Uniwersytet Warszawski
Wydział Prawa i Administracji

Jacek Andrzej Pakuła
Nr albumu 209084

KONTA NA SERWERACH GIER INTERNETOWYCH W OBROCIE PRAWNYM – ZAGADNIENIA WĘZŁOWE

Praca magisterska
na kierunku prawo

Praca wykonana pod kierunkiem
Prof. dra hab. Jerzego Poczobuta
w Instytucie Prawa Międzynarodowego
Katedra Międzynarodowego Prawa
Prywatnego i Handlowego

Warszawa, lipiec 2009

Oświadczenie kierującego pracą

Oświadczam, że niniejsza praca została przygotowana pod moim kierunkiem i stwierdzam, że spełnia ona warunki do przedstawienia jej w postępowaniu o nadanie tytułu zawodowego.

Data Podpis kierującego pracą

Oświadczenie autora (autorów) pracy

Świadoma odpowiedzialności prawnej oświadczam, że niniejsza praca dyplomowa została napisana przeze mnie samodzielnie i nie zawiera treści uzyskanych w sposób niezgodny z obowiązującymi przepisami.

Oświadczam również, że przedstawiona praca nie była wcześniej przedmiotem procedur związanych z uzyskaniem tytułu zawodowego w wyższej uczelni.

Oświadczam ponadto, że niniejsza wersja pracy jest identyczna z załączoną wersją elektroniczną.

Data Podpis autora pracy

STRESZCZENIE

Niniejsza praca stanowi próbę określenia prawnego statusu kont na serwerach gier internetowych.

W pierwszym rozdziale zbudowałem siatkę pojęciową, która ma ułatwić poruszanie się w omawianym przeze mnie obszarze tematycznym. W tym celu nawiązałem do nazewnictwa przyjętego w języku angielskim, ponieważ jest on językiem pierwotnym znakomitej większości gier internetowych. Nakreśliłem również skalę zjawiska społecznego, jakim są gry internetowe i tworzone przez nie światy wirtualne. Przedstawiłem też filozoficzne koncepcje własności wirtualnej.

W rozdziale drugim omówiłem wpływ, jaki na kształtowanie się prawa użytkownika do konta na serwerze gry internetowej mają umowy zawierane przez niego z operatorem tego serwera oraz jakie prawo mogłoby być dla tych umów prawem właściwym. Oceniłem także te umowy z punktu widzenia polskiego prawa konstytucyjnego i uregulowań konsumenckich.

Trzeci rozdział ukazuje prawo do konta na serwerze gry internetowej w kontekście teorii prawa podmiotowego.

W ostatnim, czwartym rozdziale podjąłem się analizy przepisów prawa polskiego aby ustalić, które z nich zapewniają najszerszą ochronę praw użytkowników kont i najbardziej odpowiadają charakterowi instytucji samego konta na serwerze gry internetowej. Wychodząc od koncepcji prawa autorskiego, zaproponowałem na końcu rozwiązania *de lege ferenda,* wskazujące potencjalny kierunek unormowania takiego prawa w przyszłości.

SŁOWA KLUCZOWE

konto na serwerze, gra *on-line*, awatar, własność wirtualna, użytkownik, operator, gra internetowa, umowa licencyjna

DZIEDZINA PRACY

10900 – inne nauki prawne

TYTUŁ PRACY W JĘZYKU ANGIELSKIM

On-line games accounts in legal relations – crucial issues

SPIS TREŚCI

WYKAZ SKRÓTÓW 8

WSTĘP 10

ROZDZIAŁ I Wprowadzenie do problematyki kwalifikacji prawnej kont na serwerach gier *on-line* 14

1. Definicje podstawowych pojęć 14

1.1. Gra *on-line* 14
1.2. Wirtualny świat gry 15
1.3. Operator serwera 16
1.4. Użytkownik 17
1.5. Awatar 17
1.6. Konto na serwerze gry *on-line* 19

2. Własność wirtualna w kontekście realnej ekonomii 20

3. Filozoficzno-prawne teorie własności wirtualnej 23

3.1. Wprowadzenie 23
3.1. Utylitaryzm 24
3.2. Teoria owoców pracy Johna Locke‘a 26
3.3. Koncepcja własności osobistej 27

4. Wnioski 29

ROZDZIAŁ II Umowa między Operatorem a Użytkownikiem jako źródło powstania prawa do konta na serwerze gry *on-line* 32

1. Wprowadzenie do problematyki umów licencyjnych i regulaminów gier *on-line* 32

2. Rodzaje regulaminów gier *on-line* 34

2.1. Regulaminy gier *on-line* typu „zamkniętego“ – World of Warcraft 34
2.2. Regulaminy gier *on-line* typu „otwartego“ – Second Life 37

3. Prawo Użytkownika do konta na mocy umów licencyjnych i regulaminów gier *on-line* - argumenty Operatorów 40

4. Jurysdykcja i prawo właściwe dla rozstrzygania sporów z umów między Operatorem a Użytkownikiem 45

5. Zagraniczne umowy licencyjne i regulaminy gier *on-line* w świetle prawa polskiego 48

5.1. Wprowadzenie 48
5.2. Zgodność umów licencyjnych z polskimi uregulowaniami konsumenckimi 49
5.3. Kwestie konstytucyjne 51

6. Wnioski 52

ROZDZIAŁ III Konto na serwerze gry *on-line* jako prawo podmiotowe .. 56

1. Czy konto na serwerze gry *on-line* jest prawem podmiotowym? 56

2. Nabycie i utrata prawa 59

2.1. Nabycie pierwotne 59
2.2. Nabycie pochodne 60
2.3. Znaczenie praktyczne 61
2.4. Utrata prawa 62

3. Prawo majątkowe i prawo osobiste 64

4. Prawo względne czy bezwzględne? 65

5. Przenoszalność konta na serwerach gier internetowych 68

5.1. Uwagi ogólne 68
5.2. Zbywalność 69
5.3. Dziedziczność 71

6. Wnioski 73

ROZDZIAŁ IV Konta na serwerach gier *on-line* w systemie polskiego prawa prywatnego 75

1. Wprowadzenie 75

2. Konto na serwerze gry *on-line* jako utwór prawnoautorski 76

2.1. Konto jako utwór 76
2.2. Użytkownik jako twórca 80
2.3. Operator jako twórca 82
2.4. Utwory tworzone przy użyciu komputera 83
2.5. Współtwórstwo Operatora i Użytkownika 83
2.6. Konto jako program komputerowy 85

3. Konto na serwerze gry *on-line* jako *sui generis* prawo majątkowe 86

3.3. Prawo *sui generis* w świetle prawa rzeczowego 86
3.2. Konto na serwerze jako przedsiębiorstwo 89

4. Wnioski 91

ZAKOŃCZENIE 94

BIBLIOGRAFIA 97

ŹRÓDŁA PRAWA I ORZECZNICTWO 105

WYKAZ SKRÓTÓW

A.B.A.JOU.	-	„American Bar Association Journal“
AKRON L.REV.	-	„Akron Law Review“
B.U.L.REV.	-	„Boston University Law Review“
CAL.L.REV.	-	„California University Law Review“
Dz. U.	-	Dziennik Ustaw
GEO.WASH.L.REV	-	„George Washington University Law Review“
HARV.J.LAW & TECH	-	„Harvard Journal of Law & Technology“
HARV.L.REV	-	„Harvard Law Review“
k.c.	-	Ustawa z dnia 23 kwietnia 1964 r. - Kodeks cywilny (Dz.U. 1964, Nr 16, poz. 93 ze zm.)
k.p.c.	-	Ustawa z dnia 17 listopada 1964 r. - Kodeks postępowania cywilnego (Dz.U. z 1964, Nr 43, poz. 296 ze zm.)
Konstytucja RP	-	Konstytucja Rzeczypospolitej Polskiej z dnia 2 kwietnia 1997 r. (Dz. U. Nr 78, poz. 483 ze zm.)
MICH.ST.L.REV.	-	„Michigan State University Law Review“
N.J.L.JOU.		„New Jersey Law Journal“
N.Y.L.SCH.L.REV.	-	„New York Law School Law Review“
p.w.p.	-	Ustawa z dnia 30 czerwca 2000 r. – Prawo własności przemysłowej (Dz. U. z 2003, Nr 119, poz. 1117)
PPH	-	„Przegląd Prawa Handlowego“

prawo autorskie	-	Ustawa z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych (Dz. U. 1994, Nr 24, poz. 83, tekst jednolity: Dz. U. 2000, Nr 80, poz. 904)
S.CL.COM.&H.T.L. JOU.	-	„Santa Clara University Communication & High Technology Law Journal“
STAN.L.REV	-	„Stanford Law Review“
TRIPS		Porozumienie dotyczącego handlowych aspektów własności intelektualnej, załącznik 1 c do porozumienia ustanawiającego Światową Organizację Handlu (WTO), sporządzonego w Marrakeszu w dniu 15 kwietnia 1994 r. (Dz. U. Z 1995, Nr 98, poz. 483), Od 1 stycznia 2000 r. Porozumienie TRIPS obowiązuje Polskę w pełnym zakresie (Dz. U. Z 1996, Nr 32, poz. 143).
U.PA.J.CONST.L	-	„University of Pennsylvania Journal of Connstitutional Law“
u.o.k.k.	-	Ustawa z dnia 16 lutego 2007 r. o ochronie konkurencji i konsumentów (Dz. U. 2007, Nr 50, poz. 331)
VA.L.REV.	-	„Vanderbildt Law Review“

WSTĘP

Niniejsza praca jest poświęcona omówieniu problematyki kont na serwerach gier internetowych i ich miejsca w polskim systemie prawnym.

Przedmiotem niniejszego opracowania jest analiza doktryny anglojęzycznej oraz przepisów polskiego prawa prywatnego w poszukiwaniu podstaw do przyznania użytkownikom gier internetowych praw do kont założonych przez nich na serwerach operatorów tych gier.

Celem tej pracy jest umiejscownienie prawa do konta na serwerze gry internetowej w systemie polskiego prawa prywatnego oraz odpowiedź na pytanie, czy wiążące są postanowienia umów operatorów i użytkowników gier internetowych, odmawiające tym ostatnim jakichkolwiek praw do tworzonych przez nich kont. Celem tego opracowania jest również umieszczenie tematyki związanej z grami internetowymi i światami wirtualnymi na siatce pojęciowej prawa polskiego oraz otwarcie pola do dyskusji w przedmiotowych kwestiach w doktrynie polskiej.

Pracę rozpocząłem od zdefiniowania podstawowych pojęć niezbędnych dla zrozumienia schematu funkcjonowania gier internetowych. Dalej przedstawiłem społeczne zjawisko, jakim są gry internetowe w kontekście ekonomicznym i dokonałem filozoficzno-prawnej analizy własności wirtualnej, do której można zaliczyć konta na serwerach gier internetowych. Rozważania te oparte są głównie na analizie doktryny amerykańskiej, która podejmuje próby prawnego zdefiniowania własności wirtualnej i określenia granic praw użytkowników i operatorów, sięgając często z braku norm prawnych po argumenty aksjologiczene.

W dalszej części pracy podjąłem się analizy umów licencyjnych zawieranych pomiędzy operatorem a użytkownikiem. Dla celów dalszego

opracowania podzieliłem opisywane umowy na dwa podstawowe modele: zamknięty i otwarty. W sposób skrótowy, z uwagi na ograniczenia objętościowe pracy, poruszyłem kwestię jurysdykcji i prawa właściwego dla tych umów, omawiając ją na dwóch przeciwstawnych przykładach. W efekcie tego wywodu wykazałem, że prawo polskie obecnie, jak i w przyszłości może mieć zastosowanie do umów licencyjnych oraz praw do kont na serwerach gier regulowanych w tych umowach.

Pozostała część opracowana traktuje o prawie polskim. Najpierw skrótowo poruszyłem kwestie prawa konsumenckiego i konstytucyjnego, mogące mieć wpływ na interpretację umów licencyjnych. Dalej, w oparciu o koncepcję praw podmiotowych, starałem się nakreślić ramy prawa do konta na serwerze gry internetowej.

W ostatnim rozdziale pracy szczegółowo omówiłem zakwalifikowanie kont na serwerach gier internetowych jako przedmiotu prawa autorskiego, które w obecnym stanie prawnym zdaje się zapewniać użytkownikowi najdalej idącą ochronę. Na końcu starałem się wykazać, że polskie regulacje prawne nie są wystarczające dla pełnej ochrony praw użytkownika do jego konta. W związku z powyższym, zaproponowałem kierunek zmian w przepisach, który umożliwiłby taką ochronę w przyszłości.

Przy wyborze literatury decydujące znaczenie miał fakt, że problemy prawne związane z kontami na serwerach gier internetowych i własnością wirtualną nie zostały jeszcze w ogóle poruszone w polskiej doktrynie. W związku z powyższym, trzon bibliografii stanowi literatura anglojęzyczna, w przeważającej części będąca dorobkiem doktryny amerykańskiej, w której już od około dziesięciu lat opracowywane są przedmiotowe zagadnienia. Pisząc o kwestiach ściśle związanych z internetem nie sposób też nie odwołać się do materiałów tam zamieszczonych. Liczne adresy

internetowe powołane w bibliografii odsyłają do artykułów w periodykach wydawanych jedynie w formie elektronicznej lub kierują wprost do samych gier i innych serwisów internetowych powiązanych z grami internetowymi. W podstawowym zakresie powoływana jest również literatura polska, której pozycje mają jednak charakter ogólny i mają na celu jedynie umiejscowienie omawianych zagadnienień w systemie prawa polskiego.

Dostępna w zakresie omawianej dziedziny literatura narzuciła niejako metody badawcze, które wykorzystałem przy pisaniu tej pracy. Z uwagi na obfitość opracowań doktryny amerykańskiej dokonałem ich selekcji, analizy oraz próby przeniesienia wniosków z nich płynących na grunt prawa polskiego, z uwzględnieniem różnic między anglosaskim a kontynentalnym systemem prawa. W części poświęconej prawu polskiemu, przy braku jakichkolwiek szczegółowych opracowań, posłużyłem się podstawową literaturą z dziedziny prawa prywatnego, w tym także prawa autorskiego, i dokonałem subsumpcji sytuacji prawnej użytkownika konta na serwerze gry internetowej pod istniejące instytucje prawa polskiego. W ostatniej części pracy posłużyłem się, na zasadzie analogii, przepisami niektórych ustaw nie odnoszących się do problematyki własności wirtualnej, ale będących dobrą podstawą do uregulowania tej materii w przyszłości.

Z uwagi na objętościowe ograniczenia przewidziane dla pracy magisterskiej, pominięta została problematyka kont na serwerach gier internetowych jako nośników praw wynikających ze znaków towarowych, a także problemów związanych z przestępczością użytkowników w wirtualnych światach. Niniejsze opracowanie nie objęło również swoim zakresem kwestii uprawnień użytkowników gier internetowych, wynikających z ochrony danych osobowych i prawa do prywatności.

W polskim tytule pracy posługuję się terminem opisowym „gra internetowa“, choć w dalszej części pracy używam terminu o angielskim źródłosłowie „gra *on-line*“, który lepiej oddaje charakter omawianego zagadnienia. Zasadniczym przedmiotem rozważań tej pracy nie są wszystkie konta na serwerach gier *on-line*, a jedynie konta na serwerach gier, które rozgrywane są w tzw. światach wirtualnych. Tak więc przemyślenia zawarte w niniejszym opracowaniu nie będą dotyczyć kont na serwerach wszystkich gier internetowych.

Jak już wspomniano wyżej, jest to pierwsze polskie opracowanie, które porusza problematykę prawną gier *on-line* i własności wirtualnej tam gromadzonej i jako takie stanowi bardziej wstęp do dyskusji na ten temat niż kompleksową i dogłębną analizę wszystkich związanych z tą dziedziną aspektów.

ROZDZIAŁ I WPROWADZENIE DO PROBLEMATYKI KWALIFIKACJI PRAWNEJ KONT NA SERWERACH GIER *ON-LINE*

1. Definicje podstawowych pojęć

1.1. Gra *on-line*

Ostatnio co raz większą popularnością w internecie cieszą się tak zwane gry *on-line*, przede wszystkim z uwagi na możliwość interakcji bardzo wielu graczy w czasie rzeczywistym. Gry są różnorodne, niektóre wymagają opłat abonenckich, inne są darmowe. Zaczynają się już od najprostszych, jak warcaby, dzięki którym za pośrednictwem serwera dwóch graczy na dwóch końcach świata może rozegrać partię, bez konieczności wychodzenia z domu. Pojawiają się również gry hazardowe, jak na przykład poker *on-line*, w którym internauci grają o zakupione kredyty wymienialne na realne pieniądze. Ta praca ma na celu przeprowadzenie analizy prawnej kont Użytkowników wyłącznie na serwerach gier określanych skrótem MMORPG (od ang. *Massively Multiplayer Online Role Playing Game*) będących jedną z odmian gier RPG. „RPG (od ang. *role-playing game*) oznacza grę fabularną często zwana grą wyobraźni i jest grą, w której gracze wcielają się w role fikcyjnych postaci. Cała rozgrywka toczy się w fikcyjnym świecie, istniejącym tylko w wyobraźni grających. Jej celem na ogół jest rozegranie gry według zaplanowanego scenariusza i osiągnięcie umownie określonych lub indywidualnych celów, przy zachowaniu wybranego zestawu reguł,

zwanego mechaniką gry."[1] Wraz z postępem informatyzacji gry RPG przeniosły się na komputery osobiste, na których gracze mogli prowadzić rozgrywkę jedynie przeciwko systemowi, bez udziału innych graczy. Obecnie wiele z tych gier przeniosło się do internetu, dając możliwość jednoczesnej rozgrywki praktycznie nieograniczonej liczbie graczy z całego świata. Istnieją też gry, które powstały jedynie do celów rozgrywki masowej i nie mają swoich odpowiedników na komputerach stacjonarnych.

Tak więc, na potrzeby tej pracy przez grę *on-line* lub grę należy rozumieć internetową grę MMORPG, w której duża liczba graczy może grać ze sobą w czasie rzeczywistym w wirtualnym świecie obsługiwany przez serwer Operatora gry.

1.2. Wirtualny świat gry

Wirtualna rzeczywistość to obraz sztucznej rzeczywistości stworzony przy wykorzystaniu technologii informatycznej. Polega on na multimedialnym kreowaniu komputerowej wizji przedmiotów, przestrzeni i zdarzeń nieistniejących w naturze. Uzyskuje się to poprzez generowanie obrazów, efektów akustycznych, a nawet zapachowych[2].

Wirtualny świat gry jest pojęciem węższym zawartym w pojęciu wirtualnej rzeczywistości, gdyż odnosi się jedynie do sytuacji, w których mamy do czynienia z interakcją graczy na serwerach gier internetowych. Przez wirtualny świat gry należy rozumieć środowisko, w którym spotykają się Użytkownicy, aby uczestniczyć w rozgrywce. Jest to wirtualna rzeczywistość, której producent gry nadał oprawę graficzną

[1] Zob. http://pl.wikipedia.org/wiki/Gra_fabularna (ostatni dostęp 20 marca 2009 r.).
[2] Zob. http://pl.wikipedia.org/wiki/Rzeczywistość_wirtualna (ostatni dostęp 20 marca 2009 r.).

symulującą świat rzeczywisty, często z elementami fantastycznymi. W świecie wirtualnym poza graczami znajdują się również przedmioty, którymi gracze mogą się posługiwać, handlować, tworzyć, niszczyć i modyfikować oraz tzw. Bohaterowie Niezależni, czyli postaci NPC (od ang. *Non-Player Character*), które mogą być wrogo, neutralnie lub przyjacielsko nastawione do graczy. Z postaciami NPC gracz może na przykład handlować, walczyć czy zdobywać od nich informacje o świecie. Wszystkie inne elementy świata poza przedmiotami i postaciami NPC stanowią jedynie krajobraz – graficzną oprawę świata i z reguły nie można z nimi wchodzić w jakąkolwiek interakcję.

1.3. Operator serwera

Operatorem serwera jest grupa osób, często wyspecjalizowany podmiot zatrudniający informatyków. Operator niekoniecznie musi być jednocześnie producentem gry, może jedynie zajmować się jej doraźną obsługą i być połączony stosunkiem umownym z producentem danej gry.

Operator w wirtualnym świecie gry ma władzę absolutną. Czuwa nad integralnością wirtualnego świata gry, pilnuje, aby gracze nie dopuszczali się nadużyć na niekorzyść innych graczy lub samego Operatora. Może dowolnie modyfikować świat gry i wszystkie znajdujące się w nim przedmioty oraz postaci NPC. Ma również pełen dostęp do kont graczy, które także może on dowolnie modyfikować, a nawet usuwać. Jest w chwili obecnej we wszystkich grach *on-line* praktycznie ostateczną instancją w sporach pomiędzy graczami.

Operatorzy niektórych gier *on-line,* poza działalnością gospodarczą polegającą na pobieraniu opłat za sam dostęp do gry, nierzadko czerpią

również zyski ze sprzedaży wirtualnych elementów gry jak nieruchomości w wirtualnym świecie czy poszczególne przedmioty ruchome lub ich komponenty[3].

1.4. Użytkownik

Użytkownik jest osobą fizyczną, która tworzy konto na serwerze gry *on-line* w celu dostępu do wirtualnego świata gry. Jest graczem, który za pomocą gry i wirtualnego świata przez nią stworzonego wchodzi w interakcję z innymi Użytkownikami. W zakresie omawianej definicji nie mieści się więc osoba, która może wejść do wirtualnego świata i przyglądać się rozgrywce innych graczy nie mając technicznej możliwości wzięcia w niej udziału, będąc niewidoczną dla innych Użytkowników. Takie możliwości dają niektóre gry nie tylko Operatorom, ale również, na przykład, osobom będącym potencjalnie zainteresowanymi zakupem dostępu do danej gry.

1.5. Awatar

Awatar (także avatar) – reprezentacja uczestników światów wirtualnych. Dotyczy zarówno rzeczywistych ludzi uczestniczących za ich pomocą w tych światach jak i postaci generowanych przez samo oprogramowanie. Awatary są używane głównie na forach dyskusyjnych, a także w grach komputerowych (zwłaszcza RPG, MMORPG i FPP) oraz

[3]Zob. http://secondlife.com/land/purchasing.php (ostatni dostęp 20 marca 2009 r.).

rzeczywistości wirtualnej[4]. Nazwa ta ma swój źródłosłów w tradycji hinduskiej. „Awatar to w hinduizmie: zastąpienie bóstwa albo jego wcielenie (inkarnacja) w kształt doczesny; zwierzęce i ludzkie wcielenia boga Wisznu; przen. kompletne ucieleśnienie się w kimś, jakiejś tradycji, idei, filozofii itp.; z sanskrytu awatara „zstąpienie."[5]

„Awatar przyjmuje rozmaite formy – od niewielkiej grafiki (…), często bardzo uproszczonej lub symbolicznej, pojawiającej się np. przy komunikatach wysyłanych na fora dyskusyjne i służącej łatwemu rozpoznawaniu ich zarejestrowanych uczestników, po bardzo złożone trójwymiarowe modele, reprezentujące postać w grze komputerowej lub rzeczywistości wirtualnej (…). Użytkownicy mogą nadać awatarowi – swojemu wirtualnemu wizerunkowi – imię i nazwisko lub pseudonim (tzw. nick) oraz modelować ich wygląd wybierając m. in. kolor włosów, fryzurę, kolor oczu, wzrost, wagę, sylwetkę, ubranie, płeć oraz cechy psychofizyczne wpływające na zachowanie awataru"[6].

Jeden Użytkownik może posiadać więcej niż jeden awatar nawet w tej samej grze, ale i wielu Użytkowników może teoretycznie kontrolować jeden awatar. Użytkownik po uzyskaniu dostępu do gry musi stworzyć swój awatar choćby najprostszy (np. wzór sugerowany przez Operatora) - jest to warunek *sine qua non* udziału w grze. Wraz z uzyskaniem dostępu do gry i stworzeniem awataru, Użytkownik otrzymuje hasło dostępu do swojego konta na serwerze gry *on-line*. Może on wtedy zacząć rozwijać swoją postać poprzez poprawianie jej umiejętności i wyposażanie jej w przedmioty, które mogą uatrakcyjnić jej wygląd wizualny lub ułatwić jej dalszą rozgrywkę.

---

[4]Zob. http://pl.wikipedia.org/wiki/Awatar_(rzeczywistość_wirtualna), (ostatni dostęp 5 marca 2009 r.).
[5]W. Kopaliński, *Słownik mitów i tradycji kultury*, Warszawa 1998, s. 65
[6]Zob. wyżej, s.18, przypis 4.

1.6. Konto na serwerze gry *on-line*

Konto na serwerze gry *on-line* zawiera w sobie wszystko, co Użytkownik zgromadził w danym świecie wirtualnym. Centralną częścią konta jest awatar, który niejako reprezentuje Użytkownika w świecie gry. Na konto składają się też wirtualne przedmioty jakie posiada Użytkownik, tj. wirtualne pieniądze oraz prawa do wirtualnych nieruchomości, o ile Operator przewiduje możliwość posiadania części wirtualnego świata przez Użytkowników. Użytkownicy, w zależności od rodzaju gry, w ramach dostępu do konta modyfikują swoje awatary i rozwijają ich cechy wpływające na rozgrywkę. Proces ten w niektórych grach powoduje ulepszenie awataru przez podniesienie jego poziomu, co z kolei daje dostęp do dodatkowych opcji gry i zaskarbia szacunek innych Użytkowników na danym serwerze. Ten, często żmudny, proces nagradzany jest uznaniem w wirtualnej społeczności, co przekłada się bezpośrednio na realną wartość konta, które chcą nabyć gracze starający się pominąć czasochłonne podnoszenie poziomów postaci na danym koncie.

Mechanizm działania konta na serwerze gry *on-line* jest bardzo podobny w swoich założeniach do konta e-mail. Użytkownik ma do niego wyłączny dostęp zabezpieczony hasłem. Operator jako obsługujący serwer ma dostęp do kont wszystkich Użytkowników z możliwością zmiany ustawień a także ich całkowitego usunięcia wraz zebranym tam wirtualnym mieniem. Praktyka pokazuje, że Operatorzy nie wycofują takiego mienia, a szczególnie wirtualnych nieruchomości, z gry, tylko wystawiają je na publicznej aukcji[7].

[7]Zob. http://usd.auctions.secondlife.com/ (ostatni dostęp 10 marca 2009 r.).

Niektórzy autorzy[8] używają wymiennie terminów „konto na serwerze gry *on-line*“ i „awatar“, w mojej opinii zaciera to czytelnikowi obraz funkcjonowania wirtualnego świata, w szczególności gdy niektóre gry *on-line*[9] dopuszczają możliwość obsługi wielu awatarów z jednego konta abonenckiego.

2. Własność wirtualna w kontekście realnej ekonomii

Własność wirtualna, która do niedawna wydawała się jedynie wymysłem autorów powieści popularno-naukowych[10], wkracza gwałtownie w realną rzeczywistość gospodarczą. Szacuje się, że gry *on-line* zrzeszają w skali światowej około 465 milionów Użytkowników[11]. Liczba użytkowników światów wirtualnych plasuje je na 3 miejscu pod względem populacji pośród krajów świata zaraz po Chinach i Indiach[12]. Z szacunków ekonomistów wynika, że rynek gier *on-line* w 2009 roku będzie wart 9,2 miliarda dolarów[13]. Wtórny obrót własnością wirtualną w USA szacowany jest na 200 milionów dolarów rocznie i jest aż 25-krotnie niższy niż w Azji gdzie szacunki wskazują na 5 miliardów

---

[8]G. Lastowka, D. Hunter, *The Laws of the Virtual Worlds*, CAL.L.REV., 2004, t. 92, s. 1; S. Boone, *Virtual Property and Personhood*, S.CL.COM.&H.T.L.JOU., 2008, t. 24, wyd. 4, s. 715.
[9]Zob. http://www.worldofwarcraft.com/index.xml (ostatni dostęp 10 marca 2009 r.).
[10]N. Stephenson, *Snow Crash,* New York 1992.
[11]Zob. http://www.virtualworldsnews.com/2007/10/blogging-virt-5.html (ostatni dostęp 10 maja 2009 r.), statystyka nie uwzglednia wielu nowo powstających swiatów, szczególnie na terenie Azji.
[12]ONZ, Departament Spraw Ekonomicznych i Społecznych Wydział ds. Populacji. Przewidywana Populacja Świata, Tabela A.1. 2008 aktualizowana - http://www.un.org/esa/population/publications/wpp2008/wpp2008_text_tables.pdf (ostatni dosęp 12 marca 2009 r.).
[13]*Online Gaming: Going Like Gangbusters*, „PC MAGAZINE“, 2004, t. 9, nr 21, zob. http://www.pcmag.com/article2/0,2817,1639874,00.asp (ostatni dostęp 14 marca 2009 r.).

dolarów rocznie [14]. Znaczący udział w tym rynku przypada największym Operatorom jak Blizzard[15] czy Linden Lab[16]. Wskaźnik PKB w wirtualnym świecie Second Life wyniósł w 2008 roku 402 miliony dolarów, co uplasowało go na 179 miejscu pośród gospodarek realnych krajów świata dzięki czemu wyprzedził 15 państw[17]. Tempo wzrostu w tym wirtualnym świecie, który jest jednym z większych graczy na tym rynku, wynosi 62% rocznie, dla przykładu w 2008 roku najszybciej rozwijającym się krajem świata był Azerbejdżan (23,4%)[18]. Części wirtualnych światów nie można właściwie już nazywać grami, gdyż służą do celów terapeutycznych[19], militarnych[20], edukacyjnych[21]. Nie zaskakuje więc fakt, że znane koncerny zaczęły promować swoje marki i produkty w światach wirtualnych, a nawet uzyskiwać tam znaczne przychody[22]. Powstają nowe firmy[23], które prowadzą działalność nakierowaną jedynie na Użytkowników takich światów, obracając wirtualnymi przedmiotami i nieruchomościami, świadcząc wirtualne usługi[24] i uzyskując przy tym niemałe zyski[25].

---

[14]Zob. http://www.virtualgoodsnews.com/2009/04/guest-post-virtual-goods-in-asia-its-even-more-than-you-think-2najwie5-times-usa.html (ostatni dostęp 11 marca 2009 r.).
[15]Zob. http://www.blizzard.com/us/ (ostatni dostęp 11 marca 2009 r.).
[16]Zob. http://lindenlab.com/ (ostatni dostęp 11 marca 2009 r.).
[17]Zob.http://marketingineducation.org/higher_education_marketing_second_life (ostatni dostęp 11 marca 2009 r.).
[18]Zob. https://www.cia.gov/library/publications/the-world-factbook/geos/aj.html - dane z CIA World Factbook (ostatni dostęp 14 marca 2009 r.).
[19]H. Hoffman,*Virtual Reality Therapy, „*Scientific American“,2004, nr 8, s. 58.
[20]Zob.http://www.americasarmy.com/ (ostatni dostęp 14 marca 2009 r.).
[21]E. Townsend Grad, R. Goda, *The Fizzy Experiment: Second Life, Virtual Property and a 1L Property Course*, S.CL.COM.&H.T.L.JOU., 2008, t. 24, nr 915, s. 1025.
[22]Zob. http://wiki.secondlife.com/wiki/Advertising_in_Second_Life (ostatni dostęp 20 marca 2009 r.).
[23]Zob. http://www.earn2life.com/ (ostatni dostęp 20 marca 2009 r.).
[24]Zob. www.team-vip.com/Main.php#servers (ostatni dostęp 20 marca 2009 r.).
[25]W 2006 roku amerykanka Ailin Graef (pseudonim Anshe Chung) stała się pierwszą osobą, która zarobiła milion dolarów amerykańskich wyłącznie dzięki przychodom uzyskanym w wirtualnym świecie w związku z pośrednictwem w sprzedaży

W obliczu takiej „wirtualizacji“ nie dziwi więc, że wirtualne światy przyciągnęły uwagę prawników. Praktycy nie tylko promują swoje kancelarie w wirtualnych światach czy przeprowadzają tam rekrutację kandydatów, ale również generują zyski udzielając porad w grach on-line[26]. Także doktryna wykazuje szerokie zainteresowanie problemami prawnymi, z jakimi musimy mierzyć się w obliczu tak gwałtownego rozwoju dotychczas nieznanych form komunikacji. Na uniwersytetach, głównie amerykańskich, powstają liczne naukowe opracowania poruszające problem wirtualnych światów z punktu widzenia prawa cywilnego[27], prawa własności intelektualnej [28], prawa porównawczego[29], procesu cywilnego[30], prawa karnego[31], alternatywnego rozwiązywania sporów[32],czy nawet prawa konstytucyjnego[33]. Wobec tak licznych opracowań i postępującego w tempie geometrycznym rozwoju wirtualnych światów, analiza tego zjawiska na gruncie prawa polskiego nie wydaje się pozbawiona sensu.

---

wirtualnych nieruchomości, zob. http://www.businessweek.com/the_thread/techbeat/archives/2006/11/second_lifes_fi.html (ostatni dostęp 20 marca 2009r.).

[26]S. Ward, *Fantasy life, real law: travel into Second Life - the virtual world where lawyers are having fun, exploring legal theory and even generating new business,* A.B.A.JOU., 2007, nr 93; P. Maister, *Web networks reprogram the way law firms market themselves*, N.J.L.JOU., 2007, t. 3, nr 16.

[27]J. Fairfield, *Virtual Property*, B.U.L.REV., 2005, t. 85, s. 1047.

[28]W. Barfield, *Intellectual Property Rights in Virtual Environments: Considering the Rights of Owners, Programmers and Virtual Avatars*, AKRON L.REV., 2006, t. 39, s. 649.

[29]J. Grimmelmann, *Virtual Worlds as Comparative Law*, N.Y.L.SCH.L.REV., 2004, t. 47, s. 147.

[30]R. Ambrogi, *Virtual Justice,* N.J.L.JOU., 2004, t. 10, nr 19.

[31]G. Lastowska, D. Hunter, *Virtual Crimes*, N.Y.L.SCH.L.REV., 2004, t. 49, s. 293.

[32]E. Katsh, *Bringing Online Dispute Resolution to Virtual Worlds: Creating Processes Through Code*, N.Y.L.S.L.REV., 2004, t. 49, s. 271.

[33]J. Balkin, *Virtual Liberty: Freedom to Design and Freedom to Play in Virtual Worlds*, VA.L.REV., 2004, t. 90, s. 2043.

3. Filozoficzno-prawne teorie własności wirtualnej

3.1. Wprowadzenie

Wobec braku uregulowań prawnych czy decyzji sądów rozstrzygających jednoznacznie kwestię praw do dóbr wirtualnych, rozważania doktryny w tym zakresie opierają się na filozoficznych koncepcjach prawa własności. Liczne anglojęzyczne opracowania poświęcone tej tematyce, szukając podstaw dla uzasadnienia praw Użytkowników do przedmiotów wirtualnych czy kont stworzonych przez nich na serwerach gier *on-line*, sięgają do prac J. Locke'a, J. Benthama czy G.Hegla[34]. Warto zauważyć, że tych samych teorii używano, aby uzasadnić przyznanie twórcom i wynalazcom praw własności intelektualnej[35], które doczekały się następnie konkretnych rozwiązań prawnych na gruncie krajowym (np. prawo autorskie, prawo własności przemysłowej) i międzynarodowym (np. Porozumienie TRIPS). Niniejszy podrozdział będzie miał na celu skrótowe omówienie tych koncepcji w odniesieniu do dóbr wirtualnych i kont na serwerach gier *on-line*.

Należy w tym miejscu zaznaczyć, że słowo „własność" w tym rozdziale, w kontekście dóbr wirtualnych, odnosi się do anglosaskiej terminologii przyjętej w omawianych tekstach. W polskim systemie prawa prywatnego termin „własność" odnosi się jedynie do rzeczy materialnych[36]. Można powiedzieć, że termin „własność wirtualna" jest tak samo precyzyjny jak przyjęte przez polskiego ustawodawcę terminy „własność intelektualna" lub „własność przemysłowa", które są własnością jedynie

[34]G. Lastowka, D. Hunter, *The Laws…,* s. 26-35.
[35]J. Barta, R. Markiewicz, *Prawo autorskie,* Warszawa 2008, s. 18.
[36]J. Ignatowicz, K. Stefaniuk, *Prawo rzeczowe,* Warszawa 2003, s. 39.

z nazwy, a opisują pewien zbiór uprawnień do dóbr niematerialnych.

3.1. Utylitaryzm

Najczęściej powoływaną koncepcją w kontekście własności wirtualnej jest utylitarne podejście Jeremiego Benthama. Koncepcje utylitarystów takich jak J. Mill I J. Bentham stanowiły podwaliny współczesnej koncepcji własności prywatnej. Zgodnie z twierdzeniem Benthama „to działanie jest pożądane, które daje jak najwięcej szczęścia jak największej liczbie osób“[37]. Twierdzenie to jest dziś podstawą wolnorynkowej ekonomii. W odniesieniu do własności utylitaryzm zakłada, że zagwarantowanie jednostce praw wyłącznych do dóbr przyczyni się do rozwoju prywatnej własności, a przez to do ogólnego dobrobytu społecznego. Teoria ta znajduje również zastosowanie w odniesieniu do własności intelektualnej. Wyłączność na czerpanie korzyści z praw na dobrach niematerialnych, takich jak wynalazek lub utwór, zachęca wynalazców i twórców do tworzenia nowych dzieł, co jest pożądane społecznie[38]. Do tej koncepcji odwoływał się również amerykański Sąd Najwyższy[39]. Można dyskutować, czy własność wirtualna będzie miała dla realnego społeczeństwa tak doniosłe znaczenie jak, na przykład, własność intelektualna. Nie ulega jednak wątpliwości, że środki i czas spędzony w sieci na tworzeniu takiej własności, w szczególności kont na serwerach gier *on-line,* ma ogromne znaczenie dla samych

[37]J. Bentham, *Wprowadzenie do zasad moralności i prawodawstwa*, Kraków 1958.
[38]G. Lastowka, D. Hunter, *The Laws…,* s. 27.
[39]Orzeczenie Sądu Najwyższego Stanów Zjednoczonych Ameryki Północnej z dnia 25 czerwca 2001 roku, *New York Times Co. v. Tasini*, Syg. akt 121 S. Ct. 2381, 533 U.S. 483, 495.

Użytkowników[40]. Powszechność zjawiska wirtualnych światów[41] sprawia, że to, co dotyczy Użytkowników, w praktyce dotyczy już społeczeństwa[42]. Dalej powstaje pytanie, czy przyznanie Użytkownikom praw w stosunku do Operatorów jest społecznie użyteczne (utylitarne)[43]. Jeśli na podstawie tej teorii odbierzemy Operatorom prawa, które zastrzegli sobie w umowach z Użytkownikami[44], może ich to zniechęcić do tworzenia i utrzymywania wirtualnych światów, co może przynieść niekorzystny rezultat dla nich samych (brak zysków) i dla Użytkowników (brak konkurencyjności na rynku produktów wirtualnych). Praktyka pokazuje jednak, że Operatorzy, którzy przyjęli tzw. „otwarty model ekonomiczny"[45], zyskują rzesze nowych Użytkowników i nieustannie rozwijają swoje światy czerpiąc z wymiany wirtualnych dóbr na realne pieniądze ogromne zyski[46]. Operatorom również zależy na tym by Użytkownicy „zasiedlali" ich światy, gdyż bez tego ich usługa staje się bezwartościowa, działa więc klasyczny mechanizm wolnego rynku[47]. Twierdzenia Benthama wydają się więc w teorii i praktyce uzasadniać przyznanie Użytkownikom praw do obracania kontami na serwerach gier *on-line*.

---

[40]E. Castronova*, The Right To Play*, N.Y.L.SCH.L.REV., 2004, t. 49, s. 185.
[41]Zob. wyżej, rozdział I, 2, s. 20.
[42]T. Westbrook, *Owned: Finding a Place for Virtual World Property Rights*, MICH.ST.L.REV., 2006, s. 779.
[43]G. Lastowka, D. Hunter, *The Laws…,* s. 27.
[44]O umownych uprawnieniach Operatorów zob. szerzej – rozdział II, 3.
[45]Tzw. „Otwarty model ekonomiczny" występuje np. w Wirtalnym świecie Entropia http://www.entropiauniverse.com/entropiauniverse/ (ostatni dostęp 13 kwietnia 2009 r.) został opisany poniżej w rozdziale II, 2.1.
[46]Zob. wyżej, s. 20, przypis 13.
[47]J. Rogers, *Note: A Passive Approach to Regulation of Virtual Worlds*, GEO. WASH.L.REV., 2008, t. 76, s. 405.

3.2. Teoria owoców pracy Johna Locke‘a

Kolejnym filozofem, którego koncepcje są powoływane w omawianym kontekście, jest John Locke. W Dwóch Traktatach o Rządzie opisuje on koncepcję stanu natury, nieograniczonego zasobu dóbr z którego człowiek może, przez własną pracę wyodrębniać poszczególne elementy, które stają się jego własnością[48]. W drugim traktacie Locke pisze: „Na początku cały świat był Ameryką“[49], mając na myśli stan natury, z którego jednostka może czerpać przez własną pracę dobra, których nigdy nie ubędzie. Tak właśnie postrzegano Amerykę w czasach Locke‘a, tak dziś postrzega się również światy wirtualne[50]. W wirtualnym świecie nie ma ograniczeń co do powierzchni wirtualnego gruntu, czy ilości dóbr wygenerowanych elektronicznie przez Operatorów i Użytkowników. Dlatego też koncepcja Locke'a znajduje wielu zwolenników wśród prawników poszukujących uzasadnienia dla przyznania Użytkownikom praw do przedmiotów i kont na serwerach gier *on-line*[51]. Zakładają oni, że poprzez pracę, jaką wykonują Użytkownicy, spędzając znaczną część swojego czasu na rozwijaniu swoich awatarów i gromadzeniu wirtualnych dóbr, nabywają naturalne prawo do owoców swojej pracy. „Praca stanowi o różnicy między owocami a tym, co wspólne. Praca dołącza do tego coś więcej niż to uczyniła wspólna matka wszystkiego - natura. Dzięki pracy zdobywa on [człowiek] do tego osobiste uprawnienie.“[52] Przeciwko stosowaniu tej teorii w omawianej kwestii podnoszone są dwa argumenty. Po pierwsze, granie na komputerze nie może być utożsamiane z pracą w

---

[48]J. Locke, *Dwa traktaty o rządzie*, przeł. Z. Rau, Warszawa 1992.
[49]*Ibidem,* rozdział V o własności, wers 49.
[50]G. Lastowka, D. Hunter, *The Laws…,* s. 30.
[51]T. Westbrook*, op.cit.,* s. 788.
[52]J. Locke, *op.cit.,* rozdział V, wers 49.

rozumieniu Locke'a, gdyż jest to z założenia rodzaj rozrywki, nie kojarzony z wysiłkiem. Jednakże trudno przyjąć *a priori* takie założenie, żyjąc w świecie, gdzie profesjonalni sportowcy otrzymują bardzo pokaźne wynagrodzenia. Drugi argument wysuwany przez niektórych teoretyków zakłada, że Operatorzy, jako twórcy wirtualnego świata i wszystkiego co się w nim znajduje, zawsze będą mieli na podstawie tej teorii większe prawa do dóbr wirtualnych niż Użytkownicy[53]. Argument ten zdaje się przemawiać na rzecz nieprzyznawania Użytkownikom praw do obiektów wygenerowanych i umieszczonych w świecie wirtualnym przez Operatorów, jednak obecnie wiele światów zezwala Użytkownikom na samodzielne generowanie przedmiotów wirtualnych. Tym bardziej konta Użytkowników, które są właściwie wyłącznie przez nich tworzone i rozwijane, a Operatorzy zapewniają jedynie narzędzia do owego tworzenia i rozwoju[54], zdają się na podstawie omawianej teorii być wyłączną własnością Użytkowników.

3.3. Koncepcja własności osobistej

Ostatnią powoływaną w kontekście własności wirtualnej teorią filozoficzną jest zapoczątkowana przez Georga Hegla koncepcja własności jako przedłużenia osobowości i tożsamości jednostki[55]. Na gruncie tej teorii profesor Margaret Radin opracowała swoją teorię własności prywatnej dzieląc ją na własność osobistą (*personal property*) i własność zamienną (*fungible property*)[56]. Zgodnie z tą koncepcją

[53]S. Horowitz, *Competing Lockean Claims to Virtual Property*, HARV.J.LAW&TECH., 2007, t. 20, s. 443.
[54]Szerzej zob. niżej, rozdział IV, 2, s. 76.
[55]G. Hegel, *Hegel's Philosophy of Right*, tłum. T. Knox, Oxford 1952, § 44.
[56]M. Radin, *Property and Personhood*, STAN.L.REV., 1982, t. 34, s. 957.

większość dóbr jakie posiada człowiek jest własnością zamienną, co oznacza, że można ją w każdej chwili wymienić na pieniądze bez żadnej straty moralnej. Pewne przedmioty, poprzez silny związek emocjonalny jaki z nimi mamy, przechodzą w sferę naszej własności osobistej. Jako przykład takiej własności wskazuje się dom, obrączki ślubne czy pukiel włosów po bliskiej osobie. Zgodnie z tą koncepcją silny związek uczuciowy między osobą a przedmiotem sprawia, że przedmiot przestaje być zamienny na pieniądze i z przedmiotu (*object*) staje się podmiotem (*subject*). Osobie będącej w posiadaniu takiego przedmiotu przysługuje silniejsza ochrona właścicielska niż osobie, dla której byłby on przedmiotem własności zamiennej. Ustawowa regulacja możliwości eksmisji lokatora z wynajmowanego lokalu jest wg. autorki wyrazem tej teorii. Najemca, którego interes prawny jest ograniczony do regularnego otrzymywania czynszu, jest słabiej chroniony od wynajmującego, który może w wyniku eksmisji utracić miejsce zamieszkania[57]. Warunkiem takiej silniejszej ochrony jest silny związek emocjonalny z przedmiotem. Nie ulega wątpliwości, że Użytkownicy, którzy spędzają bardzo dużo czasu w wirtualnym świecie, potrafią bardzo przywiązać się do własności tam zgromadzonej[58]. Przedmiotem wirtualnym, z którym Użytkownicy identyfikują i utożsamiają się najsilniej jest właśnie awatar i konto na serwerze gry *on-line*.

Przy zastosowaniu tej teorii powstaje jednak pewien problem. Autorka postuluje, że kiedy własność wejdzie w sferę osobistą, staje się

[57]S. Boone, *op.cit.,* s. 722 i n.
[58]W 2005 roku w Chinach odnotowano przypadek morderstwa, które było aktem zemsty za kradzież wirtualnego przedmiotu o wartości ok. 1000 dolarów amerykańskich, zdarzenie opisano w BBC News, http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/4072704.stm (ostatni dostęp 13 kwietnia 2009 r.).

ex definitione niezbywalna[59]. Gdyby właściciel podjął próbę zbycia takiej rzeczy za pieniądze, wykazałby, że nie ma on z nią tak silnego związku emocjonalnego. Teoria ta więc z jednej strony przyznaje prawo do konta Użytkownikowi, ale wyłącza możliwość obracania nim na rynku. Zarzut ten odpierają niektórzy autorzy twierdząc, że omawiane kategorie własności stanowią jedynie skrajne granice pewnego *continuum*, a każda rzecz może zostać umieszczona na tej osi bliżej jednego z końców[60]. Istnieje więc taki przedział, w którym znalazłyby się rzeczy bliskie danej osobie, ale możliwe do zbycia. Obrączka może być takim przedmiotem, z którym mamy silną więź emocjonalną, lecz w obliczu trudnej sytuacji finansowej jesteśmy w stanie się z nią rozstać[61]. Takie liberalne podejście do teorii własności wirtualnej również otwierałoby możliwość obrotu kontami na serwerach gier *on-line*.

4. Wnioski

Skala zjawiska, jakim są gry *on-line,* przekłada się bezpośrednio na ich ciągle rosnące znaczenie ekonomiczne. Im więcej ludzi chce odwiedzać wirtualne światy, tym więcej realnych pieniędzy tam trafia. Rola gier internetowych w dzisiejszym, skomputeryzowanym świecie jest nie do przecenienia, a postępujący rozwój tej branży i coraz większy, globalny obrót realną walutą w wirtualnych światach pozwala przypuszczać, że nie będziemy musieli długo czekać na pojawienie się problemów prawnych wynikających z krzyżowania się świata realnego z wirtualnym.

Podobnie jak prawa na dobrach niematerialnych, tak i prawa na dobrach wirtualnych – zanim zostaną uregulowane – potrzebują

[59]M. Radin, *Market-Inalienability,* HARV.L.REV, 1987, t. 100, s.1849.
[60]T. Westbrook*, op.cit.,* s. 810.
[61]Tak też G. Lastowka, D. Hunter, *The Laws…,* s. 32.

filozoficznego uzasadnienia swej egzystencji. Jeżeli spojrzymy jedynie na prawo Użytkownika do konta na serwerze gry *on-line,* a nie na całą własność wirtualną, to teoria własności osobistej zdaje się dawać najlepsze uzasadnienie dla ochrony praw Użytkownika. Również teoria owoców pracy Locke'a zdaje się bardziej chronić konto niż inne rodzaje wirtualnego mienia jak waluta czy prawa do nieruchomości w świecie gry. Jedynie koncepcja utylitarna wydaje się dawać równe podstawy do przyznania Użytkownikom praw do kont, jak i pozostałych dóbr wirtualnych. Nie ulega jednak wątpliwości, że w każdej z powołanych filozoficzych teorii własności, mimo kontrargumentów, znajdziemy podstawy dla przyznania Użytkownikom praw przynajmniej do stworzonych przez nich kont na serwerach Opertaorów.

We współczesnym świecie, zdominowanym przez elektroniczny przepływ informacji, rozwijają się nowe modele biznesowe, oparte w całości na możliwościach, jakie niesie ze sobą Internet. Wraz z rozwojem technologii pojawiają się nowe przedmioty własności, nieznane dotąd żadnemu prawodawstwu. W obliczu takich wyzwań prawo sięga do swych źródeł, czyli filozofii. Koncepcja własności wirtualnej daje się uzasadnić aksjologicznie, choć jest wielu krytyków takiej metody[62]. Prawdziwość tych rozważań zostanie już niebawem zweryfikowana przez sądy i ustawodawców. Pierwsze kroki w tej dziedzinie podjęły już niektóre państwa azjatyckie[63]. Konieczność poszukiwania uzasadnienia dla tej formy własności powstała na skutek wytworzenia się praktyki pośród Użytkowników wirtualnych światów, którzy przyczynili się do powstania

[62]R. Bartle, *Virtual Worldliness: What the Imaginary Asks of the Real*, N.Y.L.SCH.L.REV., 2004, t. 49, s. 19.
[63]Dosyć szczegółową analizę chińskiej, tajwańskiej i koreańskiej, głównie prawnokarnej, legislacji w tej dziedzine można znaleźć w: J. Fairfield, *op.cit.,* s. 1084 i n.

szarej strefy handlu wirtualnym mieniem i tym samym wprowadzili do obrotu coś, co w założeniu Operatorów miało być niezbywalne w realnym świecie.

Przytoczone w tym rozdziale koncepcje filozoficzne nie miały na celu uzasadnienia wprowadzenia do polskiego systemu prawnego określenia „własność“ w odniesieniu do dóbr wirtualnych. Celem moim było raczej wykazanie, że istnieje podstawa dla przyznania Użytkownikom większych praw do kont na serwerach gier *on-line*, niż to zastrzegają Operatorzy w umowach licencyjnych.

ROZDZIAŁ II
UMOWA MIĘDZY OPERATOREM A UŻYTKOWNIKIEM JAKO ŹRÓDŁO POWSTANIA PRAWA DO KONTA NA SERWERZE GRY *ON-LINE*

1. Wprowadzenie do problematyki umów licencyjnych i regulaminów gier *on-line*

Podstawą stosunku zobowiązaniowego pomiędzy Użytkownikiem a Operatorem są umowy licencyjne, których treść jest dostępna dla Użytkownika przed założeniem konta na serwerze gier *on-line,* i których warunki Użytkownik musi zaakceptować przed wkroczeniem do danego świata wirtualnego. Umowy te noszą różne nazwy, w zależności od Operatora; najczęściej jest to Umowa Licencyjna Użytkownika Końcowego (*End User License Agreement*), Warunki Użytkowania (*Terms of Use*)[64] czy Warunki Usługi (*Terms of Service*)[65] (zwane dalej dla uproszczenia „ umowami licencyjnymi i regulaminami"). Umowy Operatorów z Użytkownikami są sformułowane wyraźnie jednostronnie i zawierają liczne postanowienia pozbawiające Użytkowników wszelkich praw do kont na serwerach gier *on-line* i zgromadzonych tam przez nich wirtualnych dóbr; zastrzegają nawet możliwość zawieszenia i skasowania konta użytkownika bez uprzedzenia i przyczyny; nie uznają żadnej realnej wartości wirtualnych dóbr, a za handel takimi dobrami i kontami grożą czasowym lub stałym pozbawieniem Użytkownika dostępu do serwera[66]. Regulaminy narzucają również jurysdykcję, prawo właściwe oraz obowiązkowy arbitraż w sprawach dotyczących rozstrzygania sporów

[64]Zob. http://www.wow-europe.com/en/legal/termsofuse.html (ostatni dostęp 12 maja 2009 r.).
[65]Zob. http://secondlife.com/corporate/tos.php (ostatni dostęp 12 maja 2009 r.).
[66]Warunki Użytkowania gry World of Warcraft pkt 5-7, http://www.wow-europe.com/en/legal/termsofuse.html (ostatni dostęp 12 maja 2009 r.).

wynikających z umowy licencyjnej[67]. Przeważnie umowy zawierają klauzulę arbitrażową wskazującą na miejsce arbitrażu w Stanach Zjednoczonych Ameryki Północnej, a także sąd właściwy, zwykle sąd jednego ze stanów USA[68]. Prawem właściwym jest prawo miejsca prowadzenia działalności gospodarczej Operatora. Sytuacja prawna Użytkownika po zaakceptowaniu przez niego takiego regulaminu jest wyjątkowo niekorzystna.

Wielu autorów opracowań dotyczących światów wirtualnych podnosiło wielokrotnie na gruncie prawa amerykańskiego niespójność, nielegalność i niekonstytucyjność regulaminów gier *on-line*[69]. Pojawiają się też, oczywiście, głosy biorące w obronę Operatorów i ich prawa do utrzymania integralności wirtualnych światów[70]. Jedno z niewielu orzeczeń sądów amerykańskich, które rzadko miały okazję wypowiadać się w tej materii, podważyło niektóre postanowienia umów licencyjnych[71]. W sprawie z powództwa Użytkownika wirtualnego świata Second Life o bezprawne zlikwidowanie jego konta na serwerze tego Operatora oraz zajęcie jego wirtualnej własności o wartości 8.000 dolarów amerykańskich,

---

[67]Warto zauważyć, że w tradycji anglosaskiej przyjęło się zamieszczać w kontrakcie, odrębną od klauzuli wyboru prawa (*choice of law clause*) i klauzuli jurysdykcyjnej (*forum selection clause*), klauzulę arbitrażową (*arbtration clause*). W tradycji kontynentalnej klauzula arbitrażowa determinuje przeważnie jurysdykcję, dzięki czemu klauzula jurysdykcyjna staje się zbędna. Zob. E. Gaillard, B. Goldman, J. Savage, Ph. Fouchard, *International commercial arbitration,* The Hague, Boston, 1999, s. 197 i n.

[68]Warunki Usługi gry Second Life pkt 7.1-7.4 http://secondlife.com/corporate/tos.php (ostatni dostęp 12 maja 2009 r.).

[69]Zob. E. Castronova, *op.cit., passim*; J. Rogers, *op.cit., in fine*; oraz J. Zack, *The Ultimate Company Town: Wading in the Digital Marsh of Second Life*, U.PA.J. CONST.L., 2007. t. 10, s. 225.

[70]R. Bartle, *op.cit., passim*; C. Ondrejka, *Escaping The Gilded Cage: User Created Content And Building The Metaverse*, N.Y.L.SCH.L.REV., 2004. t. 49, s. 81.

[71]Orzeczenie sądu Stanów Zjednoczonych Ameryki Północnej. stanu, Pennsylvania, okręgu West Chester, z dnia 30 maja 2007 r., *Bragg v. Linden Research Inc*., Sygn. Akt 487 F. Supp. 2d 593 (E.D.Penn. 2007).

Sąd Okręgowy w Pensylwanii orzekł, że jest właściwy dla rozpatrywania tego sporu, mimo iż regulamin Operatora wskazywał na właściwość sądów kalifornijskich. Orzekł również, że powoda nie wiąże zastrzeżona w umowie z Operatorem klauzula arbitrażowa. Sąd podał tym samym w wątpliwość niektóre postanowienia umowy licencyjnej, określając ją przy okazji jako kontrakt adhezyjny (*contract of adhesion*), co na gruncie prawa stanowego obejmuje konsumenta, będącego stroną takiej umowy, łagodniejszym reżimem kontraktowym. Taka decyzja sądu, choć na razie wiążąca jedynie sądy na terenie jednego stanu, wyznaczy zapewne standardy postępowania wobec Operatorów gier *on-line* i pozwala przypuszczać, że Regulaminy gier *on-line* poddane zostaną wnikliwej kontroli sądowej, z uwagi na globalny zasięg wirtualnych światów, nie tylko przez sądy amerykańskie. Kontrowersyjne postanowienia tych regulaminów mogą nie przetrwać tej próby.

2. Rodzaje regulaminów gier *on-line*

2.1. Regulaminy gier *on-line* typu „zamkniętego“ – World of Warcraft

Jakkolwiek Regulaminy gier *on-line* zawsze mają na uwadze interes Operatora, to rozwiązania w nich przyjęte różnią się od siebie. Główne różnice objawiają się w swobodzie przyznawanej Użytkownikom w tworzeniu wirtualnego świata oraz w modelu wirtualnej ekonomii preferowanym przez danego Operatora. Klasycznym i chronologicznie pierwszym modelem takiego Regulaminu jest model tzw. “zamknięty“[72] rozróżniany również jako model zniechęcający do realnego transferu

[72]Pojęcie to pojawia się po raz pierwszy w doktrynie w E. Castronova*, op.cit.,* s. 192 i n.

pieniężnego (ang. *Real Money Transfer*). „Zamknięty“ model regulaminu gry *on-line* daje możliwość wymiany wirtualnej waluty na realne pieniądze lub pozwala na sprzedaż innym Użytkownikom dóbr wirtualnych za realną gotówkę[73]. Klasycznym przykładem takiego świata jest World of Warcraft, produkt Operatora Blizzard[74], jedna z największych na świecie gier *on-line*. Charakterystyczne cechy takiego modelu świata to:

- Ograniczona możliwość personifikacji konta i awataru (wybór z pośród pre-definiowanych klas postaci).
- Ograniczona możliwość wpływania przez Użytkowników na wygląd świata gry.
- Praktyczny brak możliwości tworzenia przez Użytkowników przedmiotów wirtualnych za pomocą kodu programowania (użytkownicy mogą niekiedy tworzyć proste złożenia dwóch lub więcej gotowych wirtualnych przedmiotów w jeden, ale zawsze efekt końcowy jest zamierzony przez Operatora)[75].
- Fabuła gry jest sterowana odgórnie przez Operatora i zakłada spójną historię danego wirtualnego świata.
- Użytkownicy rozwijają swoją postać uzyskując kolejne poziomy, a wraz z nimi poprawiają swoje umiejętności i gromadzą wirtualny majątek. Uzyskanie wyższych poziomów jest czasochłonne i niekiedy bardzo trudne. Posiadanie wysokiego poziomu świadczy o wysokim statusie danego Użytkownika w danym świecie i pozwala korzystać z opcji niedostępnych dla początkujących graczy[76].

---

[73]J. Balkin, *Law and Liberty in Virtual Worlds*, N.Y.L.SCH.L.REV., 2004, t. 49, , s. 70.
[74]Zob. http://www.wow.com/ (ostatni dostęp 12 maja 2009 r.).
[75]S. Boone, *op.cit.,* s. 731.
[76]Dobrym przykładem jest tu lokacja „*Plains of Power*“ w internetowej grze EverQuest, dostępna jedynie dla graczy, którzy osiągneli 50 poziom postaci na 60 możliwych, co

- W takich światach zwykle obowiązuje absolutny zakaz sprzedaży przedmiotów za realne pieniądze i przenoszenia kont na innych Użytkowników pod groźbą likwidacji konta. Zakazane są też usługi polegające na czasowym przejęciu kontroli nad kontem w celu podniesienia poziomu.

W modelu zamkniętym awatar stanowi w przeważającej mierze o rynkowej wartości danego konta. Wirtualne przedmioty są tu jedynie czynnikiem ułatwiającym awatarowi zdobywanie kolejnych poziomów, wirtualna waluta zaś służy praktycznie pozyskiwaniu bardziej przydatnych dla awataru przedmiotów. W takich światach wolnorynkowe ceny wysoko rozwiniętych i dobrze wyposażonych kont sięgają nawet 10.000 dolarów amerykańskich[77]. W oparciu o specyfikę gry o zamkniętym regulaminie wirtualne usługi mają zupełnie inną postać niż w modelu otwartym, gdzie aktywność Użytkowników skupia się na wytwarzaniu i sprzedawaniu wirtualnych przedmiotów innym Użytkownikom. W modelu zamkniętym, gdzie liczy się poziom danego awataru, powstały mikroprzedsiębiorstwa oferujące usługi podnoszenia poziomów[78] Użytkownikom oraz sprzedające masowo już rozwinięte i wyposażone awatary – im wyższy poziom, tym wyższa cena[79]. Jak już wspomniałem, ten rodzaj internetowej

---

czyni z tego miejsca rodzaj elitarnego klubu do, którego pragnie należeć każdy gracz – http://internetgames.about.com/cs/productreviews/gr/planesofpower.htm (ostatni dostęp 12 maja 2009 r.).

[77]Zob. http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/7007026.stm (ostatni dostęp 28 maja 2009 r.) – jak podaje BBC, w 2007 r. padł rekord cenowy, kiedy konto w wirtualnej grze World of Warcraft sprzedano za 7000 funtów brytyjskich. W tydzień później zostało ono usunięte z serwera przez Operatora za naruszenie regulaminu w związku z zakazem przenoszenia praw do konta.

[78]Zob. http://www.wowplv.com/ (ostatni dostęp 28 maja 2009 r.).

[79]Zob. http://www.accountol.com/?gclid=CM6d7anF6poCFYmD3godUTZ3BQ (ostatni dostęp 28 maja 2009 r.).

przedsiębiorczości jest tępiony przez Operatorów jako niezgodny z umowami licencyjnymi i regulaminami[80].

Operatorzy świata wirtualnego o zamkniętym modelu są z reguły bardzo restrykcyjni wobec swoich Użytkowników. Aktywnie monitorują oni środowisko gry dbając o integralność fabuły i ścigając wszelkie formy naruszenia umowy licencyjnej, co generuje dodatkowe koszty utrzymania wirtualnego świata, które ponoszą gracze płacąc miesięczne za dostęp do serwerów Operatora.

2.2. Regulaminy gier *on-line* typu „otwartego" – Second Life

Nieco innym typem świata wirtualnego jest model tzw. „otwarty"[81], lub zachęcający do realnego transferu pieniężnego[82]. Model ten rozwinął się dopiero ok. 2002 roku, jego klasycznym przedstawicielem jest świat Second Life, którego Operatorem jest firma Linden Lab[83]. Ten model jest często określany mianem „miejsca" *on-line*, gdyż wydaje się, że pojęcie „gry" do niego nie przystaje. Charakterystyczne cechy tego modelu to:

- Daleko idąca możliwość ukształtowania awataru (duży nacisk na wygląd zewnętrzny, możliwość zmiany wyglądu awataru w trakcie gry).

---

[80]Zob. http://www.juliandibbell.com/texts/blacksnow.html (ostatni dostęp 28 maja 2009 r.) Sprawa *Black Snow Interactive v. Mythic Inc.* miała w 2003 r. w Stanach Zjednoczonych ustanowić precedens w sporze o prawa do dóbr wirtualnych. Powódką była firma oferująca usługi podnoszenia poziomów awatarów i pośrednicząca w handlu wirtualnym mieniem i walutą. Pozwanym był Operator dużej gry *on-line*, który uznał działalność powódki za niezgodną z umową licencyjną i skonfiskował wszystkie prowadzone przez powódkę konta wraz ze znajdującym się tam wirtualnym mieniem. Nigdy nie doszło jednak do zawiązana się sporu przed sądem.
[81]Pojęcie to pojawia się po raz pierwszy w doktrynie w E. Castronova, *op.cit.,* s. 192 i n.
[82]J. Balkin, *op.cit.,* s. 76 i n.
[83]Zob. http://secondlife.com/ (ostatni dostęp 12 maja 2009 r.).

- Duże możliwość wpływania przez Użytkowników na wygląd świata gry (Użytkownicy właściwie tworzą świat gry, projektują własne nieruchomości i kształtują przestrzeń publiczną[84].
- Użytkownicy mają, w ramach kodu programowania, swobodę tworzenia przedmiotów wirtualnych (regulaminy zachęcają ich wręcz do tego, z tak tworzonych dóbr mogą czerpać realne zyski)[85].
- Brak jakiejkolwiek narzuconej fabuły: Użytkownicy sami wpływają na przebieg zdarzeń w wirtualnym świecie.
- Brak możliwości rozwoju postaci (można jedynie zmienić wygląd zewnętrzny – awatar).
- Otwarty model ekonomiczny przejawiający się zezwoleniem, a nawet pośrednictwem Operatorów w transferze pieniędzy realnych (Operatorzy sami sprzedają wirtualne przedmioty za realną walutę i zachęcają do tego Użytkowników, Operatorzy prowadzą oficjalny indeks wymiany wirtualnego pieniądza na realny[86].

W otwartym modelu wirtualnego świata awatary same w sobie, co do zasady, nie przedstawiają większej wartości, gdyż każdy Użytkownik czy potencjalny Użytkownik może w każdej chwili pobrać ze strony Operatora przeważnie darmowe oprogramowanie umożliwiające stworzenie własnej postaci i dostęp do wirtualnego świata. O wartości konta decydują tu przede wszystkim zakumulowane na koncie wirtualne

[84]Zob. http://secondlife.com/land/ (ostatni dostęp 12 maja 2009 r.).
[85]Zob. http://secondlife.com/corporate/tos.php (ostatni dostęp 12 maja 2009 r.) pkt 1.2 i 3.2 Warunków Usługi Second Life.
[86]Zob. https://secure-web16.secondlife.com/currency/buy.php (ostatni dostęp 12 maja 2009 r.) kurs wymiany wirtualnego dolara do zwykłego tego dnia wynosił 259:1.

przedmioty, środki pieniężne oraz posiadane przez użytkownika wirtualne nieruchomości. Może się jednak zdarzyć, że Użytkownik powiązał z danym kontem coś w rodzaju wirtualnego przedsiębiorstwa, które przynosi znaczne dochody i z którym inni Użytkownicy wiążą rodzaj konsumenckiego zaufania[87], lub stał się wyjątkowo znany w danym świecie[88]. W takich wypadkach wartość konta wynosić będzie znacznie więcej niż przeliczone na realną walutę zgromadzone tam wirtualne mienie.

Otwarty model świata wirtualnego charakteryzuje się dużą swobodą twórczą Użytkowników. Operatorzy przyznają m.in. przeważnie pełne prawa autorskie do stworzonych przez Użytkowników elementów świata[89]. Kontrola Operatorów nad tymi światami jest znikoma i ogranicza się do ścigania naruszeń prawa i powszechnie przyjętych przez Użytkowników norm i często ma miejsce z inicjatywy samych Użytkowników[90]. Należy jednak zaznaczyć, że pozornie liberalne regulaminy otwartych światów wirtualnych nie są wolne od kontrowersyjnych zapisów na niekorzyść Użytkowników. Stanowią one, podobnie do regulaminów zamkniętych, że Operator ma wyłączne prawo do konta, wirtualnej waluty oraz przedmiotów przechowywanych na serwerze i może nimi rozporządzać bez zgody Użytkownika[91]. Tak więc z jednej strony Użytkownik może inwestować środki w świecie wolnego rynku, gdzie wszystko jest

---

[87]Zob. http://prawo.vagla.pl/node/7363 (ostatni dostęp 12 marca 2003 r.). W tym artykule opisany jest przypadek wirtualnego przedsiębiorcy, którego wirtualne wyroby stały się tak popularne, że zaczęto je nielegalnie kopiować i sprzedawać bez zgody autora.
[88]Zob. wyżej, s. 21, przypis 25.
[89]Zob. wyżej, s. 38, przypis 86.
[90]Zob. http://secondlife.iste.wikispaces.net/ISTE+SL+Community+Code+of+Conduct (ostatni dostęp 13 marca 2009 r.), przykład oddolnego uregulowana zasad zachowania w ramach jednej z wielu społeczności Użytkowników świata Second Life.
[91]Zob. http://secondlife.com/corporate/tos.php (ostatni dostęp 12 maja 2009 r.) pkt 5.3 Warunków Usługi świata Second Life.

wymienialne na realne pieniądze, z drugiej zaś strony wisi nad nim przysłowiowy „miecz Damoklesa” w postaci technicznej i prawnej możliwości przejęcia przez Operatora w każdej chwili całego nagromadzonego przez Użytkownika dobra.

3. Prawo Użytkownika do konta na mocy umów licencyjnych i regulaminów gier *on-line* - argumenty Operatorów

Analizując umowy licencyjne Operatorów z Użytkownikami oraz będące ich integralną częścią regulaminy gier *on-line*, nie znajdziemy żadnych zapisów przyznających Użytkownikowi jakiekolwiek prawa do założonego przez niego konta na serwerze gry *on-line* (wyjątkiem są tu regulaminy gier otwartych, w których Operatorzy niekiedy przyznają Użytkownikom ograniczone prawa autorskie). Wręcz przeciwnie, Operatorzy podkreślają, że konto jak i wszystko co Użytkownicy na nim zgromadzą, nigdy nie stanie się ich własnością[92] i zawsze pozostanie do wyłącznej dyspozycji Operatorów[93]. Wszelkie naruszenia tych postanowień są surowo sankcjonowane zawieszeniem konta[94] lub jego usunięciem wraz z zawartością[95]. Ponadto wszystkie regulaminy, nawet te wprowadzające model otwarty, który przyznaje Użytkownikom pewne prawa do ich kont (np. autorskie), zastrzegają możliwość modyfikacji i usuwania kont, przedmiotów oraz wirtualnej waluty Użytkowników, bez wcześniejszego uprzedzenia i podania przyczyny[96]. Takie zapisy w regulaminach gier

---

[92]Por. wyżej, rozdział I, 3.1, należy zwrócić uwagę na fakt, że regulaminy jak już była mowa są tworzone w anglosaskim systemie prawnym i termin „własność“ pojmują szerko w odróżnieniu od polskich przepisów prawa rzeczowego.
[93]Zob. http://secondlife.com/corporate/tos.php (ostatni dostęp 12 maja 2009 r.) pkt 3.3 Warunków Usługi świata Second Life.
[94]*Ibidem*, pkt 2.6.
[95]*Ibidem,* pkt 2.7.
[96]*Ibidem*, pkt 2.6, 2.7.

otwartych wpływają niekorzystnie na pewność obrotu witrualnym mieniem, choć same z siebie go nie wykluczają.

Aby uniknąć niekorzystnych dla siebie skutków, Operatorzy uciekają się niekiedy do bardzo skomplikowanych konstrukcji prawnych. Dla przykładu Operator gry Second Life w postanowieniu regulaminu dotyczącym oficjalnej możliwości wymiany dolarów amerykańskich na wirtualne LindenDolary zaznacza, że w drodze takiej transakcji zawiera się „umowę licencyjną udzielającą Użytkownikowi ograniczonej, odwołalnej licencji na używanie jednej z opcji produktu [gry/wirtualnego świata]" a słowo „kupujący" i „sprzedający" używane powszechnie w kontekście takiej umowy oznacza w rzeczywistości „licencjobiorcę" i „licencjodawcę"[97]. Wątpliwe jest, czy takie postanowienia utrzymają się w mocy w toku sądowej kontroli ważności omawianych umów licencyjnych[98].

Powodem tak restrykcyjnych zastrzeżeń jest przede wszystkim obawa Operatorów, iż w razie awarii serwera lub utraty, z przyczyn od nich niezależnych danych, na nim zgromadzonych, staną się nagle dłużnikami swoich Użytkowników co do całości dóbr zgromadzonych na serwerach wirtualnego świata[99]. Argument ten wydaje się o tyle nietrafny, że ryzyko utraty danych występuje w przypadku, każdego przedsięwzięcia prowadzonego w internecie. Dla przykładu, podmiot prowadzący internetowy serwis aukcyjny, który obsługuje setki tysięcy transakcji dziennie, musi być technicznie przygotowany na przerwy w dostawie prądu, musi podejmować prace konserwacyjne, o czym uprzedza z wyprzedzeniem swoich użytkowników. Podmiot ten jest również

[97]*Ibidem*, pkt 1.4, 1.5.
[98]Zob. wyżej, s. 34, przypis 72.
[99]J. Fairfield, *op.cit.,* s. 1098.

odpowiedzialny za straty finansowe, poniesione przez użytkowników, w wyniku nieprawidłowego działania serwisu. Odpowedzialność ta ograniczona jest do przypadków, za które operator serwisu ponosi winę i taki model należałoby zastosować, moim zdaniem, w przypadku Operatorów gier *on-line.* Nie należy bowiem „wylewać dziecka z kąpielą", odmawiając wszelkich praw Użytkownikom z obawy przed potencjalną utratą danych, ale rozważnie zarządzać skomplikowanym przedsięwzięciem, jakim jest niewątpliwie gra *on-line,* aby do takich sytuacji nie dopuścić.

Innym argumentem, jaki Operatorzy podnoszą przeciw przyznaniu praw wyłącznych Użytkownikom do ich kont i wirtualnego mienia jest zachowanie możliwości modyfikowania świata gry. Operatorzy serwerów gier wirtualnych dysponują praktycznie nieograniczonymi możliwościami technicznymi. W celu naprawiania błędów w kodzie gry mogą wstrzymywać czas w wirtualnym świecie, cofać stan tego świata do dowolnego momentu w przeszłości lub modyfikować poszczególne elementy tego świata[100]. Ta ostatnia czynność jest częstą praktyką w zamkniętych światach wirtualnych, gdzie ważną rolę odgrywa fabuła i integralność świata gry. Zdarza się, że Operatorzy zaobserwują, iż jakiś przedmiot lub rodzaj przedmiotów wpływa na rozgrywkę w ten sposób, że posiadający go Użytkownicy zyskują nieproporcjonalnie przewagę nad innymi Użytkownikami. W takich sytuacjach Operatorzy, w celu zapewnienia zrównoważonej rozgrywki wszystkim graczom, modyfikują ten przedmiot lub przedmioty w ten sposób, aby przywrócić równowagę w

[100]J. Balkin, *Virtual Liberty: Freedom to Design and Freedom to Play in Virtual Worlds*, VA.L.REV., 2004, t. 90, s. 2043.

wirtualnym świecie[101]. Oczywiście Użytkownicy, którzy w wyniku takich modyfikacji zostają poszkodowani, żądają rekompensaty od Operatorów. Zdarza się, że modyfikowane są też umiejętności awatarów, co znacznie wpływa na wartość całych kont Użytkowników.

Do masowych protestów Użytkowników na podobnym tle doszło dwukrotnie w grze Second Life. Po raz pierwszy, gdy Operator tej gry opodatkował wszelkie tworzone w grze przez Użytkowników przedmioty, zebrali się oni pod wirtualną siedzibą Operatora i przebrani w stroje z epoki amerykańskiej wojny o niepodległość, niszczyli skrzynki z wirtualną herbatą, wznosząc hasła rewolucyjne. Protest zakończył się ugodą z Operatorem, po której zniesione zostały podatki na ruchomości a utrzymane opłaty za nieruchomości[102]. Do podobnej sytuacji doszło, gdy Operator w celu ułatwienia Użytkownikom przemieszczania się, zmienił sposób podróżowania po świecie. W efekcie tej zmiany całkowicie straciły na znaczeniu punkty komunikacyjne, wokół których rozlokowane były najbardziej atrakcyjne nieruchomości czerpiące znaczne zyski z reklam i usług tam świadczonych. Również i w tym przypadku osiągnięta została ugoda z Operatorem, na mocy której wypłacono właścicielom tych nieruchomości odszkodowania w wirtualnej walucie[103]. Oba te przykłady pokazują, że modyfikowanie zasad rządzących wirtualnym światem w celu usprawnienia rozgrywki, nawet kosztem interesów pewnych grup Użytkowników, przy zachowaniu ich pełnych praw do kont i majątków na nich zgromadzonych, jest możliwe, ale wymaga dużo rozwagi, a czasem konsultacji społecznych i negocjacji z Użytkownikami. Oczywiście

---

[101]Praktyka ta doczekała się nawet własnej nazwy – „*nerfing*“, za: R. Bartle, *op.cit.,* s. 31.

[102]Zob. http://many.corante.com/archives/2003/09/16/virtual_tax_revolt_in_second_life.php (ostatni dostęp 7 marca 2009 r.).

[103]Zob. http://herald.blogs.com/slh/2006/01/barons_get_buyb.html (ostatni dostęp 7 marca 2009 r.).

Operatorzy chętnie uniknają takich niedogodności, narażając się w ten sposób na zarzut tyranii[104].

Warto tutaj zauważyć, że tak jak Operatorzy są w pełni autonomiczni w modyfikowaniu swojego świata, mogą oni również tworzyć dowolne ilości przedmiotów i wirtualnej waluty, co zresztą często czynią, dbając przy tym, jednak by nie zepsuć kursu wymiany na walutę realną[105]. Powszechną praktyką jest sprzedaż wirtualnych nieruchomości przez Operatorów i pobieranie od nich comiesięcznych opłat[106].

Operatorzy więc z jednej strony są wszechwładni w stworzonych przez siebie wirtualnych światach, z drugiej zaś strony są zależni od Użytkowników, jako od klientów świadczonej przez siebie usługi. Użytkownicy również teoretycznie mogliby w każdej chwili zrezygnować z usługi i odejść do innego wirtualnego świata, oferującego korzystniejsze dla nich rozwiązania, jednak bardzo często czas i środki poświęcone na rozwój postaci, znajomości zawarte na danym serwerze i zdobyta tam reputacja, powstrzymują ich od migracji do innego Operatora. Łatwo więc zauważyć, że więź łącząca Operatorów i Użytkowników jest często silniejsza niż ta łącząca zwykle usługodawcę i klienta, i że w celu utrzymania harmonii w wirtualnym świecie konieczny jest kompromis obu stron. Użytkownicy muszą zrozumieć, że Operatorzy mają prawo do pewnych korekt w kodzie wirtualnego świata, aby zapewnić oczekiwaną

---

[104]E. Townsend Grad, R. Goda, *op.cit.,* s. 933.

[105]Zob. http://www.guardian.co.uk/technology/2007/may/17/media.newmedia2 (ostatni dostęp 15 marca 2009 r.) wywiad z prezesem firmy Linden Lab Philipem Rosedalem dla brytyjskiego dziennika The Guardian, w którym objaśnia on mechanizmy kontroli przepływu i ilości wirtualnej waluty aby zapobiegać jej aprecjacji i praniu pieniędzy za pośrednictwem wirtualnych światów.

[106]Zob. http://secondlife.com/whatis/landpricing.php (ostatni dostęp 12 maja 2009 r.); http://everquest.station.sony.com/ (ostatni dostęp 14 maja 2009 r.), zarówno świat Second Life jaki i EverQuest zdecydowały się nie zakazywać swoim Użytkownikom sprzedaży wirtualnego mienia, aby móc pośredniczyć w transakcjach pobierając prowizję i kontrolując po części przepływ waluty i dóbr w swoich światach.

przez Użytkowników jakość rozrgywki. Jeżeli Operatorom zostałaby zupełnie odebrana możliwość ingerencji w świat gry, straciliby na tym przede wszystkim Użytkownicy, dla których ważna jest fabuła gry i osiągnięcie wysokiego wyniku. Jeżeli jednak Operatorzy utrzymają absolutną, władzę nad światem wirtualnym, może dojść do nadużyć w postaci, na przykład odpłatnego faworyzowania wybranych Użytkowników. Moim zdaniem ingerencja Operatorów w świat gry jest konieczna, lecz powinna podlegać wnikliwemu nadzorowi. W pierwszej kolejności Użytkownicy, kórzy jako bezpośrednio zainteresowani, a także najbliżej związani z wirtualnym światem, mogliby pierwsi reagować na wszelkie nadużycia w formie zażaleń i protestów składanych Operatorom. Następnie mieliby oni prawo zwrócić się do sądów lub trybunałów arbitrażowych, aby te skontrolowały, czy działania Operatorów są zgodne z prawem, regułami gry i czy są proporcjonalne. Sędziowie lub arbitrzy kontrolowaliby również zachowania Użytkowników, którzy mogliby działać na szkodę innych Użytkowników i Operatorów, naruszając prawo czy reguły gry w wirtualnym świecie. W mojej opinii, taki model nadzorowanej ingerencji w wirtualny świat jest do zaakceptowania, zarówno przez Użytkowników jak i Operatorów.

Jeśli więc mielibyśmy do czynienia z pełną przejrzystością wirtualngo świata, Operatorzy nie powinni się obawiać przyznania Użytkownikom praw do ich kont i wirtualnego mienia, gdyż nie godziłoby to w żaden sposób w ich interesy.

4. Jurysdykcja i prawo właściwe dla rozstrzygania sporów z umów między Operatorem a Użytkownikiem

Jak już wcześniej była mowa, jest wielu Operatorów wirtualnych światów, a umowy licencyjne i regulaminy przez nich tworzone różnią się od siebie. Znaczące są też różnice w sposobie dystrybucji produktów, które przekładają się na fakt, że mimo iż większość Operatorów prowadzi swoją działalność z terenu Stanów Zjednoczonych Ameryki Północnej, to prawo rządzące tymi umowami w każdym przypadku wymaga ustalenia *ad casum*. Poniżej, w ramach przykładu przeanalizowałem przypadki Operatorów dwóch największych opisanych wyżej wirtualnych światów jako najbardziej reprezentatywnych dla tego sektora rynku usług elektronicznych.

Operator omawianego wyżej wirtualnego świata Second Life, Linden Labs, prowadzi swoją działalność na terenie stanu Kalifornia. Jedyną dostępną wersją językową jego strony, regulaminu oraz umowy licencyjnej jest wersja anglojęzyczna. W regulaminie zastrzega on wyłączną właściwość sądów i prawa kalifornijskiego do rozstrzygania sporów wynikłych między stronami tej umowy[107]. W takim wypadku konsumenci z innych stanów i krajów, w tym Polski, którzy aktywnie poszukując dotarli do usługi tego Operatora w internecie, mogą się spodziewać, że w razie potencjalnego sporu z Operatorem będą musieli najprawdopodobniej zaakceptować jurysdykcję obcych sądów powszechnych lub polubownych[108], gdyż działalność Operatorów w żaden sposób nie jest skierowana na terytorium Polski. Nie można jednak wykluczyć sytuacji, w której Użytkownik jako konsument pozwałby takiego Operatora przed sądem polskim, który uznałby się za właściwy w sprawie. Zgłębienie tego

[107]Zob. http://secondlife.com/corporate/tos.php (ostatni dostęp 12 maja 2009 r.) Warunki Użytkowania świata Second Life pkt 7.1 – 7.3.

[108]Jest jednak nadzieja, że jak na poziomie stanowego prawa amerykańskiego, tak i na gruncie prawa europejskiego jest szansa na podważenie ważności zapisów regulaminów w zakresie wyboru jurysdykcji i prawa właściwego na niekorzyść Użytkowników, patrz przypis 72.

problemu wymaga jednak szczegółowej analizy przepisów polskiego prawa procesowego (art. 34 k.p.c.) i znacząco wykracza poza ramy niniejszego opracowania.

Operatorem, który przyjął odmienny model dystrybucji i świadczenia swojej usługi jest, Blizzard, Operator gry World of Warcraft. Z uwagi na ogromne zainteresowanie grą został stworzony odrębny serwer dla Użytkowników europejskich. Umowa Licencyjna Użytkownika Końcowego oraz Warunki Usługi dostępne są w wersjach angielskiej, francuskiej, hiszpańskiej, niemieckiej i rosyjskiej[109]. Na stronie Operatora można znaleźć informację o pracach nad innymi wersjami językowymi, w tym polską[110]. Warto też zauważyć, że gra oferowana jest na rynku polskim, w polskiej wersji językowej, za pośrednictwem przedstawiciela Operatora na Polskę[111]. Takie aktywne poszukiwanie konsumenta na rynku wspólnotowym musiało za sobą pociągnąć doniosłe skutki prawne.
Z analizy porównawczej europejskiej i amerykańskiej wersji Warunków Usługi[112] wynika, że Operator – czyniąc zadość europejskiemu reżimowi konsumenckiemu – nie narzuca jurysdykcji i prawa właściwego. W Pkt. XIX Warunków Usługi wskazany jest łącznik stałego pobytu (*residence, Wohnsitz*) Użytkownika[113]. Europejskie Warunki Usługi regulują ponadto inne kwestie dotyczące ochrony konsumentów na terenie Unii Europejskiej, o których milczy wersja amerykańska[114].

---

[109]Zob. http://www.wow-europe.com/en/index.xml (ostatni dostęp 12 maja 2009 r.).
[110]Zob. http://www.wow-europe.com/en/community/news2006.html (ostatni dostęp 16 maja 2009 r.).
[111]Zob. http://www.cdprojekt.pl/game/153/World_of_WarCraft (ostatni dostęp 16 maja 2009 r.).
[112]Zob. http://www.worldofwarcraft.com/index.xml (ostatni dostęp 12 maja 2009 r.).
[113]Zob. http://www.wow-europe.com/en/legal/termsofuse.htm (ostatni dostęp 16 maja 2009 r.) art. XI. pkt 1. Warunków Użytkowania gry World of Warcraft Europe.
[114]*Ibidem*, zgodność Warunków Użytkowania z Dyrektywą Rady (WE) 44/96.

W stanach faktycznych jak opisany powyżej, w odniesieniu do polskiego Użytkownika właściwe dla oceny umów z Operatorem będzie więc prawo polskie. Polski Użytkownik może również pozwać takiego Operatora przed polskim sądem, który powinien, na mocy obowiązujących przepisów wspólnotowych uznać się za właściwy w sprawie (art. 15 i n. Rozporządzenia Rady (WE) 44/2001 z dnia 22 grudnia 2000 r. w sprawie jurysdykcji i uznawania orzeczeń sądowych oraz ich wykonywania w sprawach cywilnych i handlowych). W przyszłości wraz z rozwojem rynku światów wirtualnych można się spodziewać, że i polscy przedsiębiorcy zaangażują się w przedsięwzięcia tego typu. Biorąc to pod uwagę, potrzebna wydaje się analiza statusu prawnego kont na serwerach gier *on-line* na gruncie prawa polskiego.

5. Zagraniczne umowy licencyjne i regulaminy gier *on-line* w świetle prawa polskiego

5.1. Wprowadzenie

Gdyby umowy licencyjne Operatorów z Użytkownikami trafiły przed sądy polskie, pojawiłyby się problemy bardzo podobne do poruszanych przez doktrynę amerykańską[115]. Zgodnie z art. 22^1 k.c. za konsumenta uważa się osobę fizyczną dokonującą czynności prawnej niezwiązanej bezpośrednio z jej działalnością gospodarczą lub zawodową, a w takej właśnie sytuacji znajduje się znakomita większość Użytkowników gier *on-line*. Nie ulega wątpliwości, że również adhezyjny charakter umowy oraz sytuacja prawna Użytkownika wobec Operatora, a także charakter usługi świadczonej przez Operatora, stawiają Użytkownika

[115]G. Lastowka, D. Hunter, *The Laws…,* s. 21.

w pozycji konsumenta[116]. W takiej sytuacji Operatorzy muszą się liczyć z tym, że wszelkie czynności prawne, których stroną jest konsument, rządzą się surowszym nawet niż w Stanach Zjednoczonych reżimem prawnym, mającym na celu ochronę jego interesów. Wiele z postanowień umów licencyjnych i towarzyszących im regulaminów mogłoby, tak jak to się stało w przypadku kontroli przez sądy amerykańskie[117], zostać uznane za niewiążące polskiego konsumenta. W takiej sytuacji nie uniknięto by również zapewne pytań natury konstytucyjnej[118]. W szczególności całkowite pozbawienie Użytkowników jakichkolwiek praw do ich kont wzbudza wątpliwości na tle art. 21 Konstytucji RP.

5.2. Zgodność umów licencyjnych z polskimi uregulowaniami konsumenckimi

Jeśli umowy licencyjne i regulaminy gier *on-line* trafią przed polskie sądy, zostaną poddana wnikliwej kontroli, w szczególności ze względu na przepisy o ochronie konsumentów. Nie ulega wątpliwości, że w większości przypadków[119] Użytkownicy gier *on-line* zostaną uznani za konsumentów w rozumieniu art. 22^1 k.c., zaś umowy licencyjne oraz wszelkie rodzaje regulaminów stworzone przez Operatorów zostaną uznane za wzorce umów w postaci elektronicznej zgodnie z art. 384 § 4 k.c., i jako takie zostaną poddane kontroli na okoliczność występowania w nich niedozwolonych klauzul umownych. Kluczową kwestią, którą należy

[116]Por. art. 22^1 k.c. Nie można oczywiście wykluczyć sytuacji, w której przedsiębiorca będzie zakładał konto u Operatora w celu prowadzenia działalności zawodowej ale sytuacje takie są, na razie,niezwykle rzadkie.
[117]Zob. wyżej, s. 34, przypis 72.
[118]Z podobnymi kwestiami zmaga się już doktryna amerykańska, por. J. Zack*, op.cit., passim.*
[119]Zob. jednak wyżej, s. 48, przypis 116.

rozstrzygnąć na wstępnym etapie tych rozważań, jest możliwość zapoznania się konsumenta z treścią wzorca umowy. Zgodnie z art. 385 § 2 wzorzec umowy powinien być sformułowany jednoznacznie i w sposób zrozumiały. Nie wydaje się, aby regulaminy gier *on-line* skierowane do polskiego konsumenta, umieszczone na europejskich serwerach, a niedostępne w języku polskim, spełniały ten postulat[120]. Takie postępowanie Operatora naruszałoby również postanowienia art. 24 u.o.k.k.[121]

We wspomnianym wcześniej orzeczeniu w sprawie *Bragg v. Linden* sąd stanu Pensylwania orzekł, że klauzula wyboru prawa oraz zapis na sąd polubowny nie wiążą konsumenta będącego stroną kontraktu adhezyjnego zawartego z Operatorem[122]. Zgodnie z art. 385^3 ust. 23 k.c.[123] takie klauzule nie wiązałyby również polskiego konsumenta[124]. W Polsce klauzule umowne mówiące o możliwości usunięcia kont na serwerach poczty e-mail przez Operatora[125] czy serwisach aukcyjnych[126] zostały już przez Sąd

---

[120]Zob. http://www.wow-europe.com/en/legal/termsofuse.htm (ostatni dostęp 16 maja 2009 r.).

[121]Art. 24 u.o.k.k.:

1. Zakazane jest stosowanie praktyk naruszających zbiorowe interesy konsumentów.
2. Przez praktykę naruszającą zbiorowe interesy konsumentów rozumie się godzące w bezprawne działanie przedsiębiorcy, w szczególności:
   1) stosowanie postanowień wzorców umów, które zostały wpisane do rejestru ostanowień wzorców umowy uznanych za niedozwolone, (…)
   2) naruszanie obowiązku udzielania konsumentom rzetelnej, prawdziwej i pełnej informacji;
   3) nieuczciwe praktyki rynkowe lub czyny nieuczciwej konkurencji.

[122]Zob. wyżej, s. 34, przypis 72.

[123]Art. 385^3 ust. 23 k.c.: [nielegalne są klauzule, które] wyłączają jurysdykcję sądów polskich lub poddają sprawę pod rozstrzygnięcie sądu polubownego polskiego lub zagranicznego albo innego organu, a także narzucają rozpoznanie sprawy przez sąd, który wedle ustawy nie jest miejscowo właściwy.

[124]Tak też SOKiK w orzeczeniu z dnia 9 kwietnia 2003 r. Sygn. akt XVII Amc 20/02, w orzeczeniu tym za nieważną uznana została klauzula przymuszająca konsumenta do skierowania sporu wynikłego z umowy przed sąd polubowny.

[125]Orzeczenie SOKiK z dnia 8 sierpnia 2005 r. Sygn. akt XVII Amc 34/04, w orzeczeniu sąd uznał, że zastrzeżona w umowie możliwość usunięcia konta

Ochrony Konkurencji i Konsumenta uznane za tzw. klauzule abuzywne, a więc niewiążące konsumentów.

Nie jest celem tego opracowania analiza wszystkich umów licencyjnych gier *on-line*, ale wydaje się, że wiele klauzul w nich zawartych spełniałoby przesłanki klauzul niedozwolonych, czyli sprzeczność z dobrymi obyczajami oraz rażące naruszenie interesów konsumenta[127]. Można przypuszczać, że w szczególności klauzule odmawiające Użytkownikom jakichkolwiek praw do kont czy wirtualnego mienia znajdującego się na serwerach Operatora[128], a także te zwalniające Operatorów od odpowiedzialności z tytułu bezprawnego usunięcia lub zawieszenia kont Użytkowników[129] zostałyby zakwalifikowane przez polskie sądy jako klauzule abuzywne.

5.3. Kwestie konstytucyjne

Jeżeli Użytkownikom udałoby się wykazać, że poprzez udział w grze, rozwijanie awataru, czy gromadzenie wirtualnego mienia nabywają jakiś rodzaj praw majątkowych do swojego konta i jego zawartości[130], mogliby oni, powołując się na Konstytucję RP, starać się podważyć zapisy umów licencyjnych z Operatorami odmawiające im takich praw. Konstytucja RP wskazuje w art. 64., że jednym z praw człowieka jest

---

użytkownika usługi internetowej bez wcześniejszego powiadomienia i podania przyczyny jest niezgodna z prawem.

[126]Orzeczenie SOKiK z dnia 10 marca 2004 r. Sygn. akt XVII Amc 28/03, w orzeczeniu sąd uznał, że internetowy serwis aukcyjny nie może wyłączyć umownie swojej odpowiedzialności za przypadkowe lub omyłkowe usunięcie konta wraz z danymi swojego użytkownika.

[127]W. Czachórski (red.), *Zobowiązania, zarys wykładu*, Warszawa 2003, wyd.8., s.165.

[128]Zob. wyżej, s. 40, przypis 94.

[129]Zob. wyżej, s. 41, przypis 97.

[130]Zob. niżej, rozdział III, 3, s. 64.

prawo do własności, innych praw majątkowych i prawo dziedziczenia. Z tego katalogu praw istotnym z punktu widzenia kont na serwerze gry *on-line* będzie „inne prawo majątkowe“ i ewentualnie „prawo dziedziczenia“[131]. Należy tu zauważyć[132], że pojęcie własności nie zawsze używane jest w Konstytucji w wąskim znaczeniu jakie zakreśla Kodeks Cywilny w art. 140[133]. Przyjmuje się zatem, że w art. 21 termin „własność“ użyty jest w szerokim znaczeniu obejmującym wszystkie prawa majątkowe takie np. jak majątkowe prawa autorskie, czyli substraty niematerialne. W takim ujęciu mielibyśmy do czynienia z ochroną prawa do konta na serwerze gry *on-line* na poziomie konstytucyjnym czyli, zgodnie z katalogiem źródeł prawa z art. 87 Konstytucji, wyższym niż ustawowy czy wynikający z umów międzynarodowych.

6. Wnioski

Regulaminów i umów licencyjnych dotyczących do gier *on-line* jest tak wiele jak samych gier, można jednak wśród nich wyróżnić dwa modele, które przyjmują Operatorzy, i których zapisy przekładają się bezpośrednio na prawa Użytkowników do ich kont i wirtualnego mienia. Model zamknięty nie przyznaje Użytkownikom żadnych praw i surowo sankcjonuje wszelkie próby zbycia kont i wirtualnego mienia za realne pieniądze. Model otwarty gwarantuje wprawdzie Użytkownikom pewne prawa, ale podobnie jak model zamknięty, rezerwuje Operatorom prawo do usuwania z serwerów kont i wirtualnego mienia tam zgromadzonego.

Analiza obu opisanych modeli umów licencyjnych i regulaminów w oparciu o polskie prawo konsumenckie i Konstytucję RP wykazuje, że ich

[131]Zob. też niżej, rozdział III, 5.3, s. 71.
[132]Za: L. Garlicki, *Polskie prawo konstytucyjne*, Warszawa 2003, wyd. 7, s. 116
[133]J. Ignatowicz, K. Stefaniuk, *op.cit.,* s. 40.

postanowienia, przynajmniej w części odnoszącej się do praw Użytkowników do prowadzonych przez nich kont, nie utrzymałyby się jako niekonstytucyjne lub godzące w podstawowe interesy konsumentów, gdyby zostały zaskarżone przez Użytkowników przed sądami polskimi.

Możliwość zaskarżenia umów licencyjnych i regulaminów przed polskimi sądami istnieje, bez wątpienia wtedy, gdy Operatorzy kierują swoją usługę, za pośrednictwem przedstawicieli, do Użytkowników w Polsce lub w Unii Europejskiej. Użytkownicy, którzy w poszukiwaniu usług Operatorów „zapuszczają się" na serwery dedykowne jedynie konsumentom krajowym, np. amerykańskim, muszą się liczyć z koniecznością dochodzenia swoich praw przed sądami miejsca prowadzenia działalności Operatora. Również prawo właściwe w takim wypadku, determinowane będzie postanowieniami umów licencyjnych i regulaminów lub przepisami *legis fori*. Nie można jednak wykluczyć, że sądy polskie w przyszłości uznają się za właściwe do rozpartrywania spraw z powództwa polskich Użytkowników przeciw Operatorom zagranicznym.

Umowy licencyjne oraz regulaminy gier *on-line* formułowane i interpretowane są obecnie arbitralnie przez Operatorów. Nie oznacza to jednak, że już niebawem nie zostaną poddane kontroli sądowej, a wówczas będą musiały zacząć uwzględniać interesy i prawa Użytkowników, w tym prawa do kont na serwerach gier *on-line*. Wraz z zyskiwaniem przez gry *on-line* popularności i ekspansją Operatorów na obce rynki możemy już zaobserwować pierwsze zmiany w umowach licencyjnych[134]. Wkrótce należy się spodziewać również pierwszych zmian w zakresie praw Użytkowników do ich kont. Operatorzy obawiają się tych zmian, a wraz z nimi utraty kontroli nad stworzonymi przez nich światami.

[134]Zob. wyżej, rozdział II, 4, s. 45 *in fine.*

Rozwiązaniem, które należy wziąć pod uwagę, jest proponowane w literaturze[135] wprowadzenie ścisłego ustawowego rozgraniczenia światów wirtualnych na zamknięte i otwarte[136]. Koncepcja ta zakłada, że część światów zachowa swój zamknięty charakter: nie będzie możliwy transfer realnych pieniędzy do świata wirtualnego, a jakikolwiek obrót wirtualnymi dobrami i kontami będzie ścigany i surowo sankcjonowany[137]. Konsekwencją tego będzie świat gry, w którym gracze, aby osiągnąć wysoki wynik, będą musieli poświęcać swój czas i umiejętności, a nie pieniądze. Integralność świata nie będzie zagrożona, gdyż Operatorzy będą mogli w niego ingerować bez obaw o jakiekolwiek roszczenia finansowe ze strony Użytkowników. Światy tego rodzaju miałyby pozostać dla realnego prawa zupełnie irrelewantne[138], choć Operatorzy i Użytkownicy mogliby w ich ramach tworzyć własne, prywatne systemy prawne[139].

Na drugim biegunie miałyby się znaleźć otwarte światy wirtualne, gdzie transfer realnej gotówki i obrót wirtualnym dobrem i kontami odbywałby się za zgodą i pod kontrolą Operatorów. Proponowane rozwiązanie zakładałoby wprowadzenie dla światów wirtualnych tzw. „statutów interracji" (od. łac *in terra*) na wzór „statutów inkorporacji" osób prawnych[140]. Prawnie uregulowane i rejestrowane przez organy państwowe statuty wirtualnych światów skutkowałyby traktowaniem ich jak miejsc rzeczywistych pod względem prawnym. Rozwiązanie to wzorowane byłoby na koncepcji osób prawnych, które zyskują zdolność prawną na skutek wpisu w odpowiednim rejestrze i miałoby daleko idące skutki. Użytkownicy tych światów cieszyliby się pełnią praw w odniesieniu do

[135]E. Castronova*, op.cit.,* s. 196; a za nim J. Balkin, *Law and…, in fine.*
[136]Por. wyżej, rozdział II, 2.1 i 2.2, s. 34 i n.
[137]J. Balkin, *Law and…, in fine.*
[138]E. Castronova*, op.cit.,* s. 197.
[139]J. Grimmelmann, *op.cit., passim.*
[140]E. Castronova*, op.cit.,* s. 197.

swoich kont i wirtualnych dóbr, transakcje w ramach takich wirtualnych światów byłyby opodatkowane[141], przestępstwa popełniane w ramach takich światów, jak zniesławienie[142] lub kradzież wirtualnego mienia[143], byłyby ścigane przez odpowiednie organy państwowe.

Gdyby wprowadzić taki model podziału gier *on-line* w Polsce, Użytkownicy zamkniętych światów nie mieliby żadnych praw do swoich kont i wirtualnego mienia, ale za to mieliby gwarancję, że inni Użytkownicy nie mogą nabyć za realne pieniądze kont, a wraz z nimi reputacji w wirtualnej społeczności. Wirtualne światy, do których nie przenikałoby realne prawo i ekonomia, oferowałyby internautom rozrywkę oderwaną zupełnie od codziennej rzeczywistości, co było pierwotnym celem gier komputerowych.

Użytkownikom pozostawionoby wybór, jakiego rodzaju świat wirtualny chcieliby „zamieszkiwać".Wydaje się, że takie rozwiązanie, choć dosyć rewolucyjne[144] i skomplikowane legislacyjnie[145], ustaliłoby klarowne zasady stosowania prawa w ramach wirtualnych światów i przyniosłoby korzyści zarówno Użytkownikom, jak i Operatorom[146].

---

[141]Zob. http://www.neowin.net/news/main/09/01/14/irs-to-tax-second-lifeworld-of-warcraft-earnings-3 (ostatni dostęp 22 marca 2009 r.). Amerykański urząd skarbowy (*Internal Revenue Service*) postanowił, że w nadchodzącym roku będzie podatował dochody z działalności zarobkowej prowadzonej w wirtualnym świecie tylko jeśli zostaną zamienione na realne pieniądze, tym samym wszystkie transakcje prowadzone w ramach wirtualnego świata pozostaną nieopodatkowane.

[142]Zob. http://www.nowpublic.com/youtube_pulls_video_of_giant_penis_attack_in_second_life (ostatni dostęp 21 marca 2009 r.) Anshe Chang, znana postać w wirtualnym świecie podczas wirtualnego wywiadu została zaatakowana w obsceniczny sposób przez kilku Użytkowników i zażądała odszkodowania oraz usunięcia zdjęć dokumentujących ten atak z serwisów internetowych. Jej roszczeniom stało się za dość.

[143]Zob. wyżej, s. 28, przypis 58.

[144]Takiemu mieszaniu się rzeczywistości wirtualnej i realnej sprzeciwiają się głównie Operatorzy, zob. R. Bartle, *op.cit.,* s. 33.

[145]Na trudności legislacyjne związane z silnym lobby Operatorów zwraca uwagę J. Fairfield, *op.cit., in fine.*

[146]J. Balkin, *Virtual Liberty…*, s. 2055.

ROZDZIAŁ III
KONTO NA SERWERZE GRY *ON-LINE* JAKO PRAWO PODMIOTOWE

1. Czy konto na serwerze gry *on-line* jest prawem podmiotowym?

Proponowana przez A. Woltera definicja prawa podmiotowego [147] określająca je jako „wynikającą ze stosunku prawnego sferę możności postępowania w określony sposób, przyznaną przez normę prawną w celu ochrony interesów podmiotu uprawnionego i przez normę prawną zabezpieczoną“, wychodzi od istnienia prawnie regulowanego stosunku, na którego podstawie powstaje prawo podmiotowe. Nowocześniejsza wydaje się koncepcja wyrażona w definicji Z. Radwańskiego, który zaczyna analizę od prawnie chronionej sytuacji podmiotu. Według Radwańskiego prawo podmiotowe jest „pewną złożoną sytuacją prawną wyznaczoną podmiotom przez obowiązujące normy i chroniącą prawnie uznane interesy tych podmiotów“[148]. Gdy mamy do czynienia z umową pomiędzy Operatorem a Użytkownikiem[149], to niewątpliwie powstaje między podmiotami owa złożona sytuacja, o której wspomina w swojej definicji Z. Radwański a wraz z nią również stosunek prawny. Niestety umowy licencyjne i regulaminy nie przyznają Użytkownikom żadnych praw do ich kont na serwerach poza prawem wyłącznego korzystania z nich[150]. Zatem

[147]A. Wolter, J. Ignatowicz, K. Stefaniuk, *Prawo cywilne zarys części ogólnej,* Warszawa 2001, s. 128.
[148]Z. Radwański, *Prawo cywline – część ogólna*, Warszawa 2003, wyd. 6, s. 89.
[149]Zob. wyżej, rozdział II, 3, s. 40.
[150]„Dostęp do konta może mieć tylko osoba rejestrująca to konto po raz pierwszy lub jedna osoba nieletnia będąca pod opieką osoby rejestrującej konto“. Warunki Użytkownania gry World of Warcraft - http://www.wow-europe.com/en/legal/termsofuse.html (ostatni dostęp 12 kwietnia 2009 r.).

umowy Operatorów z Użytkownikami, przynajmniej na razie[151], nie mogą być źródłem bezwzględnego prawa Użytkowników do konta. Nie ulega jednak wątpliwości, że między Operatorem a Użytkownikiem powstaje stosunek obligacyjny, na mocy którego Użytkownikowi przysługuje względem Operatora roszczenie o nienaruszanie, w ramach regulaminu gry *on-line*[152], prawa do konta Użytkownika. Prawo to nie jest jednak skuteczne *erga omnes*, choć jako takie nie wyklucza wprowadzenia konta do obrotu. Można więc wyobrazić sobie sytuację, w której umowne ograniczenia okażą się prawnie nieskuteczne i kontami na serwerach gier *on-line* będzie można obracać jak np. wierzytelnościami.

Powstaje pytanie, czy można w polskim systemie prawa prywatnego odnaleźć jakąkolwiek normę prawną, która szerzej chroniłaby interesy Użytkowników. Z całą pewnością w przepisach polskiego prawa cywilnego nie znajdziemy nawet wzmianki o prawie do konta na serwerze gry *on-line*, co nie wyklucza oczywiście podobnych uregulowań w przyszłości[153]. Najbardziej właściwa wydaje się kwalifikacja konta na serwerze gry *on-line* jako utworu prawnoautorskiego. Prawo podmiotowe mające swoje źródło w prawie autorskim, byłoby już prawem bezwzględnym i wiązałoby się z szerszą ochroną Użytkownika oraz nieskrępowaną możliwością przeniesienia konta na osobę trzecią[154]. Związanych ze stworzeniem konta przez Użytkownika, praw autorskich Operator nie mógłby też wyłączyć umownie. Rozwinięciem tej kwestii zajmuję się w rozdziale IV[155] niniejszego opracowania.

---

[151]Zob. niżej, rozdział IV, 3, s. 86.
[152] Art. IV Warunków Użytkownania gry World of Warcraft - http://www.wow-europe.com/en/legal/termsofuse.html (ostatni dostęp 12 kwietnia 2009 r.).
[153]*Ibidem.*
[154] Art. 17 prawa autorskiego.
[155]Zob. niżej, rozdzał IV, 2, s. 76.

Podstaw do ujęcia konta na serwerze gry *on-line* w ramy prawa podmiotowego, można szukać nie tylko w ustawach. Jak pisze Z. Radwański, „normy prawa cywilnego zwykle tylko w pewnym ogólnym zakresie określają treść prawa podmiotowego, wskazując (…) miarodajne podstawy do bliższego jego ustalenia". Dalej jako przykład autor wymienia decyzje samych stron, zwyczaje i zasady współżycia społecznego[156].

W przypadku kont na serwerach gier *on-line* mamy do czynienia z szeroko rozpowszechnioną praktyką obrotu kontami przez Użytkowników za pośrednictwem internetowych serwisów aukcyjnych[157] oraz stron świadczących takie usługi tylko w odniesieniu do wirtualnych światów[158]. O skali tego zjawiska i jego niebagatelnym ekonomicznym wymiarze pisałem wcześniej[159]. Czy proceder, który obserwujemy, mimo sprzeciwu Operatorów[160], stał się na tyle powszechny, że możemy mówić, iż ukształtował się swego rodzaju *usus* między Użytkownikami[161]? Moim zdaniem tak, choć taki utarty zwyczaj, nie powinien jednak wobec wyraźnego zakazu obrotu kontami, konstytuować prawa podmiotowego. Część społeczności internetowej stoi wprawdzie na stanowisku, że gracz, który poświęcił czas, a nierzadko i duże pieniądze, ma pełne prawo rozporządzać swoim wirtualnym mieniem[162] nawet poza granicami wirtualnego świata, pojawiają się jednak głosy sprzeciwu podnoszące, że

[156]Z. Radwański, *op.cit.,* s. 86.
[157]http://www.allegro.pl/ (ostatni dostęp 11 kwietnia 2009 r.).
[158]http://www.mmobay.net/ (ostatni dostęp 11 kwietnia 2009 r.).
[159]Zob. wyżej, rozdział I, 2, s. 20.
[160]R. Bartle, *op.cit.,* s. 19.
[161]Chociaż na anglojęzycznych serwisach aukcyjnych sprzeczna z umowami licencyjnymi sprzedaż wirtualnych dóbr została zablokowana na wniosek Operatorów, w Polsce kwitnie elektroniczny handel wirtualnym meniem, a Operatorzy do polskich pośredników o powstrzymanie tego procederu.
[162]Zob. wyżej, rozdział I, 3.2, s. 25.

sprzeczny z regulaminami, realny obrót wirtualnym mieniem wypacza ideę gry w zamkniętych światach wirtualnych[163].

Moim zdaniem, nawet jeśli umowy licencyjne utrzymają się w obecnej postaci i nie zostaną podjęte żadne kroki legislacyjne w kierunku regulacji tej materii, istnieje możliwość objęcia kont serwerach gier *on-line* reżimem prawa autorskiego, na podstawie którego powstaje po stronie Użytkownika bezwzględne prawo podmiotowe do jego konta. Jeżeli jednak konto nie spełni ustawowych przesłanek utworu prawnoautorskiego lub nie zostaną wprowadzone odrębne przepisy nadające kontom charakter praw skutecznych *erga omnes*, prawo podmiotowe do konta będzie miało charakter względny. Również w tej sytuacji możliwy będzie obrót kontami, o ile Operatorzy dobrowolnie lub na wniosek sądu uchylą umowny zakaz przenoszenia kont na serwerach gier *on-line* na osoby trzecie.

2. Nabycie i utrata prawa

2.1. Nabycie pierwotne

Nabycie prawa podmiotowego przez konkretny podmiot następuje albo równocześnie z powstaniem tego prawa, poprzednio nie istniejącego, albo przez przejście już istniejącego prawa z jednego podmiotu na inny[164]. W przypadku konta na serwerze gry *on-line* możemy mieć do czynienia zarówno z nabyciem pierwotnym jak i pochodnym. Najczęstsze jest nabycie pierwotne, które ma miejsce gdy Użytkownik zakłada konto na

[163]Zob. http://www.n4g.com/pc/News-292863.aspx (ostatni dostęp 20 marca 2009 r.), Stowarzyszenie Użytkowników gry World of Warcraft przygotowuje zbiorowy pozew przeciwko firmom zajmującym, zakazaną przez Operatorów, sprzedażą kont i usług polegających na podnoszeniu poziomów innym graczom za realne pieniądze.
[164]A. Wolter, J. Ignatowicz, K. Stefaniuk, *op.cit.,* s. 143.

serwerze Operatora gry. Otrzymuje on wtedy odpłatny albo nieodpłatny, nieograniczony dostęp do swojego konta zabezpieczony hasłem lub systemem haseł. Przed założeniem konta przez Użytkownika prawo do niego nie istniało, a Użytkownik tworząc nowe konto nadał mu cechy konstytutywne, bez których by ono nie powstało. Do cech tych należą m. in. wygląd awataru, pseudonim oraz parametry początkowe, jakie przewidział Operator danej gry, które można wprawdzie zmienić już po założeniu konta. Niektóre gry posiadają regulaminowe zastrzeżenia, co do zmian niektórych cech konta, na przykład, możliwość zmiany pseudonimu raz na tydzień[165]. Można powiedzieć więc, że Użytkownik za pomocą narzędzi dostarczonych przez Operatora (oprogramowanie gry) tworzy coś, „czego nie było w pudełku, gdy zakupił produkt"[166].

2.2. Nabycie pochodne

Przy nabyciu pochodnym nabywca uzyskuje prawo podmiotowe od osoby, która na niego to prawo przenosi[167]. Z nabyciem pochodnym mamy do czynienia, gdy Użytkownik przenosi prawa do istniejącego już konta na inną osobę, która otrzymując dostęp do tego konta staje się Użytkownikiem i nabywa, w ramach możliwości technicznych danej gry, nieograniczone prawo do modyfikacji swojego konta i znajdującego się tam awataru. Takie przeniesienie następuje najczęściej w następstwie umowy sprzedaży zawartej drogą elektroniczną, w której sprzedający zobowiązuje się

[165]Zob. http://www.wow-europe.com/en/legal/termsofuse.html (ostatni dostęp 16 maja 2009 r.).
[166]R. Reynolds, *Hands off my avatar! Issues with claims of virtual property and identity*., praca niepublikowana, dostępna pod adresem http://www.ren-reynolds.com/downloads/HandsOffMYavatar.htm (ostatni dostęp 17 maja 2009 r.).
[167]Z. Radwański, *op.cit.,* s. 101.

przekazać sprzedającemu wszelkie informacje umożliwiające dostęp do danego konta na danym serwerze, a kupujący zobowiązuje się w zamian przekazać na rachunek sprzedającego umówioną sumę pieniężną. Najczęściej stronami takiej umowy będą konsumenci w rozumieniu k.c., choć zdarzają się też umowy, których stroną jest przedsiębiorca zajmujący się tworzeniem i rozwijaniem kont dla celów komercyjnych[168]. W momencie uzyskania odpowiednich informacji o koncie i o serwerze, na którym się ono znajduje, oraz o zabezpieczających je hasłach, nabywca dokonuje zmiany haseł gwarantując sobie wyłączny dostęp do zakupionego konta. Wiele dostępnych na rynku gier posiada dodatkowe zabezpieczenia w postaci oryginalnych opakowań, na których zamieszczane są klucze licencyjne. Te przedmioty są często obok wirtualnego konta przedmiotem umowy sprzedaży, gwarantującym oryginalność zakupionego produktu.

2.3. Znaczenie praktyczne

W praktyce konto nabyte pierwotnie będzie się znacząco różniło od konta nabytego pochodnie. Świeżo założone konto, o ile nie wiąże się z nim już opłacony czas rozgrywki na danym serwerze, nie przedstawia praktycznie żadnej rynkowej wartości. Użytkownicy, którzy poświęcili czas na ulepszenie swojego konta, wyposażyli swoją postać w odpowiedni ekwipunek[169] lub zakupili dla swojego imperium odpowiednią ilość statków kosmicznych[170], zyskali na danym serwerze reputację i przewagę nad innymi graczami. Odpowiednio rozwinięte konto umożliwi kolejnym

[168]Zob. wyżej, rozdział II, 5.1, s. 48.
[169]Zob. na przykład http://tibia.pl/ (ostatni dostęp 20 marca 2009 r.).
[170]Zob. http://www.ogame.org/ (ostatni dostęp 20 marca 2009 r.).

jego posiadaczom nieskrępowane poruszanie się po świecie gry[171], interakcję z innymi doświadczonymi Użytkownikami, czy wstępowanie do klanów[172] czy drużyn. Takie konto przedstawia niejednokrotnie bardzo dużą wartość pieniężną, nawet jeśli po zakupieniu wymaga jeszcze wniesienia dodatkowych opłat u Użytkownika w celu prowadzenia dalszej rozgrywki.

2.4. Utrata prawa

Prawo do konta na serwerze gry *on-line* nie jest ograniczone w czasie. Teoretycznie, o ile jest opłacone[173], może trwać w nieskończoność choć w praktyce stare gry są zastępowane przez nowe, które stają się bardziej atrakcyjne dla Użytkowników. W wyniku tego procesu prawo nie wygasa, ale w praktyce samo konto staje się bezwartościowe, gdyż konta na serwerach gier, które mają znikomą liczbę Użytkowników, są nieatrakcyjne dla potencjalnych nabywców[174]. Niektóre gry, jak wspomniano już wcześniej, wymagają od Użytkowników wnoszenia stałych okresowych opłat, od których Operatorzy uzależniają dalszy dostęp do rozgrywki w wirtualnym świecie. Schemat wygaśnięcia prawa przez niewnoszenie odpowiednich opłat w terminie w znacznym stopniu przypomina uprawnienia ze znaku towarowego[175], z tą różnicą, że

---

[171]Zob. wyżej, s. 35, przypis 77.
[172]Zob. http://www.darkageofcamelot.com/lotm/ (ostatni dostęp 20 marca 2009 r.).
[173]Zob. http://www.wow-europe.com/en/legal/termsofpayment.html (ostatni dostęp 16 marca 2009 r.).
[174]Twórcy gry Lineage, najpopularniejszego koreańskiego Operatora, gdy zdecydowali się wprowadzić na rynek kolejną edycję gry zezwolili Użytkownikom na migrację kont do nowej edycji gry pozostawiając jednocześnie poprzednią wersję, zob. http://www.lineage2.com/ (ostatni dostęp 21 marca 2009 r.).
[175]Art. 168 p.w.p.
1. Prawo ochronne na znak towarowy wygasa na skutek:

niektórzy Operatorzy dozwalają na zawieszenie konta na czas oczekiwania na wniesienie opłaty bez utraty praw konta. Czas oczekiwania na wniesienie opłaty może być określony przez Operatora, po wyznaczonym terminie prawo do konta wygasa. Niektórzy Operatorzy nie likwidują kont, a jedynie czekają na dokonanie opłaty w celu odblokowania dostępu do wirtualnego świata[176].

Innym przypadkiem wygaśnięcia prawa jest skasowanie konta Użytkownika przez samego Operatora. Regulaminy większości gier zastrzegają, że Operator może usunąć z serwera konto Użytkownika, jeżeli ten dopuści się naruszeń wymienionych w regulaminie. Do takich naruszeń należy między innymi kopiowanie, reprodukowanie czy modyfikowanie kodu źródłowego gry[177], używanie cheatów[178], botów[179], a także nieobyczajne zachowanie względem innych użytkowników, w szczególności używanie słów uznawanych za nieparlamentarne[180]. Bardzo często pośród takich naruszeń znajduje się również sprzedawanie poza wirtualnym światem gry przedmiotów czy samych kont Użytkowników,

---

1) upływu okresu, na który zostało udzielone.

[176]Zob. http://www.wow-europe.com/en/legal/termsofpayment.html (ostatni dostęp 16 maja 2009 r.).

[177]Zob. http://www.wow-europe.com/en/legal/termsofuse.html (ostatni dostęp 16 maja 2009 r.) Art. III pkt 1-4 Warunków Użytkowania gry World of Warcraft.

[178]Cheat (ang. oszustwo) - w terminologii gier komputerowych jest sposobem na obejście ograniczeń gry poprzez zastosowanie niekonwencjonalnych metod; zob.Wikipedia: http://pl.wikipedia.org/wiki/Cheat (ostatni dostęp z dnia 22 marca 2009 r.).

[179]Bot to program wykonujący [w wirtualnym świecie] pewne czynności w zastępstwie człowieka. Czasem jego funkcją jest udawanie ludzkiego zachowania lub wykonywanie zautomatyzowanych czynności; zob. Wikipedia: http://pl.wikipedia.org/wiki/Bot_(program) (ostatni dostęp z dnia 22 marca 2009 r.).

[180]Zob. http://www.worldofwarcraft.com/legal/termsofuse.html (dostęp 12 maja 2009 r.) pkt 9 Warunków Użytkowania gry World of Warcraft zawiera Kodeks Postępowania (*Code of Conduct*) i omawia kazuistycznie ramy dozwolonego zachwania w wirtualnym świecie.

takie obostrzenia zostały poddane w wątpliwość wyżej[181]. W takim wypadku przy braku ugody z Operatorem konto wygasa, a wraz z nim prawa Użytkownika. Warto też dodać, że Operatorzy zastrzegają sobie również prawo usunięcia kont bez podania jakiejkolwiek przyczyny[182]. Taki zapis umowy licencynej należałoby również uznać za klauzulę niedozwoloną[183].

Stosunkowo najrzadszym przypadkiem wygaśnięcia prawa do konta jest całkowite wyłączenie serwera gry *on-line* czy to za sprawą siły wyższej czy też problemów technicznych po stronie Operatora, czy po prostu w sytuacji, w której dalsza obsługa serwera przestanie być opłacalna[184].

3. Prawo majątkowe i prawo osobiste

Jak pisze Z. Radwański „podstawą do rozróżnienia między prawem majątkowym i niemjątkowym jest typowy interes jaki one realizują“[185] lub jak zauważa A. Wolter „bezpośrednie uwarunkowanie interesem ekonomicznym“[186]. W przypadku kont na serwerach gier *on-line*, jeśli potraktujemy je w kategoriach czasu spędzonego nad ich rozwinięciem, mamy z jednej strony, do czynienia z prawem w praktyce zbywalnym i faktycznie zbywanym[187], z drugiej zaś strony, z zespołem dóbr typowo niemajątkowych, jak renoma na serwerze danej gry czy pozycja w rankingu gracza reprezentowanego przez awatar. Jak zauważa dalej Z. Radwański, „we współczesnym prawie cywilnym (…) pojawia się tendencja do

[181]Zob. wyżej, rozdział II, 5, s. 48.
[182]Zob. wyżej, s.41, przypis 97.
[183]Zob. wyżej, rozdzał II, 5.1, s. 48.
[184]Zob. wyżej rozdział II, 3, s. 40.
[185]Z. Radwański, *op.cit.,* s. 96.
[186]A. Wolter, J. Ignatowicz, K. Stefaniuk, *op.cit.,* s. 138.
[187]Zob. niżej rozważania w podrozdziale 5.2, s. 69.

uwzględniania wartości obu rodzaju praw.“ Dalej autor podkreśla, że „tendencja ta widoczna jest zwłaszcza w obszarze własności intelektualnej, gdzie wzajemne przenikanie się wartości osobistych i majątkowych jest szczególnie intensywne.“[188] Konto na serwerze gry *on-line* jako dobro ze swej natury niematerialne[189] jest dobrym przykładem takiego przenikania. Podążając tym tokiem rozumowania nie można jednoznacznie orzec, czy konto na serwerze i sam awatar stanowią prawo majątkowe czy osobiste Użytkownika. Powstaje tu złożona sytuacja prawna , w której podobnie jak w przypadku utworu prawnoautorskiego[190] możemy wyodrębnić wiele różnych uprawnień, z których część będzie miała charakter osobisty, a część czysto majątkowy.

4. Prawo względne czy bezwzględne?

W tym miejscu należałoby zadać pytanie, czy konto na serwerze gry *on-line* inkorporuje[191] prawo *erga omnes* czy jedynie *inter partes*. Na pierwszy rzut oka mamy do czynienia z czymś, co przypomina klasyczną usługę. Użytkownik na zasadach opisanych w regulaminie gry, za stosowną opłatą, korzysta z produktu Operatora jakim jest świat wirtualny. Wszystko wygląda jak wymiana wzajemnych świadczeń na podstawie umowy zawartej drogą elektroniczną , czyli klasyczny model prawa względnego, skutecznego przeciwko oznaczonej osobie[192] – Operatorowi, wynikającego bezpośrednio z umowy Użytkownika z Operatorem. Gdy przyjrzymy się

[188]Z. Radwański, *op.cit.,* s. 97.
[189]O prawach na dobrach niematerialnych szerzej w rozdziale IV.
[190]Analogia ta nie jest przypadkowa, por. rozdział IV.
[191]Słowo „inkorporacja“ zdaje się, w prawdzie, wskazywać na cielesny substrat przedmiotu prawa ale zostało tu użyte celowo aby wskazać na sposób traktowania kont przez samych Użytkowników.
[192]A. Wolter, J. Ignatowicz, K. Stefaniuk, *op.cit.,* s. 137.

jednak praktyce, łatwo zauważymy, że konta stały się zwyczajnym przedmiotem obrotu w świecie realnym między Użytkownikami i potencjalnymi Użytkownikami danej gry. Można więc, moim zdaniem, traktować konto na serwerze gry *on-line* nie jako formę dostępu do usługi Operatora, ale jako coś, do czego Użytkownik nabywa w toku gry pewne prawa majątkowe i osobiste[193]. Mielibyśmy wtedy do czynienia z prawem bezwzględnym, czyli skutecznym przeciwko każdej osobie[194]; modelem, w którym każdy Użytkownik rozporządza prawem skutecznym wobec wszystkich innych Użytkowników, na których „spoczywa obowiązek nieingerowania w sferę spraw określonych prawem podmiotowym."[195] Taki obowiązek spoczywałby również na Operatorze, o ile Użytkownik spełniałby pozostałe warunki umowy (np. regularnie wnosiłby opłatę licencyjną za korzystanie z gry). Analizując taki model trzebaby było zastanowić się, czy w wirtualnym świecie istnieją faktyczne możliwości naruszenia praw innych Użytkowników bez ingerencji Operatora. Potencjalnie, w ramach reguł gry *on-line*, żaden z pozostałych Użytkowników nie ma technicznych możliwości naruszenia stanu posiadania konta innego Użytkownika. Zdarzają się jednak sytuacje, gdy ktoś uzyska w sposób nieautoryzowany dostęp do cudzego konta w świecie realnym, na przykład w drodze kradzieży klucza dostępu, albo wykorzysta lukę w oprogramowaniu Operatora, aby przejąć cudze konto. Takie przypadki mają już miejsce w krajach, gdzie gry *on-line* są bardzo popularne, a konta osiągają wysokie ceny[196].

---

[193]Zob. wyżej, poprzedni podrozdział.
[194]A. Wolter, J. Ignatowicz, K. Stefaniuk, *op.cit.,* s. 137.
[195]Z. Radwański, *op.cit.,* s. 94.
[196]W Brazylii działała grupa przestępcza, która podstępem wabiła graczy do kafejek internetowych, po czym przemocą zmuszała ich do wyjawienia hasła dostępu do konta na serwerze gry on-line i sprzedawała te konta na publicznych serwerach aukcyjnych.

Moim zdaniem, należy przychylić się do koncepcji konta jako prawa bezwzględnego. Po pierwsze, o czym mowa w następnym rozdziale, konto na serwerze gry *on-line* można uznać za utwór prawa autorskiego[197], a więc zespół uprawnień majątkowych i osobistych skutecznych *erga omnes*. Należałoby również rozważyć czy, wspomniany wcześniej, *usus* Użytkowników gier *on-line*, którzy traktują konta jako prawa bezwzględne obracając nimi za pośrednictwem i przyzwoleniem[198] serwisów aukcyjnych w Polsce i za granicą[199], nie byłby podstawą do ukształtowania się prawa bezwzględnego, pod warunkiem zniesienia umownych ograniczeń obrotu kontami. Operatorzy, nawet obecnie, mimo zakazów, które zamieszczają w regulaminach gier[200], właściwie nie reagują na ich naruszenia w internecie chyba, że przybierają one charakter komercyjny[201]. Nie można jednak wykluczyć, przy braku możliwości kwalifikacji konta jako utworu prawnoautorskiego i prawnej nieskuteczności umownego zakazu obrotu, że prawo do konta ukształtuje się jako prawo o charakterze względnym, co nie będzie jednak wykluczało jego przenoszalności.

Zob. http://news.xinhuanet.com/english/2007-07/18/content_6392309.htm (ostatni dostęp 3 marca 2009 r.).

[197]Zob. niżej, rozdział IV, 2, s. 76.

[198]Dowodem na utarcie się w obrocie elektronicznym takiej praktyki jest fakt, że największy polski serwer aukcyjny – Allegro, nie tylko nie ściga naruszeń regulaminów gier on-line, ale nawet stworzył osobną kategorię dla ułatwienia Użytkownikom ich sprzedaży. Zob. http://www.allegro.pl/45715_online_konta_i_przedmioty.html (ostatni dostęp 3 marca 2009 r.).

[199]Warto tu zauważyć, że największe, komercyjne serwisy aukcyjne w Stanach Zjednoczonych zakazały, pod wpływem nacisku Operatorów, obrotu wirtualnym mieniem i kontami, zob. http://www.associatedcontent.com/article/372287/ebays_ban_on_virtual_property_auctions.html (ostatni dostęp 4 marca 2009 r.). Nie przeszkodziło to jednak Użytkownikom, którzy przeniesli sprzedaż na małe prywatne serwisy aukcyjne jak np. http://www.mmobay.net/ (ostatni dostęp 3 marca 2009 r.).

[200]Zob. wyżej, s. 40, przypis 94.

[201]Zob. wyżej, rozdział II, 5.1, s. 48 wraz z powoływanymi tam przypisami.

5. Przenoszalność konta na serwerach gier internetowych

5.1. Uwagi ogólne

„Przenoszalność praw oznacza dopuszczalność zmiany podmiotów tych praw."[202] W przypadku kont na serwerach gier internetowych mamy do czynienia, z jednej strony, ze sformułowanym w większości regulaminów gier *on-line* zakazem odpłatnego i nieodpłatnego udostępniania kont innym osobom niż Użytkownik pierwotny[203]. Z drugiej strony, możemy zaobserwować powszechną praktykę obrotu takimi kontami[204]. Jak pisze Z. Radwański „o przenoszalności praw rozstrzygają normy prawne"[205]. Za takie nie można z całą pewnością uznać regulaminów gier *on-line* tworzonych arbitralnie przez Operatorów, które surowo zakazują przenoszenia praw do kont na serwerach. Pozostaje wątpliwość, czy takie postanowienia regulaminu nie są sprzeczne z prawem, nie stanowią np. klauzuli abuzywnej[206] czy wreszcie nie stoją w sprzeczności z Konstytucją RP[207]. Regulaminowe klauzule o niezbywalności praw do konta mogą zostać zdelegalizowane w toku sądowej kontroli umów licencyjnych[208] jako naruszające prawa autorskie lub inne prawa majątkowe Użytkowników [209]. W takim wypadku prawo do kont na serwerach gier *on-line* będziemy mogli uznać za przenoszalne. Brak jest też obecnie jakichkolwiek przepisów, które określałyby takie prawa jako *res extra commercio*. Z. Radwański podkreśla również, że „jeśli

[202]Z. Radwański, *op.cit.,* s. 98.
[203]Zob. wyżej, rozdział II, 3, s. 40.
[204]Zob. wyżej, poprzedni podrozdział.
[205]Z. Radwański, *op.cit.,* s. 99.
[206]Zob. wyżej, rozdział II, 5.2, s. 49.
[207]*Ibidem*, 5.3, s. 51.
[208]*Ibidem*.
[209]Zob. niżej, rozdział IV, 2, s. 76.

odpowiednie przepisy nie zawierają postanowień jednoznacznie rozstrzygających kwestię przenoszalności, należy się kierować funkcją prawa danego typu."[210] Dalej sugeruje, że „można odwołać się do ogólnej dyrektywy w myśl, której prawa niemajątkowe są nieprzenoszalne, a prawa majątkowe z reguły można przenosić na inne podmioty"[211]. Takie rozróżnienie w omawianym przypadku okazuje się być jednak niewystarczające, gdyż jak już była mowa wcześniej[212], konto na serwerze gry internetowej jest agregatem praw majątkowych jak zgromadzone na nim przedmioty i wirtualna waluta i *stricte* niemajątkowych jak renoma na danym serwerze czy pseudonim.

5.2. Zbywalność

Zbywalność, jak pisze Z. Radwański, „polega na tym, że podmiot, w tym przypadku Użytkownik, ma kompetencję do przeniesienia przysługującego mu prawa podmiotowego w drodze czynności prawnej na inne podmioty."[213] W kontekście omawianych wyżej argumentów za przenoszalnością, prawa do konta na serwerze gry *on-line* powinno być uznane za prawo zbywalne.

W tym miejscu należałoby szerzej omówić wspominaną wcześniej praktykę obrotu kontami przez Użytkowników gier *on-line*. Podstawowym forum pośrednictwa w takich transakcjach stały się publiczne serwisy aukcyjne[214]. Użytkownik, który chce sprzedać konto, którego jest dysponentem, zamieszcza ogłoszenie w takim serwisie aukcyjnym. Zdając

---

[210]Z. Radwański, *op.cit.,* s. 98.
[211]*Ibidem*.
[212]Por. rozważania n.t. praw majątkowych w niniejszym rozdziale.
[213]Z. Radwański, *op.cit.,* s. 98.
[214]Zob. wyżej, rozdział III, 1, s. 56.

sobie sprawę, iż regulamin zabrania takich transakcji, Użytkownicy zamieszczają w opisie swojej aukcji oświadczenie, mające na celu obejście regulaminowych zapisów o niezbywalności kont. W praktyce wytworzyła się formułka[215], którą Użytkownicy serwisów aukcyjnych mechanicznie umieszczają w opisie aukcji mającej za przedmiot konto w grze *on-line*:

> "Licytujesz mój czas poświęcony na rozwinięcie niniejszego konta. Rzeczone konto pozostaje własnością firmy X. Nie staniesz się nigdy 'właścicielem' tego konta, gdyż należy ono do firmy X. Przedmiotem tej aukcji jest jedynie czas, który poświęciłem temu kontu. Wszystkie postaci, przedmioty, waluta z gry i pozostałe rzeczy powiązane z tą aukcją pozostaną własnością firmy X. Wszystkie postaci, przedmioty, waluta oraz inne przedmioty własności intelektualnej w grze są wyłączną własnością firmy X. Aukcja ta nie dotyczy sprzedaży praw niematerialnych, ale czasu pracy spędzonego przy rozwijaniu niniejszych postaci i zdobywaniu przedmiotów. Warunkiem licytowania na tej aukcji jest zapoznanie się i akceptacja EULA (*End User License Agrement* – Umowa Licencyjna Użytkownika Końcowego) dostępna na stronie www.x.xxx."[216]

Powstaje pytanie, czy klauzula ta wywołuje jakiekolwiek skutki prawne skoro na wszystkich aukcjach na polskich serwisach aukcyjnych zamieszczona jest w języku angielskim. Praktyka pokazuje jednak, że to

---

[215]Poniższa klauzula zwalniająca z odpowiedzialności (*disclaimer*) jest zamieszczana niemal przy każdej aukcji dotyczącej sprzedaży konta na serwerze gry on-line. Została stworzona wspolnym wsiłkiem Użytkowników i rozpowszechniona za pośrednictwem forów internetowych jak np. http://forum.lowyat.net/topic/287593 (ostatni dostęp 2 maja 2009 r.) Jest ona wyrazem ostrożności procesowej Użytkowników, nie uchroni ich ona jednak, moim zdniem, od wyraźnych postanowień regulaminów zakazujących *explicite* jakiegoklowiek przenoszenia kont.

[216]Wobec braku dostepności tekstu tej klauzuli w języku polskim, zamieściłem ją w autorskim tłumaczeniu.

wywołuje pożądany efekt, gdyż pracownicy serwisów aukcyjnych monitorujący legalność wystawianych przedmiotów nie usuwają takich aukcji z serwisów aukcyjnych. Co więcej, obrót kontami i wirtualnymi przedmiotami na serwisach aukcyjnych jest tak rozpowszechniony, że utworzone zostały specjalne kategorie przedmiotów obejmujące konta, przedmioty i waluty z różnych gier *on-line*[217]. Należy jednak zauważyć, że takie oświadczenie Użytkownika nie niweluje niekorzystnych dla niego skutków przepisów w regulaminie gry, mówią one bowiem wyraźnie, że jakiekolwiek przeniesienie w jakiejkolwiek formie konta na osobę trzecią jest nieważne i grozi jego usunięciem[218].

Poza największymi, komercyjnymi serwisami aukcyjnymi powstało też szereg stron zajmujących się wyłącznie sprzedażą kont, dóbr wirtualnych i wirtualnej waluty z gier *on-line*. Powstanie takich prywatnych serwisów aukcyjnych daje Użytkownikom możliwość sprzedaży ich kont bez konieczności odprowadzania prowizji, a także niweluje niebezpieczeństwo usunięcia aukcji przez pracowników serwisu, którzy mogliby dopatrzyć się niezgodności przedmiotu aukcji z regulaminem gry *on-line*.

5.3. Dziedziczność

Jeżeli można przyjąć, że prawo do konta na serwerze gry *on-line* jest przenoszalne, to można też założyć, że dopuszczalne jest jego dziedziczne. Pojawi się tu jednak problem faktycznego dostępu do konta. Przy założeniu, że spadkobierca Użytkownika legitymujący się stwierdzeniem nabycia spadku zgłosi się do Operatora z żądaniem udostępnienia mu konta

[217]Zob. wyżej, s. 64, przypis 196.
[218]Zob. wyżej, s. 41, przypis 96.

w celu jego zbycia, ten może powołać się na zapis regulaminu i odmówić takiego dostępu argumentując, że prawo do konta i wszystkiego co się na nim znajduje przysługuje jedynie Użytkownikowi pierwotnemu. Spadkobiercy pozostałaby w takim wypadku jedynie niepewna droga sądowa, na której musiałby dowieść swoich praw do wirtualnego spadku. Jak łatwo zauważyć, w sferze praktycznej dziedziczność konta różni się znacznie od jego zbywalności, również praktyka w tym zakresie właściwie nie istnieje. Gdyby nie utrzymały się klauzule przyznające wyłączne prawa do kont Operatorom serwerów[219], należałoby również rozważyć *de lege ferenda* uregulowanie sytuacji spadkobierców Użytkowników gier *on-line*.

Trudności w egzekwowaniu takich praw spadkowych przysporzyłby też fakt, że znakomita większość Operatorów prowadzi swoją działalność poza granicami Polski, głównie w USA, więc dodatkową kwestią do rozstrzygnięcia byłaby możliwość międzynarodowego uznawania i wykonywania orzeczeń sądowych i arbitrażowych[220].

Na podobne trudności natrafiły rodziny amerykańskich żołnierzy poległych w Iraku, kiedy po śmierci swoich krewnych zażądały od Operatorów serwerów poczty elektronicznej dostępu do ich kont e-mail zaliczając je niejako do masy spadkowej[221]. Operatorzy odmówili udostępnienia zasobów kont pocztowych powołując się na tajemnicę korespondencji[222]. Podobny zarzut mogliby podnieść Operatorzy gier *on-line*, gdyż uzyskując dostęp do konta spadkobiercy mieliby również dostęp

[219]Zob. wyżej, rozdział II, 2.2, s. 37
[220]Np. dla Operatorów oferujących swoją usługę z terenu państwa członka Wspólnoty Europejskiej zastosowanie znajdowałoby Rozporządzenie Rady nr 44/2001/WE z dnia 22 grudnia 2000 r. w sprawie jurysdykcji i uznawania orzeczeń sądowych oraz ich wykonywania w sprawach cywilnych i handlowych.
[221]Zob. J. Fairfield, *op.cit.,* s. 1056.
[222]A. Chung, *After Death, Fight for Digital Memories,* „The Washington Post“ z dnia 3 lutego 2005 r.

do zapisu konwersacji, jakie Użytkownik konta prowadził z innymi awatarami w wirtualnym świecie.

6. Wnioski

Prawo Użytkownika do konta na serwerze gry internetowej nie jest obecnie ujęte w żadne ramy prawne. Jedynie, omówiona w kolejnym rozdziale, prawnoautorska koncepcja prawa do konta na serwerze gry *on-line* pozwala uznać je za bezwzględne prawo podmiotowe Użytkownika. Możliwe jest również zakwalifikowanie go jako przenoszalnego prawa względnego, przy założeniu prawnej nieskuteczności umownego zakazu obrotu kontami.

Prawo do konta można nabyć zarówno w sposób pierwotny jak i pochodnie, czemu nieskutecznie usiłują zapobiegać Operatorzy. Nie jest ono z reguły ograniczone w czasie, ale w niektórych wypadkach może wymagać wnoszenia opłat licencyjnych.

Konto na serwerze gry *on-line* jest zespołem uprawnień o charakterze majątkowym, jak na przykład wirtualna waluta, czy nieruchomości, i osobistym, jak pseudonim czy reputacja gracza.

Prawo do konta na serwerze gry internetowej należałoby uznać za prawo zbywalne między innymi na podstawie utartej praktyki między Użytkownikami popartej zasadami współżycia społeczego. W praktyce mogą pojawić się techniczne trudności by – przy wiążących Użytkowników umowach licencyjnych i regulaminach – swobodnie rozporządzać tym prawem *mortis causa*.

Poza zakwalifikowaniem kont jako utworów prawa autorskiego brak na razie jakichkolwiek normatywnych przesłanek wskazujących na to, by po stronie Użytkownika powstawało przenoszalne prawo do jego konta. Należy się jednak spodziewać, że w przyszłości, tak jak ma to miejsce w

innych państwach[223], nastąpi prawne uregulowane tego obszaru społecznej aktywności. Operatorzy będą musieli podjąć wtedy szereg technicznych kroków, aby umożliwić pełne korzystanie Użytkownikom z ich praw (np. zapewnienie możliwości dziedziczenia). Wydaje się, że być może radykalne zmiany w prawie nie będą konieczne, jeśli Operatorzy zdecydują się na umowne uregulowanie stosunków z Użytkownikami w mniej jednostronny sposób, niż dotychczas. Tendencję taką można już zaobserwować u niektórych Operatorów[224], chcących zainteresować potencjalnych Użytkowników swoim produktem. Ten mechanizm rynkowy może wkrótce sprawić, że prawo podmiotowe Użytkownika do jego konta będzie powstawało na mocy samego porozumienia z Operatorem i nie będą konieczne normatywne regulacje takich stanów faktycznych.

[223]Zob. wyżej, s. 30, przypis 63.
[224]Zob. wyżej, rozdział II, 2.2, s. 37.

ROZDZIAŁ IV KONTA NA SERWERACH GIER *ON-LINE* W SYSTEMIE POLSKIEGO PRAWA PRYWATNEGO

1. Wprowadzenie

Prawo autorskie, jak już wspomniano wyżej, zdaje się być obecnie jedyną regulacją w polskim systemie prawa prywatnego, która może kreować bezwzględne prawo podmiotowe Użytkownika do konta na serwerze gry *on-line*. Na wstępie należy odrzucić, przynajmniej przy obecnym stanie prawnym, możliwość zakwalifikowania prawa do takich kont do praw rzeczowych. Zgodnie z art. 140 k.c. własność w polskim systemie prawa cywilnego rozumiana jest wąsko i odnosi się jedynie do rzeczy materialnych[225].

W doktrynie pośród przedmiotów niematerialnych, a więc innych niż rzeczy, wyróżnia się, poza dobrami intelektualnymi, dobra osobiste, energię, pieniądze i papiery wartościowe[226]. Ten katalog proponowany przez Z. Radwańskiego jest otwarty, a jego elementy, jak podkreśla autor, ciężko ze sobą powiązać[227]. Zbioru takiego nie próbuje wyodrębnić A. Wolter, który zalicza dobra niematerialne, a pośród nich majątkowe prawa podmiotowe obok rzeczy, zwierząt, różnych postaci energii oraz zorganizowanych kompleksów majątkowych do ogólnej kategorii przedmiotów stosunków cywilnoprawnych[228]. Pojęcie dóbr niematerialnych rozumiane jest tu wąsko i obejmuje prawa autorskie, prawa pokrewne i prawa własności przemysłowej. Nie wydaje się zatem,

[225]Zob. wyżej, rozdział I, 3.1, s. 23.
[226]Z. Radwański, *op.cit.,* s. 123.
[227]*Ibidem*, s 127.
[228]A. Wolter, J. Ignatowicz, K. Stefaniuk, *op.cit.,* s. 232.

aby na gruncie obecnych uregulowań można było znaleźć miejsce dla prawa do konta na serwerze gry *on-line* poza prawem autorskim. To właśnie te prawa, ze względu na niematerialny charakter swojego przedmiotu, przychodzą pierwsze na myśl, gdy rozważamy możliwość kwalifikacji prawnej kont na serwerach gier *on-line*. Wydaje się, że koncepcja utworu prawa autorskiego na tle innych przedmiotów praw własności intelektualnej, byłaby najbardziej trafnym wyborem, gdyż obejmuje szerokie spektrum działalności twórczej.

2. Konto na serwerze gry *on-line* jako utwór prawnoautorski

2.1. Konto jako utwór

Wiele amerykańskich koncepcji usiłujących uzasadnić prawa Użytkowników do ich kont na serwerach gier *on-line* odwołuje się bezpośrednio do praw autorskich[229]. Dla uzasadnienia praw do własności wirtualnej powołuje się te same filozoficzne koncepcje używane dla aksjologicznego wsparcia dla własności intelektualnej[230]. Nie brakuje też głosów sprzeciwu w tej materii[231].

Powstaje pytanie, czy na gruncie polskiego prawa własności intelektualnej można zakwalifikować konto na serwerze gry *on-line* jako utwór prawa autorskiego. Utwór, zgodnie z definicją z art. 1 ust. 1 prawa autorskiego, jest każdym przejawem działalności twórczej o indywidualnym charakterze, ustalony w jakiejkolwiek postaci, niezależnie od wartości, przeznaczenia i sposobu wyrażenia. Katalog rodzajów utworów wymieniony w ust. 2 tego artykułu nie zawiera wprawdzie

[229]G. Lastowka, D. Hunter, *The Laws…,* s. 26 i n., J. Fairfield, *op.cit., in fine.*
[230]S. Horowitz, *op.cit., passim,* S. Boone, *op.cit., passim.*
[231]R. Reynolds, *op.cit.,* s. 3.

kategorii utworu, do której można by zakwalifikować konto na serwerze gry *on-line*, ale też ma on jedynie charakter przykładowy[232]. Aby móc zakwalifikować konto jako utwór, należy zbadać, czy jest ono przejawem działalności twórczej o indywidualnym charakterze, oraz czy mamy do czynienia z ustaleniem utworu na serwerze gry *on-line*.

Według doktryny przesłankę „przejawu działalności twórczej o indywidualnym charakterze" spełnia dzieło, które „odzwierciedla osobowość twórcy"[233]. Interpretacja tej przesłanki powinna sprowadzać się do ustalenia, na podstawie analizy danego utworu, czy istnieją w nim cechy przesądzające o jego wyjątkowości (unikatowości) wynikającej z faktu, że stworzyła go niepowtarzalna osobowość[234]. Dzieło powinno stanowić emanację artystycznej osobowości twórcy[235]. Wydaje się , że stworzone przez Użytkownika konto na serwerze gry *on-line* może spełniać tę przesłankę. Modyfikacja wyglądu zewnętrznego awataru, opisanie konta przez nadanie mu nazwy (tzw. nicka), dobór gromadzonego na koncie wirtualnego mienia, wszystkie te procesy, na które wpływ ma wyłącznie Użytkownik, zdają się podkreślać indywidualny charakter takiego utworu. Sam awatar stanowi nie tylko utwór plastyczny w rozumieniu prawa autorskiego, ale jest też częścią składową większego utworu, jakim jest konto na serwerze gry *on-line*. Składową tego utworu mógłby też być nick czyli pseudonim Użytkownika przypisany do danego konta, który to nick sam w sobie nie stanowi utworu[236]. W tym też duchu wypowiedziały się też

---

[232]J. Barta, R. Markiewicz, *op.cit.,* s. 25.
[233]*Ibidem,* na podstawie dyrektywy 2006/116/WE Parlamentu Europejskiego i Rady z dnia 12 grudnia 2006 r. w sprawie czasu ochrony prawa autorskiego i niektórych praw pokrewnych, pkt 16 dyrektywy.
[234]J. Barta, R. Markiewicz, *op.cit.,* s. 28.
[235]E. Traple, *Prawo autorskie i prawa pokrewne. Komentarz*, Zakamycze 2005.
[236]Tak też J. Barta, R. Markiewicz, *op.cit.,* s. 43.

sądy brytyjskie[237]. Z drugiej strony, należy zastanowić się czy nadal można mówić o utworze w przypadku gier, które dają niewielkie możliwości modyfikacji awataru i samego konta, a Użytkownik dokonuje wyboru z kilku predefiniowanych przez Operatora gotowych zestawień[238]. Moim zdaniem w takim wypadku konto *ab initio* nie spełnia jeszcze warunku indywidualnego charakteru jednak w miarę rozgrywki staje się odróżnialne od kont innych Użytkowników poprzez decyzje podejmowane przez jego twórcę, np. doboru elementów wyposażenia potrzebnych mu do dalszej rozgrywki. Zdaje się to być zgodne z linia orzecznictwa: „Przesłanka indywidualności jest spełniona (…), gdy twórca wykorzystał obszar swobody w wyborze i uporządkowaniu składników utworu"[239]. Może jednak okazać się, że nawet konto na serwerze gry dającej tak mały obszar swobody w tworzeniu konta uznane zostałoby za utwór. Obecnie w orzecznictwie panuje tendencja do uznawania za utwór przedmiotów o tak małym piętnie autorskiej indywidualności jak rozkłady kolejowe[240]. Uznawanie za przedmiot ochrony prawno autorskiej nawet tzw. „*kleine Münze*"[241], czyli obniżanie wymiaru oryginalności dzieła, a za tym odejście od zasady *de minimis non curat praetor*, pozwala przypuszczać, że przesłankę indywidualności spełniałyby konta niemal wszystkich gier *on-line* dających dostęp do wirtualnych światów.

---

[237]Za: J. Barta, R. Markiewicz, *op.cit.,* s. 41.
[238]Przykładem takiej gry on-line jest popularny produkt Operatora Blizzrad – Diablo on-line. W tej grze mamy do wyboru jedynie kilka zaprojektowanych awatarów bez możliwości edycji ich wyglądu. Zob. http://www.blizzard.com/diablo3/?rhtml=y (ostatni dostęp 12 marca 2009 r.).
[239]Orzeczenie Sądu Apelacyjnego w Krakowie z dnia 29 października 1997 Sygn. akt I Aca 477/97.
[240]Orzeczenie Sądu Najwyższego z listopada 1932 r., Zb. OSN 1933 poz. 7.
[241]J. Barta, R. Markiewicz, *op.cit.,* s. 31.

Podkreśla się także, że dla faktu powstania utworu nie ma znaczenia wola, świadomość samego twórcy, czy uzgodnienia kontraktowe[242]. Umowy licencyjne i regulaminy niemal zawsze wyłączają prawa autorskie Użytkowników do ich kont, awatarów i wirtualnego dobra tam zgromadzonego[243]; takie zapisy mogłyby się więc okazać nieskuteczne wobec polskich konsumentów.

Drugim warunkiem powstania utworu jest jego ustalenie[244]. Polski ustawodawca nie stawia tutaj wymogu utrwalenia dzieła na nośniku, więc zdaje się, że zapis stanu gry na serwerze spełnia tę przesłankę. Można jednak zastanawiać się, czy jeśli konto w grze, która z założenia nie ma końca uznamy za dzieło, to czy takie dzieło można kiedykolwiek ukończyć. Technicznie odbywa się to w taki sposób, że gdy w danym momencie kończymy grę na serwerze i wylogowujemy się ze swojego konta stan naszego konta zostaje zapisany na serwerze Operatora. Podczas gdy świat wirtualny żyje swoim wirtualnym życiem a inni Użytkownicy rozwijają swoje konta, nasze pozostaje niejako zamrożone do czasu naszego kolejnego logowana. Twierdzi się, że każdy zapis stanu konta na serwerze, a więc każde wyjście z gry, stanowi ustalenie, a nawet utrwalenie utworu[245]. Powstaje wtedy utwór zgodnie z prawem autorskim i nie ma znaczenia, że jest on *de facto* nie ukończony, gdyż nawet jako taki podlega

---

[242]*Ibdem,* s. 28.
[243]Zob. wyżej, rozdział II, 3, s. 40.
[244]Art. 1 ust.1 ustawy prawo autorskie,
[245]T. Ochoa, *Who Owns an Avatar? Assessing Claims of Copyright Ownership in Virtual Worlds*, wykład w ramach konferencji Intellectual Proprety Scholars Conference, 17 Pażdziernika 2006. Berkeley Center for Law & Technology, abstrakt dostępny pod adresem http://www.law.berkeley.edu/institutes/bclt/ipsc/papers2/Ochoa.doc (ostatni dostęp 19 maja 2009 r.), wykład dostępny pod adresem http://www.law.berkeley.edu/institutes/bclt/ipsc/room105_8-11/1%20IP%20Outlaws.mp3 (ostatni dostęp 19 maja 2009 r.).

ochronie[246]. Panuje pogląd, że „jednostkowy zapis przebiegu gry komputerowej, nie uzasadnia przyznania graczowi statusu autora (…), gdyż nie tworzy on utworu zgodnie ze swą wolą, a jedynie – reagując na określone sytuacje przedstawione na monitorze uruchamia ustalone wcześniej przez programistę sekwencje (…) programu"[247]. Nie odnosi się to jednak, w mojej opinii, do Użytkowników światów wirtualnych, szczególnie o modelu otwartym, gdzie programiści pozostawili Użytkownikom już niemal zupełną swobodę kreacji avatarów. Zachowania Użytkowników w tych wirtualnych światach nie mieszczą się już w obszarze możliwym do przewidzenia i zapisania w postaci kodu programowania[248].

2.2. Użytkownik jako twórca

Skoro konto na serwerze gry *on-line* można zakwalifikować jako utwór w rozumieniu prawa autorskiego, należy zidentyfikować jego twórcę a więc podmiot, któremu przysługiwałyby uprawnienia majątkowe i osobiste w związku z utworem. Wydaje się, że w opisanym stanie faktycznym na miano twórcy zasługuje Użytkownik. To właśnie on jest najbardziej zaangażowany w proces twórczy prowadzący do powstania swojego konta, bo on bezpośrednio podejmuje decyzje co do wyglądu awataru i doboru wirtualnego mienia. To właśnie Użytkownik nadaje kontu ten „unikatowy indywidualny charakter" i odciska na nim „osobiste piętno twórcze"[249]. Za uznaniem Użytkownika za autora utworu, jakim jest konto na serwerze gry *on-line*, przemawia też fakt, że w myśl prawa autorskiego

[246]J. Barta, R. Markiewicz, *op.cit.,* s. 25.
[247]*Ibidem,* s. 55.
[248]Zob. wyżej, s. 4, przypisy 102 i 103.
[249]E. Traple, *op.cit.,* s.3 13.

twórcą może być jedynie osoba fizyczna[250]. W prawie autorskim istnieje również domniemanie, że twórcą jest osoba, której nazwisko jako twórcy uwidoczniono na egzemplarzach utworu lub której autorstwo podano do publicznej wiadomości w jakikolwiek inny sposób w związku z rozpowszechnieniem utworu[251]. Ten przepis również świadczyłby poniekąd na rzecz przyznania uprawnień twórcy Użytkownikowi, gdyż poza tym, że Operatorzy znają Użytkowników z imienia i nazwiska, to każde konto opatrzone jest indywidualnym pseudonimem nadawanym mu przez Użytkownika. Koncepcja, że Użytkownik jest autorem swojego konta, przez co jego uprawnienia są silniejsze niż kontraktowo zastrzeżone uprawnienia Operatora, znajduje swoich zwolenników[252], ale i przeciwników[253] również w doktrynie amerykańskiej.

Stwierdzenie, że Użytkownikowi przysługują wyłącznie uprawnienia majątkowe i osobiste z tytułu stworzonego przez niego konta zdają się w świetle polskiego prawa mieć doniosłe skutki prawne. Po pierwsze, za nieważne należałoby uznać postanowienia umów licencyjnych i regulaminów odbierające prawa autorskie Użytkownikom a przyznające je Operatorom. Po drugie, jedynie Użytkownikowi przysługiwałoby prawo przeniesienia konta na osobę trzecią[254], a więc postanowienia umów i regulaminów stanowiące odmiennie można by uznać za nieważne. Ponadto Użytkownikowi jako twórcy przysługiwałoby prawo osobiste do integralności, a więc nienaruszalności treści i formy konta[255], co w znaczący sposób utrudniłoby Operatorom zastrzeżone regulaminami możliwości ingerencji w konta Użytkowników w celu utrzymania

[250]J. Barta, R. Markiewicz, *op.cit.,* s. 54.
[251]Art. 8 ust. 2 prawa autorskiego.
[252]T. Ochoa, *op.cit.,* G. Lastowka, D. Hunter, *The Laws…,* s. 27.
[253]R. Bartle, *op.cit., passim*, R. Reynolds, *op.cit.,* s. 3.
[254]Art. 41 ust. 1 prawa autorskiego.
[255]Art. 16 prawa autorskiego.

spójności fabuły i płynności rozgrywki w wirtualnym świecie[256], gdyż wydaje się, że wymagałoby to uprzedniej zgody Użytkownika.

2.3. Operator jako twórca

W doktrynie amerykańskiej na podstawie anglosaskiej ekonomicznej analizy prawa własności intelektualnej (*law and economics of IP rights*)[257] spotkać można twierdzenia, że to Operatorom przysługuje pełnia praw autorskich do wirtualnych przedmiotów i kont Użytkowników na ich serwerach[258]. Zgodnie z tą koncepcją wysiłek organizacyjny i finansowy włożony przez Operatorów w stworzenie i utrzymanie wirtualnego świata w zestawieniu z minimalnymi nakładami poniesionymi przez Użytkowników decyduje o przyznaniu Operatorom praw majątkowych do wszystkiego co znajduje się na serwerze gry *on-line*, w tym kont Użytkowników. Ma to swoje potwierdzenie w przytoczonej wyżej teorii owoców pracy Johna Locke'a[259], choć jest zupełnie sprzeczna z koncepcją własności osobistej[260]. Trudno też znaleźć uzasadnienie dla tej teorii w prawie polskim. Jak słusznie się zauważa[261], gdy Użytkownik otwiera opakowanie gry i instaluje ją na swoim komputerze, nie znajduje tam konta, a jedynie narzędzia do jego stworzenia. Nie można zatem Operatorowi w odniesieniu do konta Użytkownika przypisać owego „indywidualnego piętna"[262] niezbędnego do uznania go za twórcę. Poza

[256]Zob. wyżej, rozdział II, 2.1, s. 34.
[257]W. Gordon, R. Bone, *Copyright*, Boston 1999, s. 203.
[258]S. Horowitz, *op.cit.,* s. 451, tak też R. Bartle, *op.cit., passim.*
[259]G. Lastowka, D. Hunter, *The Laws…,* s. 28, zob. też rozdział I, 2.1, s. 34.
[260]S. Boone, *op.cit., passim,* zob. też rozdział I, 2.2, s. 37.
[261]R. Reynolds, *op.cit.,* s. 2.
[262]E. Traple, *op.cit.,* s. 13.

tym, jak już wspomniano[263], Operator wirtualnego świata z zasady[264] nie jest już osobą fizyczną, chociaż z drugiej strony w skład zespołów powoływanych do tworzenia gry wchodzą programiści, którym możnaby teoretycznie przypisać rolę autorów poszczególnych elementów wirtualnych światów.

2.4. Utwory tworzone przy użyciu komputera

Doktryna wyróżnia kategorię utworów tworzonych przy użyciu komputera[265]. W omawianym przypadku wydaje się, że o ile Operator dostarcza narzędzi do stworzenia awataru i pozostałych elementów konta, to nie jest on ich autorem tak jak producent czy programista edytora tekstu nie jest autorem tworzonych za pomocą tego programu utworów słownych[266]. Analogia ta jest o tyle uzasadniona, że Użytkownik w niektórych grach przy tworzeniu konta ma możliwość wyboru spośród wielu cech definiowanych na wiele sposobów, co łącznie daje olbrzymią liczbę premutacji i „statystyczną niepowtarzalność“[267] w ten sposób stworzonego konta.

2.5. Współtwórstwo Operatora i Użytkownika

Pośród koncepcji przypisania autorstwa konta na serwerze gry *on-line* pojawiają się w doktrynie głosy przemawiające za uznaniem

---

[263]Zob. wyżej, rozdział I, 1.3, s. 16.
[264]R. Bartle, *op.cit.,* s. 3.
[265]J. Barta, R. Markiewicz, *op.cit.,* s. 55.
[266]T. Ochoa, *op.cit.;* J. Barta, R. Markiewicz, *op.cit.,* s. 55.
[267]Por. M. Kummer, *Das Urheberrechtlich Schützbare Werk*, Bern 1968, s. 30 i n.

Użytkownika i Operatora za współtwórców[268]. Można wtedy mówić o całym świecie wirtualnym będącym wspólnym dziełem Użytkownika i Operatora. Konta i wirtualne mienie byłyby w takim przypadku częściami tego dzieła, na które również rozciągałyby się wspólne prawa twórców[269]. Można też potraktować konta jako osobne dzieła, których współtwórcami byliby Operatorzy i Użytkownicy[270].

Na gruncie prawa polskiego dla przyjęcia współautorstwa utworu musi on spełniać trzy przesłanki. Po pierwsze, wkłady w dzieło osób współuczestniczących w jego powstaniu muszą mieć twórczy i indywidualny charakter. Po drugie, wkłady współautorów powinny tworzyć jedno dzieło. Po trzecie, niezbędna jest współpraca autorów[271].

Pierwsza przesłanka eliminuje z grona współautorów te osoby, które np. dostarczyły tylko ogólny pomysł lub koncepcję dzieła[272]. W przypadku gier *on-line* można chyba założyć, że zarówno Użytkownik jak i Operator za pośrednictwem swoich programistów dostarcza twórczych i indywidualnych elementów, a zatem można by było uznać ich za współtwórców na podstawie tej przesłanki.

Następnie, należy zbadać, czy elementy stworzone przez Operatora i Użytkownika funkcjonalnie stanową jeden utwór, a nie osobne dzieła[273]. Konto na serwerze gry *on-line*, mimo iż ze swej natury składa się z różnych elementów, jest traktowane przez Użytkowników jako całość. Na przykład awatar Użytkownika, który ma określone zdolności, jest wartościowy jedynie z ekwipunkiem, w który został wyposażony. Oczywiście można teoretycznie rozbić konto na elementy i zbyć je odrębnie, ale podobnie jak

---

[268]T. Ochoa, *op.cit.;* S. Horowitz, *op.cit.,* s.451
[269]T. Ochoa, *op.cit.*
[270]S. Horowitz, *op.cit.,* s.454.
[271]J. Barta, R. Markiewicz, *op.cit.,* s. 55 i n.
[272]*Ibidem.*
[273]J. Barta, R. Markiewicz, *op.cit.,* s. 55.

w przypadku przedsiębiorstwa[274] wartością jest konto jako całość i rozczłonkowanie na części pierwsze powoduje znaczne obniżenie jego wartości. Kontom towarzyszy często również określona renoma, która skłania o utrzymaniu ich w całości, gdyż bez tego można by ją utracić.

Ostatnią przesłanką jest porozumienie autorów co do powstania wspólnego dzieła, choćby konkludentne[275]. W mojej ocenie kryterium to nie jest spełnione wobec kont tworzonych na serwerach gier o tzw. zamkniętych regulaminach[276], gdzie Operatorzy wyraźnie zastrzegają sobie wszelkie prawa autorskie do całej zawartości swoich serwerów, nawet tej opracowanej przez Użytkowników. Niezależnie od ważności takiego zapisu regulaminu czy umowy licencyjnej[277], wynika z niego wprost brak woli stworzenia wspólnego dzieła z Użytkownikiem. Inaczej sytuacja przedstawia się w wirtualnych światach o otwartym modelu regulaminu[278]. Tam Operatorzy przyznają Użytkownikom pełnię praw autorskich do stworzonych przez nich dzieł. Z takiego zapisu wynika jednak, że Operator nie czuje się współtwórcą tak powstałego dzieła, więc i w takim przypadku koncepcja współautorstwa zdaje się nie mieć podstaw prawnych.

2.6. Konto jako program komputerowy

Konta Użytkowników, jak zresztą cała zawartość serwerów gier internetowych, stanowią zapis w kodzie źródłowym, czyli są elementem programu komputerowego. Czy w takim razie należałoby stosować do nich prawnoautorskie przepisy o programach komputerowych? Jak piszą J.

---

[274]Zob. niżej, podrozdział 3, s. 86.
[275]Możliwość konkludentnego porozumienia dopuścił Sąd Najwyższy w orzeczeniu z dnia 5 lipca 2002 r. Sygn, akt III CKN 1096/00, OSN 2003, nr 11, po. 150.
[276]Zob. wyżej, rozdział II, 2.1, s. 34.
[277]Zob. wyżej, rozdział II, 5, s. 48.
[278]Zob. wyżej, rozdział II, 2.2, s. 37.

Barta i R. Markiewicz, ochronie podlegają jedynie „tekstowe elementy“ programu komputerowego w znaczeniu konkretnego przedstawienia ciągu instrukcji[279]. O ile cała gra lub wirtualny świat bez wątpienia podlegają ochronie jako programy komputerowe, o tyle konta tworzone za pomocą tych programów nie będą już mieściły się w tej definicji[280]. Dobrze obrazuje to powołane wcześniej porównanie do edytora tekstu. Dokument stworzony za jego pomocą można przedstawić za pomocą kodu źródłowego, ale pozostaje on nadal utworem „wyrażonym słowem“[281]. Analogicznie konto na serwerze gry *on-line* można przedstawić w postaci ciągu instrukcji, zawiera ono w sobie jednak elementy klasycznych utworów jak np. utwór plastyczny (awatar) czy utwór słowny (pseudonim).

3. Konto na serwerze gry *on-line* jako *sui generis* prawo majątkowe

3.3. Prawo *sui generis* w świetle prawa rzeczowego

W literaturze wskazuje się często, że z uwagi na niematerialny charakter kont na serwerach gier *on-line* powinno się je umieścić w kategorii praw własności intelektualnej[282]. Niewątpliwie, jak wykazano wyżej, nawet na gruncie prawa polskiego konta Użytkowników można chronić w oparciu o prawo autorskie, ten model ochrony nie oddaje jednak natury „praw na dobrach wirtualnych“. Konto Użytkownika w grze *on-line* jest niczym innym jak tylko ciągiem linijek kodu na serwerze Operatora, a więc, jeśli przyjąć prawnoautorski model ochrony, to na przykład na mocy

[279]J. Barta, R. Markiewicz, *op.cit.,* s. 132.
[280]Tak też w prawie amerykańskim i brytyjskim, zob. R. Reynolds, *op.cit.,* s. 4.
[281]Art. 1 ust. 2 pkt 1 prawa autorskiego.
[282]G. Lastowka, D. Hunter, *The Laws…,in fine.*

porozumienia TRIPS[283]należy traktować je jak dzieło literackie. Czy rzeczywiście Użytkownicy postrzegają tak swoje konta?

Podkreśla się, że wraz z rozwojem internetu wyodrębnił się nowy rodzaj kodu źródłowego, który nie przystaje do koncepcji ochrony proponowanej w porozumieniu TRIPS i ustawodawstwach krajowych, w tym w prawie polskim. Przykładami tego kodu są adresy e-mail, adresy domen internetowych i omawiane wirtualne światy. Mimo tego, iż są to przedmioty niematerialne, ich specyfika wykazuje większą zbieżność z przedmiotami materialnymi, czyli rzeczami. Wskazuje się tutaj dwie cechy charakterystyczne dla tego rodzaju kodu, które odróżniają go od własności intelektualnej, a zbliżają do klasycznego prawa własności[284].

Po pierwsze, prawa własności intelektualnej są niekonkurencyjne (*non-rivalrious*). Oznacza to, że jeśli ktoś posiada utwór muzyczny i skopiuje go od niego inna osoba, sytuacja prawna i faktyczna posiadacza oryginału nie ulegnie pogorszeniu. W przypadku rzeczy ruchomej byłoby to niemożliwe, podobnie jak w przypadku adresu domeny internetowej, do której otrzymuje się wyłączny dostęp. Posługiwanie się daną rzeczą przez jedną osobę powoduje, że inna osoba traci tę rzecz z obszaru swego władztwa[285].

Po drugie, podnosi się, że ten rodzaj kodu charakteryzuje się stałością i interaktywnością, co oznacza, że nawet gdy wyłącza się komputer, na którym stworzono stronę www, pozostaje ona dostępna dla innych użytkowników internetu. Życie w wirtualnym świecie toczy się w czasie rzeczywistym i każdy może przechadzać się po wirtualnych nieruchomościach Użytkowników, kórzy nie są w danym momencie

[283]J. Fairfield, *op.cit.,* s. 1049.
[284]*Ibidem.*
[285]*Ibidem,* s. 1050.

zalogowani w grze (o ile ci na to zezwolą). Klasyczny program komputerowy chroniony obecnie prawem autorskim nie „żyje własnym życiem“ gdy wyłącza się komputer, na którym go zainstalowano[286].

Kolejnym zagrożeniem dla traktowania kont na serwerach gier *on-line* wyłącznie w kategoriach praw autorskich jest postulowana w doktrynie zmiana zakresu pojęcia utworu[287]. Jak postulują J. Barta i R. Markiewicz[288] oraz D. Flisak[289], w obecnym stanie prawnym przyznana ochrona ma zbyt szeroki zakres, który należałoby ograniczyć. Jeśli weszłyby w życie postulaty zmian w tym kierunku, konta na serwerach gier *on-line* mogłyby znaleźć się poza obszarem ochrony prawa autorskiego.

De lege ferenda należałoby rozważyć, czy te podobieństwa do przedmiotów klasycznie rozumianej własności, czyli rzeczy, nie przemawiałyby za rozwiązaniami ustawowymi zrównującymi tę kategorię dóbr niematerialnych z rzeczami, a co za tym idzie stosowaniem do nich przepisów prawa rzeczowego. Nie jest niczym nowym, że nawet jeśli ustawa nie definiuje jakiejś kategorii dóbr jako rzeczy, umożliwia traktowanie ich jako rzeczy w rozumieniu przepisów k.c.[290]

Podobne zabiegi legislacyjne podejmowane były przez ustawodawcę, gdy w związku z postępem technicznym pewne nowe kategorie dóbr stawały sie przedmiotem obrotu gospodarczego a wymykały

---

[286]*Ibidem,* s. 1051.
[287]Art. 1 prawa autorskiego.
[288]J. Barta, R. Markiewicz, *op.cit.,* s. 33.
[289]D. Flisak, *Pojęcie utworu w prawie autorskim – potrzeba głębokich zmian,* PPH 12/2006, *passim.*
[290]Przykładem na takie rozwiązanie legislacyjne jest Ustawa o ochronie zwierząt Dz.U. nr 111 poz. 724 z poprawkami wynikającymi z Dz.U. nr 106 poz. 668 z dnia 21. sierpnia 1997, która w art. 1 ust. 1 podkreśla, że zwierzę nie jest rzeczą, ale już w drugim ustępie tego artykłu stwierdza, że do zwierząt stosuje się odpowiednio przepisy dotyczące rzeczy.

się kodeksowej definicji rzeczy (np. energia elektryczna, czy impulsy telefoniczne).

Postulowałbym w tym miejscu stosowanie do własności wirtualnej przepisów prawa rzeczowego, które znacznie uprościłoby zalegalizowanie obrotu elementami wirtualnych światów. Zamiast licencjonowania praw do kont na serwerach gier *on-line* można by było nimi obracać a także rozróżniać stan własności od stanu posiadania. Liczne przepisy prawa rzeczowego objęłyby wtedy wirtualne nieruchomości tak podobne w swoim charakterze prawnym do swoich realnych odpowiedników.

Trafnym rozwiązaniem wydaje się być definicja rzeczy przyjęta w prawie austriackim, która, mimo iż ma prawie 200 lat, zdaje się obejmować swoim zakresem wszystkie nowinki technologiczne, w tym konta na serwerach gier *on-line*. Zgodnie z tą definicją, wszystko co można odróżnić od człowieka, a jest człowiekowi użyteczne, jest rzeczą[291]. Tak szeroka definicja wiązałaby się z wieloma skomplikowanymi zmianami w prawie cywilnym, ale na przykładzie Austrii widać wyraźnie, że takie rozwiązanie w dłuższej perspektywie się sprawdza.

3.2. Konto na serwerze jako przedsiębiorstwo

Jak zauważono wyżej, konto na serwerze gry *on-line* stanowi niejako zespół uprawnień i jako takie może przywodzić na myśl konstrukcję przedsiębiorstwa powołaną w k.c.[292] Przedsiębiorstwo, jak stanowi kodeks, jest zorganizowanym zespołem składników niematerialnych i materialnych przeznaczonym do prowadzenia działalności gospodarczej. W przypadku

---

[291] § 285 austriackiego kodeksu cywilnego z 1811 r. (*Allgemeines Bürgerliches Gesetzbuch*) *„Alles, was von der Person unterschieden ist, und zum Gebrauche der Menschen dient, wird im rechtlichen Sinne eine Sache genannt.“*

[292] Art. 55^1 k.c.

konta nie mamy właściwie do czynienia ze składnikami materialnymi[293]. Nie służy ono również ze swej natury do prowadzenia działalności nastawionej na korzyści ekonomiczne[294]. Można tu jednak również zauważyć, jak to określa Z. Radwański[295], funkcjonalną więź stanowiącą spoiwo wiążące elementy prawa do konta na serwerze gry *on-line* w pewien odrębny kompleks. Analogia taka jest trafna również ze względu na fakt, że istnieją w wirtualnych światach swoiste przedsiębiorstwa prowadzone przez Użytkowników posługujących się awatarami[296]. Produkowane są w ten sposób wirtualne dobra opatrzone znakami towarowymi, podlegającymi ochronie[297]. Użytkownicy tworzą w ramach takich wirtualnych przedsiębiorstw produkty chronione jako wzory przemysłowe[298]. Najbardziej wartościowa w całym kompleksie uprawnień, który obejmuje konto na serwerze gry *on-line*, jest reputacja danego Użytkownika powiązana nierozerwalnie z awatarem jaki reprezentuje go w wirtualnym świecie. Taka wirtualna renoma rośnie wraz z rozwojem danego konta i stanowi nierzadko czynnik decydujący o jego rynkowej wartości. Składniki takie jak ilość wirtualnej waluty, czy przedmiotów zgromadzonych na koncie, mają często znaczenie drugorzędne. Jak już była mowa wyżej, ten swoisty *goodwill* (z ang. reputacja) ważny jest nie tylko dla wirtualnych przedsiębiorstw, ale i dla zwykłych graczy, i za tę renomę są w stanie często zapłacić niemałe kwoty.

Jeżeli więc można sugerować kierunek zmian w prawie, które miałyby na celu przyznanie praw do kont na serwerach gier *on-line* ich

[293]Wyjątek mogą tu stanowić hasła i klucze licencyjne umieszczone na przykład na oryginalnych opakowaniach programów instalacyjnych.
[294]W rozdziale I, 2 i dalej omówiono nowy model biznesowy jakim jest przedsiębiorstwo wirtualne.
[295]Z. Radwański, *op.cit.,* s. 126.
[296]Zob. wyżej, s. 88, przypis 288.
[297]Zob. wyżej, rozdział II, 2.2, s. 37.
[298]Zob. wyżej, s. 39, przypis 87.

Użytkownikom, należy rozważyć utworzenie instytucji podobnej do przedsiębiorstwa[299] lub gospodarstwa rolnego[300], aby oddać złożony charakter istoty takich kont.

4. Wnioski

Konto na serwerze gry *on-line* mieści się niewątpliwie w bardzo szerokiej definicji utworu prawnoautorskiego, zaś wymóg „indywidualnego charakteru“ czy „osobistego piętna“ zdaje się wykluczać z kręgu twórców zarówno Operatora jaki i programistów będących autorami całej gry *on-line*. Należy także odrzucić koncepcję, w której konto byłoby wspólnym dziełem Użytkownika i Operatora, z uwagi na brak porozumienia obu stron co do stworzenia wspólnego utworu. W związku z powyższym, należy uznać Użytkownika za wyłącznego twórcę, któremu przysługuje pełnia praw majątkowych i osobistych do utworu jakim jest konto na serwerze gry *on-line*.

Samo konto nie może być uznane za program komputerowy i powinno być raczej traktowane jak utwór złożony z elementów słownych i plastycznych.

Zmiany, jakich należałoby dokonać w polskim ustawodawstwie względem praw do kont na serwerach gier *on-line*, powinny – przy zachowaniu ochrony prawnoautorskiej – objąć konta ochroną prawnorzeczową. Oryginalny rękopis dzieła literackiego jest nośnikiem niematerialnych praw autorskich twórcy, będąc jednocześnie rzeczą materialną w rozumieniu prawa cywilnego. Tak też należałoby traktować wirtualną własność Użytkowników, gwarantując im z jednej strony prawa

[299] Art. 55^1 k.c.
[300] Art. 55^3 k.c.

autorskie do ich utworów, z drugiej zaś strony postępować z wirtualnym mieniem jak z rzeczami, umożliwiając nieskrępowany obrót kontami na serwerach gier *on-line*. Takie rozwiązanie nie dopuściłoby do sytuacji, w której konto Użytkownika pozostałoby bez ochrony prawnej. Konta noszące cechy utworu objąby zarówno reżim prawnoautorski jak i prawnorzeczowy, zaś konta nie charakteryzujące się „osobistym piętnem" autora, pozostawałyby nadal pod ochroną prawa rzeczowego.

Za wzorzec uregulowania dosyć specyficznego tworu, jakim jest konto na serwerze gry *on-line*, mogą posłużyć przepisy k.c. o przedsiębiorstwie. Z uwagi na złożony charakter oraz widoczną funkcjonalną więź pomiędzy poszczególnymi elementami, konto na serwerze gry *on-line* zdaje się dobrze pasować do modelu regulacji przedsiębiorstwa czy gospodarstwa rolnego.

Jest rzeczą naturalną, że prawo nie jest w stanie nadążyć za wszystkimi nowymi przejawami myśli ludzkiej. Dopiero w XIX w. uregulowano prawo przestrzeni powietrznej a w XX w. kosmicznej. Wcześniej z powodu fizycznego braku dostępu do tych obszarów nie sięgało tam też prawo. W najbliższym czasie należy się spodziewać, idących dalej niż obecne, regulacji cyberprzestrzeni, które obejmą swym zakresem tworzone tam wirtualne światy. Niektóre państwa, jak np. Chiny, Korea i Tajwan[301], uczyniły już pierwsze kroki legislacyjne w tym kierunku. W państwach anglosaskich pierwsze prawne uregulowania tej dziedziny nastąpią najprawdopodobniej na drodze precedensów sądowych[302]. Na obszarze Unii Europejskie pierwsze uregulowania w tym zakresie pochodzić będą zapewne od ustawodawcy wspólnotowego. Ważne

[301]Zob. wyżej, s. 30, przypis 63.
[302]Zob. wyżej, s. 34 i n., przypisy 71 i 80.

jest, aby Polska, podlegająca obecnie dynamicznej informatyzacji, nie pozostała w tyle z koniecznymi zmianami legislacyjnymi.

ZAKOŃCZENIE

Przyznanie Użytkownikom praw do kont na serwerach gier *on-line* znajduje aksjologiczn podstawy w filozoficznych pracach teoretyków prawa własności: J. Benthama, J. Locke'a i G. Hegla. Również ustalona już praktyka swobodnego obrotu kontami przez Użytkowników wskazuje, że są one przez nich postrzegane, jako przedmiot prawa własności. Obecnie jedyną przeszkodą na drodze do uznania kont na serwerach gier internetowych za przedmiot wyłącznej własności Użytkowników są Operatorzy gier *on-line* i formułowane przez nich umowy licencyjne. Należy jednak zauważyć, że postanowienia tych umów, na mocy których Użytkownikom odmawia się prawa własności do ich kont, mogą zostać niebawem uznane przez sądy za niezgodne z prawem.

Jeśli zostaną potwierdzone wyłączne prawa Użytkowników do kont na serwerach gier *on-line*, pojawi się problem ich kwalifikacji prawnej. Obecnie obowiązujące w Polsce przepisy nie zapewniają Użytkownikom dostatecznej ochrony i nie oddają złożonego charakteru konta na serwerze gry *on-line*. Prawo autorskie, które zdaje się być najlepszym reżimem ochronnym dla kont na serwerach gier *on-line*, chroni przede wszystkim dobra niekonkurencyjne i jest ograniczone w czasie. Poza tym konieczność każdorazowego licencjonowania i niezbywalność praw osobistych, która daje pierwotnemu twórcy możlwość zakazania dalszego modyfikowania konta w trosce o integralność utworu, wydają się być kłopotliwe i nie przystają do realiów obrotu własnością wirtualną.

Ustawowe uregulowanie kwestii kont na serwrach gier *on-line* powinno przewidywać definicję konta ujętą w formie wyliczenia jego elementów na wzór rozwiązań przyjętych dla przedsiębiorstwa. Sięgnięcie po taki model regulacji zdaje się być uzasadnione ze względu na zbiorczy

charakter definicji przedsiębiorstwa, uwzględniający zarówno materialny, jak i niematerialnego charakter poszczególnych jego składników oraz funkcjonalną więź łączącą jego poszczególne elementy.

Innym sposobem na umiejscowienie konta na serwerze gry *on-line* w polskim systemie prawa prywatnego, jest rozszrzenie, na wzór austriacki, definicji rzeczy w rozumieniu k.c. Powstałe w ten sposób prawo chronione byłoby, jak obecnie prawo własności do rzeczy materialnej i zapewniałoby Użytkownikowi nieskrępowaną możliwość rozporządzania swoim kontem.

Regulując prawo do konta na serwerze gry *on-line* należy także rozważyć szereg kwestii dotyczących między innymi praw konsumentów, dopuszczalności ograniczenia tych praw w drodze umów licencyjnych oraz wielu innych zagadnień.

Jak powszechnie wiadomo, prawo nie nadąża za technologią. W związku z rozwojem komputeryzacji i cybernetyzacji powstają nowe formy czynności prawnych, nowe formy zawierania umów czy nowe pola eksploatacji utworów. Od niedawna mamy do czynienia z młodym tworem jakim są światy wirtualne, otwierające przed swoimi Użytkownikami wiele nowych i ciekawych możliwości, ale jednocześnie tworzące wiele nieznanych dotychczas problemów. Jedną z takich problematycznych kwestii omawianych szeroko w literaturze zagranicznej jest obrót kontami Użytkowników na serwerach tych wirtualnych światów. Niniejsza praca miała na celu przedstawienie problematyki obrotu kontami gier *on-line* na gruncie polskiego prawa prywatnego. Na dzień dzisiejszy regulacja prawna sytuacji Użytkowników kont na serwerach gier *on-line* ma miejsce jedynie w państwach, gdzie skala tego zjawiska jest największa, głównie w USA, Chinach, Korei i na Tajwanie. Z uwagi na geometryczny wzrost liczby członków społeczeństwa informacyjnego należy się spodziewać, że w

niedługim czasie zagadnienia omówione w niniejszej pracy staną się aktualne również w Polsce.

BIBLIOGRAFIA

I. Literatura

1. Ambrogi R., *Virtual Justice,* N.J.L.JOU., 2004, t. 10, nr 29

2. Balkin J., *Law and Liberty in Virtual Worlds*, N.Y.L.SCH.L.REV., 2004, t. 49, s. 63

3. Balkin J., *Virtual Liberty: Freedom to Design and Freedom to Play in Virtual Worlds*, VA.L.REV., 2004, t. 90, s. 2043

4. Barfield W., *Intellectual Property Rights in Virtual Environments: Considering the Rights of Owners, Programmers and Virtual Avatars*, AKRON L.REV., 2006, t. 39, s. 649

5. Barta J., Markiewicz R., *Prawo autorskie,* Warszawa 2008

6. Bartle R., *Virtual Worldliness: What the Imaginary Asks of the Real*, N.Y.L.SCH.L.REV., 2004, t. 49, s. 19

7. Bentham J., *Wprowadzenie do zasad moralności i prawodawstwa*, Kraków 1958

8. Boone S., *Virtual Property and Personhood*, S.CL.COM.&H.T.L.JOU., 2008, t. 24, wyd. 4, s. 715

9. Castronova E.*, The Right To Play*, N.Y.L.SCH.L.REV., 2004, t. 49, s. 185

10. Chung A., *After Death, Fight for Digital Memories,* „The Washington Post“ z dnia 3 lutego 2005

11. Czachórski W. (red.), *Zobowiązania, zarys wykładu*, Warszawa 2003, wyd. 8

12. Fairfield J., *Virtual Property*, B.U.L.REV., 2005, t. 85, s. 1047

13. Flisak D., *Pojęcie utworu w prawie autorskim – potrzeba głębokich zmian,* PPH 12/2006

14. Gaillard E., Goldman B., Savage J., Fouchard Ph., *International commercial arbitration,* The Hague, Boston, 1999

15. Garlicki L., *Polskie prawo konstytucyjne*, Warszawa 2003, wyd. 7

16. Gordon W., Bone R., *Copyright*, Boston, 1999

17. Grimmelmann J., *Virtual Worlds as Comparative Law*, N.Y.L.SCH.L.REV., 2004, t. 47, s. 147

18. Hegel G., *Hegel's Philosophy of Right*, tłum. Knox T., Oxford 1952

19. Hoffman H., *Virtual Reality Therapy, „*Scientific American", 2004, nr 8, s. 58

20. Horowitz S., *Competing Lockean Claims to Virtual Property*, HARV.J.LAW&TECH., 2007, t. 20, s. 443

21. Ignatowicz J., Stefaniuk K., *Prawo rzeczowe,* Warszawa 2003

22. Katsh E., *Bringing Online Dispute Resolution to Virtual Worlds: Creating Processes Through Code*, N.Y.L.SCH.L.REV., 2004, t. 49, s. 271

23. Kopaliński W., *Słownik mitów i tradycji kultury*, Warszawa 2003

24. Kummer M., *Das Urheberrechtlich Schützbare Werk*, Bern 1968

25. Lastowka G., Hunter D., *The Laws of the Virtual Worlds,* CAL.L.REV., 2004, t. 92, s. 1

26. Lastowka G., Hunter D., *Virtual Crimes*, N.Y.L.SCH.L.REV., 2004, t. 49, s. 293

27. Locke J., *Dwa traktaty o rządzie*, przeł. Z. Rau, Warszawa 1992

28. Maister P., *Web networks reprogram the way law firms market themselves*, N.J.L.JOU., 2007, t. 3, nr 16

29. Noveck B., *State of Play*, N.Y.L.SCH.L.REV., 2004, t. 49, nr 2

30. Ochoa T., *Who Owns an Avatar? Assessing Claims of Copyright Ownership in Virtual Worlds*, wykład w ramach konferencji Intellectual Property Scholars Conference, 17 Października 2006, Berkeley Center for Law & Technology, abstrakt dostępny pod adresem http://www.law.berkeley.edu/institutes/bclt/ipsc/papers2/Ochoa.doc (ostatni dostęp 19 maja 2009), wykład dostępny pod adresem http://www.law.berkeley.edu/institutes/bclt/ipsc/room105_8-11/1%20IP%20Outlaws.mp3 (ostatni dostęp 19 maja 2009)

31. Ondrejka C., *Escaping The Gilded Cage: User Created Content And Building The Metaverse*, N.Y.L.SCH.L.REV., 2004, t. 49, s. 81

32. *Online Gaming: Going Like Gangbusters*, P.C. MAGAZINE, 2004, t. 9, nr 21, http://www.pcmag.com/article2/0,2817,1639874,00.asp (ostatni dostęp 14 marca 2009 r.)

33. ONZ, Departament Spraw Ekonomicznych i Społecznych Wydział ds. Populacji. Przewidywana Populacja Świata, Tabela A.1. 2008 aktualizowana - http://www.un.org/esa/population/publications/wpp2008/wpp2008_text_tables.pdf (ostatni dosęp 12 marca 2009 r.)

34. Radin M., *Market-Inalienability,* HARV.L.REV, 1987, t. 100, s.1849

35. Radin M., *Property and Personhood*, STAN. L. REV., 1982, t. 34, s. 957

36. Radwański Z., *Prawo cywilne – część ogólna*, Warszawa 2003, wyd. 6

37. Reynolds R., *Hands off my avatar! Issues with claims of virtual property and identity*, praca niepublikowana, dostępna pod adresem http://www.ren-reynolds.com/downloads/HandsOffMYavatar.htm (ostatni dostęp 17 maja 2009 r.)

38. Rogers J., *Note: A Passive Approach to Regulation of Virtual Worlds*, GEO.WASH.L.REV., 2008, t. 76, s. 405

39. Stephenson N., *Snow Crash,* New York 1992

40. Townsend Grad E., Goda R., *The Fizzy Experiment: Second Life, Virtual Property and a 1L Property Course*, S.CL.COM.&H.T.L.JOU., 2008, t. 24, nr 915

41. Traple E., *Prawo autorskie i prawa pokrewne. Komentarz*, Zakamycze 2005

42. Ward S., *Fantasy life, real law: travel into Second Life - the virtual world where lawyers are having fun, exploring legal theory and even generating new business,* A.B.A.JOU., 2007, t. 3, nr 93

43. Westbrook T.*, Owned: Finding a Place for Virtual World Property Right*s, MICH.ST.L.REV., 2006, s. 779

44. Wolter A., Ignatowicz J., Stefaniuk K., *Prawo cywilne zarys części ogólnej,* Warszawa 2001

45. Zack J.*, The Ultimate Company Town: Wading in the Digital Marsh of Second Life*, U.PA.J.CONST.L., 2007, t. 10, s. 225

II. Adresy internetowe

1. http://everquest.station.sony.com/ (ostatni dostęp 14 maja 2009 r.)

2. http://forum.lowyat.net/topic/287593 (ostatni dostęp 2 maja 2009 r.)

3. http://herald.blogs.com/slh/2006/01/barons_get_buyb.html (ostatni dostęp 7 marca 2009 r.)

4. http://internetgames.about.com/cs/productreviews/gr/planesofpower.htm (ostatni dostęp 12 maja 2009 r.)

5. http://lindenlab.com/ (ostatni dostęp 11 marca 2009 r.)

6. http://many.corante.com/archives/2003/09/16/virtual_tax_revolt_in_second_life.php (ostatni dostęp 7 marca 2009 r.)

7. http://marketingineducation.org/higher_education_marketing_second_life (ostatni dostęp 11 marca 2009 r.)

8. http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/4072704.stm (ostatni dostęp 13 kwietnia 2009 r.)

9. http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/7007026.stm (ostatni dostęp 22 maja 2009 r.)

10. http://news.xinhuanet.com/english/2007-07/18/content_6392309.htm (ostatni dostęp 3 marca 2009 r.)

11. http://pl.wikipedia.org/wiki/Awatar_(rzeczywistość_wirtualna), (ostatni dostęp 5 marca 2009 r.)

12. http://pl.wikipedia.org/wiki/Bot_(program) (ostatni dostęp 22 marca 2009 r.)

13. http://pl.wikipedia.org/wiki/Cheat (ostatni dostęp 22 marca 2009 r.)

14. http://pl.wikipedia.org/wiki/Gra_fabularna, (ostatni dostęp 20 marca 2009 r.)

15. http://pl.wikipedia.org/wiki/Rzeczywistość_wirtualna, (ostatni dostęp 20 marca 2009 r.)

16. http://prawo.vagla.pl/node/7363 (ostatni dostęp 12 marca 2003 r.)

17. http://secondlife.com/corporate/tos.php (ostatni dostęp 12 maja 2009 r.)

18. http://secondlife.com/land/ (ostatni dostęp 12 maja 2009 r.)

19. http://secondlife.com/land/purchasing.php, (ostatni dostęp 20 marca 2009 r.)

20. http://secondlife.com/whatis/landpricing.php (ostatni dostęp 12 maja 2009 r.)

21. http://secondlife.iste.wikispaces.net/ISTE+SL+Community+Code+of+Conduct (ostatni dostęp 13 marca 2009 r.)

22. http://tibia.pl/ (ostatni dostęp 20 marca 2009 r.)

23. http://usd.auctions.secondlife.com/ (ostatni dostęp 10 marca 2009 r.)

24. http://wiki.secondlife.com/wiki/Advertising_in_Second_Life (ostatni dostęp 20 marca 2009 r.)

25. http://www.accountol.com/?gclid=CM6d7anF6poCFYmD3godUTZ3BQ (ostatni dostęp 28 maja 2009 r.)

26. http://www.allegro.pl/ (ostatni dostęp 11 kwietnia 2009 r.)

27. http://www.allegro.pl/45715_online_konta_i_przedmioty.html (ostatni dostęp 3 marca 2009 r.)

28. http://www.americasarmy.com/ (ostatni dostęp 14 marca 2009 r.)

29. http://www.associatedcontent.com/article/372287/ebays_ban_on_virtual_property_auctions.html (ostatni dostęp 4 marca 2009 r.)

30. http://www.blizzard.com/diablo3/?rhtml=y (ostatni dostęp 12 marca 2009 r.)

31. http://www.blizzard.com/us/ (ostatni dostęp 11 marca 2009 r.)

32. http://www.businessweek.com/the_thread/techbeat/archives/2006/11/second_lifes_fi.html (ostatni dostęp 20 marca 2009r.)

33. http://www.cdprojekt.pl/game/153/World_of_WarCraft (ostatni dostęp 16 maja 2009 r.)

34. http://www.darkageofcamelot.com/lotm/ (ostatni dostęp 20 marca 2009 r.)

35. http://www.earn2life.com/ (ostatni dostęp 20 marca 2009 r.)

36. http://www.entropiauniverse.com/entropiauniverse/ (ostatni dostęp 13 kwietnia 2009 r.)

37. http://www.guardian.co.uk/technology/2007/may/17/media.newmedia2 (ostatni dostęp 15 marca 2009 r.)

38. http://www.juliandibbell.com/texts/blacksnow.html (ostatni dostęp 28 maja 2009 r.)

39. http://www.lineage2.com/ (ostatni dostęp 21 marca 2009 r.)

40. http://www.mmobay.net/ (ostatni dostęp 11 kwietnia 2009 r.)

41. http://www.n4g.com/pc/News-292863.aspx (ostatni dostęp 20marca 2009 r.)

42. http://www.neowin.net/news/main/09/01/14/irs-to-tax-second-lifeworld-of-warcraft-earnings-3 (ostatni dostęp 22 marca 2009 r.)

43. http://www.nowpublic.com/youtube_pulls_video_of_giant_penis_attack_in_second_life (ostatni dostęp 21 marca 2009 r.)

44. http://www.ogame.org/ (ostatni dostęp 20 marca 2009 r.)

45. http://www.team-vip.com/Main.php#servers (ostatni dostęp 20 marca 2009 r.)

46. http://www.virtualgoodsnews.com/2009/04/guest-post-virtual-goods-in-asia-its-even-more-than-you-think-2najwie5-times-usa.html (ostatni dostęp 11 marca 2009 r.)

47. http://www.virtualworldsnews.com/2007/10/blogging-virt-5.html (ostatni dostęp 10 maja 2009 r.)

48. http://www.worldofwarcraft.com/index.xml (ostatni dostęp 10 marca 2009 r.)

49. http://www.wow-europe.com/en/community/news2006.html (ostatni dostęp 16 maja 2009 r.)

50. http://www.wow-europe.com/en/index.xml (ostatni dostęp 12 maja 2009 r.)

51. http://www.wow-europe.com/en/legal/eula.html (ostatni dostęp 12 maja 2009 r.)

52. http://www.wow-europe.com/en/legal/termsofpayment.html (ostatni dostęp 16 marca 2009 r.)

53. http://www.wow-europe.com/en/legal/termsofuse.htm (ostatni dostęp 16 maja 2009 r.)

54. http://www.wowplv.com/ (ostatni dostęp 28 maja 2009 r.)

55. https://secure-web16.secondlife.com/currency/buy.php (ostatni dostęp 12 maja 2009 r.)

56. https://www.cia.gov/library/publications/the-world-factbook/geos/aj.html - dane z CIA World Factbook (ostatni dostęp 14 marca 2009 r.)

ŹRÓDŁA PRAWA I ORZECZNICTWO

1. Dyrektywa 2006/116/WE Parlamentu Europejskiego i Rady z dnia 12 grudnia 2006 r. w sprawie czasu ochrony prawa autorskiego i niektórych praw pokrewnych

2. Konstytucja Rzeczypospolitej Polskiej z dnia 2 kwietnia 1997 r. (Dz. U. Nr 78, poz. 483 ze zm.)

3. Orzeczenie Sądu Najwyższego Stanów Zjednoczonych Ameryki Północnej z dnia 25 czerwca 2001 roku, New York Times Co. v. Tasini, Syg. akt 121 S. Ct. 2381, 533 U.S. 483, 495

4. Orzeczenie sądu Stanów Zjednoczonych Ameryki Północnej. stanu, Pennsylvania, okręgu West Chester, z dnia 30 maja 2007 r., Bragg v. Linden Research, Inc., Sygn. Akt 487 F. Supp. 2d 593 (E.D.Penn. 2007)

5. Orzeczenie Sądu Apelacyjnego w Krakowie z dnia 29 października 1997 Sygn. akt I Aca 477/97

6. Orzeczenie Sądu Najwyższego z dnia 5 lipca 2002 r. Sygn, akt III CKN 1096/00, OSN 2003, nr 11, po. 150

7. Orzeczenie Sądu Najwyższego z listopada 1932, Zb. OSN 1933 poz.7

8. Orzeczenie SOKiK z dnia 9 kwietnia 2003 r. Sygn. akt XVII Amc 20/02

9. Orzeczenie SOKiK z dnia 10 marca 2004 r. Sygn. akt XVII Amc 28/03

10. Orzeczenie SOKiK z dnia 8 sierpnia 2005 r. Sygn. akt XVII Amc 34/04

11. Porozumienie dotyczące handlowych aspektów własności intelektualnej, załącznik 1 c do porozumienia ustanawiającego Światową Organizację Handlu (WTO), sporządzonego w Marrakeszu w dniu 15 kwietnia 1994 r. (Dz. U. Z 1995 r. Nr 98 poz.

483), Od 1 stycznia 2000 r. Porozumienie TRIPS obowiązuje Polskę w pełnym zakresie (Dz. U. Z 1996 r. Nr 32, poz. 143)

12. Rozporządzenie Rady (WE) 44/2001 z dnia 22 grudnia 2000 r. w sprawie jurysdykcji i uznawania orzeczeń sądowych oraz ich wykonywania w sprawach cywilnych i handlowych

13. Ustawa z dnia 16 lutego 2007 r. o ochronie konkurencji i konsumentów (Dz. U. 2007, Nr 50, poz. 331)

14. Ustawa z dnia 17 listopada 1964 r. - Kodeks postępowania cywilnego (Dz.U. z 1964, Nr 43, poz. 296 ze zm.)

15. Ustawa z dnia 23 kwietnia 1964 r. - Kodeks cywilny (Dz.U. 1964, Nr 16, poz. 93 ze zm.)

16. Ustawa z dnia 30 czerwca 2000 r. – Prawo własności przemysłowej (Dz. U. z 2003, Nr 119, poz. 1117)

17. Ustawa z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych (Dz. U. 1994, Nr 24, poz. 83, tekst jednolity: Dz. U. 2000, Nr 80, poz. 904)