

BI201K Virtuální vlastnictví

Jakub Harašta



<http://www.goodwp.com/other/25885-morning-owl-clock-coffee-alarm-clock.html>

Základní pojmy

- Absolutní majetková práva
 - držet, užívat a požívat, opustit, neužívat, zcizit, upravovat, zničit
 - věc
- Relativní majetková práva
 - dát, konat, zdržet se chování, strpět chování

Občanský zákoník

- §489

Věc v právním smyslu je vše, co je rozdílné od osoby a slouží potřebě lidí.

- §496

(1) Hmotná věc je ovladatelná část vnějšího světa, která má povahu samostatného předmětu.

(2) Nehmotné věci jsou práva, jejichž povaha to připouští, a jiné věci bez hmotné podstaty.

Virtuální světy

- Herní
- Sociální

Virtuální světy II

- Počítačové
- Trvalé
- Interaktivní
- Masivní / sociální
- “Reálné”

Reálnost

- Virtuální vs. aktuální
- Obojí je reálné
- Modelace reality

Virtuální ekonomika

- Primární
- Sekundární

Primární virtuální ekonomika

- In-game trading

Sekundární virtuální ekonomika

- Předměty
- Měna
- Účty

Argumenty “pro”

- Ekonomické
- Sociálně-psychologické
- Právně-teoretické

Argumenty “proti”

- Chaos, ztráta kontroly
- Komodifikace, ztráta zážitku
- Narušení komunity, ztráta respektu

Ekonomický argument

- Herní světy
 - Vanity
 - EVE Online
 - Monokl – 60 USD
 - Influence
 - Diablo 3
 - Manticore (kuše) – 3500 USD
 - Majesty Trasher (amulet) – 200 mld zlatých (ca 8000 USD)
 - Eve Online
 - Vesmírné lodě až 11 000 USD

Ekonomický argument II

- Bitva o B-R5RB, 27. 1. 2014
 - Také “Bloodbath of B-R5RB”
 - Zapomenutá platba za “blokaci systému” (sovereignty bill)
 - Virtuální bitva (7500+ charakterů, 2500+ hráčů)
 - Čas zpomalen na desetinu normálního (22 hodin)
 - Výsledek: ztráta cca 11 000 000 000 000 ISK (in-game měna), tedy cca 330 000 USD

Ekonomický argument III

- Sociální světy
 - Entropia Universe
 - Club Neverdie
 - 2008 - 100 000 USD, zpátky za rok, 2012 – 1 mil. USD
 - Další nákup za 635 000 USD
 - Rozparcelování, prodej se ziskem

Ekonomický argument IV

- Aby lidé „investovali“, je potřeba jejich investici chránit – ochrana vlastnictví jako odstrašení zásahu do investice ze strany třetích osob

EULA/ToS

- “you shall have no ownership or other property interest in account”
- “account may be suspended or deleted for any reason whatsoever”

Sociálně-psychologický argument

- Chování jako k vlastním věcem
 - Reálné vraždy při poškození zájmů
- Časová investice
- Budování vztahů
 - Právo na aktivní život? “Právo na přístup k internetu” (I. ÚS 22/10)
- Zásnuby, svatby, uctění památky zesnulých
 - např. Skyrim: Bear Mod

Sociálně-psychologický argument II

- Avatar
 - Virtuální reprezentace sebe sama
 - Inkarnace
 - Původ slova “avatar”

Právně-teoretický argument

- Bentham
 - Utilitarismus
 - Největší štěstí největšímu počtu, felicific calculus
 - Vlastnictví je užitečné a zvyšuje sociální bohatství
 - Problém: prostupnost aktuálního a virtuálního světa, nedostatek společenského konsenzu
 - Balkin: virtuální svobody (hrát, tvořit a tvořit společně) – vyvažování?

Právně-teoretický argument II

- Locke
 - Právo k osobě
 - Práce (časová investice, námaha, snaha)
 - Produkt práce
 - Výlučná práva
 - Lockean proviso (Nozick)
 - Můžu vlastnit, jen pokud zbyde ostatním
 - Kompetitivnost, ale nekonečnost (Lastowka, Hunter)
 - Kód supluje fakticitu (Lessig, “code is law”)

Právně-teoretický argument III

- Hegel
 - Extenze osobnosti
 - teleologie
 - Vztah zakládá právo vlastnit i bez normativního rámce
 - Ukotvení sebe sama v rámci světa
 - Sféra fyzické dispozice
 - Aspoň minimální ochrana

Chaos

- Tragedy of commons
- Skončení hry?
- Zásah do herní mechaniky
 - Unikátní předmět – “nejmocnější” (DMG/DEF, whatever ...) – vysoká cena
 - Uveden nový, lepší
 - Snížení hodnoty původního předmětu

Komodifikace

- Marx
 - „od produkce pro přímou spotřebu k produkci určené pro směnu“
- Určování hodnoty
 - Zábava vs. práce

Komunita

- Time-poor/Cash-rich vs. Time-rich/Cash-poor
 - Hraním se fixují pravidla světa
 - Ultima online
 - Nutnost nasbírat/natěžit
 - Sandbox
 - Učení pravidel a sociálních norem
 - WoT
 - “Play enough bad games and you might find yourself owning a tier X tank.” (Mighty Jingles)

Zájmy provozovatelů

- KONTROLA!!!

Zájmy uživatelů

- Časová investice
- Finanční investice
- Emoční investice
- Ochrana před “krádeží”

Zájem státu

- Daně?
- Měnová stabilita?
 - Čína
 - RuneScape, WoW, Guild Wars, Warhammer Online
 - zákaz konvertibility

Judikatura

- Runescape
 - Nizozemí; virtuální předmět je věc, protože má reálnou ekonomickou hodnotu; soud uzavřel, že došlo ke krádeži

Otázky?

Děkuji Vám za pozornost!