

Problematyka następstwa prawnego *mortis causa* kont na platformach dystrybucji cyfrowej gier komputerowych

Kamil Trzpis¹

Celem niniejszego opracowania jest omówienie zagadnienia dziedziczenia kont zmarłych użytkowników na platformach dystrybucji cyfrowej gier komputerowych przez spadkobierców. W pracy dokonano oceny obowiązujących przepisów prawa spadkowego przez pryzmat możliwości ich stosowania w odniesieniu do dóbr cyfrowych w takiej postaci. Przedstawiono przykładowe rozwiązania stosowane przez wybrane platformy. Poruszono także kwestie ochrony tajemnicy korespondencji spadkodawcy i osób trzecich, prowadzonej na takich platformach. Na koniec zajęto stanowisko odnośnie do przedmiotu rozważań oraz sformułowano postulaty *de lege ferenda*.

Uwagi wstępne

Przez ostatnie dekady Internet stał się motorem napędowym światowej gospodarki, a także zaczął odgrywać znaczącą rolę w relacjach międzyludzkich. Dobra cyfrowe są coraz bardziej wszechobecne i powszechne, a ich znaczenie i globalna wartość, z każdym rokiem gwałtownie wzrasta. Pandemia koronawirusa dobitnie udowodniła, jak ogromną rolę odgrywają one w stosunkach społecznych i gospodarczych, stając się nieodzownymi elementami rzeczywistości.

W związku z powszechnym dostępem do Internetu i z każdym dniem nasileniu ulegać będzie zjawisko tzw. cyfrowego cmentarza². Społeczeństwo, serwisy internetowe, a także władze państwowe i organizacje międzynarodowe muszą rozwiązać kwestię cyfrowego dobytku zmarłych.

Artykuł skupi się na zagadnieniu dziedziczenia kont na platformach dystrybucji cyfrowej gier komputerowych³. Taka forma dystrybucji na rynku gier elektronicznych, zwłaszcza komputerów osobistych, dominuje. Rynek gier komputerowych według szacunków osiągnął w 2020 r. wartość 174,9 mld dolarów⁴, a liczba graczy była szacowana na 3,1 mld w skali globu⁵.

Rodzi się, więc pytanie, co stanie się ze zbieraną przez graczy biblioteką gier i czy konta na platformach dystrybucji gier komputerowych mogą podlegać dziedziczeniu. Należy rozważyć, czy wraz ze śmiercią poszczególnych osób ich cyfrowy dorobek wejdzie w skład spadku. Trzeba także odpowiedzieć na pytanie, czy polskie prawo posiada instytucje, które można zaadaptować do takiego rodzaju dóbr, czy wymaga dopiero interwencji ustawodawcy, krajowego bądź unijnego.

Skład spadku – przesłanki podlegania dziedziczeniu

Aby podjąć próbę odpowiedzi na główne pytanie zawarte w tym opracowaniu, należy w pierwszej kolejności ustalić, czy dostęp do tego

rodzaju dóbr cyfrowych, konta na platformie dystrybucyjnej gier komputerowych, poprzez które pierwotny użytkownik⁶ (spadkodawca) ma dostęp do gier, może podlegać dziedziczeniu. Dobra cyfrowe są kategorią różnorodną, przez co do dziś wymykają się próbom zdefiniowania przez doktrynę lub ustawodawstwo⁷. Dla przykładu można przywołać jedną z propozycji, w myśl której: „dobra cyfrowe to pojęcie zbiorcze obejmujące swoim zakresem wszelkie treści cyfrowe, prawo dostępu do tych treści, jak i różnego rodzaju dobra wirtualne, konta oraz serwisy online. Pojęcie to obejmuje również dane zgromadzone w chmurze, ślady aktywności w Internecie (metadane), jak również prawa i obowiązki wynikające z umów zawieranych w, lub za pośrednictwem Internetu”⁸. Mogą to być chociażby chmury obliczeniowe, konta na platformach internetowych itp.⁹. Na gruncie polskiego porządku prawnego istnieje definicja legalna treści cyfrowych w art. 2 ust. 5 ustawy z 30.6.2014 r. o prawach konsumenta¹⁰, określając je

¹ Student V roku jednolitych magisterskich stacjonarnych studiów prawa na Wydziale Prawa, Administracji i Ekonomii Uniwersytetu Wrocławskiego.

² Zob. <https://bezprawnik.pl/smierc-na-facebooku/> (dostęp z 1.11.2021 r.).

³ Jest to sposób rozpowszechniania treści jak filmy, muzyka, książki, gry wideo i inne, za pośrednictwem Internetu. Dystrybucja elektroniczna pozwala w legalny sposób pobrać pliki z danymi na dysk twardy komputera lub inny nośnik pamięci, <https://www.gry-online.pl/sownik-gracza-poje-cie.asp?ID=319> (dostęp z 5.11.2021 r.).

⁴ Zob. <https://www.cdprojekt.com/pl/grupa-kapitalowa/otoczenie-ryn-kowe/> (dostęp z 2.11.2021 r.).

⁵ Zob. <https://gry.interia.pl/newsy/news-najnowszy-raport-wskazuje-ze-40-procent-ludzi-na-swiecie-gra.nId,4675644> (dostęp z 2.11.2021 r.).

⁶ Pojęcie użytkownika nie występuje jako strona umowy użytkownika (art. 252 i n. KC), ale określa podmiot korzystającego z usług internetowych. Korzystanie z tego właśnie pojęcia, w odmiennym znaczeniu od ustawowego, wynika z nomenklatury używanej przez portale internetowe.

⁷ P. Szulewski, Śmierć 2.0 – problematyka dóbr cyfrowych post mortem, [w:] J. Gołaczyński, J. Mazurkiewicz, J. Turlukowski, D. Karkut (red.), Non omnis moriar, Wrocław 2015, s. 733–734.

⁸ P. Szulewski, Śmierć 2.0..., s. 734.

⁹ M. Załucki, [w:] M. Załucki (red.), Kodeks cywilny. Komentarz, Legalis/el. 2020, komentarz do art. 922 KC, teza 12.

¹⁰ T.j. Dz.U. 2020 r. poz. 287 ze zm.

jako „dane wytwarzane i dostarczane w postaci cyfrowej”¹¹. Powstaje więc zagadnienie, czy na gruncie polskiego ustawodawstwa tak zakrojone dobro cyfrowe, konkretne konto zmarłego wraz z całą jego zawartością zakupioną i otrzymaną, może być składnikiem masy spadkowej.

By odpowiedzieć na to pytanie, należy wprawdzie przywołać art. 922 § 1 KC. Przepis ten stanowi, że majątkowe prawa i obowiązki zmarłego przechodzą z chwilą jego śmierci na jedną lub kilka osób stosownie do przepisów Księgi czwartej KC. Spadkiem zaś są cywilnoprawne prawa i obowiązki majątkowe, które przysługują spadkodawcy bądź go obciążają¹². Zasygnalizować można jedynie, że w skład spadku wchodzi także obowiązki, które powstały dopiero z chwilą śmierci spadkodawcy lub później¹³. Wymienić można kilka przykładów praw i obowiązków, które podlegać będą dziedziczeniu. Na pierwszym miejscu można wskazać prawo własności, następnie prawo użytkowania wieczystego¹⁴, a także roszczenia o zwrot korzyści z tytułu bezpodstawnego wzbogacenia, co zaś dotyczy obowiązków, to dziedziczeniu podlega np. obowiązek naprawienia szkody, a także przede wszystkim, co do zasady, długi spadkowe w postaci zobowiązań ze stosunków umownych zawartych przez spadkodawcę.

Reasumując, by obowiązek lub prawo mogły podlegać dziedziczeniu, muszą spełniać cztery wymogi¹⁵, dwa pozytywne – charakter cywilnoprawny, pomimo że ustawa o tym wprost nie stanowi i jednocześnie majątkowy, oraz dwa negatywne – prawo lub obowiązek nie może być ściśle związane z osobą zmarłego oraz nie może przechodzić na oznaczone osoby niezależnie od tego, czy są spadkobiercami¹⁶. Odnosząc wymienione kryteria w odniesieniu do kont użytkowników na platformach zapewniających dostęp do dóbr cyfrowych w postaci gier elektronicznych, można stwierdzić, że spełniają one wszystkie wymienione przesłanki, co zostanie wykazane w dalszej części opracowania.

Rygor cywilnoprawnego charakteru uznać można za spełniony ze względu na sam proces wiązania się użytkownika z daną platformą poprzez umowę¹⁷. Wszystkie najpopularniejsze platformy cyfrowej dystrybucji gier wymagają od przyszłego użytkownika zaakceptowania regulaminu świadczenia usług lub umowy użytkownika w procesie zakładania konta. Dodatkowo jak wskazuje doktryna, ze stosunkiem cywilnoprawnym mamy do czynienia, gdy stosunek prawny jest oparty na zasadzie równości stron, gdzie nie zachodzi podporządkowanie jednej strony stosunku drugiej¹⁸, co pomimo nieporównywalnych zasobów administratorów platform dystrybucyjnych względem ich użytkowników nie zachodzi, jak ma to na przykład miejsce w prawie administracyjnym.

Prawo, które ma podlegać dziedziczeniu, musi posiadać także majątkowy charakter. Doktryna nie jest zgodna, kiedy dane uprawnienie podmiotowe charakteryzuje się przymiotem wartości majątkowej¹⁹. Przywołać można stanowisko głoszące, że z charakterem majątkowym prawa mamy do

czynienia, gdy charakteryzuje się ono wartością ekonomiczną możliwą do określenia, chociażby była znikoma²⁰. O ile zgodzić można się z poglądem, iż w przypadku kont w konkretnych grach online rozstrzygać o majątkowym charakterze należy *ad casum*²¹, o tyle w przypadku kont na platformach dystrybucyjnych, takie indywidualne rozstrzygnięcie nie będzie konieczne. Z dużą pewnością założyć można, iż niemalże każde konto utworzone na którejś z platform dystrybucyjnych posiada w swojej bibliotece mniejszą, bądź większą, liczbę gier o konkretnej wartości majątkowej, co jednocześnie oznacza, że takie konta posiadają określoną wartość materialną²². Należy wskazywać, że odnośnie do dziedziczenia takich kont, określenie, które z nich wartości majątkowej jednak nie przejawiają, powinno mieć miejsce na łamach jednostkowego przypadku, jako wyjątek od reguły. W Stanach Zjednoczonych dominuje pogląd, że nawet z pozoru darmowe serwisy internetowe są płatne²³. Każdy użytkownik korzystający z tych serwisów ponosi bowiem niemałą „opłatę” za możliwość korzystania z ich dobrodziejstwa, w postaci swoich danych, a także czasu, poświęconego na świadome bądź nie oglądanie reklam na nich zamieszczonych²⁴. Stwierdzić można, że *free to play*²⁵ nie oznacza bez kosztów²⁶, chociażby nie były one ponoszone w pieniądzu²⁷.

¹¹ E. Macierzyńska-Franaszczuk, Treści cyfrowe – ujęcie definicyjne w unijnych i krajowych regulacjach prawnych, Internetowy Kwartalnik Antymonopolowy i Regulacyjny 2018, Nr 6(7), s. 133.

¹² J. Ciszewski, J. Knabe, Art. 922 Zdolność do dziedziczenia, teza 4, [w:] J. Ciszewski, P. Nazaruk (red.), Kodeks cywilny. Komentarz aktualizowany, Lex/el. 2021.

¹³ Jako przykład można wskazać koszty pogrzebu, które oczywiście powstaną nie wcześniej niż z chwilą śmierci spadkodawcy. Pula praw, a przede wszystkim obowiązków wchodzących w skład spadku będzie miała szerszy zakres niż prawa i obowiązki objęte mechanizmem dziedziczenia – J. Kuźmicka-Sulikowska, [w:] E. Gniewek, P. Machnikowski (red.), Kodeks cywilny. Komentarz, Warszawa 2021, komentarz do art. 922 KC, nb. 53–58.

¹⁴ M. Pazdan, [w:] K. Pietrzykowski (red.), Kodeks cywilny. Tom II. Komentarz. Art. 450–1088, Legalis/el. 2021, komentarz do art. 922 KC, nb. 11.

¹⁵ A. Kidyba, E. Niezbecka, [w:] A. Kidyba (red.), Kodeks cywilny. Komentarz. Tom IV. Spadki, wyd. IV, Warszawa 2015, komentarz do artykułu 922, nb. 7.

¹⁶ W. Borysiak, [w:] K. Osajda (red.), Kodeks cywilny. Komentarz, Lex/el. 2021, komentarz do art. 922 KC, nb. 92.

¹⁷ D. Karkut, Własność wirtualna w prawie polskim. Zagadnienia wybrane, Wrocław 2015, s. 26–28.

¹⁸ J. Kuźmicka-Sulikowska, [w:] E. Gniewek, P. Machnikowski (red.), Kodeks..., nb. 3.

¹⁹ Ibidem, nb. 4.

²⁰ Ibidem.

²¹ D. Karkut, Własność wirtualna..., s. 26–28.

²² P. Szulewski, Śmierć 2.0..., s. 736.

²³ D. Szkatuba, Dziedziczenie dóbr cyfrowych w postaci dostępu do konta na portalu społecznościowym. Glosa do wyroku Federalnego Trybunału Sprawiedliwości z 12.7.2018 r., III ZR 183/17, Europejski Przegląd Sądowy 2021, Nr 1, s. 37–44.

²⁴ Ibidem.

²⁵ Określenie oznacza gry komputerowe, które nie wymagają opłaty do rozpoczęcia rozgrywki, zwykle konieczne jest stałe połączenie z siecią internet.

²⁶ D. Szkatuba, Dziedziczenie dóbr..., s. 37–44.

²⁷ P. Szulewski, Śmierć 2.0..., s. 744.

Trzecią okolicznością, by prawo mogło podlegać dziedziczeniu na podstawie art. 922 KC, jest kwestia ścisłego związku z osobą zmarłego. Jest to pierwsza z dwóch cech negatywnych, tj. niemogących zaistnieć, by można było dziedziczyć dany składnik majątku zmarłego. W przypadku ziszczenia się wymienionej przesłanki, tj. ścisłego związku pomiędzy np. prawem a zmarłym, to uprawnienie takie nie podlega dziedziczeniu²⁸. Zagadnienie to zostanie opisane w dalszej części artykułu, na konkretnym przykładzie postanowienia regulaminu jednej z najpopularniejszych platform cyfrowej dystrybucji.

Ostatnim wymaganiem, a jednocześnie drugą cechą, która nie może wystąpić, ażeby prawo lub obowiązek weszły w skład spadku, jest brak przejścia na oznaczone osoby, niezależnie od tego, czy znajdują się one w kręgu spadkobierców. W związku z różnorodnością sytuacji życiowych, ustawodawca zdecydował, że niektóre z praw (lub obowiązków) zmarłego, z chwilą jego śmierci przejdą na ściśle określone osoby, mające szczególny związek ze zmarłym, np. więzi rodzinne. W takim przypadku znaczenia nie będzie mieć, czy zostają oni powołani do spadku przez zmarłego lub znajdują się w kręgu spadkobierców ustawowych²⁹. Takie przejście uprawnień lub obowiązków na określone osoby jest sukcesją syngularną³⁰. Prawa te charakteryzują się zwykle znaczną doniosłością dla osób uprawnionych do ich przejęcia. Przejście tych uprawnień następuje jednocześnie z chwilą śmierci poprzednio uprawnionego, bądź z mocy samego prawa, bądź na skutek konkretnej przedśmiertnej dyspozycji zmarłego³¹. Jako przykłady wskazać można uregulowanie art. 691 § KC, które stanowi, że w stosunek najmu po zmarłym najemcy wstąpi oznaczony krąg osób najbliższych zmarłego, jeśli zamieszkiwały one z nim w chwili śmierci. Innym prawem przechodzącym na oznaczone osoby jest uprawnienie określone w art. 56 ust. 1 ustawy z 29.8.1997 r. – Prawo bankowe³² do dysponowania wkładem na rachunku oszczędnościowym przez jego właściciela na wypadek śmierci poprzez wskazanie osób, którym bank ma obowiązek wypłacić zgromadzone tam środki.

Przykłady rozwiązań stosowanych przez platformy

Ta część artykułu na przykładzie konkretnego postanowienia Umowy Użytkownika Steam³³, największej platformy cyfrowej dystrybucji stworzonej w 2003 r. przez firmę Valve³⁴, odniesie się do wcześniej zasygnalizowanej kwestii, a konkretnie ścisłego związku między potencjalnie dziedzicznym prawem a cechą osobistego związania ze zmarłym.

W jednym z punktów regulamin Steam³⁵ stanowi, że konto jest ściśle osobiste i użytkownik nie może prawa do konta przenosić ani go przekazywać innym osobom. Regulamin

w żadnym ze swoich postanowień nie podejmuje kwestii dziedziczenia kont przez spadkobierców lub losu konta po śmierci użytkownika.

Jak wskazuje się w doktrynie, wyróżnienie i określenie, które prawa i obowiązki są ściśle związane z osobą zmarłego, jeśli z pomocą nie przyjdzie ustawodawca poprzez wyraźne ustawowe określenie, że prawo (obowiązek) wygasa z chwilą śmierci uprawnionego, nie jest łatwe³⁶. Prawa takie mają służyć konkretnej osobie poprzez zaspokojenie jej szczególnie ważnego interesu ze względu na indywidualną sytuację osobistą³⁷. Jedną z przyczyn, dla których niektóre prawa lub obowiązki powinny wygasać wraz ze śmiercią uprawnionego, może być oparcie konkretnego stosunku na ściśle osobistej relacji między stronami darzącymi się zaufaniem bądź ze względu na osobiste cechy lub zdolności stron³⁸. Jako przykład takich rozwiązań wskazać można służebności osobiste, które zgodnie z art. 299 KC wygasają najpóźniej wraz ze śmiercią uprawnionego. Innym zobrazowaniem takiego prawa, a zarazem obowiązku może być roszczenie o zadośćuczynienie za krzywdę, które przechodzi na spadkobierców jedynie, gdy zostało uznane na piśmie albo gdy powództwo wytoczono przed śmiercią poszkodowanego, zgodnie z art. 445 § 3 KC.

Postanowienie³⁹ rozpatrywanego regulaminu Steam ściśle wiąże konto z konkretnym użytkownikiem. Według doktryny takie wyraźne postanowienie może oznaczać brak możliwości jego dziedziczenia, jeśli jest to dopuszczalne przez przepisy powszechnie obowiązujące, a prawo lub obowiązek jest ściśle związany z daną osobą fizyczną⁴⁰. Jak słusznie zauważa P. Szulewski, zawieranie umów przez użytkowników z dostawcami dóbr cyfrowych nie może być określane jako ściśle związane z konkretnym zmarłym, ze względu „na ich pełną standaryzację i brak jakiegokolwiek weryfikacji użytkownika przy zawieraniu z nim umowy”. Także wcześniej wymienione

²⁸ M. Załucki, [w:] M. Załucki (red.), Kodeks..., teza 16.

²⁹ J. Kuźmicka-Sulikowska, [w:] E. Gniewek, P. Machnikowski (red.), Kodeks..., nb. 51.

³⁰ M. Załucki, [w:] M. Załucki (red.), Kodeks..., teza 17.

³¹ J. Kuźmicka-Sulikowska, [w:] E. Gniewek, P. Machnikowski (red.), Kodeks..., nb. 51.

³² T.j. Dz.U. 2020 r. poz. 1896 ze zm.

³³ Zob. https://store.steampowered.com/subscriber_agreement/?snr=1_44_44_#2 (dostęp z 31.11.2021 r.); dalej jako: regulamin Steam.

³⁴ K. Szpyt, Obrót dobrami wirtualnymi w grach komputerowych. Studium cywilnoprawne, Legalis/el. 2018, s. 20–23.

³⁵ Pkt 1 lit. c, https://store.steampowered.com/subscriber_agreement/?snr=1_44_44_#2 (dostęp z 1.11.2021 r.).

³⁶ J. Kuźmicka-Sulikowska, [w:] E. Gniewek, P. Machnikowski (red.), Kodeks..., nb. 32.

³⁷ E. Skowrońska-Bocian, J. Wierciński, Art. 922 Spadek, teza 5, [w:] J. Gudowski (red.), Kodeks cywilny. Komentarz. Tom VI. Spadki, wyd. II, Warszawa 2017.

³⁸ J. Kuźmicka-Sulikowska, [w:] E. Gniewek, P. Machnikowski (red.), Kodeks..., nb. 33.

³⁹ Pkt 1 lit. c, https://store.steampowered.com/subscriber_agreement/?snr=1_44_44_#2 (dostęp z 1.11.2021 r.).

⁴⁰ Ibidem, nb. 32.

cechy ścisłego związania prawa z oznaczoną osobą, jak przykładowe więzi osobiste pomiędzy stronami lub zaufanie, nie mają tu oczywiście miejsca.

W dalszej części regulaminu Steam⁴¹ wskazuje, że wyjątkowo można przekazać konto lub uzyskać do niego dostęp za wyraźną zgodą firmy Valve. W tym konkretnym przypadku wymagać to będzie indywidualnego kontaktu z działem wsparcia użytkowników, nie stworzono bowiem jakichkolwiek narzędzi w tym celu⁴². Jak jednak pokazuje praktyka⁴³, takie jednostkowe przekazania konta, jeśli zostało ono wyraźnie zapisane w testamencie, jest możliwe. Jednakże wymaganie, by zmarły pozostawił testament, może sprawić, że do takiego prostego i łatwego przejścia konta na spadkobiercę rzadko będzie dochodzić. Użytkownikami takich platform są zwykle ludzie młodzi lub w średnim wieku, którzy *de facto* nie zastanawiają się jeszcze nad kwestią ustanowienia spadkobierców i nie podejmują wysiłku stworzenia testamentu.

W związku z powyższymi rozważaniami można zaproponować stworzenie przez ustawodawcę odrębnej regulacji prawnej przewidującej dziedziczenie takich kont, co wyłączy konieczność ustalania, czy konkretne konta zmarłych na wszelkiego rodzaju platformach elektronicznych posiadają lub nie cechę ścisłego związku z osobą spadkodawcy. Dla pokazania tendencji branży do regulacji rozważanych kwestii w podobny sposób, w tym braku jakichkolwiek regulacji odnoszących się do dziedziczenia kont, przywołane zostaną inne przykłady regulaminów platform dystrybucyjnych.

Nieco inaczej w porównaniu do Steam sytuacja wygląda na konkurencyjnej platformie – Epic Games Store firmy Epic Games⁴⁴. W Regulaminie Świadczenia Usług⁴⁵ jasno wskazano, że „Użytkownicy nie są właścicielami swoich kont, w związku, z czym, zabrania się podarowywania kont bądź kluczy dostępu, albo przekazywania ich w inny sposób”. Także i na tej platformie nie ma postanowień odnoszących się do przypadków śmierci użytkowników, dziedziczenia konta lub przekazywania ich spadkobiercom poprzez testament. Sam właściciel platformy wskazuje, że stosunek, jaki wiąże go z pojedynczymi użytkownikami, jest świadczeniem usług, a założone konta nie są własnością użytkowników.

Podobnie jak w wyżej przywołanych przypadkach wygląda stan rzeczy na platformie GOG⁴⁶ polskiej grupy kapitałowej CD Projekt⁴⁷. Umowa Użytkownika⁴⁸ stanowi o niedopuszczalności przekazywania lub oddawania kont na platformie innym osobom. Jest to następna platforma, która w żadnym ze swoich postanowień regulaminu nie odnosi się do kwestii dziedziczenia kont po swoich zmarłych użytkownikach. Podobne rozwiązania stosuje firma Ubisoft⁴⁹. Już w nazwie – Regulamin Korzystania z Usług Ubisoft⁵⁰ administrator platformy wskazuje na charakter stosunku prawnego łączący go z użytkownikiem. Jedno z postanowień regulaminu⁵¹ wymienia w katalogu zakazanych praktyk na platformie m.in. udostępnienie lub przeniesienie

konta na jakąkolwiek inną osobę lub umożliwienie takiej osobie korzystanie z niego. W katalogu kar⁵² znajduje się między innymi tymczasowa lub długoterminowa blokada konta, a nawet zamknięcie konta użytkownika. Także na tej platformie brak punktu regulaminu odnoszącego się bezpośrednio lub chociażby pośrednio do śmierci swoich użytkowników i dziedziczenia kont.

Stosunek prawny łączący użytkowników z platformami dystrybucji gier komputerowych, jak wskazują sami właściciele platform, jest umową o świadczenie usług. Cechą charakterystyczną tych umów jest okoliczność, że ich przedmiotem jest świadczenie określonych czynności dla innej osoby przez stronę, która nie jest podporządkowana drugiej stronie stosunku. Nie są one umową rezultatu, w przypadku której dłużnik zobowiązany jest do osiągnięcia konkretnego celu, a jedynie ciąży na nim obowiązek czynienia pewnych czynności faktycznych zgodnych z umową⁵³. Taka ocena przedmiotowych stosunków, zgodna z charakterem tych umów, sprawia, że należy je uznać za usługi świadczone drogą elektroniczną⁵⁴. Zgodnie z art. 2 pkt 4 ustawy z 18.7.2002 r. o świadczeniu usług drogą elektroniczną⁵⁵, usługą taką jest świadczenie usługi bez jednoczesnej obecności stron poprzez przekaz danych na indywidualne żądanie usługobiorcy, przesyłanej i otrzymywanej za pomocą urządzeń elektronicznych w całości za pomocą sieci telekomunikacyjnej. Ze względu na powyższe, zastosowanie znajdują do takich usług przepisy traktujące o zleceniu, tj. art. 747 w zw. z art. 750 KC, a że prawa i obowiązki z tych umów mają charakter majątkowy, co już wykazano, to „w braku odmiennej umowy śmierć ich użytkownika nie będzie więc generalnie prowadziła do ich ustania”⁵⁶.

⁴¹ Pkt 1 lit. c, https://store.steampowered.com/subscriber_agreement/?snr=1_44_44_#2 (dostęp z 31.10.2021 r.).

⁴² Zob. <https://www.eurogamer.net/articles/2017-10-06-what-happens-to-your-steam-account-when-you-die> (dostęp z 1.11.2021 r.).

⁴³ Zob. <https://steamcommunity.com/discussions/forum/1/-490123938441417365/> (dostęp z 2.11.2021 r.).

⁴⁴ Producent i wydawca gier komputerowych z siedzibą w Cary w Karolinie Północnej w Stanach Zjednoczonych założony w 1991 r.

⁴⁵ Zob. <https://www.epicgames.com/site/pl/tos> (dostęp z 1.11.2021 r.).

⁴⁶ Dawniej Good Old Games.

⁴⁷ Polski wydawca oraz producent gier komputerowych z siedzibą w Warszawie założony w 1994 r., spółką dominującą jest CD Projekt, notowany na Giełdzie Papierów Wartościowych w Warszawie.

⁴⁸ Pkt 11.1 lit. h, <https://support.gog.com/hc/pl/articles/212632089-GOG-Umowa-u%C5%BCytkownika?product=gog> (dostęp z 6.11.2021 r.).

⁴⁹ Ubisoft Entertainment SA – francuski producent i wydawca gier komputerowych założony w 1986 r. w Carentoir.

⁵⁰ <https://legal.ubi.com/termsfuse/pl-PL> (dostęp z 6.11.2021 r.).

⁵¹ Pkt 5.28, <https://legal.ubi.com/termsfuse/pl-PL> (dostęp z 6.11.2021 r.).

⁵² Pkt 6, <https://legal.ubi.com/termsfuse/pl-PL> (dostęp z 6.11.2021 r.).

⁵³ M. Gutowski, komentarz do art. 750 KC, nb. 1 [w:] M. Gutowski (red.), Kodeks cywilny. Tom III. Komentarz do art. 627–1088, Legalis/el. 2019.

⁵⁴ K. Szpyt, Obrót dobrami..., s. 205–206.

⁵⁵ T.j. Dz.U. 2020 r. poz. 344 ze zm.

⁵⁶ W. Borysiak, [w:] K. Osajda (red.), Kodeks..., nb. 503.

Stanowisko doktryny i orzecznictwa w kwestii dziedziczenia usług elektronicznych nie jest jeszcze klarowne⁵⁷. Wydaje się jednak słuszny pogląd przychylający się ku możliwości przejścia usług w postaci dóbr cyfrowych na spadkobierców zmarłego⁵⁸. Usługi takie zdaniem P. Szulewskiego powinny podlegać dziedziczeniu⁵⁹, zwłaszcza gdy przedstawiają wartość majątkową, a odmienne postanowienia umowne w takiej sytuacji byłyby nieważne, nie mogłyby one bowiem wyłączać stosowania przepisów ustawy i wynikającej z niej dziedziczenia bez odmiennego rozwiązania tej kwestii przez ustawodawcę. Na stanowisku takim staje także W. Borysiak, który stwierdza, że teza o niemajątkowości dóbr cyfrowych powinna zostać odrzucona razem z ich ścisłym związaniem z osobą zmarłego, co spowoduje konieczność przyjęcia w pełni ich dziedziczności, które nie może być wyłączone w drodze umowy przez którąkolwiek ze stron pierwotnego stosunku prawnego⁶⁰. D. Karkut wskazuje, że teoretycznie nie ma przeszkód dla sukcesji konta, jeśli ma ono charakter majątkowy⁶¹. Ostatni autor pisze o kontaktach w konkretnej grze komputerowej, a nie o kontaktach na platformach dystrybucji cyfrowej, jednak jego argumenty znajdują odniesienie także w kwestii tu analizowanej. Odmienne poglądy, niedopuszczające do dziedziczenia prawa majątkowych, wydaje się nieakceptowalny, ponieważ treści umów lub regulaminów stałyby wyżej, niż powszechnie obowiązujące prawo spadkowe⁶².

Dziedziczenie kont a prywatność korespondencji

Przy rozważaniu wymienionych kwestii warto przytoczyć orzeczenie Federalnego TS z 12.7.2018 r.⁶³, które może służyć polskiemu sądowi lub ustawodawcy za jeden z możliwych drogowskazów⁶⁴. W wyroku stwierdzono, że konto na portalu społecznościowym, w tym przede wszystkim, ze względu na stan faktyczny, korespondencja prowadzona z tego konta, nie różni się niczym w swojej istocie od komunikacji analogowej⁶⁵, korespondencja taka, a przede wszystkim pamiętniki bądź listy, podlega bowiem dziedziczeniu na gruncie niemieckiego prawa spadkowego⁶⁶.

Wskazać można, że jeśli potencjalnie dopuści się możliwość dziedziczenia konta, w tym faktyczny dostęp do profilu i całej jego zawartości, na portalach społecznościowych, które ze swej istoty polegają głównie na wymianie prywatnej korespondencji pomiędzy użytkownikami, to tym bardziej można i należy rozważyć umożliwienie dziedziczenia kont na platformach cyfrowej dystrybucji gier komputerowych.

Pierwszym problemem w takim dziedziczeniu mogą być dane osobowe zmarłego. Na gruncie unijnego rozporządzenia 2015/679 z 27.4.2016 r. o ochronie danych osobowych⁶⁷, dopuszczenie możliwości dziedziczenia konta osoby zmarłej nie

będzie sprzeczne z celami i unormowaniami wymienionego aktu. W swoim orzeczeniu Federalny Trybunał Sprawiedliwości prawidłowo stwierdza, że dziedziczenie konta zmarłego użytkownika na portalu społecznościowym nie narusza przepisów RODO. Motyw 27 RODO stanowi bowiem, że nie ma ono zastosowania do danych osobowych osób zmarłych, dając jednakże państwom członkowskim swobodę, co do decyzji o przyjęciu przepisów o przetwarzaniu danych osobowych zmarłych.

Problemem staje się w takiej sytuacji tajemnica korespondencji i ochrona prywatności osób trzecich – innych graczy. Jak wskazuje doktryna, prawo polskie w sposób bardziej wyraźny i dalej idący chroni tajemnicę korespondencji w porównaniu z prawem niemieckim⁶⁸, zwłaszcza prywatność osób trzecich⁶⁹.

Rolę gwaranta dóbr osobistych osób trzecich, w postaci prywatnej korespondencji, odgrywa art. 82 ustawy z 4.2.1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych⁷⁰, który chroni przed upublicznianiem szczegółów wymienianej korespondencji ze zmarłym. W doktrynie prawa autorskiego zarysował się spór, czy regulacja ta chroni osobę trzecią jedynie *post mortem*, czy może już za jej życia⁷¹. Pierwsze stanowisko zdaje się wyraźnie dominować w doktrynie⁷². Przychylić można się także ku stanowisku, iż umieszczenie tej regulacji w prawie autorskim nie oznacza,

⁵⁷ J. Kuźmicka-Sulikowska, [w:] E. Gniewek, P. Machnikowski (red.), Kodeks..., nb. 31.

⁵⁸ M. Załucki, Śmierć a dane w systemach teleinformatycznych – przyczynek do dyskusji, [w:] K. Flagi-Gieruszyńskiej, J. Gołaczyńskiego, D. Szostka (red.), Media Elektroniczne. Współczesne Problemy Prawne, Warszawa 2016, s. 173–174.

⁵⁹ P. Szulewski, Śmierć 2.0..., s. 737–741.

⁶⁰ W. Borysiak, [w:] K. Osajda (red.), Kodeks..., nb. 502.

⁶¹ D. Karkut, Własność wirtualna..., s. 121.

⁶² K. Osajda, Prawo spadkowe (w) przyszłości. Perspektywy rozwoju prawa spadkowego, MoP 2019, Nr 2, s. 70.

⁶³ Zob. wyrok Federalnego Trybunału Sprawiedliwości w Niemczech z 12.7.2018 r., III ZR 183/17, <https://juris.bundesgerichtshof.de/cgi-bin/rechtsprechung/document.py?Gericht=bgh&Art=en&nr=86602&pos=0&anz=1> (dostęp z 27.10.2021 r.).

⁶⁴ M. Mądel, Dostęp do treści cyfrowych zmarłego użytkownika usług internetowych na tle orzeczenia Federalnego Trybunału Sprawiedliwości w Niemczech, Transformacje Prawa Prywatnego 2020, Nr 2, s. 127.

⁶⁵ D. Szkaluba, Dziedziczenie dóbr..., s. 37–44.

⁶⁶ § 2047 ust. 2 i § 2373 BGB dokumenty o wysoce osobistej treści podlegają dziedziczeniu – Kodeks cywilny niemiecki z 18.8.1896 r. (BGB – Bürgerliches Gesetzbuch, BGBl I S. 42, FNA 400–2).

⁶⁷ Dz.Urz. UE L Nr 119, s. 1; dalej jako: RODO.

⁶⁸ D. Szkaluba, Dziedziczenie dóbr..., s. 37–44.

⁶⁹ M. Grochowski, Inheritance of the social media accounts in Poland, „European Review of Private Law” 2019, Nr 5, s. 1195–1206.

⁷⁰ T.j. Dz.U. 2021 r. poz. 1062 ze zm.; dalej jako: PrAut. Przepis ten, przy braku dyspozycji zmarłego w danej kwestii, przyznaje prawo decydowania małżonkowi, a w jego braku kolejno zstępnym, rodzicom lub rodzeństwu o odnośnej do publikacji rozpowszechnienia korespondencji, w okresie dwudziestu lat śmierci.

⁷¹ M. Markiewicz, Komentarz do ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych, art. 82 teza 3, [w:] R. Markiewicz (red.), Ustawy autorskie. Komentarze. Tom II, Warszawa 2021.

⁷² Ibidem.

że stosuje się tę regulację jedynie do korespondencji mającej cechę utworu⁷³.

W tym miejscu należy przytoczyć i podzielić stanowisko SN zajęte w wyroku 30.9.2016 r.⁷⁴, w którym się podkreśla, że „art. 82⁷⁵ nie wymaga zgody najbliższych adresata korespondencji na każde jej ujawnienie, lecz jedynie na jej rozpowszechnianie. Zgodnie z art. 6 ust. 1 pkt 3⁷⁶ utworem rozpowszechnionym jest utwór, który za zezwoleniem twórcy został w jakikolwiek sposób udostępniony publicznie. Przez rozpowszechnianie należy rozumieć, zatem publiczne udostępnianie za pomocą dowolnego medium, np. prasy, Internetu. Udostępnienie musi mieć jednak charakter publiczny, a więc być przeznaczone dla niezamkniętego grona osób. Nie jest, zatem rozpowszechnieniem udostępnianie w kręgu rodziny lub znajomych, które jednak może, w określonych okolicznościach, naruszać prawa osobiste chronione na podstawie art. 23–24 KC”.

Drugim filarem ochrony osoby trzeciej, jak wskazuje wyrok, są wymienione art. 23 i 24 KC. Przepisy te chronią dobra osobiste w postaci tajemnicy korespondencji adresata i nadawcy, którzy muszą wspólnie wyrazić zgodę na jej rozpowszechnienie. Brak zgody którejkolwiek strony korespondencji skutkować będzie naruszeniem dóbr osobistych, a także potencjalnie odpowiedzialnością cywilnoprawną. Jak wskazują niektórzy autorzy, rezultat egzegezy przepisów i stanowisk literatury wskazuje, że samo zapoznanie „się z cyfrową korespondencją czy uzyskanie do niej dostępu przez spadkobierców nie będzie naruszało tajemnicy korespondencji”⁷⁷.

Niezależnie bowiem od przychylenia się ku jednej z dwóch koncepcji wykładni art. 82 PrAut przyjąć można, że ochrona tajemnicy korespondencji żyjącego bądź martwego adresata będzie miała podobny zakres⁷⁸.

Dopuszczenie do dziedziczenia kont zmarłych użytkowników na platformach dystrybucyjnych zdaje się, nie będzie budzić kontrowersji na gruncie ochrony tajemnicy korespondencji. Spadkobiercy będą uprawnieni do dziedziczenia takiej korespondencji, każdorazowo zaś publikacja będzie wymagała zgody adresata lub osób wymienionych w art. 82 PrAut (Małżonka, a w jego braku kolejno zstępnych, rodziców lub rodzeństwa). Zdaniem niektórych autorów, brak wątpliwości przy dziedziczeniu prywatnej korespondencji w wersji fizycznej⁷⁹ wskazuje, iż wątpliwości co do korespondencji w wersji elektronicznej są nieuzasadnione⁸⁰.

W doktrynie jednak obecne są także głosy opowiadające się przeciw dziedziczeniu kont na platformach elektronicznych⁸¹. Rozważania takie dotyczą jednakże w głównej mierze platform społecznościowych jako najczęstszej aktywności internetowej osób fizycznych. Jednak specyfika platform dystrybucyjnych w porównaniu z serwisami społecznościowymi jest tak dalece odmienna, że rozważań tych nie można przyjmować bez ich odpowiedniej modyfikacji i adaptacji. Przede wszystkim konta, a raczej profile, na portalach społecznościowych są, w potocznym tego słowa rozumieniu,

bardziej osobiste niż profile na platformach dystrybucyjnych. Te pierwsze są sygnowane nazwiskiem i wizerunkiem osoby, do której należy profil, a portale takie w mniejszym bądź większym stopniu służą głównie nawiązywaniu, podtrzymywaniu i rozwijaniu relacji międzyludzkich, w tym poprzez prywatną korespondencję. Właśnie zagadnienie korespondencji i możliwość jej dziedziczenia wydaje się kością niezgody stanowisk popierających i negujących dziedziczość kont. Na platformach dystrybucyjnych gier komputerowych sytuacja wygląda zgoła odmiennie, służą one przede wszystkim uzyskiwaniu dostępu do gier elektronicznych, a nie prowadzeniu prywatnej korespondencji. Wskazać można nawet, że prowadzenie rozmów z innymi użytkownikami danej platformy ma jedynie poboczne, a wręcz marginalne znaczenie. Co więcej, niektóre z takich platform w ogóle nie posiadają takiej funkcjonalności, ograniczając się jedynie do zapewniania samego dostępu do gier.

Podsumowanie

Na gruncie powyższych rozważań wydaje się, że przyzwolenie na dziedziczenie dóbr i usług cyfrowych w postaci dostępu do kont na platformach dystrybucji cyfrowej gier elektronicznych jest rozwiązaniem prawidłowym i mającym oparcie w już obowiązujących przepisach. Zgodnie z wnioskami wynikającymi z opracowania, nie budzi żadnych wątpliwości, że istniejąca regulacja kwestii dziedziczenia umieszczona w KC już dziś umożliwia dziedziczenie takich elementów spadku, swoboda zaś umów nie powinna być stawiana wyżej, niż przepisy bezwzględnie obowiązujące, co dziś czasami zdaje się mieć miejsce. Na przeszkodzie ku pełnej akceptacji dziedziczości przez spadkobierców dóbr zgromadzonych przez zmarłego, nie tylko w okresie jego realnego życia, ale także tego wirtualnego, stanąć może różna interpretacja przepisów o ochronie prywatności korespondencji i związana z tym możliwość naruszenia dóbr osobistych osób trzecich.

W artykule skupiono się wyłącznie na kwestii dziedziczości samych kont na platformach dystrybucyjnych. Nie rozważano skutków akceptacji dziedziczenia takich usług w relacji do postanowień licencyjnych poszczególnych gier

⁷³ A. Nowak-Gruca, Użytkownik forever off. Wybrane problemy cyfrowego „życia po życiu” związane z ochroną wizerunku i korespondencji, Zeszyty Naukowe Uniwersytetu Jagiellońskiego. Prace z Prawa Własności Intelektualnej 2020, Nr 1, s. 130–144.

⁷⁴ Zob. wyrok SN z 30.9.2016 r., SNO 36/16, Legalis.

⁷⁵ PrAut.

⁷⁶ Ibidem.

⁷⁷ M. Mądel, Dostęp do treści..., s. 140.

⁷⁸ M. Markiewicz, Komentarz..., teza 6.

⁷⁹ M. Mądel, Dostęp do treści..., s. 126.

⁸⁰ P. Szulewski, Śmierć 2.0..., s. 740.

⁸¹ Ł. Goździaszek, Likwidacja tożsamości na portalu społecznościowym, [w:] J. Gołaczyński, J. Mazurkiewicz, J. Turlukowski, D. Karkut (red.), Non Omnis Moria, Wrocław 2015, s. 304–305.

komputerowych zgromadzonych na kontach. Wydaje się jednak, że kwestie marketingowe zmuszą największe przedsiębiorstwa branży gier komputerowych do zezwolenia spadkobiercom na korzystanie z gier zgromadzonych na kontach spadkodawców w pełnym zakresie.

Ustawodawstwa krajowe, międzynarodowe, a zwłaszcza wspólnotowe, powinny dążyć do jak najszybszego uregulowania kwestii dziedziczenia wszelkich dóbr cyfrowych. Zagadnienie to powinno zostać unormowane w nowym akcie prawnym dopuszczającym w każdym przypadku prawo spadkobierców do dziedziczenia cyfrowych dóbr zmarłego, jednocześnie kłaść nacisk na ochronę tajemnicy korespondencji osób trzecich ze spadkodawcą. Sugerowanym rozwiązaniem powinno być bezwarunkowe dziedziczenie przez następców prawnych wszelkich dóbr cyfrowych zgromadzonych i otrzymanych przez zmarłych na tego typu kontach, bez rozróżnienia na ich wartość, pochodzenie czy charakter. W przypadku spadkobierców, którzy nie byłiby zainteresowani takim rozwiązaniem, powinni oni mieć, określone terminem, uprawnienie do sprzedaży konta zmarłego na rzecz jakiegokolwiek podmiotu. Jedynie wyjątkowo, gdy z okoliczności faktycznych, lub na skutek działań drugiej strony umowy – administratorów platform, będzie wynikać, że dane konto na platformie dystrybucyjnej nie może podlegać dziedziczeniu, na przykład ze względu na ścisły związek w rozumieniu przepisów prawa spadkowego, przejście na spadkobierców zmarłego będzie wyłączone.

By pogodzić rozbieżności doktryny kwestii ochrony prywatności, zaproponować można także dwa odmienne rozwiązania, które powinny być, chociaż częściowo akceptowane przez zwolenników obu stanowisk. Pierwszym może być wymuszenie na administratorach platform dystrybucyjnych, a także innych platform cyfrowych, przekazywania kont zmarłych spadkobiercom, jednak z wyłączeniem korespondencji z innymi użytkownikami, co rozwiąże problem tajemnicy korespondencji i ochrony prywatności osób trzecich. Drugim bardziej złożonym rozwiązaniem może być pominięcie całkowicie dziedziczenia konta jako całości i pełnej jego zawartości poprzez przekazywanie spadkobiercom na ich, już istniejące lub dopiero powstałe konta, zawartości kont spadkodawców w postaci biblioteki gier. W tym rozwiązaniu można także przychylić się ku postulatami części doktryny⁸² i proponować, by spadkobiercy np. przy dziale

spadku, decydowali, które konkretnie gry odziedziczy konkretny spadkobierca, tak by zawartość kont rozdzielić w sposób jak najbardziej przystający do potrzeb spadkobierców. W tym celu należy wymóc na platformach dystrybucyjnych stworzenie procedur i narzędzi służących przekazywaniu kont następcom prawnym i ustanowić adekwatne terminy dla wywiązania się z tego obowiązku.

W branży gier komputerowych nie tylko kwestia dziedziczenia wymaga uregulowania. Znaczną niedogodnością i utrudnieniem dla konsumentów jest brak możliwości przekazywania czy odsprzedaży wykupionych lub otrzymanych licencji⁸³ na poszczególne gry komputerowe. Powszechnie bowiem wśród graczy z mniejszą świadomością na temat aspektów prawa autorskiego panuje przekonanie, że gry na takich platformach są przez nich „zakupywane” w transakcji kupna-sprzedaży. Z tego względu ingerencja ustawodawcy także w kwestii zmiany kwalifikacji prawnej transakcji nabycia prawa do dóbr w wersji elektronicznej lub charakteru stosunku prawnego pomiędzy jej producentem lub wydawcą, poprzez umożliwienie konsumentom swobodnego ich zbywania lub przekazywania na podstawie jakiegokolwiek tytułu prawnego, jakimkolwiek podmiotowi, również jawi się jako potrzebna i wskazana. Utrzymywanie aktualnie istniejących rozwiązań i dychotomii pomiędzy fizycznymi kopiami gier komputerowych, które to konsument może odsprzedać, a ich cyfrowymi odpowiednikami, zdaje się już dłużej nie przystawać do współczesnych stosunków społeczno-gospodarczych, zwłaszcza ze względu na coraz powszechniejszą i przyspieszającą digitalizację.

Uwagę prawodawcy należy zwrócić nie tylko ku palącemu problemowi dziedziczenia dóbr przedstawiających wartość majątkową, ale także ku tym niemajątkowym. Nie ma bowiem w polskim prawie regulacji, która w jakikolwiek sposób skłaniałaby się ku przyzwoleniu na takie dziedziczenie. Dziś, gdy większość ludzi spędza w wirtualnym świecie znaczną część dnia, nie trudno wyobrazić sobie sytuację, gdy spadkobiercom bardziej będzie zależeć na możliwości dziedziczenia cyfrowych dóbr niemajątkowych, ze względu na ich wartość sentymentalną i emocjonalną, niż na innych majątkowych aspektach wirtualnego życia spadkodawcy.

⁸² K. Osajda, Prawo spadkowe..., s. 70.

⁸³ D. Karkut, Własność wirtualna..., s. 26.

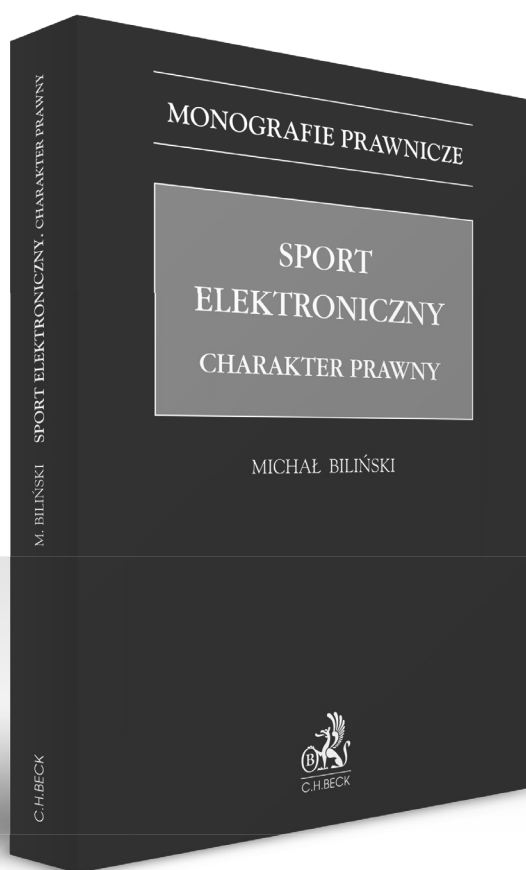
Słowa kluczowe: dziedziczenie kont na platformach cyfrowej dystrybucji, dobra cyfrowe, gry elektroniczne, tajemnica korespondencji, spadek.

The issue of the legal succession of mortis causa of accounts on digital distribution platforms of computer games

The purpose of this paper is to discuss the issue of inheritance of deceased users' accounts on digital distribution platforms of computer games by heirs. The study assesses the applicable inheritance regulations from the point of view of the possibility of their application to digital goods in this form. The author presents examples of solutions used by selected platforms. He also raises issues of secrecy of the testator's and third party correspondence conducted on such platforms. Finally, the author takes a position on the issue and formulates postulates de lege ferenda.

Key words: inheritance of accounts on digital distribution platforms, digital goods, electronic games, correspondence secrecy, inheritance.

Monografie Prawnicze



ksiegarnia.beck.pl

Zadzwoń: 81 46 13 300 • E-mail: kontakt@beck.pl

