

Daniel Karkut

Uniwersytet Wrocławski

Wydział Prawa, Administracji i Ekonomii

Własność wirtualna. Problemy definicyjne i perspektywa polskiego prawa

Streszczenie

Niniejszy artykuł podejmuje problematykę własności wirtualnej w ujęciu definicyjnym i normatywnym w świetle polskiego prawa. W pierwszej kolejności Autor czyni wprowadzenie do wskazanej problematyki, naświetlając problem mobilnego Internetu, Internetu Rzeczy i szczegółowo prezentując specyfikę gier internetowych (MMORPG). W kolejnym rozdziale Autor przedstawia definicje własności wirtualnej, które skonstruowano w zagranicznej literaturze prawniczej, z uwzględnieniem cech wykazywanych przez kod komputerowy. W dalszej części wysiłek badawczy skoncentrowany jest na ustaleniu ewentualnego znaczenia własności wirtualnej na gruncie polskiego porządku normatywnego. W zakończeniu Autor stawia pytanie o celowość zrewolucjonizowania w polskim prawie pojęcia własności.

Słowa kluczowe

własność wirtualna, własność, MMORPG, Internet, kod komputerowy

1. Wprowadzenie do problematyki

Nie daje się nie zauważyć, że rozwój wirtualnej rzeczywistości¹ czy też cyberprzestrzeni² w ostatnich latach postępuje coraz dynamiczniej, w szczególności z uwagi na wpływ użytkowników sieci Internet na jego kreację³. Obecnie ponad miliard ludzi uczest-

¹ Termin ten został zaproponowany przez programistę J.Z. Laniera w 1989 r. dla określenia „komputerowo symulowanego trójwymiarowego i 360-stopniowego środowiska – przestrzeni cybernetycznej sprawiającej wrażenie realistycznego świata, z którego składnikami można wchodzić w interakcje” (zob. I. Matusiak, *Gra komputerowa jako przedmiot prawa autorskiego*, Warszawa 2013, s. 102, powtarza za: W. Pisarek (red.), *Słownik terminologii medialnej*, Kraków 2006, s. 192). Wąskie i szerokie znaczenie pojęcia „wirtualnej rzeczywistości” wyróżnił J. Monaco. Według pierwszego ze wspomnianych ujęć wirtualna rzeczywistość istnieje w przypadku stosowania technologii cyfrowej, m.in. w grach komputerowych, w celu zwiększenia prawdopodobieństwa realności i interaktywności (zob. I. Matusiak, *op. cit.*, s. 102, powtarza za: T. Aplin, *Copyright law in the digital society. The challenges of multimedia*, Oxford–Portland–Oregon 2005, s. 7). Natomiast w szerokim znaczeniu wirtualna rzeczywistość oznacza pełne „zanurzenie” w środowisku 3D i możliwość odbioru tego środowiska przez uczestnika wszelkimi dostępnymi zmysłami, także poprzez dotyk oraz węch.

² „Cyberprzestrzeń” odnosi się do całej przestrzeni internetowej, w której odbywa się komunikacja. Jest to zatem miejsce niedoznającej ograniczeń wymiany informacji, rozwoju życia społecznego, uczestniczenia w kulturze, utrzymywania różnorodnych więzi międzyludzkich za pośrednictwem komputera (zob. I. Matusiak, *op. cit.*, s. 104).

³ Zob. G. Bar, D. Klimas, *Treść cyfrowa w obrocie konsumenckim*, [w:] K. Flaga-Gieruszyńska, J. Gołaczyński, D. Szostek (red.), *Media elektroniczne. Współczesne problemy prawne*, Warszawa 2016, s. 274.

niczy w gospodarce cyfrowej dzięki mobilnym urządzeniom elektronicznym łączącym ich z Internetem⁴. Smartfony i tablety, jak również nabywane przez ich użytkowników aplikacje służą znajdowaniu informacji (w tym dotyczących przestrzeni i poruszania się), zawieraniu umów, dokonywaniu płatności, uzyskiwaniu, przechowywaniu i korzystaniu z produktów (treści cyfrowych – książek, czasopism, muzyki, treści edukacyjnych i rozrywkowych itp.) oraz zapewnianiu dostępu do produktów cyfrowych i informacji przechowywanych w chmurze obliczeniowej⁵. Przestrzeń Internetu umożliwia też rozgrywkę prowadzoną w ramach zyskujących na swej popularności od lat 90. gier określanych jako *Massive Multiplayer Online Role Playing Games* (MMORPG) i to początkowo w ich kontekście pojawiła się w zagranicznej (amerykańskiej) literaturze prawniczej koncepcja (pojęcie) tzw. własności wirtualnej (ang. *virtual property*). Dlatego też zabiegiem celowym jest przybliżenie specyfiki tych gier i uczestnictwa w ich wirtualnych światach.

W grach typu MMORPG gracz wybiera postać mającą go reprezentować w wirtualnym świecie gry – *awatara*: jego rasę, wygląd, profesję, początkowe cechy i umiejętności, a następnie za pośrednictwem tej postaci prowadzi grę w fantastycznych światach kreowanych przez twórców gry⁶. Trzeba odnotować, że w grach MMORPG uczestnik samodzielnie kształtuje *awatara*, używając do tego narzędzi dostarczonych przez producenta gry (operatora), nadając postaci fikcyjnej zestaw cech (właściwości) pozaplastycznych, które wychodzą poza pewien wzorzec⁷. Taka postać może mieć własny charakter, przestrzegać określonych zasad albo zachowywać się naganie, może wypowiadać różne poglądy, pisać wiersze, śpiewać itp.⁸ W słynnej grze o nazwie *Second Life* użytkownik może nawet w wirtualnym świecie ukształtować we wszelkich możliwych aspektach (a więc nie tylko w kwestii wyglądu czy cech charakterystycznych) postać stanowiącą odwzorowanie jego samego z realnego świata⁹. Zwykle w trakcie gry wir-

⁴ Zob. P. Machnikowski, *Prawo zobowiązań w 2025 roku. Nowe technologie, nowe wyzwania*, [w:] A. Olejniczak, J. Haberkowicz, A. Pyrzyńska, D. Sokołowska (red.), *Współczesne problemy prawa zobowiązań*, Warszawa 2015, s. 381.

⁵ *Ibidem*, s. 381–382. Autor zauważa, że mobilny Internet zaczął odgrywać rolę w ochronie zdrowia, a jego znaczenie rośnie w sektorze usług edukacyjnych, w którym ułatwia kształcenie na odległość. Ponadto urządzenia zostają wyposażone w narzędzia komunikacji z Internetem, czujniki i inne elementy pozwalające im śledzić otoczenie, przekazywać i przyjmować informacje, a na ich podstawie podejmować decyzje i działania. Umożliwia to np. inteligentne zarządzanie sieciami energetycznymi i komunikacyjnymi, zużyciem energii i surowców w przedsiębiorstwie czy gospodarstwie domowym, gospodarką towarami i odpadami, uprawą roślin (tzw. Internet Rzeczy).

⁶ Zob. J. Zimmer-Czekaj, *Prawa własności intelektualnej w wirtualnych światach*, „Zeszyty Naukowe Uniwersytetu Jagiellońskiego. Prace z Prawa Własności Intelektualnej” 2009 z. 105, s. 90.

⁷ Zob. I. Matusiak, *Awatar jako przedmiot tzw. własności wirtualnej: powstanie, korzystanie i obrót – aspekt autorskoprawny*, „Wrocławskie Studia Sądowe” 2014, nr 4, s. 150.

⁸ *Ibidem*, s. 150. Zob. także: I. Matusiak, *Postacie świata wirtualnego w prawie autorskim*, „Przegląd Prawa Handlowego” 2009, nr 7, s. 38. Autor tłumaczy, że uczestnik gry, wykorzystując swojego *awatara*, nadaje mu jednocześnie określone pozaplastyczne właściwości, m.in. cechy charakteru, które zostają uzewnętrznione podczas relacji z innymi uczestnikami gry. Określona wirtualna postać może być uczciwa, ale także dopuszczać się w wirtualnym świecie gry przestępstw. Autor ryzykuje tezę, że uczestnik gry, kierując w wirtualnym świecie działaniami reprezentującej go postaci, wyposaża tę postać w określony życiorys.

⁹ Zob. J. Kulesza, J. Kulesza, *Gra „Second Life” – wirtualny świat, realne przestępstwa?*, „Prokuratura i Prawo” 2009, nr 3, s. 24–25. Autorzy wyjaśniają fenomen *Second Life*, wskazując, że stanowi nową jakość rozrywki, będąc skrzyżowaniem klasycznych gier typu MMORPG z serwisami społecznościowy-

tualne postaci pokonują potwory, wykonują określone przez program misje, zbierają wirtualne skarby, otrzymując za to wszystko tzw. punkty doświadczenia, które z biegiem czasu pozwalają im osiągnąć wyższy poziom¹⁰. Uzyskanie wyższego poziomu w grze lub zdobycie lepszych przedmiotów umożliwia pokonywanie silniejszych komputerowych potworów i stawanie do walki z potężniejszymi *avatarami* innych graczy¹¹. Gracze rywalizują między sobą lub współpracują ze sobą¹². Sprzedają i kupują broń, mikstury i inne potrzebne w grze przedmioty, posługując się wirtualną walutą¹³. Niekiedy tworzą drużyny w celu zwyciężania potworów (i innych wirtualnych przeciwników) oraz gromadzenia skarbów (i innych wartościowych przedmiotów)¹⁴. Niektóre gry MMORPG zawierają pewne elementy społeczne¹⁵, w których celem jest próba imitacji realnego życia¹⁶. Użytkownik może kupić nieruchomość w wirtualnym świecie gry i zbudować na niej dom, może także wykonywać dowolną, przez siebie obraną profesję; to gracz podejmuje decyzję, czy naśladować w grze swoje prawdziwe życie (czyli to, które prowadzi w realnym świecie), czy też grać *avatarem*, który całkowicie różni się od niego samego, włącznie z płcią, cechami charakteru, umiejętnościami *etc.*¹⁷ W niektórych grach uczestnik może nawet prowadzić wirtualne przedsiębiorstwa trudniące się świadczeniem usług lub produkowaniem wirtualnych towarów, takich jak domy, samochody czy ubrania¹⁸.

mi, jak *MySpace*, *Yahoo!*, *YouTube*, *Facebook*. W *Second Life* to uczestnicy dodają nowe elementy do szkieletu stworzonego przez twórców gry. Gracz bowiem rozpoczyna od zaprojektowania swojej postaci, a następnie, przebywając w grze, może robić wszystko, na co ma tylko ochotę, jako że nie ma plansz do przejścia, punktów do zdobycia, poziomów do osiągnięcia *etc.* Pomysł *Second Life* polega na stworzeniu sobie – jak sama nazwa gry wskazuje – drugiego życia, tym razem wirtualnego, i spędzaniu go w grze. Ograniczeniem są jedynie umiejętności, kreatywność, wyobraźnia oraz zasobność portfela gracza. Na samym wstępie *avatar* odziany jest w podstawowe ubranie, a możliwości animacji postaci ograniczone są do minimum. Lepsze ubranie, zdolność wykonywania wysublimowanych gestów i ruchów czy bardziej złożonych czynności, a także samochód, dom, jedzenie, rozrywkę można nabyć za tzw. *Linden Dollary*. Lindeńskie dolary można uzyskać albo w grze, np. wykonując różne czynności, albo sprzedając stworzone przez siebie elementy gry, za które placą nabywcy – inni uczestnicy; można także wymienić je na prawdziwe dolary na specjalnej stronie internetowej, według określonego kursu (np. 1 dolar amerykański – około 290 dolarów lindeńskich). Możliwość ukształtowania w wirtualnym świecie *Second Life* postaci stanowiącej odwzorowanie rzeczywistej osoby tą postacią kierującej otwiera drogę do rozważania potencjalnego naruszenia dobra osobistego w postaci kultu pamięci osoby zmarłej w realnym świecie poprzez aktywność postaci podejmowaną w cyfrowym środowisku wspomnianej gry. Problematyka ta została podjęta w: D. Karkut, *Naruszenie kultu pamięci osoby zmarłej w wirtualnym świecie gry komputerowej (?)*, [w:] J. Gołaczyński, J. Mazurkiewicz, J. Turłukowski, D. Karkut (red.), *Non omnis moriar. Osobiste i majątkowe aspekty prawne śmierci człowieka. Zagadnienia wybrane*, Wrocław 2015, s. 416–427, dostępny pod adresem: www.bibliotekacyfrowa.pl/dlibra/docmetadata?id=77808 [dostęp: 08.12.2016].

¹⁰ Zob. J. Zimmer-Czekaj, *op. cit.*, s. 90.

¹¹ *Ibidem*.

¹² *Ibidem*.

¹³ *Ibidem*.

¹⁴ Zob. D. Fajdek, *Klany, teamy, gildie – wartość oznaczeń i ich ochrona prawna*, „Wrocławskie Studia Sądowe” 2014, nr 4, s. 31–52.

¹⁵ Wspomniana już gra o nazwie *Second Life* czy też *Sims Online*, *Entropia Universe* i *There.com*.

¹⁶ Zob. J. Zimmer-Czekaj, *op. cit.*, s. 91.

¹⁷ *Ibidem*.

¹⁸ *Ibidem*.

2. Własność wirtualna. Ujęcie definicyjne

Problematyka własności wirtualnej wielokrotnie pozostawała w obszarze zainteresowania zagranicznej, w szczególności amerykańskiej, doktryny prawniczej¹⁹. Podejmowano trud skonstruowania właściwej definicji, która oddawałaby istotę wskazanej kategorii pojęciowej. Poszczególne zaproponowane definicje różnią się między sobą, niekiedy wyłącznie na płaszczyźnie językowej i redakcyjnej.

Własność wirtualna powszechnie definiowana jest jako kod komputerowy, za pomocą którego naśladowane są obiekty ze świata realnego²⁰. W innym ujęciu własność wirtualna jest to kod oprogramowania przeznaczony do tego, aby zachowywać się oraz posiadać właściwości materialnej ruchomości ze świata realnego lub cząstki rzeczywistości²¹.

¹⁹ Warto tutaj przytoczyć w szczególności następujące pozycje zagranicznej literatury, które z reguły podejmują także zagadnienie wirtualnych światów: J.A.T. Fairfield, *Virtual Property*, „Boston University Law Review” 2005, vol. 85, s. 1047–1102; F.G. Lastowka, D. Hunter, *The Laws of the Virtual Worlds*, May 2003, s. 36–68, praca dostępna pod adresem: <http://papers.ssrn.com/abstract=402860> [dostęp: 09.12.2016]; C.J. Cifirino, *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. 238–258; M. Druckman-Church, *Taxing a Galaxy Far, Far Away: How Virtual Property Challenges International Tax Systems*, „Columbia Journal of Transnational Law” 2013, vol. 51, s. 482–485; D.E. Lawrence, *It Really Is Just a Game: the Impracticability of Common Law Property Rights in Virtual Property*, „Washburn Law Journal” 2008, vol. 47; A. Chein, *A Practical Look at Virtual Property*, „St. John’s Law Review” 2006, vol. 80, s. 1059–1090; N. DaCunha, *Virtual Property, Real Concerns*, „Akron Intellectual Property Journal” 2010, vol. 4, s. 41–57; H.Y.F. Lim, *Virtual World, Virtual Land But Real Property*, „Singapore Journal of Legal Studies” 2010, s. 307–319; J.A.T. Fairfield, *Mixed Reality: How the Laws of Virtual Worlds Govern Everyday Life*, „Berkeley Technology Law Journal” 2012, vol. 27, s. 69–75, 86 i n.; K. Hunt, *This Land Is Not Your Land: Second Life, Copy Bot, and the Looming Question of Virtual Property Rights*, „Texas Review of Entertainment & Sports Law” 2007, vol. 9, s. 145–146 i n.; J.W. Nelson, *A Virtual Property Solution: How Privacy Law Can Protect the Citizens of Virtual Worlds*, „Oklahoma City University Law Review” 2011, vol. 36, s. 398–399; K. Weckström, *Chasing One’s Tail: Virtual Objects as Intangible Assets, Intangible Property or Intellectual Property?* „Journal of Internet Law” 2012, vol. 16, s. 4–6; S.B. Richardson, *Classifying Virtual Property in Community Property Regimes: Are My Facebook Friends Considered Earnings, Profits, Increases in Value, or Goodwill?* „Tulane Law Review” 2011, vol. 85, s. 747–757; J.W. Nelson, *Fiber Optic Foxes: Virtual Objects and Virtual Worlds Through the Lens of Pierson v. Post and the Law of Capture*, „Journal of Technology Law & Policy” 2009, vol. 14, s. 12–17; *idem*, *The Virtual Property Problem: What Property Rights in Virtual Resources Might Look Like, How They Might Work, and Why They Are a Bad Idea*, „McGeorge Law Review” 2010, vol. 41, s. 283–285; W. Rumbles, *Theft in the Digital: Can You Steal Virtual Property*, „Canterbury Law Review” 2011, vol. 17, s. 360–362; L. Shen, *Who Owns the Virtual Items?* „Duke Law & Technology Review” 8/26/2010, s. 3–13; 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. 389–395; R. Kennedy, *Law in Virtual Worlds*, „Journal of Internet Law” 2009, vol. 12, s. 6; A.V. Arias, *Life, Liberty, and the Pursuit of Swords and Armor: Regulating the Theft of Virtual Goods*, „Emory Law Journal” 2008, vol. 57, s. 1309–1317; C. Bonifield, A. Tomas, *Intellectual Property Issues for Marketers in the Virtual World*, „Journal of Brand Management” 2009, vol. 16, s. 572 i 576–577; R. Kabát, *Virtuální Vlastnictví – Vlastnictví za Časílus Downloadendi*, „Acta Universitatis Carolinae Iuridica” 2012, nr 4, s. 106–109.

²⁰ Zob. C.J. Cifirino, *op. cit.*, s. 238, który powołuje się na pogląd wyrażony w publikacji: J.A.T. Fairfield, *Virtual Property...*, s. 1053–1054 (w oryginale: *computer code that mimics real-world objects*).

²¹ Zob. N. DaCunha, *op. cit.*, s. 41 (w oryginale: *software code designed to behave like and have the qualities of a physical, real-world chattel or piece of reality*). Autor wskazuje, że w trójwymiarowych wirtualnych światach własność jest wszędzie tam, gdzie spojrzysz. Jako przykłady podaje drzewa w lasach, budynki, pojazdy, ubrania oraz liczne inne obiekty. Zob. także: M. Druckman-Church, *op. cit.*, s. 482 (na tej stronie zamieszczono nieco inaczej sformułowaną definicję własności wirtualnej, która w swojej oryginalnej wersji językowej własność wirtualną tłumaczy następująco: *computer code that is designed to act more like land or chattel than ideas*).

Przez określenie „własność wirtualna” rozumie się niekiedy przedmioty i obiekty występujące w wirtualnych światach²². Pojęcie tej własności służy czasami do opisanego postaci wirtualnego świata oraz jego kont²³.

Zauważyć można, że powyżej przedstawione definicje pojęcia własności wirtualnej różnią się nie tylko sformułowaniami. Pierwsze z dwóch wskazanych znaczeń tego terminu nacisk kładzie na nośnik wszelakich wizualizacji dających się zaobserwować gołym okiem w wirtualnym świecie, którym jest określony kod²⁴. Natomiast druga definicja zwraca uwagę na owe wizualizacje, czyli przedmioty i obiekty występujące w wirtualnych światach, jak również postaci wirtualnego świata i jego konta. Kod komputerowy odpowiada za te wizualizacje (chodzi o to, żeby pojawiały się one na ekranie komputera użytkownika danej gry komputerowej), sam nie podlega jakiegokolwiek percepcji za pośrednictwem zmysłów użytkownika gry, dlatego też z punktu widzenia partycypacji w wirtualnym świecie nie ma większego znaczenia dla samych użytkowników, niezajmujących się przecież ingerowaniem w ten kod, lecz w elementy wirtualnego świata (właśnie wizualizacje).

Znane jest również szersze spojrzenie na własność wirtualną, które opiera się na założeniu, że podobnie jak własność w świecie rzeczywistym, własność wirtualna przyjmuje wiele różnych form²⁵. Wyróżniono przynajmniej cztery formy własności wirtualnej obecne w życiu rzeczywistych osób obejmujące adresy stron internetowych, strony internetowe, konta e-mailowe oraz profile na portalu społecznościowym *Facebook*²⁶. Wszystkie wcześniej przywołane typy własności wirtualnej mają niżej przedstawione cechy charakteryzujące własność wirtualną w ogólności, ale oprócz tego posiadają pewne unikatowe właściwości. Na tej podstawie można więc mówić o własności wirtualnej zarówno w węższym znaczeniu (własność wirtualna *sensu stricto*), jak i szerszym (własność wirtualna *sensu largo*). Pierw-

²² Zob. J.W. Nelson, *A Virtual Property Solution...*, s. 398 (w oryginale: *items and objects that exist in virtual worlds*).

²³ *Ibidem*. Autor proponuje zrezygnowanie z określenia „własność wirtualna” na rzecz określenia „wirtualne zasoby” (w oryginale: *virtual resources*, zob. s. 399), argumentując, że zabieg taki pozwoli na przyjęcie szerszej perspektywy przy rozważaniu prawnych aspektów dotyczących obiektów, postaci i kont wirtualnego świata. Nazwa „własność” celowo lub nie powoduje usytuowanie debaty i dyskusji w ramach prawa rzeczowego, co ocenia negatywnie, zauważając, że w tego typu dyskusjach panuje tendencja do ignorowania rozwiązań opartych na „nie-własności” (w oryginale: *nonproperty-based solutions*). W kwestii zastąpienia określenia „własność wirtualna” określeniem „wirtualne zasoby” zob. także: J.W. Nelson, *The Virtual Property Problem...*, s. 285.

²⁴ Zob. C.J. Cifirino, *op. cit.*, s. 238. Kod jest to zestaw (lub część tego zestawu) tekstowych instrukcji, które składają się na programy komputerowe.

²⁵ Zob. S.B. Richardson, *op. cit.*, s. 749. Autorka jednostkę redakcyjną poświęconą wymienionym w niej formom własności wirtualnej zatytułowała *Examples of Virtual Property*, co świadczy o jedynie przykładowym wymienieniu tychże form. Zresztą Autorka wprost potwierdza to przypuszczenie pod koniec tej jednostki redakcyjnej, wyjaśniając, że profile na portalu społecznościowym *Facebook*, konta e-mailowe, strony internetowe oraz adresy stron internetowych stanowią egzemplifikacje tylko kilku form własności wirtualnej, które wiele współczesnych małżeństw posiada jako indywiduala, kiedy wstępują w związek małżeński i kreują je w trakcie jego trwania (zob. s. 757).

²⁶ *Ibidem*, s. 749. Kolejne strony (750–757) zawierają opis i charakterystykę uprzednio wyszczególnionych form własności wirtualnej. Na marginesie pragnę zwrócić uwagę na to, że niekiedy musi chodzić o profil na portalu społecznościowym *Facebook*, jako że niemalą popularnością cieszą się na świecie także inne tego typu portale internetowe, wśród których wspomnieć można chociażby o *MySpace* i *e czy Tweeterze*.

sze z zaproponowanych przez mnie ujęć odpowiada klasycznym definicjom własności wirtualnej, które zostały przytoczone na początku tego rozdziału, gdy szerszy sens to ten, pod którym kryją się różnorakie formy własności wirtualnej.

Kod komputerowy określany jako „własność wirtualna” charakteryzuje się trzema cechami wykazującymi własności funkcjonujące w świecie rzeczywistym: konkurencyjność, trwałość i interaktywność²⁷. Cechy te najczęściej są wymieniane przez badaczy prawa zajmujących się własnością wirtualną²⁸. Niekiedy zalicza się do nich także zbywalność²⁹ czy jeszcze inne cechy³⁰.

Najogólniej mówiąc, konkurencyjność objawia się tym, że określony kod nie może być używany przez więcej niż jedną osobę w danym czasie³¹. Właściciele mogą wykluczyć innych z korzystania z przedmiotu objętego własnością³². Konkurencyjność nie jest cechą sprzężoną ze wspomnianym kodem (czy przedmiotami i obiektami wirtualnego świata) *per se*, jest raczej mechanizmem zapewnianym przez twórców wirtualnego świata jego użytkownikom, dzięki któremu mogą oni wyłączyć innym użytkownikom dostęp do tego kodu³³. Konkurencyjność jest niezbędna, aby przedmiot własności wirtualnej funkcjonował we właściwy, zamierzony przez jego twórców sposób³⁴.

Trwałość polega na tym, że kod istnieje niezależnie od tego, czy w danej chwili pozostaje w użyciu czy też nie³⁵. W przypadku gier typu *Massively Multiplayer Online Role Playing Games* (MMORPG) wirtualny świat pozostaje w użyciu cały czas³⁶. Oznacza

²⁷ Zob. np. C.J. Ciffrino, *op. cit.*, s. 238.

²⁸ Zob. J.A.T. Fairfield, *Virtual Property...*, s. 1063; S.B. Richardson, *op. cit.*, s. 748.

²⁹ Zob. N. DaCunha, *op. cit.*, s. 43. W grze, w której jej uczestnik ma możliwość gromadzenia wirtualnej własności, lecz nigdy nie dokonuje rozporządzeń w jej przedmiocie, waga jego właścicielskich praw ulegnie uszczupleniu. Autor zaznacza jednak, że aby przedmiot własności wirtualnej miał wartość, musi istnieć rynek i możliwość wymiany tego przedmiotu na środki finansowe.

³⁰ Zob. W. Rumbles, *op. cit.*, s. 361. Autor dokonuje wyszczególnienia oraz opisanie pięciu cech charakterystycznych, które w jego przekonaniu z powodzeniem można odnieść do wirtualnych dóbr. Po pierwsze, posiadanie lub prawo do posiadania w ramach danego środowiska. Jeżeli użytkownik sprawuje władztwo nad wirtualnym przedmiotem, to inni gracze (czy ich *avatars*) nie mogą posiadać tych samych dóbr w tym samym czasie. Po drugie, użytkownik może decydować, jak i przez kogo własność będzie używana, uwzględniając prawo do skonsumowania, zużycia oraz zniszczenia wirtualnego przedmiotu będącego jego własnością. Po trzecie, użytkownik może swobodnie przenieść wirtualne dobra będące jego własnością na innych użytkowników lub uczynić to w ramach wymiany. Po czwarte, użytkownik może wyłączyć innych z korzystania z jego własności. Po piąte, nie istnieją żadne czasowe ograniczenia w odniesieniu do posiadania, tak długo jak konieczne opłaty związane z uczestnictwem w danym wirtualnym świecie są ponoszone.

³¹ Zob. J.A.T. Fairfield, *Virtual Property...*, s. 1053–1054 i C.J. Ciffrino, *op. cit.*, s. 238.

³² Zob. S.B. Richardson, *op. cit.*, s. 748.

³³ Zob. N. DaCunha, *op. cit.*, s. 41. Ścisłej mówiąc, Autor posługuje się terminem „własność” (ang. *property*), omawiając cechę konkurencyjności, którą nazywa „wyłącznością” (ang. *exclusivity*), co, moim zdaniem, lepiej oddaje istotę tej cechy.

³⁴ *Ibidem*.

³⁵ Zob. J.A.T. Fairfield, *Virtual Property...*, s. 1054 i C.J. Ciffrino, *op. cit.*, s. 238. Pierwszy ze wskazanych Autorów podaje przykłady z życia codziennego, obrazujące wszystkie trzy cechy własności wirtualnej: konkurencyjność, trwałość i interaktywność. W odniesieniu do drugiej z nich, jeżeli odłożę pióro i wyjdę z pokoju, ono wciąż tam jest (w oryginale: *If I put the pen down and leave the room, it is still there* – zob. także: S.B. Richardson, *op. cit.*, s. 748).

³⁶ Zob. N. DaCunha, *op. cit.*, s. 42.

cza to, że własność w tych światach istnieje także wtedy, gdy użytkownik wyłączy swój komputer³⁷.

Interaktywny kod to taki, który wchodzi w interakcje z innymi kodami³⁸, zaś własność wirtualna nosi cechę interaktywności, ponieważ potencjalnie może jej doświadczać bliżej nieokreślona ilość graczy³⁹, oczywiście z uwzględnieniem pierwszej z omawianych cech, czyli konkurencyjności. Inni użytkownicy mogą korzystać z określonego przedmiotu własności wirtualnej wyłącznie za przyzwoleniem⁴⁰ tego użytkownika, który rości sobie do niego prawa właścicielskie.

* * *

Koncepcja własności wirtualnej jest opowiedzeniem się za istnieniem po stronie użytkowników gier komputerowych, którzy uczestniczą w ich wirtualnych światach, praw właścicielskich do posiadanych przez nich wirtualnych postaci, jak również wszelkich wirtualnych przedmiotów zgromadzonych w toku i na skutek uczestnictwa w rozgrywce, w szczególności takich jak wirtualne miecze, zbroja, mikstury, ubrania (czyli przedmiotów składających się na wyposażenie danej wirtualnej postaci), a także pojazdy, skarby, pieniądze *etc.* Trzeba mieć jednak na względzie to, że umowy licencyjne użytkowników końcowych (EULA) – stanowiące podstawę prawną udziału w tego typu grach – w przeważającej mierze zawierają postanowienia zastrzegające na rzecz producenta gry (operatora) wyłączne prawo własności, w tym wszelkie prawa własności intelektualnej, do oprogramowania gry, konta gry założonego przez użytkownika i wszelkich elementów wirtualnego świata gry, zazwyczaj wymienionych w tego typu umowach w sposób niezwykle szczegółowy⁴¹. W umowach licencyjnych użytkowników końco-

³⁷ *Ibidem*. Autor zauważa jednak, że cecha trwałości nie występuje w przypadku wszystkich gier wideo, jak na przykład w grze na *Nintendo* o nazwie: *Super Mario Brother*, w której wyłączenie gry spowoduje zniknięcie wszystkich zamków i smoków wcześniej znajdujących się w fantastycznym świecie tej gry. Chodzi bowiem o to, by wszystko w wirtualnym świecie trwało tak długo, jak świat ten pozostaje w użyciu.

³⁸ Zob. C.J. Ciffrino, *op. cit.*, s. 238.

³⁹ Zob. S.B. Richardson, *op. cit.*, s. 748.

⁴⁰ Zob. J.A.T. Fairfield, *Virtual Property...*, s. 1054. W odniesieniu do cechy interaktywności Autor podaje następujący przykład: wszyscy możecie używać mojego pióra za moim przyzwoleniem (w oryginale: *you can all interact with the pen – with my permission, you can experience it* – zob. także: S.B. Richardson, *op. cit.*, s. 748).

⁴¹ Zob. np. Battle. Net End User License Agreement: „2. BLIZZARD’S OWNERSHIP. A. Blizzard is the owner [pogrub. – D.K.] or licensee of all right, title, and interest in and to the Battle.net Client, Battle.net, the Games, Accounts, and all of the features and components thereof. Battle.net and the Games may contain materials licensed by third-parties to Blizzard, and these third-parties may enforce their ownership rights against you in the event that you violate this Agreement. The following components of Battle.net and/or the Games, are owned or licensed by Blizzard [pogrub. – D.K.]: i. All virtual content appearing within Battle.net or the Games, such as: 1. Visual Components: Locations, artwork, structural or landscape designs, animations, and audio-visual effects; 2. Narrations: Themes, concepts, stories, and storylines; 3. Characters: The names, likenesses, inventories, and catch phrases of Game characters; 4. Items: Virtual goods, currency, potions, wearable items, pets, mounts, etc.; ii. All data and communications generated by, or occurring through, Battle.net or the Games; iii. All sounds, musical compositions, recordings, and sound effects originating in Battle.net or the Games; iv. All recordings, Game replays, or reenactments of in-game matches, battles, duels, etc.; v. Computer code, including but not limited to “Applets” and source code; vi. Titles, methods of operation, software, related documentation, and all other original works of authorship contained in Battle.net or the

wych daje się więc zaobserwować prawidłowość polegającą na tym, że użytkownikowi nie przyznaje się jakichkolwiek praw do założonego przez niego na serwerze gry konta. Najczęściej umowy licencyjne użytkowników końcowych są jednostronnie korzystne dla producentów gier (operatorów gier), chroniąc wyłącznie, czy przede wszystkim, ich majątkowe interesy⁴². Większość umów znanych jako EULA uderza mocą swych postanowień w koncepcję praw własności wirtualnej, które miałyby przysługiwać użytkownikom gier⁴³.

Uwzględniając przywołane argumenty, zagraniczni uczeni uzasadnienia dla istnienia własności wirtualnej po stronie użytkowników gier komputerowych poszukiwali w różnego rodzaju teoriach o podłożu filozoficznym, w rzeczywistości odwołując się do koncepcji zastanych w literaturze prawniczej powstałej dużo wcześniej, zanim pojawił się temat własności wirtualnej, wokół którego od kilkunastu lat toczy się intensywna dyskusja⁴⁴. Należy tutaj wspomnieć o trzech podstawowych i dominujących teoretycz-

Games; **vii.** All Accounts. Note that Blizzard owns all Accounts, and that all use of an Account shall inure to Blizzard's benefit. Blizzard does not recognize the transfer of Accounts. You may not purchase, sell, gift or trade any Account, or offer to purchase, sell, gift, or trade any Account, and any such attempt shall be null and void and may result in the forfeiture of the Account; **viii.** All Moral Rights that relate to Battle.net or a Game, including Custom Games, such as the right of attribution, and the right to the integrity of certain original works of authorship; and **ix.** The right to create derivative works, and as part of this Agreement, you agree that you will not create any work based on Battle.net or the Games, except as expressly set forth in this Agreement or otherwise by Blizzard in certain contest rules, Blizzard's Fan Policies, or addendum to this Agreement" (<http://us.blizzard.com/en-us/company/legal/eula.html>, stan na 28 lutego 2015 r. [dostęp: 15.02.2016]); World Of Warcraft Remote Terms Of Use: „6. Ownership. The Service and the clients used to access it are copyrighted works owned by Blizzard [pogrub. – D.K.] and its licensors, and Blizzard reserves all rights therein [pogrub. – D.K.]” (http://us.blizzard.com/en-us/company/legal/wow_remote_tou.html, stan na 30 lipca 2012 r. [dostęp: 15.02.2016]); Entropia Universe End User License Agreement: „4. Ownership and Proprietary Rights. 4.1. MindArk's Proprietary Rights. The Entropia Universe and the Entropia Universe System, including, but not limited to, computer code, text, graphics, audio files, logotypes, button icons, images, characters, items, concepts, data compilation and software, is the property of or controlled or licensed by or to MindArk [pogrub. – D.K.] and/or MindArk's Planet Partner(s) and protected by Swedish and international intellectual property rights laws” (<http://legal.entropiauniverse.com/legal/eula.xml>, stan na 5 maja 2011 r. [dostęp: 15.02.2016]); Daybreak Terms Of Service: „12. PROPRIETARY RIGHTS AND LICENSE. Daybreak and its licensors own all right, title and interest [pogrub. – D.K.] in and to the Daybreak Games. Daybreak and its licensors are the sole and exclusive owner of all intellectual property rights, including, without limitation, all copyrights, trademarks, patent rights, trade secret rights, know-how, and other rights (“Intellectual Property”) in the Daybreak Games” i „5. FREE TO PLAY YOUR WAY. 5.4. Virtual Items. Daybreak sells a variety of virtual items (“Virtual Items”), which are digital objects such as armor, weapons, adornments, furniture, pets, mounts, potions, etc. that end users can acquire and use for entertainment purposes in the Daybreak Games. Please note that Virtual Items are not chattel and you do not acquire any ownership rights in the Virtual Items [pogrub. – D.K.]. When you purchase or otherwise acquire any Virtual Item in any Daybreak Game(s), Daybreak is providing you a limited license to use the Virtual Item in such Daybreak Game for personal, non-commercial purposes. [...]” (https://www.daybreakgames.com/terms-of-service?locale=en_US#section6, stan na 22 czerwca 2015 r. [dostęp: 15.02.2016]).

⁴² Na temat umów licencyjnych użytkowników końcowych (EULA) m.in. w aspekcie podejścia producentów gier do koncepcji własności wirtualnej użytkowników gier zob. w szczególności: C.J. Cifrino, *op. cit.*, s. 243–245; N. DaCunha, *op. cit.*, s. 45–47; J.A.T. Fairfield, *Mixed Reality...*, s. 85–93; K. Hunt, *op. cit.*, s. 150–152; A.B. Steinberg, *op. cit.*, s. 395–398; R. Kennedy, *op. cit.*, s. 6; K. Weckström, *op. cit.*, s. 5.

⁴³ Zob. K. Hunt, *op. cit.*, s. 150.

⁴⁴ Zob. w szczególności F.G. Lastowka, D. Hunter, *op. cit.*, s. 43–66 (na tych stronach dokonano bardzo szczegółowego omówienia wszystkich teorii własności wirtualnej, jednak przedstawianie każdej z nich, i w dodatku tak szczegółowo, w niniejszej pracy nie wydaje się celowe); C.J. Cifrino, *op. cit.*, s. 246–258; N. DaCunha, *op. cit.*, s. 51–57; S.J. Horowitz, *Competing Lockean Claims to Virtual Property*, „Harvard Journal of Law and Technology” 2007, vol. 20, s. 443, 451, 454. Z polskiej literatury zob. A.M. Dzięgiel, *Prawo własności wirtualnej*, „Jurysta” 2014, nr 12, s. 27–28.

nych uzasadnieniach dla istnienia własności wirtualnej: teoria prawa własności Johna Locke'a, teoria personalizacji oraz utylitaryzm, aczkolwiek omówienie ich przekracza ograniczone ramy tego opracowania.

3. Własność wirtualna w świetle polskiego prawa

Podjmując trud badawczy zmierzający w kierunku ustalenia ewentualnego znaczenia kategorii własności wirtualnej na gruncie polskiego porządku normatywnego, w pierwszej kolejności trzeba rozstrzygnąć, czy własność wirtualna w przedstawionym wyżej rozumieniu może być pojmowana jako własność w ujęciu polskiego prawa cywilnego.

Treść prawa własności została unormowana w przepisie art. 140 ustawy z dnia 23 kwietnia 1964 r. – Kodeks cywilny⁴⁵, w myśl którego „w granicach określonych przez ustawy i zasady współżycia społecznego właściciel może, z wyłączeniem innych osób, korzystać z rzeczy zgodnie ze społeczno-gospodarczym przeznaczeniem swego prawa, w szczególności może pobierać pożytki i inne dochody z rzeczy. W tych samych granicach może rozporządzać rzeczą”. Własność w ujęciu przytoczonego przepisu jest prawem bezwzględnym, skutecznym *erga omnes*, ale nie nieograniczonym, jego przedmiotem bowiem mogą być wyłącznie rzeczy. Korzystanie z przedmiotu własności obejmuje władanie rzeczą oraz pobieranie pożytków i innych przychodów, które rzecz przynosi, zaś rozporządzanie rzeczą następuje w drodze czynności cywilnoprawnych, mających na celu wyzbycie się własności albo obciążenie rzeczy⁴⁶. Legalną definicję pojęcia rzeczy ustawodawca sformułował w art. 45 k.c., który stanowi, że rzeczami „w rozumieniu niniejszego kodeksu są tylko przedmioty materialne”. Znaczna lapidarność wskazanej definicji rzeczy skłania do posiłkowania się w procesie dokonywania jej wykładni nieco bardziej rozbudowaną i szczegółową definicją, skonstruowaną przez dawniejszą polską naukę prawa, opierającą się na fundamencie cechy materialności, ostatecznie określonym treścią art. 45 k.c. Według tej definicji „rzeczami w rozumieniu naszego prawa cywilnego są materialne części przyrody w stanie pierwotnym lub przetworzonym, na tyle wyodrębnione (w sposób naturalny lub sztuczny), że w stosunkach społeczno-gospodarczych mogą być traktowane jako dobra samoistne”⁴⁷.

⁴⁵ T.j. Dz. U. z 2016 r. poz. 380 ze zm., dalej: k.c.

⁴⁶ Zob. I. Matusiak, *Gra komputerowa...*, s. 272.

⁴⁷ Zaprezentowana definicja została zaproponowana przez J. Wasilkowskiego. Co do definicji pojęcia rzeczy warto sięgnąć do następujących pozycji dawniejszej polskiej literatury prawniczej: J. Wasilkowski, *Prawo rzeczowe w zarysie*, Warszawa 1957, s. 9; S. Szer, *Prawo cywilne. Część ogólna*, Warszawa 1967, s. 292; S. Grzybowski (red.), *Prawo cywilne*, Warszawa 1979, s. 55 (dokonano tu sprecyzowania definicji pojęcia rzeczy autorstwa J. Wasilkowskiego, tłumacząc, że „rzeczą nie jest jednak każdy przedmiot materialny, lecz jedynie taka materialna część przyrody w stanie naturalnym lub przetworzonym, która jest na tyle wyodrębniona, że stanowi samoistne dobro w obrocie cywilnoprawnym”); A. Wolter, *Prawo cywilne. Zarys części ogólnej*, Warszawa 1982, s. 225.

Dobrom wirtualnym, które miałyby stanowić przedmiot własności wirtualnej, w polskiej literaturze prawniczej powszechnie odmawia się cywilnoprawnego statusu rzeczy⁴⁸. Wirtualny przedmiot czy postać nie spełniają przesłanek konstytuujących rzecz⁴⁹, *de facto* będąc zaprzeczeniem definicji rzeczy funkcjonującej od dziesięcioleci⁵⁰. Dobra wirtualne należy postrzegać jako dobra niematerialne, co już w świetle lapidarnej definicji ustawowej rzeczy wyłącza możliwość kwalifikowania ich – na gruncie wspomnianego art. 45 k.c. – jako rzeczy. Istnienie wirtualnych przedmiotów czy innych dóbr o tym charakterze ograniczone jest wyłącznie do wirtualnego świata danej gry komputerowej, co oznacza, że nie mogą one funkcjonować samoistnie w rzeczywistości, tj. w realnym świecie rzeczy⁵¹. Inaczej mówiąc, immanentną cechą przedmiotów wirtualnych, jako elementów wirtualnego świata gry, jest to, że nie posiadają one żadnego dającego się wyodrębnić materialnego substratu, mogącego być nośnikiem wartości ekonomicznej, realnego do zaobserwowania⁵² w fizycznym świecie zewnętrznym. Zauważono, że sam kod źródłowy, z jakiego zbudowany jest dany wirtualny przedmiot, odpowiadający za wyświetlanie się na ekranie komputera użytkownika gry określonych jej efektów wizualnych, nie może być uważany za materialny substrat takiego przedmiotu, ponieważ sam jako taki funkcjonuje jedynie w określonym środowisku (jest nim środowisko internetowe), a poza nim jest bezużyteczny⁵³. Zatem wyłączenie komputera przez uczestnika rozgrywki spowoduje niemożność korzystania przez niego z występujących w świecie danej gry komputerowej wszelakich dóbr i oferowanych przez nie funkcjonalności. W jeszcze innym zaprezentowanym w piśmiennictwie ujęciu wirtualny przedmiot jest jedynie pewnym zapisem na elektronicznym nośniku danych, w konsekwencji w stosunku do niego nie mogą znaleźć zastosowania przepisy dotyczące rzeczy, wykluczając nie

⁴⁸ Zob. np. A. Olszewski, *Konstrukcja prawna umowy sprzedaży wirtualnych przedmiotów w świetle prawa polskiego*, „Transformacje Prawa Prywatnego” 2011, nr 4 s. 68; J. Rekies, M. Żarski, *Obrót wirtualnymi przedmiotami z MMORPG. Sweatshop, goldfarming i real money trading*, [w:] K. Grzybczyk (red.), *Prawo w wirtualnych światach*, Warszawa 2013, s. 146 i 152; I. Matusiak, *Gra komputerowa...*, s. 270; *idem*, *Czy gra komputerowa jest chroniona prawem autorskim?*, „Kwartalnik Urzędu Patentowego” 2013, nr 1, s. 72; A.M. Dzięgiel, *op. cit.*, s. 26; K. Szpyt, *Własność wirtualna – cywilnoprawna rewolucja czy ewolucja?*, [w:] P. Stec, M. Załucki (red.), *Wokół rekodyfikacji prawa cywilnego*, Kraków 2015, s. 232–233; P. Glabisz, *Massively Multiplayer Online Role-Playing Games. Zarys problemów ekonomicznych i prawnych*, „CBKE e-Biuletyn” 2006, nr 2, s. 6, dostępny pod adresem: <http://www.bibliotekacyfrowa.pl/dlibra/publication?id=15655&tab=3> [dostęp: 09.12.2016]. Zob. także: wyrok SA w Katowicach z dnia 13 czerwca 2006 r., I ACa 272/06, *Legalis* nr 78711. W tezie tego orzeczenia sformułowano twierdzenie, że chybione jest mówienie o „własności” domeny internetowej, gdyż prawo własności w znaczeniu cywilistycznym, którego treść wyznacza przepis art. 140 k.c., odnosi się do rzeczy, jakimi domeny internetowe nie są, gdyż nie można przypisać im materialnego charakteru. Ustalenie poczynione przez Sąd Apelacyjny w Katowicach w przytoczonym wyroku z powodzeniem można odnieść do elementów wirtualnego świata gry komputerowej typu MMORPG, pamiętając również o przedstawionym wcześniej szerszym znaczeniu własności wirtualnej, które obejmuje różne jej formy, jak na przykład adresy stron internetowych.

⁴⁹ Na pojęcie rzeczy składają się dwie cechy o charakterze konstytutywnym: materialny charakter i wyodrębnienie z przyrody.

⁵⁰ Zob. J. Rekies, M. Żarski, *op. cit.*, s. 146.

⁵¹ *Ibidem*.

⁵² *Ibidem*, s. 152.

⁵³ *Ibidem*.

tylko przepisy dotyczące przeniesienia własności rzeczy, lecz także ochrony własności i ochrony posiadania⁵⁴.

Reasumując, trzeba stwierdzić, że nie można dóbr wirtualnych postrzegać w kategoriach rzeczy w rozumieniu polskiego Kodeksu cywilnego. To prowadzi do konstatacji, że własność wirtualna w obecnym stanie prawnym, w którym pojęcie rzeczy ograniczone zostało wyłącznie do przedmiotów materialnych, gdy przedmiotem prawa własności w rozumieniu art. 140 k.c. może być jedynie rzecz, nie jest własnością w znaczeniu polskiego prawa cywilnego. Czy oznacza to, że własność wirtualna nie jest na gruncie polskiego prawa kategorią normatywną, lecz istnieje tylko w sferze koncepcyjnej, ewentualnie postulatów *de lege ferenda*?

Należy uwzględnić fakt, że pojęcie własności występuje nie tylko w prawie cywilnym, ale i w innych gałęziach prawa oraz Konstytucji. Artykuł 21 ust. 1 Konstytucji RP obejmuje własność ochroną, stanowiąc, że „Rzeczpospolita Polska chroni własność i prawo dziedziczenia”, natomiast w art. 64 ust. 1 Konstytucji RP każdemu przyznano prawo do własności⁵⁵, a w ustępie 2 tego artykułu postanowiono, że „własność, inne prawa majątkowe oraz prawo dziedziczenia podlegają równej dla wszystkich ochronie prawnej”. W żadnym z powołanych przepisów Konstytucji RP nie wyjaśniono znaczenia użytego w nich pojęcia własności. Pomimo braku w Konstytucji RP definicji własności, uznaje się, że przedmiot prawa własności sformułowanego w art. 64 Konstytucji RP obejmuje szerszy zakres niż własność w znaczeniu prawa cywilnego⁵⁶. Własność w znaczeniu konstytucyjnym może odnosić się m.in. do praw o charakterze obligacyjnym, roszczeń wynikających z wyemitowania obligacji Skarbu Państwa⁵⁷. W rozumieniu konstytucyjnym własność może być traktowana jako synonim pojęcia mienia⁵⁸, które już ustawodawca zwykły objaśnił w art. 44 k.c., zgodnie z którym „mieniem jest własność i inne prawa majątkowe”.

W związku z powyższym sądzę, że nie ma żadnych przeciwwskazań, aby własność wirtualną poddać reżimowi konstytucyjnemu, dotyczącemu kategorii własności. Jeżeli własność w znaczeniu przepisów Konstytucji RP ustanawiających jej gwarancje ma szerszy zakres niż własność w rozumieniu przepisów kodeksu cywilnego, w rezultacie czego może być utożsamiana z pojęciem mienia określonym w art. 44 k.c., to nic nie stoi na przeszkodzie, aby także skonstatować, że własność wirtualna jest, a właściwie może

⁵⁴ Zob. A. Olszewski, *op. cit.*, s. 68. Należy się zgodzić z tym, że dobrom wirtualnym nie można przypisać posiadania przez nie materialnego charakteru. Jakkolwiek możliwe jest umieszczenie ich na określonym nośniku, na przykład odrębnym dysku twardym, płycie CD/DVD lub też innym nośniku, to w efekcie za rzecz będzie mógł być uznany jedynie nośnik, nie zaś zapisane na nim dobro mające postać cyfrową (zob. także: K. Szpyt, *op. cit.*, s. 233).

⁵⁵ Artykuł 64 ust. 1 Konstytucji RP ma następujące brzmienie: „Każdy ma prawo do własności, innych praw majątkowych oraz prawo dziedziczenia”.

⁵⁶ Zob. wyrok TK z dnia 19 grudnia 2002 r., K 33/02, OTK ZU-A nr 7/2002, poz. 97. Zob. także: E. Łętowska, *Własność i jej ochrona jako wzorzec kontroli konstytucyjności. Wybrane problemy*, „Kwartalnik Prawa Prywatnego” 2009, z. 4, s. 896.

⁵⁷ Zob. I. Matusiak, *Gra komputerowa...*, s. 272.

⁵⁸ *Ibidem*.

być, jednym z praw majątkowych (innych niż własność w rozumieniu kodeksu cywilnego), o których mowa w przytoczonym przepisie art. 44 k.c., co pozwoli zaliczyć ją do kategorii mienia w znaczeniu cywilistycznym, a więc na poziomie ustawodawstwa zwykłego, nie konstytucyjnego. Wówczas własność wirtualna jawiłaby się jako kategoria normatywna, choć niewysłowiona wprost w przepisach obowiązującego prawa. Naturalnie własność wirtualna nie wchodziłaby do katalogu praw rzeczowych, wobec których ustanowiono zasadę *numerus clausus*, z uwzględnieniem zasady, że dobra wirtualne nie są rzeczami w znaczeniu prawa cywilnego.

Zakończenie

Problematyka własności wirtualnej nadal stanowi swoiste *novum* z perspektywy polskiego prawa oraz w efekcie nauki prawa i judykatury. Wydaje się, że aktualnie obowiązujące prawo, w szczególności prywatne, które kształtowało się jeszcze w XX wieku, w pewnych zakresach zawiera anachroniczne i nieprzystające do obecnej rzeczywistości rozwiązania, stojące przeciw przed ogromnym wyzwaniem płynącym z permanentnie zachodzącego i coraz bardziej dynamicznego rozwoju nowych technologii (technologii cyfrowych), w tym przemysłu gier komputerowych (internetowych). W zakończeniu tego artykułu warto postawić pytanie o to, czy wobec metamorfozy pojęcia (i pojmowania) własności w dzisiejszym świecie polski ustawodawca nie powinien przeprowadzić w tymże zakresie gruntownych (w istocie rewolucyjnych) zmian na gruncie prawa prywatnego?

BIBLIOGRAFIA

Literatura

- Aplin T., *Copyright law in the digital society. The challenges of multimedia*, Oxford–Portland–Oregon 2005.
- Arias A.V., *Life, Liberty, and the Pursuit of Swords and Armor: Regulating the Theft of Virtual Goods*, „Emory Law Journal” 2008, vol. 57.
- Bar G., Klimas D., *Treść cyfrowa w obrocie konsumenckim*, [w:] K. Flaga-Gieruszyńska, J. Gołaczyński, D. Szostek (red.), *Media elektroniczne. Współczesne problemy prawne*, Warszawa 2016.
- Bonifield C., Tomas A., *Intellectual Property Issues for Marketers in the Virtual World*, „Journal of Brand Management” 2009, vol. 16.
- Chein A., *A Practical Look at Virtual Property*, „St. John’s Law Review” 2006, vol. 80.

- Ciffrino C.J., *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.
- DaCunha N., *Virtual Property, Real Concerns*, „Akron Intellectual Property Journal” 2010, vol. 4.
- Druckman-Church M., *Taxing a Galaxy Far, Far Away: How Virtual Property Challenges International Tax Systems*, „Columbia Journal of Transnational Law” 2013, vol. 51.
- Dzięgiel A.M., *Prawo własności wirtualnej*, „Jurysta” 2014, nr 12.
- Fairfield J.A.T., *Mixed Reality: How the Laws of Virtual Worlds Govern Everyday Life*, „Berkeley Technology Law Journal” 2012, vol. 27.
- Fairfield J.A.T., *Virtual Property*, „Boston University Law Review” 2005, vol. 85.
- Fajdek D., *Klany, teamy, gildie – wartość oznaczeń i ich ochrona prawna*, „Wrocławskie Studia Sądowe” 2014, nr 4.
- Glabisz P., *Massively Multiplayer Online Role-Playing Games. Zarys problemów ekonomicznych i prawnych*, „CBKE e-Biuletyn” 2006, nr 2, <http://www.bibliotekacyfrowa.pl/dlibra/publication?id=15655&tab=3> [dostęp: 09.12.2016].
- Grzybowski S. (red.), *Prawo cywilne*, Warszawa 1979.
- Horowitz S.J., *Competing Lockean Claims to Virtual Property*, „Harvard Journal of Law and Technology” 2007, vol. 20.
- Hunt K., *This Land Is Not Your Land: Second Life, Copy Bot, and the Looming Question of Virtual Property Rights*, „Texas Review of Entertainment & Sports Law” 2007, vol. 9.
- Kabát R., *Virtuální Vlastnictví – Vlastnictví za Časůlus Downloadendi*, „Acta Universitatis Carolinae Iuridica” 2012, nr 4.
- Karkut D., *Naruszenie kultu pamięci osoby zmarłej w wirtualnym świecie gry komputerowej (?)*, [w:] J. Gołaczyński, J. Mazurkiewicz, J. Turłukowski, D. Karkut (red.), *Non omnis moriar. Osobiste i majątkowe aspekty prawne śmierci człowieka. Zagadnienia wybrane*, Wrocław 2015, www.bibliotekacyfrowa.pl/dlibra/docmetadata?id=77808 [dostęp: 08.12.2016].
- Kennedy R., *Law in Virtual Worlds*, „Journal of Internet Law” 2009, vol. 12.
- Kulesza J., Kulesza J., *Gra „Second Life” – wirtualny świat, realne przestępstwa?*, „Prokuratura i Prawo” 2009, nr 3.
- Lastowka F.G., Hunter D., *The Laws of the Virtual Worlds*, May 2003, <http://papers.ssrn.com/abstract=402860> [dostęp: 09.12.2016].
- Lawrence D.E., *It Really Is Just a Game: the Impracticability of Common Law Property Rights in Virtual Property*, „Washburn Law Journal” 2008, vol. 47.
- Lim H.Y.F., *Virtual World, Virtual Land But Real Property*, „Singapore Journal of Legal Studies” 2010.
- Łętowska E., *Własność i jej ochrona jako wzorzec kontroli konstytucyjności. Wybrane problemy*, „Kwartalnik Prawa Prywatnego” 2009, z. 4.

- Machnikowski P., *Prawo zobowiązań w 2025 roku. Nowe technologie, nowe wyzwania*, [w:] A. Olejniczak, J. Haberko, A. Pyrżyńska, D. Sokołowska (red.), *Współczesne problemy prawa zobowiązań*, Warszawa 2015.
- Matusiak I., *Awatar jako przedmiot tzw. własności wirtualnej: powstanie, korzystanie i obrót – aspekt autorskoprawny*, „Wrocławskie Studia Sądowe” 2014, nr 4.
- Matusiak I., *Czy gra komputerowa jest chroniona prawem autorskim?* „Kwartalnik Urzędu Patentowego” 2013, nr 1.
- Matusiak I., *Gra komputerowa jako przedmiot prawa autorskiego*, Warszawa 2013.
- Matusiak I., *Postacie świata wirtualnego w prawie autorskim*, „Przegląd Prawa Handlowego” 2009, nr 7.
- Nelson J.W., *A Virtual Property Solution: How Privacy Law Can Protect the Citizens of Virtual Worlds*, „Oklahoma City University Law Review” 2011, vol. 36.
- Nelson J.W., *Fiber Optic Foxes: Virtual Objects and Virtual Worlds Through the Lens of Pierson v. Post and the Law of Capture*, „Journal of Technology Law & Policy” 2009, vol. 14.
- Nelson J.W., *The Virtual Property Problem: What Property Rights in Virtual Resources Might Look Like, How They Might Work, and Why They Are a Bad Idea*, „McGeorge Law Review” 2010, vol. 41.
- Olszewski A., *Konstrukcja prawna umowy sprzedaży wirtualnych przedmiotów w świetle prawa polskiego*, „Transformacje Prawa Prywatnego” 2011, nr 4.
- Pisarek W. (red.), *Słownik terminologii medialnej*, Kraków 2006.
- Rekies J., Żarski M., *Obrót wirtualnymi przedmiotami z MMORPG. Sweatshop, gold-farming i real money trading*, [w:] K. Grzybczyk (red.), *Prawo w wirtualnych światach*, Warszawa 2013.
- Richardson S.B., *Classifying Virtual Property in Community Property Regimes: Are My Facebook Friends Considered Earnings, Profits, Increases in Value, or Goodwill?* „Tulane Law Review” 2011, vol. 85.
- Rumbles W., *Theft in the Digital: Can You Steal Virtual Property*, „Canterbury Law Review” 2011, vol. 17.
- Shen L., *Who Owns the Virtual Items?*, „Duke Law & Technology Review” 8/26/2010.
- Steinberg A.B., *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.
- Szer S., *Prawo cywilne. Część ogólna*, Warszawa 1967.
- Szpyt K., *Własność wirtualna – cywilnoprawna rewolucja czy ewolucja?*, [w:] P. Stec, M. Załucki (red.), *Wokół rekodyfikacji prawa cywilnego*, Kraków 2015.
- Wasilkowski J., *Prawo rzeczowe w zarysie*, Warszawa 1957.
- Weckström K., *Chasing One’s Tail: Virtual Objects as Intangible Assets, Intangible Property or Intellectual Property?* „Journal of Internet Law” 2012, vol. 16.
- Wolter A., *Prawo cywilne. Zarys części ogólnej*, Warszawa 1982.

Zimmer-Czekaj J., *Prawa własności intelektualnej w wirtualnych światach*, „Zeszyty Naukowe Uniwersytetu Jagiellońskiego. Prace z Prawa Własności Intelektualnej” 2009 z. 105.

Orzecznictwo

Wyrok SA w Katowicach z dnia 13 czerwca 2006 r., I ACa 272/06, Legalis nr 78711.

Wyrok TK z dnia 19 grudnia 2002 r., K 33/02, OTK ZU-A nr 7/2002, poz. 97.

