

Spis treści

Przedmowa	IX
Wykaz skrótów	XXXI
Bibliografia	XXXVII
Rozdział I. Wprowadzenie do zagadnień funkcjonowania dóbr wirtualnych w światach gier komputerowych.	1
§ 1. Gra komputerowa, świat wirtualny i ich elementy – wyjaśnienie podstawowych pojęć i zagadnień	1
I. Pojęcie gry komputerowej	1
II. Pojęcie świata wirtualnego	23
III. Przedmiot, postać i dobro wirtualne oraz konto na serwerze gry komputerowej	41
IV. „Właściciel” i twórcy świata wirtualnego gry komputerowej ..	57
V. Gracz/użytkownik konta na serwerze gry komputerowej ...	63
§ 2. Korzystanie, tworzenie, pozyskiwanie i obrót dobrami wirtualnymi – wyjaśnienie podstawowych zjawisk i mechanizmów	66
I. Uwagi ogólne	66
II. Korzystanie z dóbr wirtualnych przez gracza	68
III. Tworzenie dóbr wirtualnych	81
IV. Pozyskiwanie dóbr wirtualnych	84
V. Obrót dobrami wirtualnymi	95
§ 3. Koncepcja „magicznego kręgu” – autonomiczne prawo światów wirtualnych czy nowy kontratyp pozaustawowy?	101
I. Uwagi ogólne	101
II. Magiczny krąg jako nowy kontratyp pozaustawowy	102
III. Magiczny krąg jako okoliczność rodząca indyferentność prawną zachowania gracza	105
IV. Wnioski	108
Rozdział II. Przedmiot obrotu dobrami wirtualnymi w grach komputerowych i próba jego kwalifikacji według istniejących uregulowań	109
§ 1. Uwagi ogólne	109
§ 2. Dobro wirtualne na tle systemu ochrony praw człowieka oraz przepisów Konstytucji RP	113

§ 3. Dobro wirtualne na tle przepisów KC	122
§ 4. Dobro wirtualne na tle przepisów dotyczących treści cyfrowych	148
§ 5. Dobro wirtualne na tle przepisów prawa własności intelektualnej	153
§ 6. Wnioski	186
Rozdział III. Instrumenty obrotu dobrami wirtualnymi w grach komputerowych	189
§ 1. Uwagi ogólne	189
§ 2. Umowy przenoszące prawa do dóbr wirtualnych	200
I. Umowa cesji	200
II. Umowa o świadczenie usług nieregulowana innymi przepisami	205
III. Umowy nienazwane	209
IV. Umowy upoważniające do korzystania z dóbr wirtualnych ..	216
1. Umowa sublicencyjna	216
2. Umowa użytkowania	219
3. Umowa dzierżawy	223
V. Wnioski	224
Rozdział IV. Odpowiedzialność stron w obrocie dobrami wirtualnymi w grach komputerowych	227
§ 1. Uwagi ogólne	227
§ 2. Podmiot ponoszący odpowiedzialność – gracz czy awatar? ..	229
§ 3. Odpowiedzialność dłużnika z tytułu naruszenia zobowiązania	233
§ 4. Odpowiedzialność kontraktowa na podstawie przepisów prawa autorskiego	250
§ 5. Odpowiedzialność w ramach umów o dostarczanie treści cyfrowych	266
§ 6. Umowne modyfikacje podstawy odpowiedzialności dłużnika	269
§ 7. <i>Culpa in contrahendo</i>	278
§ 8. Odpowiedzialność deliktowa oraz zbieg odpowiedzialności <i>ex contractu</i> i <i>ex delicto</i>	281
Rozdział V. Prawo właściwe i jurysdykcja sądowa dla sporów dotyczących obrotu dobrami wirtualnymi w grach komputerowych	293
§ 1. Uwagi ogólne	293
§ 2. Prawo właściwe dla sporów wynikłych na gruncie obrotu dobrami wirtualnymi w grach komputerowych	298
I. Uwagi ogólne	298
II. Wybór prawa właściwego przez strony	302
III. Prawo właściwe w braku wyboru prawa	312

§ 3. Jurysdykcja sądowa dla sporów dotyczących obrotu dobrami wirtualnymi w grach komputerowych	331
I. Uwagi ogólne	331
II. Umowa o jurysdykcję	333
III. Jurysdykcja w sytuacji braku zawarcia umowy o jurysdykcję	336
§ 4. Autonomiczne prawo i sąd dla światów wirtualnych gier komputerowych	343
§ 5. Alternatywne metody rozwiązywania sporów – skuteczna „alternatywa” dla sądownictwa powszechnego?	347
I. Uwagi ogólne	347
II. Mediacja i e-mediacja	356
III. Arbitraż i e-arbitraż	365
§ 6. Wnioski	373
Rozdział VI. Obrót dobrami wirtualnymi w grach komputerowych <i>de lege ferenda</i>	375
§ 1. Ocena istniejących uregulowań i tendencji ustawodawczych ..	375
§ 2. Propozycje uregulowania sytuacji prawnej dóbr wirtualnych i ich obrotu	377
Rozdział VII. Zakończenie	421
Indeks rzeczowy	433