

Daniel Karkut¹

O „rodzeniu się prawa” w wirtualnych światach gier komputerowych. Rzecz o zakresie obowiązywania prawa w grach komputerowych

Zamieszczenie w tej monografii artykułu podejmującego problematykę prawa w wirtualnych światach gier komputerowych może zadziwiać, a nawet wydawać się Czytelnikowi niedorzeczne. Prezentowana monografia dotyczy przecież sytuacji prawnej *nasciturusa*, będącej przedmiotem rozległych i pluridyscyplinarnych rozważań prowadzonych w pozostałych zawartych w niej artykułach, stanowiąc konsekwentną nie tylko na poziomie intelektualnych wywodów realizację idei ochrony życia poczętego i dziecka nienarodzonego. Aczkolwiek analizowana w tej książce problematyka tylko pozornie nie daje się odnieść do zagadnienia, któremu poświęcam niniejszy artykuł. W celu rozwiania wszelkich, w pełni uzasadnionych wątpliwości co do wyboru tego tematu, poniżej zostało nakreślonych kilka zdań wyjaśnienia.

Przez dziesięciolecia wirtualne światy gier komputerowych w aspekcie ich funkcjonowania pozostawały poza sferą oddziaływania regulacji prawa powszechnie obowiązującego w świecie rzeczywistym, co było ściśle związane z postrzeganiem gier komputerowych wyłącznie w kategoriach zapewniania graczom niczym niezmaconej rozrywki, w której na próżno było doszukiwać się jakichkolwiek elementów o zabarwieniu *sui generis* komercyjnym. W ramach różnorodnych w swej strukturze i w kontekście zasad uczestnictwa gier komputerowych rozwijały się wirtualne społeczności, które poddawano jedynie regulacjom *stricte* wewnętrznym o treści determinowanej przez twórców czy też właścicieli danego wirtualnego świata, stanowiących *de facto* wyłączne źródło praw i obowiązków użytkowników, jak również podstawę oceny wszelkich zachowań, zdarzeń i zjawisk mających miejsce w środowisku gry. Z biegiem lat rozwój w dziedzinie wirtualnej

¹ Dr, Wrocław.

rzeczywistości panującej w grach komputerowych zaczął nabierać szybszego tempa, w rezultacie prowadząc do wykształcania się w obrębie wirtualnych światów prawidłowości zbliżających je do świata rzeczywistego. Wówczas status – można by rzec – okolonormatywny gier komputerowych przypominał status *nasciturusa*, bowiem na aktualności zyskała kwestia obowiązywania oraz stosowania prawa powszechnie obowiązującego w wirtualnych światach². Innymi słowy, tak jak *nasciturus* jest tym, który ma się urodzić, tak prawo powszechnie obowiązujące w odniesieniu do wirtualnych światów gier miało się na ich płaszczyźnie i w związku z nimi narodzić i z upływem czasu tak się chyba właśnie stało. Choć pragnę zaryzykować twierdzenie, że prawo powszechnie obowiązujące wciąż rodzi się w wirtualnych światach sukcesywnie wraz z pojawianiem się nowych zjawisk społecznych, kulturowych, gospodarczych itp. w przestrzeni gier cyfrowych, zatem proces jego rodzenia się jest ciągły.

Celem przedkładanego artykułu jest przybliżenie problematyki obecności prawa powszechnie obowiązującego w relacjach łączących graczy w trakcie rozgrywki prowadzonej w wirtualnych światach, niekiedy także w ich wzajemnych stosunkach istniejących już w świecie rzeczywistym (zewnętrznym wobec wirtualnego świata gry), lecz powstałych w związku z uczestnictwem w grze komputerowej, czasami nawet z udziałem osób trzecich.

* * *

Rozwiązania problemu dopuszczalnej ingerencji prawa powszechnie obowiązującego w stosunki panujące w wirtualnych światach między ich uczestnikami zwykle poszukuje się w koncepcji „magicznego kręgu” (ang. *magic circle*)³. Termin ten został wprowadzony przez J. Huizingę w 1938 r., który w swojej książce zatytułowanej *Homo ludens*⁴ tłumaczył, że

² Zagadnienie obowiązywania i stosowania prawa powszechnie obowiązującego w wirtualnych światach gier komputerowych było już przedmiotem zainteresowania polskiej nauki prawa. Warto tutaj przytoczyć w szczególności: J. Zimmer-Czekaj, Prawa własności intelektualnej w wirtualnych światach, „Prace z Prawa Własności Intelektualnej. Zeszyty Naukowe Uniwersytetu Jagiellońskiego” 2009, z. 105, s. 92-95; A. Olszewski, Konstrukcja prawna umowy sprzedaży wirtualnych przedmiotów w świetle prawa polskiego, „Transformacje Prawa Prywatnego” 2011/4, s. 71-74; P. Gabor, P. Leszczyńska, Pojęcie „magicznego kręgu”. Zakres obowiązywania prawa w grach MMORPG, w: Prawo w wirtualnych światach, K. Grzybczyk (red.), Warszawa 2013, s. 56-65; M. Skwarzyński, Prawa człowieka a „własność” wirtualna, „Wrocławskie Studia Sądowe” 2014/4, s. 204 (w ostatniej z wymienionych publikacji sformułowano tezę, że „prawa człowieka znajdują zastosowanie w światach wirtualnych”). Ciekawe refleksje znajdziemy w: K. Szpyt, Obrót dobrami wirtualnymi w grach komputerowych. Studium cywilnoprawne, Kraków 2016, maszynopis, s. 121-128; serdeczne podziękowania należą się Autorowi za udostępnienie mi maszynopisu będącego jego rozprawą doktorską przygotowaną pod kierunkiem naukowym prof. nadzw. dr. hab. M. Załuckiego.

³ Zob. J. Zimmer-Czekaj, Prawa własności..., s. 92-93; A. Olszewski, Konstrukcja prawna..., s. 71; P. Gabor, P. Leszczyńska, Pojęcie „magicznego...”, s. 57-59; K. Szpyt, Obrót dobrami..., s. 121-128 (znamienny jest tytuł nadany przez K. Szpyta jednostce redakcyjnej poświęconej koncepcji „magicznego kręgu”: „Koncepcja «magicznego kręgu» - autonomiczne prawo światów wirtualnych czy nowy kontratyp pozaustawowy?”).

⁴ Zob. J. Huizinga, *Homo ludens*, Boston 1971, s. 10.

„Wszystkie działania w grze mają początek wewnątrz określonego, fizycznie lub abstrakcyjnie, wyraźnie lub w sposób dorozumiany, pola gry. Nie ma formalnych różnic pomiędzy grą a rytuałem, tak więc «miejsca święte» nie mogą być odróżnione od pola gry. Stadion, stolik do gry, magiczny krąg, świątynia, scena, ekran, kort tenisowy czy sąd...wszystkie te miejsca są polami gry (...). Wszystkie są tymczasowymi światami w zwykłym świecie przeznaczonymi do wykonywania określonych czynności”⁵. Niekiedy zjawisko to określa się mianem „bariery pomiędzy światem wirtualnym a realnym”⁶. Aplikację pojęcia „magicznego kręgu” na grunt wirtualnych światów gier komputerowych po raz pierwszy zaproponowali K. Salen i E. Zimmerman w pracy zatytułowanej *Rules of Play: Game Design Fundamentals*⁷. Autorzy zauważają, że „magiczny krąg to jeden z przykładów pól gry Huizingi, termin ten został (przez niego) użyty jako synonim idei specjalnego miejsca w czasie i przestrzeni tworzonej przez grę. W najprostszym rozumieniu, magiczny krąg gry to miejsce, gdzie toczy się gra. Granie oznacza wejście w magiczny krąg albo stworzenie magicznego kręgu wraz z rozpoczęciem gry”⁸.

Magiczny krąg odnosi się więc do relacji między światem rzeczywistym a wirtualnym światem gry komputerowej⁹. Pole gry jest zamkniętą przestrzenią, odseparowaną od rzeczywistości¹⁰. Magiczny krąg stanowi tarczę osłaniającą grę – świat fikcyjny od świata realnego¹¹. Z tego też powodu pole gry powinno być obojętne z punktu widzenia prawa

⁵ Przytoczone wyjaśnienie istoty pojęcia „magicznego kręgu” jest wynikiem tłumaczenia z języka angielskiego na polski sporządzonego przez J. Zimmer-Czekaję, które zamieścił On w powoływanej już w tym artykule publikacji pt. Prawa własności intelektualnej w wirtualnych światach (s. 92). Zob. także: A. Olszewski, Konstrukcja prawna..., s. 71, na której to stronie Autor wskazuje, że zgodnie z koncepcją „magicznego kręgu” świat gry wyłączony jest ze świata rzeczywistego, natomiast oświadczenia woli złożone „w grze” nie są skuteczne w realnym świecie, po czym A. Olszewski odsyła do wyjaśnienia tej koncepcji w świetle prawa polskiego dokonanego przez J. Zimmer-Czekaję (zob. J. Zimmer-Czekaj, Prawa własności..., s. 92-95).

⁶ Zob. K. Szpyt, Obrót dobrami..., s. 122, choć wypada tu sięgnąć do obcojęzycznych publikacji, w których zawarto oryginalne sformułowania – Y-S. Tseng, Governing Virtual Worlds: Interration 2.0, „Washington University Journal of Law & Policy” 2011, vol. 35, s. 560 („The magic circle divides «play spaces» and reality; it is a barrier between the virtual world and the real world”) oraz M. Risch, Virtual Rule of Law, „West Virginia Law Review” 2009, vol. 112, s. 46 („The magic circle is a term of art that describes the barrier between in-world activities and real-world activities”).

⁷ Zob. K. Salen, E. Zimmerman, *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, Cambridge 2003, s. 95.

⁸ Zob. J. Zimmer-Czekaj, Prawa własności..., s. 93 (podobnie jest to propozycja tłumaczenia sporządzonego przez J. Zimmer-Czekaję w oparciu o treści zamieszczone w: K. Salen, E. Zimmerman, *Rules of Play*..., s. 95; J. Zimmer-Czekaj nie przełożył już z języka angielskiego na polski dalszej części tej myśli godnej przywołania: „The magic circle of a game might have a physical component, like the board of a board game or the playing field of an athletic contest. But many games have no physical boundaries-arm wrestling, for example, doesn't require much in the way of special spaces or material. The game simply begins when one or more players decide to play”).

⁹ Zob. P. Gabor, P. Leszczyńska, Pojęcie „magicznego...”, s. 58. Autorki świat rzeczywisty opisują w kategoriach świata zewnętrznego (zob. także: wprowadzenie do niniejszego artykułu, akapit 3) wobec gry, w ramach której funkcjonuje wirtualny świat jako świat wewnętrzny w stosunku do świata rzeczywistego.

¹⁰ *Ibidem*, s. 58.

¹¹ Zob. E. Castronova, *Synthetic Worlds: The Business and Culture of Online Games*, Chicago 2005, s. 147.

powszechnie obowiązującego¹². Inaczej mówiąc, założeniem konstrukcyjnym pojęcia „magicznego kręgu” jest konstatacja o prawnej indyferentności wszelkich zachowań (głównie przybierających postać działań) podejmowanych w obrębie wirtualnego świata gry przez jego uczestników (czyli graczy), co *de facto* sprowadza się do niemożności poddawania ich ocenie dokonywanej na podstawie i w granicach prawa powszechnie obowiązującego (cywilnego, karnego etc.). Przeciwnie stanowisko narażałoby uczestników gry komputerowej na prawną odpowiedzialność finansową i osobistą¹³.

W rodzimym piśmiennictwie prawniczym został wypowiedziany – w moim przekonaniu opierający się na dość dużym uproszczeniu – pogląd, że nie tylko prawo karne, dzięki zastosowaniu pojęcia kontratypu pozaustawowego, lecz także prawo cywilne w zasadzie nie ingeruje w stosunki istniejące między graczami¹⁴. Zgodnie z przedstawionym zapatrywaniem brakuje podstaw do przyjęcia wynikającej z art. 415 ustawy z dnia 23 kwietnia 1964 r. – Kodeks cywilny¹⁵ odpowiedzialności deliktowej sprawcy podczas oceny zachowań mieszczących się w ramach legalnej gry, a więc podjętych w zgodzie z obowiązującymi w jej wirtualnym świecie zasadami¹⁶. Trudno bowiem mówić

¹² Zob. P. Gabor, P. Leszczyńska, Pojęcie „magicznego...”, s. 58.

¹³ Zob. J. Zimmer-Czekaj, *Prawa własności...*, s. 93. Autor „magiczny krąg” – który chroni konwencjonalne zachowania uskuteczniane podczas szeroko rozumianej gry przed prawną ingerencją ze świata zewnętrznego – przyrównuje do wykształconego przez polską naukę prawa karnego pojęcia kontratypu pozaustawowego, działaniem „magicznego kręgu” obejmując takie przejawy ludzkiej aktywności, jak zawody sportowe, *prima aprilis* czy śmigus-dyngus.

¹⁴ *Ibidem*, s. 93.

¹⁵ Dz.U z 2016 r. poz. 380 ze zm., dalej: „k.c.”.

¹⁶ Zob. J. Zimmer-Czekaj, *Prawa własności...*, s. 93. Podstawę prawną do udziału w grze jej uczestnicy czerpią z umowy licencyjnej zawieranej z producentem gry czy też operatorem serwera gry, niekiedy jej dystrybutorem, choć nic nie stoi na przeszkodzie, aby wszystkie te funkcje były skupione w rękach jednego podmiotu. Specyficzny jest charakter wspomnianej umowy, bo oprócz udzielenia użytkownikowi gry z reguły odpłatnej, niewyłącznej, odwoławczej i niepodlegającej sublicencjonowaniu licencji na korzystanie z oprogramowania gry, konstytuuje dostęp do serwera, na którym zlokalizowana jest dana gra komputerowa, będąc w istocie umową o świadczenie usług. Wreszcie przedmiotowa umowa – co do zasady – pełni także rolę regulaminu gry, w którym ustanowiony jest konglomerat zasad wiążących użytkownika w trakcie prowadzonej rozgrywki; do bezwzględnego przestrzegania zasad zobowiązuje się we wskazanej umowie przystępujący do udziału w grze użytkownik. Na temat umów licencyjnych tzw. użytkowników końcowych zob. C.J. Ciffrino, *Virtual Property, Virtual Rights: Why Contract Law, Not Property Law, Must be the Governing Paradigm in the Law of Virtual Worlds*, „Boston College Law Review” 2014, vol. 55, s. 243-245; N. DaCunha, *Virtual Property, Real Concerns*, „Akron Intellectual Property Journal” 2010, vol. 4, s. 45-47; J.A.T. Fairfield, *Mixed Reality: How the Laws of Virtual Worlds Govern Everyday Life*, „Berkeley Technology Law Journal” 2012, vol. 27, s. 85-93; K. Hunt, *This Land Is Not Your Land: Second Life, CopyBot, and the Looming Question of Virtual Property Rights*, „Texas Review of Entertainment & Sports Law” 2007, vol. 9, s. 150-152; A.B. Steinberg, *For Sale – One Level 5 Barbarian for 94,800 Won: The International Effects of Virtual Property and the Legality of Its Ownership*, „Georgia Journal of International & Comparative Law” 2009, vol. 37, s. 395-398; R. Kennedy, *Law in Virtual Worlds*, „Journal of Internet Law” 2009, vol. 12, s. 6; K. Weckström, *Chasing One’s Tail: Virtual Objects as Intangible Assets, Intangible Property or Intellectual Property?*, „Journal of Internet Law” 2012, vol. 16, s. 5; M. Lesiewicz, *Licencja jako konstytucja świata wirtualnego. Treść umów licencyjnych*, w: *Prawo w wirtualnych światach*, K. Grzybczyk (red.), Warszawa 2013, s. 68-79 (zob. w szczególności s. 76); W. Cebulski, A. Gątarz, *Problematyka umów licencyjnych w grach MMORPG w świetle przepisów prawa polskiego*, w: *Prawo w wirtualnych światach*, K. Grzybczyk (red.), Warszawa 2013, s. 89-94; K. Szpyt,

o uruchomieniu mechanizmu odpowiedzialności prawnej w przypadku czynu nienaruszającego norm prawa powszechnie obowiązującego¹⁷. Podobnie w zakresie odpowiedzialności kontraktowej stwierdzono wyłączenie zastosowania dotyczących jej unormowań poprzez odmówienie oświadczeniom woli złożonym w ramach i w związku z grą skuteczności cywilnoprawnej, za czym rzekomo miałyby przemawiać ogólne zasady teorii oświadczeń woli¹⁸. Jak zostanie wykazane w dalszej części tego artykułu zaprezentowany pogląd zachowuje aktualność jedynie w odniesieniu do tych wszystkich zachowań, zdarzeń i zjawisk, które swym zasięgiem ograniczają się tylko do wirtualnych przestrzeni gier cyfrowych, nie wykraczając swymi ramami poza „magiczny krąg”. Dlatego też kwestia ta wymaga rozwinięcia w szczególności w aspekcie zachowań (często przyjmujących postać transakcji) wychodzących poza wirtualny świat i wkraczających na grunt świata realnego.

Rozstrzygające kwestię dopuszczalności prawnego wartościowania określonych zachowań graczy w obrębie wirtualnych światów gier komputerowych może okazać się skonstruowane przez A. Olszewskiego¹⁹ kryterium realności przynajmniej jednego świadczenia, na którym warto się w tym miejscu skoncentrować. Zgodnie ze wspomnianym kryterium przedmiotem prawnej oceny powinny być zachowania graczy, które – mimo pozostawania w związku z daną grą oraz prawidłowościami zachodzącymi w jej wirtualnym świecie – wywierają bezpośrednie oddziaływanie na świat rzeczywisty. Zatem ocenie dokonywanej przez pryzmat prawa powszechnie obowiązującego podlega jedynie ta czynność, w wyniku której dochodzi do „połączenia” wirtualnego świata gry z realnym światem, czyli przełamania (czy też „zerwania”) „magicznego kręgu” stanowiącego – jak już wcześniej zostało wyjaśnione – zaporę dla odnoszenia regulacji prawa powszechnie obowiązującego do zachowań, zdarzeń i zjawisk zaistniałych na gruncie wirtualnych

Własność wirtualna – cywilnoprawna rewolucja czy ewolucja? w: Wokół rekodyfikacji prawa cywilnego, P. Stec, M. Załucki (red.), Kraków 2015, s. 236, przyp. 29; D. Karkut, Własność wirtualna. Pojęcie. Obrót. Ochrona, Wrocław 2016, maszynopis, s. 23-26 (rozprawa doktorska przygotowana pod kierunkiem naukowym dr. hab. J. Mazurkiewicza, prof. nadzw. UW, obroniona na Wydziale Prawa, Administracji i Ekonomii Uniwersytetu Wrocławskiego w listopadzie 2016 r.).

¹⁷ Zob. J. Zimmer-Czekaj, Prawa własności..., s. 93.

¹⁸ *Ibidem*, s. 93. Z drugiej jednak strony, art. 413 k.c. – jak zauważa J. Zimmer-Czekaj – wyklucza możliwość dochodzenia roszczeń wynikających z gry czy zakładu. Wprawdzie kodeks cywilny nadaje roszczeniom powstałym w rezultacie gry charakter zobowiązania niezupełnego, które w przypadku wykonania traktuje się jako świadczenie należne, to – zdaniem Autora – jedynie potwierdza to obecność zasad „magicznego kręgu” w kontekście ewentualnego zastosowania prawa powszechnie obowiązującego do wirtualnych światów gier komputerowych.

¹⁹ Zob. A. Olszewski, Konstrukcja prawna..., s. 71-74. Do przedstawionej przez A. Olszewskiego propozycji rozwiązania problemu obowiązywania i przede wszystkim stosowania prawa powszechnie obowiązującego do transakcji realizowanych w wirtualnych światach z aprobatą odnosi się K. Szpyt w: K. Szpyt, Obrót dobrami..., s. 126-127.

środowisk gier komputerowych. Przykładowo, jak zauważa K. Szpyt²⁰, sytuacją taką będzie „zbycie”²¹ wirtualnego samochodu za realne pieniądze, z kolei A. Olszewski tytułem egzemplifikacji podaje okoliczność „nabycia”²² przez gracza od twórcy gry wirtualnych pieniędzy w zamian za realną gotówkę²³, jak również „nabycia” przez użytkownika gry dodatkowych elementów wyposażenia przypisanej do niego wirtualnej postaci z posłużeniem się prawdziwymi pieniędzmi jako środkiem płatniczym, co w przypadku wielu gier jest przecież praktykowane²⁴. Natomiast do odmiennego wniosku musi skłaniać sytuacja, w której gracz „nabywa” konkretny wirtualny przedmiot za wirtualne złoto, bądź też „zbywając” pozostające w jego dyspozycji dobro wirtualne doprowadza do powiększenia zasobności swojego wirtualnego portfela. Wówczas „magiczny krąg” gry nie ulega „zerwaniu”, bowiem takie transakcje nie wykraczają poza wirtualny świat gry, dlatego też będą one oceniane wyłącznie na gruncie zasad obowiązujących w danej grze²⁵.

²⁰ Zob. K. Szpyt, *Obrót dobrami...*, s. 126.

²¹ Bezpieczniej słowo „zbycie” – w odniesieniu do transakcji dokonywanych w wirtualnych światach lub w związku z takimi światami – zapisywać w cudzysłowie, choć takiej praktyki nie znajdziemy u K. Szpyta (K. Szpyt, *Obrót dobrami...*, s. 126). Złożoną i nader skomplikowaną ma bowiem naturę zagadnienie charakteru prawnego umowy, w drodze której następuje „przeniesienie” (prawa do) konta w grze komputerowej czy też pojedynczego dobra wirtualnego (wirtualnej postaci, wirtualnego przedmiotu) – w tym zakresie zob. K. Szpyt, *Umowa „sprzedaży” dobra wirtualnego oraz konta na serwerze gry*, „Wrocławskie Studia Sądowe” 2014/4, s. 216-233; I. Matusiak, *Gra komputerowa jako przedmiot prawa autorskiego*, Warszawa 2013, s. 282; J. Zimmer-Czekaj, *Prawa własności...*, s. 94.

²² Uwaga sformułowana w przypisie poprzedzającym zachowuje aktualność także w kwestii słowa „nabycie” użytego w powyżej określonym kontekście.

²³ Zob. A. Olszewski, *Konstrukcja prawna...*, s. 72.

²⁴ Zob. rik (PAP), *Zatrzymano sprawcę kradzieży wirtualnego rycerza*,

http://wiadomosci.gazeta.pl/wiadomosci/1,114873,10024606,Zatrzymano_sprawce_kradziezy_wirtualnego_rycerza.html [dostęp: 15.03.2016 r.]; artykuł pt. *Do więzienia za wirtualną kradzież. W Polsce!*

<http://www.chip.pl/news/wydarzenia/prawo-i-polityka/2011/07/kradziez-postaci-w-grze-mmo-skonczyla-sie-wyrokiem-sadowym> [dostęp: 16.03.2016 r.]. Opisano sytuację 20-letniego mieszkańca Płocka, który – będąc uczestnikiem gry *Tibia* – za kilkaset złotych „sprzedał” innemu graczowi wirtualną postać rycerza, następnie bezprawnie ponownie przejął nad nią kontrolę. Sprawca dobrowolnie poddał się karze pięciu miesięcy pozbawienia wolności z warunkowym zawieszeniem jej wykonania na okres trzech lat i karze grzywny. Zobowiązał się także do naprawienia szkody wyrządzonej graczowi-nabywcy wirtualnego rycerza poprzez dokonanie na jego rzecz zwrotu „skradzionego” rycerza oraz zwrotu pieniędzy, które – co nas szczególnie w tym kontekście interesuje – poszkodowany zainwestował w wyposażenie wirtualnej postaci w czasie po zrealizowaniu transakcji jej „sprzedaży” na jednym z portali aukcyjnych. Zob. także: P. Czuderna, *Ukradł jego cały majątek i dostał rok w zawieszeniu. Na ile można sobie pozwolić w internecie*, <http://natemat.pl/12149,ukradl-jego-caly-majatek-i-dostal-rok-w-zawieszeniu-na-ile-mozna-sobie-pozwolic-w-internecie> [dostęp: 16.03.2016 r.]. Autor przywołał przypadek mieszkańca gminy Dobra koło Limanowej, który na komisariacie policji w Tymbarku zgłosił fakt utraty należącej do niego wirtualnej postaci (rycerz). Wartość utraconej postaci gracz oszacował na 1 500 polskich złotych na podstawie poniesionych przez siebie kosztów na zakup dodatkowych elementów uzbrojenia rycerza (lepsze pancerze i broń). Sprawca zaboru wirtualnej postaci poszukiwany był przez pół roku, ostatecznie został ustalony – okazał się nim być 16-letni mieszkaniec Pomorza. Ustalenie sprawcy nie rozwiązało jednak wszystkich problemów, bowiem wciąż poszukiwano przedmiotu czynu przestępczego – wirtualnego rycerza. Na początku udało się namierzyć jedynie część jego wyposażenia (por. J. Sidorowicz, *Realna kara za kradzież wirtualnej postaci z gry*, http://krakow.wyborcza.pl/krakow/1,35798,10417368,Realna_kara_za_kradziez_wirtualnej_postaci_z_gry.html [dostęp: 16.03.2016 r.]).

²⁵ Zob. A. Olszewski, *Konstrukcja prawna...*, s. 72 oraz K. Szpyt, *Obrót dobrami...*, s. 126. Gdyby jednak zawartość wypracowywanego przez gracza w toku gry wirtualnego portfela podlegała następnie wymianie na

W przekonaniu K. Szpyta konieczność zastosowania prawa powszechnie obowiązującego zachodzi nie tylko w przypadku tych wszystkich czynności, które faktycznie wychodzą poza ramy wirtualnego świata gry, lecz również tych, które docelowo i finalnie mają wywołać efekt przełamania „magicznego kręgu” gry (na przykład, w razie podjęcia prób obejścia przepisów dotyczących gier hazardowych – wprawdzie wygrane wypłacane są w czysto wirtualnych pieniądzech, jednak gracz ostatecznie wymienia je na prawdziwe pieniądze)²⁶. W istocie trudno się nie zgodzić z przedstawionym zapatrywaniem, w którym wyrażający je Autor powołuje się na celną uwagę poczynioną przez A. Olszewskiego, że „nie można bowiem patrzeć na opisaną sytuację jedynie jak na prostą sumę poszczególnych zachowań, z których część byłaby czynnościami prawnymi, a część zachowaniami występującymi wyłącznie w konwencji gry. Na zachowania podmiotów uczestniczących w grze należy spojrzeć całościowo, mając na uwadze przyświecający im **cel gospodarczy** [pogrub. – D.K.]. Dlatego w omawianym zakresie zachowanie w grze trzeba postrzegać za tak dalece sprzężone z czynnościami prawnymi wychodzącymi poza świat gry, że stanowią one łącznie jedno świadczenie”²⁷. Aczkolwiek rekomendowałbym podchodzenie do zacytowanej propozycji w zakresie prawnego wartościowania zachowań popełnionych w wirtualnym świecie gry z dużą ostrożnością i niekiedy dystansem, ponieważ w przeciwnym razie nawet w odniesieniu do *stricte* wirtualnych transakcji (w swoim charakterze niewykraczających poza środowisko danej gry komputerowej) moglibyśmy stosować regulacje prawa powszechnie obowiązującego, taki zabieg uzasadniając powoływaniem się na rzekomy „cel gospodarczy” przyświecający stronom na przyszłość, w czym upatruję zagrożenie dla pewności prawa, jako że gracze nigdy nie mogliby być do końca pewni, czy ich zachowanie podjęte w „magicznym kręgu” nie stanie się później przedmiotem prawnej oceny²⁸.

W literaturze amerykańskiej rozstrzygnięcie problemu dopuszczalności stosowania prawa powszechnie obowiązującego do wirtualnych światów gier komputerowych uzależniono od uprzedniego ustalenia, czy wewnętrzny świat gry, z którym mamy do czynienia w konkretnym przypadku jest całkowicie samowystarczalny czy też jest to

prawdziwe pieniądze, należałoby skonstatować zastosowanie prawa powszechnie obowiązującego i już w świetle stosownych jego unormowań oceniać taki przypadek. Nie jest to uwaga pozbawiona praktycznej doniosłości, jeśli weźmie się pod uwagę, że *Linden Labs*, producent gry o nazwie *Second Life*, umożliwił wymianę *LindenDolarów* – wirtualnej waluty na prawdziwe dolary amerykańskie, co odbywa się za pośrednictwem specjalnego, do tego przeznaczonego serwisu internetowego *LindenX* (zob. J. Zimmer-Czekaj, *Prawa własności...*, s. 91. Autor słusznie wskazuje, że spowodowało to możliwość zarabiania realnych pieniędzy w trakcie gry i na skutek uczestnictwa w niej, a także wzmocniło przekonanie o realnej wartości ekonomicznej wirtualnych dóbr).

²⁶ Zob. K. Szpyt, *Obrót dobrami...*, s. 126.

²⁷ Zob. A. Olszewski, *Konstrukcja prawna...*, s. 73.

²⁸ *Ibidem*, s. 72.

wewnętrzny świat cechujący się niedookreślonością²⁹. W pierwszej sytuacji granice świata gry szczelnie oddzielają go od jakiegokolwiek ingerencji pochodzącej ze świata rzeczywistego, natomiast w drugim przypadku świat gry ma charakter otwarty, co oznacza, że świat rzeczywisty jako świat do gry zewnętrzny ma do niego dostęp i może wywierać mniej lub bardziej bezpośredni wpływ na jego funkcjonowanie³⁰. Na tej podstawie wyróżniono trzy grupy gier, odpowiednio nazwane: *rule*, *play* i *culture*³¹. Wymienione typy gier różnią się między sobą stopniem „szczelności” świata wewnętrznego, czyli szczegółowością zakreślenia granic gry i jej kontaktu ze światem zewnętrznym³². Nie wdając się w bardziej szczegółowe kwestie z tym związane, najogólniej rzecz biorąc trzeba stwierdzić, że w grach typu *rule* granice świata wewnętrznego są bardzo wyraźne, gra stanowi zamknięty system, zaś wewnętrzne regulacje wydają się być wyczerpujące i regulować wszelkie aspekty wirtualnego świata pojawiające się czy mogące potencjalnie się pojawić w trakcie rozgrywki; w grach typu *play* dopuszcza się możliwość zachodzenia interakcji między wirtualnym światem gry a światem rzeczywistym, lecz w ograniczonym zakresie, bowiem jedynie wtedy, gdy reguły gry nie obejmują swoją regulacją pewnych ważnych kwestii z nią sprzężonych lub z niej wynikających; gry typu *culture* wykazują najmniejszy stopień „sformalizowania”, z czym wiąże się dopuszczenie w najszerszym dotychczas zakresie ingerencji świata realnego w przebieg takiej gry i zasady w niej obowiązujące³³. Logiczna jest konkluzja o stosowaniu w ostatnim z wyszczególnionych typów gier prawa powszechnie obowiązującego niejako na porządku dziennym, a w grach typu *play* możliwości takiej *a priori* wykluczyć nie można.

Poważne wątpliwości budzi konstatacja, że skoro regulacje regulaminowe w grach typu *rule* są wyczerpujące, to brak jest miejsca na uzupełnienie ich przez prawo powszechnie obowiązujące³⁴. W pełni podzielam tutaj uwagę polemiczną K. Szpyta, iż fakt, że dana umowa licencyjna uprawniająca do udziału w grze zawiera dokładną ocenę wszelkich działań

²⁹ Zob. K. Salen, E. Zimmerman, *Rules of...*, s. 100-106.

³⁰ Zob. P. Gabor, P. Leszczyńska, *Pojęcie „magicznego...”, s. 59.*

³¹ Zob. K. Salen, E. Zimmerman, *Rules of...*, s. 100-106.

³² Zob. P. Gabor, P. Leszczyńska, *Pojęcie „magicznego...”, s. 60.*

³³ *Ibidem*, s. 60. Wypada tu sięgnąć do oryginalnych sformułowań: „Games considered as **RULES** are closed systems. Considering games as formal systems means considering them as systems of rules prior to the actual involvement of players. Considered as **PLAY**, games can be either closed systems or open systems. Framed as the experience of play, it is possible to restrict our focus and look at just those play behaviors that are intrinsic to the game, ignoring all others. At the same time, players bring a great deal in from the outside world: their expectations, their likes and dislikes, social relationships, and so on. In this sense, it is impossible to ignore the fact that games are open, a reflection of the players who play them. Considered as **CULTURE**, games are extremely open systems. In this case, the internal functioning of the game is not emphasized; instead, as a cultural system the focus is on the way that the game exchanges meaning with culture at large. In considering the cultural aspects of professional Football-political debates over Native American team mascots, for example- the system of the game is opened up to expose the way that it interfaces with society as a whole” (zob. K. Salen, E. Zimmerman, *Rules of...*, s. 100).

³⁴ Zob. P. Gabor, P. Leszczyńska, *Pojęcie „magicznego...”, s. 60.*

podejmowanych w obrębie wirtualnego świata gry komputerowej nie prowadzi jeszcze do wniosku o prawnej indyferentności zachowań graczy³⁵. Niedopuszczalne jest przecież wyłączenie za pomocą samych postanowień umownych obowiązywania przepisów prawa powszechnego, wszak żaden akt wewnętrzny (żadna czynność prawna) nie funkcjonuje w próżni i w oderwaniu od stosownych unormowań składających się na porządek prawny obowiązujący w świecie realnym. Trywializmem jest w tym momencie stwierdzenie, że każda umowa podlega ocenie z punktu widzenia jej zgodności z odpowiednimi regulacjami prawa powszechnego, zaś umowa licencyjna stanowiąca podstawę uczestnictwa w grach mających globalny zasięg oddziaływania – regulacjami prawa wskazanego jako właściwe za pomocą miarodajnych reguł kolizyjnoprawnych³⁶.

Doniosłe znaczenie z perspektywy będącej przedmiotem tego opracowania problematyki należy przypisać funkcjonującemu w literaturze dotyczącej wirtualnych światów gier komputerowych³⁷ ich podziałowi na te opierające się na konwencji fantazy (tzw. *sword and sorcery*³⁸) oraz te polegające na kreacji świata mającego odwzorowywać (symulować) rzeczywistość, której to najlepszym przykładem jest wspomniana już gra o nazwie *Second Life*³⁹. Zwrócono uwagę, że w grach z założenia symulujących rzeczywistość zasady funkcjonowania w nich winny być zbliżone do reguł obowiązujących nas w życiu codziennym w świecie realnym⁴⁰. W takich przypadkach nie tylko zasadne, ale i zdecydowanie łatwiejsze jest stosowanie regulacji prawa powszechnie obowiązującego, gdyż ewentualne naruszenia prawa popełniane są co prawda w świecie wirtualnym, ale prawidłowościami w nim występującymi odbijającym świat realny, co powoduje, że można je traktować tak, jakby wydarzyły się w świecie realnym⁴¹. Choć wydaje mi się, że wszystko zależy będzie od przyjętej w danej wirtualnej społeczności konwencji, można by rzec, *quasi*-społecznej czy też *sui generis* społecznej uznającej ewentualną skuteczność prawa powszechnie obowiązującego w wirtualnym świecie we wzajemnych stosunkach między jego uczestnikami, bo o ile w transakcjach dokonywanych w środowisku konkretnej gry nie będą

³⁵ Zob. K. Szpyt, *Obrót dobrami...*, s. 127.

³⁶ Najczęściej w wyniku wyboru prawa dokonanego w samej umowie. Zob. np. **Entropia Universe End User License Agreement**: „14.2. GOVERNING LAW. **This Agreement is to be governed by, construed and enforced according to the laws of Sweden** [pogrub. – D.K.]. You agree that any future dispute that might arise between You and MindArk is to be governed by the laws of Sweden, without regards to any principles of conflicts of laws and the United Nations convention on contracts for the International Sale of Goods.” (<http://legal.entropiauniverse.com/legal/eula.xml>, stan na 5 maja 2011 r. [dostęp: 21.01.2017 r.]).

³⁷ Zob. np. C. Bradley, A.M. Froomkin, *Virtual Worlds, Real Rules*, „New York Law School Law Review” 2004, vol. 49, s. 121-134.

³⁸ Np. *World of Warcraft*, *Entropia Universe*, *Diablo*, *Star Wars: Galaxies*.

³⁹ Zob. P. Gabor, P. Leszczyńska, *Pojęcie „magicznego...”, s. 61.*

⁴⁰ *Ibidem*, s. 61.

⁴¹ *Ibidem*, s. 61.

wchodziły w rachubę prawdziwe pieniądze, o tyle kwestia automatycznego stosowania prawa powszechnie obowiązującego – jak zostało wykazane wcześniej – nie będzie przedstawiała się jednoznacznie.

Inaczej trzeba oceniać analogiczne zachowania (czyny) popełnione w wirtualnym świecie opartym o konwencję fantastyki. Światy gier typu *sword and sorcery* swoimi „realiami” i zasadami w nich obowiązującymi często w niczym nie przypominają świata rzeczywistego, dlatego też nie można mówić np. o przestępstwie kradzieży w odniesieniu do wirtualnego bohatera, który według nadanej mu w zgodzie z fabułą gry charakterystyki jest złodziejem czy łotrzykiem⁴². Podobnie oceny prawne nie powinny mieć miejsca we wszelkiego rodzaju grach, w których motywem przewodnim jest funkcjonowanie gangów, określanych przez polskiego ustawodawcę zorganizowanymi grupami albo związkami przestępczymi⁴³. Gdyby stosować bezpośrednio regulacje prawa powszechnie obowiązującego sankcjonujące w świecie realnym pewne zachowania, to uczestnicy wskazanych gier musieliby każdorazowo ponosić odpowiedzialność karną i to już za sam akt przystąpienia do udziału w rozgrywce⁴⁴. Nie można przecież tracić z pola widzenia podstawowej i pierwotnie dla gry komputerowej (i nie tylko takiej gry) założonej funkcji ludzkiej, czyli nastawionej na dostarczanie jej uczestnikom rozrywki.

* * *

Faktem jest, że wirtualne światy gier komputerowych już dawno przestały być postrzegane jedynie w kategoriach przeważnie nieambitnej rozrywki dla dzieci i młodzieży, stając się płaszczyzną do podejmowania i prowadzenia działalności społecznej, kulturalnej

⁴² *Ibidem*, s. 61.

⁴³ Zob. J. Zimmer-Czekaj, *Prawa własności...*, s. 94-95. Autor jako przykład tego, jak wiele zależy od konwencji gry wskazuje na sprawę oszustwa bankowego w świecie gry *EVE Online*. Konwencja tej gry nastawiona jest na rywalizację pomiędzy graczami, nie na wspólne pokonywanie zagrożeń. Gracze mogą okradać się wzajemnie z surowców, niszczyć wirtualne majątki lub oszukiwać w kontaktach handlowych. W „magicznym kręgu” *EVE Online* dopuszczone są więc zachowania penalizowane w świecie rzeczywistym. Fakt ten został wykorzystany przez osobę posługującą się awatarem o imieniu Cally, który założył Eve Investment Bank i przyjmował w grze depozyty wyrażone w wirtualnej walucie tej gry – Inter Stellar Credits (ISK) w zamian za określony procent. Dziewięcioprocentowy zysk z depozytów, jaki oferował był na tyle wysoki, że część spośród graczy kupowała ISK za realne pieniądze w celu osiągnięcia jak najbardziej rzeczywistego zysku. W okresie swojej działalności Cally zgromadził setki milionów ISK, o rynkowej wartości 125.000 dolarów. Po 9 miesiącach uciekł z pieniędzmi swoich klientów, ogłaszając, że jest „piratem” i jego celem było dopuszczenie się oszustwa na klientach banku. Właściciele gry odmówili zablokowania konta osobie sterującej Cally’ym, tłumacząc, że oszustwa i defraudacje są elementem wpisanym w konwencję gry *EVE Online*. Twórcy gry podjęli jedynie działania uniemożliwiające użytkownikowi Cally’ego wymianę zdefraudowanych kwot wyrażonych w wirtualnej walucie na zewnętrznych rynkach na prawdziwe pieniądze. Nie wiadomo również, aby tą sprawą zajęły się jakiegokolwiek organy ścigania w świecie rzeczywistym.

⁴⁴ Zob. P. Gabor, P. Leszczyńska, *Pojęcie „magicznego...”, s. 61.*

i gospodarczej⁴⁵. W ostatnich latach daje się zaobserwować wzrost zainteresowania grami komputerowymi pod kątem dokonywania przez graczy transakcji mających za przedmiot wszelkiego rodzaju dobra wirtualne, których ceny, począwszy od wirtualnych mieczy, poprzez czolgi, a na stacjach kosmicznych skończywszy, wahają się w przedziale od kilku do kilkuset, a nawet setek tysięcy dolarów amerykańskich (USD)⁴⁶. Tego typu transakcje, *de facto* wpisujące się w pewien szerszy kontekst społeczno-gospodarczy związany z przenikaniem się wirtualnych światów gier komputerowych ze światem rzeczywistym, które należy traktować jako wciąż postępujący proces, nie mogą pozostawać poza zasięgiem oddziaływania regulacji prawnych. Trzeba mieć jednak świadomość tego, że – ograniczając odniesienia do polskiego porządku normatywnego – obecnie nierzadko chodzi o próby stosowania do zachowań, zdarzeń i zjawisk zaistniałych w wirtualnych światach unormowań powstałych dekady przed pojawieniem się Internetu, gier cyfrowych (w aktualnym kształcie) i innych dobrodziejstw nowoczesnego świata⁴⁷, co w istocie sprowadza się do każdorazowego dostosowywania rozwiązań i instrumentów przewidzianych we wspomnianych unormowaniach z punktu widzenia permanentnych wyzwań szeroko rozumianej nowoczesności.

Niemniej jednak na gruncie wirtualnych światów gier komputerowych, spełniających szereg innych funkcji niż tylko rozrywkowa, wyłania się konglomerat różnorodnych

⁴⁵ Zob. K. Szpyt, *Obrót dobrami...*, s. 436.

⁴⁶ *Ibidem*, s. 436. W internecie aż roi się od przykładów realnej wartości ekonomicznej dóbr wirtualnych. W tym miejscu warto ograniczyć się do następujących: a) monokl w *Eve Online* nabyty za 60 USD, b) diament w *Team Fortress 2* nabyty za 100 USD, c) smocza szabla w *Legend of Mir 3* nabyta za 650 USD, d) kusza w *Diablo 3* nabyta za 3 500 USD, e) płonąca czapka w *Team Fortress 2* nabyta za 5 000 USD, f) tarcza w *Tibia* warta ok. 7 000 USD, g) postać nocnego elfa w *World of Warcraft* nabyta za 9 000 USD, h) miecz do zabijania smoków w *Age of Wulin* nabyty za 16 000 USD, i) nóż w *Counter Strike: Global Offensive* nabyty za 24 000 USD, j) kurier w *Dota 2* nabyty za 38 000 USD, k) jajko w *Entropia Universe* nabyte za 70 000 USD, l) księżyc w *Entropia Universe* nabyty za 150 000 USD, ł) stacja kosmiczna w *Entropia Universe* nabyta za 330 000 USD, m) część planety, na której urządzono kurort w *Entropia Universe* nabyta za 635 000 USD (dane pochodzą z następujących stron internetowych: A. Wawrzyński, *Miecz za 50 tysięcy? NAJDROŻSZE przedmioty w grach*, <https://www.youtube.com/watch?v=WGneJzl-NWw> [dostęp: 22.01.2017 r.]; Paweł, *TOP 7 Najdrożej sprzedanych przedmiotów w grach komputerowych*, <http://www.videotesty.pl/arttykul/419/TOP-7Najdrozej-Sprzedanych-Przedmiotow-W-Grach-Komputerowych/> [dostęp: 22.01.2017 r.]; T. Stachurski, *Prawdopodobnie najdroższy przedmiot z Dota 2 ma już nowego właściciela*, <http://gamezilla.komputerswiat.pl/newsy/2013/45/prawdopodobnie-najdrozszy-przedmiot-z-dota-2-ma-juznowego-wlasciciela> [dostęp: 22.01.2017 r.]).

⁴⁷ Odnosząc tę uwagę chociażby do polskiego prawa cywilnego, pragnę zauważyć, że sam Kodeks cywilny jest ustawą pochodzącą z 1964 r., na której ówczesny (i w istotnej mierze także aktualny) kształt nie miał wpływu wywarły kodyfikacje prawa cywilnego z lat 30. ubiegłego wieku. W tym kontekście zob. P. Machnikowski, *Prawo zobowiązań w 2025 roku. Nowe technologie, nowe wyzwania*, w: *Współczesne problemy prawa zobowiązań*, A. Olejniczak, J. Haberko, A. Pyrzyńska, D. Sokołowska (red.), Warszawa 2015, s. 379 (Autor we wprowadzeniu do przytoczonego artykułu zauważa, że współczesny polski system prawa zobowiązań ukształtował się w swoim zasadniczym zrębie na przełomie XIX i XX wieku, ponieważ treść powstałych głównie w tym okresie kodyfikacji cywilnych państw Europy Zachodniej najsilniej wpłynęła nie tylko na kształt polskiego Kodeksu zobowiązań z 27 października 1933 r., lecz także – za jego pośrednictwem – na kształt I i III księgi obecnie obowiązującego Kodeksu cywilnego).

problemów natury prawnej w zakresie niemalże wszystkich gałęzi prawa. Rozważania prawnych aspektów uczestnictwa w grach cyfrowych można z powodzeniem sytuować w obszarze prawa karnego⁴⁸ („kradzież” wirtualnych przedmiotów⁴⁹, wyłudzenie lub kradzież danych osobowych, wirtualna pornografia dziecięca, propagowanie rasizmu i nawoływanie do nienawiści na tle rasowym, zniszczenie „wirtualnego mienia”, zniesławienie w wirtualnym świecie, pranie pieniędzy etc.), handlowego i gospodarczego (lokowanie produktów w grach komputerowych⁵⁰, reklama w grach komputerowych⁵¹, ochrona praw konsumentów⁵², zwalczanie nieuczciwej konkurencji⁵³, gromadzenie i wykorzystywanie danych osobowych graczy⁵⁴), podatkowego (opodatkowanie obrotu dobrami wirtualnymi ze światów gier komputerowych⁵⁵), humanitarnego⁵⁶, sportowego (prawne aspekty funkcjonowania e-sportu⁵⁷, doping w e-sporcie⁵⁸, umowy zawierane z e-sportowcami⁵⁹ etc.), prywatnego międzynarodowego (prawo właściwe dla sporów wynikłych w związku z wykonywaniem

⁴⁸ Z polskiej literatury prawniczej zob. np. J. Kulesza, J. Kulesza, Gra „Second Life” – wirtualny świat, realne przestępstwa? „Prokuratura i Prawo” 2009/3, s. 23-39; J. Kulesza, Prawnokarna ochrona wirtualnej własności? w: Prawo w wirtualnych światach, K. Grzybczyk (red.), Warszawa 2013, s. 297-311; tenże, Prawo karne w wirtualnych światach, „Państwo i Prawo” 2014/5, s. 45-59; D. Jagiełło, Przesłanki popełnione w świecie wirtualnym (tzw. virtual crime) a problemy wynikające z przyjęcia odpowiedniej kwalifikacji prawnej oraz możliwości dowodzenia ich znamion, „Wrocławskie Studia Sądowe” 2014/4, s. 76-87; R. Mikołajczyk, Ochrona wirtualnych obiektów w prawie karnym, „Wrocławskie Studia Sądowe” 2014/4, s. 160-164; tenże, Ochrona wirtualnych obiektów w prawie karnym, „Prawo Mediów Elektronicznych” 2015/1, s. 61-62.

⁴⁹ Zob. przypis 24.

⁵⁰ Zob. M. Hałaszcak, Product placement w grach komputerowych, w: Prawo w wirtualnych światach, K. Grzybczyk (red.), Warszawa 2013, s. 257-285; K. Grzybczyk, Reklama i lokowanie produktu w grach komputerowych, „Wrocławskie Studia Sądowe” 2014/4, s. 53-75.

⁵¹ Zob. T. Cichoński, Reklamy przenikają do gier,

<http://www.pcworld.pl/news/81439/Reklamy.przenikaja.do.gier.html> [dostęp: 26.01.2017 r.].

⁵² Zob. Z. Rajchemba, Rynek produktów wirtualnych a ochrona zbiorowych interesów konsumentów, „Wrocławskie Studia Sądowe” 2014/4, s. 165-174; K. Lichoń, Cyfrowy aspekt rozwoju rynku w ujęciu internetowego systemu rozstrzygania sporów konsumenckich (ODR), „Wrocławskie Studia Sądowe” 2014/4, s. 121-141.

⁵³ Zob. K. Grzybczyk, Nieuczciwa konkurencja a gry komputerowe, w: Prawo w wirtualnych światach, K. Grzybczyk (red.), Warszawa 2013, s. 246-256.

⁵⁴ Zob. A. Auleytnier, Dane osobowe w grach MMOG i innych grach online. Aktualne problemy, w: Prawo w wirtualnych światach, K. Grzybczyk (red.), Warszawa 2013, s. 312-332; J. Byrski, L. Sytniewski, Dane osobowe w grach komputerowych, w: Ochrona gry komputerowej. Aktualne wyzwania prawne, E. Traple (red.), Warszawa 2015, s. 187-203.

⁵⁵ Zob. np. P. Wąglowski, Wizja realnych podatków wirtualnych światów, <http://prawo.vagla.pl/node/6762> [dostęp: 26.01.2017 r.]; J. Mazurkiewicz, Zastaw na prawach do wizerunku, latającego dywanu, a nawet ducha wpływowej dziewczyny. Mrzonka czy przyszłość? w: Współczesne tendencje w dziedzinie zabezpieczenia wierzitelności, T. Sokołowski (red.), Poznań 2013, s. 143.

⁵⁶ Zob. A. Bloch, Łamanie prawa humanitarnego w grach komputerowych, „Wrocławskie Studia Sądowe” 2014/4, s. 22-30.

⁵⁷ Zob. P. Głowacka, D. Fajdek, Aspekty społeczne i prawne e-sportu w Polsce oraz wybranych krajach, w: Problemy prawne na styku sportu i medycyny, T. Gardocka, D. Jagiełło (red.), Warszawa 2015, s. 188-201; K. Kania, Gry komputerowe: sport elektroniczny – tak czy nie? <http://prawosportowe.pl/gry-komputerowe-sport-elektroniczny-tak-czy-nie.html> [dostęp: 26.01.2017 r.]; D. Fajdek, Klany, teamy, gildie – wartość oznaczeń i ich ochrona prawna, „Wrocławskie Studia Sądowe” 2014/4, s. 31-52.

⁵⁸ Zob. 9kier, e-doping, „CD Action” 2015/10, s. 78-79.

⁵⁹ Zob. np. M. Broda, Kontrakty zawodnicze w E-Sporcie, <http://prawosportowe.pl/kontrakty-zawodnicze-w-e-sporcie.html> [dostęp: 26.01.2017 r.].

umów licencyjnych użytkowników końcowych⁶⁰), jak również – co wręcz oczywiste – prawa cywilnego (m.in. w odniesieniu do zagadnienia dziedziczenia dóbr wirtualnych, w tym konta gry komputerowej⁶¹, potencjalnych naruszeń dóbr osobistych dokonywanych w wirtualnych światach gier komputerowych⁶², dopuszczalności ustanowienia zastawu na prawie do wirtualnej postaci⁶³ oraz hipoteki na wirtualnej nieruchomości ze środowiska gry cyfrowej⁶⁴, a także egzekucji z dóbr wirtualnych⁶⁵).

Powyższe wyliczenie nie obejmuje wszystkich możliwych komplikacji prawnych mogących pojawić się w wirtualnych światach lub w związku z takimi światami, pominięto bowiem nie mniej doniosłe wątki autorskoprawne czy szerzej – mieszające się w ramach prawa własności intelektualnej. Zresztą można zaryzykować tezę, że sformułowanie katalogu (z natury swej będącego zamkniętą przestrzenią) problemów i zagadnień prawnych dotyczących wirtualnych światów gier komputerowych nie pozostaje w sferze intelektualnych możliwości, jeżeli weźmie się pod uwagę, że stale powstają nowe gry komputerowe, wciąż rozwija się domena wirtualnej rzeczywistości, w rezultacie czego w przyszłości staną się aktualne dzisiaj jeszcze nieistniejące problemy i zagadnienia prawne. W tym więc sensie prawo powszechnie obowiązujące nadal rodzi się w kontekście wirtualnych światów.

⁶⁰ Zob. np. D. Karkut, Własność wirtualna..., s. 159-190.

⁶¹ Zob. M. Załucki, „Facebook”, „Twitter”, „My Space”... wirtualny świat serwisów społecznościowych *mortis causa*. Zarys problematyki, „Wrocławskie Studia Sądowe” 2014/4, s. 234-247; tenże, Śmierć a dane w systemach teleinformatycznych – przyczynek do dyskusji, w: Media elektroniczne. Współczesne problemy prawne, K. Flaga-Gieruszyńska, J. Gołaczyński, D. Szostek (red.), Warszawa 2016, s. 164-175; P. Szulewski, Śmierć 2.0 – problematyka dóbr cyfrowych post mortem, w: Non omnis moriar. Osobiste i majątkowe aspekty prawne śmierci człowieka. Zagadnienia wybrane, J. Gołaczyński, J. Mazurkiewicz, J. Turłukowski, D. Karkut (red.), Wrocław 2015, s. 731-749; D. Karkut, Dziedziczenie konta w grze komputerowej? Przyczynek do rozważań, referat wygłoszony na ogólnopolskiej konferencji naukowej pt. *Vademecum spadkowe – kto dziedziczy całość, a kto połowę?* (Wydział Prawa, Administracji i Ekonomii Uniwersytetu Wrocławskiego, 24-25 maja 2014 r.); D. Karkut, Własność wirtualna..., s. 103-112.

⁶² X. Konarski, Ochrona prywatności w świecie wirtualnym, referat wygłoszony na ogólnopolskiej konferencji naukowej pt. *Wirtualne światy z perspektywy prawa polskiego, unijnego i międzynarodowego* (Wydział Prawa, Administracji i Ekonomii Uniwersytetu Wrocławskiego, 23 maja 2014 r.),

<http://www.nowemedia.org.pl/joomla/index.php/component/k2/item/851-wirtualne-swiatyckbe> [dostęp: 26.01.2017 r.]; M. Rożnowska, (Nie)rzeczywiste(?) naruszenie dobra osobistego w „wirtualnej rzeczywistości” fabularnej gry komputerowej, „Wrocławskie Studia Sądowe” 2014/4, s. 175-203; D. Karkut, Naruszenie kultu pamięci osoby zmarłej w wirtualnym świecie gry komputerowej (?), w: Non omnis moriar. Osobiste i majątkowe aspekty prawne śmierci człowieka. Zagadnienia wybrane, J. Gołaczyński, J. Mazurkiewicz, J. Turłukowski, D. Karkut (red.), Wrocław 2015, s. 416-427.

⁶³ Zob. J. Mazurkiewicz, Zastaw na..., s. 136.

⁶⁴ D. Karkut, Hipoteka na wirtualnej nieruchomości z gry komputerowej? Uwagi de lege ferenda, referat wygłoszony na ogólnopolskiej konferencji naukowej pt. *Prawa światów alternatywnych, niezależnych i utopijnych* (Wydział Prawa, Administracji i Ekonomii Uniwersytetu Wrocławskiego, 13-14 maja 2016 r.).

⁶⁵ Zob. K. Szpyt, Egzekucja z prawa do konta na serwerze gry komputerowej i zgromadzonych na nim dóbr wirtualnych. Zarys problematyki, w: *Egzekucja z majątku spadkowego. Ograniczona i nieograniczona odpowiedzialność za długi spadkowe*, M. Załucki (red.), Warszawa 2016, s. 280-297.

