

Virtuální vlastnictví

Základní otázka virtuálního vlastnictví by se dala shrnout jako "*Should computer code that is designed to act like real world property be regulated and protected like real world property?*" Touto frází je ostatně uveden i jeden ze studijních materiálů (konkrétně Fairfieldův článek *Virtual Property*). Některé druhy počítačového kódu se totiž v některých aspektech chovají jako předměty, které mohou být mimo kyberprostor předmětem vlastnických práv.

S pojmem vlastnictví se lze setkat povětšinou ve vztahu k hmotným věcem, avšak že "vlastnit" lze i **věci nehmotné**, jakými jsou např. myšlenky či znalosti. Vymezení práv a povinností vůči statkům nehmotným si vzhledem k jejich odlišné povaze vyžaduje zcela jiný druh úpravy než ten, který je určen vlastnictví v běžném slova smyslu. Ve vztahu k některým nehmotným statkům tak činí právě právo duševního vlastnictví. Existují ovšem i takové nehmotné statky, které prokazatelně představují určitou majetkovou hodnotu, avšak současným právem nejsou za vlastnictví považovány, a to ani "klasické", ani "duševní". Takové majetkové hodnoty bývají označovány jako virtuální vlastnictví.

Vlastnictví v běžném slova smyslu není ničím jiným než **souborem práv a povinností vlastníka**, které zároveň působí vůči všem ostatním. Vlastníkovi je tak umožněno předmět vlastnictví držet, užívat a požívat jeho plody a disponovat s ním. Všem ostatním je pak zakázáno vlastníka při výkonu jeho práv rušit. Takový stav velmi dobře odpovídá povaze hmotných věcí a společenské potřebě k úpravě vztahů jednotlivých osob k těmto věcem.

Virtuální vlastnictví lze potom charakterizovat jako určitou majetkovou hodnotu, která je nehmotná, avšak není zcela nebo zčásti chráněna institutem práva duševního vlastnictví. Jako typický příklad lze uvést nějaký exkluzivní a výjimečný **předmět z online hry**, jakou je například *World of Warcraft*. V současné době je zcela běžné s takovými předměty obchodovat (například na aukčním serveru eBay).

Problematika virtuálního vlastnictví v současné době nemá v České republice téměř **žádné právní ukotvení**. S ohledem na skutečnost, že k předmětům virtuálního vlastnictví obvykle nějaký subjekt disponuje určitými právy, vyplývajícími z duševního vlastnictví, lze uvést odkaz na vybrané předpisy práva duševního vlastnictví. Tuto skutečnost lze demonstrovat na, již výše uvedeném, příkladu exkluzivního předmětu z online počítačové hry *World of Warcraft*. Tato hra není ničím jiným než softwarem, a tak je nepochybné, že jeho autor má specifická majetková práva ke zmíněnému předmětu vyplývající z tohoto faktu. Tato práva však žádným způsobem nekolidují s požadavky a očekáváním směřujícím k virtuálnímu vlastnictví.