

# 2 PROSTŘEDÍ VIRTUÁLNÍ REALITY (METAVERSE) A OCHRANA OSOBNOSTI ČLOVĚKA

Barbora Ohnoutková<sup>37</sup>

## 2.1 Úvod

*„Instead of looking in the screen, you're gonna be in these experiences. Everything we do on-line today – connecting socially, entertainment, games, work, it's gonna be more natural and vivid. This isn't about spending more time on screens. It's about making the time that we already spend better. Screens just can't convey the full range of human expression and connection; they can't deliver that deep feeling of presence. But the next version of the internet can. That's what we should be working towards. Technology that's built around the people and how we actually experience the world and interact to each other. That's what the metaverse is all about.“<sup>38</sup>*

Pracovní setkání, sdílené okamžiky s rodinou na vzdálenost dvou kontinentů, sledování sportovního utkání z první řady či nakupování virtuálních nemovitostí – vše v reálném čase z prostředí obývacího pokoje? To je jenom nepatrný výčet možností, jež virtuální realita (VR) nabízí. Pro mnohé uživatele se VR stala zdrojem zábavy, kde mohou interagovat s ostatními uživateli, chodit do klubů nebo i na výstavy,<sup>39</sup> pro mnohé se však prostředí virtuální reality stalo především zdrojem obživy.<sup>40</sup> Tak či onak lidé přesouvají část svého reálného života do toho virtuálního a tráví tam jeho podstatnou část.<sup>41</sup>

Sílu virtuální reality si postupně uvědomují nejen společnosti jako např. Nike<sup>42</sup> nebo Toyota,<sup>43</sup> které vstupují do virtuálního světa propagovat své reálné produkty

<sup>37</sup> Katedra občanského práva, Právnická fakulta Univerzity Karlovy.

<sup>38</sup> V říjnu roku 2021 představil Mark Zuckerberg ambiciózní plán o vytvoření tzv. metaverse, resp. virtuální reality jako další evoluce sociálního propojení. ZUCKERBERG, M. *The metaverse will be social: Welcome*. In: Facebook [online]. [cit. 21. 5. 2022]. Dostupné z: [about.facebook.com/meta/](https://about.facebook.com/meta/)

<sup>39</sup> LASTOWKA, F. G., HUNTER, D. *The Laws of the Virtual Worlds*. California Law Review. 2004, roč. 92, č. 1, s. 2.

<sup>40</sup> Viz. např. níže uvedený případ Ailin Graef, která vydělávala obchodováním s virtuálními nemovitostmi.

<sup>41</sup> CASTRONOVA, E. *Virtual Worlds: A First-Hand Account of Market and Society on the Cyberian Frontier*. Center for Economic Studies & Ifo Institute for Economic Research, 2001, CESifo Working Paper č. 618, s. 2–3, 21–22.

<sup>42</sup> SIKLOS, R. *A Virtual World but Real Money* [online]. The New York Times Company, 2006 [cit. 21. 5. 2022]. Dostupné z: [www.nytimes.com](https://www.nytimes.com)

<sup>43</sup> BOSS, S. *Even in a Virtual World, 'Stuff' Matters* [online]. The New York Times Company, 2007 [cit. 21. 5. 2022]. Dostupné z: [www.nytimes.com](https://www.nytimes.com)

nebo prodávat uživatelům jejich virtuální obdoby, ale rovněž i veřejně známé osoby. Například již v prosinci roku 2006 vystoupil americký soudce Richard A. Posner<sup>44</sup> v prostředí virtuální reality se svojí vytvořenou on-line identitou k propagaci své knihy a její následné virtuální autogramiádě.<sup>45</sup> Stále významnější roli VR dokazuje i neustále rostoucí hodnota jejího celosvětového trhu<sup>46</sup> a zvyšující se počet uživatelů využívající technologie virtuální reality.<sup>47</sup>

Jakékoli lidské interakce jsou zdrojem možného konfliktu. Z tohoto pohledu neexistuje rozdíl mezi světem reálným a tím virtuálním. Ve virtuálním světě však neplatí fyzikální zákony, společenská pravidla se pod rouškou anonymity rozplývají a uživatelé se necítí odpovědní za své činy. Pocit svobody a nevázanosti pravidly svádí uživatele k jednání, jež by společností byla v reálném světě neakceptovatelná.<sup>48</sup> To s sebou přináší značný prostor pro neoprávněné zásahy do majetkových i osobnostních práv druhých osob. A právě problematikou ochrany osobnostních práv člověka ve virtuální realitě se zabývá tento příspěvek. Zejména se zabývá otázkou, zda se může uživatel VR dovolávat stejné ochrany jeho osobnostních práv jako ve světě reálném.

V článku je rozvedena úvaha, že by ochrana osobnosti měla být uživatelům VR vždy poskytnuta, avšak s ohledem na její specifika ve vztahu k jednotlivým chráněným statkům lidské osobnosti. Článek je rozdělen do dvou částí. V první části je pojednáno o předpokladech ochrany osobnosti ve virtuální realitě. Druhá část článku se následně zabývá aplikovatelností ustanovení občanského zákoníku o ochraně osobnosti člověka u dvou vybraných dílčích složek osobnosti.

## 2.2 Ochrana osobnosti člověka ve virtuální realitě

Tato kapitola nejprve přibližuje současnou právní úpravu všeobecného osobnostního práva podle občanského zákoníku, dále se zabývá vztahem člověka a jeho on-line identity ve virtuálním světě a závěrem rozebírá dopady možného neoprávněného zásahu do jedné ze stránek lidské osobnosti i ve VR.

<sup>44</sup> Soudce odvolacího soudu Spojených států pro 7. obvod v Chicagu.

<sup>45</sup> WARD, S. F. *Fantasy Life, Real Law: Travel into Second Life – the Virtual World Where Lawyers Are Having Fun, Exploring Legal Theory and Even Generating New Business*. ABA Journal. 2007, roč. 93, č. 3, s. 44.

<sup>46</sup> *Virtual Reality Market: Market analysis, 2016-2028* [online]. Grand View Research, 2022 [cit. 21. 5. 2022]. Dostupné z: [www.grandviewresearch.com](http://www.grandviewresearch.com)

<sup>47</sup> PETROCK, V. *US Virtual and Augmented Reality Users 2021: XR Use Expands Beyond Fun and Games* [online]. Insider Intelligence, 2021 [cit. 21. 5. 2022]. Dostupné z: [www.emarketer.com](http://www.emarketer.com)

<sup>48</sup> VESALI NASEH, M. *Person and Personality in Cyber Space: A Legal Analysis of Virtual Identity*. Masaryk University Journal of Law and Technology. 2016, roč. 10, č. 1, s. 10–11.

## 2.1.1 Ochrana osobnosti člověka podle občanského zákoníku

Český občanský zákoník vychází z přirozenoprávní koncepce ochrany osobnosti člověka a osobnostního práva jako práva jednotného, jehož úkolem je zajistit respektování osobnosti každého jednotlivce a umožnit mu její všestranný svobodný rozvoj.<sup>49</sup> Občanský zákoník klade důraz na člověka jako svobodného tvora, jenž má v souladu s § 3 odst. 1 obč. zák. přirozené právo brát se o vlastní štěstí a žít podle svého takovým způsobem, jenž je v souladu s právním řádem a nepůsobí bezdůvodně újmu druhým. Právo žít podle svého v sobě odráží odlišné hodnoty, názory i preference každého člověka ohledně vedení a způsobu vlastního života.<sup>50</sup> Současně v sobě zahrnuje nedílnou povinnost ostatních toto svobodné rozhodnutí každého žít podle svého respektovat.

Ochrany požívají různé složky a projevy lidské osobnosti jako je např. život, důstojnost člověka, jeho zdraví a právo žít v příznivém životním prostředí, jeho vážnost, čest, soukromí a projevy osobní povahy. O významu všeobecného osobnostního práva svědčí i zákonodárcem zvolená objektivní odpovědnost, tj. odpovědnost za škodlivý následek bez ohledu na zavinění škůdce. Způsobení újmy není podmínkou pro naplnění deliktu neoprávněného zásahu do osobnosti člověka podle § 82 odst. 1 obč. zák. Lze tedy usuzovat na velmi širokou ochranu osobnosti člověka ve smyslu § 81 a násl. obč. zák. ve světě reálném.

Dostane se však stejně široké ochrany i člověku, který se rozhodne ponořit do VR a tam v souladu se svým přesvědčením a svojí osobní jedinečností nezávisle na ostatních rozvíjet svoji osobnost? Před tím, než bude tato otázka moct být zodpovězena, je potřeba se nejprve zabývat vztahem člověka a jeho on-line identity ve virtuálním světě a jeho specifiky ve vztahu k ochraně všeobecného osobnostního práva podle občanského zákoníku. Tato problematika bude diskutována v následující části.

## 2.1.2 Vztah člověka a jeho on-line identity

Uživatelé virtuální reality jako fyzické osoby vystupují v tomto světě pod vytvořenou on-line identitou, tzv. avatar, pod kterou jsou tomuto světu, resp. ostatním uživatelům známí. Tato on-line identita může mít podobu samotného uživatele a nést jeho jméno či může vykazovat jiné pro uživatele typické charakteristiky jeho reálné identity, může se však také jednat i o zcela smyšlený výtvar, který vzhledově s osobou uživatele vůbec nekoresponduje.

<sup>49</sup> Rozsudek NS ze dne 26. 7. 2000 sp. zn. 30 Cdo 2304/99.

<sup>50</sup> DOLEŽAL, A., DOLEŽAL, T. In: MELZER, F., TĚGL, P. a kol. *Občanský zákoník – velký komentář. Svazek 1. § 1-117*. Praha: Leges, 2013, s. 519.

Stejně jako ve světě reálném i zde uživatelé prostřednictvím svého avatara vstupují do interakcí s ostatními avatary, tedy fyzickými osobami za nimi stojícími, a navazují osobní i profesní vztahy různé intenzity, které dále rozvíjejí. Za tímto účelem investují uživatelé do svého avatara i virtuálního života značný kapitál v podobě času, energie a často i finančních prostředků.<sup>51</sup> Například ve virtuálním světě Second Life, pravděpodobně nejznámějším virtuálním světě v dnešní době, obchodují uživatelé prostřednictvím digitální měny nakoupené za reálné finanční prostředky.<sup>52</sup> Uživatelé investují do svého avatara stejně jako by investovali do své reálné osoby, tj. nakupují oblečení, doplňky či jinak obchodují s movitými i nemovitými věcmi. Získaná či nevyužitá digitální měna je zpátky směnitelná na měnu reálnou.<sup>53</sup> Někteří lidé tak mohou vydělávat prostředky na své živobytí čistě jenom ve VR.<sup>54</sup> Například již v roce 2006 se Anshe Chung, avatar ve virtuálním světě Second Life, prohlásila za první „on-line osobu“ s čistým jméním přes 1 milion USD. Anshe Chung neboli fyzická osoba jménem Ailin Graef ve světě reálném toho dosáhla obchodováním s virtuálními nemovitostmi – jejich nákupem a následným rozprodáváním či pronájmem ostatním uživatelům VR.<sup>55</sup>

Uživatelé se často s vytvořenou on-line identitou ztotožňují jako se svojí vlastní i v reálném světě. Tato tzv. iluze vlastnictví těla (body ownership illusion) může mimo jiné vést ke změnám v postojích či chování uživatele v reálném životě, ale i ke změnám jeho kognitivních funkcí.<sup>56</sup> V rámci výzkumu vedeného pod Barcelonskou univerzitou přijaly osoby virtuální podobu Alberta Einsteina. To u nich vedlo ke zlepšení poznávacích schopností i ke snížení diskriminace na základě věku.<sup>57</sup>

Lastowka a Hunter mluví rovněž o avatarovi jako o trvalém rozšíření osoby uživatele (persistent extension of the user) ve virtuálním světě, které umožňuje uživateli v tomto světě existovat a interagovat s ostatními. Podle nich je ztotožnění uživatele s avatarem normou a nezdívkou tak dochází k situacím, kdy nelze odlišit, zda uživatel ve VR mluví o sobě jako fyzické osobě nebo o sobě jako avatarovi.<sup>58</sup> Reálná a on-line identita uživatele tedy často splývá a hranice mezi oběma identitami může být značně neostrá.

<sup>51</sup> CHIN, B. M. *Regulating Your Second Life: Defamation in Virtual Worlds*. Brooklyn Law Review. 2007, roč. 72, č. 4, s. 1326–1327; LASTOWKA, HUNTER, op. cit., s. 2–11.

<sup>52</sup> Viz podmínky poskytování finančních služeb uživatelům Second Life prostřednictvím společnosti Tilia Inc.: *Tilia Inc. User Terms of Service* [online]. [cit. 21. 5. 2022]. Dostupné z: [www.tilia.io](http://www.tilia.io)

<sup>53</sup> *Ibidem* [cit. 21. 5. 2022].

<sup>54</sup> LASTOWKA, HUNTER, op. cit., s. 9–10.

<sup>55</sup> CLABURN, T. *Second Life's Housing Boom Creates Virtual Millionaire* [online]. Informa, 2006 [cit. 21. 5. 2022]. Dostupné z: [www.informationweek.com](http://www.informationweek.com)

<sup>56</sup> BANAKOU, D., KISHORE, S., SLATER, M. *Virtually Being Einstein Results in an Improvement in Cognitive Task Performance and a Decrease in Age Bias*. *Frontiers in Psychology* [online]. 2018, roč. 9, č. 917, s. 12 [cit. 21. 5. 2022]. Dostupné z: [www.frontiersin.org](http://www.frontiersin.org)

<sup>57</sup> *Ibidem*.

<sup>58</sup> LASTOWKA, HUNTER, op. cit., s. 84–85.

S ohledem na výše uvedené nelze pochybovat o propojení VR s reálným životem uživatelů. Avatara zkrátka nelze od uživatele zcela oddělit.<sup>59</sup> Uživatel do něj investuje čas i peníze a stává se pro něj součástí jeho sociálního i profesního života.

### 2.1.3 Dopady případného porušení všeobecného osobnostního práva ve virtuální realitě a nutnost přiznání ochrany osobnosti člověka v tomto prostředí

Značný dopad VR na reálný život uživatelů s sebou nutně přináší otázku jejich ochrany v on-line světě. Z pohledu sociologického není důvod činit rozdíl mezi světem reálným a tím virtuálním, jelikož interakce realizované ve VR jsou reálné, komunikace je reálná, vztahy i vynaložené finanční prostředky mohou být reálné. Jediným rozdílem je prostředí, ve kterém jsou tyto interakce uskutečňovány.<sup>60</sup>

Ne jinak je tomu u utrpěné újmy v důsledku zásahu do osobnostních práv člověka, která může být rovněž reálná a poškodit uživatele jako fyzickou osobu. Jako příklad dobře poslouží výše uvedený případ prvního virtuálního avatara Anshe Chung (nebo Ailin Graef jako fyzické osoby) s jměním přes jeden milion dolarů. Představme si, že jiný avatar neoprávněně nařkne Anshe Chung z podvodného jednání při získávání a následném prodeji virtuálních nemovitostí, v důsledku čehož dojde ke zhoršení jejího postavení a uplatnění ve virtuální společnosti v rámci virtuálního světa Second Life. Chung přestane být zvána na virtuální společenské akce a ostatní avataři, resp. uživatelé s ní přestanou obchodovat nebo s ní být v jakémkoli kontaktu. To má za následek ztrátu zisků z jejího podnikání nebo i psychickou újmu Ailin Graef jako fyzické osoby, která se zcela ponořila do VR a do svého avatara investovala čas i peníze. Nehledě na to, že pokud by bylo možné Ailin Graef se svým avatarem identifikovat, může se zásah do cti a vážnosti avatara odrazit i ve světě reálném a společenském postavení Ailin Graef.

V tomto ohledu – i s přihlédnutím k přirozenoprávní koncepci ochrany lidské osobnosti – si lze jen těžko představit, že by člověku byla právní ochrana jeho osobnosti ve virtuálním světě zcela odepřena.<sup>61</sup> Každý má právo žít podle svého a volně rozvíjet svoji osobnost. Zda tomu bude ve světě reálném, nebo částečně i ve světě virtuálním, není rozhodné. Zásadním se naopak zdá být vnímání uživatele sebe

<sup>59</sup> CHIN, op. cit., s. 1334.

<sup>60</sup> XIA, X. *Construction of Cybersociology*. Journal of Peking University (Philosophy and Social Science). 2004, č. 1, s. 85, cit. dle GE, J., CHEN, L. *The Chinese Civil Code's impact on the protection of Virtual Reputation in China*. Asia Pacific Law Review. 2021, roč. 29, č. 2, s. 372–373.

<sup>61</sup> Srov. v trestním právu připouští Gřivna aplikaci trestního zákoníku na tzv. 'virtuální trestné činy' jako např. virtuální krádež, virtuální vydírání nebo dokonce i ublížení na zdraví ve formě psychické újmy. GŘIVNA, T. *Existují virtuální trestné činy?* In: VANDUCHOVÁ, M., GŘIVNA, T. *Pocta Otovi Novotnému k 80. narozeninám*. Praha: ASPI, 2008, s. 28–33.

samého ve VR a intenzita dopadů jednání učiněných ve VR na reálný život, ať už iniciovaných samotným uživatelem nebo jinou osobou. Jelikož se hranice mezi reálným světem a tím virtuálním pro mnohé uživatele stírá a VR umožňuje obdobné prožitky s obdobnými dopady na život jako ve světě reálném, lze argumentovat, že by uživatelům VR mělo být poskytnuto všeobecné osobnostní právo v co nejširším rozsahu, stejně jako je tomu ve světě reálném.

S ohledem na specifika VR ale nelze přijmout bezvýjimečnou aplikaci ustanovení občanského zákoníku týkajících se ochrany osobnosti člověka. Už jenom ze samotné podstaty a smyslu je vyloučeno domáhat se práva na život či práva žít v příznivém životním prostředí i ve virtuálním světě. Je proto nutné vždy posoudit aplikaci právní normy a poskytnutí ochrany u každého jednotlivého chráněného statku lidské osobnosti zvlášť.

Následující kapitola bude demonstrovat přijaté závěry na vybraných složkách lidské osobnosti a diskutovat rozsah jejich ochrany ve VR.

## 2.3 Ochrana vážnosti a cti, podoby a soukromí člověka ve virtuální realitě

Druhá část příspěvku pojednává o rozsahu ochrany vážnosti a cti člověka jako chráněné stránky lidské osobnosti, jež je z hlediska práva na ochranu osobnosti nejčastějším předmětem soudních sporů,<sup>62</sup> a dále ochrany podoby člověka ve virtuální realitě.

### 2.3.1 Ochrana vážnosti a cti člověka ve virtuální realitě

Ochrana vážnosti a cti člověka je upravena v § 81 odst. 2 obč. zák. Čest a vážnost je spojena s veřejným životem člověka a jejich hodnotu odráží jeho působení, postavení a uznání ve společnosti. Určitou mírou vážnosti a osobní cti je nadán každý člověk. Tato míra, a tedy i míra poskytnuté ochrany je však u každého jednotlivce odlišná.<sup>63</sup>

Neoprávněným zásahem do tohoto chráněného statku lidské osobnosti se rozumí ohrožení či snížení cti člověka u druhých osob a ohrožení vážnosti jeho postavení a uplatnění ve společnosti. Postačuje, aby dané protiprávní jednání bylo objektivně způsobilé újmu na osobnosti člověka přivodit<sup>64</sup> a aby tento účinek nastal alespoň v určité skupině lidí, která tvoří jeho okolní svět.<sup>65</sup> Tato skupina musí vnímat protiprávní jednání ve vztahu k dotčené osobě.<sup>66</sup>

<sup>62</sup> TŮMA, P. In: LAVICKÝ a kol., op. cit., s. 311.

<sup>63</sup> Ibidem, s. 311–312.

<sup>64</sup> Rozsudek NS ze dne 31. 1. 2007, sp. zn. 30 Cdo 1941/2007.

<sup>65</sup> TŮMA, P. In: LAVICKÝ a kol., op. cit., s. 313.

<sup>66</sup> Rozhodnutí NS ČSR ze dne 8. 6. 1929 sp. zn. Zm I 295/29.

Uživatelé VR investují čas, finanční prostředky i know-how do své on-line identity, virtuálních osobních i pracovních kontaktů a jejich působení se odráží v míře jejich vážnosti a cti ve virtuální společnosti. Tato virtuální vážnosti a čest je obdobná cti a vážnosti v reálném světě a může se s ní prolínat.<sup>67</sup> Jak bylo vyloženo v hypotetickém případě výše, ohrožení či narušení vážnosti avatara se může odrazit nejenom ve VR, ale i v reálném světě – v pošramocení pověsti uživatele či jiné majetkové či nemajetkové újmě. Naopak člověk může ze své reputace ve světě reálném těžit jednoznačně i ve světě virtuálním. Z těchto důvodů je třeba rozlišovat tři situace, kdy (i) uživatel jako fyzická osoba je podle jeho on-line identity (avatara) identifikovatelný, (ii) uživatel jako fyzická osoba není podle jeho on-line identity (avatara) identifikovatelný, ale uživatelé přesto znají jeho reálnou totožnost, a (iii) kdy uživatel jako fyzická osoba není podle jeho on-line identity identifikovatelný a uživatelé neznají jeho skutečnou totožnost.

První uvedený případ se v rámci VR od zásahu do cti a vážnosti v reálném světě příliš neliší. Takové jednání, jež je způsobilé snížit vážnost postavení avatara, resp. uživatele jako fyzické osoby a jeho uplatnění ve virtuální i reálné společnosti, může být učiněno i ve světě virtuálním.<sup>68</sup> V tomto případě je jednání učiněno vůči skutečné osobě a jediným rozdílem je tak samotné prostředí, ve kterém je uskutečněno. Avataři jsou ovládání fyzickými osobami a veškerá jednání vč. těch protiprávních učiněná ve VR jsou i fyzickými osobami vnímána (tento vztah lze připodobnit uživatelům a jejich profilům na sociálních sítích). Lze se tedy domnívat, že by uživatelé VR, jehož on-line identita je totožná s identitou reálnou, měl být poskytnut stejný rozsah ochrany vážnosti a cti jako ve světě reálném.

V druhém případě, kdy uživatel jedná ve virtuální realitě prostřednictvím vytvořeného avatara, který nevykazuje žádnou charakteristiku, podle níž by bylo možné uživatele jako fyzickou osobu ztotožnit, ale přesto je tato reálná identita celé virtuální komunity, nebo alespoň její části známá, je virtuální vážnost a čest pouhým rozšířením vážnosti a cti uživatele v reálném světě a nelze ji vnímat odděleně.<sup>69</sup> Ačkoliv samotná interakce probíhá mezi avatary ve VR, svojí podstatou již není omezena pouze na tento prostor, za daným avatarem lze vidět konkrétní fyzickou osobu.<sup>70</sup> Případné protiprávní jednání směřující proti avatarovi ve VR může mít, stejně jako v případě prvním, dopad nejenom do společenského postavení avatara, resp. uživatele ve světě virtuálním, ale rovněž dopad na postavení a uplatnitelnost uživatele v reálném životě.<sup>71</sup>

<sup>67</sup> GE, CHEN, op. cit., s. 369, 373.

<sup>68</sup> Srov. např. BALKIN, J. M. *Law and Liberty in Virtual Worlds*. New York Law School Law Review. 2005, roč. 49, č. 1, s. 74.

<sup>69</sup> GE, CHEN, op. cit., s. 369.

<sup>70</sup> Rozhodnutí Lidového soudu okresu Gulou města Nanjing ze dne 16. 7. 2001, *Jing Zhang proti Lingfeng Yu*, cit. dle GE, CHEN, op. cit., s. 371.

<sup>71</sup> XU, T., YANG, H. *A Research on the Problem of Infringement of the Right to Reputation on the Internet: Starting from A Case*. People's Judicature. 2001, č. 11, s. 54, cit. dle GE, CHEN, op. cit., s. 371; obdobně BALKIN, op. cit., s. 72–76.

Jelikož i v tomto případě může být protiprávní jednání vnímáno určitou skupinou uživatelů VR ve vztahu ke konkrétní fyzické osobě stojící za avatarem, lze opět argumentovat, že i v tomto případě by měla být ochrana osobnosti uživateli VR poskytnuta.

V posledním případě, tj. kdy reálná totožnost uživatele zůstane pro ostatní skryta, nelze v souladu s aktuální soudní praxí dovodit ochranu vážnosti a cti člověka podle občanského zákoníku i ve virtuální realitě. Jednání vůči avatarovi ve VR nelze vnímat jako jednání ve vztahu k uživateli jako fyzické osobě. Není tedy naplněn základní předpoklad poskytnutí ochrany vážnosti a cti člověka. V těchto případech se alternativně nabízí ochrana podle práva duševního vlastnictví, například pokud by vytvořený avatar splňoval podmínky pro posouzení jako (unikátní) umělecké dílo vytvořené uživatelem,<sup>72</sup> či případně na základě obecných ustanovení o náhradě škody.

Výše uvedený přístup se však nezdá být ideální s ohledem na rozvoj virtuálních světů a možné reálné dopady zhoršeného společenského postavení avatara ve VR na život uživatele. Možné řešení nabízí zahraniční právní nauka. Podle Chin by mělo být možné přiznat ochranu uživateli VR před zásahem do jeho vážnosti a cti v případě, že mezi avatarem a uživatelem za ním stojícím existuje vzájemný závislý vztah a avatara lze implicitně s tímto uživatelem jako fyzickou osobou ztotožnit. V tomto případě je nutné přehlédnout fiktivní kontext VR a vzít v potaz reálné důsledky virtuální interakce. Pokud lze za těchto předpokladů vnímat zásah vůči avatarovi jako rovnocenný zásahu učiněnému vůči uživateli jako fyzické osobě, je možné přiznat ochranu cti a vážnosti uživateli ve virtuálním světě i jako relativně anonymnímu avatarovi.<sup>73</sup> Tento případ lze demonstrovat na výše uvedeném hypotetickém příkladu, kdy zhoršení vážnosti avatara Anshe Chung ve VR mělo za následek ztrátu zisků a případně i duševní útrapy Ailin Graef jako fyzické osoby.

Ačkoliv nabízené řešení vychází z nauky a právního systému Spojených států amerických, lze se jím inspirovat i v rámci tuzemské právní praxe. Je však nutné přijmout, že virtuální prostor se stává nedílnou součástí našich životů a právo na ochranu vážnosti a cti člověka nezaniká jenom proto, že jeho reálná identita zůstává ve VR skryta.<sup>74</sup>

### 2.3.2 Ochrana podoby člověka ve virtuální realitě

Právo člověka na zachycení podoby je výslovně ukotveno v § 84 obč. zák. Podoba člověka jako chráněný projev lidské osobnosti zahrnuje nejenom vnější vzhled člověka, včetně jeho charakteristických tělesných rysů, ale i jiné zobrazení lidského

<sup>72</sup> LAKE, J. *Hey, You Stole My Avatar!: Virtual Reality and Its Risks to Identity Protection*. Emory Law Journal. 2020, roč. 69, č. 4, s. 848.

<sup>73</sup> CHIN, op. cit., s. 1336, 1339–1340, 1346.

<sup>74</sup> GE, CHEN, op. cit., s. 372.