

VIRTUÁLNÍ EKONOMIKA V KONTEXTU EVROPSKÉ UNIE

MARTIN HÁJÍČEK & LUKÁŠ VESELOVSKÝ, 2011

„Jsou to miliony [lidí], kteří tráví stovky hodin měsíčně v kyberprostoru ve svých alternativních světech – jedním z těchto světů je hra Second Life.“

Lawrence Lessig

Virtuální imaginativní světy v literatuře provází lidstvo po staletí. Ve 20. století kromě vědeckých účelů právě literatura vedla k vytvoření prvních počítačových virtuálních prostředí. Už od 70. let vznikaly první počítačové hry odehrávající se v takovémto prostředí, zpočátku ještě bez grafického rozhraní a bez možnosti zapojení více hráčů po síti. Postupně ale vyvíjejí a kromě grafického prostředí nabízí i možnost hry po síti. Kolem těchto her i nezávisle na nich vznikají sociální komunity, jejíž členové přiznávají hodnotu statkům nehmotné povahy.

V 90. letech dochází k rychlému rozvoji her, nejen mladí lidé tráví hodiny denně u počítačových her, virtuální realita se pro ně stává někdy i stejně důležitá jako realita skutečná. Dochází k ovlivňování skutečné reality realitou virtuální. Online hry se stávají globální záležitostí. V tomto okamžiku máme už v obecné rovině základní problém - uživatelé jsou z celého světa, různého věku, náboženství - právní řády jednotlivých států mají často i protichůdnou úpravu stejné problematiky => virtuální prostředí je tak v nezáviděníhodné situaci, kdy poskytuje služby v celosvětovém měřítku a musí se konfrontovat s nejrůznějšími právními řády¹ - měla by např. muslimská žena hrající online hru mít možnost mít postavičku, která má zahalený obličej?

Abychom se vrátili k našemu tématu virtuální ekonomiky – milníkem se stal rok 2003 a zveřejnění hry Second Life. Do této doby většina her měla určen základní cíl, kterého má hráč dosáhnout a hodnocení, body, peníze, které hráč ve hře získal, se nijak zásadně neprojevovalo v reálném světě (kromě komunity, která tuto hru sama hraje). Second Life přinesl do prostředí her využívajících virtuální prostředí pravidla reálného života a hlavně ekonomiku, která využívá i vlastní měnu konvertibilní s měnami reálnými. Virtuální ekonomika se mohla stát masovou.

¹ ZAPLETAL, P. *Normativní regulace virtuálních světů*. Brno : Masarykova univerzita, 2010.

Úvod do virtuální ekonomiky

Abychom mohli hovořit o virtuální ekonomice, syntetické, musíme upravit prostředí, ve kterém ekonomické vztahy vznikají a to na prostředí virtuální, tzv. kyberprostor. Toto prostředí je nehmotné, je to svět informací, jež umožňuje přenos, ukládání a výměnu dat prostřednictvím systému propojených počítačů. Je to svět existující za obrazovkou počítače, ale není vázán na počítač jako takový.

Jelikož se ve většině virtuálních světů objevují virtuální komodity a virtuální peníze, musí existovat i ekonomické vztahy, které svými zákonitostmi ovlivňují chování subjektu virtuálního světa. Pro ilustraci si představme vzácný amulet, který svému majiteli dodává i na poměry virtuálního světa nepředstavitelnou sílu. Takový amulet by na virtuálním trhu stal dozajista nepřehledné množství brnění, dukátů či jiných virtuálních statků. Majitel takového amuletu je tudíž ve virtuálním světě považován za „bohatého“ i když v reálném světě vlastní tento teenager pouze mobilní telefon a oblečení. Tímto bohatstvím dokáže jeho majitel ve virtuálním světě užít nátlaku a to nejen ekonomického.

„Ekonomika ve virtuálním světě musí naplňovat několik podmínek, aby umožňovala obchod a vlastně se přiblížila běžné ekonomice. Je to především její kontinuita, kdy by software měl zachovávat data o stavu virtuálního světa. Pak je zaručeno, že uživatelé budou věnovat čas, peníze nebo jiné zdroje, aby zde získali zboží či služby. Velice důležitá je podmínka specializace a výměny – uživatelé ve virtuálním světě“² si mohou volně vyměňovat zboží a služby, protože jim to tvůrce virtuálního prostředí umožňuje a dále ve virtuálním světě existují záznamy o vlastnictví, a uživatelé tak mají vlastnická práva a tudíž i právo disponovat s věcí jak uzná za vhodné.

Virtuální ekonomika a Second Life

Již zmiňovaná hra Second Life se stala jedním z hlavních průkopníků virtuální ekonomiky. Od roku 2003, kdy vznikla, nalákala miliony uživatelů, kteří naplňují název hry – "Second Life" - "Druhý život". Hra simuluje skutečný svět, umožňuje svým hráčům téměř cokoliv, co mohou ve skutečném světě. A tak si zde staví domy, obchodují, žijí společenský život. Jako ve skutečném životě mohou dosahovat zisků – ať už ve formě virtuálního majetku nebo virtuálních peněz, tzv. lindenských dolarů (L\$). Tyto hodnoty mohou zůstat ve hře, ale mohou být prodány za reálné

² KERA, D. *Virtuální ekonomiky MMOGs* [citováno 23. dubna 2011]. Dostupný z: www.lupa.cz/clanky/virtualni-ekonomiky-mmogs.

peníze a lindenské dolary mohou být konvertovány na reálné.³ Naopak si také za reálné peníze mohou koupit virtuální majetek i virtuální peníze.

Mnozí hráči v tomto virtuálním světě tráví hodiny denně. A někteří z nich už ve hře vydělali miliony dolarů. Second Life – ekonomické prostředí, v němž dochází k milionovým transakcím jako ve skutečném světě. Daňový ráj, nebo prostor, který je daňovými zákony pokryt?

Virtuální ekonomiky a Evropské unie

Ještě před pár lety by nikoho nenapadlo přemýšlet nad ochranou vlastnického práva k majetku hráče ve virtuálním prostředí a myšlenka zdanění obchodních transakcí v tomto prostředí by se zdála stejně kuriózní jako trestní stíhání hráče pro vraždu virtuálního protihráče. S tím, jak online virtuální hry stále více ovlivňují reálný svět – z osobního i ekonomického hlediska – se ovšem mění i pohled států.

I v rámci Evropské unie došlo k několika zásadním momentům; soustředíme se na základní, kterými jsou 1) ochrana vlastnického práva ve virtuálním prostředí a 2) zdanění finančních transakcí ve virtuálním prostředí.

Ochrana vlastnického práva

Stále více on-line her je postaveno na myšlence kontinuální hry – uživatel zaregistrováním se do hry začíná na nejnižším levelu a teprve v řádu týdnů a měsíců svou postavu či zemi dostává na úroveň těch nejlepších. Dosažená pozice ve hře se stává otázkou prestiže i v reálném životě (o tom svědčí i to, že někteří hráči platí jiným za to, že se o jejich postavu starají v čase, kdy oni sami na to čas nemají). Pokud pak hráči, který věnoval hře hodiny času odcizeny přihlašovací údaje a tím i celá jeho postava, cítí újmu velmi silně, podobně v případě, že je mu poskytovatelem či chybou software smazán profil.

K ochraně vlastnictví toho příliš v moři judikatury Evropské unie není, ale přeci jen existují první vlaštovky, které předznamenávají možnost ochrany virtuálního vlastnictví.

Případ RunScape

Tímto případem je rozsudek holandského soudu Leeuwarden vydaný 21. 10. 2008, č. j. 17/67/6123-07 VEV, který bývá označován jako RunScape. Jednalo se o trestně právní věc, kdy třináctiletý Holanďan hrál hru

³ V České republice už v r. 2008 nabídla společnost Raiffeisenbank svým klientům možnost výměny lindenských dolarů za koruny v bankomatu. *Raiffeisenbank mění koruny na lindeny* [citováno 22. dubna 2011]. Dostupný z: <http://www.virtualczechoslovakia.com/raiffeisenbank-meni-koruny-na-lindeny>.

RunScape. Jeho dva spolužáci mu pod pohružkou násilí ve světě reálném odcizili předměty ve světě virtuálním a připsali si je tak na své uživatelské účty v této hře. „Soud shledal jejich trestní odpovědnost za skutečnou krádež virtuálního zboží a jejich chování kvalifikoval jako trestný čin. Oba pachatele odsoudil k veřejně prospěšným pracím a podmíněnému umístění do kriminálního zařízení pro mladistvé.

Tento rozsudek holandského soudu je ve své argumentaci kvalifikace virtuálních předmětů jako „zboží“ rovnocenného s hmotnými předměty naprosto průlomový. Stanovuje zde několik kritérií, jejichž naplnění je nezbytné pro kvalifikaci virtuálního předmětu jako zboží. Tato kritéria jsou dle soudu tři, a sice hodnota předmětu pro jeho vlastníka, výlučnost efektivní kontroly a převoditelnost držby věci.

Kritérium hodnoty bylo prokázáno jednak skutečností, že se virtuální předměty staly objektem krádeže (tedy musely mít určitou hodnotu pro pachatele), a také faktem, že se s předměty obchoduje, a to jak ve hře za herní měnu, tak i v přes internetové aukce za reálné peníze.

Kritérium výlučnosti efektivní kontroly nad předmětem bylo naplněno, jelikož jeden virtuální předmět může být v témže čase přítomen pouze na jednom uživatelském účtu, a pouze vlastník tohoto účtu má možnost vykonávat nad věcí efektivní kontrolu – tedy realizovat např. ius possidendi, utendi, fructuendi, atd. Pokud je věc převedena na jiný uživatelský účet, dosavadní držitel kontrolu ztrácí a nabývá ji držitel nový. Tím je také naplněno třetí kritérium – virtuální předměty lze převádět mezi osobami. Naplněním těchto kritérií splňují dle holandského soudu virtuální předměty podmínky pro zařazení do kategorie „zboží“.

Zásadním momentem tohoto rozsudku je především věta, že nehmotnost virtuálních statků není překážkou uznat je za „zboží“, čímž byly předměty virtuální fakticky postaveny na stejnou úroveň, jako předměty hmotné.“⁴

Obecně problematika zdanění virtuální ekonomiky

Virtuální ekonomiky jako takové vlastní daňové systémy nemají.⁵ Ale možná se blíží doba, kdy můžeme s nadsázkou říci, že budou postavičky, avataři, platit zdravotní a sociální pojištění.

Položme si základní otázku. Proč by měli mít státy zájem na zdanění virtuální ekonomiky, když vlastně hmatatelně neexistuje a má svůj vnitřní ekonomický systém, který je oddělen od reálného světa? Ono totiž to

⁴ MACH, P. *Virtuální vlastnictví*. Brno : Masarykova univerzita, 2009.

⁵ I když i ve hře Second Life existují ekvivalenty daní z nemovitostí – hráči platí provozovateli podle velikosti majetku, poplatky.

oddělení virtuálního a reálného světa není úplně pravdivé. Je totiž možné určitými způsoby doplňovat virtuální statky skrz statky reálné.

Je možné, si kupříkladu doplnit virtuální statky ve virtuální realitě u provozovatele virtuálního světa. Provozovateli virtuálního světa zaplatíme v reálných penězích a on posléze na uživatelský účet připiše hodnotu virtuálního statku určeného za reálné peníze. Také je možné si najmout v tomto reálném světě člověka, který nám bude ve světě virtuálním vylepšovat našeho avatara, když nebudeme moci tuto činnost vykonávat sami. Za tuto službu si náš „pomocník“ naučtuje reálné peníze, atd.

Určitým subjektům tak vznikají příjmy a výdaje i ve světě reálném a to je důvod, proč se vlády zajímají o možnost zdanění virtuálních ekonomik a tím zdanit i reálné příjmy uživatelů (tvůrců) virtuálního světa, případně zdanit transfery mezi virtuálními a reálnými penězi.

Dalším a ne posledním důvodem může být snaha států legalizovat jisté okruhy příjmů z činností, které jsou žádoucí a proto také legální. Těžko může mít zákonodárce ve fungující společnosti zájem na příjmech, které pochází s nechtěné (nelegální) činnosti, jako by byla „daň z loupežných přepadení“ nebo „daň z prodaných drog“. Tyto příjmy jsou pro společnost nežádoucí, a proto je zákonodárce zahrnul do okruhu nelegálního.

Virtuální ekonomiky a jejich zdanění státy Evropské unie

Myšlenka zdanění obchodních transakcí v online hrách se ještě před pár lety zdála stejně absurdní jako trestní stíhání za vraždu postavičky jiného hráče. Hráčům je v Second Life umožněno, aby si od provozovatele koupili prémiové účty, pozemky, budovy a jiné hodnoty, z těchto zisků Linden Lab platila daň z příjmu. Proto přišel v roce 2007 pro mnohé hráče šok v podobě daně z přidané hodnoty z plateb placených provozovateli Second Life za různé služby. Evropská unie na základě směrnice 2002/38/ES začala na tyto transakce, jejichž stranami jsou residenty EU na straně jedné a společnost Linden Lab na straně druhé, uvalovat daň z přidané hodnoty (VAT – value added tax).⁶

Pro hráče z Evropské unie to znamená až o 25 %⁷ ceny než pro hráče z nečlenských zemí, čímž jsou pak evropští hráči při dalším obchodování znevýhodněni.

Pojďme se podívat, k jakým transakcím může při hře Second Life (a podobných online hrách s vlastní ekonomikou) docházet a které z nich

⁶Value added tax [citováno 22. dubna 2011]. Dostupný z: <http://secondlife.com/corporate/vat.php>.

⁷ Výši DPH si členské státy EU upravují samy.

podléhají, případně by mohli podléhat zdanění (ať už přímému nebo nepřímému).

Při transakcích mezi hráčem (z Evropské unie) a provozovatelem mohou nastat dvě situace, v případě že jsou uskutečňovány pomocí reálných peněz⁸, jsou tyto transakce na základě směrnice č. 2002/38/ES zatížena daní z přidané hodnoty.⁹ Naopak v případě, že hráč platí provozovateli virtuální měnou, transakce dani nepodléhají.

Co se týče transakcí mezi uživateli, směna virtuálních i reálných peněz za virtuální statky dani nepodléhá, směna virtuálních peněz za reálné statky mohou podléhat daním z převodu dle právních řádů jednotlivých států.

Konverze reálných peněz na virtuální a vice versa, zdanění nepodléhají.

Pokud hráč ve hře vydělané virtuální peníze ze hry nevyvádí – např. zisk z prodeje virtuální budovy ve formě virtuální měny – tento zisk zdaněn není, chybí jakákoliv provázanost na reálný svět.

Dan z příjmu fyzických a právnických osob

„Pro úpravu přímých daní tak obecně stále platí, že je ponechána na vůli členských zemí. Spolupráce je vyžadována pouze v případech, kdy je třeba zajistit uplatňování čtyř svobod a odstranění daňových překážek pro přeshraniční činnosti, a též v oblastech zamezení dvojího zdanění, neúmyslného nezdanění, při potírání daňových úniků či snížení nákladů spojených s tím, že subjekt podléhá více než jednomu daňovému systému.“¹⁰

Je to způsobeno tím, že úprava přímých daní, kam spadá i dan z příjmu, je vnitřně velmi odlišná v každém členském státě. Různé jsou způsoby určení základu daně, lhůty pro vyměření, formy zdanění, či různé korekce. Největším problémem harmonizace přímých daní však je neochota státu přistoupit na jednotící úpravu směřovanou z Evropské unie, která je brána ze strany členských států jako zásah do jejich autonomie. Proto se zde státy nejsou schopny dohodnout na směrnici, která vyžaduje jednomyslnost pro úpravu této oblasti.

Závěr

Ať už máme k virtuálním prostředím vztah jakýkoliv, stává se sociologickou i ekonomickou realitou, kterou musíme brát v potaz. Dá se

⁸ Hráč zaplatí společnosti Linden Lab v reálné měně např. za virtuální pozemek.

⁹ Tyto transakce jsou vnímány jako elektronické obchody.

¹⁰ ONDROVÁ, K. *Přímé zdanění v České republice po vstupu do Evropské unie*, 2010, Brno : Masarykova univerzita, str. 26.

předpokládat, že využívání této platformy bude i nadále nabývat na významu podobně jako různé sociální sítě. Z toho do budoucna vyplývá nutnost preciznější úpravy ochrany soukromých údajů uživatelů, virtuálního vlastnictví, kontroly finančních transakcí a jejich zdanění, ale také zabezpečení ochrany hospodářské soutěže, ochrany osob zaměstnaných přes společnosti existující ve virtuálním prostředí,¹¹ či ochranu osobnosti.

Kromě Evropské unie zaujaly další světové ekonomiky zdrženlivý a vyčkávací postoj, ale lze očekávat, že s rostoucím objemem finančních transakcí, které ve virtuálních ekonomikách budou probíhat, i tyto státy ke zdanění přistoupí.

Zdroje

KERA, D. Virtuální ekonomiky MMOGs [citováno 23. dubna 2011]. Dostupný z: <http://www.lupa.cz/clanky/virtualni-ekonomiky-mmogs>.

MACH, P. Virtuální vlastnictví. Brno : Masarykova univerzita, 2009.

ONDROVÁ, K. Přímé zdanění v České republice po vstupu do Evropské unie. Brno : Masarykova univerzita, 2010, str. 26.

ZAPLETAL, P. Normativní regulace virtuálních světů. Brno : Masarykova univerzita, 2010.

Raiffeisenbank mění koruny na lindený [citováno 22. dubna 2011]. Dostupný z: <http://www.virtualczechoslovakia.com/raiffeisenbank-meni-koruny-na-lindený>.

Value added tax [citováno 22. dubna 2011]. Dostupný z: <http://secondlife.com/corporate/vat.php>.

¹¹ např. minimální mzda