tvrdí, že primární užitečnost e-mailové adresy není ani tak v kontrole, kterou vůči ní můžeme mít, ale právě v oné propojenosti (v síťovém efektu). Mohou ji vidět i jiní a tím na ní směřovat určitou svoji činnost (posílat na e-mail).²⁰

15 FAIRFIELD, J. *Virtual property*. Boston University Law Review, Vol. 85, p.1047. 2005. http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=807966 [cit 2011-1-2], s.8.

16 Tamtéž, s.9.

17 FAIRFIELD, J. *Virtual property*. Boston University Law Review, Vol. 85, p.1047. 2005. http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=807966 [cit 2011-1-2], s.9.

18 Tamtéž, s.9.

19 FAIRFIELD, J. *Virtual property*. Boston University Law Review, Vol. 85, p.1047. 2005. http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=807966 [cit 2011-1-2], s.9.

20 Tamtéž, s.9.

Bylo tedy rozhodnuto, že kód bude napodobovat určité nezanedbatelné vlastnosti, které známe z reálného světa. Může právo tento fakt okázale ignorovat?²¹ Navíc, vzhledem k rostoucímu počtu virtuálních světů, různosti jejich účelů, počtu uživatelů a množství peněz, které se v nich pohybují, existuje i společenská poptávka po regulaci. Tato regulace by (hlavně z úhlu pohledu hráčů) měla kopírovat vlastnické vztahy a jejich principy tak, jak je známe z reálného světa.

2 K možnosti vlastnit virtuální předměty

Pokud tedy uznáme možnou existenci virtuálního majetku, je nutné vyřešit, jestli můžeme ospravedlnit existenci vlastnictví k tomuto majetku pomocí některých z teorií vlastnictví.

2.1 Bentham

Utilitaristická koncepce hledá „největší štěstí největšímu počtu“. Cílem je tedy zvyšovat celospolečenskou míru štěstí a snižovat míru strádání. Navíc, dle Benthama, se dá změna této míry přesně poměřovat podle speciálního algoritmu, tzv. felicific calculus.²²

Podle této teorie by mělo být vlastnictví virtuálního majetku umožněno, pokud to zvýší celkovou užitečnost pro společnost a dojde ke zvýšení sociálního bohatství. Možnost vlastnit zvýší produkci, protože lidé budou mít zaručená určitá exkluzivní práva a pokud je existence takového majetku žádoucí, pak je navýšení jeho produkce také žádoucí a tedy je žádoucí i uznání možnosti takový majetek vlastnit.²³ Pokud každý člen společnosti bude moci soukromě vlastnit, dá se očekávat, že společnost jako celek bude šťastnější.²⁴

Aplikace utilitaristického konceptu na virtuální majetek může přinést hned od počátku jeden problém – v současné době chybí společenský konsensus o sociální důležitosti virtuálních světů a v té souvislosti i virtuálního majetku a práv k těmto majetkům. Vytvoření nového avatara ve virtuálním světě má jen velmi malý vliv na okolní (reálný) svět.

Jednotliví hráči nicméně přisuzují svým avatarům a jejich postavení v reálném světě velkou důležitost (o tom svědčí množství času a prostředků,

21 Tamtéž s.13.

22 LASTOWKA, G., HUNTER D. *Laws of Virtual Worlds*. California Law Review (forthcoming). 2003. http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=402860 [cit 2010-12-31], s.57-58.

23 Tamtéž, s.58-59.

24 JAMES, M. H. (eds). *Bentham and legal theory*. Belfast: nakl. Northern Ireland Legal Quarterly, 1975. s.16.

keré do nich investují), což je klíčové. Utilitariáni definují společnost jako prostý souhrn jedinců a to ve chvíli, kdy miliony (tedy snad určitý dostatečný počet) hodlají investovat svůj čas a prostředky do virtuálních světů, ospravedlňuje přisouzení sociální důležitosti virtuálním světům.²⁵ K podtržení toho výsledku pak Lastowka a Hunter zmiňují příklad s problematickou využitelností většiny patentů pro většinu lidí – užitečnost není zřejmá, a přesto není tento argument považován za nutnost zrušit patentovou ochranu jako celek.²⁶

Aplikace této teorie má ovšem problém – nemožnost stanovit na jejím základě vhodný poměr mezi právy z duševního vlastnictví pro provozovatele a právy z vlastnictví virtuální majetků pro ostatní (jednotlivé hráče, hráčské komunity či samotné provozovatele). Není totiž zcela jasné, zda se v budoucím vývoji virtuálních světů nemohou objevit odchylky, které způsobí, že na různé světy bude z hlediska možnosti přiznat vlastnická práva nahlíženo zcela odlišně. Problém může být zejména ve vyvažování jednotlivých „virtuálních svobod“ tak, jak je zmiňuje Balkin.²⁷

Balkin rozeznává tři „virtuálních svobody“:

svobodu hrát (hráči)

svobodu tvořit (provozovatelé) – svobodu plánovat běh světa, udržovat jeho stav, budovat ho a obecně určovat jeho pravidla

svobodu tvořit společně (hráči i provozovatelé) – svobodu společně se podílet na běhu a směřování virtuálního světa²⁸

Dále v tomto textu bude rozvedeno, že virtuální světy se navzájem odlišují a vyžadují (a v budoucnu budou zřejmě vyžadovat) odlišné zacházení. Zde může mít utilitaristická koncepce problémy, protože v současné době se nedá jednoznačně říci, nakolik žádoucí je rozměňovat práva v herních světech (World of Warcraft), které obecně vyžadují větší zásahy ze strany provozovatelů než světy neherní/sociální (Second Life). Dopředu se tedy nedá stanovit, které světy budou „hodné“ vlastnictví, protože by to mohlo

25 LASTOWKA, G., HUNTER D. *Laws of Virtual Worlds*. California Law Review (forthcoming). 2003. http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=402860 [cit 2010-12-31], s.59-60.

26 Tamtéž, s. 60.

27 BALKIN, J. *Law and liberty in virtual worlds*. 49 N.Y.L. Sch. L. Rev. 63. 2004-2005. <http://www.heinonline.org> [cit 2010-12-16].

28 Tamtéž, s.1-2.

zásadně ovlivnit jejich funkčnost a tím pádem i snížit sociální blaho z přiznání vlastnictví plynoucí.²⁹

2.2 Locke

Základním kamenem této koncepce je, že člověk má výsadní práva ke svojí vlastní osobě.³⁰ A jelikož jeho osoba produkuje práci, tak k objektům, které touto prací vytvoří, má výlučná práva.³¹ Tedy ten, kdo vytvořil věc, má právo na užitek z ní. Navíc je Lockeho vlastnictví odvozené od práce přirozenoprávní konstrukce.³²

Na základě Lockeho teorie tedy může vlastnické právo k virtuálním majetkům vzniknout, jelikož jsou produktem určité práce (časové investice, námahy a snahy). Pokud práce vytvoří větší část hodnoty statku, pak lze nárokovat vlastnictví k takovému statku.³³

Problémem může být existence tzv. Lockean proviso, tedy jakési výhrady, na kterou se odvolával Robert Nozick.³⁴ Soukromé vlastnictví může vzniknout pouze ve chvíli, kdy je zároveň zanecháno dostatečné množství nezpracovaného zdroje stejné kvality i pro dobro ostatních (tedy v jejich společném vlastnictví; aby měl každý také možnost investovat svoji práci a získat vlastnictví pro sebe k vytvořené věci). Lastowka a Hunter říkají, že jelikož je virtuální svět vlastně nekonečný, nepředstavuje tato výhrada žádný problém.³⁵

Nicméně na problém můžeme narazit při uznání konečnosti některých virtuálních světů v určitý okamžik. Pokud je virtuálním světům v rámci dějové či jiné konzistence přisouzena určitá geografická struktura (konkrétní

29 LASTOWKA, G., HUNTER D. *Laws of Virtual Worlds*. California Law Review (forthcoming). 2003. http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=402860 [cit 2010-12-31], s.60.

30 „(...) každý člověk má vlastnictví své vlastní „osoby“.“ LOCKE, J. *Druhé pojednání o vládě*. Praha: nakl. Svoboda, 1992. s.45.

31 „Práce jeho těla a dílo jeho rukou, můžeme říci, jsou ve vlastním smyslu jeho.“ LOCKE, J. *Druhé pojednání o vládě*. Praha: nakl. Svoboda, 1992. s.45.

32 LASTOWKA, G., HUNTER D. *Laws of Virtual Worlds*. California Law Review (forthcoming). 2003. http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=402860 [cit 2010-12-31], s.61-62.

33 LASTOWKA, G., HUNTER D. *Laws of Virtual Worlds*. California Law Review (forthcoming). 2003. http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=402860 [cit 2010-12-31], s.63.

34 „Neboť ten, kdo ponechává tolik, kolik jiný může užívat, dělá, jako když nebere vůbec nic.“ LOCKE, J. *Druhé pojednání o vládě*. Praha: nakl. Svoboda, 1992. s.48.

35 LASTOWKA, G., HUNTER D. *Laws of Virtual Worlds*. California Law Review (forthcoming). 2003. http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=402860 [cit 2010-12-31], s.63-64.

rozloha a další aspekty), pak svět není v každém okamžiku nekonečný. Jistě, může se téměř kdykoli zásahem provozovatelů „nafouknout“ a má tedy potenciál být nekonečným, nicméně tento potenciál není využíván a v určitých okamžicích se musí počítat s konečností světa.

2.3 Hegel

Hegel vnímal majetek jako extenzi osobnosti³⁶ a spojoval vlastnická práva s lidskou osobností stejně jako svobodu, identitu atd. Lastowka a Hunter uvádí jako příklad snubní prsten – nejedná se primárně o nějaké vlastnictví k němu, nicméně o fakt, že je s ním člověk hluboce ztotožněn, vnímá ho jako svoji součást. I v případě neexistence jakéhokoli dalšího normativního opodstatnění existence vlastnických práv k takovému předmětu se jedná z pohledu této teorie o zcela dostačující vztah, který může založit vlastnické právo.³⁷ Hegel tedy vyzývá právní stát k tomu, aby garantoval jakási minimální vlastnická práva tak, aby pomocí navázání k vlastněným věcem mohl člověk ustanovovat a ukotvovat sám sebe v rámci světa.³⁸

Výhodou této koncepce může být, že nepřikládá žádnou váhu rozdílu mezi hromaděním reálných statků a virtuálních statků – primárně se totiž jedná o koncepci teleologickou, která sleduje účel a vliv těchto statků na seberealizaci člověka.

Z výzkumů plyne, že uživatel velice silně tíhne ke svému avatarovi.³⁹ Reflektuje do avatara sám sebe a nevnímá ho jako věc, kterou může ovládat ve virtuálním světě, ale jako svoji vlastní inkarnaci v kontextu virtuálního světa.⁴⁰

V případě, že uznáme avatara za faktickou extenzi vlastního těla do virtuálního prostředí, mohla by se očekávat určitá snížená míra jeho zcizitelnosti. Lastowka a Hunter zmiňují, že na základě interpretace Hegela se dá obhájit zcizitelnost nejen snubních prstenů, ale i některých zbytných částí lidského těla (např. jedné ledviny) a samozřejmě také avatara. Svoji

36 „Rozumnost vlastnictví není v uspokojování potřeb, nýbrž v tom, že se překonává pouhá subjektivita osobnosti.“ HEGEL, G.W.F. *Základy filosofie práva*. Praha: nakl. Academia, 1992. s.79 (Dodatek k §41).

37 LASTOWKA, G., HUNTER D. *Laws of Virtual Worlds*. California Law Review (forthcoming). 2003. http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=402860 [cit 2010-12-31], s.64.

38 SCHROEDER, J.L. *Unnatural rights: Hegel and Intellectual property*. Cardozo Law, Legal Studies Research Paper No. 80. 2004. http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=518182 [cit 2011-2-26], s.2-3.

39 LASTOWKA, G., HUNTER D. *Laws of Virtual Worlds*. California Law Review (forthcoming). 2003. http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=402860 [cit 2010-12-31], s.65.

40 Tedy v souladu s původním významem slova „avatar“ v hinduismu.

argumentaci také potvrzují americkým Restatement of Property, který deklaruje společenský zájem na obecné možnosti zcizovat objekty svých vlastnických práv (omezení zcizitelnosti konkrétních objektů pak musí být na základě určitého společenského konsensu a politického postoje striktně stanoveno) – stojí tedy na okřídleném, nicméně stále potřebném „co není zakázáno, je povoleno“.⁴¹

2.4 Důsledky

Z pohledu těchto tří přístupů k vlastnictví není vlastnictví virtuálních věcí nepřekonatelným teoretickým problémem. Primárně totiž tyto teorie nestojí na hmatatelnosti vlastněných věcí, nýbrž na jiných hodnotách, které můžeme pozorovat u věcí virtuálních i skutečných.

3 Kdo vlastní virtuální předměty

V předchozí kapitole bylo potvrzeno, že je možné vlastnit i virtuální věci, bez ohledu na jejich nehmotnost nebo jiné pochybnosti, které pramení z rozdílů oproti věcem reálným. Nyní se dostávám k otázce, která je snad ještě palčivější, než otázka, zda-li virtuální věci vlastnit můžeme nebo ne. Když je vlastnictví možné, kdo by tedy měl virtuální věci vlastnit a proč?

Vlastnictví hráčů je obhajováno samozřejmě primárně hráčskou komunitou, která ve svých investicích času i financí vidí investici, která je hodná ochrany, tedy přiznání vlastnických práv. V současné době je obchod řízen sociálními konvencemi – vznikla komplexní síť sociálních kontraktů mimo formální právní systém. V rámci sítě panuje přesvědčení, že virtuální vlastnictví bude určitým způsobem reflektovat vlastnictví tak, jak jej známe z reálného světa.⁴² Hráči tedy odvozují své nároky od několika argumentů, které se pokusím představit v následující části (včetně argumentace provozovatelů).

3.1 Argumenty hráčů a obrana provozovatelů

O sociálním zakotvení současného vnímání virtuálního vlastnictví mluví i Bartle, který k tomu poznamenal: „Čím více lidí akceptuje iluzi, tím reálnější se stane.“⁴³ Zároveň ve své práci zmiňuje několik hráčských

41 LASTOWKA, G., HUNTER D. *Laws of Virtual Worlds*. California Law Review (forthcoming). 2003. http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=402860 [cit 2010-12-31], s.65-66.

42 ŠTIKOVÁ M. More than just a game – User expectations v operator interests. *Masaryk university journal od law and technology*. Brno, 2010, vol. 4, nr. 1, s. 47.

43 BARTLE, R. *Pitfalls of virtual property*. The Themis Groups. 2004. www.themis-group.com/uploads/Pitfalls%20of%20Virtual%20Property.pdf [cit 2010-12-17], s.3.

argumentů, které dle jejich interpretace zakládají jejich vlastnictví k virtuálním majetkům.

Prvním z nich je argument o vlastnictví založeném faktem, že ona virtuální věc byla získána koupí. Zde je kamenem úrazu právě jeden z nástrojů regulace virtuálních světů – smlouva.⁴⁴ V rámci EULA nebo ToS je vlastnictví vyhrazeno pro provozovatele a smlouvy znemožňují hráčům nárokovat si vlastnictví virtuálního majetku. Tuto click-wrap smlouvu musí při instalaci/registraci produktu potvrdit každý a proto jí je i každý vázán a nelze tedy operovat přítomností dobré vůle při koupi zboží. Již od dob starých Římanů známe, že smlouvy se mají dodržovat a tento protiargument je tedy celkem pochopitelný. Nicméně i v českém právním řádu známe smlouvy, které zakládají značný nepoměr mezi právy a povinnostmi jednotlivých stran a EULA/ToS takřka dokonale zapadají do této kategorie. Otázkou tedy je, jestli bude někdy v budoucnu taková smlouva prohlášena za nemravnou (popř. nebudeme vycházet z chování provozovatelů a poskytovat hráčům spotřebitelské ochrany) a provozovatelé budou muset smlouvy přeformulovat tak, aby práva a povinnosti byly aspoň trochu vyvážené.

Druhým argumentem je východisko z Locka tak, jak byl nastíněn výše, tedy že každý může vlastnit produkt své práce. Hráči tvrdí, že avatar a postava na určité úrovni (a tedy s určitou hodnotou) neexistovali před jejich příchodem do hry, jsou produktem jejich práce, jejich úsilí. Velice častou reakcí provozovatelů je, že jim byly dány veškeré součásti/podmínky pro to, aby postava mohla vzniknout. Bartle mimo jiné uvádí příklad vypůjčené dětské skládačky (složím půjčenou skládačku a složením se z ní nestává mé vlastnictví).⁴⁵ Zde se potom obě strany zaplétají do argumentování používáním textových procesorů („když napíšeš ve Wordu dokument, Microsoft k němu nemá práva“ na straně jedné a „kdyby byla lépe postavená uživatelská smlouva, mohl by mít“ na straně druhé) a podobných nástrojů. Bartle toto dilema ve své práci ukončil prohlášením „it's not work, it's play“⁴⁶, ale já si troufnu nesouhlasit – nedomnívám se, že by se celá záležitost dala vyřešit takto jednoduše.⁴⁷ Do budoucna bude žádoucí, aby byl zábavní a pracovní aspekt virtuálních světů oddělen, např. pro účely daňové, které by ale neměly postihovat uživatele.

44 Tamtéž s.5.

45 BARTLE, R. *Pitfalls of virtual property*. The Themis Groups. 2004. www.themis-group.com/uploads/Pitfalls%20of%20Virtual%20Property.pdf [cit 2010-12-17], s.6.

46 Tamtéž, s.6.

47 Viz některé společnosti, které se specializují výhradně na gold farming a udělali si z obchodu s virtuálními předměty poměrně výnosnou živnost. To představuje do budoucna možnost mj. daňového zatížení takovýchto subjektů a tvrdit, že takováto činnost je „pouze“ zábava je pak poněkud krátkozraké.

Dalším silným argumentem na straně hráčů je tvrzení, že neprodávají virtuální předměty, ale čas, který investovali do jejich získání (a tím ho ušetřili protistraně). Podobný případ se dokonce měl dostat před soud⁴⁸, ale kvůli problémům s platbami advokátům nedošlo ani ke slyšení.⁴⁹ Obranou provozovatelů, kterou zmiňuje Bartle, potom je přirovnání k padělatelům peněz – s argumentem, že neprodávají falešné peníze, ale práci, kterou měli s jejich vyrobením, před trestem uchránění nebudou.⁵⁰

Posledním argumentem je, že „to bylo umožněno“. Hráči často argumentují, že smlouva jim zapovídá vlastnit virtuální předměty, nicméně činy provozovatele vypovídají o opaku. V rámci celého systému je velice jednoduché prodávat a nakupovat virtuální předměty skrze reálný svět. Bartle připomíná, že hráč se tímto staví do pozice čestného jednotlivce, kterému bylo vnuceno nečestné chování.⁵¹ Hráči se tímto dělí na „time-rich“ a „time-poor“ a tvrdí, že i „time-poor“ (u kterých se předpokládá, že jsou „cash-rich“) mají mít stejnou možnost hrát hru a že se od nich tak nějak očekává, že budou s věcmi/avatary obchodovat.⁵² Jako obrana provozovatelů je předkládána analogie s kupováním vysokoškolských titulů. Osobně považuji tento argument za zřejmě nejslabší z hráči předkládaných.⁵³

Většina hráčských argumentů je vyvrácena, protože ze strany provozovatelů chybí vůle ke kompromisu. Zatímco hráči se obecně snaží vymoci si práva, provozovatelé se snaží udržet současný status quo. Smlouva se v tuto chvíli jeví jako ideální nástroj potlačení hráčských vlastnických nároků. Provozovatelé se je snaží potlačit nikoli proto, že by je primárně chtěli pro sebe. Důvodem je, že přiznání vlastnictví hráčům by teoreticky zakládalo i povinnosti pro provozovatele a tím omezovalo jejich zisky, potažmo

48 BlackSnow Interactive v. Mythic Interactive. Více: http://virtual-economy.org/blog/blacksnow_interactive_the_docu (14.3.2011).

49 BARTLE, R. *Pitfalls of virtual property*. The Themis Groups. 2004. www.themis-group.com/uploads/Pitfalls%20of%20Virtual%20Property.pdf [cit 2010-12-17], s.7.

50 Tamtéž, s.7.

51 Tamtéž, s.7.

52 Tamtéž, s.7.

53 Tento argument totiž vyvracejí i někteří hráči sami s poukazem na to, že hráč s avatarem na vysoké úrovni má větší vliv na běh světa a proto je nutné, aby si prošel nižšími úrovněmi. Znalost světa způsobuje, že hráč k němu má větší respekt a lépe si uvědomuje jeho zákonitosti do kterých pak svévolně nezasahuje. V reálném světě bychom mohli nalézt obdobu v dospívání dítěte, které také poznává svět aby nakonec převzalo svoji odpovědnost dospělého.

celkový vliv na svět, který se momentálně opírá o práva plynoucí z duševního vlastnictví.⁵⁴

3.2 Rozdělení virtuálních světů

Další komplikace k možnosti/nemožnosti hráčů vlastnit virtuální majetek přichází s rozdělením virtuálních světů. Jak jsem již letmo zmínil výše, všechny virtuální světy nejsou stejné a základní dělení zahrnuje dva druhy světů: světy skriptované (tedy herní – např. World of Warcraft) a neskriptované (tedy sociální – např. Second Life).⁵⁵

3.2.1 Herní světy

V herních světech je primární postup ve hře, postavy se často mohou vyvíjet (získávat zkušenosti, úroveň, schopnosti). Předměty jsou většinou získávány v rámci hry dle určitého scénáře a slouží ke zvyšování konkurenceschopnosti v rámci hráčské komunity nebo k dalšímu postupu ve hře. Provozovatel má obrovský zájem na tom, aby se svět vyvíjel. Stagnující svět, kde nejsou k dispozici žádné další výzvy, je v konkurenci jiných herních světů světem nezajímavým. Přestože hráči také přispívají k hodnotě světa, není to tak zásadní přínos jak u světů sociálních.⁵⁶ Dá se tedy očekávat, že primárním zájmem provozovatelů bude udržet si veškerá práva ve svých rukou tak, aby byli schopni maximalizovat svůj vliv na svět a tím i svůj zisk z něj.

Přiznání vlastnictví hráčům v rámci herních světů je dvojsečnou zbraní. Provozovatel, jak již bylo řečeno výše, potřebuje, aby se svět vyvíjel s hráči, aby nebylo možné dosáhnout konce hry. Tudíž neustále zasahuje do běhu světa jeho rozšiřováním, zaváděním nových předmětů, nových hratelných i nehratelných postav atd. Provozovatelé se proto mohou ptát, jakým způsobem bude upravena jejich odpovědnost za uměnění majetku hráčů.

54 FAIRFIELD, J. *Virtual property*. Boston University Law Review, Vol. 85, p.1047. 2005. http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=807966 [cit 2011-1-2], s.37-38 a s.44-45.

55 MORINGIELLO, J.M. *Towards a system of estates in virtual property*. Widener Law School Legal Studies Research Paper No. 08-22. 2007 http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=1070184 [cit 2011-1-9], s.3.

BOONE, M.S. *Virtual property and personhood*. 24 Santa Clara Computer & High Tech. L.J. 715 2007-2008 <http://www.heinonline.org> [cit 2010-12-16], s.4-5.

56 MORINGIELLO, J.M. *Towards a system of estates in virtual property*. Widener Law School Legal Studies Research Paper No. 08-22. 2007 http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=1070184 [cit 2011-1-9], s.3.

Nepovede přiznání vlastnictví k vlnám žalob, které způsobí, že herní svět ustrne na místě?⁵⁷

Představme si příklad, kdy je zásahem provozovatele umenšen majetek hráče. Ani není potřeba nějaká forma zlé vůle, úmyslu způsobit škodu. Stačí, že provozovatel zavede do hry místo předmětu AB (který byl doteď nejsilnější zbraň ve hře) předmět CD (který je odteď nejsilnější zbraň ve hře). Majetek všech hráčů, kteří vlastní zbraň AB se samozřejmě zmenšil, protože pro spoustu hráčů tato zbraň přestane být zajímavá tím, že již není nejlepší. Jak se s tím vypořádají soudy?

Další otázkou pak může být – co když svět jako takový přestane být pro společnost, která ho provozuje, výdělečný? Budou moci ukončit provoz? Vzhledem k nemožnosti převodu majetků mezi jednotlivými herními světy zanikne hráčům jejich virtuální majetek. Budou se moci domáhat náhrady? Nebo si budou domáhat soudnímu zákazu ukončení provozu a údržby herního světa?

Herní světy vyžadují opatrnější přístup, protože při rozměňování práv k těmto světům bychom se mohli dostat do situace, kdy žádná ze stran nebude mít žádné smysluplné právo, které by mohla uplatňovat. Žádná strana nebude mít smysluplné právo, nicméně všechny si budou moci navzájem bránit ve využívání světa a v jeho inovaci.⁵⁸ Přiznáním vlastnictví někomu jinému než provozovateli bychom tedy mohli způsobit, že znehodnotíme provozovatelovu investici, zničíme jeho výtvar a zcela popřeme jeho účel.

3.2.2 Sociální světy

V rámci sociálních světů se situace zdá o jednodušší. Sociální světy vyžadují menší zásahy provozovatelů do jejich běhu, protože o posun světa se starají primárně hráči. Není potřeba dělat změny v příběhu, zajistit, aby se hráči nenudili tím, že jim budou provozovatelé poskytovat nové výzvy. Tyto světy slouží zábavě, rozhovorům, vyjádření vlastního já, navazování přátelství a obecně socializaci.⁵⁹ Celková hodnota světa tedy plyne mnohem větší měrou ze společenství hráčů, kteří jsou v něm zapojeni, než je tomu u herních světů.

Předměty se nezískávají v rámci postupu hrou, ale pokud je k dispozici nějaký zajímavý předmět, který si hráč může pořídit (za virtuální či reálnou

57 FAIRFIELD, J. *Virtual property*. Boston University Law Review, Vol. 85, p.1047. 2005. http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=807966 [cit 2011-1-2], s.52-54.

58 FAIRFIELD, J. *Virtual property*. Boston University Law Review, Vol. 85, p.1047. 2005. http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=807966 [cit 2011-1-2], s.24-32.

59 Netvrším, že těmto účelům nemohou sloužit i světy herní, ale tento jejich aspekt je upozaděn.

měnu) a předmět se mu líbí nebo se hodí do kontextu jeho seberealizace, pak si ho prostě pořídí. Přidáním nových předmětů se tedy málokdy stává, že by klesla cena předmětů současných (megalomanské sklony vlastnit „nejlepší zbraň“ atp. jsou těmto světům většinou cizí).⁶⁰

Přestože se může jevit přiznání vlastnictví hráčům jednodušší než v případě herních světů, nemusí to nutně znamenat dobrou vůli provozovatelů opravdu tato práva přiznat. Společnost Linden Lab (provozovatel Second Life) veřejně deklarovala přiznávání vlastnických práv hráčům, což samozřejmě hráčská komunita velice ocenila. Nakupování půdy probíhalo na aukcích organizovaných provozovatelem, ale jednomu z hráčů, Marcu Braggovi, se podařilo nakoupit na neautorizované aukci půdu za výrazně menší než běžnou cenu. Byl mu smazán účet, včetně všech jeho majetků (virtuální měny, pozemků, avatara). Bragg se obrátil na soudy, které zrušily rozhodčí doložku pro Linden Lab ToS. Soudem bylo dále řečeno, že došlo ke zřejmému rozporu mezi prohlášením provozovatele (o přiznání vlastnictví hráčům) a jeho chováním (ToS se nezměnila). Došlo tedy k situaci, kdy provozovatel veřejně lákal prohlášením, že hráči vlastní půdu/měnu/avatary nicméně smlouva nic takového nepotvrzovala.⁶¹ Strany se v říjnu 2007 dohodly a Marcu Braggovi byl obnoven jeho účet.⁶²

V tomto případě došlo k faktickému rozporu mezi očekáváním uživatelů, ustanoveními v ToS a chováním virtuální ekonomiky.⁶³ Jak již bylo zmíněno, provozovatelé v rámci vzájemného soupeření deklarují přiznání vlastnictví hráčům, aniž by se to odrazilo ve smlouvě. A virtuální ekonomika se o to, aby nebylo problémů málo, nijak zvlášť nestará.

Závěr

Virtuální světy se rozvíjejí a v budoucnu se očekává jejich využití ve všech myslitelných aspektech lidského života. Virtuální ekonomiky tedy získají na důležitosti a v takovém případě, může být nespravedlnost aplikovaného práva velkým problémem, který by na jednu stranu mohl brzdit rozvoj a na druhou stranu nahrávat rozvoji jakési „šedé zóny“ obchodu s virtuálními

60 MORINGIELLO, J.M. *Towards a system of estates in virtual property*. Widener Law School Legal Studies Research Paper No. 08-22. 2007 http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=1070184 [cit 2011-1-9], s.3.

61 ŠTIKOVÁ M. More than just a game – User expectations v operator interests. *Masaryk university journal od law and technology*. Brno, 2010, vol. 4, nr. 1, s. 54-56.

MORINGIELLO, J.M. *Towards a system of estates in virtual property*. Widener Law School Legal Studies Research Paper No. 08-22. 2007 http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=1070184 [cit 2011-1-9], s.3-4.

62 Viz <http://virtuallyblind.com/2007/10/04/bragg-linden-lab-settlement/> (14.3.2011).

63 ŠTIKOVÁ M. More than just a game – User expectations v operator interests. *Masaryk university journal od law and technology*. Brno, 2010, vol. 4, nr. 1, s. 58.

předměty (která je z pohledu případného daňového zatěžování nebo právní jistoty nežádoucí).

V současné době se virtuálním vlastnictvím zabývá množství teoretiků, takže existuje i množství různých závěrů (viz Margaret Radinová a její paradox⁶⁴ a další) a způsobů jak se k této problematice postavit. Samozřejmě, že existují i názory, které zcela zásadně odmítají snahu přisoudit k virtuálním věcem jakoukoli formu vlastnických práv. Já osobně se domnívám, že nakonec převládne ekonomická, sociální a politická poptávka.

Současný model funguje s pomocí platného práva, které poskytuje dostatek vodítek pro vyřešení případných sporů, neexistuje tedy jasná mezera v právu, která by urgentně musela být zaplněna. Nicméně částí společnosti je tento stav vnímán jako velice nespravedlivý a objevují se volání po zvláštní právní úpravě virtuálního vlastnictví. Domnívám se, že skutečně bude muset dojít k vytvoření vztahů mezi provozovateli a hráči, které budou zakládat alespoň částečnou rovnováhu mezi právy a povinnostmi, včetně určité úpravy práv k virtuálním věcem, a budou tak reflektovat zmíněnou (a stále rostoucí) společenskou poptávku.

Literature:

BALKIN, J. Law and liberty in virtual worlds. 49 N.Y.L. Sch. L. Rev. 63. 2004-2005. <http://www.heinonline.org> [cit. 2010-12-16],

BARTLE, R. Pitfalls of virtual property. The Themis Groups. 2004. www.themis-group.com/uploads/Pitfalls%20of%20Virtual%20Property.pdf [cit. 2010-12-17],

BOONE, M.S. Virtual property and personhood. 24 Santa Clara Computer & High Tech. L.J. 715 2007-2008 <http://www.heinonline.org> [cit. 2010-12-16],

CUNNINGHAM, R.A., STOEBUCK, W.B., WHITMAN, D.A. The law of property. St. Paul: nakl. West Publishing Co., 1984,

FAIRFIELD, J. Virtual property. Boston University Law Review, Vol. 85, p.1047. 2005. http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=807966 [cit. 2011-1-2],

HEGEL, G.W.F. Základy filosofie práva. Praha: nakl. Academia, 1992,

64 Viz BOONE, M.S. *Virtual property and personhood*. 24 Santa Clara Computer & High Tech. L.J. 715 2007-2008 <http://www.heinonline.org> [cit 2010-12-16] - Radinová dospěla k vlastnictví ve prospěch hráčů, ale nemožnosti zcizovat

JAMES, M. H. (eds). Bentham and legal theory. Belfast: nakl. Northern Ireland Legal Quarterly, 1975,

LASTOWKA, G., HUNTER D. Laws of Virtual Worlds. California Law Review (forthcoming). 2003.
http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=402860 [cit. 2010-12-31],

LEDERMAN, L. Stranger than fiction: Taxing Virtual Worlds. New York University Law Review, Vol. 82, 2007.
http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=969984 [cit. 2010-12-19],

LEENES, R. (eds). Constitutional rights and new technologies: a comparative study. Hague: nakl. T.M.C. Asser press, 2008,

LÉVY, P. Kyberkultura. Praha: nakl. Karolinum, 2000,

LOCKE, J. Druhé pojednání o vládě. Praha: nakl. Svoboda, 1992,

MACEK, J. Raná kyberkultura. 2004. Diplomová práce. Masarykova univerzita. Fakulta sociálních studií. Vedoucí práce David Kořínek,

MORINGIELLO, J.M. Towards a system of estates in virtual property. Widener Law School Legal Studies Research Paper No. 08-22. 2007.
http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=1070184 [cit. 2011-1-9],

SCHROEDER, J.L. Unnatural rights: Hegel and Intellectual property. Cardozo Law, Legal Studies Research Paper No. 80. 2004.
http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=518182 [cit. 2011-2-26],

ŠTIKOVÁ M. More than just a game – User expectations v operator interests. Masaryk university journal od law and technology. Brno, 2010, vol. 4, nr. 1.

Contact – email

Harasta.j@seznam.cz