

Daniel Karkut<sup>1</sup>

## **Naruszenie kultu pamięci osoby zmarłej w wirtualnym świecie gry komputerowej (?)**

Celem artykułu jest podjęcie próby rozstrzygnięcia, czy istnieje możliwość dokonania naruszenia kultu pamięci osoby zmarłej w wirtualnym świecie gry komputerowej. Nie będę natomiast ukierunkowywał swoich rozważań na konkretne stany faktyczne zaistniałe w ramach rozgrywek prowadzonych w sieciowych grach komputerowych. Skoncentruję się więc na ustaleniu ewentualnej możliwości na poziomie jedynie koncepcyjnym.

Dla realizacji celu wskazanego w akapicie poprzedzającym, nieodzowne jest uporządkowanie terminologii występującej w związku z dostrzeżonym problemem badawczym. Dlatego też – tytułem owego uporządkowania – w pierwszej kolejności uwagę skieruję na zagadnienie kultu pamięci osoby zmarłej, jako dobra osobistego, poprzez przedstawienie jego treści i zakresu ochrony na płaszczyźnie polskiego porządku prawnego. Z tej racji, że zagadnienie to podejmowane jest przez polską judykaturę i piśmiennictwo prawnicze od dziesięcioleci oraz cechuje się złożonością i skomplikowaniem, to zostanie przeze mnie poruszone jedynie w zakresie, w mojej ocenie, niezbędnym dla rozwiązania postawionego problemu. W dalszej części tego artykułu przybliżę natomiast znaczenie (rozumienie) takich pojęć, jak: „wirtualny świat” i „wirtualna rzeczywistość”, które zostało zaprezentowane w polskiej literaturze, w dużej mierze opierającej się na ustaleniach poczynionych wcześniej w literaturze zagranicznej.

---

<sup>1</sup> Mgr, Uniwersytet Wrocławski.

## 1. Kult pamięci osoby zmarłej<sup>2</sup> jako dobro osobiste

Ustawodawca nie zdecydował się na wymienienie kultu pamięci osoby zmarłej wśród dóbr osobistych ujętych w art. 23 kodeksu cywilnego<sup>3</sup>, który, co nie budzi żadnych wątpliwości, zawiera niewyczerpujące (jedynie przykładowe) wymienienie dóbr osobistych. Konsekwencją takiego, a nie innego, sformułowania<sup>4</sup> wyżej przytoczonego artykułu jest dokonywanie przez doktrynę i judykaturę interpretacji prawa w drodze wykładni funkcjonalnej i celowościowej, w której decydującą rolę odgrywają względy aksjologiczne, w efekcie prowadzącej do odkrywania dóbr osobistych (konstruowania „nowych” dóbr osobistych) oraz odkrywania praw osobistych (konstruowania „nowych” praw osobistych)<sup>5</sup>. Kult pamięci osoby zmarłej jest przykładem dobra osobistego powszechnie uznanego przez doktrynę i judykaturę za istniejące w wyniku tej wykładni<sup>6</sup>.

---

<sup>2</sup> Nie jest to uniwersalna nazwa tego dobra osobistego. Zarówno w piśmiennictwie, jak i judykaturze uwidacznia się problem braku jednolitego nazewnictwa tego dobra osobistego. Ukształtowanie jednorodnej wersji terminologicznej związanej z tym dobrem osobistym nie jest kwestią prostą, a raczej procesem, w trakcie którego ścierają się ze sobą różne poglądy przedstawicieli doktryny, którzy proponują różne nazwy, jak na przykład „kult po zmarłej osobie bliskiej”, czy „pamięć i kult osób zmarłych”. Natomiast w judykaturze używano takich nazw, jak „prawo do pamięci o osobie zmarłej” [zob. wyrok SN z 31 marca 1980 r. (II CR 88/80), *Legalis* nr 21960], czy „pamięć i kult osoby zmarłej” [zob. wyrok SN z 24 lutego 2004 r. (III CK 329/02), *OSNC* 2005, nr 3, poz. 48]. W projekcie księgi pierwszej kodeksu cywilnego jego art. 21 wśród dóbr osobistych człowieka wymienia między innymi „kult pamięci osoby zmarłej” (zob. [http://www.bip.ms.gov.pl/Data/Files/\\_public/bip/kkpc/ksiega.rtf](http://www.bip.ms.gov.pl/Data/Files/_public/bip/kkpc/ksiega.rtf)). Szerzej zob. także K. Matuszewski, *Pamięć i kult osób zmarłych jako autonomiczne dobro osobiste*, „*Monitor Prawniczy*” 2012, nr 20, s. 1085–1086. Wprawdzie przyjęcie nazwy rozważanego dobra osobistego nie pozostaje bez znaczenia dla ustalenia jego konstrukcji (treści oraz zakresu ochrony), to mając na uwadze złożoność tego zagadnienia, ograniczę odniesienie się do niego do tego przypisu, decydując się na stosowanie w niniejszym artykule nazwy „kult pamięci osoby zmarłej”.

<sup>3</sup> Ustawa z 23 kwietnia 1964 r. – Kodeks cywilny (tekst jedn.: Dz. U. z 2014 r. poz. 121 ze zm.), dalej: k.c.

<sup>4</sup> Chodzi o posłużenie się przez ustawodawcę określeniem „w szczególności”.

<sup>5</sup> Zob. np. M. Rożnowska, *(Nie)rzeczywiste naruszenie dobra osobistego w „wirtualnej rzeczywistości” fabularnej gry komputerowej*, „*Wrocławskie Studia Sądowe*” 2014, nr 4, s. 180. Autorka wskazuje, że katalog dóbr osobistych, jak również katalog treści praw osobistych jest w znacznym stopniu efektem wykładni dokonywanej przez doktrynę i judykaturę.

<sup>6</sup> Zob. w szczególności: K. Matuszewski, *Pamięć...*, s. 1085–1090; M. Pazdan w: *System Prawa Prywatnego*, t. 1: *Prawo cywilne – część ogólna*, red. M. Safjan Warszawa 2007, s. 1141–1142; Ł. Cudny, K. Kryła, *Kult pamięci osoby zmarłej*

Kult pamięci osoby zmarłej stanowi dobro niejedolite, składające się z dwóch niezależnych od siebie elementów, tj. pamięci osoby zmarłej oraz jej kultu. Niezależność (autonomiczność) tych elementów w praktyce oznacza możliwość osobnej ochrony prawnej, czyli takiej, która obejmuje wyłącznie kult osoby zmarłej lub jedynie pamięć po niej (o niej). Nie jest jednak wykluczone dochodzenie łącznej ochrony wymienionych elementów.

Kult osoby zmarłej – jako element współstanowiący treść omawianego dobra osobistego – ma charakter materialny. Dotyczy wszelkich aspektów związanych z pochówkiem osoby zmarłej, zapewnieniem jej godnego pogrzebu, pochowaniem zwłok, ich przeniesieniem, ekshumacją, wybudowaniem nagrobka, ustaleniem na nim napisu, możliwością odwiedzania, pielęgnowaniem grobu i oddawaniem się kontemplacji. Wymienione czynności mieszczą się w zakresie znaczeniowym pojęcia „kult”<sup>7</sup>.

Z perspektywy zakreślonego problemu badawczego największe znaczenie ma drugi substrat wchodzący w skład rozważanego dobra osobistego (element o charakterze niematerialnym), czyli prawo do ochrony sfery uczuciowej związanej z pamięcią o bliskiej osobie zmarłej, co przekłada się na możliwość zapamiętania zmarłego jako dobrego i godnego człowieka. Prawo to służy bliskim<sup>8</sup> zmarłego do ochrony jego czci i honoru.

---

*jako dobro osobiste*, „Monitor Prawniczy” 2011, nr 16, s. 897–900; Z. Radwański, A. Olejniczak, *Prawo cywilne. Część ogólna*, Warszawa 2011, s. 165; P. Machnikowski w: E. Gniewek, P. Machnikowski (red.), *Kodeks cywilny. Komentarz*, Warszawa 2014, s. 62; wyrok SN z 12 lipca 1968 r. (I CR 252/68), OSNCPIUS 1970, nr 1, poz. 18; wyrok SN z 13 lipca 1977 r. (I CR 234/77), Legalis nr 20217; wyrok SN z 31 marca 1980 r. (II CR 88/80), Legalis nr 21960; wyrok SN z 24 lutego 2004 r. (III CK 329/02), OSNC 2005, nr 3, poz. 48; wyrok SN z 7 lipca 2005 r. (IV CK 42/05) <http://www.prawo.legeo.pl>; wyrok SN z 23 września 2009 r. (I CSK 346/08), OSNC 2010, nr 3, poz. 48 wraz z glosą M. Ozgi, *Naruszenie dóbr osobistych osoby zmarłej a forma wypowiedzi krytycznej*, „Glosa” 2011, nr 2, s. 22–26; orzeczenie SN z 9 lutego 2011 r. (V CSK 256/10), OSNC 2011, nr C, poz. 57.

<sup>7</sup> K. Matuszewski, *Pamięć...*, s. 1086.

<sup>8</sup> Kult pamięci osoby zmarłej jest dobrem osobistym przysługującym nie jej samej, lecz osobom najbliższym zmarłego. Problematyczną jest kwestia, kto w istocie zalicza się do kręgu osób najbliższych. W orzecznictwie SN wyrażono pogląd, że krąg tych osób nie ogranicza się do wskazanych w art. 10 ustawy z 31 stycznia 1959 r. o cmentarzach i chowaniu zmarłych (tekst jedn.: Dz. U. z 2011 r. Nr 118, poz. 687), dalej: u.c.z. Ustawa ta bowiem, jako norma należąca do dziedziny prawa administracyjnego, chowanie i ekshumację zwłok reguluje pod kątem porządku publicznego, nie zaś ochrony dóbr osobistych osób dla zmarłego bliskich (zob. wyrok SN z 31 marca 1980 r. (II CR 88/80), Legalis nr 21960. Na podstawie tego poglądu stwierdzono więc, że osoby wymienione

W tym miejscu należy wspomnieć o tym, że Sąd Najwyższy w jednym ze swoich orzeczeń<sup>9</sup> opowiedział się za objęciem sfery uczuciowej związanej z kultem pamięci zmarłej osoby najbliższej ochroną prawną przewidzianą w art. 23 i art. 24 k.c. Wskazał, że każda z osób (zaliczających się do grona najbliższych zmarłego) może samodzielnie i niezależnie od pozostałych zaspokajać swoje potrzeby uczuciowe wiążące się z kultem pamięci zmarłego i w tym celu wykonywać szereg przysługujących jej uprawnień. Zaznaczył również, że, ponieważ każdej z osób uprawnionych do ochrony rozpatrywanego dobra osobistego przysługuje również ochrona prawna przed jego zagrożeniem lub naruszeniem, to pozostałe osoby (ogół osób trzecich niezwiązanych żadnymi więziami z osobą zmarłą) mają obowiązek powstrzymywania się od wszelkich działań, które stanowiłyby takie zagrożenie lub naruszenie. Parafrazując więc przytoczone twierdzenie Sądu Najwyższego, na przykład, naruszenie kultu pamięci osoby zmarłej na płaszczyźnie sfery uczuciowej związanej z owym kultem polegać będzie w istocie na zranieniu uczuć osób najbliższych, którym omawiane dobro osobiste przysługuje. Dlatego też postawione na początku tego artykułu pytanie o możliwość dokonania naruszenia kultu pamięci osoby zmarłej w wirtualnym świecie gry komputerowej jest pytaniem o możliwość zranienia uczuć osób najbliższych zmarłego poprzez pewne zachowania podejmowane w grze komputerowej (jej wirtualnym świecie), dotyczące osoby zmarłej (już w świecie rzeczywistym).

Na potrzeby późniejszych rozważań zmierzających do rozstrzygnięcia postawionego problemu jedynie ogólnikowo odniosę się do zagadnienia czci człowieka jako dobra osobistego wymienionego w art. 23 k.c., z którą to czią łączy prawo do ochrony pamięci i kultu osoby zmarłej swoisty związek funkcjonalny.

---

w powołanym art. 10 u.c.z. (czyli: pozostały małżonek/małżonka, krewni zstępni, krewni wstępni, krewni boczni do 4 stopnia pokrewieństwa, powinowaci w linii prostej do 1 stopnia) stanowią jedynie minimalny (podstawowy) zakres podmiotowy osób objętych ochroną wynikającą z dobra osobistego w postaci kultu pamięci zmarłego. Niewprowadzenie zasady *numerus clausus* w odniesieniu do kręgu osób najbliższych, którym przysługuje rozważane dobro osobiste, oznacza, że sąd zmuszony jest w każdej rozpatrywanej sprawie określać *ad casum* grupę osób uprawnionych, co często nastrocza trudności i rodzi mnogość problemów (zob. K. Matuszewski, *Pamięć...*, s. 1087). Szersze omawianie zagadnienia zakresu podmiotowego ochrony wynikającej z dobra osobistego w postaci kultu pamięci zmarłego wykracza poza ramy niniejszego artykułu.

<sup>9</sup> Zob. wyrok SN z 12 lipca 1968 r. (I CR 252/68), OSNCPiUS 1970, nr 1, poz. 18.

Cześć składa się z dwóch nierozzerwalnie ze sobą związanych i wzajemnie się przenikających aspektów – wewnętrznego i zewnętrznego, zwanych również czcią wewnętrzną i zewnętrzną. Cześć wewnętrzną utożsamia się z godnością osobistą. Stanowi ona wyobrażenie człowieka o sobie samym (poczucie jego własnej wartości), jak również oczekiwanie jej poszanowania ze strony osób trzecich. Wewnętrzny aspekt czci człowieka zakorzeniony jest w jego psychice, zależny jest od jego osobowości, jak również od uwarunkowań historycznych czy czasowych. Natomiast aspekt zewnętrzny czci człowieka to dobre imię, dobra sława czy dobra opinia, jaką dana osoba cieszy się w społeczeństwie. I to właśnie element zewnętrzny czci da się powiązać z kultem pamięci osoby zmarłej. W tym kontekście należy więc stwierdzić, że kultywowanie pamięci osoby zmarłej w pewnym sensie jawi się jako przedłużenie zewnętrznego elementu czci człowieka za jego życia. Nie można przy tym zapominać o tym, że kultywowanie, jak również cześć zewnętrzna inaczej będą przedstawiały się w przypadku osoby wykazującej za życia doniosłą aktywność społeczną, a inaczej w przypadku osoby nieodznaczającej się za życia żadną szczególną aktywnością, którą można byłoby wpisać w ramy przestrzeni publicznej<sup>10</sup>. Dlatego też postawione na początku tego artykułu pytanie o możliwość dokonania naruszenia kultu pamięci osoby zmarłej w wirtualnym świecie gry komputerowej jest pytaniem o możliwość naruszenia jej czci zewnętrznej (oraz honoru) poprzez pewne zachowania podejmowane w grze komputerowej (jej wirtualnym świecie).

## **2. Wirtualny świat i wirtualna rzeczywistość sieciowych gier komputerowych**

W polskim piśmiennictwie prawniczym dopiero od kilku lat podejmowane są zagadnienia związane z prawnymi aspektami tzw. wirtualnych światów<sup>11</sup>. Aby przejść jednak do rozważań stanowiących meritum

---

<sup>10</sup> Zob. w szczególności: Ł. Cudny, K. Kryła, *Kult pamięci...*, s. 899–900; K. Matuszewski, *Pamięć i...*, s. 1088; J. Wierciński, *Niemajtkowa ochrona czci*, Warszawa 2002, s. 60–61.

<sup>11</sup> Warto tutaj w szczególności powołać monografię K. Grzybczyk (red.), *Prawo w wirtualnych światach*, Warszawa 2013, obejmującą następujące artykuły: M. Wąsowska, *Historia gier wideo i gier komputerowych*, s. 7–17; E.M. Walewska, *Bezczelne społeczności. Marzenie o wolności a zasady obowiązujące mieszkańców wirtualnych światów na przykładzie second life*, s. 18–34; M. Wąsowska, *Umowa o stworzenie gry komputerowej*, s. 35–55; P. Gabor, P. Leszczyńska, *Pojęcie*

tego artykułu wskazane jest wyjaśnienie, czym w istocie jest „wirtualny świat” i „wirtualna rzeczywistość”.

W języku polskim przymiotnik „wirtualny” znaczy „prawdopodobny”, „mogący zaistnieć”, „teoretycznie możliwy”, natomiast w języku angielskim *virtual* znaczy „faktycznie występujący”, „istniejący” i to właśnie to drugie znaczenie należy mieć na względzie w trakcie posługiwania się takimi pojęciami, jak „wirtualny świat” i „wirtualna rzeczywistość”, ponieważ, mimo że generowane komputerowo obrazy nie są namacalne to jednak uczucia, emocje i działania osób zanurzonych

---

„magicznego kręgu”. Zakres obowiązywania prawa w grach MMORPG, s. 56–65; M. Lesiewicz, *Licencja jako konstytucja świata wirtualnego. Treść umów licencyjnych*, s. 66–85; W. Cebulski, A. Gątarz, *Problematyka umów licencyjnych w grach MMORPG w świetle przepisów prawa polskiego*, s. 86–97; Ł. Maryniak, P. Baryś, *Prawo własności wirtualnej*, s. 98–119; J. Rekiel, M. Żarski, *Obrót wirtualnymi przedmiotami z MMORPG. Sweatshop, gold farming i real money trading*, s. 120–154; B. Pudo, *Treści tworzone przez użytkowników wirtualnych światów (user-generated content) a prawo autorskie i prawa pokrewne*, s. 155–182; A. Gawlik, *Status prawny awatara w światach wirtualnych*, s. 183–194; B. Bilicz, *Wirtualny świat jako utwór samoistny. Twórcze wykorzystywanie elementów gier komputerowych. Machinima*, s. 195–212;

<sup>M</sup>. Bienias, *Prawo własności przemysłowej w wirtualnych światach gier komputerowych*, s. 213–245; K. Grzybczyk, *Nieuczciwa konkurencja a gry komputerowe*, s. 246–256; M. Hałuszczak, *Product placement w grach komputerowych*, s. 257–285; P. Gabor, P. Leszczyńska, *Prawa jednostki w wirtualnych światach*, s. 286–296; J. Kulesza, *Prawnokarna ochrona wirtualnej własności?*, s. 297–311; A. Auleytner, *Dane osobowe w grach MMORPG i innych grach online. Aktualne problemy*, s. 312–332. Zob. również: J. Zimmer-Czekaj, *Prawa własności intelektualnej w wirtualnych światach*, „Zeszyty Naukowe UJ. Prace z Prawa Własności Intelektualnej” nr 105, s. 89–131; A. Olszewski, *Konstrukcja prawna umowy sprzedaży wirtualnych przedmiotów w świetle prawa polskiego*, „Transformacje Prawa Prywatnego” 2011, nr 4, s. 65–82; S. Wiśniewski, *Prawnoautorska kwalifikacja gier komputerowych – program komputerowy czy utwór audiowizualny?* „Zeszyty Naukowe UJ. Prace z Prawa Własności Intelektualnej” nr 115, s. 43–67; J. Kulesza, J. Kulesza, *Gra „Second Life” – wirtualny świat, realne przestępstwa?*, „Prokuratura i Prawo” 2009, nr 3, s. 23–40; J. Kulesza, *Prawo karne w wirtualnych światach*, „Państwo i Prawo” 2014, nr 5, s. 45–59. Zob. także „Wrocławskie Studia Sądowe” 2014, nr 4, który to kwartalnik zawiera prace będące plonem ogólnopolskiej konferencji naukowej pt. „Wirtualne światy z perspektywy prawa polskiego, unijnego i międzynarodowego”, która odbyła się 23 maja 2014 r. na Wydziale Prawa, Administracji i Ekonomii Uniwersytetu Wrocławskiego (zob. także D. Karkut, *Sprawozdanie z konferencji naukowej „Wirtualne światy z perspektywy prawa polskiego, unijnego i międzynarodowego”*, Wrocław, 23 maja 2014 r., „Studia Prawnicze. Rozprawy i Materiały” 2014, nr 2, s. 291–302, które zawiera szczegółową relację ze wszystkich wystąpień mających miejsce na tej konferencji).

w rozgrywce (wirtualnej rzeczywistości) oraz ich komunikacja i wzajemne relacje są realne<sup>12</sup>.

Na potrzeby tego opracowania przyjmuję, że rzeczywistością wirtualną jest obraz sztucznej rzeczywistości stworzony przy wykorzystaniu technologii informatycznej. Jego istotą jest multimedialne kreowanie komputerowej wizji przedmiotów, przestrzeni i zdarzeń. Obraz ten uzyskuje się przez generowanie obrazów, efektów akustycznych, a nawet zapachowych. Wirtualny świat gry jest pojęciem węższym niż wirtualna rzeczywistość, gdyż odnosi się jedynie do sytuacji, w których zachodzi interakcja graczy na serwerach gier internetowych. Wirtualnym światem gry jest zatem środowisko, w którym spotykają się użytkownicy, aby uczestniczyć w rozgrywce<sup>13</sup>.

W ostatnich latach ogromną popularność zyskały gry internetowe<sup>14</sup> (gry *on-line*), które są rodzajem gry komputerowej umożliwiającej interakcję graczom w czasie rzeczywistym, wymagającym stałego podłączenia do Internetu. Na wzrost popularności tego typu gier miała wpływ dynamiczna rozbudowa lokalnych sieci komputerowych z dostępem do sieci Internet oraz rozwój infrastruktury umożliwiającej uzyskanie dostępu do tej sieci<sup>15</sup>. Do najpopularniejszych sieciowych gier komputerowych zaliczają się między innymi *Second Life*, *Entropia Universe*, *World Of Warcraft*<sup>16</sup>.

---

<sup>12</sup> Zob. E.M. Walewska, *Bezcielesne...*, s. 21. Jedyne na marginesie można zwrócić uwagę na relacje zachodzące pomiędzy pojęciami: „sztuczna rzeczywistość”, „wirtualne światy”, „cyberprzestrzeń”. W powołanej publikacji wskazuje się, że błędem jest używanie tych określeń wymiennie. „Sztuczna rzeczywistość” jest pojęciem o najszerszym zakresie semantycznym, oznaczającym wszystko to, co naśladuje realność, nie będąc jednocześnie realnym. „Wirtualne światy” to termin węższy, wskazujący na istnienie konkretnych, osobnych „światów”, które rządzą się własnymi prawami. Natomiast „cyberprzestrzeń” jest obszarem, pod pewnymi względami analogicznym do przestrzeni geograficznej. Zob. także: M. Rożnowska, *(Nie) rzeczywiste naruszenie...*, s. 183, na której to stronie zwrócono uwagę na efekt tzw. immersji, która polega na uczuciu zanurzenia w diegezę gry.

<sup>13</sup> Zob. M. Lesiewicz, *Licencja...*, s. 66–67; J. Pakuła, *Konta na serwerach gier internetowych w obrocie prawnym*, Warszawa 2009, s. 15.

<sup>14</sup> Na początku tego artykułu i w tytule tej jego części użyłem nazwy „sieciowe gry komputerowe”.

<sup>15</sup> Zob. M. Lesiewicz, *Licencja...*, s. 66.

<sup>16</sup> Zob. <http://eu.blizzard.com/pl-pl/company/about/profile.html> Na tej stronie znajduje się opis profilu spółki Blizzard Entertainment, która – według informacji na niej zawartych – jest wiodącym twórcą i wydawcą oprogramowania rozrywkowego.

### 3. Naruszenia kultu pamięci osoby zmarłej w wirtualnym świecie gry komputerowej?

Fakt, że w sieciowych grach komputerowych uczestniczą miliony zarejestrowanych użytkowników, którzy w dodatku nierzadko dysponują szerokim spektrum możliwości w zakresie kształtowania reprezentujących ich w wirtualnym świecie gry postaci tzw. *awatarów*<sup>17</sup>, połączony z permanentnym postępowaniem w dziedzinie technologii informatycznej wykorzystywanej w procesie kreowania tych światów, może rodzić szereg różnego rodzaju zagrożeń, także czy przede wszystkim w sferze dóbr osobistych człowieka<sup>18</sup> „sterującego” *de facto* fikcyjną<sup>19</sup> postacią.

---

Możemy przeczytać, że serwis internetowy Blizzard Entertainment przeznaczony do rozgrywek sieciowych – Battle.Net – jest jednym z największych na świecie i zrzesza miliony zarejestrowanych graczy. Blizzard Entertainment wydaje takie gry, jak *World Of Warcraft*, *Diablo*, *Starcraft* i szereg innych. O prawidłowości zachodzących w wirtualnych światach gier komputerowych typu *Massive Multiplayer Online Role Playing Games* (gry typu MMORPG) dużo ciekawych informacji znajdziemy w: J. Zimmer-Czekaj, *Prawa własności...*, s. 89–131.

<sup>17</sup> Zob. I. Matusiak, *Awatar jako przedmiot tzw. własności wirtualnej: powstanie, korzystanie i obrót – aspekt autorskoprawny*, „Wrocławskie Studia Sądowe” 2014, nr 4, s. 148. Autor zauważa, że *awatary* w grach komputerowych stanowią nową jakość w stosunku do znanych wcześniej postaci fikcyjnych występujących w innych niż gry utworach. Postać *awatara* może być *alter ego* „stojącego” za nim uczestnika gry, co sprzyja szczególnej więzi pomiędzy uczestnikiem gry a jego *awatarem*. *Awatar* może odzwierciedlać niepowtarzalną (swoistą) osobowość swojego twórcy (uczestnika) i posiadać cechy, których nie mają inne postacie wirtualne. Nawet jeżeli w wirtualnym świecie gry mamy do czynienia z podobieństwem zewnętrznym *awatarów*, to mogą istnieć różnice wynikające z ich „życiorysu”. Nie zapominajmy bowiem, że istnieją gry, w których prowadzone jest alternatywne „życie”, jak na przykład wspomniany już *Second Life*, w którym uczestnik sam kształtuje *awatara*. Wprawdzie używa „palety” narzędzi dostarczonych mu przez producenta/operatora gry, to nadaje postaci fikcyjnej konglomerat cech pozaplastycznych, których nie da się ująć w sztywne ramy jakiegoś wzorca. Taka postać może mieć swój charakter, przestrzegać określonych zasad albo zachowywać się naganie. Może wypowiadać różne poglądy, dokonywać różnych ocen, pisać wiersze, śpiewać itp.

<sup>18</sup> Problematyka naruszenia dóbr osobistych w wirtualnym świecie gry komputerowej została zaprezentowana w referacie X. Konarskiego pt. *Ochrona prywatności w świecie wirtualnym*, który został wygłoszony na konferencji pt. „Wirtualne światy z perspektywy prawa polskiego, unijnego i międzynarodowego” (zob. przypis 10). Szczegółową relację z tego wystąpienia można znaleźć w: D. Karkut, *Sprawozdanie...*, s. 298–299.

<sup>19</sup> Owa fikcyjność postaci może budzić wątpliwości wtedy, gdy użytkownik stworzy postać stanowiącą całkowite odwzorowanie (odzwierciedlenie) jego samego w aspekcie wyglądu fizycznego i cech psychicznych (psychologicznych).



*Avatar* więc teoretycznie (czy i praktycznie?) może być wykorzystywany w trakcie rozgrywki („bytności” w wirtualnym świecie) w celach nieodpowiadających intencjom producenta (twórcy) wirtualnego świata.

Jeżeli użytkownik w grach, z założenia mających odzwierciedlać prawdziwe życie toczące się w świecie rzeczywistym (np. *Second Life*), ma daleko idącą swobodę w kształtowaniu (kreowaniu) postaci reprezentującej go w alternatywnym (wirtualnym) świecie danej gry, to nie ma realnych przeszkód ku temu, by mógł stworzyć postać będącą kopią osoby zmarłej (już w świecie rzeczywistym) w każdym aspekcie jej dotyczącym, począwszy od wyglądu fizycznego tej osoby, skończywszy na nadaniu wirtualnej postaci wszystkich (bądź większości) cech osobowości osoby już nieżyjącej. Jeżeli natomiast osoba nieżyjąca za życia zyskała powszechną sławę, stając się znana wszystkim na świecie lub w kraju swojego miejsca zamieszkania, to zidentyfikowanie jej w wirtualnym świecie gry (zwłaszcza tej, która ma globalny zasięg) nie powinno nastręczać większych, ba, żadnych trudności. Nietrudno więc wyobrazić sobie sytuację, w której Pan Iksiński wstępuje do „rozgrywki” w *Second Life* z postacią swoim wyglądem i zachowaniami (sposobem bycia) odzorowującą np. *Michaela Jacksona*.

Jeżeli użytkownik w grach, o których mowa w akapicie powyżej, może kierować postacią będącą kopią znanej (lub nawet nieznannej) rzeczywistej osoby zmarłej, to nic nie stoi na przeszkodzie temu, by mógł podjąć, a następnie prowadzić tą postacią w wirtualnym świecie gry działania pozostające w sprzeczności (czy nawet rażącej sprzeczności) nie tylko z przepisami powszechnie obowiązującego już w świecie rzeczywistym prawa, lecz także z regułami (normami) moralnymi cieszącymi się – poza światem wirtualnym – powszechnym uznaniem w danej społeczności, kręgu kulturowym, czy nawet na całym świecie, bezczeszcząc tym samym pamięć o zmarłej osobie, czyli dopuszczając się naruszenia jej czci w rozumieniu przedstawionym w uwagach dotyczących kultu pamięci zmarłego. W konsekwencji należy przyjąć możliwość (a nawet konieczność) zranienia takim zachowaniem (ciągim zachowań) *awatar*a uczuć osób najbliższych zmarłego, którego „realna” kopia „krąży” w wirtualnym świecie gry, niezależnie od tego, czy osoby najbliższe uczestniczą w tej grze w charakterze innych *awatarów*. Spoglądając więc na przedstawione „zjawisko” kazuistycznie, użytkownik kieruje reprezentującym go w danej wirtualnej społeczności *awatarem*, stanowiącym kopię osoby nieżyjącej, w taki sposób, że wykracza

przeciwko obowiązującemu w niej „porządkowi”<sup>20</sup>, a przede wszystkim pewnym normom moralnym obowiązującym w świecie rzeczywistym, gdyż zabija, kradnie, „gwałci” inne *awatary*, czym wzbudza powszechną dezaprobatę u innych (pozostałych) *awatarów*, a może nawet graczy. Niewątpliwie, w zaprezentowanej, jak wskazano, możliwej przecież do wystąpienia sytuacji, osobom najbliższym zmarłego, którego cześć zewnętrzna została naruszona, przysługiwałyby roszczenia z tytułu naruszenia przysługującego im dobra osobistego w postaci kultu pamięci osoby zmarłej, a ściślej rzecz ujmując, prawa do ochrony pamięci po osobie zmarłej. W tym miejscu wyrażę jedynie zastanowienie, czy dokonana wyżej ocena prawna powinna ulec zmianie, gdy podmiotem naruszającym cześć osoby zmarłej jest członek jej najbliższej rodziny.

Frapujący badawczo problem dotyczy sytuacji, w której wirtualna postać będąca „czarnym charakterem” w wirtualnym świecie danej gry komputerowej, stanowiąca kopię osoby zmarłej, mieści się w konwencji tej gry, z góry założonej przez jej twórcę, np. łotrzyk, który jest jedną z postaci wpisujących się w określoną (z góry ustaloną) fabułę gry, gdy ta postać zachowuje się w sposób nieodpowiadający „moralnej sylwetce” zmarłego, a wręcz jej urągający (zmarły znany był „wszem i wobec” z dobroci, uczciwości, lojalności etc.). Mimo zachowywania się przez gracza zgodnie z regułami gry nie możemy przecież wykluczyć zranienia uczuć tych, którym dobro osobiste w postaci kultu pamięci osoby zmarłej przysługuje.

Z postawionego w powyższym akapicie pytania można wyprowadzić dalsze: 1) Co, jeżeli postać „czarnego charakteru” (będąca kopią

---

<sup>20</sup> W piśmiennictwie prawniczym dotyczącym problematyki tzw. „własności wirtualnej” skonstruowano klauzulę generalną: „zasady współżycia wirtualnego” na podobieństwo często używanej przez polskiego ustawodawcę w różnych przepisach kodeksu cywilnego klauzuli zasad współżycia społecznego. Wskazuje się, że za sprzeczne z zasadami współżycia wirtualnego należałoby uznać wszelkie działania, które powszechnie w środowisku internetowym uważane są za niepożądane (naruszenie „netykiety”), np. spamowanie, czy ograniczanie dostępu do strony www osobom pochodzącym z danej części świata (zob. Ł. Maryniak, P. Baryś, *Prawo...*, s. 118). Zwraca uwagę to, że zaproponowana konstrukcja ma charakter powszechny, czyli odnoszący się do środowiska internetowego w ogólności, nie do poszczególnych wirtualnych społeczności zgromadzonych w fantazyjnych światach konkretnych gier komputerowych, aczkolwiek nie dostrzegam żadnych przeciwwskazań, aby klauzulę zasad współżycia wirtualnego traktować także nieco wężiej, czyli obejmować nią zespół zasad (reguł) obowiązujących w określonym wirtualnym świecie, które to zasady (reguły) wynikają z przyjętej przez twórcę gry jej konwencji.

zmarłego) uzyskuje powszechny szacunek, a wręcz sławę w wirtualnym świecie i inni użytkownicy (w istocie ich *awatary*) zabiegają o kontakt celem nawiązania „współpracy” z nią? 2) Co, jeżeli taka postać zaczyna na sobie zarabiać<sup>21</sup>? Czy wtedy najbliższym zmarłego przysługiwałyby jakieś roszczenia o charakterze majątkowym ściśle związane z faktem bogacenia się na takiej postaci?

Na gruncie rozważanego zagadnienia można formułować wiele innych pytań i mnożyć problemy, zdaje się, że nie tylko badawcze, co wykracza jednak poza ramy tego artykułu.

Podsumowując, przyjmuję, że możliwe są naruszenia kultu pamięci osoby zmarłej na płaszczyźnie jej czci i honoru w wirtualnym świecie gry komputerowej, co więcej mogą one przybierać różnorodną postać. Taką konstatację formułuję w szczególności dlatego, że obecnie wirtualne światy gier komputerowych coraz bardziej „zazębiają” się ze światem rzeczywistym, nierzadko stanowiąc jego odzwierciedlenie. Ponadto naruszenie czci i honoru zmarłego w wirtualnym świecie gry powinno być rozpatrywane tak, jakby wydarzyło się w świecie rzeczywistym, gdyż przez zachowania w wirtualnym świecie może dojść do zranienia uczuć osób bliskich zmarłego, którym przysługuje to dobro tak samo jak w świecie rzeczywistym<sup>22</sup>.

## Streszczenie

Przemysł gier komputerowych obok przemysłu filmowego stanowi źródło największych dochodów w świecie przemysłu rozrywkowego. Obecnie gry komputerowe odzwierciedlają niemalże wszystkie aspekty

---

<sup>21</sup> Przykładowo, Linden Labs, producent programu *Second Life*, umożliwił wymianę tzw. *Linden Dollarów* – wirtualnej waluty na prawdziwe pieniądze – dolary, za pośrednictwem specjalnego serwisu LindenX. W 2008 r. najdroższą zanotowaną nieruchomością w wirtualnym świecie stał się Club Universe ze świata *Entropia Universe* kupiony za 100.00 dolarów. Szacuje się, że każdego dnia w alternatywnym świecie *Second Life* dokonuje się obrotu wirtualnymi towarami i usługami o wartości 400-500 tys. dolarów amerykańskich, natomiast w świecie *Entropia Universe* obrót szacuje się na 1,25 mln dolarów dziennie. Zarabianie więc realnych pieniędzy w trakcie gry nie powinno budzić żadnego zaskoczenia od co najmniej kilku lat.

<sup>22</sup> Zob. A. Gawlik, *Status...*, s. 192. Autorka tej pracy również opowiada się za przyjęciem możliwości naruszenia kultu pamięci osoby zmarłej w wirtualnym świecie gry komputerowej.

świata rzeczywistego, a tzw. wirtualne światy świetnie spełniają funkcję alternatywnej rzeczywistości. W świetle tej konstatacji warto zadać sobie pytanie, czy możliwe jest ranienie bliskich osoby zmarłej (w świecie rzeczywistym) w wirtualnym świecie poprzez uczestnictwo w grze z wykorzystaniem wszystkich możliwości danych przez jej producenta i twórców poszczególnych do niej elementów. W artykule autor podejmuje próbę ustalenia możliwości naruszenia kultu pamięci zmarłego w wirtualnym świecie gry komputerowej i analizuje ewentualne naruszenia tego dobra osobistego w grze komputerowej, zwłaszcza takiej, w której uczestniczą miliony zarejestrowanych użytkowników.

Słowa kluczowe: kult pamięci osoby zmarłej, wirtualny świat, wirtualne światy, gra komputerowa, gry on-line, awatar.

### **Abstract**

Apart from the film industry the industry of computer games is the source of the largest incomes in the world of entertainment industry. Nowadays computer games reflect almost all aspects of real world and so-called virtual worlds function as alternative reality. In the light of this statement it is worth considering, whether there is a possibility of wounding feelings of dead person's relatives (in real world) in virtual world by participating in computer game with making use of all opportunities given by its producer and creators of its particular elements. In the article the author makes the attempt to establish the possibility of violations of cult and memory of the deceased in virtual world of computer game and analyses potential violations of this personal right in computer game, in particular in computer game, in which there are millions of registered users participating.

Keywords: cult and memory of the deceased, virtual world, virtual worlds, computer game, on-line games, avatar.