Univerzita Palackého v Olomouci

Právnická fakulta

John A. Gealfow

Virtuální věci v kontextu občanského práva

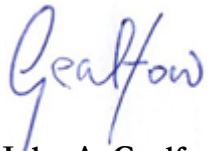
Diplomová práce

Olomouc

2016

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci na téma Virtuální věci v kontextu občanského práva vypracoval samostatně a citoval jsem všechny použité zdroje.

V Olomouci, dne 30. 3. 2016



John A. Gealfow

Poděkování

Děkuji panu profesorovi Ivo Telcovi za pomoc a vedení při celé přípravě práce. Děkuji za veškeré připomínky, podněty a kritiku, kterou se mi za celou dobu naší spolupráce dostalo. Právě diskutování našich odlišných názorů umožnilo vytvoření práce v této podobě. V diskuzích se totiž rodily nejsilnější argumenty této práce a nápady, na kterých je tato práce nakonec postavena.

Paní doktorce Kamile Bubelové děkuji za skvělá metodická doporučení a za velice přínosné konzultace týkající se římského práva a vývoje analyzovaných právních institutů, díky kterým se mi podařilo zasadit tuto práci do dějinného kontextu. Dále také za dodání sebevědomí při psaní sekcí, o jejichž závěru jsem ještě sám pochyboval.

Za konzultace, kritiku a doplnění mnou vytvořených zjednodušených popisů fungování informačních technologií, které sloužily jako podklad pro právní argumentaci, děkuji svému dlouholetému kamarádovi Ondřeji Henkovi.

Obsah

1 Úvod 5

2 Pozice virtuálních věcí v rámci systému věcných práv 10

2.1 Koncepce věci podle nového občanského zákoníku 10

2.2 Jsou virtuální věci věcmi v právním slova smyslu? 11

2.3 Jsou virtuální věci hmotné či nehmotné povahy? 17

2.4 Proč bychom měli chránit virtuální věci? 23

2.5 Trestněprávní pojetí věci 26

2.5.1 Působnost trestního zákoníku na trestné činy vůči virtuálním věcem 27

2.5.2 Aplikovatelnost současných skutkových podstat na virtuální věci 29

2.5.3 Kdy je zásah do věcného práva k virtuální věci protiprávní? 31

3 Proč vlastně chráníme vlastnické právo k věcem? 37

4 Vlastnické právo k virtuálním věcem 43

5 Ale co když se neaplikuje české právo? 47

6 Vztah duševního vlastnictví k virtuálním věcem 53

6.1 Co přesně chrání autorské právo? 54

6.2 Nepřevoditelnost autorského práva 58

6.3 Nakládání s nosičem díla 59

6.4 Počítačový program a duševní vlastnictví k němu 63

7 Virtuální věci v současných smlouvách 65

8 Závěr 67

1 Úvod

S nehmotnými předměty a jejich ochranou má právo rozsáhlé zkušenosti sahající daleko do historie. Už před více než dvěma tisíci lety reagovalo na nehmotné věci římské právo. Padlo tak rozhodnutí, že bude právo chránit i něco, co vlastně nijak hmotně neexistuje. Přesto se kvůli hodnotě této entity ochrana poskytne. Hodnota nehmotné věci je totiž vyjádřitelná i hmotně – většinou v penězích.

Co mají tyto věci společné? Jsou to věci nemalého hospodářského významu. Jejich hodnota dosahuje závratných výšin. Tato hodnota se dá demonstrovat třeba na značkách společností jakožto jednom ze zástupců nehmotných věcí. V roce 2015 měla značka společnosti Apple hodnotu 247 miliard dolarů, Google 173,7 miliardy dolarů, Microsoft 115,5 miliardy.[1] A tak to jde dále. Je nepochybné, že velká část zisků těchto společností je dána právě známostí a dobrým jménem jejich značky.

Takových předmětů nehmotné povahy je ale mnoho. A nemusíme si představovat pouze věci spojené s právem duševního vlastnictví. Nehmotnou povahu mají také pohledávky, jakožto práva na plnění. Právě u nich je vázanost na hmotné předměty nejsilnější. Pohledávky je možné vymáhat, je možné je prodávat. Denně každý z nás uzavře mnoho smluv a právě pohledávky jsou jejich předmětem. Většina z nich je realizována ihned. Pohledávka na přepravu po uzavření přepravní smlouvy v městské hromadné dopravě je splněna a zaniká v následujících několika minutách. Stejně tak při platební transakci v obchodu s potravinami. Nehmotné věci tak kolem nás často vznikají a zanikají, aniž bychom si jich byli vědomi.

Trend ochrany nehmotných věcí je nepochybně rozšiřující. Minimálně co do rozsahu chráněných předmětů. Už několik století chrání náš právní řád autorská práva[2] a vynálezy. Jsou ale přijímané specializované právní akty, které chrání průmyslové vzory, práva k odrůdám rostlin, ochranné známky, užitné vzory, databáze a mnoho dalších forem, které bychom označili jako právo duševního vlastnictví. Přestože občas nějaký druh nehmotných věcí ztratí svoji ochranu plynoucí

[1] HRDLIČKOVÁ, Lucie. *Nejcennější značky světa. Projděte si nový žebříček* [online]. aktuálně.cz, 27. května 2015 [cit. 10. března 2016]. Dostupné na <http://zpravy.aktualne.cz/ekonomika/nejcennejsi-znacky-sveta-projdete-si-novy-zebricek/r~9d5bcc74043511e598af002590604f2e/>.

[2] Počátky ochrany autorského práva na našem území spadají do roku 1811, kdy byla upravena nakladatelská smlouva v rakouském ABGB (všeobecný občanský zákoník), který platil i pro české země. V roce 1846 byla poprvé zakotvena ochrana některých druhů děl proti jejich rozmnožování a veřejnému provozování. TŮMA, Pavel. *Přehled práva duševního vlastnictví a jeho právní ochrany v České republice* [online]. pravniradce.ihned.cz, 25. února 2004, poslední aktualizace 26. ledna 2005 [cit. 10. března 2016]. Dostupné na <http://pravniradce.ihned.cz/c1-14010730-prehled-prava-dusevniho-vlastnictvi-a-jeho-pravni-ochrany-v-ceske-republice>.

z titulu vlastnictví k nim, objevuje se stále více nehmotných předmětů, které jsou způsobilé ochrany.

Obecný trend rozšiřování počtu chráněných nehmotných statků je nazýván **komercializace nehmotných statků**. Do oblasti obchodu jsou neustále vtahovány nové nehmotné statky, což souvisí zejména s rozvojem technologií.[3]

Nyní se na scéně objevuje další druh objektů, který by právní ochranu zasluhoval. Jsou jimi právě virtuální věci. Co že to přesně je? Ve 30. letech 20. století se začala psát historie počítačů.[4] Umožnily nám zpracovávat informace a ukládat data úplně jiným způsobem, než jak tomu bylo po celou historii lidstva. Počítače přitom veškerou svoji činnost provádějí a zaznamenávají specifickým způsobem. A právě tento způsob záznamu a jeho podoba je předmětem této práce. Počátky internetu pak sahají do let šedesátých. V roce 1969 začal fungovat program ARPANET, který měl umožnit počítačům ovládaných armádou, dodavateli zbrojního průmyslu a univerzitami provádějícími výzkum komunikovat mezi sebou navzájem. A to i v případě, že by byly nějaké části sítě poškozené při válečném útoku.[5] V roce 1989 vznikla síť World Wide Web tak, jak ji známe dnes. Miliony počítačů a jiných přístrojů spolu mohly začít komunikovat, ačkoliv byly tvořeny jiným hardwarem.[6] Prudký rozvoj internetu přinesl revoluci do téměř všech oblastí lidského života. Jednou z těchto oblastí je i obchod. Více a více transakcí dnes probíhá elektronicky a zeměpisné hranice, které kdysi hrály tak významnou roli, velmi rychle mizí.[7]

Internet, jenž měl být původně nástroj na sdílení informací, se proměnil v prostředek masové komunikace a korespondence. Poté do média, prostřednictvím něhož se může i obchodovat.[8] Jsou obecně dvě formy obchodu, který může přes internet probíhat.[9] První z nich zahrnuje elektronickou objednávku „normálního" hmotného zboží, které poté bude fyzicky doručeno. Na tomto způsobu není nic moc zvláštního, jedná se pouze o jinou formu kontraktačního procesu, ovšem s určitými specifiky.[10] Mnohem zajímavější je ale forma druhá – a to obchod s digitálním obsahem, který může být stažen přímo z internetu a může být hned užíván (např. software,

---

[3] TELEC, Ivo. O nehmotných statcích a duševním vlastnictví. *Právní rozhledy*, 1997, roč. 5, č. 11, s. 550.
[4] *Historie počítačů* [online]. ucimse.webnode.cz, [cit. 10. března 2016]. Dostupné na <http://ucimse.webnode.cz/historie-pocitacu/>.
[5] CHAN, Gerard L.. Of Old Dogs and New Tricks: Virtual Goods and International Taxation – Concepts, Problems, Solutions and Perspectives. *Philippine Law Journal*, 2008, roč. 83, č. 1, s. 16.
[6] Tamtéž.
[7] Tamtéž, s. 17.
[8] Tamtéž, s. 18.
[9] Odborné označení obchodu probíhajícího přes internet je **e-commerce**.
[10] Obecná právní úprava je v občanském zákoníku upravena v § 570, tedy obecně u právního jednání vůči nepřítomné osobě. TELEC, Ivo. Nový občanský zákoník ve společnosti sítí. *Právní rozhledy*, 2012, roč. 20, č. 23-24, s. 853.

hudba, hry, publikace, různé druhy služeb jako třeba konzultace, apod.). Ekonom Alan S. Blinder uvádí: „*Dříve jsme si mysleli, když to zjednoduším, že s předmětem se dá obchodovat, jen když ho nacpeme do krabice a pošleme. To už dnes není pravda. Stále větší počet věcí a služeb můžeme poslat přes hranice států. Jsou to elektrony, co se pohybuje, ne krabice.*“[11] Vše je objednáno, zaplaceno a doručeno elektronicky.[12] Není tak nutné si kupovat CD s písničkami oblíbeného autora, ale je doručen čistě jen obsah, který by jinak byl součástí celého balení.[13] Tento obsah je ale také hoden ochrany. Stejně jako poskytuje právní řád ochranu vlastníkovi CD a ten se v případě poškození či úplné ztráty může obrátit na soud se žalobou o náhradu škody. Zajímavější situace ale nastává, když se s diskem samotným nic nestane, ale dojde k poškození jeho obsahu.[14]

Může působit zvláštně, že definici, která mohla být vytvořena v podstatě až v závěru práce po hluboké analýze všech problémů, prezentuji hned v úvodu práce. Ale správné vymezení virtuálních věcí je klíčové pro celou navazující argumentaci. **Za virtuální věci lze považovat konkrétní úsek informace zaznamenané elektronickým způsobem[15] v počítači**. Z této definice možná není na první pohled patrné, co přesně pod ni spadá. Je to ale zobecnění znaků, které jsou typické pro mnou analyzované zástupce virtuálních věcí. Tato práce spočívá v analýze, jaká ochrana a jaké postavení náleží dvěma konkrétním zástupcům virtuálních věcí – první zástupce je jakýkoli počítačový soubor, ten druhý je věc v počítačové hře. Toto už je snad pochopitelnější vysvětlení, čím se tato práce zabývá. Právě to, že oba druhy těchto předmětů jsou záznamy informací, je jejich společným definičním znakem. Počítače totiž pracují v binárním jazyce, tedy jazykem složeným pouze z nul a jedniček. A i takovýto záznam je informací. Je to specifický způsob informace, který vzniká (mimo jiné) digitalizací fyzického obsahu – tento obsah je převeden na sekvenci čísel.[16]

Zde ale přichází na řadu otázka – jaká je vlastně naše koncepce ochrany těchto entit? Pro správné pochopení, co to vlastně virtuální věci jsou a proč se máme zamýšlet nad důležitostí jejich ochrany, je nejprve nutno se pozastavit, jaký vztah mají tyto věci k „fyzickému světu“.

---

[11] GUZMAN, Andrew. PAUWELYN, Joost H. B. *International Trade Law*: Aspen Publishers, 2012. s. 37.
[12] CHAN, Gerard L.. Of Old Dogs and New Tricks …, s. 18.
[13] Tamtéž s. 23.
[14] To je možné u tzv. disků CD-RW, kde je možné obsah po vypalování mazat či upravovat.
[15] Elektronický způsob zaslouží jako jeden ze znaků této definice lehce rozšířit. Zaprvé je třeba si uvědomit, že přenos dat u počítače může probíhat i ve formě světla (typicky optické kabely či optická mechanika, zvaná laicky také „čtečka“ či „vypalovačka“ CD). Problémem pro tuto definici to ovšem není, protože i světlo je elektromagnetická vlna. Opět se omlouvám odborníkům v oboru za toto zjednodušení, ale pro účely právní argumentace je toto dostatečné. Jedním z dalších problémů této definice je ukládání digitálních informací v DNA, které je vnímáno jako perspektiva dalšího vývoje. Píše o tom např. CHURCH, George M., GAO, Yuan, KOSURI, Sriram. Next-Generation Digital Information Storage in DNA. *Science*, 2012, roč. 337, č. 6102, s. 1628.
[16] CHAN, Gerard L.. Of Old Dogs and New Tricks …, s. 22.

Představme si počítač a na jeho pevném disku soubor. Počítač je fyzickou věcí a o míře jeho právní ochrany není sporu. Je složen ze součástek, přičemž každá z nich má svoji hodnotu vyjádřitelnou v penězích. V případě, že jsou součástky správně zapojeny, funguje celý počítač.

Zde nám vzniká druhá úroveň existence. Proč druhá? Cokoliv, co se na počítači stane, má fyzickou spojitost se světem pouze skrze aktivitu jednotlivých součástek. Procesor běžného počítače provádí miliardy výpočtů za sekundu[17], jejichž výstupy jsou obvykle zobrazovány na monitoru pro uživatele a zaznamenány na pevném disku počítače. Je zde co chránit? Zejména na pevných discích existují zápisy právě těchto výstupů. Přestože tyto zápisy fyzicky objektivně existují, ve fyzické realitě nemají svoji hodnotu. Lidské smysly nerozpoznají změny elektromagnetických vlastností a s tím spojené změny magnetického pole či průchodnosti elektrické energie, obě dvě tyto změny jsou důsledkem toho, že se mění obsah na tomto nosiči informací. Svoji hodnotu tak má jakýkoli zápis pouze v rámci virtuálního prostředí na fungujícím počítači. Vznik virtuální věci, její změna či zánik je tak příčinou fyzické změny na pevném disku či jiném úložišti.

Představme si nyní problém, který může nastat – na pevném disku počítače je uložen soubor v hodnotě 5.000,- Kč. Tento soubor je úmyslným jednáním třetí osoby zničen a jeho obnovení již není možné. Má majitel tohoto souboru nárok na náhradu škody? Z jakého titulu bude tuto náhradu požadovat? K poškození počítače nedošlo, došlo pouze ke ztrátě souboru. Je možné argumentovat, že se snížila hodnota počítače, a je možné žalovat touto cestou. I přes „kostrbatost" tohoto řešení zde ale vzniká další problém. Co když byl vlastník souboru a vlastník počítače odlišná osoba? Co když byl soubor uložen v cloudu? Tedy jakési úschově pro virtuální věci. Co když má soubor daleko větší hodnotu než samotný počítač? To není vyloučená situace a naopak mnoho virtuálních věcí má skutečně hodnotu větší než kdejaký průměrný počítač. Jedná se pak o koncepční ochranu?

Otázky, na které jsou touto prací hledány odpovědi:

1) Jaká je definice virtuální věci? Co mezi ně řadíme?
2) Jsou virtuální věci skutečně věcmi ve smyslu občanského práva?
3) Jaké je postavení virtuálních věcí v systému věcných práv? Jsou věcmi hmotnými či nehmotnými?

[17] Přesný počet je dán právě výkonem procesoru, který se uvádí v GHz (=gigahertz).

4) Na předchozí otázku navazuje otázka, zda je možný vznik vlastnického práva k virtuální věci, jakožto nejsilnějšího věcného práva. Pokud ne, tak jestli je možný vznik jiného (slabšího) věcného práva – zejména držby.
5) Čím jsou práva k virtuálním věcem omezena a jaký je limit ochrany těchto práv? Odpověď na tuto otázku bude záležet na tom, ke které z výše uvedených kategorií virtuální věci zařadíme. V případě, že bychom právům k nim přiznali věcněprávní účinky, jen těžko by bylo v souladu s právní úpravou, aby podmínky užívání a jiné podobné právní dokumenty smluvní povahy určovaly kdy, za jakých okolností a jestli vůbec vzniká vlastnické právo k nim. Takováto úprava totiž přísluší zákonu.

Cílem této práce je poukázat na nekoncepčnost současného pojetí ochrany nehmotných věcí. Nejprve je ale nutné určit, co je to virtuální věc. Právě přinášení definic je cílem této práce. Tato práce se totiž věnuje oblasti, která ještě nebyla rozpracována a je v tomto smyslu originální a je založená na své vlastní analýze a argumentaci. Problémem nového a nezpracovaného tématu je právě nutnost přesně definovat, o čem je pojednáváno. Je třeba mít na paměti, že se jedná o definici vytvořenou doktrinárně a nemá základ v žádné definici zákonné. Nemá tedy normativní sílu. Neposuzujeme tedy nějakou již existující normu, protože virtuální věci ještě žádnou komplexní úpravu nemají. A to dokonce nejen v České republice, ale v rámci celého světa. Kromě existence několika náhodných rozhodnutí soudů, je tato oblast legislativně neupravena téměř absolutně, doktrinárně jen velmi povrchně a to většinou pouze na úrovni filozofických myšlenek a ne na úrovni praktické a u soudu použitelné argumentace.

Dále tato práce zkoumá, zda kritérium hmotné či nehmotné povahy věci je vhodným kritériem pro stanovení rozsahu a způsobu ochrany věci. A také, jestli jsou zde jiná kritéria, která by byla vhodnější. Dále také pojednává o vztahu virtuálních věcí a práva duševního vlastnictví.

2 Pozice virtuálních věcí v rámci systému věcných práv

2.1 Koncepce věci podle nového občanského zákoníku

Nejprve se tedy dostáváme k vyřešení otázky, jaká je pozice virtuálních věcí v našem právním systému. Občanské právo zná z komparativního úhlu pohledu více koncepcí, jak můžeme nahlížet na věc. Tyto koncepce mají odlišné důsledky i pro pojímání nehmotných věcí jako věcí v právním smyslu. Rozdělení věcí na hmotné a nehmotné nalezneme již u římských právníků. Konkrétně Gaius ve svých Institucích uvádí, že známe věci hmotné a nehmotné.[18] Za věci hmotné Gaius označuje věci, kterých se lze dotknout, jako pozemek, otrok, oblečení, zlato, stříbro, a mnoho dalších věcí.[19] Za věci nehmotné potom věci, kterých se nelze dotýkat, jako jsou práva obecně, právo na pozůstalost, právo užívání nebo pohledávka.[20][21]

V zásadě je možný dvojí přístup k vymezení věcí. Zaprvé můžeme za věc pojímat **pouze hmotné předměty** (tzv. *res corporales*). I v dnešní době, kdy se stále více a více legislativa soustřeďuje na ochranu nehmotných věcí, tento přístup existuje v mnoha státech v Evropě i ve světě. Kromě kupříkladu Německa a Polska používal tuto koncepci i občanský zákoník platný v ČR do 31. 12. 2013. Od tohoto data ovšem nastala změna a nový občanský zákoník (zákon č. 89/2012 Sb. – dále jen „OZ“) přijal druhou možnou koncepci.

Je to koncepce oproti té první široká – zahrnuje totiž do sebe vedle hmotných předmětů **také předměty nehmotné** (tzv. *res incorporales*). Česká republika není ve volbě této koncepce ojedinělá. Inspiračním zdrojem byla v tomto případě úprava rakouská a francouzská.[22] A právě i římskoprávní pojetí citované výše ústy Gaia bylo pojetím širokým. Věcmi v právním smyslu se tak s účinností od 1. 1. 2014 staly ochranné známky, patenty, software, know-how – a co je z hlediska odborné literatury téma asi nejprobíranější a nejzajímavější – pohledávky. Právě existence pohledávky jakožto věci v právním smyslu má pro občanské právo hluboké důsledky. Nehmotné věci jsou práva, jejichž povaha to připouští, a jiné věci bez hmotné podstaty.[23] Právě z této definice se vyvozuje, že i pohledávky jsou věci. U pohledávek dochází k zajímavému jevu, protože pohledávka je typickým zástupcem obligačních práv. Pohledávky přitom mají

[18] V překladu prof. Kincla jsou pojmy "*corporales*" a "*incorporales*" překládány jako "tělesné" a "netělesné" – viz Gai. Inst. 2.12 v překladu KINCL, Jaromír. *Gaius: Učebnice práva ve čtyřech knihách*. Plzeň: Aleš Čeněk, 2007, s. 97.
[19] Gai. Inst. 2.13. v překladu KINCL, Jaromír. *Gaius: Učebnice práva* …, s. 97.
[20] Gai. Inst. 2.14. v překladu KINCL, Jaromír. *Gaius: Učebnice práva* …, s. 99.
[21] KOUKAL, Pavel. In LAVICKÝ, Petr a kol. *Občanský zákoník I. Obecná část (§ 1−654). Komentář*. 1. vydání, Praha: C. H. Beck, 2014, s. 1754 (§ 496 OZ).
[22] ELIÁŠ, Karel a kol. *Nový občanský zákoník s aktualizovanou důvodovou zprávou*. Ostrava: Sagit, 2012. s. 438.
[23] § 496 odst. 2 zákona č. 89/2012 Sb., občanský zákoník (dále jen „OZ“).

k virtuálním věcem mnohdy velmi blízko a jsou tak často zaměňovány. K tomuto se ještě vrátím v následujících kapitolách.

Důležitou otázkou ale nyní je, jestli můžeme virtuální věc považovat za věc v právním smyslu. Nový občanský zákoník totiž používá pojem „věc" jako legislativní zkratku pro pojem „věc v právním smyslu". Tím se zákonodárce snaží vyjádřit jeden z hlavních posunů. Již totiž nejde o to, co věcí skutečně je, tedy to, co existuje v reálném světě. Občanský zákoník tak nyní s věcí pracuje jako s právním konstruktem.[24]

2.2 Jsou virtuální věci věcmi v právním slova smyslu?

Abychom právní analýzu neprováděli jen abstraktně, zde jsou dva příklady virtuálních věcí v tom smyslu, v jakém je o nich hovořeno v této práci. Tyto dva příklady budu uvádět zároveň i v celé své práci, protože právě tyto dva příklady umožňují snadno pochopit význam ochrany virtuálních věcí.

Prvním příkladem je jakýkoli **soubor umístěný na pevném disku počítače**. Je možné si představit kupříkladu textový soubor, anebo třeba instalační balíček nějakého programu. Pro účely této analýzy uvažujme, že k tomuto souboru nemáme žádná další práva (kupříkladu právo autorské) a tedy nemáme k dispozici jinou právní ochranu proti zásahu do možnosti nakládat s tímto souborem a užívat jej.

Jako druhý příklad si představme **věc v počítačové hře**. Ačkoliv se může zdát, že jde o předmět z hlediska práva nevýznamný a pro člověka neužitečný, je třeba si uvědomit hodnotu věcí v konkrétních hrách, přičemž tato hodnota je často přenositelná do našeho fyzického světa. Kupříkladu ve hře EVE Online odehrávající se v prostředí volného vesmíru existuje rozsáhlá ekonomika přímo napojená na reálný svět. Za reálné peníze je možné si nakoupit virtuální měnu zvanou ISK, ovšem výměnu je možné provést i opačně. Jakékoli hodnoty předmětů ve hře je tedy možné přepočítat na reálné peníze. Některé vesmírné bitvy poté způsobují ztráty na lodích ve výši stovek tisíc dolarů.[25] Jedna loď nejvyšší třídy Titan v této hře totiž stojí přibližně 5.500 dolarů, tedy asi 138.000 Kč.[26] Rozhodně tedy nejde o zanedbatelnou hodnotu a soudní spory

---

[24] ČECH, Petr. Pojem a druhy věcí v novém občanském zákoníku. *Legal News*, březen 2012. Dostupné na: <http://www.glatzova.com/files/download/glatzova-newsletter-legal-news-pojem-a-druhy-veci-v-novem-obcanskem-zakoniku.pdf >.

[25] MCCORMICK, Rich. *Spaceships worth more than $200,000 destroyed in biggest virtual space battle ever* [online]. theverge.com, 29. ledna 2014 [cit. 10. března 2016]. Dostupné na <http://www.theverge.com/2014/1/29/5356498/eve-online-battle-sees-200000-dollars-worth-of-spaceships-destroyed>.

[26] Tamtéž.

obecně se často vedou i o částky daleko nižší. Tato výměna a propojenost virtuální ekonomiky s naší reálnou ekonomikou je podporovaná provozovatelem hry a je tedy zcela legální.

Dle současné právní úpravy je věcí v právním smyslu **vše, co je rozdílné od osoby a slouží potřebě lidí**.[27] Právě tato dikce vyjadřuje širokou koncepci věci, o které bylo pojednáno na začátku kapitoly. Díky této dikci můžeme nehmotné věci podřadit pod tuto definici. Odborná literatura se shoduje na celkem čtyřech znacích, které určují, jestli se v konkrétním případě o věc jedná.

Zaprvé je to **odlišnost od osoby a živého zvířete**. Tento definiční znak je promítnutím výše uvedeného ustanovení, že věc je rozdílná od osoby.[28] Následně je vyloučeno i to, aby bylo věcí zvíře.[29] Virtuální věc tento bod jednoznačně splňuje. Mimochodem ale s tímto kritériem také souvisí problematika nehmotných statků, které jsou výsledkem tvůrčí duševní činnosti (autorská díla, vynálezy, technická řešení, průmyslové vzory), k nimž se váží osobnostní práva, a jde tedy o ideální nemajetkové hodnoty.[30] Tyto výsledky umělecké či vědecké činnosti tradičně za věci v právním smyslu považovány nebyly, neboť se mělo za to, že sice jde o externalizaci lidské osobnosti, nicméně podobně jako u projevů osobní povahy (typicky osobní korespondence) je sepjetí s člověkem natolik silné, že kritérium oddělitelnosti od osoby zde naplněno není. Navíc jsou tyto nehmotné statky primárně předmětem osobnostních práv (např. právo původcovské), na něž teprve sukcesivně navazují práva majetková, která v mnoha případech ke svému vzniku potřebují nastoupení dalších právních skutečností (podání přihlášky, zaplacení poplatku, zápis do rejstříku).[31] Nehmotnou věcí v právním smyslu však již jsou práva vyplývající ze zvláštní ochrany nehmotných statků (například patent, užitný vzor, zapsaný průmyslový vzor, chráněná topografie polovodičových výrobků). Tyto „ochranné dokumenty" ztělesňující či vyjadřující absolutní majetková práva k nehmotným statkům nejsou spjaty s osobností člověka (jsou „od osoby odlišné"), a proto je lze považovat za věc v právním smyslu, a to za nehmotnou věc hromadnou. Převoditelná majetková práva k duševnímu vlastnictví tedy obecně jsou nehmotnou věcí. A stejně tak jsou od osoby a živého zvířete odlišné i věci virtuální.

Druhým bodem je **ovladatelnost**, čímž se rozumí objektivní možnost dostat daný předmět do sféry lidského vlivu. Z toho důvodu nejsou věcí v právním smyslu například vítr, padající sníh,

[27] § 489 OZ.
[28] § 489 OZ.
[29] § 494 OZ.
[30] KOUKAL, Pavel. In LAVICKÝ, Petr a kol. *Občanský zákoník I. Obecná část* …, s. 1730 (§ 489 OZ).
[31] Tamtéž, s. 1730 (§ 489 OZ).

atmosférická elektřina, pozemky na cizích planetách a podobně.[32] V případě virtuálních věcí je tento bod opět naplněn – s virtuálním souborem umístěným na pevném disku jsme schopni nakládat (otevřít ho a získat informace v něm obsažené, upravit jej, přemístit jej, nebo ho třeba i smazat a způsobit tak úplný zánik věci). Stejně tak s věcí v počítačové hře – jsme schopni ji ve hře užívat, nakládat s ní tak, jak nám zdrojový kód počítačové hry umožní – např. s ní tedy obchodovat v rámci hry, případně i mimo hru.

Třetím bodem je **užitečnost**. Tento bod znamená schopnost přinášet užitek – opět v objektivním smyslu. Tento užitek přitom není nijak přesněji vymezen – může být hospodářský, estetický, technický, naplňující potřebu poznání, odpočinku a podobně.[33] Jistě zde tedy můžeme doplnit i užitek psychologický (např. bohatství v počítačových hrách, pocit moci), vzdělávací (např. powerpointové prezentace) a uchování vědomostí (např. tabulky, textové dokumenty). V případě souborů umístěných v počítači je jejich užitečnost jednoznačná. V případě předmětů v počítačových hrách se už možná pozastavíme. Přesto i zde můžeme užitečnost konstatovat. Je to právě poptávka po nich a vnitřní uspokojení jejich majitele, které jim poskytuje jejich užitečnost. Stejně jako označíme za užitečné peníze vydané státem – věci samy o sobě nepatrné hodnoty, ale právě poptávkou po nich svoji hodnotu získávají. Tento bod si ale určitě zaslouží širší pojednání, které bude poskytnuto v následujících kapitolách.

Posledním bodem je **samostatná existence ve vnějším světě**. Tím je myšleno, že tyto věci nesmějí být částí jiného předmětu. Toto kritérium směřuje na rozlišení věcí samostatných (židle, stůl, auto, …) a součástí věci. Pro další argumentaci je nejdůležitější uvést, co se rozumí součástí věci. Součástí věci je dle OZ vše, co k ní dle její povahy náleží a co nemůže být od věci odděleno, aniž se tím věc znehodnotí.[34] Odborná literatura k tomuto uvádí: „*Součást věci nemá samostatnou funkci, a nemůže být proto samostatným předmětem práv. Začleněním do celku součást ztrácí svou individualitu (volant, kolo osobního automobilu, harddisk počítače, rypadlo jeřábu) a získává individualitu celku (věci složité).*“[35]

A právě toto by mohl být bod, na základě kterého bychom mohli říci, že virtuální věci věcmi v právním smyslu nejsou – kvůli neschopnosti jejich samostatné existence. Virtuální věc je totiž vždy závislá na svém nosiči – zaprvé to bývá pevný disk počítače či jiné úložiště, díky němuž je možná samotná její existence. Právě poškozením a ztrátou schopnosti uchovávat data totiž zpravidla zaniká také obsah na disku uložený. Zadruhé to bývá celá sestava součástek, která nám

[32] KOUKAL, Pavel. In LAVICKÝ, Petr a kol. *Občanský zákoník I. Obecná část* …, s. 1731 (§ 489 OZ).
[33] Tamtéž.
[34] § 505 OZ.
[35] KOUKAL, Pavel. In LAVICKÝ, Petr a kol. *Občanský zákoník I. Obecná část* …, s. 1790 (§ 505 OZ).

umožňuje s virtuálními věcmi vůbec nakládat – počítač. Pokud by totiž jakákoli věc „jen tak" existovala na pevném disku počítače, těžko bychom mohli hovořit o naplnění předchozího kritéria – užitečnosti.

Za samostatnou věc ovšem virtuální věc dle mého názoru považovat musíme. O součást věci se totiž nejedná, protože nelze říci, že by se pevný disk (potažmo počítač) znehodnotil přesunem souboru z něj na jiný pevný disk. Jistě lze ale v některých případech hovořit o podstatném snížení jeho hodnoty, pokud zde byl výrazný nepoměr mezi cenou pevného disku a hodnotou virtuální věci na něm. K žádnému znehodnocení ale pochopitelně nedochází, protože pevný disk nepřestává fungovat a tedy i nadále plní svoji funkci. Dá se tedy říci, že obě dvě věci jsou na sobě nezávislé – virtuální věc může pevný disk opustit a poté se na něj opět vrátit. Pochopitelně pro existenci virtuální věci bude vždy třeba nějakého nosiče, bez kterého by ona sama zanikla. Bude vždy závislá na některé fyzické věci, přestože nikdy není upoutána pouze k jedné z nich. Právě proto jsme schopni hovořit o její samostatnosti. Naopak třeba takový obraz je závislý na svém nosiči – tedy na plátně, na kterém je namalován. V tomto smyslu by se dalo říci, že je virtuální věc více samostatná než třeba autorské dílo namalované na plátno. Zatímco obraz je „upoutaný" pouze na jednom nosiči, virtuální věc může mezi jednotlivými nosiči „cestovat".

I komentářová literatura rozlišuje dva druhy součástí věci – součásti podstatné a součásti nepodstatné. **Oddělením podstatné části** (např. motor automobilu) si věc sice ponechává svou individualitu, ale již neplní svou hlavní funkci. V tomto případě se tedy jedná o „znefunkčnění věci". Naopak **oddělením nepodstatné součásti** věc složitá i nadále funkční je, nicméně její hodnota se sníží.[36] S tímto rozdělením lze souhlasit a v případě virtuálních věcí hovoříme o druhém případu – jedná se o nepodstatné části. Může tedy dojít ke snížení hodnoty věci, ale nedochází ke znemožnění plnění hlavní funkce.

Zajímavým umístěním virtuálních věcí je tzv. **cloud**. Ten by se dal charakterizovat jako poskytnutí buď místa pro soubory či přímo poskytování služeb a programů – specifikem je, že obě tyto věci jsou uloženy na serverech na internetu, nikoliv tedy na pevném disku našich zařízení (mobily, počítače, tablety, …).[37] To je v podstatě ještě doplnění předchozí analýzy. V tomto případě je totiž virtuální věc už oddělena od konkrétního fyzického nosiče. Cloudové servery si totiž soubory mezi sebou vyměňují a přeskupují tak, aby došlo k co největší efektivitě využití úložného prostoru a byla zajištěna bezpečnost dat. Pro uživatele je v případě mnoha cloudových

[36] KOUKAL, Pavel. In LAVICKÝ, Petr a kol. *Občanský zákoník I. Obecná část* …, s. 1791 (§ 505 OZ).
[37] CROSMAN, Penny. *Cloud Computing Begins to Gain Traction on Wall Street* [online]. wallstreetandtech.com, 6. ledna 2009 [cit. 10. března 2016]. Dostupné na <http://www.wallstreetandtech.com/infrastructure/cloud-computing-begins-to-gain-traction-on-wall-street/d/d-id/1261032?>.

služeb fakticky nemožné určit dokonce třeba i jen konkrétní stát, ve kterém se jeho soubor momentálně nachází.[38] To mu ovšem nebrání v tom, aby se k tomuto souboru dostal a nakládal s ním. Výborně to ale demonstruje samostatnost virtuálních věcí oproti fyzickému nosiči. Na cloud se můžeme z hlediska virtuálních věcí dívat jako na určitou úschovu. A z tohoto důvodu je musíme odlišovat.

V případě věcí v počítačových hrách je situace obdobná, ale ještě komplikovanější. Je to dáno tím, že s počítačovým souborem se dá ještě relativně snadno manipulovat a jeho pohyby a přesuny nejsou omezeny prakticky ničím kromě jeho samotné elektronické podoby. S předmětem v počítačové hře je ale nakládání omezenější. Každá počítačová hra má nějak nastavená pravidla nakládání s věcmi – v některých hrách probíhá obchod mezi hráči, v některých ne. V některých jsou virtuální předměty proměnitelné za reálné peníze, apod. Velice těžko se tak dá pojednat o těchto věcech jednotně, protože jsou mezi nimi velké rozdíly. Rozhodně neexistuje možnost jako u počítačových souborů si nějakou věc prostě předělat na externí pevný disk nebo flash disk a přenést si ji. Veškeré věci, které jsou svou povahou v podstatě řádky zdrojového kódu přiřazeného k jednotlivým herním účtům, se tak stále nacházejí na serverech vývojáře hry. Samostatnost věci tak může být diskutabilní, protože její samotná existence závisí na pokračujícím provozování serveru provozovatelem hry.

A je nyní několik přístupů, jak k tomuto problému přistoupit. Začnu rozčleněním druhů věcí v počítačových hrách. Jako první kategorii si vezměme **věci, které jsou nějakým způsobem mezi hráči vyměnitelné či obchodovatelné**. Tímto způsobem je totiž možné dostat věci ze své dispozice, případně je do své dispozice získat. Zároveň je možné za ně získat úplatu. V případě těchto věcí se domnívám, že je samostatnost věci zachována. Ačkoliv je virtuální věc stále součástí herního serveru a není s ní možné nakládat mimo prostředí virtuálního světa, přesto je možné tuto věc odlišit od ostatního prostředí hry. Tzn., je možné říci, co touto věcí je a co jí již není (např. věcí ve smyslu mojí argumentace není herní prostředí, krajina, ostatní hráči, …). S touto věcí je tedy možné nakládat a směnit si ji třeba i za reálné peníze (ať už je to herními pravidly povoleno, či zakázáno – právě zákaz mimoherního obchodu s věcmi totiž dle mého názoru nemá vliv na převod věci, je pouze otázkou následného potrestání za toto jednání – např. blokací či smazáním účtu, k souladu tohoto jednání s právem ještě později). Lze tedy shrnout, že v případě tohoto prvního druhu věcí v počítačových hrách je samostatnost věci jako

[38] *Where is my data being stored?* [online]. cloud-lounge.org, [cit. 10. března 2016]. Dostupné na <http://www.cloud-lounge.org/where-is-my-data-being-stored.html>.

kritérium splněna – a protože je to poslední analyzované kritérium, lze uzavřít, že se o věc v právním slova smyslu jedná.

Druhou kategorií virtuálních věcí jsou **věci, které není možné za žádných okolností převést na ostatní hráče**. V některých počítačových hrách platí tento režim pro všechny věci a není tedy možné s předměty vůbec obchodovat a mají užitek pouze pro hráče, který je nějakým způsobem získal z herního prostředí samotného. V jiných počítačových hrách je zase tento režim nakládání zvolen pouze pro některé věci. Typickým příkladem jsou tzv. soulbound věci, což znamená, že v případě získání takové věci není možné pouze tuto konkrétní věc převést na jiného hráče či dokonce jinou vlastní postavu, ale tento předmět může používat pouze postava (ve smyslu herního avatara), která jej získala z herního prostředí. Příkladem těchto věcí je např. výzbroj hrdiny, která se získává za boje se silnými nepřáteli a není ji možné získat nějak jinak. Herní svět je tak v tomto případě namíchán z věcí, které jsou běžně vyměnitelné mezi hráči a jsou obchodovatelné (např. suroviny k výrobě, zlaťáky jakožto virtuální měna, výzbroj slabší úrovně, apod.), a z věcí, se kterými je vyloučena dispozice a které jsou věčně spjaty s jednou postavou. Do této kategorie spadají také věci v počítačových hrách jednoho hráče (tzv. single-player hry). Veškeré jednání se totiž v těchto hrách točí okolo jediné osoby – hráče. Nepřichází do styku s ostatními lidmi, nedochází k žádné sociální interakci ani směně hodnot.[39]

Věc je v těchto případech neodlučně spojena s herní postavou a tedy s herním účtem. Domnívám se tedy, že v tomto případě o samostatnosti věci hovořit nemůžeme. To ale neznamená, že tyto entity zůstanou bez právní ochrany. K tomu je několik důvodů. Prvním z nich je, že i když tyto samotné věci ve hrách nejsou věcmi ve smyslu práva, herní účet, na který jsou vázány, věcí ve smyslu práva je. Je na něj možné nahlížet více způsoby – a to třeba i jako na pohledávku vůči provozovateli hry. Jak už bylo zmíněno v úvodní kapitole této práce, pohledávka věcí ve smyslu práva je. Zničení či poškození virtuální věci vázané k hernímu účtu tím pádem můžeme pojímat jako snížení hodnoty tohoto účtu a věcněprávní ochranu můžeme dovodit právě tímto způsobem. Herní účet ve hře World of Warcraft (jehož největší hodnotu tvoří právě postavy na něm a jejich vybavení, což je oboje nepřevoditelné na ostatní hráče) je tedy taktéž chráněn, přestože virtuální věci na něm nemají povahu věcí ve smyslu práva.

Druhým potenciálním způsobem, jak dovodit ochranu virtuálních věcí, které nejsou věcmi ve smyslu práva, je ustanovení o ceně mimořádné obliby. Toto ustanovení se obyčejně vztahuje

[39] MACH, Petr. *Virtuální vlastnictví*. Diplomová práce. Masarykova univerzita, Právnická fakulta, 2009, s. 19.

na škodu na věci,[40] což je potenciální problém, protože zde se o věc nejedná. Ovšem daný princip by se dal dovodit i analogicky. Cena mimořádné obliby je totiž nemajetkovou újmou.[41] Přes argumentaci o způsobení nemajetkové újmy zničením či krádeží virtuální věci bychom se tedy také mohli dostat k náhradě újmy, ačkoliv jde o řešení kostrbatější – zaprvé je třeba složitější argumentace, zadruhé také tím, že se zde nebude nahrazovat přímo hodnota věci, ale namísto toho hodnota způsobené nemajetkové újmy, která se ale nevztahuje k věci samotné, ale k důsledkům na psychiku poškozeného. Touto cestou se podle mého soudy nevydají a podobná rozhodnutí budou spíše výjimečná. Ať už to bude obecným přístupem k počítačovým hrám jako k něčemu nedospělému a nepřínosnému, anebo odkazem na to, že zde ve většině případů nedojde k nějaké významné nemajetkové újmě.

Na základě zákonných ustanovení a definičních znaků věci tedy dospíváme k závěru, že virtuální věc věcí v právním smyslu v některých případech je. Dále je nutné vyřešit, jakou povahu virtuální věci mají.

2.3 Jsou virtuální věci hmotné či nehmotné povahy?

Ačkoliv se to tak nemusí zdát, rozřešení této otázky je komplikovanější, než se může zdát. A navíc odpověď na tuto otázku rozhodne o způsobu, jakým je možné virtuální věci chránit. Situace zdaleka není jednoznačná. Přiznávám, že v úplně původním znění tato práce virtuální věci pojímala čistě jako věci nehmotné a ani nezmiňovala, že by tomu mohlo být jinak. Teď si uvědomuji kontroverznost této otázky a využívám prostor k jejímu vyřešení.

Pro nastínění problému: za virtuální věci považuji ty **věci, které se vyskytují v kyberprostoru**, tedy „za obrazovkou počítače". Kyberprostorem se rozumí počítačový svět, který je elektronickým médiem umožňujícím komunikaci.[42] K této definici bych snad doplnil jen to, že on sám je elektronickým médiem – a uživatelé se k němu prostřednictvím dalších elektronických médií připojují a komunikují skrze něj. Dále je možné kyberprostor definovat jako svět informací, jež umožňuje přenos, ukládání a výměnu dat prostřednictvím systému propojených počítačů. Je to svět za obrazovkou počítače, ale není vázán na počítač jako takový.[43] Všechno v kyberprostoru je tvořeno kombinacemi číslic binárního jazyka (tedy jedniček a nul) a způsobem jejich

[40] Viz. § 492 OZ: „…*Mimořádná cena* ***věci*** *se stanoví, má-li se její hodnota nahradit, s přihlédnutím ke zvláštním poměrům nebo ke zvláštní oblibě vyvolané náhodnými vlastnostmi věci.*"
[41] BEZOUŠKA, Petr. In HULMÁK, Milan a kol. *Občanský zákoník VI. Závazkové právo. Zvláštní část (§ 2055–3014). Komentář*. 1. vydání. Praha: C. H. Beck, 2014, s. 1750 (§ 2969 OZ).
[42] *Cyberspace* [online]. techopedia.com, [cit. 10. března 2016]. Dostupné na <https://www.techopedia.com/definition/2493/cyberspace>.
[43] MACH, Petr. *Virtuální vlastnictví*. Diplomová práce. Masarykova univerzita, Právnická fakulta, 2009, s. 15.

interpretace. Způsobem interpretace může být kupříkladu zdrojový kód určitého programovacího jazyka.

Když se podíváme na dva mnou prezentované příklady virtuálních věcí (jakýkoli počítačový soubor, věc v počítačové hře) ne z hlediska toho, co se nám zobrazí na obrazovce počítače, ale z hlediska jejich pravé podoby, je to na jejich nejzákladnější úrovni elektromagnetická vlastnost materiálu, na kterém jsou umístěny. Pokud se na ně podíváme již z perspektivy kyberprostoru, na té nejnižší úrovni je to právě kombinace nul a jedniček. Na vyšší úrovni jsou to pak řádky počítačového kódu obsahující příkazy pro to, co přesně a jak má počítač jako stroj dělat, pokud se na povahu této věci díváme z úrovně operačního systému.[44] V případě věcí v počítačových hrách situace pak vypadá tak, že každá virtuální věc je kousek dat v databázi. Každý tento předmět je spojený s nějakou věcí, které náleží (např. virtuální truhla s pokladem ležícím někde ve virtuálním světě). Když pak někdo meč z truhly vezme a ten se tak stane „vlastnictvím" jeho herní postavy, server změní databázi a odstraní spojení mezi předmětem a truhlou a vytvoří nové spojení mezi předmětem a hráčovou postavou.[45] Omlouvám se všem technicky znalým osobám za toto i následující zjednodušení celého technického popisu. Je to pro účely vysvětlení základní povahy virtuálních věcí a slouží pouze k navazující právní argumentaci.

Vracíme se tedy k předchozí otázce – jsou virtuální věci věcmi hmotnými či nehmotnými? Na jednu stranu se nabízí odpověď, že jde o věc nehmotnou. Počítačového souboru ani předmětu v počítačové hře se dotknout nelze. Nemá žádnou fyzickou podobu, než je do této podoby převeden (např. vytisknutím). V případě vytisknutí se už pak ale nebavíme o virtuální věci.

Na stranu druhou lze ale namítnout, že tato věc se ve fyzickém světě projeví vždy. A to právě na úložišti, kde je umístěná. Obecně můžeme vymezit, že tato věc je **v interní paměti osobního počítače** typu pevného disku či mezipaměti, **na nějakém externím úložišti** (flash disk, externí pevný disk, apod.), dále může být někde **v serverovém prostoru** (např. cloud), případně třetí možností je, že je tato věc **v pohybu mezi těmito formami úložišť**. Tento pohyb může mít podobu např. světelného paprsku v tzv. optickém kabelu, elektrického impulsu v kabelu, apod. Opět vysvětleno velmi zjednodušeně, protože jsou možné i další formy pohybu, jako třeba mezipaměť nějakého síťového prvku, pro účely této argumentace ale nemá smysl jít více do hloubky.

---

[44] Operační systém je třeba brát v jeho širokém pojetí. Tedy ne pouze operační systémy počítačů ve smyslu Windows, Linux, Mac OS, operační systémy mobilů jako Android, OS X a Windows Phone a podobně, ale třeba i systém umožňující přehrání písniček v autorádiu.

[45] SHELDON, David P. COMMENT: Claiming Ownership, but Getting Owned: Contractual Limitations on Asserting Property Interests in Virtual Goods. *UCLA Law Review*, 2007, roč. 54, č. 3, s. 760, poznámka pod čarou 41.

Právě pevné disky počítače či cloudových serverů jsou tedy určitými nositeli těchto virtuálních věcí – a to, že se na nich tato věc nachází, se na nich projeví i fyzicky. Ačkoliv neviditelné našemu oku, na pevném disku probíhají při zapisování změny, které souvisejí s uchováním souborů na něm. Dochází ke změně magnetického pole v okolí pevného disku, což je projevem změny elektromagnetických vlastností samotného disku, ke změně elektrické propustnosti a podobně. Tím pádem je možné dovodit, že tato změna související se zápisem či výmazem virtuální věci z jejího fyzického úložiště je její hmotnou podstatou.[46] Právě z toho důvodu je dovoditelné, že virtuální věc je věcí hmotnou. O tomto problému bude ještě více pojednáno v kapitole, kde rozebírám vztah virtuálních věcí k právu duševního vlastnictví. Tam narazíme na problém rozdílu mezi dílem ve smyslu autorského zákona a nosičem tohoto díla. V argumentaci se dostaneme i k povaze tohoto nosiče. Už na tomto místě je ale možné podotknout, že současný stav doktríny jako nosič díla bere pouze věc hmotnou. Odborně řečeno: **hmotný substrát nehmotné věci je hmotnou věcí**.[47]

Domnívám se ale, že toto řešení je neintuitivní a nad virtuálními věcmi prakticky nikoho nenapadne tímto způsobem přemýšlet. Považuji ale za vhodné a důležité zde představit oba dva možné přístupy. Mým názorem je, že se jedná o nehmotné věci, i když mi to v následující argumentaci přinese hned několik problémů (včetně výše zmíněného problému ohledně duševního vlastnictví), se kterými se budu muset vyrovnat.

Mým důvodem k vnímání virtuálních věcí jako věcí nehmotných je, že pokud bychom přijali argument, že vždy existuje nějaký hmotný základ u virtuálních věcí, nevyhnutelným závěrem by bylo, že žádné nehmotné věci neexistují. Tohle je konec konců problém, který se snažili vyřešit už římští právníci, ačkoliv ne na úrovni elektronických zařízení.

Dvě nejznámější školy římských právníků sabiniáni a prokuliáni měly totiž velice podobný spor. Rozhořela se mezi nimi debata, jestli vůbec existují nějaké nehmotné věci. Vždy totiž existuje nějaký hmotný substrát či základ. A právě ten byl jednou stranou sporu považován za to hlavní, co určuje povahu věci jako takové. I pohledávka, která je věc nehmotná, se dá z určitého pohledu brát jako věc hmotná. Je zde totiž nějaký předmět (v případě pohledávky třeba peníze), který je základem či substrátem věci. A protože peníze jsou věc hmotná, tak pohledávka k věci hmotné je taktéž věc hmotná.

[46] Např. osobní vyjádření profesora Ivo Telce ze dne 29. 2. 2016 v Olomouci.
[47] E-mail od profesora Ivo Telce zde dne 7. 3. 2016.

Pokud bychom touto argumentací pokračovali dále, dostaneme se k tomu, že v podstatě žádná věc není věcí nehmotnou, protože vždy nalezneme nějaký projev této věci ve fyzickém světě – a tím pádem dovodíme její hmotnou povahu. Konec konců tak, jako pevný disk a jiné součástky počítače umožňují vytváření virtuálních věcí, nakládání s nimi a jejich uchování, tak lidský mozek umožňuje to podobné našim myšlenkám a vzpomínkám. Jsou zde samozřejmě rozpory mezi tím, jestli právě myšlenky a znalosti jsou věcí nebo ne[48], ale minimálně know-how věcí je.[49] Je to opět typická věc nehmotná. Ovšem když bychom přistoupili na stejnou argumentaci hmotným projevem ve fyzickém světě, i know-how a znalosti bychom museli považovat za věc hmotnou, protože se jejich existence v lidském mozku, stejně jako existence souboru na pevném disku či data putující v optickém kabelu ve formě světla, projeví i fyzicky (tvorba nových synapsí, syntéza nových neurotransmiterů, apod.)[50]. Právě podobnost s lidským mozkem považuji za velmi silný argument pro nehmotnou povahu virtuálních věcí. Právě průmyslovým vzorům, patentům a jiným předmětům práva duševního vlastnictví bychom také nepochybně byli schopni najít hmotný základ a celá nauka o rozdílu mezi hmotnými a nehmotnými věcmi by ztratila význam.

K podobnému závěru dospěl i Gaius ve svých Institucích, když uvádí: „*A nezáleží na tom, že pozůstalost zahrnuje věci tělesné a že plody, které těžíme z pozemku, jsou tělesné a že tělesné je obvykle i to, co se nám dluží z nějaké obligace, jako třeba pozemek, otrok či peníze. Neboť samo právo dědické posloupnosti a samo právo požívací a samo právo z obligace je netělesné.*“[51] Ani Gaius tedy nepřijal argumentaci hmotným základem nehmotné věci.

Na začátku této kapitoly zazněl argument, že nehmotná povaha virtuálních věcí zkomplikuje argumentační situaci pro dovození ochrany virtuálních věcí. Ochranu virtuálních věcí považuji za velmi důležitou a v následujících kapitolách ukáži proč. Tuto ochranu ale nemůžeme postavit na účelovém argumentu, že se jedná o věci hmotné pouze z důvodu, aby nám virtuální věci lépe „zapadly“ do systému věcí v současném pojetí. Široké pojetí věci přináší řadu výhod, ale může

---

[48] Problém myšlenek a znalostí je samostatná existence ve vnějším světě a dále odlišnost od osoby. Jak už bylo uvedeno v předcházející kapitole, to jsou dvě ze čtyř kritérií pro určení, zda se jedná o věc ve smyslu práva. Současným názorem je, že vyjádřená myšlenka věcí ve smyslu práva je (např. osobní vyjádření profesora Telce ze dne 14. 3. 2016 v Olomouci). Já se domnívám, že věcí je i myšlenka nevyjádřená. Kritérium samostatné existence ve vnějším světě je totiž oddělitelnost. A stejně jako volant auta je v běžné situaci součástí auta, ale může být oddělen a hovoříme o něm jako o samostatné věci, tak můžeme jako o samostatné věci hovořit i v případě myšlenky. Byla by zde ještě hlubší filozoficko-filologická otázka, která spočívá v tom, jestli vyjádřená myšlenka je myšlenkou, která existovala ve vědomí člověka, ale tuto otázku ponechávám stranou. Kritérium odlišnosti od osoby je také naplněno. Myšlenka člověka a člověk samotný jsou odlišné entity.

[49] PETR, Pavel. In KŘIVÁČKOVÁ, Jana, HAMUĽÁKOVÁ, Klára, TINTĚRA, Tomáš a kol. *K pojetí člověka a věci v novém soukromém právu*. 1. vydání, Praha: C. H. Beck, 2015, s. 192.

[50] Podstatou paměti je tzv. pamětní stopa, která je spojována s biochemickými reakcemi synaptických membrán. Více viz NAKONEČNÝ, Milan. Základy psychologie. 1. vydání. Praha: Academia, 2002, s. 380.

[51] Gai. Inst. 2.14. v překladu KINCL, Jaromír. *Gaius: Učebnice práva ve čtyřech knihách*. Plzeň: Aleš Čeněk, 2007, s. 99.

také vyvolat výkladové a praktické potíže pokud jde o věcná práva.[52] Třeba rakouská doktrína dospívá k závěru, že široké pojetí věci není v plném rozsahu použitelné pro zákonnou úpravu věcných práv.[53] Obecně tak platí pravidlo, že zákonná úprava věcných práv se použije na věci hmotné i nehmotné, na práva však jen potud, připouští-li to jejich povaha a neplyne-li ze zákona něco jiného.[54] Stav doktríny je ale takový, že u nehmotných věcí to povaha obvykle nepřipouští. Existuje tak odlišná právní ochrana pro věci hmotné a pro věci nehmotné. Pro hmotné věci totiž obecně platí, že k nim vlastnické právo vzniknout může, pokud není stanoveno jinak. Pro nehmotné věci platí opak – pokud není zákonná úprava (či jiná úprava, která má alespoň úroveň zákona – např. mezinárodní smlouva), pak vlastnické právo vzniknout nemůže.[55] Je tedy hospodářsko-politickým rozhodnutím toho kterého státu, jestli ochranu určitému nehmotnému statku poskytne.[56]

Dalším důležitým rozdílem mezi nehmotnými a hmotnými věcmi je totiž teritorialita ochrany.[57] Zatímco hmotné věci jsou chráněné globálně, pak nehmotné věci pouze pro určité teritorium. Profesor Telec nazývá regionální ochranu jakýmsi „státním sobectvím", když pojednává o duševním vlastnictví.[58] Proto se ochrana kupříkladu autorského práva liší v jednotlivých státech světa, ať už mírou ochrany, či dobou, na kterou je ochrana poskytována. Úpravu platnou pro více států zde pak poskytují multilaterální mezinárodní smlouvy, které sjednocují ochranu nehmotných věcí.[59] Tato zásada je tedy podstatnou měrou překonávána rozsáhlou světovou soustavou mezinárodních smluv, resp. mezinárodními zápisy duševního vlastnictví, a sjednocováním soukromoprávních znaků jednotlivých druhů ideálních statků.[60] Navíc, státoprávně podmíněná zásada teritoriality práva duševního vlastnictví koliduje s vyšší, formálně

---

[52] SPÁČIL, Jiří. In SPÁČIL, Jiří a kol. *Občanský zákoník III. Věcná práva (§ 976–1474). Komentář*. 1. vydání. Praha: C. H. Beck, 2013, s. 8 (§ 979).
[53] SPÁČIL, Jiří. In SPÁČIL, Jiří a kol. *Občanský zákoník III. Věcná práva* …, s. 8 (§ 979)
[54] § 979 OZ.
[55] Osobní vyjádření prof. Iva Telce ze dne 29. 2. 2016 v Olomouci.
[56] Dalším ustanovením, ze kterého se dá toto dovodit, je § 977 OZ. Jen zákon stanovuje, která práva k majetku jsou absolutní. Důvodová zpráva k tomu říká: „*Navrhuje se rovněž stanovit, že subjektivním právům může jejich absolutní povahu přiznat jen zákon. Tím se výslovně vyjadřuje zásada, naukou uznávaná i v současné době, že existuje numerus clausus majetkových práv, který nelze nad rámec zákona rozšiřovat*." SPÁČIL, Jiří. In SPÁČIL, Jiří a kol. *Občanský zákoník III. Věcná práva (§ 976–1474). Komentář*. 1. vydání. Praha: C. H. Beck, 2013, s. 3-4. Existuje i teorie, že reálně neexistuje pouze jedno (všeobsahující) vlastnické právo, ale je tu jistá pluralita vlastnického práva podle charakteru jeho odlišných předmětů. Zákonodárce tak může vlastnictvím učinit téměř cokoliv a jde jen o otázku pojmenování. Vlastnické právo k pozemku či automobilu tak bude vždy něčím jiným než vlastnické právo k pohledávce či nehmotnému statku. Citován HAVLAN, Petr skrze SPÁČIL, Jiří. In SPÁČIL, Jiří a kol. *Občanský zákoník III. Věcná práva (§ 976–1474). Komentář*. 1. vydání. Praha: C. H. Beck, 2013, s. 135.
[57] TELEC, Ivo. O nehmotných statcích a duševním vlastnictví. *Právní rozhledy*, 1997, roč. 5, č. 11, s. 549.
[58] TELEC, Ivo. Duševní vlastnictví a jeho vliv na věc v právním smyslu. *Právní rozhledy*, 2011, roč. 19, č. 12, s. 446.
[59] Např. Bernská úmluva (1886, poslední revize 1971), Všeobecná úmluva o autorském právu (1952), Římská úmluva (1961), Pařížská úmluva na ochranu průmyslového vlastnictví, Dohoda TRIPS, Smlouva o patentové spolupráci a mnoho dalších.
[60] TELEC, Ivo. Duševní vlastnictví a jeho vliv na věc v právním smyslu. *Právní rozhledy*, 2011, roč. 19, č. 12, s. 446.

mladší ústavní zásadou univerzality lidských práv a jejich ochrany včetně základního lidského práva k majetku.[61] Je tedy nutné počítat i s vyvažováním obou vzájemně kolidujících právních principů.[62] S tímto názorem nelze nic jiného než souhlasit.

Nehmotné věci jsou tedy chráněné pouze v případě, že je učiněno politické rozhodnutí a v podobě legislativního aktu zákonné úrovně (kromě zákona je tak možná i úprava mezinárodní smlouvou) je toto rozhodnutí vneseno do právního řádu.[63] Některé nehmotné věci tak mohou být v určitém historickém období chráněny a následně jim tato ochrana může být odebrána. Příkladem tohoto postupu je třeba ochrana plemen psů, která byla na území ČR poskytována od roku 1990 do roku 2001.[64] Naopak příkladem nehmotných věcí, které začaly být chráněny absolutním majetkovým právem, jsou např. databáze.[65]

Tento stav doktríny je v rozporu se současnou zákonnou dikcí. Domnívám se, že je tomu tak z důvodu, že teorie rozlišující odlišné účinky věcných práv u hmotných a nehmotných věcí vznikla dříve než třeba i první návrhy paragrafů nového občanského zákoníku. Je otázkou, jak se tento rozpor bude řešit do budoucna. A možná, že řešení nabídne už tato práce. Ta totiž navrhuje přestat rozlišovat účinky věcných práv podle hmotné či nehmotné povahy věci, ale místo toho navrhuje věci rozlišovat z hlediska jejich rivality či nerivality. Kromě mnohem smysluplnějších důsledků a generování menšího množství výjimek (právě malé množství výjimek je ctností dobrého pravidla) by navíc toto rozlišování bylo v souladu se zákonnou dikcí. Také by odstranilo výkladové problémy spojené se vztahováním věcných práv k nehmotným věcem, jak na ně narazila rakouská doktrína.

Tuto kapitolu bych tak rád uzavřel tím, že rozumnější a koncepčnější je argumentovat, že povaha virtuálních věcí je nehmotná.

---

[61] Ve smyslu čl. 11 usnesení předsednictva České národní rady č. 2/1993 Sb., o vyhlášení Listiny základních práv a svobod jako součástí ústavního pořádku České republiky (dále jen „Listina“) a čl. 1 Dodatkového protokolu, který je přílohou ke sdělení federálního ministerstva zahraničních věcí č. 209/1992 Sb., o sjednání Úmluvy o ochraně lidských práv a základních svobod a Protokolů na tuto Úmluvu navazujících. Včetně práv k výsledkům tvůrčí duševní činnosti ve smyslu čl. 34 odst. 1 Listiny

[62] TELEC, Ivo. Duševní vlastnictví a jeho vliv na věc v právním smyslu. *Právní rozhledy*, 2011, roč. 19, č. 12, s. 446.

[63] Osobní vyjádření prof. Telce ze dne 29. 2. 2016 v Olomouci.

[64] Tuto ochranu poskytoval zákon č. 132/1989 Sb., o ochraně práv k novým odrůdám rostlin a plemen zvířat. Tento zákon byl s účinností od 1. 2. 2001 zrušen a nahradil jej zákon č. 408/2000 Sb., o ochraně práv k odrůdám rostlin. Ten však již neposkytoval ochranu plemenům psů a jeho ochrana absolutním majetkovým právem tak skončila.

[65] Právní úpravou je zde směrnice Evropského parlamentu a Rady 1996/9/ES ze dne 11. března 1996 o právní ochraně databází, která je do českého právního řádu implementována zákonem č. 121/2000 Sb., o právu autorském. Konkrétně § 1 říká, že zapracovává příslušné předpisy Evropské unie a mezi nimi právě i tuto směrnici. Zákonná úroveň pro poskytnutí absolutní majetkové ochrany je tedy dodržena.

2.4 Proč bychom měli chránit virtuální věci?

Jaký je tedy důvod ochrany virtuálních věcí? Ačkoliv existují ve virtuálním světě a jejich užitečnost může být pro mnoho lidí sporná (přitom je užitečnost v současném právu, na rozdíl od práva římského, jedním z kritérií pro určení, zda se jedná o věc – více viz kapitola 1.2), stále mají významnou hodnotu v přepočtu na „reálné" peníze. Rozhodnutí o užitečnosti konkrétního předmětu totiž není v konečném důsledku pouze na možnosti reálného využití. V kontextu volného trhu a ideologie liberalismu je na konkrétních jedincích, aby oni sami určili své priority a rozhodovali, jakou hodnotu dávají věcem kolem sebe. Z této myšlenky koneckonců vychází i občanský zákoník, který zakotvuje „přirozené právo" brát se o vlastní štěstí, štěstí své rodiny a štěstí blízkých.[66] Ačkoliv někomu může připadat neužitečné zabývat se sbíráním poštovních známek i podpisů, každý má právo tak činit. A takovéto sbírky také mohou dosahovat velkých hodnot díky tomu, že se najdou další jedinci, kteří si jich cení a jsou ochotní za ně zaplatit.

Rozdílem zde ovšem je, že zatímco o ochraně sbírky známek není sporu, u předmětu v počítačové hře tuto spornost máme. I přes to, že většina společnosti pochybuje o reálné hodnotě virtuálních věcí, ekonomická studie z roku 2001 ukázala, že v nejpopulárnějším virtuálním prostředí té doby průměrný hráč Everquestu nashromáždil virtuální předměty a měnu, která měla na černém trhu hodnotu mezi 1.800 a 3.000 amerických dolarů.[67]

V USA se o virtuálních věcech a jejich charakteru z hlediska občanského práva vedou velké debaty, žádná normativní úprava ale stále neexistuje. Zásah do práv k virtuálním věcem je stále neupravený a neregulovaný.[68] A to přesto, že průměrná hodnota krádeže v počítačové hře je 459 dolarů a 34,3 % takovýchto ztrát se pohybuje mezi 100 a 300 dolary.[69] Je vidět, že tyto částky nejsou zanedbatelné. V případě českého trestního zákona by se již jednalo o trestný čin krádeže, protože způsobená škoda je vyšší než 5.000,- Kč.

Na celou věc se ale můžeme podívat i z globální perspektivy, nejen z perspektivy hráčů počítačových her a jejich psychiky. Tzv. Real Money Trading („obchodování s reálnými penězi") umožňuje hráčům nakupovat a prodávat virtuální věci z rozličných her na serverech jako eBay a IGE. Je to přitom velice výdělečný byznys. Analytikové totiž odhadují, že přes tyto obchody se „prožene" něco mezi 200 miliony až 2 miliardami dolarů ročně.[70] Tedy v přepočtu něco

---

[66] § 3 odst. 1 OZ.
[67] MACH, Petr. *Virtuální vlastnictví.* …, s. 44.
[68] ARIAS, Andrea Vanina. Life, Liberty and the Pursuit of Swords and Armor: Regulating the Theft of Virtual Goods. *Emory Law Journal*, 2008, roč. 57, č. 5, s. 1304.
[69] Tamtéž.
[70] ARIAS, Andrea Vanina. Life, Liberty and the Pursuit …, s 1302.

mezi 5 a 50 miliardami Kč ročně. A byznys je to skutečně se vším všudy. Požitky z počítačové hry už jdou stranou. Např. v Číně je totiž nové povolání spočívající ve 12hodinových směnách, kdy zaměstnanci získávají zlaťáky a jiné virtuální předměty ve hře World of Warcraft. Jejich plat bývá mezi 75 až 250 dolary měsíčně.[71] Všechny získané předměty jsou pak zaměstnavatelem přeprodávány jiným hráčům, obvykle z rozvinutého světa. Není to ale záležitost pouze Číny. Známý je případ z roku 2003, kdy společnost Blacksnow Interactive najímala mexické dělníky, aby hráli hru Dark Age of Camelot od společnosti Mythic Entertainment. [72] Opět se jednalo o práci na plný úvazek a docházelo tedy ke generování značného množství virtuálních statků, které pak společnost Blackshow Interactive prodávala přes eBay a jiné podobné servery. Dělníkům pak byla vyplácena minimální mzda a společnost si ponechávala zbytek zisku. V reakci na tyto praktiky společnost Mythic Entertainment zakázala obchod na sekundárním trhu (mimo kontext hry) a zablokovala herní účty uživatelů, kteří tento zákaz porušili. Blacksnow Interactive na toto kontrovala žalobou, kterou se domáhala potvrzení práv uživatelů obchodovat s jejich virtuálními statky i mimo virtuální svět.[73] Tato žaloba však byla nakonec stažena a nebyla nikdy projednána soudem z důvodu nedostatku pravomoci soudu k rozhodnutí, protože součástí smluv uzavíraných s hráči byla rozhodčí doložka.[74] V roce 2001 vyšla analýza virtuálního světa EverQuest a závěrem bylo, že nominální hodinová mzda účastníka herního trhu byla 3,42 dolarů za hodinu (v přepočtu asi 85,5 Kč).[75] Je tedy vidět, že už v roce 2001 existoval trh, který byl schopen poskytnout zajímavou alternativu ke klasickému zaměstnání.

Virtuální světy jsou virtuálních věcí plné. Virtuální svět může mít mnoho podob. První z těchto světů vznikaly už v 70. letech minulého století.[76] Současná podoba je velmi rozdílná – vývojáři tzv. massive multiplayer online role-playing games (zkráceně MMORPG) využívají trojdimenzionální grafiky a technologie zvuku, aby herní zkušenost co nejvíce imitovala reálný svět.[77] World of Warcraft i výše zmíněný Dark Age of Camelot spadá právě do této kategorie. Další podobný zástupce je hra Second Life, jejíž provozovatel a vývojář, společnost Linden Research, hráče dokonce podporovala ve tvorbě, prodávání, kupování a vývoji virtuálních věcí.[78] Tato společnost se dostala do soudního sporu právě z důvodu následného nerespektování

[71] ARIAS, Andrea Vanina. Life, Liberty and the Pursuit …, s. 1303.
[72] MACH, Petr. *Virtuální vlastnictví.* …, s. 30 – 31.
[73] Tamtéž.
[74] ARIAS, Andrea Vanina. Life, Liberty and the Pursuit …, s. 1310.
[75] SHELDON, David P. COMMENT: Claiming Ownership…, s. 753.
[76] DOUGHERTY, Candidus. Bragg v. Linden: Virtual Property Rights Litigation. *E-Commerce Law & Policy*, 2007, roč. 9, č. 7. Dostupný na: <http://ssrn.com/abstract=1092284>.
[77] DOUGHERTY, Candidus. Bragg v. Linden: Virtual Property Rights Litigation. *E-Commerce Law & Policy*, 2007, roč. 9, č. 7. Dostupný na: <http://ssrn.com/abstract=1092284>.
[78] Tamtéž.

vlastnického práva. Tento spor je známý pod názvem **Bragg v. Linden Research, Inc**.[79], ve kterém bývalý hráč počítačových her žaluje vývojáře hry Second Life pro podvod, bezdůvodné obohacení a porušení smlouvy. Provozovatel hry totiž měl dle žalobce zabrat jeho virtuální majetek z důvodu neautorizované aukce (což bylo porušení pravidel hry).[80] Tomuto případu se už ale soudního rozhodnutí nedostane, protože žalobce a žalovaný uzavřeli dohodu a případ tak vyřešili mimosoudně.[81] V USA se tak ještě žádný spor nedočkal soudního rozuzlení. Tyto spory bývají prozatím urovnávány mimosoudně. To nám ale na jednu stranu ukazuje, že herní společnosti si mohou být vědomy nejistoty výsledku sporu a potenciálně se obávají přiznání věcných práv virtuálním věcem.

Tyto spory ale na druhé straně ukazují také na problém tzv. sweatshopů, neboli „farem na virtuální statky". Právě zaměstnávání lidí zejména z chudých a rozvojových zemí je novým obchodním trendem vedoucím k relativně rychlému zisku, ovšem na druhé straně přináší také znepokojivé právní, ekonomické i sociální dopady.[82] Zároveň je ale závěrem i to, že je zde praxe nakupování i prodeje virtuálního zboží stejně jako jakéhokoli jiného zboží ve fyzické realitě.[83]

Tolik k předmětům v počítačových hrách. V případě počítačových souborů je jejich skutečná hodnota méně kontroverzní. Jediná kopie instalačního programu má bezpochyby svoji hodnotu. Její ztráta totiž vede k nutnosti zakoupit její novou kopii, aby bylo možné program dále využívat. Není přitom z hlediska vzniku újmy rozdíl mezi tím, jestli tato kopie programu (která je virtuální věcí dle naší definice) existovala na CD disku a k její ztrátě došlo poškozením či zničením disku, anebo jestli byla přítomná v prostoru mezi počítačovými servery zvaným cloud a zásahem třetí osoby došlo ke zničení nebo zamezení přístupu k této kopii. Výše škody je v obou případech totožná, protože samotná hodnota CD bývá oproti ceně souboru naprosto zanedbatelná. Ovšem i v tomto případě není jasné, jestli se k tomuto instalačnímu programu praxe postaví jako k věci v právním smyslu.

Jak už bylo uvedeno v úvodu této práce, jejím cílem je ukazovat na neodůvodněné rozdíly mezi virtuálními a „klasickými" věcmi pouze z důvodu nehmotné povahy věcí virtuálních. Toto je jeden z nich.

---

[79] Rozsudek ze dne 30. května 2007, *Bragg v. Linden Research, Inc.*, 487 F. Supp. 2d 593
[80] ARIAS, Andrea Vanina. Life, Liberty and the Pursuit …, s. 1310.
[81] Uzavřená mimosoudní dohoda podle Wikipedie zněla: „*The parties agree that there were unfortunate disagreements and miscommunications regarding the conduct and behavior by both sides and are pleased to report that Mr. Bragg's "Marc Woebegone" account, privileges and responsibilities to the Second Life community have been restored.*" *Bragg v. Linden Lab* [online]. wikipedia.org, naposledy upraveno 27. ledna 2016 [cit. 19. března 2016]. Dostupné na <https://en.wikipedia.org/wiki/Bragg_v._Linden_Lab>.
[82] MACH, Petr. *Virtuální vlastnictví.* …, s. 31.
[83] Tamtéž.

2.5 Trestněprávní pojetí věci

Ačkoliv tato práce se věnuje věcem z hlediska občanského práva, považuji za důležité na tomto místě pojednat o virtuálních věcech také z hlediska trestněprávního. Pro ochranu věcí a vlastnického práva má totiž trestní právo velký význam. Pokud totiž řekneme, že nějaký druh věcí je chráněný trestním právem, objeví se nám zde vyšší stupeň ochrany, než je schopno poskytnout občanské právo. Zatímco občanské právo chrání věc pouze navrácením do původního stavu anebo náhradou škody, pokud je navrácení nemožné, trestní právo poskytuje nástroje další.

První doplňující rozměr trestního práva je preventivní působení. Už samotná hrozba sankce trestním právem má odrazující účinky vůči potenciálním pachatelům trestných činů. Druhým rozměrem je předčasnost ochrany v podobě sankcionování pachatele i v případě, že nakonec k žádnému zásahu do vlastnického práva nedojde. Trestněprávně postižitelnými jsou totiž už i stádia pokusu a v některých případech i přípravy trestného činu.

Třetím rozměrem pak je „pomoc" orgánů činných v trestním řízení poškozenému trestným činem. V občanském řízení jsou si totiž strany procesně rovny.[84] Dále v něm platí zásada projednací, tedy že každá strana má břemeno tvrzení a břemeno důkazní.[85] Je tedy nutné před soudem tvrdit rozhodné skutečnosti a následně je dokázat.[86] Trestní právo zde ale může být nápomocné a to dvěma způsoby – zaprvé je možné se náhrady škody domáhat přímo v části trestního řízení, která se nazývá **adhezní řízení**. Soud v něm uloží obžalovanému vždy povinnost k náhradě škody nebo vydání bezdůvodného obohacení, jestliže je výše způsobené škody nebo bezdůvodného obohacení součástí popisu skutku ve vydaném trestním rozsudku.[87] Zde je zjednodušená situace v tom, že orgány činné v trestním řízení už do velké míry provedou všechno potřebné dokazování, ovšem zase na druhou stranu soud často poškozené odkáže do občanského řízení, pokud podle výsledku dokazování není podklad pro vyslovení povinnosti k náhradě škody, nebo bylo-li by nutné pro rozhodnutí o povinnosti k náhradě škody provádět další dokazování, jež přesahuje potřeby trestního stíhání a podstatně by je protáhlo.[88] Soud ovšem nemůže zbytečně odkazovat poškozeného na jiné řízení, může-li sám o nároku poškozeného

[84] KŘIVÁČKOVÁ, Jana. In SVOBODA, Karel, ŠÍNOVÁ, Renáta, HAMUĽÁKOVÁ, Klára a kol. *Civilní proces. Obecná část a sporné řízení.* 1. vydání. Praha: C. H. Beck, 2014, s. 19.
[85] Tamtéž, s. 31.
[86] Tamtéž.
[87] JELÍNEK, Jiří. In JELÍNEK, Jiří a kol. *Trestní právo procesní*, 3. vydání. Praha: Leges, 2013, s. 284.
[88] Tamtéž.

rozhodnout.[89] I v případě odkázání do občanskoprávního řízení je zde ale druhý způsob „pomoci" – v občanskoprávním řízení totiž může předchozí dokazování u trestního soudu velmi usnadnit důkazní situaci pro poškozeného. Soud v občanském řízení je totiž vázán tím, že byl spáchán trestný čin a kdo jej spáchal.[90] I bez toho formálního pravidla už má ale v praxi žalobce dost podkladů pro svá tvrzení z proběhlého trestního řízení.

Dá se tak konstatovat, že trestní právo je rozšiřující možností ochrany, a pokud řekneme, že virtuální věci jsou chráněné i trestním právem, zlepšíme tak jejich ochranu a represí „zastrašíme" potenciální pachatele trestných činů proti tomuto druhu majetku. Lidé ale nedodržují limity nastavené hranicí trestního práva jenom kvůli možnému postihu a následkům porušení těchto limitů. Trestní právo je totiž vnímáno jako standard sociálního chování, protože chování v rozporu s trestním právem je považováno jako nelegitimní a nesprávné.[91]

V předchozích kapitolách bylo dovozeno, že virtuální věci jsou věcmi ve smyslu občanského práva. Nyní se ve stručnosti zabývejme otázkou, jestli virtuální věci budou věcmi i ve smyslu trestního práva a jestli protiprávní jednání vůči jejich majiteli bude trestněprávně postižitelné.

Trestní zákoník nevymezuje přímo definici věci. Pouze vymezuje, že věcí se rozumí i ovladatelná přírodní síla. A dále, že ustanovení o věcech se vztahují i na živá zvířata a zpracované oddělené části lidského těla.[92] Na to, abychom v trestním právu určili, co je to věc, se tedy aplikuje subsidiárně občanské právo. Pokud tedy předchozí kapitoly poskytly dostatek argumentů k závěru, že virtuální věc je věcí ve smyslu občanského práva, pak je i **věcí ve smyslu trestního práva, protože trestní právo svoji vlastní definici věci nemá a používá tu občanskoprávní**.

2.5.1 Působnost trestního zákoníku na trestné činy vůči virtuálním věcem

Trestní právo bude mít ale své specifické problémy, jejichž vyřešení podmiňuje vznik trestněprávní odpovědnosti. Prvním z těchto problémů je vůbec působnost trestního zákoníku. Zejména se budeme bavit o působnosti místní. Pokud by šlo o počítačový soubor umístěný na nějakém zařízení v České republice, situace je velmi jednoduchá. Bude se totiž aplikovat **zásada teritoriality** znamenající, že podle českého trestního zákoníku se bude posuzovat trestnost činu, který byl spáchán na území České republiky.[93]

---

[89] JELÍNEK, Jiří. In JELÍNEK, Jiří a kol. *Trestní právo procesní* …, s. 285.
[90] § 135 odst. 1 zákona č. 99/1963 Sb., občanský soudní řád, ve znění pozdějších předpisů.
[91] ARIAS, Andrea Vanina. Life, Liberty and the …, s. 1345.
[92] § 134 zákona č. 40/2009 Sb., trestní zákoník, ve znění pozdějších předpisů (dále jen „TZ").
[93] § 4 odst. 1 zákona TZ, nebo také JELÍNEK, Jiří a kol. *Trestní právo hmotné*, 2. vydání. Praha: Leges, 2010, s. 62.

Komplikovanější situace ale nastává, pokud přesnou pozici souboru třeba ani neznáme (z důvodu jeho umístění někde na cloudových serverech), anebo víme, že se nachází na serverech v zahraničí. Toto se tedy týká obou zmiňovaných druhů virtuálních věcí. Věc v počítačové hře je také umístěna na serveru někde v zahraničí. To ale znamená, že nemůžeme aplikovat zásadu teritoriality v jejím základním znění.[94]

I pokud se ale zásada teritoriality neaplikuje, působnost trestního zákoníku je možné založit dalšími třemi způsoby. Každý z nich pak bude aplikovaný za určitých podmínek. Zaprvé je možné využít úpravu **distančního deliktu**, která zakládá působnost trestního zákoníku v případě, že pachatel porušil zájem chráněný trestním zákonem nebo měl-li v České republice takový následek alespoň zčásti nastat. A to i v případě, že samotné jednání bylo vykonáno v cizině.[95] Toto je důležité zejména jako protiargument vůči principu teritoriality, kdy by pachatel mohl argumentovat, že trestný čin nebyl spáchán na území České republiky, nýbrž ve státě, ve kterém se nachází server s virtuální věcí. Díky úpravě distančních deliktů jsme schopní reagovat i na tuto situaci. Chráněným zájmem kupříkladu trestného činu krádeže je totiž vlastnictví (právě na tomto místě je zajímavé, jak by se situace změnila, pokud bychom řekli, že k virtuálním věcem není možný vznik vlastnického práva, nýbrž je možná pouze držba těchto věcí). Omluvme zde nepřesnost trestněprávní doktríny a vykládejme dále tento pojem jako vlastnické právo.[96] Pokud vlastnické právo náleží osobě v České republice, můžeme říci, že byl zasažený objekt trestného činu a je aplikovatelné české trestní právo.

Zadruhé je možné využít tzv. **princip personality**. Pokud se trestného činu dopustí občan České republiky či osoba bez státní příslušnosti s trvalým pobytem v České republice, pak je možná aplikace trestního zákoníku, ať byl trestný čin spáchán kdekoliv.[97]

Třetím aplikovatelným principem je tzv. **pasivní princip personality**. Díky němu je možné podle trestního zákoníku posoudit i jednání cizince v cizině za podmínky, že bylo spácháno vůči

---

[94] Jednou zajímavou úvahou ještě může být, že i v tomto případě by zásada teritoriality v základním znění mohla být dodržena. Objektem ochrany trestných činů, které se virtuálních věcí týkají (viz dále), je totiž vlastnictví. A i když k zásahu do souboru došlo fyzicky (reálně) v zahraničí, protože tam byl reálně umístěn, k zásahu do vlastnického práva došlo tam, kde je vlastník věci. Ten má totiž možnost v případě cloudu k věci přistupovat odkudkoliv ze světa. A pokud se nacházel v ČR, tak právě v ČR došlo k porušení objektu a vzniku následku (kterým je nemožnost nakládání s věcí). Viz osobní vyjádření doc. Filipa Ščerby ze dne 16. 2. 2016 v Olomouci.

[95] § 4 odst. 2 písm. b) TZ.

[96] Tvůrci nového občanského zákoníku se snažili velmi striktně dodržovat terminologii ukazující odlišnost mezi **vlastnictvím** v objektivním smyslu, tj. ve vztahu k vlastnictví, a **vlastnickým právem** ve smyslu subjektivním, ve vztahu k vlastníkovi. Obdobně o tom. SZABO, Viktor. Vlastnictví energetických zařízení. *Revue pro právo a technologie*, 2013, roč. 4, č. 7, s. 55.

[97] § 6 TZ.

občanu České republiky a také pokud je toto jednání trestným činem i v cizině.[98] Je tedy otázkou, do jaké míry bude tento princip v současné době aplikovatelný, protože většina států světa je momentálně stavem své doktríny ohledně virtuálních věcí na podobné (ne-li horší) úrovni jako Česká republika.

2.5.2 Aplikovatelnost současných skutkových podstat na virtuální věci

Další zajímavou otázkou je, jaké trestné činy v souvislosti s virtuálními věcmi můžeme zvažovat. Není žádným překvapením, že téměř všechny trestné činy, které připadají v úvahu, spadají do trestných činů proti majetku. Na tomto místě si musíme rozlišit, jaké negativní jednání vůči právům k virtuální věci je možné.

Asi nejtypičtější je trestný čin krádeže, jehož skutková podstata se naplní přisvojením si cizí věci tím, že se jí pachatel zmocní, za současného splnění jednoho z 6 alternativně stanovených kritérií.[99] V případě obou dvou mnou zmiňovaných druhů virtuálních věcí, si jsme schopni představit jednání, které naplní první část skutkové podstaty – tedy přisvojení si věci zmocněním se jí. V případě počítačového souboru by to bylo zkopírování a následné smazání souboru.[100] Tento příklad je zajímavý tím, že se ukazuje jeden problematický aspekt virtuálních věcí a to totiž jejich **teoretická nerivalita**. Právě z toho důvodu lze argumentovat tím, že se nejedná o zmocnění se věci, protože i v případě odejmutí věci a nesmazání té původní, nakládají s věcí oba dva subjekty – okradený i zloděj. Nedojde tedy k vyloučení užívání původním vlastníkem. Ten má stále k dispozici předmět, i když lze mluvit o snížení jeho hodnoty.

U věci v počítačové hře tento problém nenastává, protože zdrojový kód počítačové hry s virtuálními věcmi už automaticky pracuje jako s klasickými věcmi. Pokud věc získá jeden hráč, ten druhý ji ztratí. **Rivalita je tak v počítačových hrách vytvořena uměle**, i když by zdrojový kód samotný byl samozřejmě jednoduše kopírovatelný a i věc může být velice snadno replikována, což je ale zásahem do pravidel hry (někdy povoleným, pokud to dělá např.

---

[98] § 7 odst. 2 TZ.
[99] § 205 odst. 1 TZ.
[100] Toto je otázka rivality či nerivality věci. Toto je detailněji rozebíráno v kapitole č. 2, kde rozebírám, proč vlastně chráníme vlastnické právo, tak, jak je chráníme. Na tomto místě lze pouze uvést, že v případě počítačového souboru se jedná o věc nerivalitní. A tedy zásah do práva k ní nemusí nutně znamenat i ztrátu možnosti s věcí nakládat. Na to ale dle současného výkladu pravděpodobně nereagují účinná znění skutkových podstat. Skutková podstata je třeba založena na slovech **„přisvojení“** a **„zmocnění“**. Přisvojení je přitom z mého pohledu možné i u nerivalitní věci. Tedy nemusí dojít k vyloučení. V tom mě utvrzuje i ustanovení § 180 TZ, které obsahuje trestný čin neoprávněného nakládání s osobními údaji. Taktéž používá spojení „přisvojí osobní údaje“. Osobní údaje jakožto položky v databázi jsou totiž taktéž nerivalitní. K naplnění pojmu zmocnění to však pravděpodobně nebude dostatečné. Tam by naopak bylo asi třeba vyloučení z práv k věci. Takové vyloučení je ale možné i ve vztahu k nerivalitnímu předmětu. Např. smazáním souboru.

provozovatel hry). Do této problematiky se dostaneme hlouběji ještě v rámci následující kapitoly. Argumenty filozofií, která se totiž vůbec skrývá za tím, proč chráníme věci a vlastnické právo, mají totiž velký význam a můžeme je použít i k teologické argumentaci a odstranění neodůvodněných rozdílů u různých druhů věcí, pokud se ukáže, že důvody k jejich ochraně jsou u každého z těchto druhů věcí stejné.

U krádeže připadají v úvahu tři skutkové podstaty, které mohou být naplněny. Vzhledem k tomu, že tato práce nemá za cíl provádět zbytečně široký výklad trestního práva, tak pouze ve zkratce. K naplnění skutkové podstaty může dojít **způsobením nikoliv nepatrné škody na cizím majetku**[101], tedy ve výši alespoň 5.000,- Kč.[102] Poté je možné naplnit skutkovou podstatu tím, že se ji pachatel **pokusí bezprostředně po činu uchovat násilím nebo pohrůžkou bezprostředního násilí**.[103] Třetí skutkovou podstatou je, že **byl pachatel za takový čin v posledních třech letech odsouzen nebo potrestán**.[104] Toto jsou asi nejčastější způsoby, jak může dojít k naplnění skutkové podstaty krádeže v souvislosti s virtuálními věcmi, ačkoliv nevylučuji ani skutkové podstaty jiné, ačkoliv ty zdaleka nejsou typickým způsobem, jak se zasahuje do práva k virtuální věci (např. vloupání, území, kde je prováděna evakuace osob, apod.).

Další trestné činy, které si se současnou praxí můžeme jednoduše spojit, jsou neoprávněné užívání cizí věci, zpronevěra, podvod, zatajení věci či poškození cizí věci. To jsou asi ty nejtypičtější trestné činy. Často dochází ke spáchání trestného činu opatření a přechovávání přístupového zařízení a hesla k počítačovému systému.[105] Tento trestný čin bude často v souběhu či bude stádiem předcházejícím výše zmíněným trestným činům. Nejde totiž o přímo trestný čin proti virtuálním věcem, ale právě získání přístupových hesel bývá pro hodně druhů počítačových podvodů nezbytným stádiem.

Na tomto místě již není důležité detailněji rozebírat skutkové podstaty trestných činů proti virtuálním věcem. Mým cílem bylo ukázat zvláště na případu trestného činu krádeže, že už i současný trestní zákoník je schopen reagovat na trestné činy proti virtuálním věcem za předpokladu, že uznáme virtuální věci za věci ve smyslu občanského práva, protože trestní právo používá občanskoprávní definici věci. Vymezení trestných činů je navíc takové, že už

[101] § 205 odst. 1 písm. a) TZ.
[102] § 138 odst. 1 TZ
[103] § 205 odst. 1 písm. c) TZ.
[104] § 205 odst. 2 TZ.
[105] § 231 TZ.

i pouze takováto změna v koncepci věci tak, že do kategorie věci v právním smyslu spadnou i virtuální věci, umožní využívat skutkové podstaty trestných činů i bez jejich novelizací.

2.5.3 Kdy je zásah do věcného práva k virtuální věci protiprávní?

Musíme se ale ještě vypořádat s jednou potenciálně velice silnou námitkou. Nejsou počítačové hry ve své podstatě založené na tom, že se tam hráči mezi sebou navzájem vraždí, obírají se o věci, v rámci příběhu vypalují vesnice, zahajují agresivní války, apod.? Nikdo přitom nehovoří o tom, že by se dopouštěli trestných činů vraždy, loupeže, trestných činů proti lidskosti či válečných trestných činů. Přece jenom – vše je to pouze hra a virtuální realita, která nám umožňuje na pár hodin zapomenout na náš reálný svět svázaný pravidly a dělat si, co se nám zlíbí.

V případě nějaké střílečky, kde hráč střílí po všem, co se pohne, také nehovoříme o vraždě ve smyslu práva. Tak z jakého důvodu máme poskytovat ochranu proti krádeži nějakého vybavení v prakticky totožné situaci?

Na úvod je třeba říci, že o totožnou situaci se nejedná. Virtuální prostředí je specifické prostředí, které je dáno svými pravidly. Pro snadnější vysvětlení situace zde zavádím dva pojmy – pravidla tvrdá a pravidla měkká. **Pravidla tvrdá** jsou daná zdrojovým kódem hry. Tato pravidla se nedají standardními prostředky obejít, protože jsou daná hrou samotnou. Výjimkou je samozřejmě používání programů a skriptů upravujících samotný kód hry. Těmto programům říkáme tzv. cheaty či hacky. Příklady pravidel tvrdých je třeba počítačový algoritmus simulující gravitaci, kvůli kterému tedy věci a postavy ve hře padají k zemi. A třeba také algoritmus způsobující nekopírovatelnost věcí, který má za následek vznik výše diskutované rivality. Co je pak cheatem či hackem? Třeba modifikace hry umožňující vidět skrze zdi, vymaňující postavu z pravidel gravitace, umožňující rychlejší pohyb než je obvyklý v této hře. Anebo třeba kopírovat virtuální věci nebo používanou virtuální měnu. Proti těmto modifikacím hry se vývojáři snaží vytvořit mechanismy, které jim zabrání. Ať už vyhledáváním již napáchaných změn, anebo přímo detekci a znefunkčnění modifikace okamžitě, jakmile se ji někdo snaží vložit do herního klienta.

Druhým typem pravidel jsou **pravidla měkká**, která jsou součástí klasických smluvních podmínek a obsahují ustanovení jako zákaz prodeje virtuálního majetku za reálné peníze, zákaz obchodu s herními účty, zákaz umisťování reklamy ve hrách, regulace sprosté mluvy, apod. Pravidla měkká jsou porušitelná velice snadno, stejně jako je porušitelné pravidlo maximální rychlosti. Do těchto pravidel přitom spadá i celá právní úprava, tedy nejen úprava smluvní. Právě trestní právo či ochrana vlastnického práva jsou měkkými pravidly.

Rozdělení na tyto dva druhy pravidel je třeba z důvodu, že **tvrdá pravidla přírodního světa se „obejít" nedají**. Můžeme se snažit, aby na nás nepůsobila gravitace a ostatní přírodní zákony, ale to je asi tak jediné, co s tím můžeme udělat. Právě přírodní zákony jsou totiž takovými tvrdými pravidly reálného světa. Ve virtuálním světě je ale za určitých podmínek (třeba modifikací herního kódu) možné s těmito pravidly manipulovat. Proto nám vzniká další kategorie pravidel, která součástí právního řádu v ostatních případech není. **Skutečný právní řád státu je, z hlediska výše uvedených termínů, tvořen pouze pravidly měkkými.** To, že zákon zakazuje krádeže a vraždy, je pravidlo na stejné úrovni jako pravidlo zakazující prodej virtuálních věcí jinému hráči za reálné peníze nebo pravidlo zákazu vzájemného zabíjení v určité zóně virtuálního světa. Počítačový svět má však jedno specifikum a to takové, že se určité jednání dá úplně vyloučit nastavením tvrdých pravidel. Lze eliminovat určitý druh jednání prostě tím, že úplně zmizí možnost se tak chovat. Příkladem je např. úplné vyloučení možnosti v určitých zónách herního světa navzájem útočit. Tedy není nutné hráčům sdělovat, že se nemají někde zabíjet, protože to zkrátka nepůjde. Stejně tak dobře lze ale nasimulovat i úplný opak – mnohem širší možnost jednání, než by byla možná v hmotném světě omezeném fyzikálními zákony.[106] Příkladem je třeba možnost létání, nekonečné kapacity kyslíku při plavání pod vodou, apod.

Nyní se znovu podívejme na příklad střelby po ostatních hráčích v rámci počítačové hry. Dochází k porušení nějakého pravidla? Počítačová hra v tomto případě předpokládá střelbu hráčů mezi sebou a je to její podstatou. Nedochází tedy k porušení ani měkkých ani tvrdých pravidel. Ono konec konců nemůže dojít ani k naplnění znaků trestného činu, protože jedním z jeho znaků je protiprávnost. Zde ale k žádné protiprávnosti nedochází.[107]

Analogicky se nyní podívejme ke krádeži věci hrou předpokládaným způsobem. Například ve hře Ultima Online je možné po smrti postavy obrat její mrtvolu o všechny věci, které měla u sebe. A to včetně veškeré výzbroje. Pokaždé, když si tak kdokoliv bere své věci z domu či banky, kde je

---

[106] MACH, Petr. *Virtuální vlastnictví.* …, s. 16.

[107] Zde je zajímavou poznámkou, že ačkoliv je trestní právo založeno na základě zásady zákonnosti (zásada *nullum crimen sine lege* – jedině zákon stanoví, která činnost je trestným činem – viz JELÍNEK, Jiří. In JELÍNEK, Jiří a kol. *Trestní právo hmotné* …, s. 24.), v případě protiprávnosti porovnáváme rozpor s právním řádem jako celkem. Protiprávnost je rozpor s právní normou v rámci právního řádu (Tamtéž, s. 115). Protiprávnost se tedy může dovozovat i z ustanovení ležících mimo trestní zákon. Tedy např. u trestného činu nedovoleného ozbrojování je pak podmínka protiprávnosti posuzovatelná i podle pouhé vyhlášky. To stejné pak platí i pro jiné předpisy, např. správního práva – předpisy upravující silniční provoz, bezpečnost při práci v různých oborech lidské činnosti, předpisy upravující hospodaření s přírodními zdroji, předpisy o nakládání s výbušninami, jedy, omamnými látkami, předpisy o ochraně životního prostředí, apod. Proto pro výklad a aplikaci trestních předpisů je nezbytná znalost rozsáhlé mimotrestní úpravy, zejména v oblasti občanského, obchodního a správního práva. (Tamtéž, s. 115.) Otázka pro právníky zabývající se trestním právem je posouzení, zda by bylo možné naplnit kritérium protiprávnosti trestného činu i v případě rozporu se smlouvou, která také zakládá určitý právní vztah a jednání proti němu vytváří protiprávnost. Tedy porušení měkkých pravidel zakotvených v podmínkách užívání nějaké hry.

všechen majetek obecně v bezpečí, počítá s rizikem jejich ztráty v případě své smrti či vykradením batohu (což je hrou předpokládaná schopnost některých postav).

Oproti tomu ale odlišujme situace, kdy někdo zakázanou modifikací tvrdých pravidel hry získá přístup do hráčovy banky, kam má obecně přístup pouze hráč samotný, a věci ukradne odtud. Anebo získá přístupové údaje k účtu a přihlásí se k účtu a věci prostě vybere bez nutnosti zasahovat do herního kódu.

To je právě ten příklad zásahu do věcných práv. Ukradení věci v souladu s herními pravidly je totiž v rámci této hry přirozené a každý s tím musí počítat. To je totiž vlastně i ta zábava a důvod, proč hráči hru hrají. Na zásah do práv k věci v rozporu s herními pravidly a hrou nepředpokládaným způsobem už by mělo být právem reagováno.

Toto je jedna z mála oblastí kolem virtuálních věcí, ke které je už nějaký podklad v judikatuře. Bohužel ne české. Dvě zajímavé kauzy týkající se virtuálních věcí se již totiž odehrály v Nizozemí. I když se nejedná o český právní řád, výhodou je, že je nám tento právní systém relativně blízký svou příslušností k zemím kontinentálního práva (tedy práva *civil law* jakožto protikladu vůči angloamerickému právnímu systému *common law*). Příbuznost je daná také členstvím ČR i Nizozemí v Evropské unii. Nejde ale ani tak o právní příbuznost, jako spíše o sílu argumentů, které lze prakticky beze změny aplikovat i v České republice a to z důvodu velmi podobného konceptu trestního zákoníku, souvisejících trestných činů a definice věci v Nizozemí a u nás.

Nizozemské soudy se zabývaly problematikou virtuálních věcí již v roce 2008, kdy padlo jedinečné rozhodnutí soudu prvního stupně.[108] V počítačové hře RuneScape totiž došlo k ukradení virtuálních předmětů (amulet, maska a zlaťáky) třináctiletému nezletilému jinými nezletilými.[109] Soud situaci popsal, že obžalovaný týral poškozeného tím, že ho vícekrát udeřil pěstí do hlavy a žeber, strhnul ho ze židle a kopal do hrudníku, žeber a beder, dále mu ovázal šátek okolo krku a stisknul mu hlavu.[110] Účelem tohoto násilí bylo donutit poškozeného k vydání výše zmíněných virtuálních věcí (resp. k poskytnutí přístupu k hernímu účtu, aby si věci obžalovaný sebral sám).[111]

Šlo tedy v zásadě o určení, o jaký trestný čin se jedná – a to právě v závislosti na tom, jestli tyto virtuální předměty naplní kritéria, aby se dalo hovořit o věci v právním smyslu. Argumentace soudu tak doplňuje analýzu kritérií provedenou již v kapitole 1.2 této práce. Soud totiž ukradené

[108] FIALOVÁ, Eva. Krádež virtuálních předmětů v příkladech nizozemské judikatury. *Revue pro právo a technologie*, 2010, roč. 1, č. 1, s. 23.
[109] Tamtéž.
[110] Tamtéž.
[111] Tamtéž.

předměty za věci ve smyslu práva považoval a uznal i vlastnictví k ní v trestněprávním smyslu.[112] **Soud totiž dovodil, že relevantní není hmotná či nehmotná povaha věci, ale to, zda má věc pro vlastníka hodnotu**. Soud přitom dovodil, že v tomto případě měla nepochybně hodnotu jak pro poškozeného, tak pro obžalovaného i spoluobžalované.[113] Usoudil tak z vyjádření: „*Na RuneScape jsem hodně bohatý, a protože jsem bohatý, jsem také velmi silný. S různými zbraněmi jsem velmi silný a téměř neporazitelný. Kvůli velkému majetku si měním na RuneScape heslo každé tři dny, protože se bojím, aby mě někdo nehacknul.*" a dále z vyjádření *„(Poškozený) měl před několika dny štěstí, (…) protože našel hodně cenné předměty. Vlastně jsem mu to záviděl.*"[114]

Relevantní dále bylo přesně to, že věc nebyla získána v kontextu předpokládaném hrou. Pokud by došlo k zabití herní postavy a jejímu okradení, nebylo by co namítat. Odebrání věcí ale bylo spácháno mimo kontext hry. Soud uvádí, že z toho důvodu **se nejedná o virtuální jednání ve virtuálním světě, ale o skutečné jednání, jež virtuální svět ovlivnilo**.[115]

Vlastnické právo k věci soud dovodil z toho, že poškozený ovládal ve hře své věci skutečně a výlučně. Pouze on měl po přihlášení na účet RuneScape možnost s těmito předměty nakládat. Krádež postihla jeho dispoziční moc nad věcmi. Byla totiž přenesena do dispoziční moci obžalovaného.[116]

Nizozemský případ tak do velké míry záležel právě na přiznání hodnoty virtuální věci. Právě to, že virtuální věci mají pro hráče stejnou hodnotu jako věci skutečné,[117] bylo důležitým kritériem, které celý případ rozhodlo. A právě přiznání hodnoty virtuální věci je tím kritériem užitečnosti, které vyžaduje i naše občanské právo. Užitečnost se dá dovozovat právě z hodnoty pro oběti trestných činů a pro pachatele.

Další zajímavý případ je z Číny, kde v roce 2003 hráč Qiu Chengwei bodnul svého přítele Zhu Caoyuan nožem do hrudi, když zjistil, že Zhu prodal jeho virtuální meč za 473 liber (v přepočtu podle tehdejšího kurzu téměř 22.000,- Kč).[118] Tento případ je navíc extrémní tím, že Zhu nabídl vydání peněz, které za meč získal, ale Qiu na něj zaútočil po této nabídce.[119] Další zajímavostí je, že Qiu se obrátil se žádostí o prošetření případu na místní úřady. Pomoci se mu však nedostalo,

---

[112] FIALOVÁ, Eva. Krádež virtuálních předmětů …, s. 26.
[113] Tamtéž, s. 24.
[114] Tamtéž.
[115] Tamtéž.
[116] Tamtéž, s. 25.
[117] Tamtéž.
[118] *Chinese gamer sentenced to life* [online]. news.bbc.co.uk, 8. června 2005 [cit. 10. března 2016]. Dostupné na <http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/4072704.stm>.
[119] Tamtéž.

protože v té době neexistoval v Číně zákon, který by chránil virtuální vlastnictví.[120] Čínský tisk přitom uvádí, že stále více a více hráčů se obrací na soudní systém kvůli ukradeným virtuálním věcem a méně.[121]

Dalším zajímavým rozhodnutím je případ Habbo Hotelu, opět z Nizozemí. To je název další počítačové hry, ve které mají hráči svůj hotelový pokoj, do kterého si mohou pořizovat vybavení za reálné peníze.[122] Obžalovaný se dopustil toho, že vytvořil falešnou stránku, která vypadala úplně stejně jako stránka oficiální. A když se uživatelé přihlašovali na tuto stránku, přihlašovací údaje, které do formuláře vyplňovali, se posílaly rovnou majiteli falešné stránky. Ten je pak obratem využil k tomu, aby hráčům sebral virtuální kusy nábytku a jiné virtuální předměty z jejich účtů.[123] Ještě než se dostaneme k hlavnímu přínosu tohoto judikátu, všimněme si opět důvodu, proč se má touto situací zabývat trestní právo. Opět došlo k zásahu do práv k virtuálním věcem mimo kontext hry. Tím hlavním, co je soudem posuzováno, je rozdíl mezi trestnými činy proti virtuálním věcem (jakožto majetku) a dvěma trestnými činy, které naše české právo zná pod dlouhými a kostrbatými názvy „opatření a přechovávání přístupového zařízení a hesla k počítačovému systému a jiných takových dat“[124] a „neoprávněný přístup k počítačovému systému a nosiči informací“[125], proto je zkráceně označujme jako trestné činy neoprávněného přístupu. Nizozemský právní řád má velmi podobnou koncepci jako náš trestní zákoník. Soud ve svém rozhodnutí řekl, že **odebrání virtuálních věcí obžalovaným nemůže být klasifikováno jako trestný čin neoprávněného přístupu**.[126] Soud tedy rozlišil majetkové trestné činy vůči virtuálním věcem a trestné činy neoprávněného přístupu vůči získání hesla účtu. Soud tak posoudil čin obžalovaného jako **souběh trestného činu krádeže a trestného činu neoprávněného přístupu**.[127] Je otázka, jak by se nyní dívalo české právo i na právo k účtu, jestli by i pouhá krádež účtu nebyla také zároveň krádeží i trestným činem neoprávněného přístupu a to vzhledem k tomu, že herní účet má podle současného širokého pojetí věci povahu pohledávky a pohledávka je věcí.

---

[120] MACH, Petr. *Virtuální vlastnictví*…., s. 31.
[121] *Chinese gamer sentenced to life* [online]. news.bbc.co.uk, 8. června 2005 [cit. 10. března 2016]. Dostupné na <http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/4072704.stm>.
[122] FIALOVÁ, Eva. Krádež virtuálních předmětů …, s. 26.
[123] Tamtéž.
[124] § 231 TZ.
[125] § 230 TZ.
[126] FIALOVÁ, Eva. Krádež virtuálních předmětů …, s. 27.
[127] Tamtéž, s. 28.

Už delší dobu je ale pojednáváno pouze o věcech v počítačových hrách, proto na tomto místě připomínám, že to nejsou jediné virtuální věci. A stále se bavíme pouze o jednom druhu virtuálních věcí – o těch rivalitních. Je třeba, abychom nezapomínali i na ty nerivalitní.

Tuto kapitolu lze uzavřít tím, že na případu Habbo Hotel se dá krásně ukázat touto prací navrhované dělení věcí na rivalitní a nerivalitní a to včetně následků, které to bude mít pro ochranu těchto druhů věcí. Zatímco v případě trestných činů neoprávněného přístupu se bavíme **o nerivalitní povaze věci**, protože „ukradená" data zůstávají v dispozici poškozeného a pachatel získá pouze jejich kopii, v případě krádeže virtuálních věcí je důsledkem zánik možnosti poškozeného s věcmi nakládat, přičemž pachatel tuto dispozici naopak získává.[128] To je právě **uměle vytvořená rivalita** v počítačových hrách, o které bylo pojednáno na začátku této kapitoly. Virtuální věci obecně mají nerivalitní charakter a počítačové hry jsou výjimkou z této obecné zásady.

[128] FIALOVÁ, Eva. Krádež virtuálních předmětů …, s. 28.

3 Proč vlastně chráníme vlastnické právo k věcem?

Tato kapitola je stručným vysvětlením účelu ochrany vlastnického práva a jiných práv k věci. Už v předchozí kapitole jsem nastínil jeden z charakteristických znaků vlastnického práva z hlediska filozofie jeho ochrany. Tímto znakem je tzv. rivalita. Klasický předpoklad věcných práv totiž je, že danou věc může v jednom okamžiku užívat pouze jedna osoba a tak z ní benefitovat. Pokud někdo spí v posteli, nemůže tam spát jiná osoba. Pokud někdo píše propiskou, nemůže jí psát nikdo jiný. Projevem tohoto znaku je třeba pravidlo o konkurenci služebností, které říká, že k věci je možné zřídit i několik služebností, pokud není novější pravidlo na újmu právům starším.[129] Uplatňovaný princip pořadí služebnosti[130] je v podstatě jen dovedením do důsledku toho, že i vlastnické právo vždy získal ten, kdo jej jako první okupoval. Pokud něco je věc bez vlastníka, okupací si ji může kdokoliv přivlastnit.[131] Když už někdo vlastnické právo získá, je pánem nad věcí.[132] A pokud má někdo jiný získat k věci nějaké oprávnění, je to prostřednictvím vlastníka (ať už s vůlí, anebo bez jeho vůle). Pokud je tedy někomu zřízeno třeba právo užívání pozemku, někomu jinému může být totéž právo zřízeno, jen pokud to neomezí oprávněného z dřívějšího práva. To je právě projevem rivality. **Rivalita je totiž tím základním principem a důvodem existence všech věcných práv.**

U virtuálních věcí (a u nehmotných věcí obecně) musíme mít na paměti, že tento předpoklad rivalitního užívání obecně neplatí. Zásah do nehmotného vlastnictví totiž zásadně neomezuje poškozeného v držbě, užívání či požívání věci. Tedy přestože může poškozený ztratit exkluzivnost svého postavení, může nadále s věcí nakládat.[133] Tuto situaci si můžeme představit např. na nějakém receptu. Receptura výroby může mít velkou hodnotu a pro mnoho společností

---

[129] § 1266 OZ.

[130] LASÁK, Jan, HRABÁNEK, Dušan. In SPÁČIL, Jiří a kol. *Občanský zákoník III. Věcná práva (§ 976–1474). Komentář*. 1. vydání. Praha: C. H. Beck, 2013, s. 948 (§ 1266).

[131] Příkladem je třeba zabírání pozemků při kolonizaci Ameriky. Indiáni nebyli považováni za vlastníky jejich půdy. Anebo tak s nimi alespoň nebylo jednáno. Kdo si tedy jako první vznesl nárok (*claim*) na nějaký pozemek, stal se jeho vlastníkem. Situace byla tehdy ještě o něco komplikovanější, protože vlastníkem obecně vší půdy byl král (Anglie, Francie, Nizozemí, …). *Acquiring Land (U.S.)* [online]. directlinesoftware.com [cit. 10. března 2016]. Dostupné na <http://www.directlinesoftware.com/landacq.htm>. Když se kolonizovala Amerika, kolonizátoři vznášeli nároky jménem Koruny. Vlastníkem půdy se tak stal Král. Ten pak určoval tzv. Lords Proprietors, kteří půdu přerozdělovali. V některých případech docházelo i k odkupu půdy od Indiánů, to ovšem také přinášelo problémy kvůli odlišnému vnímání vlastnictví, které u Indiánů odpovídalo spíše držbě, nikoliv časově neomezenému absolutnímu právu. (WALBERT, David. *Who owns the land?* [online]. learnnc.org, 2008 [cit. 10. března 2016]. Dostupné na <http://www.learnnc.org/lp/editions/nchist-colonial/2027>.)

[132] Toto platí již od dob římského práva. Římské právo chápalo vlastnické právo jako nejrozsáhlejší soukromé právo, které jednotlivec mohl mít k určité věci. Vlastnické právo ale nelze chápat jako neoddělitelnou, definitivní a úplnou (totální) moc vlastníka nad určitou věcí. Když totiž o vlastníkovi řekneme, že má moc nad věcí, vztahuje se takové tvrzení na případy, kdy je i držitelem věci. Faktickou moc nad věcí má tak ten, kdo věc drží. Nikoliv nezbytně ten, kdo je vlastník. BLAHO, Peter. In REBRO, Karol, BLAHO, Peter. *Římské právo*. 4. vydání. Bratislava: Iura Edition, 2010, s. 252.

[133] ARIAS, Andrea Vanina. Life, Liberty and the Pursuit …, s. 1314.

jsou receptury jejich produktů základem jejich obchodního modelu (např. Kofola, Coca Cola, …). Je ale důležité si uvědomit právě tu rozdílnost nehmotné věci od věci hmotné. V případě, že někdo neprávem získá tento recept a zveřejní jej, začne jej užívat, apod., nijak to neomezuje původního držitele či vlastníka receptu v další výrobě podle tohoto receptu. Tento recept je dokonce možné stále prodat, i když pravděpodobně za dost menší cenu.[134]

Zde se tedy demonstruje rozdíl mezi hmotnými a nehmotnými věcmi. Tento rozdíl ale neznamená, že by nehmotným věcem nebyla poskytnuta ochrana. I když zde neexistuje rivalita jako jeden z předpokladů, na nichž vznikla naše současná teorie věcných práv, ochrany se poškozený dovolá. Bude to náhrada škody spočívající ve snížení hodnoty této věci, ušlého zisku, třeba i bezdůvodného obohacení. Existují zde tedy způsoby ochrany. Obecně lze konstatovat, že zásah do vlastnictví nehmotné věci způsobuje škodu pouze hodnotě této věci, ale neznemožňuje poškozenému její držbu či užívání.[135]

Na začátku kapitoly jsem použil slovní spojení, že nehmotné věci nejsou **zásadně** rivalitní. A jako každá zásada, i tato má svoje výjimky. Jak bylo ukázáno v předchozí kapitole, rivalita se dá vytvořit uměle. Příkladem jsou právě výše zmiňované počítačové hry. Ačkoliv svou povahou jsou věci v počítačových hrách jen řádky počítačového kódu, jsou tedy replikovatelné a nerivalitní, pravidla počítačové hry daná jejím zdrojovým kódem replikaci znemožňují a způsobují, že s virtuálními věcmi se nakládá stejně jako s věcmi fyzickými v reálném světě. Virtuální svět počítačových her se totiž snaží navozovat pocit reálného prostředí se všemi zákonitostmi, které platí pro náš vlastní svět, i když celý koncept hry bývá z hlediska fyzického světa vyloučen – např. cestování po vesmíru nadsvětelnou rychlostí, užívání magie, apod. To ale nic nemění na tom, že vyjma těchto věcí poskytujících hráčům pocit dobrodružství, který ve fyzickém světě nenalézají, se jedná o svět kopírující zákony přírodního světa. A spolu s těmito zákony i nereplikovatelnost věcí a s tím spojenou **vzácnost zdrojů** (*scarcity of resources*). Člověku zběhlému v ekonomii už na tomto místě pravděpodobně dochází důsledek. Vzácnost v ekonomii znamená, že společnost nemůže každému poskytnout vše, co by si přál.[136] Jakmile vzniká poptávka po čemkoliv, pak začínáme mluvit o vzácnosti. Ta je dána právě tím, že máme pouze **omezený počet zdrojů, naše potřeby jsou ale neomezené** – alespoň tak zní klasické ekonomické pravidlo.[137]

---

[134] ARIAS, Andrea Vanina. Life, Liberty and the Pursuit …, s. 1314.
[135] Tamtéž.
[136] MANKIW, Gregory N. *Zásady ekonomie*. 1. vydání. Praha: Grada Publishing, 1999, s. 31.
[137] *Kapitola 1: Co je to ekonomie?* [online]. e-ekonomie.jacr.cz, [cit. 10. března 2016]. Dostupné na <http://e-ekonomie.jacr.cz/index.php?strAction=demouceb>.

Vzhledem k rostoucímu významu nehmotných věcí se domnívám, že v určitém momentu budeme muset poodstoupit od současného pojetí věci a práv k ní z důvodu, že je jistým zjednodušením. V této práci kritizuji to, že virtuální věci nejsou brány právem v potaz. Ale na druhou stranu – ono je asi dobře, že z hlediska věcných práv na ně momentálně není reagováno. A to z důvodu, že naše věcná práva stojí na jednom předpokladu, který ale stojí v pozadí,
a vlastně se o něm (alespoň mezi právníky) ani moc nemluví. **A tím já právě rivalita**. Všechna naše věcná práva jsou založená na tom, že jakmile má právo jeden, druhý jej nemá. A to je ten důvod absolutní ochrany. Vlastnické právo a jiná absolutní práva vznikla proto, aby ochránila osoby, kterým svědčí, před vyloučením z práv k věci, k níž se vztahují.

Rozdíl nastává u nerivalitních věcí. U nich je důvod ochrany jiný. A většina nerivalitních věcí jsou věci nehmotné. Nehmotné věci přitom nejsou záležitostí až posledních desítek let v souvislosti s počítači. Díky technologickému pokroku ale zažívají nevídaný boom. I když ze své povahy nehmotné věci rivalitní nejsou (a platí tedy přesný opak zásady pro hmotné věci), z obou kategorií najdeme výjimky. Právě z toho důvodu si myslím, že **dělení věcí na hmotné a nehmotné je překonané**. Resp. je dobré k jiným účelům, než je určování, které věci by měly nebo neměly být chráněné věcnými právy. Naopak se domnívám, že je třeba začít pracovat s kategoriemi rivalitních a nerivalitních věcí. Toto dělení přesněji reaguje na charakter věci z hlediska vztahu vzácnosti této věci vůči potřebě této věci. Rivalitní věc je totiž vzácná (v ekonomickém slova smyslu, tedy *scarcity*) – ať už více, či méně. Zatímco nerivalitní věc má vzácnost prakticky nulovou. A právě míra vzácnosti má být měřítkem míry ochrany věci a kritériem pro poskytnutí absolutních účinků práv. Naopak nevidím rozumný smysl, aby tímto kritériem bylo zjednodušeně to, zda si na věc můžeme nebo nemůžeme „sáhnout“ a dotknout se jí.

Na základě právě provedené analýzy se nám tedy vytváří celkem čtyři kategorie věcí: **nehmotné věci rivalitní** (např. věci v počítačové hře), **nehmotné věci nerivalitní** (např. kopírovatelný počítačový soubor), **hmotné věci rivalitní** (např. pozemek, automobil, …) a **hmotné věci nerivalitní** (např. vzduch, voda v moři či řece). Kategorii hmotných nerivalitních věcí se může dostat námitky, že i tyto entity jsou rivalitní. Třeba na vzduch se rivalitně nedíváme v případě, kdy je nad námi volná obloha, ale ve vzduchotěsně uzavřené místnosti rivalitu vzduchu pocítíme

velmi silně. Rozdíl u vody bude také v případě, kdy ji dáme do lahví. Případně, že nás u řeky už bude tolik, že rivalita vznikne v důsledku neproporčního množství lidí vůči množství vody.[138]

To, co zde bylo ohledně hmotných nerivalitních věcí popsáno, zákon označuje jako veřejný statek.[139] Tato nerivalita ovšem dle současné právní úpravy nijak nebrání tomu, aby existovalo vlastnické právo k tomuto statku – a to ať už státu, veřejnoprávní korporace, nebo třeba i soukromých subjektů (fyzických či právnických osob).[140] Vlastnické právo je tak v podstatě omezeno tímto veřejným užíváním.[141] Jsou dva důvody, proč je možné k veřejnému statku podle současné právní úpravy nabýt vlastnické právo. Zaprvé je to hmotná povaha tohoto statku. Tím pádem současný stav automaticky umožní vznik vlastnického práva. I kdyby ale rozlišovacím kritériem byla rivalita, stejně by bylo možné nabytí vlastnického práva k veřejnému statku a to z důvodu úpravy v zákoně. Stejná výjimka poskytnutí ochrany zákonem, která platí nyní, by totiž platila i v případě rozlišování podle rivality nebo nerivality. Zákonná úprava existuje již dnes – v § 490 a násl. OZ a v jiných ustanoveních našeho právního řádu.[142]

Druhou námitkou může být, že vzduch není věc hmotná, ale věc nehmotná. A je to možná opět důsledek kritéria nehmotnostní povahy pro argumentaci k závěru, že se vzduchem není možné obchodovat. Není možné si říct: „*Tady k tomuto („kusu") vzduchu mám vlastnické právo.*". Rád bych se ale s touto situací vypořádal. Zjednodušená definice říkající, že nehmotná věc je ta, na kterou si nemůžeme „sáhnout", zde nemá místo. Navíc – vzduchu se dotýkáme neustále. A velmi hmotně na nás působí. Středoškolské fyzikální příklady mají právě ten limit spočívající v nezohlednění odporu vzduchu. Lyžař jedoucí ze svahu tak najednou jede o polovinu vyšší rychlostí, než by byl schopen v reálném prostředí s odporem vzduchu. Vzduch je tvořen hmotnými molekulami. Je schopen měnit formy – kyslík můžeme najít i v tekuté podobě, stejně tak můžeme v jiných podobách nacházet i jiné složky ve vzduchu obsažené. Budeme přechod kyslíku z plynné

---

[138] O nerivalitě velmi zajímavě pojednává profesor ekonomie Harvardovy univerzity Nicholas Gregory Mankiw. Uvádí, že v případě veřejného statku z důvodu jeho nerivality a nevylučitelnosti nelze zabránit lidem, aby veřejný statek používali. Požitek jednoho člověka z používání veřejného statku nesnižuje tento požitek pro někoho jiného. Na veřejné statky se ale nemusíme dívat pouze jako na věci. Veřejným statkem je třeba i obrana státu. Jakmile je země jednou ochráněna před veřejnými agresory, není možné zabránit komukoliv v tom, aby využíval výhod této ochrany. Navíc platí, že využívá-li někdo výhod národní obrany, nesnižuje tyto výhody nikomu jinému. MANKIW, Gregory N. *Zásady ekonomie*. 1. vydání. Praha: Grada Publishing, 1999, s. 231.

[139] § 490 OZ.

[140] HAVLAN, Petr, FOJTÍK, Lumír. In LAVICKÝ, Petr a kol. *Občanský zákoník I. Obecná část* …, s. 1735-1736 (§ 490 OZ).

[141] Tamtéž, s. 1736 (§ 490 OZ).

[142] Veřejné užívání je hraniční oblast mezi soukromým a veřejným právem. Kromě úpravy v občanském zákoníku je zde mnoho speciálních zákonů (např. zákon č. 13/1997 Sb., o pozemních komunikacích, zákon č. 254/2001 Sb., o vodách). Veřejné užívání je upravováno normami správního práva. Veřejným užíváním rozumíme užívání všeobecně přístupných **materiálních** statků, které odpovídá jejich účelovému určení, předem neomezeným okruhem uživatelů. STAŠA, Josef. In. HENDRYCH, Dušan a kol. *Správní právo. Obecná část*. 7. vydání. Praha: C. H. Beck, 2009, s. 326 a násl.

do kapalné formy považovat za vznik hmotné věci z nehmotné věci? To by byla bezprecedenční situace, světy hmotných a nehmotných věcí jsou od sebe přirozeně oddělené. Ta stejná situace platí i pro vodu – jak v kapalné, pevné, tak i plynné podobě se stále jedná o tu jednu a samou věc – věc hmotnou. Na páru bychom se tedy také neměli dívat jako na věc nehmotnou.

Způsob ochrany věci by se správně neměl odvíjet od kritéria nehmotné či hmotné povahy věci, nýbrž od kritéria rivality či nerivality věci. Rivalitní věci by měly být chráněny věcnými právy, protože jen jedna osoba může ve stejný moment tuto věc držet. To je jejich smysl. Jen jedna osoba ji může v jeden okamžik užívat. Jen jedna osoba s ní může právně nakládat. Jen jedna osoba může právem chráněným způsobem vyloučit ostatní osoby z užívání tohoto předmětu.[143] Proto vznikl koncept vlastnického práva, který má ochránit vlastníka věci před narušením tohoto svého práva. Je to jakýsi společenský stabilizátor. Obecně jako celé právo. Vlastník se najednou nemusí bát, že mu věc, kterou potřebuje ke své obživě, ukradne soused, ale spoléhá se na ochranu právem. Stejně jako se spoléhá na ochranu před zabitím.[144]

Rivalitní věci tedy dostanou absolutní ochranu. Co to znamená pro věci nerivalitní? Ani ty nezůstávají bez ochrany. První možností poskytnutí ochrany je už zmíněné oprávnění zákonodárce učinit politické rozhodnutí a poskytnout absolutní ochranu i věcem nerivalitním. To je nakonec logický důsledek toho, že společnost uznává i hodnotu investice vloženou do nerivalitní věci. Zásahem do práva k ní sice nedochází k vyloučení z užívání, nakládání a držení právoplatného „vlastníka", ale přesto se sníží hodnota této věci a tak vzniká škoda. Škoda spočívá právě ve ztrátě výlučnosti a exkluzivity.

Typickým příkladem nerivalitní věci jsou např. filmy a jejich sdílení. Samotné stažení díla není krádeží, jak správně říkají příznivci Pirátské strany či jiní „stahovači".[145] Kvůli nerivalitní povaze virtuální věci, kterým je soubor s filmem, skutečně nedochází ke ztrátě originálního souboru, jako by došlo ke ztrátě obrazu, který by právoplatnému vlastníkovi někdo ukradl. To ale ještě neznamená, že nebyla způsobena škoda. Obecně se velice složitě prokazuje kauzalita mezi způsobenou škodou a jednáním „stahovače". Objevují se i názory, že stahování filmů je naopak prospěšné, protože buduje kulturu sledování filmů.[146] Ať už je tento argument odůvodněný či

---

[143] K tomuto analogicky hovoří Andrea Vanina Arias ve své argumentaci vztahující se čistě k virtuálním věcem, viz. ARIAS, Andrea Vanina. Life, Liberty and the Pursuit …, s. 1316.

[144] Obdobně je argumentováno teorií společenské smlouvy Johna Locka, Jean-Jacquese Rousseau a Thomase Hobbese viz SZABO, Viktor. Vlastnictví energetických zařízení. *Revue pro právo a technologie*, 2013, roč. 4, č. 7, s. 55.

[145] VIDLÁK, Milan. *Ivan Bartoš: Kopírování není krádež* [online]. strategie.cz, 26. února 2012 [cit. 10. března 2016]. Dostupné na <http://strategie.e15.cz/rozhovor/ivan-bartos-kopirovani-neni-kradez-776218>.

[146] POLÁK, Pavel. *Zákaz ilegálního stahování filmovému průmyslu možná škodí, tvrdí vědci* [online]. rozhlas.cz, 26. listopadu 2012 [cit. 10. března 2016]. Dostupné na <http://www.rozhlas.cz/zpravy/technika/_zprava/zakaz-ilegalniho-stahovani-filmovemu-prumyslu-mozna-skodi-tvrdi-vedci--1142041>.

nikoliv, problémem je minimálně nerespektování rozhodnutí „vlastníka“, jak chce nakládat se svojí věcí. I u rivalitní věci (jako je třeba cyklistické kolo) je možné argumentovat, že pro společnost by bylo prospěšnější, když by jej využívalo co nejvíce lidí – protože ho přece jeho vlastník také nepoužívá 24 hodin denně. Cílem práce ale není dále rozebírat do větší hloubky politické rozhodnutí státu chránit autorská práva, míru této ochrany, její délku ani nic jiného. Diskuze vyvolávaná Pirátskou stranou je ale legitimní. Stejně tak jako protiargumenty protipirátských unií a autorů děl. Role politických rozhodnutí je právě promítat současné potřeby a hodnoty společnosti do reálné ochrany konkrétních statků a hodnot. A demokratická diskuze a předkládání argumentů je nutným předpokladem a podkladem pro to, aby se rozhodnutí učinilo.

Když se ale vrátíme obecně k otázce ochrany nerivalitních věcí – snížení hodnoty nerivalitní věci. Na toto soudy nahlížely různě. Je možné se na to dívat z hlediska způsobené škody – a tedy vyčíslovat náhradu škody[147], anebo z pohledu bezdůvodného obohacení[148], které spočívá v obohacení bez spravedlivého důvodu a tedy v povinnosti vydat ochuzenému to, oč se obohatil.[149] Ke konkurenci těchto dvou nástrojů: naše nauka má tendence hledat specialitu. Bezdůvodné obohacení má dle ní být aplikované až na posledním místě a tedy pouze pokud není možné využít jiného právního důvodu. Toto bylo i výslovně v zákoně. Objevují se ale názory, že je to nesmysl a má zde platit konkurence. Žalobce si má sám zvolit, kterého nástroje chce využít, a tuto cestu bychom mu neměli uzavírat.[150]

Tolik tedy k ochraně rivalitních a nerivalitních věcí z filozofického hlediska. Reálná situace je ale momentálně jiná. Další kapitola se tedy věnuje aplikovatelnosti současného pojetí vlastnického práva na virtuální věci.

---

[147] Např. usnesení Nejvyššího soudu ze dne 8. října 2014, sp. zn. 5 Tdo 171/2014-56.

[148] Např. rozsudek Nejvyššího soudu ze dne 30. září 2014, sp. zn. 4 Tz 124/2004, či usnesení Nejvyššího soudu ze dne 1. března 2005, sp. zn. 5 Tdo 160/2005.

[149] § 2991 odst. 1 OZ. Zajímavý pojem má pro bezdůvodné obohacení právo USA, které nazývá nástroj k řešení bezdůvodného obohacení *Restitution*. Ústředním pojmem pro něj je ***benefit conferred***. V rámci definice ale používají také pojem ***injust enrichment***. Viz učebnice KNAPP, Charles L., CRYSTAL, Nathan M., PRINCE, Harry G. *Problems in Contract Law. Cases and Materials*. 7. vydání. New York: Wolters Kluwer Law and Business, 2012, s. 287. Koncept celého tohoto instrumentu je tak velmi podobná úpravě bezdůvodného obohacení v ČR. Používá dokonce i z mého pohledu problematický pojem „injust“ tedy „nespravedlivý“, což odpovídá dikci našeho zákona „bez spravedlivého důvodu“. Jedná se o pojem velmi vágní, protože spravedlnost je velmi subjektivní a každý má „svoji spravedlnost“.

[150] Slovy doc. JUDr. Filipa Melzera Ph.D. na přednášce dne 18. 2. 2014 na PF UP v Olomouci takto argumentuje profesor Helmut Koziol z Vídeňské univerzity.

4 Vlastnické právo k virtuálním věcem

Ať už budeme virtuální věci posuzovat jako pohledávky (což je z hlediska vymezení virtuálních věcí chybou)[151], anebo jako kategorii nehmotných věcí *sui generis*, to samo o sobě jim poskytuje pouze minimální ochranu. Jak už ukázala předchozí kapitola, vlastnické právo nemůže vzniknout ke všem věcem ve smyslu práva.

Určitá práva se vztahují tradičně pouze k věcem hmotným, přestože to z textu zákona výslovně nevyplývá, případně z něj doslovným výkladem vyplývá opak.[152] Jde zejména o vlastnické právo v subjektivním smyslu, které se obvykle vztahuje pouze k hmotným předmětům.[153] Toto vyplývá už i z prvorepublikové literatury a literatury rakouské, která má pojetí věci obdobné pojetí podle našeho nového občanského zákoníku. Kupříkladu Randa v roce 1922 uvádí: „*Vlastnictví jest bezprostředná a úplná čili nejsvrchovanější právní moc nad věcí hmotnou nebo správněji řečeno: pojmová právní možnost přímého a neomezeného nakládání* ***věcí hmotnou***“.[154]

Automaticky tedy neplatí, že by se věcná práva musela vztahovat ke všem věcem v právním smyslu. Setkáváme se ale i s tím, že se některá věcná práva vztahují i k předmětům nehmotným: právo stavby, zástavní právo, správa majetku.[155] Další nehmotné věci, které mohou být předmětem absolutních majetkových práv, jsou práva duševního vlastnictví: práva patentová, známková, práva ze zapsaného průmyslového vzoru, a podobně.[156] Ojedinělá situace by to tedy u virtuálních věcí nebyla.

---

[151] Virtuální věci jsou totiž s pohledávkami často zaměňovány. Jedním ze způsobů, jak někteří autoři nahlížejí na virtuální věci, je, že soubor umístěný na serveru třetí osoby, případně třeba virtuální předmět v počítačové hře, je ve skutečnosti pohledávkou. Pohledávkou právě vůči provozovateli, který má ze smlouvy určitou povinnost zajišťovat existenci a zachování těchto objektů, případně k nim i zajišťovat přístup. Tím pádem mají být údajně dostatečně zajištěna práva majitele věci, protože v případě poškození, zániku či ztrát přístupu jsou jeho práva chráněna z titulu náhrady škody porušením smluvní povinnosti dle § 2913 OZ. Odpovědnost podle tohoto paragrafu má nespornou výhodu – a to totiž, že je objektivní, tedy bez ohledu na zavinění této třetí osoby jakožto provozovatele. Přesto je zde ale rozdíl mezi virtuální věcí a pohledávkou. **Za pohledávku můžeme považovat třeba herní účet nebo celý účet zajišťující přístup ke cloudu**. Tento vztah je založený smlouvou. Virtuální věci, které přísluší k těmto účtům, jsou spíše příslušenstvím pohledávky. Už bylo argumentováno, že u virtuálních věcí, které nejsou věcmi ve smyslu práva (např. neobchodovatelné věci v počítačových hrách), je možná jejich ochrana alespoň skrze pohledávku k hernímu účtu, na kterém se nacházejí. V případě zničení či ztrátě možnosti disponovat s touto „věcí“ dochází totiž ke snížení hodnoty celé pohledávky. Herní účty jsou totiž často prodávané (někdy v rozporu s podmínkami užívání) a jejich hodnota je právě v počtu a kvalitě herních postav a jejich vybavení.

[152] Např. § 979 OZ: „*Ustanovení této hlavy* ***se použijí na věci hmotné i nehmotné****, na práva však jen potud, připouští-li to jejich povaha a neplyne-li ze zákona něco jiného.*“ nebo již jednou rozebíraný § 1011: „*Vše, co někomu patří, všechny jeho věci hmotné i nehmotné, je jeho vlastnictvím.*“, který ovšem používá pojem vlastnictví (tedy v objektivním smyslu), nikoliv pojem vlastnické právo ve smyslu subjektivním.

[153] KOUKAL, Pavel. In LAVICKÝ, Petr a kol. *Občanský zákoník I. Obecná část* …, s. 1728 (§ 489 OZ).

[154] Citováno z KOUKAL, Pavel. In LAVICKÝ, Petr a kol. *Občanský zákoník I. Obecná část* …, s. 1756 (§ 496 OZ).

[155] KOUKAL, Pavel. In LAVICKÝ, Petr a kol. *Občanský zákoník I. Obecná část* …, s. 1729 (§ 489 OZ).

[156] Tamtéž, s. 1756 (§ 496 OZ).

Je třeba hned na začátek zdůraznit jednu věc. **Existence vlastnictví je sociální konstrukt**. Dalo by se ale říci, že euroamerická civilizace je na něm založená už tisícovky let. Když se na dějinné scéně objevili lovci a pastýři, objevil se majetek a s ním i zášť a válka. Lovce a pastýře pak vystřídali zemědělci se svými slastmi a strastmi.[157] Koncept vlastnictví tedy prostupuje hluboko do naší psychiky a v rámci tohoto konceptu uvažujeme. Vyvinul se historicky, ovšem ne globálně. Třeba u australských domorodců je pocit osobního majetku rozvinut jen nevýznamně. Obdržel-li domorodec mzdu nebo dar, rozdělil se o to s určitou příbuzenskou skupinou nebo dokonce s jinými lidmi.[158] Zdá se tedy, že z hlediska evoluce člověka je individualizace vlastnictví data velmi mladého.[159]

Kromě pohledu, kdy se snažíme logickým způsobem odůvodnit existenci vlastnického práva jako sociálního konstruktu, se ale můžeme podívat i na etickou stránku. Zde většina autorů zdůrazňuje morálnost přístupu Johna Locka, který vlastnické právo zdůvodňoval oprávněností požívat plody vlastní práce.[160] Tento přístup tedy vychází z toho, že vlastnické právo je odměna za investovaný čas a úsilí k získání věci.[161] Lock tak argumentoval, že každý jedinec vlastní (ve smyslu vlastnického práva) svoji pracovní sílu – a pokud ji použije k vytvoření něčeho, pak se toto vlastnické právo rozšíří i na vytvořenou věc.[162]

Tím, že je ale vlastnictví sociálním konstruktem, nemusíme ho brát jako něco neměnného. Proměnlivost se konec konců ukazuje i v současné době – právě kvůli již několikrát zmíněné možnosti věcněprávní ochranu věci přiznat či odebrat zákonem.[163] Současné rozdělení na věci hmotné a nehmotné je ale v tomto ohledu neideální. **Ideální konstrukce jakéhokoli pravidla totiž je, aby generovala co nejméně výjimek**.[164]

---

157 SZABO, Viktor. Vlastnictví energetických …, s. 55
158 Tamtéž.
159 Tamtéž.
160 SHELDON, David P. COMMENT: Claiming Ownership …, s. 758
161 Tamtéž.
162 Tamtéž, s. 760.
163 V případě umožnění nabytí vlastnictví k nehmotné věci je ale otázka filozoficky složitější. Filozoficky zaměření odborníci na právo duševního vlastnictví mezi sebou vedou trvalé spory o to, jestli vůbec můžeme v případě duševního vlastnictví hovořit o vlastnickém právu v klasickém smyslu. Podobná situace bude patrně platit i pro ostatní nehmotné věci. Argumenty směřují právě k nerivalitě. Důvodem pro toto pojímání je zejména příslušnost mnoha těchto autorů k angloamerickému právnímu systému, kde rivalitu berou jako jeden ze znaků vlastnického práva. Tito autoři nejsou proti ochraně duševního vlastnictví, ale jde jim o povahu těchto práv, a jestli můžeme vztah k nerivalitní věci nazývat jako vlastnictví, když **vlastnictví je zásadně rivalitní**. Jedná se tedy spíše o spor teoretický, než že by měl (alespoň v nejbližším kontextu) přímý dopad na míru ochrany duševního vlastnictví. Např. *right to exclude* (právo vyloučit ostatní z práv k věci) jako základní princip vlastnického práva. BREAKEY, Hugh. Properties of copyright: exclusion, exclusivity, non- interference and authority. In HOWE, Helena, GRIFFITHS, Jonathan (ed). *Concepts of Property in Intellectual Property Law*. Cambridge: Cambridge University Press, 2013, s. 138.
164 Nevhodnost kritéria hmotné či nehmotné povahy již byla zdůrazněna v předchozí kapitole. Konstrukce spočívající na kritériu rivality či nerivality by nevedla k paradoxům, ke kterým se v rámci této práce dostáváme.

To je ovšem ideální stav. Současný stav doktríny ale funguje na následujícím principu. Už v předchozí kapitole bylo uvedeno, že k hmotným věcem obecně lze nabývat vlastnické právo. Jakmile tedy určíme, že se jedná o věc ve smyslu práva, k čemuž slouží kritéria popsaná v kapitole 1.2 této práce, a dospějeme k závěru, že se jedná o hmotnou věc, pak je automaticky možné k ní nabýt vlastnické právo.

V případě věci nehmotné je situace komplikovanější. Obecné pravidlo naopak zní, že **k nehmotné věci obecně vlastnické právo nabýt nelze**.[165] Pokud je zvláštní právní úpravou taková možnost stanovena, pak tato úprava navíc často upravuje svoje vlastní prostředky ochrany a definuje celou právní konstrukci. V případě práva duševního vlastnictví velmi rozsáhlou a komplikovanou zahrnující třeba i nepřevoditelnost autorského práva na někoho jiného.[166]

I v případě, že tato speciální právní úprava neexistuje, nehmotné věci nejsou zcela bez ochrany. Jejich ochrana je možná přímou či nepřímou cestou. Přímou cestou je **ochrana držby**.[167] Ochrana držby přitom poskytuje velmi podobnou ochranu jako ochrana vlastnického práva. Je totiž možné se domáhat zdržení jednání vypuzující z držby a obnovení původního stavu[168], případně jednání držbu rušící[169].

Jedním z problémů ochrany držby je, že je zde poměrně krátká prekluzivní lhůta a to 6 týdnů ode dne, kdy se žalobce dozvěděl o svém právu i o osobě, která držbu ohrožuje či ruší, nejdéle však do jednoho roku ode dne, kdy své právo mohl uplatnit poprvé.[170] Je zde tedy obrovský rozdíl, protože vlastnické právo je nepromlčitelné.[171] Jeho ochrana je tak tedy časově neomezená.[172] V případě ochrany držby je zde ale pouze výše zmíněná krátká ochrana. To je další nekoncepční rozdíl. Ačkoliv se v zásadě jedná o to stejné – o ochranu nosiče autorského díla, pouze jeho hmotná či nehmotná povaha rozhodne o časově neomezené ochraně či šestitýdenní či roční ochraně. Držba se navíc dokonce prekluduje, nejen promlčuje. Příkladem počítačového souboru, který může obsahovat literární dílo ve smyslu autorského zákona, můžeme ukázat omezenost této ochrany. Zatímco autorské právo k dílu je nepřevoditelné, nosič díla převoditelný je. Počítačový

---

165 Osobní vyjádření profesora Ivo Telce ze dne 29. 2. 2016 v Olomouci.
166 § 11 odst. 4 zákona č. 121/2000 Sb., o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů, ve znění pozdějších předpisů (dále jen „autorský zákon"): „*Osobnostních práv se autor nemůže vzdát. Tato práva jsou nepřevoditelná a smrtí autora zanikají.*"
167 TELEC, Ivo. Držba informací. *Právní rozhledy*, 2014, roč. 22, č. 4, s. 115.
168 § 1007 odst. 1 OZ.
169 § 1003 OZ.
170 § 1008 OZ.
171 § 614 OZ.
172 Výjimkou je pouze vydržení věci, které ovšem má specifické podmínky vymezené § 1089 odst. 1 a násl. OZ – např. poctivou držbu, tedy přesvědčení o tom, že ten, kdo má věc u sebe, je jejím právoplatným vlastníkem. Je tedy poskytována ochrana proti zlému úmyslu. Jak uvidíme dále, v případě ochrany držbou to neplatí.

soubor zde bude nosičem, jeho obsah dílem. Běžný hmotný nosič jako třeba plátno, na kterém je nakreslený obraz, je obecně ve vlastnictví autora díla. Zde už je vidět první rozdíl a chyba. **Současná právní úprava způsobuje nedůvodné a neopodstatněné rozlišování mezi věcmi hmotnými a nehmotnými**. Přitom z hlediska práva by mělo být irelevantní, jaké konkrétní podoby věc nabývá.

Další bodem je, že rozdíl mezi držbou a vlastnickým právem je v konečném důsledku pouze délka ochrany. Rozsah ochrany a nároky s ní spojené jsou stejné – nárok na zdržení se a nárok na vydání věci (který má sice jiný název, ale stejnou náplň jako obrana proti vypuzení z držby). Je tedy otázkou, jestli má smysl to rozlišování mezi hmotnými a nehmotným věcmi, když konečný závěr zní, že poskytovaná ochrana je stejná.

Obecně je problémem obrovská rozdílnost nehmotných věcí. Věci hmotné jsou obecně vcelku homogenní a předpokládáme nějaké jejich vlastnosti. Na druhou stranu věci nehmotné jsou povahy velice rozličné. Pohledávka, autorské právo, virtuální věc, know-how, patent, zaknihované cenné papíry. To všechno má velmi odlišné vlastnosti. Občanský zákoník předpokládá i držbu jiných práv než práva vlastnického.[173] Ochrana držby je poskytována všem právům, která mohou být předmětem držby.[174] Právě rozdílnost v právech, která můžeme držet, dělá právní úpravu problematickou. Tím nejtypičtějším, co držbou chráníme, je totiž držba vlastnického práva hmotných věcí.[175] Opět narážíme na problematičnost rozdělení na věci hmotné a nehmotné.

Nepřímou cestou ochrany nehmotných věcí je ochrana skrze nekalou soutěž.[176] Smysl to dává i v tom ohledu, že právo duševního vlastnictví obecně nechrání myšlenkový obsah (příhody, poznatky, objevy, vědecká řešení, údaje a zprávy), ale až jeho vyjádření, resp. ztvárnění. Obsah pak může být chráněn právem proti nekalé soutěži.[177] Je to opět potvrzení výše řečeného – speciální zákon stanoví rozsah ochrany, což autorský zákon udělal tím, že stanovil ochranu vyjádření a ztvárnění. To, co se pod tuto ochranu nedostane, je pod ochranou pravidel nekalé soutěže.[178]

---

[173] SPÁČIL, Jiří. In. SPÁČIL, Jiří a kol. *Občanský zákoník III. Věcná práva*…, s. 125 (§ 1007).
[174] Tamtéž, s. 114 (§ 1003).
[175] Tamtéž, s. 125 (§ 1007).
[176] Profesor Ivo Telec konkrétně uvádí (ve svém článku specializovaném na doménová jména): „*Občanský zákoník proto v souladu s mezinárodními zvyklostmi ponechává jen nepřímou soukromoprávní ochranu internetových adres prostřednictvím ochrany před nekalou soutěží.*" TELEC, Ivo. Nový občanský zákoník ve společnosti sítí. *Právní rozhledy*, 2012, roč. 20, č. 23-24, s. 854.
[177] TELEC, Ivo. Není informace jako informace. *Právní rozhledy*, 2014, roč. 22, č. 12, s. 516.
[178] Pochopitelně ale není chráněno pouze to. I proti obsahu chráněnému absolutními právy je možné zasáhnout tak, že dojde k porušení práva nekalé soutěže.

5 Ale co když se neaplikuje české právo?

V předchozích kapitolách jsme si ukázali, jak jsou virtuální věci chráněné v rámci českého právního řádu. Problémem ovšem je, že uzavírané smlouvy v oblasti IT mají často mezinárodní prvek. Tím pádem vzniká otázka, jak se v těchto případech projeví česká právní úprava

Někteří vývojáři her se k otevřené ekonomice vůči reálnému světu stavějí zdrženlivě, anebo ji dokonce zakázali. Tímto příkladem je třeba nejproslulejší masivní multiplayerová hra World of Warcraft. Smluvní podmínky v jejím případě přímo uvádějí zákaz směny věcí za reálné peníze.[179] To může být z hlediska vývojářů racionální rozhodnutí vzhledem k možnosti způsobení škody na virtuálním majetku chybami ve hře nebo jinými problémy na straně vývojáře. Zákaz směny dává provozovatelům her argument – totiž že k reálné škodě nedošlo, protože věci ve hrách kvůli zákazu externího obchodu nemají v reálném světě svoji cenu, podle které by se určila výše škody. Chybí tedy „cenovka". Tento argument je ale velmi slabý. I věci bez nominální ceny mají svoji hodnotu. A hodnota věci je vyjádřena poptávkou po ní, případně vnitřním vztahem majitele věci vůči ní.

Zákaz obchodování s virtuálními věcmi nezabraňuje hráčům, aby s virtuálními věcmi nebo virtuálními penězi čile obchodovali. Zlaťáky ve hře World of Warcraft je tedy možné zakoupit na černém trhu za přibližně 3,5 dolaru za 10.000 zlaťáků.[180] Zároveň je ale možné prodávat vlastní zlaťáky. Tato virtuální měna přitom slouží k tomu, aby si hráči ve hře nakupovali vybavení, budovy, rozšiřovali a budovali svoji základnu, nakupovali si zvířata a platili pomocníky.

Omezení nakládání s věcmi ve hrách je obecně zajímavá problematika, které je třeba se ještě věnovat. Konkrétně ve hře World of Warcraft je totiž ve smluvních podmínkách stanoveno třeba: „(…*) Společnost Blizzard vlastní, má licencováno nebo má jiná práva ke všemu obsahu, který se objevuje ve Hře. Souhlasíte, že nemáte žádné právo nebo nárok k jakémukoliv takovému obsahu včetně virtuálních věcí nebo měny, které se objevují nebo pramení ze Hry, nebo jakýchkoliv jiných atributů spojených s herním účtem. (…)*"[181] V momentu, kdy bychom řekli, že virtuální věci jsou skutečně věcmi v právním smyslu a vztahují se k nim buď vlastnické právo, anebo právo držby, pak, alespoň z hlediska českého práva, jsou podobná smluvní ustanovení velice problematická. Ačkoliv tyto smlouvy se prakticky

---

[179] Článek 8, smlouvy *World of Warcraft term of use* [online]. us.blizzard.com, 22. října 2012 [cit. 10. března 2016]. Dostupné na <http://us.blizzard.com/en-us/company/legal/wow_tou.html>.

[180] Příklad jednoho z webů nabízejících prodej či výkup herních zlaťáků ve hře World of Warcraft. http://www.6kgold.com/World-of-Warcraft-EU/Aggramar-GB-Horde.html

[181] „*Blizzard owns, has licensed, or otherwise has rights to all of the content that appears in the Game. You agree that you have no right or title in or to any such content, including without limitation the virtual goods or currency appearing or originating in the Game, or any other attributes associated with any Account.*" článek 9 smlouvy *World of Warcraft term of use* [online]. us.blizzard.com, 22. října 2012 [cit. 10. března 2016]. Dostupné na <http://us.blizzard.com/en-us/company/legal/wow_tou.html>.

nikdy neřídí českým právem, ale ve většině případů buď právem některého ze států USA, případně právem irským (kde má mnoho technologických firem, včetně kupříkladu Googlu, své sídlo pro Evropskou unii). Rýsuje se zde tak obsáhlá otázka pro mezinárodní právo soukromé, na jejíž definitivní rozřešení v této práci nezbývá místo. Alespoň náčrt ale nutný je.

Mezinárodní právo soukromé je založené na principu kolizních a přímých norem. Kolizní normy určují, který právní řád se má aplikovat.[182] Přímé normy poskytují rovnou pravidla, kterými se má právní vztah se zahraničním prvkem řídit.[183]

Pokud argumentace předchozí kapitoly dospěla k závěru, že v případě virtuálních věcí jde skutečně o věci v právním smyslu, má to zajímavé důsledky. Mezinárodní právo totiž rozlišuje kolizní úpravy a stanovuje, jak určit rozhodné právo, na základě toho, čeho se právní vztah týká. Podřazení pod věci v právním smyslu tak způsobí, že se jako hraniční určovatel použijí právě věcná práva, nikoliv práva závazková.

Obecné pravidlo pro movité věci zní, že věcná práva k movitým věcem se řídí místem, kde věc je.[184] Tento přístup přitom převládá v praxi i jiných států.[185] Vznik a zánik věcných práv k věcem movitým se řídí právem místa, kde byla věc v době, kdy nastala skutečnost, která zakládá vznik či zánik tohoto práva.[186] Tato obecná kritéria ale není možné použít všude a i v současné době jsou z nich dvě výjimky – zaprvé pro případ přepravovaných věcí, zadruhé pro převod vlastnického práva k věci movité.[187]

Pro virtuální věci v pojetí, v jakém je o nich pojednáno v této práci, nám ale tato úprava moc nepomůže. Je problematické si totiž vůbec určit, kde se věc nachází. Má to být v místě fyzického umístění (tedy klidně na serverech někde v USA či kdekoliv po světě), anebo na místě, kde s ní vlastník nakládá? Třeba se soubory uloženými v cloudu by obecně neměl nakládat nikdo jiný než jejich vlastník, pokud není ujednáno něco jiného. Jejich skutečná existence by tedy nemusela být tak důležitá, ale důležitost má právě spíše místo, kde je věc přístupná. Je to ale problematická otázka, která má spíše obecný charakter.

I pokud bychom ale za současné právní úpravy dovodili, že se bude aplikovat právo jiné než české, ani tak to ještě neznamená, že je možné ve smlouvě upravit cokoliv. A domnívám se, že i mnoho současných smluvních ustanovení je minimálně problematických. Kupříkladu

---

[182] ONDŘEJ, Jan. *Mezinárodní právo veřejné, soukromé obchodní*. 3. vydání. Plzeň: Aleš Čeněk, 2009, s. 225.
[183] Tamtéž, s. 226.
[184] Tamtéž, s. 261.
[185] Tamtéž.
[186] Tamtéž.
[187] Detailněji o tom pojednává ONDŘEJ, Jan. *Mezinárodní právo* …, s. 261—263.

ustanovení, že všechny virtuální věci patří společnosti provozující hru, navíc ještě přijímané formou adhezní smlouvy.[188] I na podobná ustanovení ale může reagovat české právo. Tato ustanovení ostatně nemusejí být jenom ve smlouvách s mezinárodním prvkem, ale můžou být i ve smlouvách bez tohoto prvku – a touto reakcí je **výhrada veřejného pořádku**.

Soudy a jiné orgány nemohou aplikovat cizí zákon, pokud by aplikace cizího zákona odporovala základním předpisům a zásadám vlastního právního řádu nebo zásadám vlastního pojetí mravnosti.[189] Zákonná úprava je konkrétnější, když stanovuje, že ustanovení zahraničního právního řádu, jehož se má použít podle ustanovení tohoto zákona, nelze použít, jestliže by se účinky tohoto použití zjevně příčily veřejnému pořádku.[190]

Na tomto místě je třeba podotknout, že se stále nachází v oblasti soukromého práva, které respektuje svobodu lidské volby, což se projevuje zásadou autonomie vůle. Důsledkem této zásady a také ústavní zásady, že vše, co není zakázáno zákonem, je dovoleno, je převaha dispozitivních norem nad normami kogentními.[191] Od většiny norem je tak možné se odchýlit. A je samozřejmě otázkou diskutabilní, nakolik mají být svéprávným občanům zakazována určitá jednání. Kogentní norma totiž autonomní rozhodnutí úplně vylučuje. Je aplikována přímo a bezpodmínečně. Lidskou svobodu tak omezuje kategoricky a nerespektuje lidskou vůli.[192] Argumentem totiž může být – když chce někdo vstoupit do této smlouvy, proč mu to neumožnit? Na tomto místě jsou myšleny třeba podmínky užívání pro počítačové hry, cloudové služby a podobně. I kogentní normy ale mají své místo a roli.

Ponechme ale tento problém stranou otázku lidské svobody. Je opět otázkou politickou (samozřejmě s ústavními limity), do jaké míry se stát rozhodne chránit jednotlivce, byť třeba omezením jeho svobody. Zákonná úprava zkrátka určitá jednání zakazuje, či stanovuje podmínky, za kterých je možné je učinit. I dispozitivnost má své limity – a jedním z nich je také veřejný pořádek.[193]

---

[188] Adhezní smlouva ve smyslu § 1798 a násl. OZ. Tedy smlouva, jejíž základní podmínky byly určeny jednou ze smluvních stran nebo podle jejích pokynů, aniž slabší strana měla skutečnou příležitost obsah těchto základních podmínek ovlivnit.
[189] ONDŘEJ, Jan. *Mezinárodní právo* …, s. 250.
[190] § 4 zákona č. 91/2012 Sb., o mezinárodním právu soukromém, ve znění pozdějších předpisů (dále jen „zákon o MPS").
[191] LAVICKÝ, Petr. In LAVICKÝ, Petr a kol. *Občanský zákoník I. Obecná část* …, s. 17 (§ 982).
[192] Citován Viktor Knapp prostřednictvím LAVICKÝ, Petr. In LAVICKÝ, Petr a kol. *Občanský zákoník I. Obecná část* …, s. 18 (§ 982).
[193] LAVICKÝ, Petr. In LAVICKÝ, Petr a kol. *Občanský zákoník I. Obecná část* …, s. 23 (§ 982).

Jeden z případů, který bychom posoudili jako rozpor s veřejným pořádkem, je přitom regulace základních otázek, které umožňují racionální fungování soukromého práva jako systému.[194] A typickým příkladem úpravy, která sem spadá, jsou právě věcná práva. Pokud jsme tedy přijali argumentaci, že virtuální věci jsou věcmi ve smyslu práva a že je možný vznik věcných práv vůči nim, důsledkem bude aplikace mnoha kogentních pravidel naší věcněprávní úpravy.[195] Pokud naše právo stanoví, že má nějaká věc povahu věci nemovité, nelze si ujednat, že je to věc movitá. Pokud stanoví, že určité právo vzniká zápisem do veřejného seznamu, není možné, aby vzniklo jinak.[196]

Kritéria dobré víry, veřejného pořádku nebo práv týkajících se postavení osob včetně práva na ochranu osobnosti[197] přitom nejsou rozlišovacími kritérii dispozitivnosti či kogentnosti, ale jsou limitem i pro konkrétní smlouvy.[198] Slouží tedy k posouzení konkrétního obsahu právního jednání.[199]

Veřejný pořádek je jedna z podstatných náležitostí demokratického právního řádu. Prostupuje celé právo a zahrnuje pravidla, na nichž leží právní základy společenského řádu zdejší společnosti.[200] Představuje taková pravidla, na kterých je třeba bezvýhradně trvat. Jejich dodržování tedy nelze ponechat výlučně na iniciativě dotčených jedinců.[201] V této definici by mohl být problém, protože možnost či nemožnost uzavřít smlouvu, která např. způsobí nemožnost nabytí věcného práva k virtuální věci, na první pohled **nepůsobí jako narušení právních základů společenského řádu**. Takovéto narušení by to už nepochybně mohlo být v případě masovosti. Právě masovost a nemožnost jiného ujednání či alternativy by mohla toto kritérium naplnit. Přiléhavěji působí definice, že veřejný pořádek je základ sociálního a hospodářského zřízení, které **chrání určité hodnoty nebo určité sociálně nebo ekonomicky zranitelné skupiny osob**.[202] Smluvní podmínky, které jsou předem formulované a nepřiměřené,

---

[194] LAVICKÝ, Petr. In LAVICKÝ, Petr a kol. *Občanský zákoník I. Obecná část* …, s. 22 (§ 982).
[195] Tím, že věcná práva jsou ze zásady práva absolutní a působí *erga omnes*, tedy proti všem, kogentnost je jejich základní zásadou. Promítnutí tohoto principu je obsaženo v § 978 OZ, který říká, že od ustanovení o věcných právech se lze odchýlit ujednáním s účinky vůči třetím osobám, jen připouští-li to zákon. To znamená, že mezi stranami může být sjednáno něco jiného, ne však s účinky vůči třetím osobám. SPÁČIL, Jiří. In SPÁČIL, Jiří a kol. *Občanský zákoník III. Věcná práva* …, s. 5 (§ 977).
[196] Tamtéž.
[197] § 1 odst. 2 OZ.
[198] LAVICKÝ, Petr. In LAVICKÝ, Petr a kol. *Občanský zákoník I. Obecná část* …, s. 23 (§ 982).
[199] Tamtéž.
[200] Tamtéž, s. 24 (§ 982).
[201] Tamtéž.
[202] prof. Karel Eliáš citovaný skrze LAVICKÝ, Petr. In LAVICKÝ, Petr a kol. *Občanský zákoník I. Obecná část* …, s. 24 (§ 982).

korumpují právní řád, což odporuje základní ideji soukromého práva.[203] Je také třeba si uvědomit, že veřejný pořádek se bude často prolínat s kritériem dobrých mravů. Právě dobré mravy totiž zahrnují posouzení spravedlnosti v konkrétním případě třeba na základě nerovnosti stran. Dobré mravy ale na rozdíl od veřejného pořádku nezabrání aplikaci cizího práva. Rozpor s dobrými mravy by tak musel posuzovat cizí soud.

Jaká ustanovení by mohla být potenciálně problematická? Už byly zmíněny smluvní podmínky hry World of Wacraft mimo jiné stanovující, že uživatel nemá žádné právo nebo nárok k jakémukoliv obsahu včetně virtuálních věcí nebo měny.[204] Smlouva o používání aplikací Google[205] zase upravuje, že je možné požadovat náhradu škody, ovšem odpovědnost Googlu je v rámci základní smlouvy značně omezena. Google totiž není odpovědný za ztrátu skutečných nebo předpokládaných zisků, ztráty očekávaných úspor, ztráty obchodních příležitostí, reputace nebo poškození dobrého jména. Navíc je omezena i celková odpovědnost a to 125 % celkové částky, kterou zákazník zaplatil nebo měl zaplatit dle základní smlouvy v daném smluvním roce. V případě nemožnosti užití tohoto kritéria je tato odpovědnost omezena na 50.000,- liber.[206] Hned toto ustanovení je v rozporu s ustanovením, že se nepřihlíží k ujednání, které předem vylučuje nebo omezuje právo slabší strany na náhradu jakékoli újmy.[207] Tím, že jsou tyto smlouvy uzavírané se spotřebitelem, navíc se ještě jedná o adhezní smlouvy (tedy přijmi, anebo nech být), není třeba pochybovat o tom, že je zde uživatel skutečně v postavení slabší strany.

Co se týče duality rozlišování mezi virtuálními věcmi a duševním vlastnictvím je sympatická smlouva se společností Microsoft, která stanovuje, že společnost Microsoft neuplatňuje nárok na vlastnická práva k obsahu – obsah zůstává ve vlastnictví uživatele, který za něj také nese odpovědnost.[208] Je zakotveno udělení celosvětové a bezplatné licence společnosti Microsoft k duševnímu vlastnictví a používání obsahu, vytváření kopií, uchovávání, distribuci, zobrazování

---

[203] LAVICKÝ, Petr. In LAVICKÝ, Petr a kol. *Občanský zákoník I. Obecná část* …, s. 25 (§ 982).

[204] „*Blizzard owns, has licensed, or otherwise has rights to all of the content that appears in the Game. You agree that you have no right or title in or to any such content, including without limitation the virtual goods or currency appearing or originating in the Game, or any other attributes associated with any Account.*" Článek 9 smlouvy *World of Warcraft term of use* [online]. us.blizzard.com, 22. října 2012 [cit. 10. března 2016]. Dostupné na <http://us.blizzard.com/en-us/company/legal/wow_tou.html>.

[205] Google Apps Enterprise (Online) Agreement. Tato smlouva je základním dokumentem, se kterým musí souhlasit všichni uživatelé služeb Google Apps (včetně cloudové služby Google Drive). Souhlas s ním vyjadřují registrací účtu Google. Viz TOMÍŠEK, Jan. Office 365 v. Google apps: srovnání z hlediska ochrany osobních údajů. *Revue pro právo a technologie*, 2015, roč. 6, č. 11, s. 164.

[206] Tamtéž, s. 167.

[207] § 2898 věta druhá OZ.

[208] Článek 2, *Smlouva o poskytování služeb společnosti Microsoft* [online]. microsoft.com, 4. června 2015 [cit. 10. března 2016]. Dostupné na <https://www.microsoft.com/cs-cz/servicesagreement/>.

a podobně.[209] **Už současná smlouva s Microsoftem tak ve své dikci rozlišuje mezi duševním vlastnictvím a vlastnictvím obsahu**. Problematické je ale opět ustanovení smlouvy, které vylučuje náhradu nepřímé škody (např. ztráta zisku), pokud zástupci společnosti nejednali v hrubé nedbalosti nebo v rámci úmyslného nekalého jednání.[210] Toto ustanovení totiž opět naráží na výše uvedenou normu, která má za účel chránit slabší stranu.

Musíme si být ovšem vědomi limitů, které tyto smlouvy obvykle mají, a jaká je povaha těchto smluv. Provozovatelé cloudových serverů (Microsoft v případě Onedrive, Apple v případě iCloud, Google v případě Google Drive, Dropbox) i počítačových her (World of Warcraft, Second Life, EVE Online) vystupují jako podnikatelé. Z toho důvodu se jakákoli smlouva, kterou uzavřou uživatelé služeb těchto společností mimo svou podnikatelskou činnost, považuje za spotřebitelskou smlouvu ve smyslu § 1810 a násl. OZ. Zadruhé se jedná také o smlouvu uzavíranou distančním způsobem ve smyslu § 1820 a násl. OZ. V neposlední řadě, ovšem pro výklad práv z nich pravděpodobně nejdůležitější, vyplývá povaha těchto smluv z § 1798 OZ. Jedná se totiž o výše zmíněné **adhezní smlouvy**. Smlouvy jsou totiž uzavírány pouhým „odkliknutím" souhlasu s nimi při instalaci nebo registraci účtu, bez jakékoli možnosti ovlivnit jejich podmínky. Bezesporu tedy můžeme říci, že se jedná o adhezní smlouvu.

Ustanovení § 1800 odst. 2 OZ poté stanovuje pro ochranu slabší strany asi nejdůležitější normu – pokud se v takovéto smlouvě totiž objevuje doložka pro slabší stranu zvláště nevýhodná, aniž je pro to rozumný důvod, je tato doložka neplatná. Demonstrativně jsou uvedeny příklady: odchýlení se závažně a bez zvláštního důvodu od obvyklých podmínek ujednávaných v obdobných případech. Toto demonstrativní vymezení nám ale nepomůže, protože všechny takovéto smlouvy mají podmínky víceméně stejné a velice redukují škodu, která je způsobena službou poskytovanou touto smlouvou. Musíme si tak vystačit s obecnou formulací – tedy existence zvláště nevýhodné doložky bez rozumného důvodu. A je otázkou, jaká míra omezení uživatelů v nakládání s virtuálními věcmi a dalších souvisejících podmínek, je ještě přípustná.

Tuto kapitolu tedy uzavřu tím, že rozpor s veřejným pořádkem, dobrými mravy, kogentními ustanoveními ochrany spotřebitele, slabší strany i adhezní smlouvy je možný. Bude záležet právě na míře zasahování do práv spotřebitelů. Rozpor s veřejným pořádkem by pak mohl způsobit neaplikování cizího právního řádu, přestože by jeho aplikace byla založena smlouvou – a to právě z důvodu výhrady veřejného pořádku.

---

[209] Článek 2, písm. b), *Smlouva o poskytování služeb společnosti Microsoft* [online]. microsoft.com, 4. června 2015 [cit. 10. března 2016]. Dostupné na <https://www.microsoft.com/cs-cz/servicesagreement/>.
[210] Článek 12, zejména v písm. c), *Smlouva o poskytování služeb společnosti Microsoft* [online]. microsoft.com, 4. června 2015 [cit. 10. března 2016]. Dostupné na <https://www.microsoft.com/cs-cz/servicesagreement/>.

6 Vztah duševního vlastnictví k virtuálním věcem

U virtuálních věcí vzniká ještě jeden potenciální problém. Tím je zejména současný výklad práva duševního vlastnictví, který virtuální věci a duševní vlastnictví nevnímá odděleně. Problém je v rozdílné převoditelnosti práv k věci a práva autorského.

Počítačový soubor je věc jako každá jiná. Není tedy problém s uzavřením jakékoli převodní smlouvy (kupní, darovací, směnné, apod.). Stejně jako je možné nakládat s jinými nehmotnými věcmi, kupříkladu pohledávkami, je možné nakládat i s virtuálními věcmi. **Právo autorské převoditelné není**. Jeho převoditelnost či vzdání se ho je vyloučeno zákonem.[211]

Pro začátek si představme obraz namalovaný nějakým umělcem. Jednu věc, kterou si musíme již na začátek uvědomit, je rozdílnost práva autorského od práva k obrazu samotnému jakožto hmotné věci. Namalovaný obraz má totiž dvě složky – zaprvé je to plátno, na kterém je obraz nakreslen, zadruhé je to dílo samotné – kresba na tomto obraze. Nakládání s těmito dvěma složkami je přitom razantně odlišné.

Už poněkolikáté se v rámci této práce vracíme k právu římskému, protože už římští právníci se snažili řešit problém, který sice nesouvisí s právem autorským, ale který řeší právě jedinečnost vytvořeného díla. Už jednou zmiňované právnické školy sabiniánů a prokuliánů řešily, komu má patřit obraz, který je nakreslen na plátno patřící rozdílné osobě od autora. Právo římské totiž, stejně jako právo současné, uznávalo vytvoření či zpracování jako způsob vzniku vlastnického práva.

Řešila se ovšem právě otázka, jestli v případě plátna dojde k takové proměně díla způsobující zánik vlastnického práva (jakožto nejsilnějšího soukromého práva) vlastníkovi plátna, které se k věci může vztahovat, a vznik vlastnického práva nové osobě – autorovi obrazu. Spor těchto dvou právnických škol dopadl právě tak, že v případě namalování obrazu bude vlastníkem člověk, který obraz namaloval.[212] Důvodem této argumentace bylo uvědomění si hodnoty výjimečnosti díla. Římští právníci prokuliánské školy říkají, že přece nemůžeme říci, že dílo velkého Apella nebo Parrhasia by patřilo vlastníkovi desky, která je v porovnání s hodnotou díla bezcenná.[213] Konečné řešení tohoto sporu přinesla eklektická teorie[214], podle které se nemá

[211] § 11 odst. 4 autorského zákona.
[212] Důvodem je, že deska je součástí malby a ne naopak. Vlastníkem se tak bez vůle vlastníka desky stává malíř. (Just. Inst. 2.1.34. v překladu BUBELOVÁ, Kamila. *Praktikum z římského práva*. Praha: Leges, 2010, s. 65.)
[213] Just. Inst. 2.1.34. v překladu BUBELOVÁ, Kamila. *Praktikum z římského práva*. Praha: Leges, 2010, s. 65.
[214] Reprezentována Gaiem, Pomponiem a Paulusem. Posléze na ni navázal i císař Justinián.

vlastnické právo měnit, pokud je možné věc uvést do původního stavu.[215] Pokud to však možné není, tak má vlastnické právo zpracovatel.[216] Prosadil se tedy právě názor prokuliánů. Rozdílně se pak právníci stavěli k otázce, jak je to s napsanou básní. Tam zase argumentovali tím, že báseň se dá, na rozdíl od obrazu, prostě jenom přepsat na jiný materiál.[217] Vlastnické právo k písmenům tedy sleduje vlastnické právo k papíru nebo pergamenu. Vlastnické právo tedy zůstává vlastníkovi papíru.[218]

Římské právo neznalo autorské právo v té podobě, jak jej známe my. Profesor Telec se domnívá, že to bylo z důvodu dobově menších možností rozmnožování kulturních statků.[219] Historicky se autorské právo v dnešní podobě vyvinulo teprve v důsledku vynálezů reprodukční techniky (zejména knihtisku).[220] Přesto jsou pro nás římskoprávní právní úvahy zajímavé a podnětné. Ochrana autorů navíc existovala i ve starověkém Římě. Tehdejší autor, když napsal třeba divadelní hru, ji prodal divadlu jako vlastník. Divadlo, které si hru koupilo, mohlo hru provozovat neomezeně. Když se hra stala slavnou, šířila se pak už lavinovitě. Ale nelze tvrdit, že autorské právo vůbec neexistovalo. Stejně tak pokud by někdo vydával cizí báseň za vlastní, dopouštěl by se trestného činu zvaného *falsum*.[221] V případě obrazu je situace jednoduchá a odlišnost práva vlastnického k desce obrazu a práva autorského k dílu je snadno představitelná.

Při praktické aplikaci práva, ale i u akademiků dochází ke špatnému výkladu, na co přesně se právo duševního vlastnictví vztahuje. Právě z toho důvodu bývá zaměňováno dílo jako pojem autorského zákona (které je právě tím předmětem ochrany práva duševního vlastnictví) a dále nosič, který toto dílo „nese".

6.1 Co přesně chrání autorské právo?

Poodstupme o pár kroků zpět a podívejme se na základy práva duševního vlastnictví. Výklad bude proveden na právu autorském,[222] tedy na právu autora k jeho autorskému dílu. Právě toto právo totiž považuji za vhodného reprezentanta práv duševního vlastnictví k výkladu jeho vztahu k virtuálním věcem. Ještě než začneme, je ale vhodné čtenáře upozornit, že systematika práva duševního vlastnictví je složitější. Chráněná práva se totiž systematicky dělí do tří skupin. První

---

[215] BRTKO, Róbert. Res a kontroverzie sabiniánov a prokuliánov In BUBELOVÁ, Kamila (ed.). *Res – věci v římském právu.* Olomouc: Univerzita Palackého, 2008, s. 51.
[216] Tamtéž.
[217] Digesta 41.1.9.1. v překladu BUBELOVÁ, Kamila. *Praktikum z římského práva.* Praha: Leges, 2010, s. 71.
[218] Tamtéž.
[219] TELEC, Ivo, TŮMA, Pavel. *Autorský zákon* …, s. 4.
[220] Tamtéž.
[221] E-mail od doktorky Kamily Bubelové ze dne 18. 3. 2016.
[222] Ve smyslu § 1 písm. a) autorského zákona.

z nich tvoří právo autorské, druhou skupinu tvoří šest práv souvisejících s právem autorským,[223] zatímco poslední třída zahrnuje právo pořizovatele databáze neboli databázové právo *sui generis*.[224] Je tedy vidět, že právo autorské je pouze jednou ze složek práva duševního vlastnictví. V této práci je pak používáno z důvodu názornosti argumentace.

Autorské právo má několik znaků, které musejí být splněny, abychom mohli hovořit o autorském díle. Musí se za a) jednat o dílo literární nebo jiné dílo umělecké či vědecké, b) dílo je jedinečné a je výsledkem tvůrčí činnosti autora, c) dílo musí být vyjádřeno ve smysly vnímatelné podobě.[225]

Prvním znakem autorského díla je tedy, že se jedná o **dílo literární nebo jiné dílo umělecké či vědecké**. Toto ovšem nejsou konečné kategorie a můžeme si je rozložit. **Dílo literární** může být dílem slovesným (je vyjádřeno slovem – psaným či mluveným), odborným (typicky odborné články či uživatelské příručky) a jiná literární díla (nazývaná také díla žurnalistická).[226] **Dílo umělecké** se zase může dělit na díla hudební, divadelní, fotografická, audiovizuální, výtvarná (malířská, sochařská, grafická, apod.), architektonická a díla užitého umění (např. loutky, šperkařská díla).[227] **Dílo vědecké** se dělí na díla slovesná vědecká (vědecké práce vyjádřené slovy), díla kartografická a jiná díla vědecká.[228]

Zajímavé postavení mají v tomto výčtu počítačové programy. I ty jsou totiž, za podmínky dodržení dalšího kritéria (tj. jedinečnosti), autorským dílem. Jedná se totiž o dílo literární.[229] I binární jazyk používaný počítači, anebo jiný programovací jazyk, je totiž také jazykem a tedy můžeme hovořit o literárnosti.

Na tomto místě si dovolím pouze krátkou poznámku. Povšimněme si, že jakékoli z výše uvedených děl může být i virtuální věcí. Kniha může existovat sepsaná v textovém editoru a uložená na pevném disku počítače. Pro hudební a audiovizuální díla je jejich virtuální podoba typická. K nelibosti organizací zabývajících se ochranou autorských práv, protože jejich pohyb v kyberprostoru je prakticky neomezený a nezamezitelný. I socha dokáže být vytvořena ve trojdimenziálním grafickém zobrazení pouze na obrazovce počítače.

---

[223] Těchto šest práv jsou práva výkonného umělce k jeho uměleckému výkonu, právo výrobce zvukového záznamu k jeho záznamu, právo výrobce zvukově-obrazového záznamu k jeho záznamu, právo rozhlasového nebo televizního vysílatele k jeho vysílání, právo zveřejnitele k dosud nezveřejněnému dílu, k němuž uplynula doba trvání majetkových práv, a právo nakladatele na odměnu v souvislosti se zhotovením rozmnoženiny jím vydaného díla pro osobní potřebu. Viz § 1 písm. b) autorského zákona.
[224] TELEC, Ivo, TŮMA, Pavel. *Autorský zákon* …, s. 86.
[225] § 2 odst. 1 věta první autorského zákona.
[226] TELEC, Ivo, TŮMA, Pavel. *Autorský zákon* …, s. 28.
[227] Tamtéž, s. 29.
[228] Tamtéž, s. 31-32.
[229] BOLTNAR, Jan. Právní ochrana počítačových programů [online]. epravo.cz, 24. září 2008 [cit. 10. března 2016]. Dostupné na <http://www.epravo.cz/top/clanky/pravni-ochrana-pocitacovych-programu-55220.html>.

Druhým bodem je **jedinečnost díla**. Tvůrčí činnost je pojímána autorským zákonem jako činnost duševní. Není ale vyloučeno a často je to i pravidlem, že duševní činnost je spojena s činností fyzickou či mechanickou.[230] Tvůrčí činností spočívá ve vytvoření nehmotného předmětu, přičemž dosažení tohoto výsledku závisí na osobních vlastnostech tvůrce, bez nichž by výtvor jinak nevznikl.[231] Jedinečnost díla je chápána jako kritérium „objemu" vynaložené tvůrčí individuality.[232] Tvůrčí činnost tak tedy není mechanické kopírování nebo opakování určité skutečnosti.[233]

Posledním bodem je **objektivní vnímatelnost lidskými smysly**. Pouze tak je totiž možné, aby ho mohly vnímat osoby odlišné od autora.[234] Dílo, které autor nosí „v hlavě", tedy ještě není autorské dílo. Autorský zákon dále výslovně dovoluje, aby dílo bylo vyjádřeno i elektronicky.[235] Ke zhmotnění či materializaci díla může dojít třeba i jen zvukovou vlnou, světelným paprskem a podobně. Je možné i pomíjivé zhmotnění bez zachycení na hmotný podklad.[236]

Pro naprostou většinu autorských děl je typické, že jsou sice zachycena na hmotném nosiči (typicky papír, datový nosič), nicméně platí, že jejich existence je od existence hmotného nosiče neodvislá. Pokud tedy je zničen hmotný nosič, není tím zničeno autorské dílo. Platí, že pokud někdo nabude vlastnické právo ke hmotnému nosiči, neznamená to automaticky, že by nabyl od autora i právo užít dílo, které je na nosiči zachyceno, nebo dokonce že by nabyl „vlastnické právo k autorskému dílu". Opačně platí, že poskytnutím oprávnění k výkonu práva dílo užít (poskytnutím licence) jiné osobě zůstává nedotčeno vlastnické právo k věci, jejímž prostřednictvím je dílo vyjádřeno.[237] Toto vyjadřuje i profesor Telec: „*K řadě nehmotných statků totiž vzniká absolutní výlučné právo jejich nositele, působící vůči každému (erga omnes), které je ovšem odlišné od práva věcného k věci, na níž je tento ideální předmět hmotně zachycen*.".[238] Tento „evropský" model se liší od modelu „angloamerického", kde původním nositelem autorských práv může být i právnická osoba (například zaměstnavatel či producent).

Autorské právo vzniká hned po vytvoření díla a dílo není třeba formálně nikam zapisovat.[239] Ochrana poskytovaná autorským právem tak nastupuje automaticky.[240] Další specifičnost tohoto

---

[230] KOUKAL, Pavel. *Základy autorského práva. Učební texty k semináři*. Brno: Masarykova univerzita v Brně, 2010, s. 6.
[231] Tamtéž.
[232] TELEC, Ivo, TŮMA, Pavel. *Autorský zákon* …, s. 19.
[233] KOUKAL, Pavel. *Základy autorského práva* …, s. 6.
[234] TELEC, Ivo. O nehmotných statcích …, s. 550.
[235] KOUKAL, Pavel. *Základy autorského práva* …, s. 7.
[236] TELEC, Ivo. O nehmotných statcích …, s. 550.
[237] KOUKAL, Pavel. *Základy autorského práva* …, s. 8.
[238] TELEC, Ivo. O nehmotných statcích …, s. 549.
[239] KOUKAL, Pavel. *Základy autorského práva* …, s. 3.

práva je v tom, že jde o právo nepřevoditelné.[241] Právo autorské je tedy pevně spojeno s osobou autora a není možné, aby je autor např. prodal. Právě zde nastupuje na řadu licenční smlouva, která je základním smluvním typem autorského práva.[242]

Doktrína rozlišuje dvojí možný význam pojmu „převod práva", který naše nauka ovlivněná naukou německou používá. Jedno pojetí je totiž tzv. konstitutivní (nepravý) převod autorského práva, oproti druhému tzv. translativnímu (pravému) převodu, který znamená zcizení práva.[243] Zatímco **translativním převodem** dochází k zániku absolutních práv a povinností k předmětu převodu v jednom subjektu a odvozenému nabytí týchž práv a povinností jiným subjektem, podstatou **konstitutivního převodu** není zcizení práv, nýbrž zřízení užívacího oprávnění.[244]

V případě licenční smlouvy zde totiž nedochází k translativnímu převodu, nedochází k „úplnému" převodu práva (tedy zánik práva u převodce a vznik u nabyvatele, ten je totiž vyloučen zákonem), ale dochází pouze ke konstitutivnímu převodu. Vzniká tedy situace, která je podobná spíše právu užívacímu či požívacímu. A licence je skutečně v podstatě právem užívacím k právu autorskému. Ta je totiž zjednodušeně právo užívací (*ius utendi*) jako jedna ze složek práva vlastnického, ovšem k výkonu práva duševního vlastnictví.[245]

Vlastnické právo obecně se již od dob práva římského skládá z práva s věcí nakládat (*ius disponendi*), práva věc užívat (*ius utendi*), práva brát si plody a užitky věci (*ius fruendi*), práva věc držet (tedy mít ji u sebe – *ius possidendi*), práva věc opustit či ji zničit (*ius abutendi* a *ius dereliquendi*).[246] Pokud se tedy bavíme o autorskoprávně chráněném dílu, autor má práva vyplývající mu z autorského práva (právo rozhodnout o zveřejnění díla, osobovat si vlastnictví, právo na nedotknutelnost díla, právo na autorský dohled, apod.)[247]. A kromě toho má výše zmíněná práva z titulu vlastnického práva k nosiči tohoto díla.

Pak je třeba se bavit o tom, k čemu se má užívací právo vztahovat. Pokud k nosiči díla a bude tím pádem tento hmotný předmět pronajímán, někde vystavován a podobně, mluvíme o využívání některého z práv z titulu vlastnického práva. Pokud se naopak zamýšlené užívací právo vztahuje k autorskému právu, pak se uděluje licence. Ta by se naopak vztahovala např. na právo věc kopírovat a tyto kopie prodávat. U hmotných věcí je tento rozdíl zřejmý a je dodržovaný. Ale

---

[240] KOUKAL, Pavel. *Základy autorského práva* …, s. 3.
[241] § 11 odst. 4 a § 26 odst. 1 autorského zákona.
[242] TŮMA, Pavel. *Licenční vztahy v autorském právu*. Disertační práce. Masarykova univerzita, Právnická fakulta, 2007, s. 23.
[243] Tamtéž, s. 24.
[244] Tamtéž.
[245] § 2358 odst. 1 OZ.
[246] PETR, Bohuslav. *Nabývání vlastnictví originárním způsobem*. 1. vydání. Praha: C. H. Beck, 2011, s. 4.
[247] TELEC, Ivo, TŮMA, Pavel. *Autorský zákon* …, s. 146.

praxe u věcí nehmotných je zcela opačná – v případě každého nehmotného předmětu chráněného autorským právem je automaticky převáděno licenční smlouvou, ačkoliv v případě, kdy se jedná kupříkladu o prodej zdrojového kódu programu, který má ryze charakter nástroje k jiné práci, a nepředpokládají se jeho úpravy, licenční smlouva zde vůbec nemá místo. Je to, jako kdyby byla udělována licence ke kladivu, místo aby bylo kladivo prodáno.

6.2 Nepřevoditelnost autorského práva

Nepřevoditelnost autorského práva vyplývá z kontinentálního systému autorského práva, který se u nás aplikuje, jehož specifičnost spočívá v tom, že jsou od sebe odlišována práva osobnostní a majetková.[248] Převod autorského práva stejně jako díla samotného je tak v našem právním řádu vyloučen.[249]

Na tomto místě je vhodné krátce srovnat rozdílnost pojetí angloamerického právního systému *common law* a pojetí kontinentálního *civil law* typickým pro Evropu. Existují totiž v zásadě dvě koncepce ochrany nehmotných statků – utilitaristická a přirozenoprávní.[250] Angloamerický systém je založený na **koncepci utilitaristické**. Ta sleduje poskytnutím ochrany nehmotným statkům zejména podporu inovací.[251] Právě z toho důvodu mají být tato práva časově omezená, aby došlo ke kompenzaci společnosti za tento zákonný monopol.[252] Typickým projevem této koncepce je znění americké ústavy, které říká: „*Kongres je oprávněn přijmout opatření k podpoře vědy a umění tím, že na omezenou dobu poskytne autorům a vynálezcům výlučná práva k jejich dílům a vynálezům*."[253] Dalším projevem je stanovisko výboru Kongresu USA k autorskému zákonu, že přijetí legislativy v oblasti autorského zákona za splnění ústavněprávně stanovených podmínek nevychází z přirozených práv autora k jeho dílům, ale vychází z toho, že společnost bude prosperovat, budou-li autorům na určité časové období zajištěna výlučná práva.[254] Důsledkem této koncepce tedy je, že ochrana má být poskytována pouze v odůvodněných případech a za předpokladu, že společnost bude z této ochrany profitovat.[255]

---

[248] BOLTNAR, Jan. *Právní ochrana počítačových* [online]. epravo.cz, 24. září 2008 [cit. 10. března 2016]. Dostupné na <http://www.epravo.cz/top/clanky/pravni-ochrana-pocitacovych-programu-55220.html>.
[249] Autorský zákon (EVK), 1. vydání, 2007, s. 481
[250] HÁJKOVÁ, Martina. *Právní ochrana databází*. Disertační práce. Univerzita Karlova v Praze, Právnická fakulta, 2013, s. 6.
[251] Tamtéž, s. 7.
[252] Tamtéž.
[253] čl. 1 odst. 8 aliena 8 neboli tzv. copyright clause Ústavy Spojených států amerických, který zní: „*The Congress shall have Power to promote the Progress of Science and useful Arts, by securing for limited times to Authors and inventors the exclusive Right to their respective Writings and Discoveries.*"
[254] HÁJKOVÁ, Martina. *Právní ochrana databází* …, s. 7.
[255] Tamtéž, s. 8.

Právě to je velmi důležitý rozdíl. Kontinentální systém je založen na **koncepci přirozenoprávní**, která je postavena na myšlence, že nehmotné statky jsou projevem vlastní osobnosti tvůrce.[256] Na toto už můžeme navázat českou právní úpravou. V případě osobnostních autorských práv je jejich převod pojmově zcela vyloučen. To odpovídá obecné soukromoprávní zásadě nepřevoditelnosti osobnostních práv z důvodu, že jsou mimo dispoziční oprávnění jejich nositele.[257] Platný autorský zákon nezná translativní převod formou zcizení třeba i pouze majetkových autorských práv (ani díla samotného).[258] Díky této výjimce z obecné soukromoprávní zásady smluvní svobody, může být majitelem autorského práva za svého života pouze autor a nikdo jiný. Licence je tedy dle současného autorského práva jedinou zákonem dovolenou formou autorskoprávního převodu. A to navíc pouze pro oblast majetkových autorských práv.[259]

6.3 Nakládání s nosičem díla

Když se tedy vrátíme k příkladu s obrazem – jak je možné s ním nakládat? Autorská práva k dílu převést nelze. Je ovšem logické, že lze nakládat s obrazem jakožto s věcí. Tedy je možné si vzít to, co římští právníci označovali jako plátno obrazu, a prodat je. A to se také děje. Umělci kreslí obrazy s tím, že si je někdo koupí. Když do našeho příkladu nyní vneseme terminologii autorského zákona, budeme v případě plátna obrazu mluvit o tzv. **nosiči**. Nosič si přitom můžeme definovat jako věc, na níž je dílo hmotně zachyceno a od níž je oddělitelné pouze abstraktně juristicky, nikoliv fakticky.[260]

Obdobou závěru římských právníků o vlastnickém právu autora obrazu a nikoliv původního majitele plátna, na který byl obraz nakreslen, je tzv. omezení věcného práva k nosiči díla. Tím, že má autor právo na přístup k dílu, což je jedno z autorových osobnostních práv,[261] dochází k omezení výkonu vlastnického práva k nosiči díla ve prospěch autora.[262] Autor má totiž právo si kupříkladu udělat další rozmnoženiny díla pro svoji potřebu.[263] Důležité je ale zmínit, že při výkonu tohoto práva je nutné respektovat oprávněného vlastníka. Zejména jeho právo

[256] HÁJKOVÁ, Martina. *Právní ochrana databází* …, s. 8.
[257] TŮMA, Pavel. *Licenční vztahy v autorském právu* …, s. 27.
[258] Tamtéž, s. 28.
[259] Tamtéž, s. 30.
[260] TELEC, Ivo, TŮMA, Pavel. *Autorský zákon* …, s. 86
[261] Povahou pojímáno jako právo osobnostní, současný autorský zákon nicméně zařazuje toto oprávnění do obsahu výlučného majetkového práva dílo užít, a to i přesto, že hospodářský význam tohoto práva je až druhotný. TELEC, Ivo, TŮMA, Pavel. *Autorský zákon* …, s. 171.
[262] TELEC, Ivo, TŮMA, Pavel. *Autorský zákon* …, s. 171.
[263] Tamtéž.

nerušeného užívání svého majetku.[264] Zatímco výše zmiňovaná argumentace římských právníků se týkala pouze nabývání vlastnického práva,[265] současné autorské právo ale dopadá i tam, kde už autor není vlastníkem nosičem, ale přesto řešíme jeho právo z titulu nepřevoditelného autorského práva.

Výše uvedená argumentace by měla být srozumitelná a **dualita mezi dílem samotným a jeho nosičem** je už snad zřejmá.[266] Autorské právo k dílu a vlastnické právo k nosiči je třeba vnímat odděleně. A to oboustranně. Prodej nosiče díla nemá žádný vliv na právo autorské k dílu. Dispozice s autorskými právy zase naopak nemá obecně žádné právní důsledky pro výkon vlastnických práv k hmotnému substrátu, prostřednictvím něhož je dílo vyjádřeno.[267]

V případě hmotných věcí je celý tento výklad akceptovaný. V případě věcí nehmotných je naopak dualita absolutně ignorována.[268] Dílo samotné a nosič tohoto díla splývá. Právě z toho důvodu v každé komentářové literatuře a v názorech každého právníka zabývajícího se právem duševního vlastnictví zazní, že třeba zdrojový kód nějakého programu je dílem a je tedy chráněn autorským právem.[269] A protože zdrojový kód programu je virtuální věcí dle definice používané touto prací, je nutné se tímto zabývat.

Jak si můžeme zjednodušeně představit zdrojový kód? Jako text napsaný v textovém editoru. Až na to, že nebude napsán v našem přirozeném jazyce, ale bude napsaný formou příkazů pro počítač v některém z programovacích jazyků. Situace bude tedy stejná pro zdrojový kód počítačového programu, pro text knihy, pro fotku v digitální podobě.

Virtuální věc zde ale vystupuje jako nosič. Úplně stejně jako je plátno obrazu nosičem díla obrazu. Názory tvrdící, že program je tedy možné převádět pouze licenční smlouvou, protože se k němu vztahuje (nepřevoditelné) autorské právo, jsou tedy nesprávné. A to právě z důvodu, že tyto názory nezohledňují dualismus díla a nosiče. Opět jde o nedůvodné rozlišování mezi hmotnými a nehmotnými věcmi. Takové rozlišení přitom postrádá smysl. A pravděpodobně to

---

[264] TELEC, Ivo, TŮMA, Pavel. *Autorský zákon* …, s. 171.
[265] I to ale řeší současné právo. Např. „*Zpracuje-li autor cizí věc v dobré víře, stává se vlastníkem nové věci ten, jehož podíl na ní je větší.*“ (TELEC, Ivo, TŮMA, Pavel. *Autorský zákon* …, s. 130). To byl ovšem limit římského práva a toto bychom za autorské právo dle současné dikce ani nepovažovali. Tímto se totiž obecně zabývá úprava věcných práv. Autorské právo upravuje oprávnění autora bez ohledu na to, kdo je momentálním vlastníkem nosiče díla.
[266] Tato dualita má vztah také k zásadě juristické nezávislosti díla a jeho nosiče. TELEC, Ivo, TŮMA, Pavel. *Autorský zákon* …, s. 129.
[267] Tamtéž, s. 130.
[268] Profesor Ivo Telec se kupříkladu domnívá, že nosičem díla může být pouze věc hmotná. Tím pádem virtuální věc jako třeba počítačový soubor nemůže být nosičem. Nosičem díla by tak v tomto případě byl flash disk, pevný disk či CD, na kterém je dílo umístěno. Osobní vyjádření profesora Telce ze dne 29. 2. 2016 v Olomouci.
[269] Např. osobní vyjádření profesora Telce ze dne 29. 2. 2016 v Olomouci.

není ani rozlišení záměrné, ale celý zmatek pramení pouze z důvodu nepochopení, že zde máme nehmotnou věc, která je nosičem.

Na začátku práce jsem uvedl, že moje tvrzení, že virtuální věci jsou věcmi nehmotnými, mi přinese hned několik argumentačních problémů. A právě jsem se dostal k dalšímu z nich. Současná nauka se totiž k nosiči díla staví pouze tak, že se může jednat o věc hmotnou.[270] Pro virtuální věci by to (za předpokladu jejich nehmotné povahy) tak znamenalo, že nemohou být nosiči díla a tedy by byl přístup praxe správný. Z tohoto problému existují dvě cesty. Zaprvé by to bylo uznání, že virtuální věci jsou hmotné věci kvůli tomu, že mají svůj fyzický projev ve vnějším světě.[271] Pak bychom je mohli označit za nosič autorského díla a problém by byl vyřešen. Se závěrem, že virtuální věci jsou věci hmotné, jsem ale vyjádřil nesouhlas již v předchozích kapitolách a to z důvodu, že pouze to, že má něco základ v něčem hmotném, ještě neznamená, že je to také hmotné. Pak by neexistovala žádná věc nehmotné povahy, protože vše má základ v hmotném světě.

Druhou cestou je uznat, že nosičem díla může být i nehmotná věc. A to není takový problém, jak by se mohlo zdát. Nosič díla je termínem práva autorského. Je ale třeba uvést, že autorský zákon nedefinuje, co to nosič díla je. Ani jaká věc může být nosičem díla. Jedinou definici nosiče tedy poskytuje komentářová literatura. A je to právě definice uvedená již v předchozí kapitole, která způsobuje problém. Výše uvedená definice nosiče jakožto věci, na níž je dílo hmotně zachyceno a od níž je oddělitelné pouze abstraktně juristicky, nikoliv fakticky, je totiž nepřesná a nedává smysl v podstatě ani pro hmotné věci.

Důvodů k tomuto tvrzení je několik. Zaprvé část definice stanovující, že dílo je od nosiče fakticky neoddělitelné, je velice zjednodušující. Nosič je totiž obecně to, s čím je nakládáno. Tedy to, co je prodávané. Tato definice je ještě použitelná řekněme pro obraz, protože z plátna dílo samotné „neseškrábeme". I zde ale už nastávají problémy. Ukažme si je na příkladu knihy. Dá se říci, že dílo se nedá oddělit z nosiče, kterým je kniha? Co vlastně rozumíme oddělením? Autor definice pravděpodobně zastává velmi úzký výklad slova oddělení právě ve smyslu výše uvedeného „seškrábání". Oddělením by tak patrně nemyslel např. okopírování, vyfocení či přepsání. Právě možnost přepsání přišla v úvahu i v argumentaci římských právníků. Zatímco obraz totiž patřil malířovi, tak báseň patřila vlastníkovi podkladu, na kterém byla napsána. A to právě s argumentem, že se dá vždy přepsat jinam.[272] Zvláště ve stavu současných technologií, kdy

[270] Viz např. TELEC, Ivo, TŮMA, Pavel. *Autorský zákon* …, s. 86.
[271] Osobní vyjádření profesora Telce ze dne 29. 2. 2016 v Olomouci.
[272] Digesta 41.1.9.1. v překladu BUBELOVÁ, Kamila. *Praktikum z římského práva*. Praha: Leges, 2010, s. 71.

je vše přepsatelné a rozdíl nebude při dodržení přesné formulace slov vůbec poznatelný, protože při přepisu na počítači nehraje roli ani písmo pisatele. Z toho důvodu je ostatně mnohem snáze kopírovatelná kniha, než obraz. Ačkoliv padělky obrazu mohou být velmi zdařilé a skoro od nerozeznání od originálu, malé odlišnosti se na nich stále mohou nacházet.

Může se zdát, že se na tomto místě zabývám detaily, ale právě to, že oddělitelnost není to správné kritérium, je základním kamenem mé argumentace. Dílo může být od nosiče snadněji či hůře oddělitelné. V případě počítačového souboru velice jednoduše. Postačuje pouze překopírovat text do jiného souboru či jej vytisknout (nosičem se pak stane papír). Jinde to jde zase obtížněji – např. přepisování knihy. Někde je to téměř nemožné – obraz.

Na tomto místě je třeba opět apelovat na to, abychom nedůvodně nerozlišovali mezi věcmi hmotnými a nehmotnými. Rozdíly mezi nimi se stírají. Jaký je rozdíl mezi knihou, která je nosičem literárního díla, a počítačovým souborem, který obsahuje ten stejný text? Zvláště, když jsou tyto formáty převoditelné mezi sebou navzájem. Soubor můžeme vytisknout a vznikne kniha či stoh papírů – a v tento moment začneme argumentovat tím, že teprve teď se jedná o nosič, protože text už není oddělitelný od papíru? Přestože se dá kdykoliv vytvořit další výtisk. Stejně tak kniha se dá převést do elektronické podoby – ať už do podoby ve formě obrázků stránek, anebo přímo i na text za použití tzv. OCR softwaru (= Optical Character Recognition, optické rozpoznávání znaků). Neznamená už jen toto oddělitelnost díla od nosiče?

Kritérium oddělitelnosti je tedy nevhodně zvoleno, protože si dokážeme představit předměty, které oddělitelné budou, a stejně bude jeden pro druhý nosičem ve smyslu autorského zákona.

Druhý problém této definice je, které věci můžeme považovat za nosič. Někteří autoři se totiž domnívají, že nosičem může být pouze věc hmotná.[273] To je vyjádřeno i v první části definice: „*věc, na které je hmotně zachyceno*“. Mou otázkou opět je, z jakého důvodu je zde trváno na hmotnosti zachycení díla. Zákon přitom stanoví, že pro dílo ve smyslu autorského práva je třeba, aby bylo „(…) *vyjádřeno v jakékoli objektivně vnímatelné podobě včetně podoby elektronické, trvale nebo dočasně* (…)“[274] Dle zákonné dikce **jde tedy o vnímatelnost díla, nikoliv jeho hmotné zachycení**. Vnímatelnost knihy sepsané zatím jen v elektronické podobě na obrazovce počítače přece rozporovat nelze. S takovými návrhy knih je běžně pracováno a jsou rozesílány na recenze a vyjádření ostatním odborníkům právě v této elektronické podobě. Tato elektronická podoba není nosičem? Dle zákona vzniká autorské právo okamžikem, kdy je dílo vyjádřeno v jakékoli

[273] Např. profesor Ivo Telec, viz osobní vyjádření prof. Ivo Telce ze dne 29. 2. 2016. Shodně také TELEC, Ivo, TŮMA, Pavel. *Autorský zákon* …, s. 86.
[274] § 2 odst. 1 věta první autorského zákona.

objektivně vnímatelné podobě.[275] Tedy už v případě, kdy je dílo vytvořeno třeba i jen na obrazovce počítače v nějakém textovém editoru, vzniká autorské právo. A právě soubor, ve kterém je dílo uloženo, je jeho nosičem.

Na základě výše uvedeného je tedy možné říci, že používaná definice nosiče díla je problematická a nepřesná. Domnívám se, že lepší definici poskytuje sám zákon. I když pouze nepřímo, zákon při stanovení, že autorské právo nezaniká zničením **věci, jejímž prostřednictvím je dílo vyjádřeno**, definici poskytuje.[276] Právě tato obecná definice je podle mého názoru nejpřesnější definicí nosiče díla. Není třeba určovat, jestli jde o věc hmotnou či nehmotnou. Ani to, jestli je dílo od tohoto svého vyjádření oddělitelné či ne. Důležité je, že tato definice dopadne správně jak na případy, na které dopadala definice doktrinární, tak na příklady, se kterými měla definice doktrinární problémy. Jednalo se totiž o definici vůči zákonnému znění zužující. Metodologie práva samozřejmě umožňuje zužování výkladu vůči gramatickému výkladu znění zákona. Tomuto zúžení se říká teleologická redukce.[277] Ta se ale používá k tomu, abychom zabránili dopadu definice i na něco, na co dopadat nemá. To je přitom určeno účelem právní normy. Mně se ovšem nepodařilo najít důvod, který by v tomto případě odůvodňoval zúžení definice. Toto zúžení naopak přinášelo spoustu problémů. Mimo jiné právě při určování postavení virtuálních věcí.

6.4 Počítačový program a duševní vlastnictví k němu

Duševního vlastnictví k virtuálním věcem se týká ještě jeden problém, ke kterému považuji za důležité se vyjádřit. Autorský zákon stanovuje, že za dílo se považuje též počítačový program, je-li původní v tom smyslu, že je autorovým vlastním duševním výtvorem.[278] Právě tato definice možná způsobuje problém, o kterém jsem pojednal hned v počátku této kapitoly.

Dikce zákona, že za dílo **se považuje** počítačový program, svědčí o právní fikci. Tedy že i pokud by se o dílo nejednalo podle předcházející definice či faktického stavu, tak se o dílo jedná. A zde přichází na řadu otázka, o čem přesně zákon mluví. Mluví snad o tom, že celý program je dílo a nemá tedy nosič? Pokud by toto byl cíl uvedeného ustanovení, pak by zastánci nepřevoditelnosti práv k počítačovému programu jinak než licenční smlouvou, měli skutečně pravdu. Právní fikce totiž způsobuje, že i když podle faktického stavu něco není, tak z důvodu právní fikce na to hledíme, jako kdyby bylo.

---

[275] § 9 odst. 1 autorského zákona.
[276] § 9 odst. 2 autorského zákona.
[277] MELZER, Filip. *Metodologie nalézání práva. Úvod do právní argumentace*. 1. vydání. Praha: C. H. Beck, 2009, s. 248.
[278] § 2 odst. 2 věta první autorského zákona.

Zákon ale podle mého názoru směřuje jinam. Zaprvé byl psán v době, kdy se s virtuálními věcmi vůbec nepočítalo. Navazoval na koncepce, které jsou běžné v celém světě – ke stejnému nerozlišování mezi dílem a jeho nosičem totiž dochází globálně. Právě proto se domnívám, že toto ustanovení hovoří o tom, že počítačový program je dílem, stejně jako kdyby stanovoval, že obraz je dílem. Zde by nebylo pochyb o tom, že za dílo není považováno i plátno obrazu jakožto nosič. Domnívám se, že smyslem tohoto ustanovení je odstranit pochyby, jestli se může autorské právo vztahovat i k počítačovému programu. A toto ustanovení pro to pouze stanovuje podmínky.

Pokud bychom dali za pravdu většinovému názoru a nepřijali výše uvedenou argumentaci, pak by nás to vedlo k tomuto paradoxu: v případě nějakého souboru, který jako nosič obsahuje autorské dílo, by autor nemohl prodat pouhý nosič autorského díla v elektronické podobě klasickou kupní smlouvou, protože autorské právo k dílu je nepřevoditelné. V případě vytisknutí celého zdrojového kódu na papír by tyto papíry bylo možné prodat, protože najednou budeme rozlišovat nosič a dílo samotné. Celá tato konstrukce by se opakovala i u nějakého uměleckého grafického díla, které bylo nakresleno v počítačovém programu. Dílo by nebylo prodejné až do vytisknutí. Stejně tak v případě knihy. A to je ten problém. S předmětem je přece možné obchodovat, i když je stále v elektronické podobě. Dochází zde k nedůvodnému rozlišování mezi hmotnými a nehmotnými věcmi.

V případě hmotných věcí nikdo nerozporuje autorovo právo prodat obraz, který namaloval, či knihu, kterou napsal. Naproti tomu v případě nehmotných věcí z důvodu nerozlišování mezi dílem a nosičem se má dát převádět pouze udělením licence. Argumentace přitom směřuje právě směrem nepřevoditelnosti autorského práva. Tohoto přístupu je třeba se vyvarovat, protože je to přístup chybný a nesmyslný.

7 Virtuální věci v současných smlouvách

Důležitá pro uvědomění si, jestli nějakou ochranu virtuálním věcem poskytovat musíme, je analýza současného stavu na trhu a chování jednotlivců a firem k těmto věcem. V mezinárodním obchodě s nehmotnými statky se totiž stále častěji objevují formy hlubší spolupráce, kdy si zákazník objednává u specializované zahraniční firmy vytvoření určitého nehmotného statku.[279] Co tímto nehmotným statkem můžeme myslet? Obvykle se jedná o výzkum a vývoj, vypracování projektu, vytvoření programu nebo databáze, zpracování dat a podobně. Předmět smlouvy zde obvykle ještě neexistuje. Cílem je tento nehmotný statek vytvořit. To odpovídá smlouvě o dílo. I tato smlouva má ovšem licenční aspekty, protože se v ní často sjednávají podmínky budoucího užívání nehmotného statku po jeho vytvoření, resp. podmínky nakládání s ním.[280]

Námitkou proti vymezení, že se ve výše uvedeném případě jedná o virtuální věc, může být, že je to přece právo duševního vlastnictví. Zde se opět dostáváme k otázce toho, že se virtuální věc dá s právem duševního vlastnictví lehce zaměnit. Zatímco v případě hmotných věcí a práva duševního vlastnictví (např. patentu k výrobě těchto hmotných věcí) je velice snadné je odlišit, v případě dvou nehmotných věcí (virtuálních věcí a práva duševního vlastnictví) je už často neodlišujeme. Hlouběji se tímto problémem zabývala předchozí kapitola. Na tomto místě je ale mým záměrem upozornit, že dopady rozlišení mezi duševním vlastnictvím a virtuálními věcmi budou i u smluv o dílo, nejen u smluv kupních. Tedy ještě v době, kdy žádný předmět neexistuje, se už upravují podmínky vzniku vlastnického práva. A stejně jako může být smlouvou o dílo zadáno vytvoření sochy, ke které vznikne vlastnické právo objednateli (přestože autorské právo zůstane autorovi), tak je možné si objednat vytvoření virtuální věci, jejímž vlastníkem bude opět objednatel.

Musíme tedy rozlišovat mezi licenční smlouvou podle § 2358 a následující OZ, která se vztahuje k poskytování oprávnění k výkonu práva duševního vlastnictví,[281] a smlouvou vztahující se k virtuální věci, což bude povětšinou smlouva kupní, darovací nebo jiná smlouva týkající se převodu nebo užívání věci. Příklad ukazující jednoduše tento rozdíl spočívá ve vytvoření počítačové hry. Je nepochybné, že provozovateli hry náleží právo duševního vlastnictví k této hře. Bez jeho svolení není možné hru upravovat, prodávat, profitovat z vytváření napodobenin postav, vytváření pokračování příběhu a podobně. Proti tomu všemu je provozovatel chráněn. V případě, že bude chtít nakládat s tímto svým právem duševního vlastnictví, uzavírá se licenční

[279] MALÝ, Josef. *Obchod nehmotnými statky*. Praha: C. H. Beck, 2002. s. 96.
[280] Tamtéž.
[281] § 2358 odst. 1 OZ.

smlouva. Ta byla vytvořena právě pro tento účel – poskytnutí oprávnění k výkonu práva duševního vlastnictví.

Kdy se ale v tomto případě budeme bavit o převodu věci samotné a nikoliv práva duševního vlastnictví? Bude to kupříkladu při koupi jedné kopie této hry v její digitální verzi (tuto možnost poskytuje např. platforma Steam, Battle.net, UPlay, ale i mnoho dalších). Jaký je důvod pro tento můj názor?

Zejména si myslím, že zde není důvod pro odlišování mezi koupí klasické fyzické věci a věci virtuální. V případě koupě kopie hry na fyzickém nosiči v obchodě se také budeme bavit o kupní smlouvě k této hře. **Jediný rozdíl mezi digitální kopií a kopií na fyzickém nosiči je právě existence tohoto nosiče. Jinak jsou obě verze hry totožné a vzniká k nim stejná smlouva.** Anebo by alespoň logicky měla.

V případě následné instalace hry hovoříme o uzavírané licenční smlouvě mezi společností vyvíjející tuto hru a uživatelem. Dle mého názoru se ale o licenční smlouvu nejedná, protože zde nedochází k poskytnutí práva duševního vlastnictví, nýbrž k vytvoření užívacího práva ke hře. Nedochází k dispozici s autorským právem, ale k dispozici s dílem samotným, resp. jeho nosičem.

Na druhou stranu ovšem chápu, z jakého důvodu zde o licenčním právu hovoříme. Při rozvoji počítačů a IT průmyslu a vytváření různých programů a jejich následném prodeji uživatelům prvních osobních počítačů bylo nutné nějakým způsobem začít upravovat práva k těmto produktům. Právě kvůli pravidlu, že z nehmotných věcí jsou chráněny pouze ty, o kterých to tak zákonná norma výslovně stanoví, je logické, že se počítačové společnosti v touze ochránit svoje výrobky obrátily na právo duševního vlastnictví, které je ve světě obecně uznávané jako chráněná nehmotná věc. Aby mohly s tímto právem nakládat a stanovovat práva a povinnosti uživatelům, začaly uzavírat právě licenční smlouvy. Z mého pohledu se tedy jedná o snahu o podřazení nehmotné věci, která není výslovně v okruhu chráněných nehmotných věcí zmíněná, do jiné kategorie, která chráněna je.

Jak už jsem uvedl, tato ochrana je pochopitelná. Vznikla v době, kdy se počítače teprve rozvíjely, a nikdo nepředpokládal vývoj, který nastal. O předmětech existujících pouze v kyberprostoru bez jejich fyzického ukotvení na nějaký reálný předmět tehdy uvažovalo jen pár snílků.

8 Závěr

Tato práce poskytla definici virtuálních věcí – základem každé virtuální věci je informace. Za virtuální věc tato práce považuje konkrétní úsek informace zaznamenané elektronickým způsobem v počítači. Analýzou současné úpravy jsme dospěli k závěru, že entity spadající do této definice nejsou homogenní. To zejména z toho pohledu, že kritéria věci v právním slova smyslu nenaplní všechny virtuální věci. Problematické je zejména kritérium samostatnosti. Obecně lze ale vymezit, že některé virtuální věci jsou věcmi v právním smyslu. I ty, které věcmi nejsou, ale nepostrádají ochranu. Mohou být totiž chráněny jako příslušenství pohledávky. Jsou totiž obvykle „přirostlé" k pohledávce (právě to je důvodem nenaplnění kritéria samostatnosti) a jejich poškození či zničení můžeme posuzovat jako snížení hodnoty pohledávky.

Virtuální věci mají nehmotnou povahu. Na to současné právo neumí adekvátně reagovat, protože doktrína rozlišuje podle kritéria hmotné či nehmotné povahy věci to, zda je možné k ní nabýt vlastnické právo. Je to kritérium zjednodušující. Ve většině případů generuje rozumné výsledky. Problémem ovšem je, že se jedná o kritérium řešící důsledky a ne příčiny. Toto kritérium bylo relativně funkční i pro nehmotné věci. Z důvodu toho, že nehmotné věci jsou obvykle věci nerivalitní. Také proto, že nemožnost nabytí vlastnického práva k věcem nerivalitním dává smysl (jako obecné pravidlo s možnými výjimkami stanovenými zákonem). Problémem je, že existují i věci nehmotné, které jsou rivalitní. A právě na ně neumí tato klasifikace reagovat a způsobuje nedůvodné rozlišování. Závěrem této části práce tedy je, že je nutné **vytvořit obecnou teorii věcí a věcných práv založenou na kritériu rivality či nerivality**.

Jiné části právního řádu jsou schopné reagovat na virtuální věci již dnes. Skutkové podstaty trestního práva mohou bez problémů postihnout i protiprávní jednání vůči virtuálním věcem. Zejména proti těm rivalitním. Ale i ty nerivalitní mohou být chráněny v případě vyloučení z možnosti dispozice s nimi. Dále třeba i trestnými činy jako neoprávněný přístup k počítačovému systému a nosiči informací, protože data jsou obvykle nerivalitními virtuálními věcmi.

Současné právo tak umožňuje, aby k hmotným věcem existovalo vlastnické právo. Dále může existovat k těm nehmotným věcem, o kterých tak určí speciální právní úprava alespoň na úrovni zákona. Zbytek nehmotných věcí může být chráněn přes ochranu držby, bezdůvodné obohacení, náhradu škody a úpravu nekalé soutěže. Tato úprava způsobuje nedůvodné rozlišování mezi nehmotnými a hmotnými rivalitními věcmi. Všechny rivalitní věci by měly být chráněné stejně – vlastnickým právem. To odpovídá i současné právní úpravě, která říká, že ustanovení o věcných právech se použijí na věci hmotné i nehmotné, avšak pouze tak, jak to jejich povaha připouští.

Této povaze přitom odpovídá právě kritérium rivality a nerivality. Rivalitní věci hmotné a nehmotné se svojí povahou neliší. A nemá tedy mezi nimi rozlišovat ani právní úprava.

Sekundární způsoby ochrany (bezdůvodné obohacení, ochrana držby, nekalá soutěž, apod.), které slouží k ochraně věci, až když zde není vlastnické právo jakožto nejsilnější možnost ochrany věcí, mají sloužit pouze k ochraně nerivalitních věcí. Bez ohledu na to, jestli jsou hmotné nebo nehmotné. I z hlediska hmotných nerivalitních věcí tedy dojde k jejich srozumitelnějšímu a logičtějšímu zařazení do systému věcných práv.

Další část právního řádu, která k virtuálním věcem v současnosti přistupuje špatně, je právo duševního vlastnictví. Pouze z důvodu, že se jedná taktéž o věci nehmotné, docházelo k zaměňování virtuálních věcí se samotným právem duševního vlastnictví. Duševní vlastnictví je přitom založeno na dualitě mezi vlastnickým právem k nosiči díla a autorským právem k autorskoprávnímu dílu. V případě virtuálních věcí jako by toto splynulo v jedno. To je chybou, která způsobuje další nedůvodné rozlišování. Důsledkem této chyby je, že zdrojový kód počítačového programu nelze prodat tak, jako lze prodat namalovaný obraz. A to právě odkazem na to, že ke zdrojovému kódu se vztahuje autorské právo. Autorské právo je nepřevoditelné a v současné praxi tak dochází k dispozici se zdrojovým kódem pomocí licenční smlouvy. Je to přitom stejným nepochopením, jako by byl obraz vypůjčován či prodáván licenční smlouvou. Pokud by docházelo k dispozici s autorským právem a převáděno např. právo obraz kopírovat, licenční smlouva je na místě. **Ale pouhá dispozice s nosičem díla prostřednictvím licenční smlouvy nedává smysl. Licenční smlouva totiž slouží k dispozici s autorským právem. K dispozici s nosičem díla slouží stejné právní nástroje jako s jakoukoliv jinou věcí.**

Problematika, která by si zasloužila další pojednání, je mezinárodní právo soukromé. O virtuálních věcech je totiž často pojednáváno ve smlouvách s mezinárodním prvkem. Obvykle se jedná o smlouvy upravující podmínky užívání nějaké služby. Z hlediska věcných práv se přitom jedná o ujednání velice problematická. Tohle je námětem pro další zkoumání.

Bibliografie

Monografie

BUBELOVÁ, Kamila. *Praktikum z římského práva*. Praha: Leges, 2010. 112 s.

ELIÁŠ, Karel a kol. *Nový občanský zákoník s aktualizovanou důvodovou zprávou.* Ostrava: Sagit, 2012. 1119 s.

GUZMAN, Andrew. PAUWELYN, Joost H. B. *International Trade Law*: Aspen Publishers, 2012. 720 s.

HÁJKOVÁ, Martina. *Právní ochrana databází*. Disertační práce. Univerzita Karlova v Praze, Právnická fakulta, 2013. 122 s.

HENDRYCH, Dušan a kol. *Správní právo. Obecná část*. 7. vydání. Praha: C. H. Beck, 2009. 838 s.

HULMÁK, Milan a kol. *Občanský zákoník VI. Závazkové právo. Zvláštní část (§ 2055–3014). Komentář.* 1. vydání. Praha: C. H. Beck, 2014. 2072 s.

JELÍNEK, Jiří a kol. *Trestní právo hmotné*, 2. vydání. Praha: Leges, 2010. s. 904.

JELÍNEK, Jiří a kol. *Trestní právo procesní*, 3. vydání. Praha: Leges, 2013. s. 864.

KINCL, Jaromír. *Gaius: Učebnice práva ve čtyřech knihách*. Plzeň: Aleš Čeněk, 2007. 326 s.

KNAPP, Charles L., CRYSTAL, Nathan M., PRINCE, Harry G. P*roblems in Contract Law. Cases and Materials*. 7. vydání. New York: Wolters Kluwer Law and Business, 2012. 1123 s.

KOUKAL, Pavel. *Základy autorského práva. Učební texty k semináři*. Brno: Masarykova univerzita v Brně, 2010. 28 s.

KŘIVÁČKOVÁ, Jana, HAMUĽÁKOVÁ, Klára, TINTĚRA, Tomáš a kol. *K pojetí člověka a věci v novém soukromém právu*. 1. vydání. Praha: C. H. Beck, 2015. 272 s.

LAVICKÝ, Petr a kol. *Občanský zákoník I. Obecná část (§ 1−654). Komentář*. 1. vydání, Praha: C. H. Beck, 2014. 2400 s.

MACH, Petr. *Virtuální vlastnictví*. Diplomová práce. Masarykova univerzita, Právnická fakulta, 2009. 83 s.

MALÝ, Josef. *Obchod nehmotnými statky*. Praha: C. H. Beck, 2002. 272 s.

MANKIW, Gregory N. *Zásady ekonomie*. 1. vydání. Praha: Grada Publishing, 1999. 763 s.

MELZER, Filip. *Metodologie nalézání práva. Úvod do právní argumentace*. 1. vydání. Praha: C. H. Beck, 2009. 304 s.

NAKONEČNÝ, Milan. *Základy psychologie*. 1. vydání. Praha: Academia, 2002. 590 s.

ONDŘEJ, Jan. *Mezinárodní právo veřejné, soukromé obchodní*. 3. vydání.. Plzeň: Aleš Čeněk, 2009. 474 s.

PETR, Bohuslav. *Nabývání vlastnictví originárním způsobem*. 1. vydání. Praha: C. H. Beck, 2011. 200 s.

REBRO, Karol, BLAHO, Peter. *Římské právo*. 4. vydání. Bratislava: Iura Edition, 2010. 522 s.

SPÁČIL, Jiří a kol. *Občanský zákoník III. Věcná práva (§ 976–1474). Komentář*. 1. vydání. Praha: C. H. Beck, 2013. 1276 s.

SVOBODA, Karel, ŠÍNOVÁ, Renáta, HAMUĽÁKOVÁ, Klára a kol. *Civilní proces. Obecná část a sporné řízení*. 1. vydání. Praha: C. H. Beck, 2014. 464 s.

TELEC, Ivo, TŮMA, Pavel. *Autorský zákon. Komentář*. 1. vydání. Praha: C. H. Beck, 2007. 970 s.

TŮMA, Pavel. *Licenční vztahy v autorském právu*. Disertační práce. Masarykova univerzita, Právnická fakulta, 2007. 248 s.

Příspěvek ve sborníku

BREAKEY, Hugh. Properties of copyright: exclusion, exclusivity, non- interference and authority. In HOWE, Helena, GRIFFITHS, Jonathan (ed). *Concepts of Property in Intellectual Property Law*. Cambridge: Cambridge University Press, 2013, s. 137 – 160.

BRTKO, Róbert. Res a kontroverzie sabiniánov a prokuliánov In BUBELOVÁ, Kamila (ed.). *Res – věci v římském právu*. Olomouc: Univerzita Palackého, 2008, s. 43 – 52.

Časopisecké zdroje

ARIAS, Andrea Vanina. Life, Liberty and the Pursuit of Swords and Armor: Regulating the Theft of Virtual Goods. *Emory Law Journal*, 2008, roč. 57, č. 5, s. 1301-1345.

DOUGHERTY, Candidus. Bragg v. Linden: Virtual Property Rights Litigation. *E-Commerce Law & Policy*, 2007, roč. 9, č. 7.

FIALOVÁ, Eva. Krádež virtuálních předmětů v příkladech nizozemské judikatury. *Revue pro právo a technologie*, 2010, roč. 1, č. 1, s. 23 – 28.

CHAN, Gerard L.. Of Old Dogs and New Tricks: Virtual Goods and International Taxation – Concepts, Problems, Solutions and Perspectives. *Philippine Law Journal*, 2008, roč. 83, č. 1, s. 14 – 93.

CHURCH, George M., GAO, Yuan, KOSURI, Sriram. Next-Generation Digital Information Storage in DNA. *Science*, 2012, roč. 337, č. 6102, s. 1628.

SHELDON, David P. COMMENT: Claiming Ownership, but Getting Owned: Contractual Limitations on Asserting Property Interests in Virtual Goods. *UCLA Law Review*, 2007, roč. 54, č. 3, s. 751 – 787.

SZABO, Viktor. Vlastnictví energetických zařízení. *Revue pro právo a technologie*, 2013, roč. 4, č. 7, s. 52 – 110.

TELEC, Ivo. Duševní vlastnictví a jeho vliv na věc v právním smyslu. *Právní rozhledy*, 2011, roč. 19, č. 12, s. 444 – 450.

TELEC, Ivo. Držba informací. *Právní rozhledy*, 2014, roč. 22, č. 4, s. 115 – 121.

TELEC, Ivo. Není informace jako informace. *Právní rozhledy*, 2014, roč. 22, č. 12, s. 515 – 523.

TELEC, Ivo. Nový občanský zákoník ve společnosti sítí. *Právní rozhledy*, 2012, roč. 20, č. 23-24, s. 853 – 855.

TELEC, Ivo. O nehmotných statcích a duševním vlastnictví. *Právní rozhledy*, 1997, roč. 5, č. 11, s. 549 – 554.

TOMÍŠEK, Jan. Office 365 v. Google apps: srovnání z hlediska ochrany osobních údajů. *Revue pro právo a technologie*, 2015, roč. 6, č. 11, s. 151-188.

Internetové zdroje

Acquiring Land (U.S.) [online]. directlinesoftware.com, 2010 [cit. 10. března 2016]. Dostupné na <http://www.directlinesoftware.com/landacq.htm>.

BOLTNAR, Jan. *Právní ochrana počítačových programů* [online]. epravo.cz, 24. září 2008 [cit. 10. března 2016]. Dostupné na <http://www.epravo.cz/top/clanky/pravni-ochrana-pocitacovych-programu-55220.html>.

Bragg v. Linden Lab [online]. wikipedia.org, naposledy upraveno 27. ledna 2016 [cit. 19. března 2016]. Dostupné na <https://en.wikipedia.org/wiki/Bragg_v._Linden_Lab>.

CROSMAN, Penny. *Cloud Computing Begins to Gain Traction on Wall Street* [online]. wallstreetandtech.com, 6. ledna 2009 [cit. 10. března 2016]. Dostupné na <http://www.wallstreetandtech.com/infrastructure/cloud-computing-begins-to-gain-traction-on-wall-street/d/d-id/1261032?>.

Cyberspace [online]. techopedia.com, [cit. 10. března 2016]. Dostupné na <https://www.techopedia.com/definition/2493/cyberspace>.

ČECH, Petr. Pojem a druhy věcí v novém občanském zákoníku. *Legal News*, březen 2012. Dostupné na: <http://www.glatzova.com/files/download/glatzova-newsletter-legal-news-pojem-a-druhy-veci-v-novem-obcanskem-zakoniku.pdf >.

Historie počítačů [online]. ucimse.webnode.cz, [cit. 10. března 2016]. Dostupné na <http://ucimse.webnode.cz/historie-pocitacu/>.

HRDLIČKOVÁ, Lucie. *Nejcennější značky světa. Projděte si nový žebříček* [online]. aktuálně.cz, 27. května 2015 [cit. 10. března 2016]. Dostupné na <http://zpravy.aktualne.cz/ekonomika/nejcennejsi-znacky-sveta-projdete-si-novy-zebricek/r~9d5bcc74043511e598af002590604f2e/>.

Chinese gamer sentenced to life [online]. news.bbc.co.uk, 8. června 2005 [cit. 10. března 2016]. Dostupné na <http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/4072704.stm>.

Kapitola 1: Co je to ekonomie? [online]. e-ekonomie.jacr.cz, [cit. 10. března 2016]. Dostupné na <http://e-ekonomie.jacr.cz/index.php?strAction=demouceb>.

MCCORMICK, Rich. *Spaceships worth more than $200,000 destroyed in biggest virtual space battle ever* [online]. theverge.com, 29. ledna 2014 [cit. 10. března 2016]. Dostupné na <http://www.theverge.com/2014/1/29/5356498/eve-online-battle-sees-200000-dollars-worth-of-spaceships-destroyed>.

POLÁK, Pavel. *Zákaz ilegálního stahování filmovému průmyslu možná škodí, tvrdí vědci* [online]. rozhlas.cz, 26. listopadu 2012 [cit. 10. března 2016]. Dostupné na <http://www.rozhlas.cz/zpravy/technika/_zprava/zakaz-ilegalniho-stahovani-filmovemu-prumyslu-mozna-skodi-tvrdi-vedci--1142041>.

Smlouva o poskytování služeb společnosti Microsoft [online]. microsoft.com, 4. června 2015 [cit. 10. března 2016]. Dostupné na <https://www.microsoft.com/cs-cz/servicesagreement/>.

TŮMA, Pavel. *Přehled práva duševního vlastnictví a jeho právní ochrany v České republice* [online]. pravniradce.ihned.cz, 25. února 2004, poslední aktualizace 26. ledna 2005 [cit. 10. března 2016]. Dostupné na <http://pravniradce.ihned.cz/c1-14010730-prehled-prava-dusevniho-vlastnictvi-a-jeho-pravni-ochrany-v-ceske-republice>.

VIDLÁK, Milan. *Ivan Bartoš: Kopírování není krádež* [online]. strategie.cz, 26. února 2012 [cit. 10. března 2016]. Dostupné na <http://strategie.e15.cz/rozhovor/ivan-bartos-kopirovani-neni-kradez-776218>.

WALBERT, David. *Who owns the land?* [online]. learnnc.org, 2008 [cit. 10. března 2016]. Dostupné na <http://www.learnnc.org/lp/editions/nchist-colonial/2027>.

Where is my data being stored? [online]. cloud-lounge.org, [cit. 10. března 2016]. Dostupné na <http://www.cloud-lounge.org/where-is-my-data-being-stored.html>.

World of Warcraft term of use [online]. us.blizzard.com, 22. října 2012 [cit. 10. března 2016]. Dostupné na <http://us.blizzard.com/en-us/company/legal/wow_tou.html>.

Právní předpisy

Dodatkový protokol, který je přílohou sdělení federálního ministerstva zahraničních věcí č. 209/1992 Sb., o sjednání Úmluvy o ochraně lidských práv a základních svobod a Protokolů na tuto Úmluvu navazujících

Směrnice Evropského parlamentu a Rady 1996/9/ES ze dne 11. března 1996 o právní ochraně databází

Usnesení předsednictva České národní rady č. 2/1993 Sb., o vyhlášení Listiny základních práv a svobod jako součástí ústavního pořádku České republiky

Zákon č. 99/1963 Sb., občanský soudní řád, ve znění pozdějších předpisů

Zákon č. 89/2012 Sb., občanský zákoník

Zákon č. 91/2012 Sb., o mezinárodním právu soukromém, ve znění pozdějších předpisů

Zákon č. 121/2000 Sb., o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů, ve znění pozdějších předpisů

Zákon č. 40/2009 Sb., trestní zákoník, ve znění pozdějších předpisů

Judikatura

Rozsudek ze dne 30. května 2007, *Bragg v. Linden Research, Inc.*, 487 F. Supp. 2d 593

Rozsudek Nejvyššího soudu ze dne 30. září 2014, sp. zn. 4 Tz 124/2004

Usnesení Nejvyššího soudu ze dne 8. října 2014, sp. zn. 5 Tdo 171/2014-56

Usnesení Nejvyššího soudu ze dne 1. března 2005, sp. zn. 5 Tdo 160/2005

Ostatní zdroje

E-mail od doktorky Kamily Bubelové ze dne 18. 3. 2016.

E-mail od profesora Ivo Telce zde dne 7. 3. 2016.

Osobní vyjádření doc. Filipa Ščerby ze dne 16. 2. 2016 v Olomouci.

Osobní vyjádření profesora Ivo Telce ze dne 29. 2. 2016 v Olomouci.

Osobní vyjádření profesora Telce ze dne 14. 3. 2016 v Olomouci.

Přednáška doc. JUDr. Filipa Melzera Ph.D. ze dne 18. 2. 2014 na PF UP v Olomouci.

Abstrakt

Hlavním cílem této práce analyzovat právní ochranu virtuálních věcí. Přináší definici, co to virtuální věci jsou – a jejich příklady. V průběhu analýzy vychází najevo, že systém současných věcných práv je nepřesný a zjednodušující. Z toho důvodu vytváří paradoxy a problémy. Je založený na rozlišování mezi hmotnými a nehmotnými věcmi a ochrana je jim přiznávána na tomto podkladě. Virtuální věci jsou ukázkovým příkladem limitů této koncepce, protože virtuálním věcem (jakožto věcem nehmotným) by byla přiznána ochrana značně odlišná od ochrany hmotných věcí. Tato práce tedy navrhuje opustit rozlišování podle kritéria hmotné či nehmotné povahy a místo něj začít používat kritérium rivality či nerivality. Některé virtuální věci jsou totiž rivalitní. Jenže spadají do kategorie nehmotných věcí, které jsou obecně nerivalitní. Proto je jim přiznána neodpovídající ochrana.

Dále tato práce analyzuje vztah duševního vlastnictví a virtuálních věcí. Současná praxe tyto dvě kategorie zaměňuje a ty tak splývají, což je chyba vedoucí k dalším paradoxům. Tato práce ukazuje na dualitu mezi nosičem autorského díla (kterým bývá virtuální věc) a autorským dílem samotným. Přináší tak zpřesnění současné úpravy duševního vlastnictví.

Abstract

The main goal of this paper is to analyze the current level of protection of virtual goods. This paper defines virtual goods and gives examples of cases in which virtual goods were provided protection. The paper concludes that because the current system of property rights is inaccurate and oversimplified, it creates paradoxes and problems. The property rights system of the Czech Republic is based on the criteria of tangibility and intangibility. Both property rights and the degree of protection of property rights depend solely on these criteria. Virtual goods demonstrate the limits of these criteria because protection of virtual goods (as intangible good) is quite different from the protection of tangible goods. This paper argues that the Czech Republic should abandon the criteria of tangibility and intangibility and adopt the use of the criterion of exclusivity. Because some virtual goods can be characterized by exclusivity in that they cannot be used by several persons at the same time, they are therefore quite similar to tangible property, which by definition cannot be used by several persons at the same time.

Currently, virtual goods belong to the category of intangible goods and therefore the Czech system recognizes only a lesser level of protection that is inappropriate for these goods.

This paper also analyses a connection between intellectual property and virtual goods. Those two categories are confused and are merged, which leads to paradoxes. This paper stresses the importance of duality between the copyright itself and the copyrighted work. As copyrights are not transferable to other persons in the continental system (typical for *civil law* countries) due to their connection to the personality of an author, problems arise. Because the categories of intellectual property and virtual goods are merged, virtual goods are not transferable except by license contract. Which is next unreasonable paradox.

Klíčová slova

Virtuální věci, vlastnictví, ochrana vlastnického práva, smysl a účel existence vlastnického práva, vlastnické právo k virtuálním věcem, věc v právním smyslu, hmotné a nehmotné věci, rivalita, nerivalita, výlučnost, duševní vlastnictví, převoditelnost zdrojového kódu počítačového programu, licenční smlouva, počítačové programy, nový občanský zákoník, široké pojetí věci

Keywords

Virtual goods, property rights, protection of property, purpose of protection of property rights, property rights towards virtual goods, tangible and intangible goods, exclusiveness, right to exclude, intellectual property, license agreement, computer programs