

Dobra wirtualne z perspektywy użytkowników i dostawców treści. Prawne uwarunkowania obrotu

Przejdź do produktu na ksiegarnia.beck.pl

Spis treści

Przedmowa	VII
Wykaz skrótów	IX
Wykaz literatury	XIII
Netografia	XIX
Wykaz orzecznictwa	XXV
Pisma urzędowe	XXVII
Wstęp	1
Rozdział 1. Wprowadzenie do problematyki dóbr wirtualnych	9
1.1. Uwagi wstępne	9
1.2. Gra komputerowa	10
1.3. Światy gier komputerowych i istniejące w nich przedmioty oraz postacie	23
1.4. Konto użytkownika	35
1.5. Dobra wirtualne	39
Rozdział 2. Status prawny dóbr wirtualnych	43
2.1. Znaczenie umowy licencyjnej	43
2.1. Indyferentność światów wirtualnych – koncepcja magicznego kręgu	50
2.2. Propozycje kwalifikacji praw do dóbr wirtualnych	57
2.2.1. Własność	57
2.2.2. Prawo majątkowe	64
2.2.3. Wierzytelność	67
2.2.4. Treści cyfrowe	72
2.3. Wnioski	77
Rozdział 3. Charakter prawny umowy przenoszącej prawa do dóbr wirtualnych	79
3.1. Rozważania wstępne	79
3.2. Umowa sprzedaży	84
3.3. Umowa sublicencyjna	88
3.4. Umowa cesji	93
3.5. Umowa o dostarczanie treści cyfrowych lub usługi cyfrowej	97

3.6. Umowa nienazwana	101
3.7. Wnioski	106
Rozdział 4. Problematyka dopuszczalności obrotu dobrami wirtualnymi .	111
4.1. Rozważania wstępne	111
4.2. Prawo właściwe dla umowy licencyjnej	113
4.3. Dominujące podejścia w zakresie kształtowania umownych regulacji obrotu	124
4.4. Wybrane konstrukcje wyłączające stosowanie umownych ograniczeń obrotu	129
4.4.1. Zasada wyczerpania prawa do egzemplarza utworu	129
4.4.2. Pobieranie i wtórne wykorzystanie baz danych	148
4.5. Wnioski	155
Rozdział 5. Obrót dobrami wirtualnymi z perspektywy nowych, unijnych regulacji dotyczących treści cyfrowych	157
5.1. Rozważania wstępne	157
5.2. Zakres zastosowania dyrektywy 2019/770	160
5.3. Okoliczności objęte odpowiedzialnością przedsiębiorcy	166
5.4. Zasady odpowiedzialności przedsiębiorcy i środki ochrony prawnej	171
5.5. Zmiana treści lub usługi cyfrowej	178
5.6. Wnioski	181
Zakończenie	183
Indeks rzeczowy	189

[Przejdź do księgarni →](#)