

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.¹ 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.² 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,³ 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. EULA⁴) 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 „pochtivě“, 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 měny⁵, 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.⁶ 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), 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. 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.

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 publikací, názor, že současný trh s právními službami není efektivní, plýtvá zdroji a že

1 Více na: 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.

4 End User Licence Agreement.

5 Anglicky je tento proces označován pojmem gold farming.

6 Webové stránky dostupné na www.llts.org/.

tyto služby jsou mnohdy poskytovány za neodůvodněně vysoké ceny, autor postupně rozvíjí, až nakonec dochází k již výše nasti-
něným názorům, že v budoucnu budou tyto služby vykonávány zcela jiným způsobem. Tlak na zefektivnění poskytování právních služeb by měl dle Susskinda v první řadě vzejít od konzumentů těchto služeb, zvláště klientů velkých mezinárodních advokátních kanceláří, kterým nakonec nezbude než akceptovat realitu a využít možností, které dnešní informační technologie nabízejí.

Dle autora dojde postupně k tomu, že velká část právních služeb přestane být nazírána jako „vysoce individualizovaný a exkluzivní produkt“, a namísto toho bude pojímána jako „běžná komodita“. Stane se tak právě v důsledku neustále se zvyšující participace informačních technologií v právní praxi. Nakonec Susskind dospívá k závěru, že k výkonu celé řady činností, které jsou dnes tradiční doménou právníků, v budoucnu nebude zapotřebí najímat osoby s právnickým vzděláním, když plně postačí méně vzdělaní odborníci schopní ovládat příslušné technologie. Tím naznačuje, že některé právní profese mohou postupně zaniknout, ale zároveň vyslovuje domněnku, že nová podoba trhu si vyžádá vznik profesí, které budou moci být vykonávány opět jen osobami s právním vzděláním.

The End of Lawyers? patří k bestsellerům z oblasti právní informatiky, je velmi čtivá a při představování nejvýznamnějších technologií, které do budoucna promění podobu právní profese, čtenáře nezatěžuje technickými detaily. Rozhodně ji lze doporučit zejména tomu, kdo uvažuje o budoucí kariéře v libovolném z tradičních právních povolání, avšak i těm, kteří svou kariéru v této oblasti již dávno zahájili.

Summer School of ICT Law, Pécs 2010

Štěpán Stehlíček¹

Již poněkolkáté se letos v teplých červencových dnech sešli mladí právníci a jejich lektori, aby společně sdíleli nadšení a radost z bádání v oblasti práva informačních technologií a v odvětvích příbuzných. Tradice letních škol v tomto oboru, která započala v Brně v roce 2006, se může pochlubit dalším úspěšným pokračováním, tentokrát maďarským. Hostitelským městem se stala Pécs, mimo jiné Evropské hlavní město kultury 2010.

Nebyla to ovšem jen kultura města Pécs a okolí, která nadchla účastníky letní školy, byly to zejména zajímavé přednášky, jež se dotýkaly jak teoretickoprávního základu práva informačních technologií, tak praktických přístupů k jednotlivým odvětvím. Témata byla prezentována vyučujícími ze zemí původní Vienna Core Group, tedy

neformálního sdružení lektorů práva IT ze středoevropských univerzit, ale také z nových participujících subjektů zastoupených univerzitami v Leidenu a Queen Mary v Londýně. Studenti tak měli možnost seznámit se s novými pedagogickými přístupy k přednáškám a seminářům, které byly vedeny povětšinou mladými doktorskými a lektory. Díky nově participujícím univerzitám jsme však měli možnost poznat



Účastníci letní školy

i rozdílné kultury, neboť na londýnské škole studuje značný počet zahraničních studentů, a tak jsme se mohli setkat například s LL.M. studentem z Kolumbie.

Právě doktorandka z Queen Mary, Roxana Moore, která se během svého Ph.D. studia zaměřuje především na softwarové kontrakty, měla zajímavou přednášku o rozdílnostech mezi angloamerickou a evropskou právní ochranou. Dlužno podotknout, že zajímavá byla především pro studenty z kontinentální Evropy. Kromě této přednášky se v tématech objevovaly jak některé vyložené duševněprávní aspekty, například budoucnost současné podoby copyrightu (Andreas Wiebe), tak tematicky „čistě“ právní otázky, kde technologie působí jen jako prostředek. Právě posledně zmíněné bylo tématem semináře maďarského lektora Gergely Szókeho, který se zaměřil na ústavněprávní aspekty CCTV (Closed Circuit Television, tj. uzavřený kamerový systém). I přes evropský legislativní rámec, který je společný všem zemím EU, zjistili posluchači, že míra regulace kamerových systémů je v jednotlivých zemích velmi odlišná. Na druhou stranu zde panovala shoda u zemí, které si jsou jistým způsobem blízké (jako např. Česká a Slovenská republika). Tato kongruence se projevila zejména při přednášce Miroslava Chlípaly o elektronických důkazních prostředcích.

Závěrem by bylo dobré zmínit i výsledky této letní školy, které nespočívají jen v nabytých vědomostech, ale také v tom, že lidé kolem tohoto právního odvětví opravdu nejsou „geeks“. Kromě těchto faktů se skupina studentů z Brna dohodla na uspořádání dalších miniakcí, které ještě více utuží kolektiv studentů technologických oborů práva. Jako absolvent letošního ročníku letní školy mohu prohlásit, že většina studentů se již těší na tu příští do rakouského Raxu. Pokud použiji reklamní slogan Hannoverské univerzity, která též nabízí mezinárodní letní školu práva informačních technologií, dovolím si napsat: IT will be fun!

Jak právníci pomáhají s lékem proti rakovině

Libor Kyncl

Marcelo Corrales původem z Paraguaye pracuje v Institutu pro právní informatiku na Leibnizově univerzitě v německém Hannoveru (IRI). Tam participuje na projektu Advancing Clinico Genomic Trials on Cancer (ACGT). Institut IRI je v rámci tohoto projektu vedoucím pracovištěm projektové aktivity právních a etických otázek.

Čím se zabývá institut pro právní informatiku a co je hlavním cílem vašeho projektu?

Obecně je hlavním cílem našeho institutu provádět výzkum v oblasti práva a informačních technologií, hlavně se zabýváme otázkami ochrany osobních údajů a duševního vlastnictví. Máme zde magisterský studijní program EULISP (European Legal Informatics Study Programme, jednoroční postgraduální LL.M. studium), který se v prvním semestru odehrává v Hannoveru a jehož druhý semestr probíhá vždy na jedné z našich partnerských univerzit, což jsou například Oslo, Stockholm, Zaragoza nebo Londýn. Hlavním cílem projektu ACGT je pak vývoj nových léků na rakovinu prostřednictvím vytvoření European Grid Computing Infrastructure (distribuované výpočetní infrastruktury).

Jako metaforu pro tuto infrastrukturu používáte včelí svět. Můžete to objasnit?

Metafora na příkladu včelího světa přesně ukazuje, jak je vyvíjen náš projekt. Vezměte si včelu dělnici, která létá okolo květin a získává z nich pyl, který dopraví do úlu, v němž se z něj vyrábí med pro koncové uživatele. Naše projektové konsorcium stejným způsobem sbírá data od pacientů. Konsorcium je postaveno na síťové infrastruktuře, která byla vytvořena za účelem usnadnění přístupu k informacím. Z toho důvodu můžete získat nový koncový produkt, jako například nová data, a koncoví uživatelé k nim mohou získat přístup.

Kdo bude vašim koncovým uživatelem?

Může jím být kdokoliv. Projekt je nastavený tak, aby byl otevřený zejména pro výzkumné komunity, jako jsou univerzity, ale také pro jakéhokoliv jednotlivce, který provádí výzkum týkající se rakoviny.

Předpokládáte tedy, že genetická data v síťovém systému budou využívána, aby podporovala výzkum a aby zmenšila obtíže při hledání léku na rakovinu?

Zcela jistě. V tuto chvíli existuje mnoho různých výzkumů týkajících se rakoviny, ale jsou bohužel navzájem izolované. Tedy, vezměme si příklad nemocnice v Belgii a jiné nemocnice v Oxfordu, které provádí tentýž výzkum léku na rakovinu. My je propojíme mezi sebou. Zlepšujeme tak způsoby získávání přesných informací týkajících se konkrétního druhu rakoviny.

¹ Autor je studentem třetího ročníku PrF MU.