

Przedmowa

„Stosunki społeczne są bardziej skomplikowane niż wyobrażenia najbardziej nawet wnikliwego ustawodawcy”¹ – wspomniane zdanie, jakkolwiek wyrażone kilkanaście lat temu, z upływem lat zamiast tracić, jedynie zyskuje na aktualności. Tym bardziej że na progu nowego milenium polski ustawodawca nie mógł przewidzieć zarówno tego, iż olbrzymia część aktywności ludzkiej w nowym tysiącleciu zostanie przeniesiona do wirtualnych światów² występujących w grach komputerowych³, stanowiących dla korzystających z nich osób całkowicie nowy obszar działalności społecznej, kulturalnej czy gospodarczej, jak i faktu, że wydarzenia, które mają miejsce w trójwymiarowych uniwersach, zyskują niejednokrotnie dla wspomnianych osób większe znaczenie niż przeżycia i problemy „dnia codziennego”⁴. Oczywiście, w kontekście powyższego należałoby się zastanowić, gdzie tak naprawdę rozciąga się granica pomiędzy tym, co

¹ Tak uchw. SN (7) z 12.2.1998 r., III ZP 51/97, Legalis.

² Wspomniane pojęcie zostanie dokładniej przeanalizowane w dalszej części opracowania, aczkolwiek dla uzyskania pewnej przejrzystości, na stan obecny można przyjąć, iż rzeczone światy wirtualne gier komputerowych to nic innego, jak trójwymiarowe przestrzenie będące symulacją pewnej rzeczywistości, stworzone w ramach gier komputerowych, po których gracz porusza się za pośrednictwem swojego *alter ego*, zwanego postacią wirtualną lub awatarem.

³ Dalej zwrot „gry komputerowe” będzie stosowany naprzemiennie ze skrótem „gry”, z wyjątkiem sytuacji wyraźnie zasygnalizowanych (części terminologicznej opracowania) – wówczas pojęcie „gry” należy pożytywać znacznie szerzej, jako określenie zbiorcze dla gier wszelkiego rodzaju.

⁴ Stało się tak pomimo, że w literaturze już zgoła od wielu lat wieszczono nadejście podobnej sytuacji. Jako przykład można tutaj wskazać chociażby powieść *N. Stephenson „Zamieć”*, powstałą w 1992 r. Wspomniany autor w swoim utworze przedstawił świat przyszłości, w którym Internet został zastąpiony przez *Metavers* – odwzorowujący rzeczywistość świat wirtualny, gdzie każdego człowieka reprezentuje jego *alter ego* – awatar (zob. *N. Stephenson, Zamieć*, Warszawa 1999). Co znamienne, mianem *Metaversu* niektórzy autorzy określają również świat wirtualny gry komputerowej *Second Life* (*M.R. Farley, Making Virtual Copyright Work*, Golden Gate University Law Review 2010, vol. 41, s. 7). Motywem tym zresztą zainspirowali się inni pisarze, czyniąc go kanwą licznych powieści, wśród których warto wymienić m.in. „*Player One*” *E. Cline’a*. Przedstawiona przez pisarza historia opowiada o życiu codziennym w pogrążonym w recesji roku 2044, w którym główną rozrywką, a zarazem ucieczką od głodu i nędzy jest swoista gra komputerowa *on-line* o nazwie OASIS, oferująca graczom mentalną ucieczkę: niezliczone światy (jedne zdominowane przez magię, inne przez technologię; w jednych można spokojnie odpocząć, w innych – walczyć do utraty tchu) (*E. Cline, Player One*, Warszawa 2012).

realne, a tym, co wirtualne, jak również dlaczego trójwymiarowa uluda bywa niejednokrotnie bardziej kusząca dla graczy niż ich prawdziwe życie. Swoista odpowiedź na drugie ze wskazanych pytań została zawarta w krótkiej, aczkolwiek niezwykle obrazowej notatce promującej grę komputerową *There* (w dosłownym tłumaczeniu – Tam), którą umieszczono na oficjalnej stronie poświęconej temu dziełu: „Tam jest wszystko, co kiedykolwiek sobie wyobrazałeś i czego pragnąłeś. To miejsce, o którym marzyłeś; to wszystkie dobre rzeczy w [Twoim] życiu, a jeżeli nie możesz ich znaleźć, możesz je stworzyć. To miejsce, gdzie Twój duch może się wznieść i latać – dosłownie”⁵. W zasadzie wspomniane słowa można odnieść do większości wirtualnych uniwersów, składających ludziom chcącym się zaangażować w toczoną w nich rozgrywkę obietnicę doświadczenia „czegoś innego” (w założeniu – lepszego), niż mają możliwość otrzymać w realnym życiu, a zarazem zapomnienia o codziennych problemach⁶. Nie wszystko prezentuje się jednak tak idealnie i sielankowo, jak chciałyby to przedstawiać podmioty odpowiedzialne za tworzenie i udostępnianie gier komputerowych. Umożliwiają graczom realizowanie swoich potrzeb emocjonalnych i intelektualnych, towarzyskich i społecznych, jak również prowadzenie działalności gospodarczej na równi ze światem realnym, sprawiają, że problemy natury prawnej, występujące w tym ostatnim, niejednokrotnie przenikają do światów wirtualnych gier komputerowych. Już na stan obecny rodzi to szereg komplikacji dotyczących niemalże wszystkich gałęzi prawa, m.in. z zakresu prawa karnego („kradzież” wirtualnych przedmiotów⁷, wyłudzenie

⁵ Zob. <http://www.prod.there.com/info/whatisthere>, dostęp: 30.9.2017 r. (tłum. autor).

⁶ W podobnym tonie, aczkolwiek nacechowanym silnie gorzkim wydźwiękiem, wypowiedział się m.in. *P. Zapędowski*, pisząc o jednej z najpopularniejszych gier komputerowych „Second Life”, iż „zawiera w sobie także wymowę symboliczną. To trójwymiarowy wirtualny świat, który możemy uznać za obraz zmieniających się czasów. To nasze poszukiwania, pragnienia jak i wyraz tęsknoty, a nawet ucieczki. Przygodę w wirtualnym świecie zaczynamy zazwyczaj, poszukując czegoś, często nie mając sprecyzowanych oczekiwań. Stanowi to rozpoczęcie naszego drugiego życia. Potem staramy się spełnić swoje pragnienia, które nie mają szans na realizację w życiu realnym. Po pewnym czasie możemy sobie zdać sprawę, że to tęsknota i bezsilność nas tu przywiodła, a nasze działania są zwyczajną ucieczką od pierwszego życia” [*P. Zapędowski*, Funkcjonowanie człowieka w cyberprzestrzeni: świat wirtualny w realiach second life, w: *J. Bednarek* (red.), Człowiek w obliczu szans cyberprzestrzeni i świata wirtualnego, Warszawa 2014, s. 159].

⁷ *W. Kasprzak*, Kradzież dóbr z gier komputerowych, w: *T. Kuczur, J. Karaźniewicz* (red.), Karnomaterialne i procesowe instrumenty ochrony jednostki przed nadużyciami władzy państwowej, Toruń 2015, s. 262–274; *W. Kasprzak*, Wykrywanie i ściganie sprawców kradzieży dóbr z gier komputerowych, *Zagadnienia Społeczne* 2015, Nr 3, *passim*; *W. Kasprzak*, Wybrane prawno-kryminalistyczne problemy kradzieży dóbr z gier komputerowych, *Zagadnienia Społeczne* 2014, Nr 2, *passim*; *P. Wagłowski*, Ukradli wirtualną broń, <http://prawo.vagla.pl/node/3212>, dostęp: 30.9.2017 r.; *W. Rumbles*, Theft in the Digital: Can You Steal Virtual Property?, *Canterbury Law Review* 2011, vol. 17, *passim*; *O.S. Kerr*, Criminal Law in Virtual Worlds, *University of Chicago Legal Forum* 2008, vol. 2008, *passim*; *J. Lyman*, Gamer Wins Lawsuit in Chinese Court Over Stolen Virtual Winnings, <http://www.technewsworld.com/story/32441.html>, dostęp: 30.9.2017 r.; *A.V. Arias*, Life, Liberty and the Pursuit of Swords and Armor: Regulating

lub kradzież danych osobowych⁸, wirtualna pornografia dziecięca⁹, propagowanie rasizmu i nawoływanie do nienawiści na tle rasowym¹⁰, zniszczenie „wirtualnego

the Theft of Virtual Goods, *Emory Law Journal* 2008, vol. 57, *passim*; P. Wagłowski, Kradzież a usuwanie danych informatycznych – do Polski przybyły sprawy o „kradzież artefaktów” w grach MMORPG, <http://prawo.vagla.pl/node/9235>, dostęp: 30.9.2017 r.; L. Odziewa, Pierwszy skazany za wirtualną kradzież, <http://www.gram.pl/news/2010/10/14/pierwszy-skazany-za-wirtualna-kradziez.shtml>, dostęp: 30.9.2017 r.; P. Brzózka, 17-latkowi grozi poprawczak za wirtualną kradzież, <http://www.dzienniklodzki.pl/artukul/425623,17latkowi-grozi-poprawczak-za-wirtualna-kradziez,id,t.html?cookie=1>, dostęp: 30.9.2017 r.; T. Nowak, Realni złodzieje w wirtualnych grach, http://wiadomosci.gazeta.pl/wiadomosci/1,126765,8779549,Realni_zlodzieje_w_wirtualnych_grach.html, dostęp: 30.9.2017 r.; P. Muszyński, Sądy biorą się za gry online. Dzieciak skazany za wirtualną kradzież, <http://gadzetomania.pl/18668,sad-kontra-pseudohakerzyrok-wiezienia-za-kradziez-w-metinie-2>, dostęp: 30.9.2017 r.; D. Jagiello, Przestępstwa popełniane w świecie wirtualnym (tzw. virtual crime) a problemy wynikające z przyjęcia odpowiedniej kwalifikacji prawnej oraz możliwości dowodzenia ich znamion, *WSS* 2014, Nr 4, *passim*; R. Mikołajczyk, Ochrona wirtualnych obiektów w prawie karnym, *WSS* 2014, Nr 4, *passim*; R. Mikołajczyk, Ochrona wirtualnych obiektów w prawie karnym, *PME* 2015, Nr 1, *passim*; T. Kutera, EVE Online: polskiemu sojuszowi skradziono statki o łącznej wartości ok. 40 tysięcy złotych, <http://www.wykop.pl/ramka/1449197/eve-online-polskiemu-sojuszowi-skradziono-statki-o-wartosci-40-tysiecy-zl/>, dostęp: 30.9.2017 r.; WB, Okradł konta graczy, by zapłacić czynsz, <http://www.sfora.pl/swiat/Okradl-konta-graczy-by-zaplacic-czynsz-a8556>, dostęp: 30.9.2017 r.

⁸ P. Wagłowski, Bryknęli dane użytkowników Second Life, <http://prawo.vagla.pl/node/6632>, dostęp: 15.1.2014 r.

⁹ C. Meek-Prieto, Just Age Playing Around – How Second Life Aids and Abets Child Pornography, *North Carolina Journal of Law and Technology* 2008, vol. 9, s. 88 i n.; K.W. Saunders, *Acti Rei: Real and Virtual*, *Texas Tech Law Review* 2011, vol. 44, s. 170; J. Kulesza, *J. Kulesza*, Gra „Second Life” – wirtualny świat, realne przestępstwa?, *Prok i Pr.* 2009, Nr 3, s. 34–35; K. Gienas, Wirtualna pornografia – uwagi ogólne, <http://www.nowemedia.org.pl/joomla/index.php/publikacje/item/9-wirtualna-pornografia>, dostęp: 30.9.2017 r.; R. Cisek, Usiłowanie nieudolne na wirtualnej dziewczynce?, <http://www.nowemedia.org.pl/joomla/index.php/wiadomosci/item/852-usilowanie-nieudolne-wirtualna-dziewczynka>, dostęp: 30.9.2017 r.; M. Maj, Polak odpowie za propozycje składane wirtualnej dziewczynce. Ciekawe..., <http://di.com.pl/news/49962.html>, dostęp: 30.9.2017 r.; z kolei szerzej na temat pozorowanej pornografii dziecięcej zob. m.in. J. Paśkiewicz, Przestępstwo z art. 202 § 4b k.k. na tle regulacji międzynarodowych. Realistyczny wizerunek nierzeczywistego małoletniego?, w: M. Trybus, T. Wilk (red.), *Przestępstwa rzadko podejmowane przez organy ścigania. Aspekty Kryminalistyczne, materialno-prawne i procesowe*, Rzeszów 2013, *passim*.

¹⁰ Niektóre z powszechnie dostępnych gier komputerowych mogą wzbudzać pewne wątpliwości odnośnie do legalności prezentowanych w nich treści. Przykładowo, w grach komputerowych *Muslim Massacre* i *Gaza Raid* zadaniem gracza jest strzelanie do muzułmanów, a w *Border Patrol* – uśmiercanie przekraczających granicę Meksykanów, zaś w *Ethnic Cleansing* – wcielenie się w członka neonazistowskiej bojówki i następnie eksterminacja osób wyznania starotestamentowego, Latynosów i Afroamerykanów (zob. M. Walkiewicz, *Fair Play: Strefa mroku*. Gry poza granicami dobrego smaku, http://polygamia.pl/Polygamia/1,96455,15624011,Fair_Play_Strefa_mroku_Gry_poza_granicami_dobrego.html?bo=1, dostęp: 30.9.2017 r.).

mienia”¹¹, rozwój w świecie wirtualnym¹², zniesławienie w świecie wirtualnym¹³, pranie pieniędzy¹⁴, jurysdykcja w przypadku przestępstw popełnionych w świecie wirtualnym¹⁵), handlowego i gospodarczego (lokowanie produktów w grach komputerowych¹⁶, reklama w tychże grach¹⁷, ochrona praw konsumentów¹⁸, zwalczanie nieuczciwej konkurencji¹⁹, gromadzenie i wykorzystywanie danych osobowych graczy²⁰, upadłość²¹), podatkowego (opodatkowanie handlu wirtualnymi dobrami²²),

¹¹ P. Wagłowski, Wirtualne gry i realne problemy, <http://prawo.vagla.pl/node/4636>, dostęp: 30.9.2017 r.

¹² K.W. Saunders, *Acti Rei: Real*, s. 170.

¹³ P. Gabor, P. Leszczyńska, Prawa jednostki w wirtualnych światach, w: K. Grzybczyk (red.), *Prawo w wirtualnych światach*, Warszawa 2013, s. 291 i n.

¹⁴ C. Chambers-Jones, *Virtual Economies and Financial Crime. Money Laundering in Cyberspace*, Northampton 2012, s. 104 i n.

¹⁵ Z. Schaengold, *Personal Jurisdiction over Offenses Committed in Virtual Worlds*, *University of Cincinnati Law Review* 2013, vol. 81, s. 361–385.

¹⁶ M. Hahuszcak, Product placement w grach komputerowych, w: K. Grzybczyk (red.), *Prawo w wirtualnych światach*, Warszawa 2013, s. 257–285; K. Grzybczyk, Reklama i lokowanie produktu w grach komputerowych, *WSS* 2014, Nr 4, s. 53–75; J. Markowski, Lokowanie produktu w grach komputerowych, <http://prawogracza.pl/lokowanie-produktu-w-grach-komputerowych/>, dostęp: 30.9.2017 r.

¹⁷ T. Cichocki, Reklamy przenikają do gier, <http://www.pcworld.pl/news/81439/Reklamy.przenikaja.do.gier.html>, dostęp: 30.9.2017 r.

¹⁸ Z. Rajchemba, Rynek produktów wirtualnych a ochrona zbiorowych interesów konsumentów, *WSS* 2014, Nr 4, s. 165–174; K. Lichoń, Cyfrowy aspekt rozwoju rynku w ujęciu internetowego systemu rozstrzygania sporów konsumenckich (ODR), *WSS* 2014, Nr 4, s. 121–141.

¹⁹ K. Grzybczyk, Nieuczciwa konkurencja a gry komputerowe, w: K. Grzybczyk (red.), *Prawo w wirtualnych światach*, Warszawa 2013, s. 246–256.

²⁰ A. Auleytner, Dane osobowe w grach MMOG i innych grach online. Aktualne problemy, w: K. Grzybczyk (red.), *Prawo w wirtualnych światach*, Warszawa 2013, s. 312–332; J. Byrski, L. Sytniewski, Dane osobowe w grach komputerowych, w: E. Traple (red.), *Ochrona gry komputerowej. Aktualne wyzwania prawne*, Warszawa 2015, s. 187–203.

²¹ K. Szpyt, Koniec świata... wirtualnego, czyli gry komputerowe, dobra wirtualne i konta na serwerze gry z perspektywy postępowania upadłościowego. Zarys problematyki, referat wygłoszony na konferencji „Prawne i pozaprawne aspekty własności wirtualnej” (26.5.2017 r., Uniwersytet Wrocławski).

²² P. Wagłowski, Wizje realnych podatków wirtualnych światów, <http://prawo.vagla.pl/node/6762>, dostęp: 30.9.2017 r.; B.T. Camp, *The Play's the Thing: A Theory of Taxing Virtual Worlds*, *Hastings Law Journal* 2007, vol. 59, *passim*; A.S. Chodorow, *Ability to Pay and the Taxation of virtual income*, *Tennessee Law Review* 2008, vol. 75, *passim*; T.P. Seto, *When is a Game Only a Game?: The Taxation of Virtual Worlds*, *Loyola Law School Los Angeles Paper* 2008, Nr 24, *passim*; D. Assalone, *Law in the Virtual World: Should the Surreal World of Online Communities be Brought Back to Earth by Real World Laws*, *Jeffrey S. Moorad Sports Law Journal* 2009, vol. 16, s. 183; J.S. Switzer, R.V. Switzer, *Taxation of Virtual World Economies: A Review of the Current Status*, *Journal of Virtual Worlds Research* 2014, vol. 7, *passim*.

humanitarnego²³, alternatywnych form rozwiązywania sporów²⁴, sportowego (prawne aspekty funkcjonowania e-sportu²⁵, w tym oznaczeń drużyn w e-sporcie²⁶, doping w e-sporcie²⁷, umowy zawierane z e-sportowcami²⁸), międzynarodowego prywatnego (prawa właściwe dla sporów wynikłych pomiędzy graczami, jurysdykcji krajowej²⁹), unijnego (ochrona zabezpieczeń technicznych gier komputerowych³⁰), czy cywilnego (dziedziczenie dóbr wirtualnych³¹, egzekucji z prawa do konta na serwerze gry komputerowej i dóbr wirtualnych na nim zgromadzo-

²³ A. Bloch, Łamanie prawa humanitarnego w grach komputerowych, WSS 2014, Nr 4, *passim*.

²⁴ K. Szpyt, Mediacja w wirtualnych światach – niewykorzystany potencjał, referat wygłoszony na konferencji „Mediacja – między teorią a praktyką” (15.5.2014 r., Uniwersytet Rzeszowski); A. Bartkiewicz, Konflikty międzynarodowe w wirtualnym świecie i sposoby ich zażegnania, http://vonthorn.sarmacja.org/galeria/archive/kus_stary/wydzialy/stosunki/wyklad_2.html, dostęp: 30.9.2017 r.

²⁵ P. Głowacka, D. Fajdek, Aspekty społeczne i prawne e-sportu w Polsce oraz wybranych krajach, w: T. Gardocka, D. Jagiello (red.), Problemy prawne na styku sportu i medycyny, Warszawa 2015, *passim*; J.E. Rothman, E-sports as a Prism for the Role of Evolving Technology in Intellectual Property, University of Pennsylvania Law Review Online 2013, vol. 161, s. 317–329; K. Kania, Gra komputerowa: sport elektroniczny – tak czy nie?, <http://prawosportowe.pl/gry-komputerowe-sport-elektroniczny-tak-czy-nie.html>, dostęp: 16.9.2016 r.

²⁶ D. Fajdek, Klany, teamy, gildie – wartość oznaczeń i ich ochrona prawna, WSS 2014, Nr 4, s. 31–52.

²⁷ 9kier, e-doping, CDA 2015, Nr 10, s. 78–79.

²⁸ J. Markowski, E-sport, a prawo, <http://prawogracza.pl/esport-a-prawo/>, dostęp: 30.9.2017 r.; M. Broda, Kontrakty pracownicze w E-sporcie, <http://prawosportowe.pl/kontrakty-zawodnicze-w-e-sporcie.html>, dostęp: 30.9.2017 r.

²⁹ Ł. Żelechowski, Zabezpieczenie roszczeń z tytułu naruszenia praw autorskich związanych z grami komputerowymi na terenie Unii Europejskiej – zagadnienie jurysdykcji krajowej, w: E. Traple (red.), Ochrona gry komputerowej. Aktualne wyzwania prawne, Warszawa 2015, s. 169–186.

³⁰ P. Wasilewski, Ochrona zabezpieczeń technicznych gier komputerowych w ujęciu Trybunału Sprawiedliwości Unii Europejskiej, w: E. Traple (red.), Ochrona gry komputerowej. Aktualne wyzwania prawne, Warszawa 2015, *passim*.

³¹ M. Załucki, „Facebook”, „Twitter”, „My Space”... wirtualny świat serwisów społecznościowych *mortis causa*. Zarys problematyki, WSS 2014, Nr 4, *passim*; M. Załucki, Śmierć a dane w systemach teleinformatycznych – przyczynek do dyskusji, w: K. Flaga-Gieruszyńska, J. Golańczyński, D. Szostek (red.), Media elektroniczne. Współczesne problemy prawne, Warszawa 2016, *passim*; P. Szulewski, Śmierć 2.0 – problematyka dóbr cyfrowych post mortem, w: J. Golańczyński, J. Mazurkiewicz, J. Turłukowski, D. Karkut (red.), Non omnis moriar. Osobiste i majątkowe aspekty prawne śmierci człowieka. Zagadnienia wybrane, Wrocław 2015, *passim*; M. Mądel, Następstwo prawne treści cyfrowych z perspektywy prawa Stanów Zjednoczonych Ameryki, PME 2016, Nr 1, *passim*; O.Y. Truong, Virtual Inheritance: Assigning More Virtual Property Rights, Syracuse Science & Technology Law Reporter 2009, vol. 21, *passim*; M. Xiaying, X. Ke, The theory of and legislation regarding virtual property inheritance, Renmin Chinese Law Review 2015, vol. 3, *passim*; J. Mazzone, Facebook's Afterlife, North Carolina Law Review 2012, vol. 90, *passim*.

nych³², ochrona dóbr osobistych w grach komputerowych³³, zastaw na prawie do dóbr wirtualnych³⁴). W przypadku wątpliwości i problemów natury cywilistycznej szczególnie znaczenie i rozgłos ostatnimi czasy zyskały komplikacje związane z prawną oceną obrotu dobrami wirtualnymi, czyli postaciami i przedmiotami występującymi w grach komputerowych, do którego dochodzi pomiędzy graczami. Tym bardziej że o ile wirtualne uniwersa pozwalają na naginanie lub łamanie większości prawidłowości świata realnego, takich jak grawitacja (dopuszczając lewitację), niezmiennosc historii (tworząc alternatywne rzeczywistości, w których np. III Rzesza zwyciężyła w II wojnie światowej) czy genetyka (powołując do życia kuriozalne ludzko-zwierzęce hybrydy czy postapokaliptyczne mutanty), o tyle ekonomia zdaje się w nich niezmienna i niepodatna na żadne wpływy³⁵. Za usługi i towary³⁶, choćby istniejące jedynie na dysku twardym i ekranie komputera, nieodmiennie należy płacić. Sprawa ta jest o wiele mniej skomplikowana, gdy gracze swoje należności w wirtualnych światach gier komputerowych uiszczają równie wirtualnymi, zdobytymi podczas rozgrywki jedynie nakładem własnych sił „pieniędzmi”. Do perturbacji dochodzi jednak w momencie zaangażowania w obrót realnych pieniędzy, za które kupuje się wirtualne przedmioty, takie jak miecze, samochody itp. A nie są to wcale małe kwoty. Jako przykład można wskazać niektóre z transakcji, do których doszło ostatnimi laty w kilku bardzo popularnych grach komputerowych:

- 1) monokl w *Eve Online* – cena, za którą nabyto dobro: 60 USD,

³² K. Szpyt, Egzekucja z prawa do konta na serwerze gry komputerowej i zgromadzonych na nim dóbr wirtualnych. Zarys problematyki, w: M. Zalucki (red.), Egzekucja z majątku spadkowego. Ograniczona i nieograniczona odpowiedzialność za długi spadkowe, Warszawa 2016, *passim*.

³³ X. Konarski, Ochrona prywatności w świecie wirtualnym, referat wygłoszony na konferencji „Wirtualne światy z perspektywy prawa polskiego, unijnego i międzynarodowego” (23.5.2014 r., Uniwersytet Wrocławski), <http://www.nowemedia.org.pl/joomla/index.php/component/k2/item/851-wirtualne-swiaty-cbke>, dostęp: 3.7.2014 r.; M. Rożnowska, (Nie)rzeczywiste(?) naruszenie dobra osobistego w „wirtualnym rzeczywistości” fabularnej gry komputerowej, WSS 2014, Nr 4, *passim*; D. Karkut, Naruszenie kultu pamięci osoby zmarłej w wirtualnym świecie gry komputerowej (?), w: J. Gołaczyński, J. Mazurkiewicz, J. Turlukowski, D. Karkut (red.), Non omnis moriar. Osobiste i majątkowe aspekty prawne śmierci człowieka. Zagadnienia wybrane, Wrocław 2015, *passim*.

³⁴ J. Mazurkiewicz, Zastaw na prawach do wizerunku, latającego dywanu, a nawet ducha wpływowej dziewczyny. Mrzonka, czy przyszłość? w: T. Sokółowski (red.), Współczesne tendencje w dziedzinie zabezpieczenia wierzycielności, Poznań 2013, s. 136 i n.; J. Gołaczyński, Zastaw na przedmiotach wirtualnych, w: M. Frasz, P. Ślęzak (red.), Prawo prywatne wobec wyzwań współczesności. Księga pamiątkowa dedykowana profesorowi Leszkowi Ogiegale, Warszawa 2017, *passim*.

³⁵ J.T. Kunze skomentował wspomnianą zależność stwierdzeniem, iż „ekonomiczne konsekwencje światów wirtualnych są bardzo realne” (J.T. Kunze, Regulating Virtual Realms Optimally: The Model End User License Agreement, *Northwestern Journal of Technology and Intellectual Property* 2008, vol. 7, s. 106; zob. także M. Nazir, C.S.M. Lui, A Brief History of Virtual Economy, *Journal of Virtual World Research* 2016, vol. 9, s. 1–24).

³⁶ Chodzi oczywiście o usługi i towary w znaczeniu potocznym, nie – ustawowym.

- 2) diament w *Team Fortress 2* – cena, za którą nabyto dobro: 100 USD,
- 3) smocza szabla w *Legend of Mir 3* – cena, za którą nabyto dobro: 650 USD,
- 4) kusza w *Diablo 3* – cena, za którą nabyto dobro: 3500 USD,
- 5) płonąca czapka w *Team Fortress 2* – cena, za którą nabyto dobro: 5000 USD,
- 6) tarcza w *Tibia* – cena, za którą nabyto dobro: ok. 7000 USD,
- 7) postać nocnego elfa w *World of Warcraft* – cena, za którą nabyto dobro: 9000 USD,
- 8) miecz do zabijania smoków w *Age of Wulin* – cena, za którą nabyto dobro: 16 000 USD,
- 9) nóż w *Counter Strike: Global Offensive* – cena, za którą nabyto dobro: 24 000 USD,
- 10) kurier w *Dota 2* – cena, za którą nabyto dobro: 38 000 USD,
- 11) jajko w *Entropia Universe* – cena, za którą nabyto dobro: 70 000 USD,
- 12) księżyc w *Entropia Universe* – cena, za którą nabyto dobro: 150 000 USD,
- 13) stacja kosmiczna w *Entropia Universe* – cena, za którą nabyto dobro: 330 000 USD,
- 14) część planety, na której urządzono później kurort w *Entropia Universe* – cena, za którą nabyto dobro: 635 000 USD³⁷.

Cztery ostatnie pozycje zawierają wskazanie najwyższych cen, za jakie kiedykolwiek nabyto dobra wirtualne (lub przynajmniej najwyższych, o których oficjalnie wiadomo, gdyż gracze niejednokrotnie ukrywają sam fakt zaistnienia transakcji, bojąc się negatywnych konsekwencji ze strony podmiotu posiadającego prawa do danej gry komputerowej, przede wszystkim zaś najbardziej dotkliwej reperkusji, tj. zablokowania dostępu do gry). Z kolei, co do cen, za które przeniesiono prawa do danych dóbr – analogiczne kwoty mieszczące się w przedziale od kilkudziesięciu USD do kilkudziesięciu tysięcy USD stanowią w takich sytuacjach normę. Oczywiście, są one uzależnione od wielu czynników, m.in. częstotliwości występowania danego dobra, trudności jego zdobycia oraz popularności gry komputerowej, z której pochodzi³⁸. Co znamienne, niejednokrotnie nie mają one żadnej konkretnej funkcji: tak jak wspomniany monokl czy diament – nie można ich wykorzystać, by usprawnić swoją postać lub otrzymać dostęp do nowego, dotychczas ukrytego poziomu w grze komputerowej. I tak, o ile np. w przypadku kurortu w *Entropia Universe* za zakupem mogły przema-

³⁷ Dane pochodzą z następujących stron internetowych *A. Wawrzyński*, Miecz za 50 tysięcy? NAJDROŻSZE przedmioty w grach, <https://www.youtube.com/watch?v=WGneJzl-NWw>, dostęp: 30.9.2017 r.; *Paweł*, TOP 7 Najdrożej sprzedanych przedmiotów w grach komputerowych, <http://www.videotesty.pl/arttykul/419/TOP-7-Najdrozej-Sprzedanych-Przedmiotow-W-Grach-Komputerowych/>, dostęp: 30.9.2017 r.; *T. Stachurski*, Prawdopodobnie najdroższy przedmiot z Dota 2 ma już nowego właściciela, <http://gamezilla.computerswiat.pl/newsy/2013/45/prawdopodobnie-najdrozszy-przedmiot-z-dota-2-ma-juz-nowego-wlasciciela>, dostęp: 30.9.2017 r. (dane uporządkowane przez autora).

³⁸ O różnych metodach określania wartości dóbr wirtualnych zob. szerzej *M. Warneford*, How do you set rices for virtual goods in social games?, <https://www.quora.com/How-do-you-set-prices-for-virtual-goods-in-social-games>, dostęp: 30.9.2017 r.; *E.G.S. Teo, Ch. Ek*, Virtual Items Pricing in Online Games, http://academia.edu/232413/Virtual_Items_Pricing_in_Online_Games, dostęp: 30.9.2017 r.

wiać przede wszystkim względy biznesowe (otworzono w nim szereg wirtualnych sklepów, stref do polowania itp., co generalnie wiązało się z zyskami, gdyż inni gracze płacili za możliwość odwiedzania wspomnianych miejsc), o tyle niejednokrotnie graczami kieruje po prostu chęć posiadania i wiążące się z tym poczucie przynależności do danego uniwersum, ewentualnie – sentyment (tak jak np. miało to miejsce w przypadku tarczy w grze *Tibia*, nieposiadającej żadnej konkretnej funkcji, ale będącej unikatowym egzemplarzem podarowanym przez twórców gry szczególnie zasłużonemu graczowi, który następnie dar ten odsprzedał).

Jak już zostało zasygnalizowane, powyższe transakcje przeważnie budzą sprzeciw podmiotów mających prawa do udostępniania, rozpowszechniania i czerpania korzyści z gier komputerowych – ich twórców, producentów oraz operatorów serwerów, na których gry te się znajdują. Powyższy stan rzeczy ma dwojakie podłoże:

Po pierwsze, umożliwienie nabycia niektórych lub wszystkich przedmiotów i postaci wirtualnych rodzi dezaprobatę znacznej grupy graczy, uznających takie posunięcia za nieuczciwe i finalnie mogących zrezygnować z korzystania z gry komputerowej, w której przyzwala się na podobne działania, co już niejednokrotnie miało miejsce w historii – tym samym wywierają oni wpływ na producentów i inne wymienione podmioty, czerpiące zyski z tworzenia i handlu grami komputerowymi. Wspomniany brak akceptacji podobnych działań wynika przede wszystkim z utożsamianiem możliwości nabycia dobra z oszustwem – swoistym pójściem na skróty. Uzyskanie bowiem pewnych przedmiotów/udogodnień – odpowiednio wysokiego „rozwoju” postaci wirtualnej, drogiego miecza itp. – niejednokrotnie okupowane jest dziesiątkami (jeżeli nie setkami) godzin spędzonych w świecie wirtualnym gry komputerowej, tym samym zapewniając wspomnianym wytworom status swoistych nagród i wyznaczników „pozycji” wśród innych graczy (dowodu zaangażowania w grę i posiadania przez zdobywcę pewnych cenionych umiejętności).

Po drugie, gry komputerowe stanowią obecnie obszar olbrzymich inwestycji, prawdziwą odrębną gałąź gospodarki. Dla przykładu można wskazać koszty produkcji kilku najdroższych gier ostatnich czasów: *Grand Theft Auto V* – 265 mln USD, *Call of Duty: Modern Warfare* – 250 mln USD, *Final Fantasy VII* – 145 mln USD czy *Star Wars: The Old Republic* – 210 mln USD³⁹ – a wskazane wyżej pozycje stanowią jedynie wierzchołek góry lodowej. Wypadają one szczególnie imponująco przy zestawieniu wspomnianych wartości z kwotą przeznaczaną średnio na stworzenie wielu hollywoodzkich superprodukcji, takich jak *Gladiator*, *Ja, robot*, *Casino Royale* czy *Matrix Rewolucja* – „jedynie” 100 mln USD⁴⁰.

Oczywiście, kwoty występujące w przemyśle gier komputerowych w Polsce są odpowiednio niższe, niemniej – wcale nie znikome. Przykładowo produkcja

³⁹ J. Głowacki, 10 gier z najwyższymi budżetami w historii, <http://gry.onet.pl/artykuly/10-gier-z-najwyzszymi-budzetami-w-historii/cjpvrb>, dostęp: 30.9.2017 r.

⁴⁰ S. Wilk, Tworzenie gier komputerowych droższe niż produkcja filmów w Hollywood, <http://di.com.pl/tworzenie-gier-komputerowych-drozsze-niz-produkcja-filmow-w-hollywood-48885>, dostęp: 30.9.2017 r.

Wiedźmin 3: Dziki Gon kosztowała 306 mln zł⁴¹. Robi to tym większe wrażenie, jeżeli uświadomić sobie, iż produkcji drugiej części wiedźmińskiej serii o podtytułach *Zabójcy królów* kosztowała 30 mln zł, zaś filmu – 19 mln zł⁴². Tym samym, producenci gier komputerowych zainteresowani są przeważnie jak najskuteczniejszą finansową eksploatacją tworzonej niejednokrotnie latami gry, w którą zainwestowali znaczny kapitał – i to na wszystkich możliwych polach. Oznacza to również zbywanie przez nich dóbr wirtualnych we własnym zakresie. Wspomniana postawa zresztą często dodatkowo zaostrza istniejący konflikt pomiędzy nimi a graczami i stanowi podstawę wysuwania wobec pierwszych z ww. podmiotów zarzutu podwójnej moralności: uznawania pewnych praktyk (w tym przypadku – handlu wirtualnymi przedmiotami i postaciami) za dopuszczalne jedynie pod warunkiem, że sami biorą w nim udział – w przeciwnym razie oceniają je jako naganne i niedozwolone.

Zrozumiałe jest, że gdy w grę wchodzi tak znaczące kwoty, jak wskazane powyżej, a jednocześnie ma miejsce ścieranie się dwóch odrębnych grup interesów (podmiotów zaangażowanych w tworzenie, dystrybuowanie i zbywanie gier komputerowych oraz nabywców wspomnianych produktów, czyli graczy), wcale nie rzadko dochodzi do konfliktów. Również w handlu pomiędzy samymi graczami niejednokrotnie występują nieporozumienia wywołane niezadowoleniem z przeprowadzonych między nimi transakcji.

Coraz powszechniejsze występowanie wspomnianych antagonizmów oraz ich zaostrzanie się z jednej strony i rosnąca świadomość prawna społeczeństwa z drugiej strony niewątpliwie w najbliższym czasie spowodują, że liczba spraw dotyczących sporów zrodzonych na gruncie handlu postaciami i przedmiotami w grach komputerowych gwałtownie wzrośnie na polskich wokandach. Tym bardziej iż olbrzymie sukcesy rodzimych produkcji, takich jak *Wiedźmin 3: Dziki Gon*, *KHOLAT*, *Dying Light*, *Dead Island* czy *This War of Mine*, niewątpliwie zainicjują jeszcze gwałtowniejszy progres tej gałęzi gospodarki, jednocześnie przyciągając rzesze początkujących graczy, którzy dotychczas nie angażowali się w podobną rozrywkę. Będzie to zapewne rodziło konieczność rozstrzygnięcia wielu kwestii, budzących – także obecnie – poważne wątpliwości: czy graczom przysługują do dóbr wirtualnych jakiegokolwiek prawa? Jeżeli tak, to jakiego rodzaju są to prawa? Czy podmiot posiadający prawa do gry komputerowej może skutecznie zakazać graczowi zbywania zdobytych w grze komputerowej przedmiotów i postaci wirtualnych? Z kolei rozwój Internetu i znaczny odsetek polskich graczy zaangażowanych w niezwykle popularne gry zagraniczne w rodzaju *Second Life* czy *World of Warcraft* sprawi, że wystąpią spory również na linii polski gracz – zagraniczny podmiot posiadający prawa do gry komputerowej, co spowoduje, iż przydatna będzie także znajomość przepisów regulujących kwestie kolizyjnoprawne.

Właśnie chęć odpowiedzi na powyższe pytania oraz podjęcia próby swobodnego wyjścia naprzeciw istotnemu problemowi prawnemu jeszcze przed jego

⁴¹ S. Radzewicz, 6 milionów gier w 6 tygodni! Wiemy, ile zarobił i ile kosztował *Wiedźmin 3: Dziki Gon*, <http://www.spidersweb.pl/2015/08/wiedzmin-3-cd-projekt-wyniki-finansowe.html>, dostęp: 30.9.2017 r.

⁴² S. Wilk, Tworzenie gier komputerowych.

skrajnym zaognieniem zdecydowały o podjęciu w niniejszej pracy tematu obrotu dobrami wirtualnymi. Jednocześnie zakres przeprowadzanej analizy ograniczyłem jedynie do obrotu, w którym biorą udział sami gracze, tudzież gracze i podmioty trzecie, nieposiadające praw do gry komputerowej jako całości (co prawda zajmujące się profesjonalnie obrotem dobrami wirtualnymi, aczkolwiek niebiorące osobiście udziału w rozgrywce i nieposiadające zarazem praw do gry komputerowej jako całości). Wspomniane założenie wynika z faktu, iż w przypadku transakcji, których stronami są gracze oraz podmioty posiadające prawa do gry komputerowej jako całości, sprawa ta jest znacznie bardziej klarowna i nie wymaga rozstrzygnięcia tak dużej ilości wątpliwości natury prawnej. Obecnie bowiem oferowanie graczom przez ww. podmioty różnego rodzaju dóbr wirtualnych w postaci tak zwanych DLC⁴³, czyli oficjalnych, płatnych rozszerzeń i dodatków do gry stanowi bardzo popularną i powszechnie akceptowaną praktykę. Niekiedy są to pojedyncze przedmioty (przeważnie – nadprogramowa, lepsza broń) lub tzw. skórki (dodatki modyfikujące wygląd postaci, którą kierujemy), innym razem – całe poziomy w grach, niekiedy w zakresie rozbudowania i złożoności niewiele ustępujące poziomom podstawowej wersji⁴⁴. Pod względem technicznym przypomina to przeważnie nabywanie „tradycyjnej” gry komputerowej: DLC oferowane są zazwyczaj na odrębnych płytach DVD, umieszczanych na sklepowych półkach na równi z materialnymi nośnikami zawierającymi pełne wersje gier komputerowych. Może się również zdarzyć, że nie dochodzi do sprzedaży płyty z umieszczonymi na niej dodatkami do gry (dobraми wirtualnymi), a udostępnienia za wynagrodzeniem pewnego kodu odblokowującego dostęp do danych dóbr. Tak czy inaczej, finalnie dobra te znajdują się na serwerze podmiotu posiadającego prawa do gry komputerowej. Tym samym do nabycia przez gracza dobra wirtualnego będzie w takim przypadku dochodziło na skutek umowy zawartej z podmiotem posiadającym prawa do gry jako całości, w ramach w pełni oficjalnego obrotu. Z kolei w przypadku handlu pomiędzy graczami dochodzi do zbywania dóbr znajdujących się na serwerach podmiotu trzeciego, niezwiązanego transakcją i bardzo często sprzeciwiającego się jej. Ponadto, rzeczzone operacje, z uwagi na swój „szarostrefowy” charakter, przeważnie mają wybitnie niesformalizowaną postać. W ramach rzeczzonej, przyjmowanej i akceptowanej przez graczy konwencji działania, nie tylko nie sporządza się kompleksowych umów, ale wręcz niejednokrotnie wszelkie dokonane ustalenia ograniczają się jedynie do kilku zdawkowych, wymienionych pomiędzy stronami umowy, wiadomości e-mail lub też wypowiedzi uzewnętrzniionych za pośrednictwem komunikatora umieszczonego w grze. Taka sytuacja rodzi wiele wątpliwości, zwłaszcza w przypadku wystąpienia ewentualnych nieporozumień w zakresie wykonania umowy.

⁴³ Ang. *downloadable content*.

⁴⁴ Jako przykład można tutaj wskazać DLC do polskiej gry komputerowej *Dying Light*, zatytułowane *The Following*: podczas gdy podstawowa wersja gry składała się z dwóch poziomów (dwóch różnych lokacji), w ramach dodatku otrzymujemy trzeci, dorównujący tamtym rozmiarem prezentowanego świata gry, uzupełniając go ponadto o wiele istotnych modernizacji (np. możliwość prowadzenia samochodu), które nie były wcześniej obecne (zob. *Krigore, Dying Light. The Following*, CDA 2016, Nr 3, s. 30–35).

W celu niezbędnej konkretyzacji dokonywanych rozważań, służącej uwypukleniu i kompleksowemu przedstawieniu tezy przyświecającej niniejszej pracy, skupiłem się jedynie na obrocie dobrami wirtualnymi, do którego dochodzi *stricte* w świecie wirtualnym gry komputerowej, z pominięciem przypadków obrotu dobrami wyodrębnionymi ze wspomnianych struktur i umieszczonych na nośnikach materialnych, tudzież – w postaci elektronicznej – przesyłanych jako swoiste załączniki do wiadomości e-mail lub przy wykorzystaniu wszelakich komunikatorów internetowych niestanowiących integralnej części gry komputerowej. Rzeczony zabieg podyktowany jest przede wszystkim faktem, iż transakcje w takowej formie pomiędzy graczami w praktyce będą występować niezwykle rzadko⁴⁵. Ponadto ich charakter, zwłaszcza w przypadku zbywania dóbr wirtualnych umieszczonych na materialnych nośnikach, będzie przeważnie zupełnie inny niż w sytuacji, gdy dane dobro nigdy nie zostało wydzielone ze struktur świata wirtualnego gry komputerowej, a jego przeniesienie nastąpiło – co najwyżej – jedynie w ramach kont na serwerach gier należących do graczy⁴⁶. Dlatego też z jednej strony pierwsze ze wskazanych transakcji wymagałyby odrębnej, kompleksowej analizy, gdyż prawnej naturze ich obrotu pod wieloma względami bliżej do handlu „klasycznie” wydanymi programami komputerowymi⁴⁷, zbywanymi na materialnych nośnikach i mogącymi funkcjonować jako samodzielna całość, a z drugiej budzą one znacznie mniej wątpliwości natury praktycznej, z uwagi na możliwość sięgnięcia niejednokrotnie do rozważań i rozwiązań dotyczących tradycyjnych umów sprzedaży oraz umów o przeniesienie autorskich praw majątkowych.

Zarazem moim celem było również podjęcie próby wskazania pewnych rozwiązań mogących w przyszłości posłużyć praktykom prawa nie tylko przy konstruowaniu stosownych umów, ale również obieraniu linii procesowej prowadzonych spraw sądowych. Tym bardziej iż pewną część zawartych w pracy uwag, a dotyczących występujących w grach dóbr wirtualnych, można odnieść również do handlu takimi popularnymi, a zarazem zbliżonymi do nich dobrami, jak domeny internetowe czy konta e-mail.

Jednocześnie istotnym argumentem za podjęciem niniejszego tematu był brak szerszego opracowania wspomnianego zagadnienia w doktrynie. W literaturze przedmiotu można bowiem trafić na pojedyncze, niejednokrotnie – prekursorskie i przełomowe artykuły oraz monografie dotyczące prawnych aspektów

⁴⁵ Jedynie nieco częściej będzie dochodziło do obrotu całymi modyfikacjami gier komputerowych, tworzonymi przez najbardziej zagorzałych fanów. Jednakże natura wspomnianych wytworów jest przeważnie odmienna od istoty dóbr wirtualnych, o których mowa w pracy. Wynika to z faktu, iż zazwyczaj nie będą one przybierać formy odrębnej postaci czy przedmiotu, ale po prostu zmieniać wygląd dóbr już występujących w grze (fryzur, ubrań, lakieru do samochodu) lub też dodawać całe poziomy w grze komputerowej, będąc jednocześnie dostępnymi dla nieograniczonej liczby graczy, jeżeli tylko ci ostatni wyrażą chęć zainstalowania wspomnianego dodatku.

⁴⁶ Zagadnienie kont na serwerach gier komputerowych będzie szerzej omówione w dalszej części pracy.

⁴⁷ Nie ulega przy tym wątpliwości, iż również w przypadku programów komputerowych obecnie coraz częściej odchodzi się od rozpowszechniania ich przy wykorzystaniu tradycyjnych, materialnych nośników, na rzecz postaci cyfrowej, pobieranej bezpośrednio z Internetu na dysk twardy komputera.

gier komputerowych i elementów wchodzących w ich ramy, jednakże obrót dobrami wirtualnymi w nich występującymi nigdy nie stał się przedmiotem kompleksowego, wyczerpującego opracowania, a jedynie pojedynczych artykułów lub ich fragmentów⁴⁸. Zarazem w powoli pojawiających się rodzimych pracach dotyczących szeroko pojętych prawnych aspektów tworzenia, udostępniania i rozpowszechniania gier komputerowych bardzo często występują nie tylko spore rozbieżności w stanowiskach przedstawianych przez ich twórców, ale i stosowanej terminologii, co może w znacznym stopniu utrudniać praktyczne wykorzystanie wskazanych tam propozycji i wybór optymalnego rozwiązania. Uporządkowanie przynajmniej niektórych narosłych w związku z powyższymi kwestiami wątpliwości również legło u podstaw stworzenia niniejszego opracowania.

Ponadto w zasadzie żadne z dostępnych dotychczas na polskim rynku wydawniczym opracowań nie poruszało nawet pobieżnie tak istotnej dla obrotu dobrami wirtualnymi kwestii, jaką jest prawo właściwe dla rozstrzygnięcia sporów wynikłych w związku z rzeczonymi transakcjami oraz jurysdykcja sądowa dla nich. Z uwagi na ich niejednokrotnie międzynarodowy charakter, omówienie – choćby w zarysie – wspomnianego zagadnienia również jawiło się jako rzecz niezbędna.

W opracowaniu staram się przede wszystkim wykazać tezę, iż na stan obecny dobra wirtualne nie są przedmiotem regulacji, które zapewniłyby odpowiednie zabezpieczenie interesów dysponujących nimi graczy oraz swobodny obrót danymi dobrami i tym samym konieczne jest wprowadzenie stosownych nowelizacji, polegających przede wszystkim na objęciu dóbr wirtualnych w grach komputerowych skonstruowanym na wzór prawa własności nowym prawem bezwzględny. Powyższa konieczność jest konsekwencją nadmiernego skostnienia klasycznego prawa własności, którego ramy nie przystają do potrzeb współczesnego obrotu. Z uwagi na ograniczenie zakresu jego obowiązywania jedynie do przedmiotów materialnych (rzeczy), w praktyce poza jego zasięgiem pozostaje coraz większa liczba wytworów, które w powszechnym odczuciu uznawane są przez ludzi za ich własność (przedmiot przysługującego im prawa własności). Wprowadzenie postulowanych w niniejszej pracy nowelizacji pozwoliłoby przede wszystkim na uporządkowanie i ostateczne zalegalizowanie obrotu dobrami wirtualnymi (w znaczeniu potocznym, gdyż na stan obecny nie stanowi on w rzeczywistości praktyki sprzecznej z prawem powszechnie obowiązującym, a co najwyżej z ustaleniami kontraktowymi) w stopniu przynajmniej elementarnym. Umożliwiłoby to ponadto podmiotom uprawnionym uzyskanie stosownych roszczeń ochronnych w razie naruszenia ich prawa przez podmioty trzecie, jak również odpowiednie unormowanie sytuacji stron obrotu w zakresie odpowiedzialności kontraktowej.

⁴⁸ W tym miejscu warto wymienić m.in. artykuł autorstwa *J. Rekię, M. Żarski*, Obrót przedmiotami z MMORPG. Sweatshop, gold farming i real money trading, w: *K. Grzybczyk* (red.), *Prawo w wirtualnych światach*, Warszawa 2013, s. 120–154 oraz *A. Olszewskiego* (*A. Olszewski*, Konstrukcja prawna umowy sprzedaży wirtualnych przedmiotów w świetle prawa polskiego, *TPP* 2011, Nr 4, s. 65–82). Z kolei zagadnieniu obrotu kontami na serwerach gier komputerowych poświęcił swoją pracę magisterską *J. Pakuła* (*J. Pakuła*, Konta na serwerach gier internetowych w obrocie prawnym – zagadnienia węzłowe, Warszawa 2009, http://prawo.vagla.pl/files/mgr_j_a_pakuła.pdf, dostęp: 30.9.2017 r.).

Konsekwencją tak sformułowanej tezy są dwie dalsze hipotezy, które mają stanowić jej uzupełnienie. Pierwsza z nich brzmi, iż możliwe jest uregulowanie prawnej sytuacji dóbr wirtualnych w oparciu o ogólne przepisy prawa powszechnie obowiązującego i nie ma potrzeby uchwalania całkowicie odrębnego, autonomicznego prawa oraz sądownictwa dla sporów wynikłych w światach wirtualnych gier komputerowych. Konieczność zbadania wspomnianej kwestii została poddyktowana przekonaniem o specyficznym charakterze światów wirtualnych gier komputerowych, polegającym m.in. na ich *quasi*-aterytorialności (braku związku danego świata z jednym konkretnym terytorium państwa, co przejawia się m.in. możliwością „wejścia” do niego przez gracza pochodzącego z dowolnego państwa), jak również obecnością w wielu z nich swoistego prawa wewnętrznego, będącego wypadkową powszechnie przyjętych praktyk i zwyczajów oraz treści umowy licencyjnej użytkownika końcowego. Podobne cechy legły u podstaw wyśunięcia przez niektórych przedstawicieli doktryny poglądu o konieczności utworzenia autonomicznego prawa i sądownictwa dla cyberprzestrzeni, stąd też kwestią czasu pozostaje pojawienie się analogicznych propozycji względem światów wirtualnych. W mojej ocenie jednak nie można z pełnym przekonaniem rekomendować zastosowania w praktyce podobnych koncepcji, gdyż doprowadziłyby to jedynie do skomplikowania i tak już niejasnej, sytuacji prawnej wspomnianych wytworów oraz – co istotniejsze – niejako legislacyjnego izolowania światów wirtualnych od prawa powszechnie obowiązującego, a więc i jego ewolucji. Stąd też zdecydowałem się na postawienie hipotezy o wskazanej wyżej treści.

Z uwagi na fakt, że potencjalne, niezbędne nowelizacje nie są kwestią miesięcy, lecz przynajmniej kilku lat, zaś w międzyczasie niewątpliwie będzie dochodziło do dalszej patologizacji obrotu, poprzez m.in. utrwalenie (wzmacnianie) szarej strefy, niezbędne stało się również rozważenie możliwości tymczasowego (niejako – prowizorycznego) uregulowania obrotu w oparciu o instytucje i instrumenty prawne już funkcjonujące. Dążąc do dokładniejszego zbadania tej kwestii, zdecydowałem się na postawienie drugiej hipotezy, iż do czasu wprowadzenia niezbędnych nowelizacji, istnieje możliwość przynajmniej prowizorycznego uregulowania obrotu dobrami wirtualnymi w oparciu o funkcjonujące w prawie polskim instytucje i instrumenty.

Przyjęte założenia oraz cele przesądziły o doborze oraz sposobie ujęcia poszczególnych zagadnień omówionych w niniejszej pracy, a także o jej strukturze. Składa się ona ze wstępu, sześciu rozdziałów oraz zakończenia. Zawartość poszczególnych rozdziałów prezentuje się następująco.

Rozdział pierwszy pełni funkcję merytorycznego wprowadzenia. Zawarto w nim zarówno zarys historii powstania i rozwoju gier komputerowych oraz samego zjawiska wirtualności, jak również stosunkowo rozległe rozważania dotyczące zastosowanych w pracy pojęć. Aspekt historyczny pozwolił dokładniej wyjaśnić proces kształtowania się niektórych mechanizmów i zjawisk w środowisku graczy komputerowych, mających wpływ na wykształcenie się i rozwój obrotu dobrami wirtualnymi, takich jak np. powstanie i spopularyzowanie gier komputerowych funkcjonujących *on-line* i tym samym umożliwiających graczom wzajemną wymianę dóbr wirtualnych przy wykorzystaniu cyberprzestrzeni. Z kolei konieczność przeprowadzenia szczegółowych analiz o charakterze terminologicz-

nym podyktowana była rozbieżnościami występującymi w zakresie rozumienia określonych terminów na gruncie doktryny prawniczej oraz potocznego pojmowania ich przez samych graczy. Ich ujednoczenie niewątpliwie powinno stanowić pierwszy krok dla podjęcia w przyszłości dialogu, jak również wspólnych prac przedstawicieli środowisk prawniczych i graczy nad propozycjami nowelizacji, które są niezbędne dla uzyskania optymalnych, odpowiadających rzeczywistym potrzebom obrotu, rozwiązań prawnych. Przede wszystkim konieczne było określenie relacji zachodzących pomiędzy dwoma, pozornie niezależnymi do siebie typami wytworów: grami komputerowymi i światami wirtualnymi. Wspomniana „pozorność” jest na tyle myląca, iż niektórzy przedstawiciele doktryny opowiedzieli się za potrzebą odróżniania światów wirtualnych od gier komputerowych i nadania im statusu samodzielnego przedmiotu praw, co mogłoby mieć wpływ m.in. na prawną ocenę występujących w nich dóbr wirtualnych. Przeprowadzona w ramach niniejszego rozdziału analiza pozwoliła jednak stwierdzić, iż światy wirtualne powinny być w rzeczywistości traktowane jako jeden z elementów gry komputerowej. Pewnych wątpliwości terminologicznych nastęrczyły również inne analizowane pojęcia, w tym m.in. dobro wirtualne i konto gry (których zdefiniowanie było niezbędne z uwagi na prawidłowe określenie przedmiotu obrotu) oraz gracz (stanowiący głównego uczestnika obrotu). W rezultacie spowodowało to konieczność zaproponowania wobec rzeczonych wytworów własnych, autorskich definicji. W rozdziale opisałem również i wstępnie przeanalizowałem najważniejsze zjawiska i mechanizmy występujące w świecie wirtualnym gier komputerowych, takie jak m.in. wytwarzanie dóbr wirtualnych (które, ze względu na pierwiastek twórczy, ma wpływ na prawnoautorską ocenę dóbr wirtualnych, a tym samym na przysługujące graczom do nich prawa), czy też pozyskiwanie ich (które, z uwagi na włożoną w tym celu pracę, stanowi jeden z argumentów przemawiających za przyznaniem graczom praw bezwzględnych do ich wirtualnych mieczy, pojazdów itp.). Najważniejszym jednak z omówionych w rzeczonym rozdziale zjawisk (*notabene*, unikalnym dla światów wirtualnych gier komputerowych) jest tzw. magiczny krąg. Sprowadza się on – w znacznym uogólnieniu – do wprowadzenia odmiennej prawnej oceny zachowań podejmowanych przez graczy w ramach gry i zgodnie z jej regułami, co – w zależności od okoliczności sprawy – może rodzić zjawisko indyferentności prawnej danych zachowań lub też ich kontratypizację. Konieczność wyznaczenia granic magicznego kręgu jest więc niezbędna dla ustalenia, kiedy, *de facto*, powinno dojść do ingerencji prawa w przebieg i skutki rozgrywk.

Rozdział drugi poświęcono zagadnieniu prawnej kwalifikacji dóbr wirtualnych na gruncie obowiązujących przepisów prawa. Potrzeba przeprowadzenia takowych analiz wynikała z faktu, że dobro wirtualne *per se* nie zostało ani unormowane, ani nawet zdefiniowane w ramach przepisów powszechnie obowiązujących, jakkolwiek niewątpliwie stanowi ono przedmiot regularnego obrotu. Zarazem ustalenie, iż zakwalifikowanie dobra wirtualnego jako któregoś z powszechnie regulowanych przedmiotów praw pozwala jednocześnie na zapewnienie graczom praw do danych wytworów i uregulowanie obrotu nim, stanowiłoby jednoznaczne zaprzeczenie tezy postawionej w ramach niniejszej pracy i przesądzałoby o jej mylności. Stąd też rozstrzygnięcie wspomnianej kwestii wydaje

się być obligatoryjne w kontekście podejmowanej problematyki. W ramach rozdziału, dla uzyskania niezbędnej przejrzystości, dokonałem podziału analizowanych aktów prawnych na cztery grupy: pierwszą, zawierającą przegląd regulacji z zakresu ochrony praw człowieka i Konstytucji RP; drugą, obejmującą kodeksowe regulacje cywilne; trzecią, w ramach której dokonano analizy przepisów dotyczących treści cyfrowych; czwartą, gromadzącą akty prawne z zakresu prawa własności intelektualnej. Przeprowadzone badania doprowadziły mnie do konkluzji, iż *de lege lata* jedynym reżimem prawnym, na podstawie którego może dochodzić do obrotu dobrami wirtualnymi, jest reżim kontraktowy, będący zarazem, z uwagi na liczne ograniczenia zawarte w umowach licencyjnych użytkownika końcowego regulujących prawa i obowiązki gracza, rozwiązaniem niewystarczającym. Potwierdziło to tym samym postawioną w niniejszej pracy tezę, iż na stan obecny dobra wirtualne nie są przedmiotem regulacji zapewniających odpowiednie zabezpieczenie interesów dysponujących nimi graczy oraz swobodny obrót danymi dobrami i tym samym konieczne jest wprowadzenie stosownych nowelizacji, polegających przede wszystkim na objęciu dóbr wirtualnych w grach komputerowych skonstruowanym na wzór prawa własności nowym prawem bezwzględny.

W trzecim rozdziale dokonano analizy instrumentów obrotu dobrami wirtualnymi w grach komputerowych. Badania podjęte w tym miejscu zostały ukierunkowane przez wnioski płynące z poprzedniego rozdziału, wskazującego na potrzebę znowelizowania przepisów prawnych w kierunku uregulowania sytuacji prawnej dóbr wirtualnych, jako odrębnego przedmiotu obrotu. Zasadne stało się podjęcie dalszych badań, mających na celu potwierdzenie lub zaprzeczenie hipotezy, że przy wykorzystaniu instrumentów funkcjonujących obecnie w ramach prawa polskiego, możliwa jest przynajmniej częściowa regulacja obrotu dobrami wirtualnymi do czasu wprowadzenia niezbędnych, kompleksowych nowelizacji. W ramach niniejszego rozdziału jako instrumenty obrotu uznałem jedynie umowy, poza zakres wspomnianego pojęcia, wykluczając tym samym licencje ustawowe, co było podyktowane przede wszystkim nieprzystawianiem ich – jako regulatora – do przyjętej w rozdziale pierwszym definicji obrotu. Konkretnie rodzaje umów zostały wytypowane w oparciu o wyrażone w doktrynie propozycje oraz moje własne ustalenia. Dla przejrzystości pogrupowałem je na umowy przenoszące prawa do dóbr wirtualnych (umowa cesji, o świadczenie usług, umowy nienazwane) oraz umowy upoważniające do korzystania z nich (umowa sublicencyjna, dzierżawy i użytkowania). „Przydatność” wspomnianych umów, jako instrumentów obrotu dobrami wirtualnymi, przeanalizowałem przede wszystkim w kontekście wpływu na ich ważności i skuteczność umownych zakazów ich zawierania umieszczanych w umowach licencyjnych użytkownika końcowego, odpłatność, dopuszczalną formę zawarcia itp. Wyselekcjonowane w tej grupie umowy spełniające postawione im warunki (posiadające określone cechy) były, w kolejnych rozdziałach, przedmiotem badań dotyczących ewentualnej odpowiedzialności stron takowej umowy za naruszenie zobowiązania oraz prawa właściwego i jurysdykcji dla sporów wynikłych na ich gruncie.

W czwartym rozdziale zaprezentowałem zagadnienie odpowiedzialności stron w obrocie dobrami wirtualnymi w grach komputerowych. Omówiłem w nim

również kwestię odpowiedzialności kontraktowej i deliktowej stron umów zawieranych w ramach obrotu dobrami wirtualnymi z tytułu naruszenia zobowiązań. Zarazem samo pojęcie odpowiedzialności zostało potraktowane przeze mnie bardzo szeroko: jako konieczność poniesienia przez pewien podmiot prawa (w tym przypadku – dłużnika) konsekwencji określonego działania, przy czym skutki te w danym systemie prawnym kwalifikowane są jako ujemne⁴⁹. Są one wynikiem skorzystania przez wierzyciela z zapewnionych mu prawnie roszczeń, wśród których dwa najważniejsze, to możliwość domagania się wykonania zobowiązania oraz naprawienia szkody. Oprócz nich – niekiedy – wystąpią również inne, takie jak np. prawo do powstrzymania się od spełnienia świadczenia wzajemnego czy też prawo do odstąpienia od umowy⁵⁰. Z uwagi na fakt, iż w polskim prawie cywilnym brak jest odrębnych regulacji dotyczących odpowiedzialności stron obrotu dobrami wirtualnymi, zasadne stało się sięgnięcie przeze mnie do przepisów ogólnych. Jednocześnie jednak analizy dokonałem przy szczególnym uwzględnieniu ewentualnych odmienności, które mogły wystąpić w przypadku umów wskazanych w poprzednim rozdziale jako „tymczasowe” instrumenty obrotu. Ponadto rozważania uzupełnione zostały analizą potencjalnych roszczeń, które przysługiwać będą graczowi-twórcy w sytuacji, gdy wizualna warstwa danego dobra wirtualnego stanowi jednocześnie utwór w rozumieniu przepisów prawa autorskiego. Zarazem z uwagi na temat pracy, pominąłem w rozdziale zagadnienie odpowiedzialności wydawcy jako podmiotu trzeciego mającego wpływ na sposób i skuteczność wykonania kontraktu (np. poprzez zablokowania konta gracza). Zaznaczyć jednak należy, iż celem niniejszej analizy nie było kompleksowe przedstawienie zasad odpowiedzialności kontraktowej jako takiej, lecz jedynie wskazanie i zakreślenie ich roli w przypadku ww. umów. Ponadto rzeczony rozdział miał również na celu ustalenie, czy w obecnym stanie rzeczy przepisy dotyczące odpowiedzialności kontraktowej i deliktowej są w wystarczającym stopniu w stanie zabezpieczyć interesy stron umowy przenoszącej prawo do dobra wirtualnego lub upoważniającej do korzystania z niego.

W piątym rozdziale przeanalizowano zagadnienie obrotu dobrami wirtualnymi w kontekście ustalania prawa właściwego oraz jurysdykcji sądowej dla potencjalnych przyszłych sporów sądowych. Potrzeba przeanalizowania wspomnianej problematyki podyktowana była faktem, iż transakcje zawierane w ramach obrotu dobrami wirtualnymi niezwykle często mają charakter transgraniczny, co wynika z jednej strony z wielonarodowościowego charakteru światów wirtualnych, a z drugiej z łatwości przekazywania sobie dóbr jako przedmiotów obrotu. Przy czym jakkolwiek zagadnienie prawa właściwego oraz jurysdykcji w praktyce powinno być rozpatrywane na samym początku, jednakże na gruncie niniejszej pracy za jego umiejscowieniem w ramach rozdziału przedostatniego, poprzedzającego jedynie postulaty *de lege ferenda*, przemówiła konieczność podjęcia uprzednich badań w zakresie możliwości zakwalifikowania dobra wirtualnego jako któregoś z uregulowanych w przepisach powszechnie obowiązujących przedmiotów praw. Ponadto, mimo iż nie były one wiążące, z uwagi na autonomiczny charakter prawa prywatnego międzynarodowego, istotną wskazówkę dla

⁴⁹ W.J. Kocot, *Odpowiedzialność przedkontraktowa*, Warszawa 2013, s. 49.

⁵⁰ M. Zelek, *Umowa o rejestrację domeny internetowej*, Warszawa 2015, s. 275.

prowadzonych na jego gruncie badań niewątpliwie stanowiły ustalenia uprzednio poczynione na gruncie prawa polskiego w zakresie potencjalnych instrumentów obrotu. Niezależnie od powyższego, w niniejszym rozdziale odniosłem się również do postawionej w pracy hipotezy, zgodnie z którą możliwe jest uregulowanie prawnej sytuacji dóbr wirtualnych w oparciu o ogólne przepisy prawa i nie ma potrzeby uchwalania całkowicie odrębnego, autonomicznego prawa i sądownictwa dla sporów wynikłych w światach wirtualnych gier komputerowych. Rezultatem poczynionych w tym zakresie ustaleń była próba zbadania przeze mnie możliwości zastosowania dla rozwiązywania sporów powstałych w przestrzeni światów wirtualnych gier komputerowych alternatywnych metod rozwiązywania sporów, jako alternatywy dla sądownictwa powszechnego. Badania przeprowadziłem na gruncie dwóch najpopularniejszych ze wspomnianych metod, tj. mediacji i arbitrażu, co było podyktowane m.in. ich znacznym rozpowszechnieniem oraz uregulowaniem w ramach polskiego prawa cywilnego (i nie tylko), jak również skutecznością w zakresie rozwiązywania sporów związanych z innymi, zbliżonymi w swej naturze do dóbr wirtualnych wytworami, tj. domenami internetowymi.

W szóstym rozdziale zaprezentowałem wnioski płynące w przeprowadzonej w poprzednich częściach analizy, jak również postulaty *de lege ferenda*, które – w założeniu – powinny usprawnić i poniekąd „sformalizować” obrót dobrami wirtualnymi w Polsce. Dla podparcia swoich poglądów oraz uzyskania kompleksowego spojrzenia na zagadnienie, odwołałem się do prekursorskich poglądów doktryny zachodniej (w szczególności amerykańskiej), zestawiając je ze stanowiskami wyrażonymi w ramach rodzimej literatury przedmiotu. Zostały one finalnie usystematyzowane w ramach czterech grup, z których każda odnosiła się do jednej z naczelných koncepcji uregulowania praw do dóbr wirtualnych: wystarczalności prawa autorskiego, reżimu kontraktowego, prawa bezwzględnego i mieszanej (pośredniej). Ich analiza miała na celu wskazanie propozycji – w założeniu – optymalnej dla uregulowania prawnej sytuacji dóbr wirtualnych w Polsce, a w razie braku takowej stanowiłaby potencjalny fundament dla zaproponowania przeze mnie własnego, autorskiego rozwiązania. Wywody prowadzone w ramach tego rozdziału zostały uzupełnione licznymi rozstrzygnięciami sądowymi oraz stanowiskami innych organów zapadłymi w Stanach Zjednoczonych Ameryki Północnej oraz wybranych krajach azjatyckich, tj. Chińskiej Republice Ludowej⁵¹ oraz Republice Korei⁵². Uzasadniając wybór tych konkretnych państw, należy wskazać, iż w przypadku Stanów Zjednoczonych Ameryki był on podyktowany wieloma różnymi czynnikami, przede wszystkim zaś olbrzymią liczbą zamieszkujących w tym państwie graczy oraz równie imponującą liczbą producentów gier komputerowych mających w nich siedzibę, co niewątpliwie ma wpływ na to, że w przypadku ewentualnych sporów sądowych stosunkowo często będzie istniała potrzeba odwołania się do funkcjonujących tam rozwiązań. Co więcej, tamtejsza doktryna posiada bodajże najdłuższą tradycję w kwestii analizowania zagadnień związanych z szeroko pojętymi prawnymi aspektami światów wirtualnych, w tym również występującym w nich obrotem. W państwie tym zapadło również kilka prekursorskich wyroków w mniejszym lub większym stopniu powiązanych

⁵¹ Dalej naprzemiennie z określeniem „Chiny”.

⁵² Dalej naprzemiennie z określeniem „Korea Południowa”.

z zagadnieniem obrotu dobrami wirtualnymi (dotyczących m.in. prawa własności do domeny internetowej, dopuszczalności ochrony dóbr wirtualnych prawem do znaku towarowego itp.). Jest to tym bardziej istotne, że z uwagi na obowiązujący w Stanach Zjednoczonych Ameryki system *common law*, orzecznictwo stanowi w tym państwie źródło prawa⁵³. Ponadto w ramach przepisów prawa poszczególnych stanów pojawiły się także pierwsze próby uregulowania dziedziczenia tak podobnych do dóbr wirtualnych wytworów, jak domeny internetowe czy adresy e-mail. Z kolei odwołanie się do ustawodawstwa Chin podyktowane było faktem, iż w państwie tym posiada swoje miejsce zamieszkania lub siedzibę największa na świecie liczba *gold farmerów*, czyli swoistych zawodowych „wytwórców” dóbr wirtualnych⁵⁴. Według niektórych danych mogą oni stanowić nawet 80–85% światowej liczby *gold farmerów*⁵⁵. Ponadto również i w tym państwie zapadło kilka przełomowych rozstrzygnięć, już bezpośrednio dotyczących dóbr wirtualnych, a co za tym idzie – wartych uwzględnienia w niniejszej pracy. Tym samym podmioty te będą bardzo często obecne w obrocie, przyjmując w nich rolę zbywców. Analogiczne względy co powyżej zdecydowały również o posilkowaniu się przeze mnie w dalszych rozważaniach judykaturą Korei Południowej, w której liczba *gold farmerów* jest co prawda znacznie mniejsza niż w Chińskiej Republice Ludowej, ale nadal liczna. W rezultacie powyższych rozważań nie udało mi się jednak znaleźć optymalnego rozwiązania spośród tych dotychczas zaproponowanych przez rodzimą i zachodnią doktrynę, co przeważało za koniecznością zaproponowania przeze mnie autorskich propozycji.

W przedmiotowej pracy badania dogmatyczne podparte zostały badaniami empirycznymi samych gier komputerowych, których wykaz można znaleźć na końcu pracy. Jakkolwiek nie jest to metoda powszechnie przyjęta w opracowywaniu prac naukowych z zakresu prawa, niemniej specyficzna problematyka, jak również chęć dogłębnego zrozumienia analizowanego zagadnienia wymogły podjęcie podobnych działań. Wspomniane badania, sprowadzające się w znacznej mierze do obserwowania i osobistego udziału w rozgrywkach, pozwoliły mi dokładniej poznać i zrozumieć zasady oraz mechanikę funkcjonowania samych gier komputerowych, jak i występującego w nich obrotu. Tym samym umożliwiło to trafniejszy dobór proponowanych rozwiązań, przy uwzględnieniu rzeczywistości, a nie jedynie domniemyanych oczekiwań graczy. Ponadto w ramach badań dokonałem analizy polskiej doktryny oraz orzecznictwa sądów powszechnych i SN (jednak z uwagi na fakt, że dorobek orzecznicy na gruncie rodzimego prawa jest w tym zakresie niewielki i dotyczy wyłącznie wytworów zbliżonych w swej naturze do dóbr wirtualnych, a nie samych dóbr, judykaty te nie stanowiły znaczącego źró-

⁵³ Zob. szerzej R. Tokarczyk, *Prawo amerykańskie*, Warszawa 2011, s. 32–33 i 35 i n.; J.C. Kamiński, *Źródła prawa w systemie common law*, Rej. 2016, Nr 3, s. 9–27.

⁵⁴ Zagadnienie to zostało szerzej omówione w Rozdziale 1 niniejszego opracowania.

⁵⁵ Zob. R. Heeks, *Current Analysis and Future Research Agenda on „Gold Farming”*: Real-World Production in Developing Countries for the Virtual Economies of Online Games, Manchester 2008, s. 12.

dła). Zdecydowałem się także na zastosowanie – w pewnym ograniczonym zakresie – metody prawnoporównawczej. Celowo użyłem sformułowania „w ograniczonym zakresie”, gdyż wspomniane porównania nie mają charakteru całościowego, a dotyczą jedynie powoływania pewnych określonych judykatów, rzadziej – rozstrzygnięć innych organów, czy konkretnych aktów prawnych. Spowodowane jest to faktem, iż na stan obecny żadne ze znanych mi państw nie zdecydowało się na kompleksową regulację praw do dóbr wirtualnych oraz zagadnienia obrotu nimi. Przeważnie wyróżnić można jedynie pojedyncze judykaty, powszechnie wskazywane przez doktrynę i niekiedy, nieco zbyt pochopnie, powoływane jako uzasadnienie tezy o uregulowaniu obrotu dobrami wirtualnymi w danym konkretnym państwie. Stąd też próby kompleksowego porównywania całych porządków prawnych należy w tym konkretnym przypadku uznać za bezcelowe (tym bardziej jeżeli weźmie się pod uwagę istotne różnice pomiędzy polskim systemem prawnym a tymi funkcjonującymi w Stanach Zjednoczonych Ameryki Północnej, Chin i Korei Południowej), aczkolwiek nie można zarazem całkowicie bagatelizować wspomnianych, przywoływanych w niniejszej pracy, rozstrzygnięć judykatury. Należy bowiem pamiętać, iż w szczególności w przypadku Stanów Zjednoczonych Ameryki funkcjonuje system prawa precedensowego, zwany również *common law*. Charakteryzuje się on opieraniem rozstrzygnięć sądowych i norm prawnych na wcześniejszych precedensach (stąd jego nazwa) oraz niejako brakiem oddzielenia stosowania prawa od jego stanowienia⁵⁶. Zarazem wspomniane cechy odróżniają w sposób zdecydowany system *common law* od systemu prawa kontynentalnego (stanowionego) występującego m.in. w Polsce⁵⁷. Ponadto należy pamiętać, iż w tymże państwie oprócz prawa federalnego, obowiązującego na terenie całych Stanów Zjednoczonych Ameryki, występuje również tzw. prawo stanowe, czyli przepisy prawa, których zasięg, co do zasady, obejmuje jedynie dany stan⁵⁸, co ma znaczenie w kontekście powoływanych w treści pracy pierwszych stanowych regulacji dotyczących możliwości dziedziczenia domen internetowych, adresów e-mail itp. Z kolei w przypadku Chin, powinniśmy mówić o swoistym systemie hybrydowym, opartym na systemie prawa stanowionego (którego korzenie sięgają prawa niemieckiego, szwajcarskiego i japońskiego⁵⁹), uzupełnionym jednak

⁵⁶ Zob. różne znaczenia terminu *common law* K. Lokucijewski, *Common law*, w: J. Zajadło (red.), *Leksykon współczesnej teorii i filozofii prawa*, Warszawa 2007, s. 34.

⁵⁷ Szerzej o różnicach pomiędzy prawem stanowionym a precedensowym zob. M. Koszowski, *Anglosaska doktryna precedensu: porównanie z polską praktyką orzecznictwem*, Warszawa 2009, *passim*; W. Tetley, *Mixed jurisdictions: common law vs civil law (codified and uncoded) (Part I)*, *Uniform Law Review* 1999, Nr 3, s. 591–618; W. Tetley, *Mixed jurisdictions: common law vs civil law (codified and uncoded) (Part II)*, *Uniform Law Review* 1999, Nr 4, s. 877–907; J.G. Apple, R.P. Deyling, *A Primer on the Civil-Law System*, Washington 1995, s. 33–40; J. Dainow, *The Civil Law and the Common Law: Some Points of Comparison*, *The American Journal of Comparative Law* 1966–1967, vol. 15, s. 419–435.

⁵⁸ „Stan” to jednostka terytorialna występująca w Stanach Zjednoczonych Ameryki Północnej, jako państwie związkowym.

⁵⁹ M. Dargas, *W jakim kierunku zmierza prawo Chińskiej Republiki Ludowej – ku systemowi common law czy ku kompleksowej kodyfikacji prawa?*, *Gdańskie Studia*

wplywami systemu prawa precedensowego⁶⁰. Przejawem tego drugiego jest m.in. fakt, iż chińscy sędziowie, oprócz konkretyzacji norm prawnych w ramach wyroku, w razie zaistnienia takowej potrzeby mogą również zmienić cel, zakres czy wręcz znaczenie danej normy, tym samym dostosowując ją do zaistniałego stanu faktycznego, co w efekcie ma umożliwić im wydanie – w ich ocenie – sprawiedliwego wyroku⁶¹. Odgrywają więc niejako *quasi*-prawotwórczą rolę⁶². Niewątpliwie jest to istotna informacja, pozwalająca w pełni ocenić wagę przytaczanych w ramach niniejszej pracy chińskich orzeczeń⁶³. Co ciekawe, najbardziej zbliżony do polskiego systemu prawnego wydaje się system południowokoreański. Jakkolwiek ustawodawstwo amerykańskie miało również wpływ na akty prawne obowiązujące w Korei Południowej, jednakże w znacznie mniejszym stopniu niż w przypadku Chin. Zasadniczo największe piętno odcisnęło tutaj prawodawstwo Japonii, która w latach 1910–1945 okupowała to państwo. Tym samym, w przypadku Republiki Korei możemy mówić o systemie prawa stanowionego, posiadającego pewne korzenie prawa niemieckiego (gdyż z niego wywodziło się ówczesne prawo japońskie)⁶⁴, w którym, co prawda, brak formalnego uznawania orzeczeń sądowych za precedensowe źródło prawa, jednakże przy uznaniu bardzo istotnej roli orzecznictwa tamtejszego Sądu Najwyższego Korei, które poniekąd przybiera formę *quasi*-źródła⁶⁵. Oprócz wymienionych już państw, niewątpliwie można odnaleźć również inne, pojedyncze próby mierzenia się judykatury i ustawodawstwa z zagad-

Azji Wschodniej 2012, Nr 1, s. 60–61; przy czym należy zaznaczyć, iż w przypadku prawa japońskiego odcisnęło ono swoje piętno na chińskim ustawodawstwie na początku XX w., a więc jeszcze przed pojawieniem się w legislaturze Kraju Kwitnącej Wiśni silnych wpływów anglosaskich, które są swoistym pokłosiem drugiej wojny światowej oraz ówczesnej zwycięskiej pozycji Stanów Zjednoczonych Ameryki Północnej (zob. m.in. *B. Krobśka*, Współczesne znaczenie kodeksu goseibai shikimoku, Security, Economy & Law 2015, Nr 7, s. 27).

⁶⁰ *M. Dargas*, W jakim kierunku, s. 67.

⁶¹ *W. Chenguang*, Law-making functions of the Chinese courts: Judicial activism in a country of rapid social changes, *Frontiers of Law in China* 2006, Nr 4, s. 527.

⁶² Szerzej o elementach *common law* zob. *Y.G. Liu*, Chinese Legal Tradition and its Modernization, LEWI Working Paper Series 2009, Nr 87, s. 11 i n.

⁶³ Ponadto w prawie chińskim występuje źródło prawa nieznanne polskiemu ustawodawstwu w postaci tzw. wykładni prawa, dokonywanych przez Stały Komitet Ogólnochińskiego Zgromadzenia Przedstawicieli Ludowych i mających analogiczną moc obowiązującą, co akty prawne, których dotyczą. Nie można również zapominać o silnych wpływach doktryny socjalistycznej na chiński porządek prawny, jak również istotnych tradycjach konfucjańskich odciskających swoje piętno na współczesnej legislaturze państwa (na marginesie można wspomnieć, iż *de facto* szeroko pojęty wpływ konfucjańskiej filozofii na prawo jest cechą charakterystyczną wielu krajów azjatyckich, żeby wymienić chociażby Japonię (zob. *A. Kość*, Prawo, państwo i religia w Japonii, *Teka Komisji Prawniczej Oddział Lublin PAN* 2011, Nr 4, s. 61 i n.; *A. Kość*, Filozoficzne podstawy prawa japońskiego w perspektywie historycznej, *Lublin* 2001, s. 40 i n.).

⁶⁴ Zob. *J.-H. Lee*, Getting Citizens Involved: Civil Participation in Judicial Decision-Making in Korea, *East Asia Law Review* 2009, vol. 4, s. 179.

⁶⁵ Overview of Korean Legal Court System, <http://www.korealaw.com/sub/information/boardView.asp?brdIdx=1&mode=view&brdId=overview>, dostęp: 30.9.2017 r.

nieniami dotyczącymi prawa do dóbr wirtualnych. Aczkolwiek w zasadzie niemal zawsze dotyczą one jedynie kwestii karnych, głównie – „kradzieży” rzeczonych dóbr, czyniąc je tym samym nieprzydatnymi dla niniejszych rozważań. Taka sytuacja ma miejsce np. w Kanadzie⁶⁶ i Tajwanie⁶⁷. Natomiast wpływ prawa europejskiego na rodzime ustawodawstwo oraz podejmowana w jego ramach od kilku lat próba uregulowania prawnej sytuacji treści cyfrowych przesądziły o podjęciu przez mnie analizy wspomnianych przepisów na gruncie niniejszej pracy, przy uwzględnieniu również dopiero procedowanych projektów aktów prawnych.

Nieodzownym źródłem informacji niezbędnych dla opracowania niniejszej pracy były również serwisy i fora internetowe, najszybciej reagujące na podobne zjawiska i przedstawiające przeważnie najbardziej aktualne spojrzenie na zagadnienia związane z grami komputerowymi. Ponadto niejednokrotnie opisywały one zdarzenia mające miejsce w różnych światach wirtualnych gier komputerowych, stanowiąc jednocześnie trafną ilustrację dla omawianych w pracy twierdzeń i koncepcji. Wielką inspiracją okazały się także magazyny hobbystyczne, ze szczególnym uwzględnieniem miesięczników CDA oraz PIXEL. Jakkolwiek publikujące w nich osoby przeważnie korzystają z pseudonimów i to niejednokrotnie o dość zabawnym brzmieniu, co może (pozornie) nieco podważać wiarygodność takowych źródeł, to jednak należy pamiętać, że nikt tak dobrze jak zagorzali gracze z kilkudziesięcioletnim stażem nie jest w stanie przedstawić skomplikowanych realiów świata gier komputerowych.

Niniejsze opracowanie stanowi zaktualizowaną oraz poprawioną wersję rozprawy doktorskiej przygotowanej pod naukowym kierownictwem prof. dr hab. *Mariusza Załuckiego*, która to rozprawa została obroniona *summ cum laude* 15.3.2017 r. na Wydziale Prawa, Administracji i Stosunków Międzynarodowych Krakowskiej Akademii im. Andrzeja Frycza Modrzewskiego. Recenzje pracy przygotowali prof. dr hab. *Jacek Mazurkiewicz* oraz prof. dr hab. *Dariusz Szostek*. W tym miejscu chciałbym podziękować zarówno Promotorowi, jak i Recenzentom za pomoc, życzliwość i cenne uwagi krytyczne.

Opracowanie uwzględnia stan prawny na dzień 30.9.2017 r.

⁶⁶ *S.H. Abramovitch, D.L. Cummings*, Virtual Property, Real Law: The Regulation of Property in Video Games, *Canadian Journal of Law and Technology* 2007, vol. 6, s. 78.

⁶⁷ *Ibidem; J.A.T. Fairfield*, Virtual Property, *Boston University Law Review* 2005, vol. 85, s. 1084 i n.