

## Virtuální světy, virtuální vlastnictví

Matěj Myška

Virtuální světy a jejich právní regulace, respektive problematika virtuálního vlastnictví jsou jednou z oblastí, ve kterých vyvíjí Ústav práva a technologií pedagogickou a vědecko-výzkumnou činnost. V rámci výuky magisterských a bakalářských předmětů Právo a ICT I a Úvod do práva ICT I je tak zařazována samostatná přednáška o tomto vysoce aktuálním tématu. Virtuální světy jsou též tématem samostatné sekce na mezinárodní konferenci Cyberspace.<sup>1</sup> Vzhledem k neustále rostoucímu významu fenoménu virtuálních světů uspořádal Ústav dne 7. 4. 2010 i specializovanou přednášku Virtuální světy, virtuální vlastnictví spojenou se školní projekcí filmu Second Skin, který bude v následujícím textu blíže představen.

### Second Skin - až příliš skutečná virtuální realita

Americký dokument režiséra Juana Carlose Piñeira Escoriaza z roku 2008, je jedním z mála příspěvků do debaty o dopadech virtuálních světů na reálné životy lidí. Dokument sleduje osudy lidí excesivně hrajících tzv. MMORPG – Massively Multiplayer Online Role Playing Games, přeloženo do češtiny masivní on-line hry na hrdiny. Jejich smysl v podstatě odpovídá konceptu klasických počítačových off-line her – typicky se jedná o fantastní svět, v němž hráč ovládá své virtuální alter ego (avatar) a plní různé úkoly. Odměnou za splnění pak jsou buď zkušenosti či virtuální peníze, anebo vybavení pro avatara, který se postupem času stává stále schopnějším a silnějším. Rozdílem oproti klasickým hrám je právě možnost hrát tyto hry spolu s ostatními hráči v neustále se vyvíjejícím a kontinálním prostředí.

Co by se mohlo zdát být jen obskurní záležitostí několika jedinců, je ve skutečnosti celosvětovým fenoménem se značnými ekonomickými, sociokulturními a také právními dopady.<sup>2</sup> Dokument Second Skin názorně prezentuje i statistické údaje o MMORPG. Střízlivé odhady hovoří o 50 milionech hráčů MMORPG celosvětově. Nejpopulárnější on-line hra World of Warcraft od společnosti Blizzard Entertainment má okolo 11 milionů aktivních uživatelů. Když v roce 2007 vyšel datadisk k této hře s názvem Burning Crusade, vydělal během prvního dne v USA 96 milionů amerických dolarů, tedy více než

kterýkoliv filmový snímek, který byl toho roku ve Spojených státech uveden v kinech.

Dokument se zejména zaměřuje na způsob života lidí, kteří převážnou většinu svého volného času věnují hraní MMORPG. Typický den skálního gamera tak vypadá následovně: jedenáct hodin hraní, osm hodin práce a čtyři hodiny spánku. Na ostatní běžné nevirtuální činnosti tak zbývá hráčům pouze jedna hodina denně. I když ještě nebyla v Mezinárodní klasifikaci nemocí *per se*, je z osudů hráčů v dokumentu patrné, že extrémní hraní může mít na jejich životy podobně devastující účinky jako látkové závislosti. O pomoc takto zasaženým lidem se pak snaží americké sdružení Online Gamers Anonymous,<sup>3</sup> jakousi obdobou sdružení Alcoholics Anonymous.

Dalším tématem dokumentu je i fenomén vzniku sekundárních trhů s virtuálními předměty, virtuálními penězi či dokonce avatary. Jedná se o situace, kdy jsou tyto nakupovány za reálné peníze, a to přesto, že v licenčních smlouvách s koncovými uživateli (tzv. EULA<sup>4</sup>) převážně většiny her je toto chování výslovně zakázáno. Ve filmu je to názorně demonstrováno na následujícím příkladě: Mladý americký hráč MMORPG má dvě možnosti, jak získat např. vzácný meč. Jednak může hrát hru tak dlouho, dokud si na něj „pochvě“, tedy dle hrou nastavených pravidel, nevydělá. Časově méně náročnou variantou je pak využití nabídky některé ze společností, která tyto předměty prodává za reálné peníze. Tyto společnosti, typicky se sídlem Čínské lidové republiky, zaměstnávají mladé hráče, jejichž náplní práce je právě hraní MMORPG a získávání co nejvíce herní měny<sup>5</sup>, respektive vzácného vybavení. Po zaplacení příslušné částky je pak předmět, v našem případě meč, americkému hráči předán přímo v prostředí.

I přestože se film věnuje spíše negativním dopadům hraní MMORPG, nebojí se autoři ukázat i jeho kladné stránky. Zejména je ve filmu zmiňovaná schopnost MMORPG her zapojit do spolupráce a řešení herních problémů lidí z celého světa, bez rozdílu pohlaví, věku či rasy. Hráči se totiž pro plnění těch nejnáročnějších úkolů sdružují do tzv. guild, tedy jakýchsi klanů či cechů, často o několika stovkách členů. Ve filmu Second Skin je tak představena historie, současnost a systém fungování nejnámější guildy The Syndicate.<sup>6</sup> Členové této guildy se, věrni jejímu heslu „In Friendship We Conquer“, setkávají i v reálném světě na každoročních srazech a udržují čilé kontakty navzájem. Zároveň se dokument věnuje i navazování mezilidských vztahů ve virtuálních prostředích a mapuje vývoj vztahu několika párů, které se seznámily v MMORPG.

Velice zajímavá je i výpověď dvou fyzicky těžce postižených, kteří jsou v reálném světě spíše ostrakizováni a jejich možnosti sebe-realizace jsou podstatně omezeny. Virtuální světy jim však nabízejí příležitost rozvinout naplno svůj potenciál a být respektovanými členy komunity.

I přes koncentraci zejména na negativní aspekty hraní MMORPG, lze snímek Second Skin doporučit všem zájemcům o virtuální světy a jejich dopad na svět reálný. Vzhledem ke svojí názornosti a srozumitelnosti je vhodný i pro úvod do předmětné tematiky, a to i pro nehráče.

Virtuální světy se pomalu, ale jistě dostávají do hledáčku všech společensko-vědních oborů.

Na ekonomickou stránku této problematiky se zaměřuje americký docent z Indiana university **Edward Castronova**. Doporučit lze zejména jeho knihy *Synthetic Worlds* a *Exodus to the Virtual World: How Online Fun Is Changing Reality*.

Z právního hlediska se otázkám virtuálních světů věnuje a na toto téma publikuje americký docent **Joshua A. T. Fairfield** z Washington and Lee University.

Oba dva jsou také aktivními přispěvateli na blog **Terra Nova** (dostupném na [www.terranova.blogs.com](http://www.terranova.blogs.com)), který se zabývá ekonomickými, právními, sociokulturními a psychologickými aspekty virtuálních světů.

Příspěvky o psychologii MMORPG lze nalézt mimo jiné i v odborném časopise vydávaném na půdě Fakulty sociálních studií Masarykovy univerzity **Cyberpsychology**, dostupném na [www.cyberpsychology.eu](http://www.cyberpsychology.eu). Doposud nejkompaktnější sociologicko-psychologickou studii hráčů MMORPG, která je citována i ve filmu, zpracoval Nick Yee. Studie s názvem **The Daedalus Project** je dostupná na [www.nickyee.com/daedalus](http://www.nickyee.com/daedalus).

### Richard Susskind: The End of Lawyers?

Jaromír Šavelka

Knihy špičkového britského právního informatika Richarda Susskinda tematicky navazuje na jeho dřívější dílo *The Future of Law*, publikované v roce 1996. Tehdy se Susskind pokusil analyzovat, jaký dopad bude mít rozvoj informačních technologií na tradiční právnícké profese. Ve své době tato kniha získala velkou pozornost a s odstupem času nezbyvá než připustit, že celá řada předpovědí, které se tehdy zdály velmi nepravděpodobné, došla naplnění.

Na přibližně 300 stranách textu se v *The End of Lawyers?* autor opět velmi působivým a poutavým způsobem, který je mu evidentně vlastní, zamýšlí nad tím, jak bouřlivý vývoj informačních technologií do budoucna ovlivní podobu právní praxe. Důraz tentokrát klade především na předpoklad, že velké množství činností, které právníci dnes vykonávají, by bylo možno za pomoci informačních technologií provádět automatizovaně a nebo alespoň výrazně efektivněji.

Základní východisko představované publikace, názor, že současný trh s právními službami není efektivní, plýtvá zdroji a že

1 Více na: [www.cyberspace.muni.cz](http://www.cyberspace.muni.cz).

2 O nizozemských rozhodnutích věnujících se krádeži virtuálních předmětů pojednává článek Evy Fialové Krádež virtuálních předmětů v příkladech z nizozemské judikatury na straně 23.

3 Webové stránky dostupné na [www.olganon.org](http://www.olganon.org).

4 End User Licence Agreement.

5 Anglicky je tento proces označován pojmem gold farming.

6 Webové stránky dostupné na [www.llts.org/](http://www.llts.org/).