

Rozdział I. Wprowadzenie do zagadnień funkcjonowania dóbr wirtualnych w światach gier komputerowych

§ 1. Gra komputerowa, świat wirtualny i ich elementy – wyjaśnienie podstawowych pojęć i zagadnień

I. Pojęcie gry komputerowej

W literaturze przedmiotu brak zgodności, co do sposobu definiowania pojęć „świata wirtualnego” i „gry komputerowej” oraz ich wzajemnych relacji. Według części badaczy światy wirtualne stanowią element gier komputerowych, według innych rzeczono określenia mogą być używane synonimicznie, natomiast kolejna grupa przedstawicieli doktryny widziałaby w nich dwa podobne do siebie, aczkolwiek odrębne twory¹. Niezależnie od przyjętego stanowiska nie ulega wątpliwości, że pierwszy z rzeczonych wytworów – bez drugiego – z pewnością by nie istniał. Można wręcz spotkać się ze stwierdzeniami, iż „wirtualną rzeczywistość, w którą dziś się zanurzamy, zawdzięczamy grom komputerowym”². Tendencję tę wzmocniło rozpowszechnienie się w doktrynie (i to niemal we wszystkich dziedzinach nauki – od socjologii począwszy, na prawie skończywszy) praktyki polegającej na dość umownym, czy wręcz intuicyjnym podchodzeniu do wskazanych pojęć.

Mając na uwadze powyższe, dla pełnego zrozumienia i przeanalizowania podjętej problematyki niezbędne jest ujednoczenie wykorzystywanej w niej terminologii, skonkretyzowanie podstawowych pojęć, jak również określenie łączących ich zależności. Jednocześnie dążąc do kompleksowego rozważenia współczesnej sytuacji światów wirtualnych gier komputerowych, zachodzących w nich stosunków prawnych oraz praktyki obrotu dobrami wirtualnymi, konieczne jest uprzednie prześledzenie

¹ Wspomniane stanowiska zostały szerzej omówione w dalszej części tego rozdziału.

² Wypowiedź dyrektora Obserwatorium Światów Cyfrowych *E.A. Amato* w filmie dokumentalnym *Game Over* (2013), reż. *L.V. Thoene*.

nie tylko historii rozwoju gier komputerowych samych w sobie, ale również zjawiska wirtualności i światów wirtualnych *per se*. Rzeczony rys historyczny – z oczywistych względów – nie będzie miał charakteru kompleksowego³. Skupiłem się w nim przede wszystkim na zarysowaniu tych elementów gier komputerowych, które w największym stopniu wpłynęły na powstanie, rozwój i popularyzację obrotu dobrami wirtualnymi w nich występującymi.

Przystępując do wyjaśniania pojęcia gry komputerowej, zasadne jest uprzednie wskazanie, czym jest gra sama w sobie⁴. Słownik Języka Polskiego PWN podaje wiele znaczeń owego terminu. Wydaje się, że w kontekście gier komputerowych najodpowiedniejsza będzie definicja mówiąca, iż gra to „zabawa towarzyska prowadzona według pewnych zasad”, „rozgrywka prowadzona między zawodnikami lub zespołami według zasad określonych regulaminem danej dyscypliny, też: sposób zagrania” oraz „rywalizacja dwóch konkurujących ze sobą osób lub grup”. Według autorów słownika temu terminowi można przypisać również nieco odmienne znaczenie, a mianowicie uznać za „przedmiot służący do grania”⁵. W zasadzie oba desygnaty wspomnianego pojęcia będą miały zastosowanie w przedmiotowej sprawie, gdyż grami komputerowymi dość powszechnie określa się zarówno same rozgrywki („gram w grę komputerową”), jak i pewien artystyczny wytwór („kupiłem Ci grę komputerową” – w rozumieniu: nośnik wraz z umieszczoną na nim grą komputerową)⁶.

W ustawodawstwie polskim brak legalnej definicji gry komputerowej. Próbę wypełnienia luki w tym zakresie podjęła doktryna. Przykła-

³ Osoby zainteresowane dogłębnym prześledzeniem historii gier komputerowych mogą sięgnąć do monografii poświęconych wyłącznie wspomnianemu zagadnieniu [zob. m.in. *P. Mańkowski*, *Cyfrowe marzenia. Historia gier komputerowych i wideo*, Warszawa 2010; *B. Kluska*, *Dawno temu w grach. Czas pionierów. Szkice z historii gier komputerowych*, Łódź 2008; *M. Kosman*, *Nie tylko Wiedźmin. Historia polskich gier komputerowych*, Warszawa 2015. Warto również zapoznać się z cyklem artykułów i wywiadów publikowanych w rubryce „*Hall of Fame*” czasopisma „PIXEL”. Autorzy tekstów przedstawiają w nich zarówno historie powstania najważniejszych, przełomowych gier komputerowych, jak i urządzeń (konsol, komputerów), które służyły do ich odtwarzania oraz sylwetki biograficzne znanych twórców i wydawców – tudzież zamieszczają przeprowadzone z nimi wywiady].

⁴ W literaturze nie kwestionuje się faktu, iż gry komputerowe stanowią w istocie część większej grupy, jaką są gry w ogólności [tak m.in. *J. Juul*, *The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness*, w: *M. Copier, J. Raessens* (red.), *Level Up Digital Games Research Conference*, Utrecht 2003, s. 30–45].

⁵ Hasło: gra, Słownik Języka Polskiego PWN, <http://sjp.pwn.pl/szukaj/gra.html>, dostęp: 30.9.2017 r.

⁶ Szerzej o zmianie pojęcia „gra” na przestrzeni wieków oraz jego źródłosłowie zob. *D. Urbańska-Galanciak*, *Homo players. Strategia odbioru gier komputerowych*, Warszawa 2009, s. 31 i n.

dowo, według *M. Wąsowskiej* „pod pojęciem gry komputerowej, z punktu widzenia techniki, rozumiany jest program komputerowy, który po uruchomieniu na ekranie komputera lub przeznaczonej do tego innej maszyny (konsoli, telewizora, automatu zręcznościowego) prezentuje dane, m.in. dźwięk i grafikę, jednocześnie komunikując się z użytkownikiem, gwarantuje mu wpływ na przebieg jej wyświetlania w myśl ustalonych pierwotnie reguł i zasad”⁷. Z kolei zdaniem *S. Łukasza* gra komputerowa to „zapisany w dowolnej postaci i na dowolnym nośniku cyfrowym (taśma, dyskietka, układ elektroniczny) program komputerowy spełniający funkcję ludyczną przez umożliwienie manipulacji elementami generowanymi elektronicznie na ekranie wizyjnym (wyświetlaczu ciekłokrystalicznym, monitorze, telewizorze), zgodnie z określonymi przez twórców regułami gry”⁸. Zbliżoną definicję proponuje również *K. Litwinowicz*, wskazując, iż „gra komputerowa jest rodzajem programu komputerowego, który spełnia przede wszystkim funkcję ludyczną, oraz stanowi interaktywne środowisko, w którym użytkownik może wpływać na akcję w ramach określonych przez twórców reguł”⁹. Z kolei *B. Kaczmarek-Templin* twierdzi, że pod tym pojęciem „należy rozumieć program komputerowy, dzięki któremu użytkownik może rywalizować z komputerem bądź innymi graczami (na tym samym komputerze, bądź za pośrednictwem sieci), którego użytkowanie polega na rozwiązywaniu zadania logicznego lub zręcznościowego, co może służyć celom rozrywkowym lub edukacyjnym”¹⁰.

Wszystkie powyższe definicje zawierają jeden, bardzo istotny mankament: mianowicie, ich autorzy mylnie zakładają, iż współczesne gry komputerowe powinny być utożsamiane z programami komputerowymi¹¹

⁷ *M. Wąsowska*, Umowa o stworzenie gry komputerowej, w: *K. Grzybczyk* (red.), *Prawo w wirtualnych światach*, Warszawa 2013, s. 36.

⁸ *S. Łukasz*, *Magia gier wirtualnych*, Warszawa 1998, s. 11.

⁹ *K. Litwinowicz*, Preferencje gatunków gier komputerowych a osobowość i agresywność u młodzieży gimnazjalnej, Łódź 2006, s. 7.

¹⁰ *B. Kaczmarek-Templin*, Web 2.0 – treści cyfrowe a wirtualne światy gier. Wybrane problemy, WSS 2014, Nr 4, s. 89.

¹¹ W polskim prawie brak definicji programu komputerowego, co może wynikać m.in. z przezorności ustawodawcy, który chciał uniknąć ryzyka jej rychłej dezaktualizacji w świetle błyskawicznego rozwoju technologii. Dość trafnie definiuje wspomniany wytwór *Encyclopædia Britannica*, zgodnie z którą pod tym pojęciem należy rozumieć „szczegółowy plan lub procedurę rozwiązywania problemu za pomocą komputera; bardziej precyzyjnie – niedwuznaczną, uporządkowaną sekwencję podających się obliczeniom instrukcji niezbędnych do osiągnięcia takiego rozwiązania” (hasło: computer program, *Encyclopædia Britannica*, <http://www.britannica.com/technology/computer-program>, dostęp: 30.9.2017 r.; ang. *detailed plan or procedure for solving a problem with a computer; more specifically, an unambiguous, ordered sequence of computational instructions necessary to achieve such a solution*); zob. także

i traktowane jako ich synonim, ewentualnie określenie jednego z podzbiorów programów komputerowych. Jakkolwiek bowiem programy komputerowe stanowią niezwykle istotny (wręcz – najważniejszy¹²) składnik gry komputerowej, jednakże – wcale nie jedyny. Wspomnianą zależność zauważa zresztą dalej w swoich rozważaniach *M. Wąsowska*, wskazując, iż „składnikiem stanowiącym bazę gry jest komputerowy program sterujący, inaczej nazywany silnikiem. Zbudowany jest on z szeregu instrukcji sformułowanych w języku zrozumiałym dla komputera bądź innej maszyny, które podczas ich wykonywania zarządzają opracowanymi wcześniej danymi i odpowiadają za interakcje z graczem”¹³. Co istotne, obecnie kod programu sterującego grą¹⁴ nie zawiera instrukcji odpowiadających za generowanie elementów, które zostają wyświetlane na ekranie komputera (odmiennie, niż miało to miejsce w pierwszych, znacznie mniej złożonych grach komputerowych). Wszystkie moduły tworzone są niezależnie, natomiast ich łączenie oraz implementowanie następuje dopiero na późniejszym etapie, zgodnie z instrukcjami zawartymi w silniku gry¹⁵. Wśród elementów gry komputerowej (oprócz silnika) wymienia się w literaturze m.in. scenariusz, stronę graficzną, dokumentację i ścieżkę dźwiękową¹⁶.

szczególne omówienie wspomnianej definicji, w: *Ł. Maško, P. Żerański*, „Normalne korzystanie” z programów komputerowych przy świadczeniu usług finansowych i medialnych z użyciem systemów teleinformatycznych na tle europeizacji prawa polskiego, ZNUJ PPWI 2010, Nr 107, s. 40 i n.; definicję programu komputerowego zawiera również pkt 7 preambuły dyrektywy Parlamentu Europejskiego i Rady 2009/24/WE z 23.4.2009 r. w sprawie ochrony prawnej programów komputerowych (Dz.Urz. UE L z 2009 r. poz. 111, s. 16), jednakże wydaje się ona nadmiernie rozmyta, a miejscami wręcz definiująca program komputerowy *idem per idem*, lapidarnie wskazując jedynie, iż pojęcie to na gruncie wspomnianej dyrektywy „obejmuje programy w jakiegokolwiek formie, w tym programy zintegrowane ze sprzętem komputerowym; pojęcie to obejmuje również przygotowawcze prace projektowe prowadzące do rozwoju programu komputerowego z zastrzeżeniem, że charakter prac przygotowawczych jest taki, że program komputerowy może korzystać z nich na późniejszym etapie”; zob. także uwagi odnośnie do pojmowania programu komputerowego na gruncie polskiego i amerykańskiego prawa autorskiego: *S. Lewandowski*, Ochrona prawna programów komputerowych w prawie polskim i USA oraz traktacie zawartym pomiędzy obu krajami, (brak miejsca wydania) 2001, s. 11 i n.

¹² Por. *J. Rekiess*, w: *J. Rekiess, M. Żarski*, Obrót wirtualnymi przedmiotami z MMORPG. Sweatshop, gold farming i Real Money trading, w: *K. Grzybczyk* (red.), Prawo w wirtualnych światach, Warszawa 2013, s. 147.

¹³ *M. Wąsowska*, Umowa o stworzenie gry, s. 37.

¹⁴ Szerzej o roli programu sterującego grą, czyli tzw. silnika w grze komputerowej zob. *J. Dovey, H.W. Kennedy*, Kultura gier komputerowych, Kraków 2011, s. 72 i n.

¹⁵ *M. Wąsowska*, Umowa o stworzenie gry, s. 37.

¹⁶ Zob. *T. Targosz*, Umowy dotyczące gier komputerowych – zagadnienia prawa autorskiego, w: *E. Traple* (red.), Ochrona gry komputerowej. Aktualne wyzwania prawne, Warszawa 2015, s. 67 i cytowana tam literatura.

Na konieczność „oddzielenia” silnika od pozostałych składników gier komputerowych w rodzaju elementów graficznych i dźwiękowych w nich występujących trafnie zwróciła uwagę *A. Wachowska*, stwierdzając, iż „ze względu na fakt, że program jest jedynie zestawem poleceń (komend), pojęcie programu komputerowego nie rozciąga się na inne elementy «osadzone» w programie komputerowym lub zintegrowane z programem komputerowym, jeżeli nie stanowią one instrukcji skierowanych do komputera (...). Z tego względu nie można kwalifikować jako programów komputerowych słowników, plików graficznych, animacji czy plików muzycznych «osadzonych» w programie”¹⁷.

Dla lepszej przejrzystości i zrozumienia budowy gry komputerowej, generalnie można – kierując się ustaleniami poczynionymi przez *A.S. Lipson* oraz *R.D. Brainem* – dokonać zaszeregowania występujących w niej składników na 3 grupy:

- 1) elementy audialne (m.in. kompozycje muzyczne, głos lektora lub postaci, efekty dźwiękowe),
- 2) elementy wizualne (m.in. animacje, obecne w grze teksty, zdjęcia),
- 3) elementy programowe (lub kod komputerowy) (przede wszystkim silnik lub silniki, ale również kody pomocnicze, wtyczki – *plug-in*, programy edytorskie)¹⁸.

Warto podkreślić, iż zakwalifikowanie gier komputerowych jako programów pociągałoby za sobą istotne konsekwencje natury prawnej. Mianowicie, skutkowałoby to stosowaniem wobec nich – jako całości – przepisów prawnych regulujących sytuację programów komputerowych. Odnosi się to w szczególności do uregulowań prawnoautorskich. Należy bowiem pamiętać, że programy komputerowe – zarówno w prawie polskim, unijnym, jak i międzynarodowym – niejednokrotnie podlegają odmiennym przepisom, niż ma to miejsce w przypadku innych utworów. W efekcie podobne założenie mogłoby doprowadzić do zaburzenia prawnej oceny gier komputerowych jako całości oraz obrotu dobrami wirtualnymi wchodzącymi w ich skład.

¹⁷ *A. Wachowska*, Problematyczny status gier komputerowych na gruncie prawa autorskiego – czy gra komputerowa to utwór audiowizualny, program komputerowy, czy inny utwór?, w: *E. Traple* (red.), *Ochrona gry komputerowej. Aktualne wyzwania prawne*, Warszawa 2015, s. 33; *I. Matusiak*, *Ochrona wizualnych i audialnych efektów gier komputerowych*, w: *T. Boiński, J. Lebieź, M. Wójcik* (red.), *Wytwarzanie gier komputerowych*. WGK. t. 2, Gdańsk 2012, s. 153.

¹⁸ *A.S. Lipson, R.D. Brain*, *Computer and Video Game Law – Cases, Statutes, Forms, Problems & Materials*, Durham 2009, s. 54; *A. Kwapisz*, oprócz wymienionych składników, jako część składową gier komputerowych wymienia również „interaktywność”. Nie wydaje się to jednak prawidłowym posunięciem – interaktywność należy bowiem uznać za cechę charakterystyczną gier komputerowych, nie zaś element jej budowy (składnik) (zob. *A. Kwapisz*, *Ochrona dla Awatara*, KUPRP 2014, Nr 2, s. 17).

Kolejną cechą wspólną przytoczonych definicji jest odwołanie się do funkcji ludycznej (rozrywkowej) gier komputerowych. Nie można się przy tym zgodzić z *S. Łukaszem*, iż jest to obecnie jedyne przeznaczenie wspomnianych wytworów. Należy bowiem wskazać, iż oprócz celów rozrywkowych, ostatnimi czasy coraz częściej powstają gry komputerowe, które mają spełniać m.in. funkcję edukacyjną¹⁹, szkoleniową (wszelkiego rodzaju symulatory), czy terapeutyczną²⁰. Aczkolwiek, niewątpliwie, funkcja ludyczna nadal pozostaje dominująca, co słusznie podkreślił w swojej definicji *K. Litwinowicz*²¹. W podobnym tonie wypowiedziała się *A. Wachowska*, twierdząc, że potencjalne walory edukacyjne lub informacyjne stanowią jedynie pewną dodatkową korzyść²².

Wbrew pozorom wspomniany element „rozrykowości” jest o tyle istotny, że pozwala oddzielić gry komputerowe od niejednokrotnie bardzo zbliżonych wytworów, jakimi są wirtualne cmentarze²³ czy trójwymiarowe prezentacje budynków istniejących w realnym świecie²⁴, które można wirtualnie „zwiedzać”. W przypadku tych ostatnich funkcja rozrywkowa w zasadzie nie występuje, a ich celem jest przekazanie określonych treści (w formie obrazów, tekstów itp.) lub umożliwienie wzajemnej komunikacji (np. w postaci wirtualnych targów pracy, gdzie wizualna otoczką jest w zasadzie jedynie oprawa pewnego komunikatora). O wiele rzadziej w ich przypadku będzie również dochodziło do obrotu dobrami wirtualnymi, gdyż wytwory te z założenia mają zapewnić osobom z nich korzystającym dostęp do z góry ustalonych treści, a nie pełnoprawną interakcję z graficznym otoczeniem (aczkolwiek – o czym trzeba wspomnieć – w niektórych przypadkach może dochodzić do handlu tzw. wirtualnymi grobami)²⁵. Tym samym wspomniane wytwory pozostaną generalnie poza obszarem podjętych badań²⁶.

¹⁹ Przykładowo, *L. Gołębiowski* uznaje *Second Life* za rodzaj interaktywnej gry edukacyjne (*L. Gołębiowski*, *Śmierć książki*. No Future Book, Warszawa 2008, s. 105).

²⁰ Na marginesie powyższych rozważań warto również wskazać, iż gry o pierwotnie ludycznym charakterze znajdują zupełnie inne zastosowanie, np. trenując umiejętność pracy w grupie (zob. *J. Stasienko*, *Gry komputerowe – jestem na „tak”, jestem na „nie”*. Zagrożenia, szanse i wyzwania rozrywki komputerowej, http://www.wns.dsw.edu.pl/fileadmin/user_upload/wszechnica/07.pdf, dostęp: 30.9.2017 r., s. 15–16).

²¹ *K. Litwinowicz*, *Preferencje gatunków gier*, s. 7.

²² *A. Wachowska*, *Problematyczny status gier komputerowych*, s. 21.

²³ Zob. m.in. <http://www.wirtualnycmentarz.pl/>, dostęp: 30.9.2017 r.

²⁴ Np. Auditorium Maximum Uniwersytetu Jagiellońskiego (zob. <http://maximum.wkraj.pl/#/67683/90,3>, dostęp: 30.9.2017 r.).

²⁵ Przy czym nie można wykluczyć, że w przyszłości powstaną odmiany wirtualnych targowisk, na których będzie dochodzić np. do zbywania plików muzycznych w formacie mp3 przez „wirtualnych sprzedawców”.

²⁶ Jednocześnie nie wyklucza to *a priori* możliwości zastosowania w ich przypadku znacznej części ustaleń poczynionych na gruncie prawnej analizy gier komputerowych.

Odnosząc się do kwestii jednoznacznego nawiązania w nazwie gier komputerowych do komputerów²⁷ jako takich, zasadne jest rozważenie, czy za gry komputerowe należy uznawać wyłącznie wytwory przeznaczone do uruchamiania na komputerach osobistych²⁸, czy również gry na konsole (*Xbox*, *Playstation*) oraz gry na urządzenia mobilne (telefony komórkowe, smartfony, tablety). Za szerokim rozumieniem wspomnianego pojęcia opowiedziała się *A. Wąsowska*, która postuluje zaliczenie do gier komputerowych m.in. gier odtwarzanych na konsolach, telewizorach i automatach zręcznościowych²⁹. Podobne stanowisko zajęła *A. Wachowska*. Autorka wskazała na zasadność podziału gier komputerowych według kryterium przeznaczenia, wyróżniając w jego ramach m.in. gry na PC³⁰ (komputery osobiste), gry na urządzenia mobilne, gry na konsole i gry na symulatory³¹.

Odmienne poglądy wyraził *M. Balicki*, wyróżniając ze względu na platformy sprzętowe: gry komputerowe (a wśród nich m.in. przeglądarkowe i konsolowe) oraz gry przeznaczone wyłącznie na urządzenia mobilne³². Również *P. Pieńkowski* optuje za dokonywaniem podziału gier ze względu na urządzenia, na które są one projektowane i na których są odtwarzane, wskazując m.in. gry komputerowe, telewizyjne, konsolowe, gry komórkowe, tabletowe, czy multiplatformowe³³.

Stanowisko pierwszej ze wskazanych grup wydaje się o tyle trafniejsze, iż na obecnym etapie w zasadzie trudno wymienić tak istotne różnice pomiędzy grami przeznaczonymi na komputery osobiste, konsole i urządzenia mobilne, by przemawiały one za odrębnym analizowaniem sytuacji prawnej każdego z tych wytworów. Więcej – należy wręcz rzec, że

²⁷ Zgodnie ze Słownikiem Języka Polskiego PWN komputer to „urządzenie elektroniczne automatycznie przetwarzające dane zapisane cyfrowo, służące do szybkiego wykonywania obliczeń, przechowywania, porządkowania i wyszukiwania danych oraz sterowania pracą innych urządzeń” (hasło: komputer, Słownik Języka Polskiego PWN, <http://sjp.pwn.pl/szukaj/komputer.html>, dostęp: 30.9.2017 r.).

²⁸ Zgodnie z Encyklopedią PWN komputer osobisty to „niewielki komputer przeznaczony dla jednego użytkownika” (hasło: komputer osobisty, Encyklopedia PWN, <http://encyklopedia.pwn.pl/haslo/komputer-osobisty;3924652.html>, dostęp: 30.9.2017 r.).

²⁹ *M. Wąsowska*, Umowa o stworzenie gry, s. 36.

³⁰ „PC” to skrót z języka angielskiego i oznacza *Personal Computer*, czyli komputer osobisty. Przedstawiciele środowiska graczy komputerowych posługują się nim znacznie częściej niż pełną nazwą.

³¹ *A. Wachowska*, Problematyczny status gier komputerowych, s. 23.

³² *M. Balicki*, Prawo z rejestracji wzoru przemysłowego jako narzędzie ochrony gier wideo przed zjawiskiem klonowania, w: *E. Traple* (red.), *Ochrona gry komputerowej. Aktualne wyzwania prawne*, Warszawa 2015, s. 165.

³³ *P. Pieńkowski*, Kryptonim: video games, czyli jak historia zatoczyła koło, *PIXEL* 2015, Nr 6, s. 68.

pomimo pewnej rywalizacji, występującej zwłaszcza pomiędzy zwolennikami „grania na konsolach” i „grania na pecetach”, środowiska te wzajemnie się przenikają, co potwierdza fakt, iż twórcy gier niejednokrotnie w odstępach kilkumiesięcznych przygotowują wersje tej samej gry przeznaczone na wszystkie ze wspomnianych typów urządzeń, jednocześnie nie różnicując ich zawartości³⁴.

Niekiedy nieco większa popularność konsol w niektórych środowiskach graczy wynika przeważnie z dwóch okoliczności:

- 1) umożliwienie uzyskania odpowiednich parametrów sprzętu pozwalających na uruchamianie nieraz bardzo wymagających gier przy zainwestowaniu mniejszych funduszy, niż miałyoby to miejsce, gdyby gracz chciał osiągnąć podobne rezultaty na komputerze osobistym (wynika to z faktu, iż konsole przeznaczone są jedynie do uruchamiania gier i w związku z tym można pominąć w nich funkcje, oprogramowanie itp. standardowo występujące w komputerach osobistych, a służące innym celom, co wpływa na zmniejszenie kosztów ich wytworzenia),
- 2) korzystanie z odmiennych kontrolerów/manipulatorów³⁵ (urządzeń wejścia)³⁶ do komunikowania się ze środowiskiem wirtualnym: jeżeli chodzi o konsole, jest to tzw. *gamepad* (aczkolwiek w powszechnym języku częściej korzysta się ze skróconej formy: *pad*), zaś w przypadku komputerów osobistych – klawiatura i myszka. Nie jest to jednak zasada, gdyż np. *pady* można podłączyć skutecznie również do PC, co czyni wielu graczy. Co się zaś tyczy gier na urządzenia mobilne, swoistym standardem jest sterowanie za pomocą ekranu dotykowego, który coraz częściej pojawia się również w komputerach osobistych (głównie – laptopach). *Pady*, jako urządzenia wejścia, są zbudowane specjalnie do sterowania postaciami w grach komputerowych. Ze względu na wygodne rozmieszczenie na niewielkiej powierzchni licznych przydatnych przycisków oraz wprowadzenie

³⁴ Zob. dwa przeciwstawne spojrzenia na zjawisko opóźniania premier konkretnych gier komputerowych na daną platformę, przy terminowym udostępnieniu jej na platformie konkurencyjnej, w celu „uprzywilejowania” pewnej grupy odbiorców, jako formy marketingu: *spikain*, Ekskluzywność DLC, nawet czasowa, to przykra sprawa, CDA 2016, Nr 2, s. 94; *MQc*, Dbanie o samopoczucie swojego klienta nie jest niczym złym, CDA 2016, Nr 2, s. 94.

³⁵ Dość osobliwym pojęciem „manipulatora” posługują się *M. Braun-Galkowska* oraz *I. Ulfik-Jaworska*, jednak są w tej praktyce odosobnione (*M. Braun-Galkowska, I. Ulfik-Jaworska*, Zabawa w zabijanie, Lublin 2002, s. 13).

³⁶ Szerzej o różnych odmianach kontrolerów zob. *M. Filiciak*, Wszystko pod kontrolą, PIXEL 2016, Nr 4, s. 76–78; z kolei o historii i konstrukcji klasycznych *gamepadów* zob. *spikain*, Pod kontrolą, CDA 2016, Nr 7, s. 78–81.

dźwigienki (lub dwóch)³⁷ służącej do „obracania” postaci, pozwalają często wykonać pewne ruchy w grze znacznie szybciej, niż miałyby to miejsce przy użyciu myszki i klawiatury, a już z pewnością nieprecyzyjnego przesuwającego się po ekranie dotykowym palca³⁸.

Żadna ze wskazanych cech nie przemawia za zasadnością rozdzielenia omawianych odmian gier na płaszczyźnie prawnej, a już zwłaszcza analizy prawnej obrotu dobrami wirtualnymi³⁹. Ponadto, jakkolwiek może to z początku budzić pewien sprzeciw, w zasadzie przytoczona definicja komputera – przy zachowaniu pewnego luzu definicyjnego – mogłaby w swoich ramach pomieścić również smartfony, tablety, a nawet konsole do gier (jako urządzenia „elektroniczne automatycznie przetwarzające dane zapisane cyfrowo, służące do (...) przechowywania, porządkowania i wyszukiwania danych oraz sterowania pracą innych urządzeń”⁴⁰). Stąd też uznanie ter-

³⁷ Jest to swoisty miniaturowy *joystick* (pol. dżojstik), przez graczy zwany niekiedy „grzybkiem”. Zresztą, sam pełnowymiarowy *joystick* również stanowi odmianę nieco już zapomnianego kontrolera. Składa się on w swojej podstawowej wersji z wychylnego drążka umieszczonego na stałe na podstawie, którego przechylenie w odpowiednim kierunku wywołuje stosowną reakcję sterowanego przez gracza obiektu oraz umieszczonych na drążku i podstawie przycisków, uruchamiających przypisane im funkcje (hasło: dżojstik, Wikipedia Wolna Encyklopedia, https://pl.wikipedia.org/wiki/D%C5%BCojstik#cite_note-1, dostęp: 30.9.2017 r.).

³⁸ Za przykład może w tym miejscu posłużyć gra komputerowa *Deadpool*, w której (przy włączeniu gry na komputerze osobistym) zachodzi potrzeba obsługiwaną prawą ręką myszki komputerowej, a lewą ok. dwunastu klawiszy rozsianych po całej klawiaturze alfanumerycznej, odpowiadających za poruszanie się postaci, zmianę broni, teleportację, skakanie itp.

³⁹ Podobna praktyka może znaleźć uzasadnienie w opracowaniach socjologicznych, czy kulturoznawczych, w których – przykładowo – dokonuje się badań nad wiekiem graczy korzystających z gier komputerowych na danych konkretnych urządzeniach, ich płcią, preferencjami itp.

⁴⁰ Hasło: komputer, Słownik Języka Polskiego PWN, <http://sjp.pwn.pl/szukaj/komputer.html>, dostęp: 30.9.2017 r.

⁴¹ Dla porządku, warto w tym miejscu przytoczyć odmienne stanowisko wyrażone przez *W. Dziomdziorek*. Jakkolwiek rzeczony autor dokonywał analizy brzmienia przepisów PrKonsU, jak również dyrektywy 2011/83/UE i występującego tam pojęcia „sprzętu komputerowego”, jednakże jego ustalenia mogą stanowić istotną sugestię również w kontekście zakwalifikowania pewnych gier jako „komputerowych”. Zdaniem *W. Dziomdziory* pod pojęciem sprzętu komputerowego należy rozumieć bowiem jedynie komputer (stacjonarny oraz przenośny) wraz z urządzeniami peryferyjnymi, jak również – aczkolwiek z pewnym wahaniem – tablet. Natomiast za „sprzęt komputerowy” nie uznaje on już m.in. smartfonów, telefonów komórkowych oraz konsol do gier (*W. Dziomdziora*, Umowa dotycząca treści cyfrowych niezapisanych na nośniku materialnym w świetle ustawy o prawach konsumenta, Internetowy Kwartalnik Antymonopolowy i Regulacyjny 2014, Nr 8, s. 36). Tym samym, autor stawia niejako część urządzeń mobilnych oraz konsole do gry poza zakresem pojęcia „komputerowy”, co sugeruje, iż również gry na wspomniane urządzenia nie powinny być za takie uznawane. Jednocześnie, w jego rozważaniach brak szerszej argumentacji, która po-

minu „gry komputerowe” jako nadrzędnego, zbiorczego określenia gier stworzonych na każde z omówionych urządzeń, wydaje się uzasadnione⁴². Wówczas określenia „gra na urządzenia mobilne”, czy „gra na konsole” byłyby po prostu wyodrębnieniem określonego rodzaju gry komputerowej w oparciu o kryterium sprzętu, na którym jest odtwarzana. W celu uniknięcia mylenia gier komputerowych (jako pewnego zbioru) z grami odtwarzanymi na komputerach osobistych (czyli *de facto* podzbioru) wystarczy – zgodnie z powszechną w środowisku graczy praktyką – określać te drugie jako „gry na PC”, lub „gry na komputery osobiste”. Ewentualną alternatywą mogłoby być rozważenie skorzystania z nieco archaicznego pojęcia gier wideo, którym określano niegdyś pierwsze gry wykorzystujące do wyświetlenia obrazu rozgrywki sygnał analogowy, nie zaś – jak obecnie – cyfrowy. Rozwiązanie takie zasugerował *P. Pienkowski*, widząc w nim pojęcie zbiorcze dla wszystkich wskazanych wyżej. Zdaniem wspomnianego autora określenie gry wideo „wkrótce stanie się jeszcze bardziej uzasadnione, bowiem już teraz do grupy multiplatformowej coraz częściej dołączają tablety (*Baldur's Gate* czy *Icwind Dale*) oraz smartfony (*Fallout*), a w kolejce czekają gry VR⁴³. W rezultacie przewiduje on, że „następna dekada nie będzie należeć do konsol czy komputerów, ale czegoś pomiędzy, co podłączone do telewizora będzie jednocześnie stacją do gier (z tytułami wypożyczanymi z netu i z sejmami w chmurze), jak i zwykłym odbiornikiem TV, kinem domowym, komunikatorem, terminalem internetowym, biblioteką, salonem prasowym i Bóg wie czym jeszcze⁴⁴. Powyższemu stanowisku trudno nie przyznać częściowo racji, jakkolwiek stworzenie wspomnianego multi-urządzenia i jego popularyzacja w stopniu pozwalającym realnie zagrozić współczesnym odbiornikom telewizyjnym, konsolom, komputerom itp., wydaje się wątpliwe⁴⁵. Aczkolwiek swoista unifikacja w zakresie cech charakterystycznych, a w zasadzie pewnych do-

zwałyby poznać powód zajęcia takiego stanowiska, a tym bardziej skutecznie z nim polemizować. W szczególności, iż spore wątpliwości może rodzić zaliczenia do takiej kategorii tabletów, ale już nie smartfonów. Biorąc pod uwagę współczesną moc obliczeniową, oprogramowanie i liczne funkcje, współczesne smartfony z pewnością dorównują, a wręcz przewyższają pierwsze komputery.

⁴² Zwolennikiem podobnego poglądu zdaje się być *I. Matusiak*, który dokonał podziału gier komputerowych ze względu na rodzaj sprzętu wykorzystywanego w nich na: gry komputerowe i gry wideo (czyli w rozumieniu autora wszelkiego rodzaju gry odtwarzane na konsolach podpiętych do telewizora) (*I. Matusiak*, *Gra komputerowa jako przedmiot prawa autorskiego*, Warszawa 2013, s. 48).

⁴³ *P. Pienkowski*, *Kryptonim: video games*, s. 68.

⁴⁴ *Ibidem*.

⁴⁵ Natomiast za o wiele bardziej prawdopodobne należy uznać powstanie uniwersalnej platformy dystrybucji gier, która działałaby zarówno na systemach komputerów osobistych, konsol, jak i urządzeń mobilnych (zob. *AI*, *Jeden system, jedna platforma*, CDA 2016, Nr 5, s. 92–93).

puszczalnych opcji działania różnych urządzeń służących do odtwarzania gier niewątpliwie występuje, o czym może świadczyć coraz częstsza praktyka wyposażania konsol przez ich twórców w opcje toczenia rozgrywek za pośrednictwem Internetu, co umożliwia uruchamianie na nich gier w trybie *on-line*, analogicznie jak w przypadku komputerów osobistych.

W doktrynie można również spotkać się z poglądem, iż pojęcia „gry komputerowej” i „gry wideo” powinny być używane zamiennie⁴⁶. Za podobnym posunięciem przemawiałby m.in. fakt, iż termin „gry wideo” jest obecnie dość powszechnie wykorzystywany zarówno orzecznictwie TS⁴⁷, jak i uznawany za reprezentatywny przez tak znaczące instytucje, jak Światowa Organizacja Własności Intelektualnej (WIPO), której eksperci posłużyli się nim w sporządzonej przez siebie analizie, zawierającej zestawienie prawnych regulacji gier wideo w różnych porządkach prawnych⁴⁸. Co znamienne, dominuje on również w zachodniej literaturze przedmiotu⁴⁹, niewątpliwie wypierając w tym zakresie określenie „*computer games*”⁵⁰. Tym samym, przyjęcie jako obowiązującego pojęcia „gry wideo” pozwoliłoby na dużo dalej posunięte ujednoczenie terminologii, korzystne np. w kontekście wymiany doświadczeń oraz poglądów pomiędzy przedstawicielami nie tylko rodzimych, ale i zagranicznych ośrodków akademickich.

Mając na uwadze powyższe, istnieje spore prawdopodobieństwo, że termin „gra wideo” wyprze w niedalekiej przyszłości dominującą obec-

⁴⁶ Podobnie K. Litwinowicz, *Preferencje gatunków gier*, s. 7; z kolei E. Traple posługuje się zamiennie określeniami „gra komputerowa” i „wideogra” (to drugie niewątpliwie stanowi mutację terminu „gra wideo”) [zob. E. Traple, *Wprowadzenie – gry komputerowe w świetle prawa*, w: E. Traple (red.), *Ochrona gry komputerowej. Aktualne wyzwania prawne*, Warszawa 2015, s. 13].

⁴⁷ Zob. m.in. wyr. TSUE z 23.1.2014 r., C-355/12, *Nintendo Co. Ltd. i in. v. PC Box Srl i in.*, Legalis.

⁴⁸ Zob. m.in. S. Abrams, L. López, T. Meng, A. Ramos, A. Rodríguez, *The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches*, http://www.wipo.int/export/sites/www/copyright/en/activities/pdf/comparative_analysis_on_video_games.pdf, dostęp: 30.9.2017 r.; z kolei D. Greenspan, S.G. Boyd, J. Purewal i M. Datum wskazały, że gry wideo można generalnie podzielić na trzy odrębne kategorie: gry na konsole, gry na komputery osobiste i gry na urządzenia mobilne (S.G. Boyd, M. Datum, D. Greenspan, J. Purewal, *Mastering the game. Business and Legal Issues for Video Game Developers*, http://www.wipo.int/edocs/pubdocs/en/copyright/959/wipo_pub_959.pdf, dostęp: 30.9.2017 r.).

⁴⁹ Tak m.in. D. Mac Sithigh, *Multiplayer games: tax, copyright, consumers and the video game industries*, *European Journal of Law and Technology* 2014, vol. 5, s. 1–19; W.K. Ford, *The Law and Science of Video Game Violence: What Was Lost in Translation?*, *Cardozo Arts & Entertainment Law Journal* 2013, vol. 8, s. 297–356; D. Stark, *Grand Theft Architecture: Architectural Works in Video Games after E.S.S. Entertainment v. Rockstar Games*, *Berkeley Technical Law Journal* 2010, vol. 25, s. 429–464.

⁵⁰ Gry komputerowe.

nie zarówno w polskiej doktrynie przedmiotu, jak i języku powszechnym „grę komputerową”⁵¹. Niemniej, chcąc nadać niniejszej pracy jak najbardziej aktualny i praktyczny rys, zdecydowałem się na przyjęcie jako obowiązującego drugiego ze wspomnianych pojęć. Za takowym posunięciem przemówiło przede wszystkim o wiele większe rozpowszechnienie i akceptacja terminu „gra komputerowa” w rodzimym piśmiennictwie.

Kończąc i niejako uzupełniając powyższe rozważania, należy umieścić gry komputerowe w nieco szerszym kontekście i zgodzić się z *A. Wachowską*, że gry komputerowe powinny być zaliczane do kategorii szeroko pojętych multimediiów. Autorka używa tego pojęcia w stosunku do „produktów, które w funkcjonalny sposób łączą w sobie sprowadzone do jednorodnego zapisu cyfrowego dzieła należące do różnych dziedzin sztuki (m.in. tekst, grafikę, stałe i ruchome obrazy, dźwięki, muzykę) ze zintegrowanym z nimi programem komputerowym, tworząc logiczną całość, z którą użytkownik może zapoznać się w sposób interaktywny”⁵².

Mając na uwadze całokształt przeprowadzonych rozważań, na gruncie niniejszej pracy za obowiązującą należy uznać następującą definicję gry komputerowej: jest to multimedialny⁵³, wieloelementowy wytwór, którego głównym celem jest zapewnienie rozrywki korzystającym z niego osobom (graczom), według pewnych z góry określonych reguł, zaś sama rozgrywka wizualizowana jest na ekranie, będącym niezależnym urządzeniem (np. telewizor) lub też częścią składową urządzenia wyjściowego (np. w przypadku tabletu, telefonu komórkowego, czy smartfonu). Wspomniane urządzenie wyjściowe, z którym gracz komunikuje się za pomocą urządzenia wejściowego (myszki, klawiatury, *pada*, ekranu dotykowego itp.), służy uruchamianiu gry komputerowej jako takiej (przy czym jego postać i nazwa nie mają większego znaczenia) i przekazaniu sygnału dalej do ekranu. Naczelnym składnikiem gry komputerowej jest program komputerowy (silnik), na bazie którego i w oparciu o zawarte w nim wska-

⁵¹ Tym bardziej iż wydaje się on mocniej zakorzeniony zarówno w świadomości samych graczy, jak i przeciętnych, niezwiązanych z tematyką odbiorców, o czym mogą świadczyć m.in. liczne inicjatywy zmierzające do utworzenia i utrzymania muzeów właśnie gier wideo, nie zaś – gier komputerowych [zob. Muzeum Gier Wideo w Warszawie, <http://www.muzeumgier.waw.pl/>, dostęp: 25.7.2016 r.; Muzeum Konsol Gier Video Karpacz, <http://www.muzeumgier.karpacz.pl/>, dostęp: 25.7.2016 r.; *R. Dziduch*, Pasją do gier dzielić się z innymi (wywiad z Anną Gródek), *GRAMY!* 2013, Nr 2, s. 18].

⁵² *A. Wachowska*, Problematyczny status gier komputerowych, s. 22 i cytowana tam literatura.

⁵³ Szerzej o dziełach multimedialnych zob. *E. Traple*, Umowy o eksploatację utworów w prawie polskim, Warszawa 2010 s. 237 i n.; *S. Stanisławska-Kloc*, Przedmiot prawa autorskiego, w: *J. Barta, R. Markiewicz* (red.), Prawo autorskie i postęp techniczny, Kraków 1999, s. 31 i n.

zówki osadzone są pozostałe elementy gry (wizualne, dźwiękowe i programowe).

Dążąc do pełnego zrozumienia zjawiska obrotu dobrami wirtualnymi, konieczne jest przyjrzenie się mu w szerszej, historycznej perspektywie. Należy przy tym pamiętać, że jego pojawienie się i rozwój związane są od samego początku z ekspansją i ewolucją gier komputerowych. Popularyzacja tych ostatnich, jak również nadawanie im przez kolejnych twórców nowych, dotychczas niespotykanych właściwości (np. dopuszczalność kontaktowania się między graczami, likwidacja ograniczeń czasowych rozgrywki), umożliwiły powstanie obrotu dobrami wirtualnymi w kształcie, jaki znamy dzisiaj. Tym samym konieczne jest przynajmniej pobieżne zbadanie zagadnienia rozwoju gier komputerowych i światów wirtualnych w kontekście wskazania tych ich elementów, które legły u podstaw organizacji handlu postaciami i przedmiotami wirtualnymi.

Pierwszy wytwór uznawany powszechnie za grę *quasi*-komputerową powstał w 1947 r. i został stworzony przez dwóch projektantów – *T.T. Goldsmitha Jr.* oraz *E.R. Manna*. Wykorzystywał on jako wyświetlacz kineskop telewizyjny. Istota gry skupiała się wokół symulacji lotu wystrzelonego pocisku, który miał wizualną postać małej, zielonej kropki, przemieszczającej się po ekranie. Przy użyciu kilku pokręteł podłączonych do głównego urządzenia, gracz miał możliwość modyfikowania trajektorii jego lotu⁵⁴. Co znamienne, wytwór ten został opatentowany w 1948 r. przez jego twórców pod nazwą „kineskopowego urządzenia rozrywkowego”⁵⁵. Z kolei jako pierwszą graficzną grę komputerową wskazuje się stworzoną przez *A. Doulasa* w 1952 r. symulację gry w kółko i krzyżyk. Funkcję klawiatury pełnił w tym przypadku telefon⁵⁶.

W 1954 r. programiści pracujący dla Atomic Energy Laboratory w Los Alamos, przy użyciu komputera IBM 701, stworzyli pierwszy program komputerowy, stanowiący w praktyce symulację gry w *black jacka*, zaś programiści Uniwersytetu Michigan – komputerową symulację bilarda⁵⁷. W 1958 r. *W.A. Higinbotham* skonstruował grę *Tenis dla dwojga*, funkcjonującą na urządzeniu składającym się z oscyloskopu oraz dwóch kontrolerów. Została ona zaprezentowana na dniach otwartych w BNL

⁵⁴ *R. Bomba*, Gry komputerowe w perspektywie antropologii codzienności, Toruń 2014, s. 107; *P. Mańkowski*, Cyfrowe marzenia. Historia gier, s. 11.

⁵⁵ *R. Bomba*, Gry komputerowe w perspektywie, s. 108.

⁵⁶ Jak wskazuje *B. Kluska*, niektórzy autorzy twierdzą wręcz, że jest to nie tyle pierwsza gra, co „gra zerowa”, z uwagi na fakt, iż w praktyce stanowi ona jedynie przeniesienie na ekran komputera gry od dawna znanej, a nie stworzenie całkiem nowego tworu. Przy przyjęciu takich kryteriów zdaniem wspomnianego autora za pierwszą grę komputerową należałoby uznać „Tenis dla dwojga” (ang. *Tennis for Two*), o którym będzie mowa w dalszej części pracy (*B. Kluska*, Dawno temu w grach, s. 11).

⁵⁷ *R. Bomba*, Gry komputerowe w perspektywie, s. 109.

(*Brookhaven National Laboratory*)⁵⁸. Co istotne, w ramach wspomnianej gry możliwy był jednoczesny udział dwóch graczy. Dopuszczenie opcji oddziaływania na siebie pomiędzy graczami w dalszej perspektywie daje sposobność m.in. wymiany między nimi dóbr, co w konsekwencji legło u podstaw rozwoju przyszłego handlu w ramach światów wirtualnych gier komputerowych. Oczywiście, niezbędny jest wystarczająco zaawansowany poziom wspomnianej interakcji⁵⁹. Niemniej, nie można zapominać, że gdyby twórcy gier od samego początku widzieli w nich (tak jak ma to miejsce np. w przypadku książek) obiekt przeznaczony do eksploatacji tylko przez jednego odbiorcę naraz, nie doszłoby do rozwoju całych światów wirtualnych gier komputerowych, zrzeszających nieraz wielotyśne społeczności⁶⁰.

W 1968 r. *R. Baer* stworzył prototypy pierwszych konsoli do gier, które umożliwiały stoczenie na ekranie potyczki m.in. w ping-ponga i piłkę ręczną. Do masowej produkcji wspomniane urządzenia weszły dopiero w 1971 r. pod nazwą *Magnavox Odyssey*, gdy ich twórca podpisał umowę z produkującym telewizory przedsiębiorstwem *Magnavox*⁶¹. Grafika na nim była czarno-biała, zaś sama gra pozbawiona dźwięku.

W drugiej połowie lat 70. rozpoczynają się eksperymenty z perspektywą gry, grafiką oraz sięganie po coraz szerszą paletę tematów będących osią tematyczną rozgrywki. Pojawiają się pierwsze gry wyścigowe (tzw. wyścigówki – ich prekursorem był *Gran Trak 10* z 1974 r.)⁶² oraz gry oparte na strzelaniu do celu (tzw. strzelanki⁶³, np. *Desert Gun*)⁶⁴.

Niezwykle istotne znaczenie dla ożywienia całego rynku gier komputerowych miał rozwijający się przez cały okres lat 70. ruch twórców gier hobbystów-fascynatów, związany ze środowiskiem studenckim amerykańskich uczelni wyższych (tzw. sypialnianych programistów). To właśnie dla kampusowych środowisk powstały pierwsze gry sieciowe, zwane *MUD-ami*. Skrót ten tłumaczono jako *Multi-User Dungeons* (Wieloosobowe lochy)

⁵⁸ *Ibidem*, s. 109; *P. Mańkowski*, Cyfrowe marzenia. Historia gier, s. 12–13.

⁵⁹ Szerzej o historii rozwoju interaktywności w grach zob. *Micz*, Łańcuch interaktywności, PIXEL 2016, Nr 2, s. 98–101.

⁶⁰ *W.J. Nichols* pokusił się wręcz na stwierdzenie, iż „bez interakcji, gry wideo są niekompletne” (ang. *without interaction, videogames are incomplete*) (*W.J. Nichols*, *Painting Through Pixels: The Case for a Copyright in Videogame Play*, *Columbia Journal of Law and the Arts* 2007, vol. 30, s. 101).

⁶¹ Jakkolwiek inne źródła wskazują, że wspomniana konsola została zaprojektowana dopiero w 1971 r. (zob. *P. Mańkowski*, *Cyfrowe marzenia. Historia gier*, s. 21).

⁶² *Ibidem*, s. 28.

⁶³ Nazywane niejednokrotnie zamiennie *shooterami* (ang. *shoot* – strzelić, zastrzelić); szerzej o historii strzelanek zob. także *Smuggler*, *Historia gier komputerowych. Gun Fight. Jak gry straciły niewinność*, CDA 2017, Nr 7, s. 94–96.

⁶⁴ *R. Bomba*, *Gry komputerowe w perspektywie*, s. 121.

lub *Multi-User Dimension* (Wielosobowa przestrzeń)⁶⁵. Pierwsza ze wspomnianych gier nawiązywała do popularnej gry fabularnej (ang. *role-playing game*) noszącej nazwę *Lochy i Smoki* (ang. *Dungeons&Dragons*)⁶⁶. *MUD-y* na poziomie interfejsu⁶⁷ przypominały w znacznej mierze tradycyjne książki, przede wszystkim ze względu na wykorzystywanie w nich czystego tekstu bez elementów grafiki. Wygląd konkretnych pomieszczeń był graczowi „opisywany”. Również stosownymi komendami tekstowymi gracz „poruszał” swoją postacią w środowisku gry. Co istotne, dzięki wykorzystaniu sieci połączonych komputerów, zachodziła możliwość udziału w rozgrywce kilku graczy jednocześnie, w czasie rzeczywistym, pomiędzy którymi mogły zachodzić interakcje i to w stopniu znacznie bardziej zaawansowanym, niż miało to miejsce w *Tenisie dla dwójga*⁶⁸.

Kolejny istotny moment w historii krystalizowania światów wirtualnych gier komputerowych w kształcie, w jakim znamy je dzisiaj, to 1974 r. Wówczas to powstała jedna z pierwszych gier komputerowych, w której twórcy starali się stworzyć wrażenie środowiska trójwymiarowego. Nazywała się ona *Maze War* i polegała na walce w labiryncie graczy lub gracza z przeciwnikiem sterowanym przez program komputerowy, przy ostrzeganiu otoczenia w pierwszej osobie⁶⁹. Z kolei rok później powstała pierwsza symulacja jazdy czołgiem – *Panther* (również stanowiąca próbę uzyskania trójwymiarowego środowiska⁷⁰). W kolejnych latach oczywiście wspomniane eksperymenty szły znacznie dalej, umożliwiając tworzenie światów gier komputerowych będących bardzo wierną repliką realnego uniwersum (lub też uniwersum dla naszego alternatywnego).

Równie ważne dla rozwoju gier komputerowych w latach 70. było znaczne zainteresowanie graczy grami fabularnymi typu *role-play*. Jako pierwszą takową grę wskazuje się *Colossal Cave Adventure* z 1976 r.⁷¹. Gracz – dzięki wpisywaniu prostych komend – mógł w niej poruszać się

⁶⁵ *Ibidem*, s. 122.

⁶⁶ Zob. szerzej: *ibidem*.

⁶⁷ Zgodnie z Encyklopedią PWN interfejs użytkownika to „część programu obsługująca komunikację między nim a użytkownikiem” (hasło: interfejs użytkownika, Encyklopedia PWN, <http://encyklopedia.pwn.pl/szukaj/interfejs.html>, dostęp: 30.9.2017 r.).

⁶⁸ Szerzej o historii pierwszych *MUD-ów* zob. *R. Bartle*, *Early MUD History*, <http://mud.co.uk/richard/mudhist.htm>, dostęp: 30.9.2017 r.; zob. także: *B. Pudo*, Treści tworzone przez użytkowników wirtualnych światów (user-generated content) a prawo autorskie i prawa pokrewne, w: *K. Grzybczyk* (red.), *Prawo w wirtualnych światach*, Warszawa 2013, s. 157.

⁶⁹ Zob. *J. Olivetti*, *The Game Archaeologist: Maze War*, <https://www.engadget.com/2012/06/12/the-game-archaeologist-maze-war/>, dostęp: 30.9.2017 r.

⁷⁰ *C. Hanson*, w: *M.J.P. Wolf* (red.), *Encyclopedia of Video Games. The Culture, Technology, and Art of Gaming*. vol. 1, Santa Barbara 2012, s. 68.

⁷¹ *P. Mańkowski*, *Cyfrowe marzenia. Historia gier*, s. 35.