

Wstęp

Szacuje się, że w 2021 r. 2,9 miliarda graczy na świecie wyda 175,8 miliarda dolarów na gry, natomiast do 2023 r. wartość globalnego rynku gier komputerowych powinna przekroczyć 200 miliardów dolarów¹. Powyższe kwoty trudno zestawiać z jakąkolwiek inną branżą rozrywkową. Bardzo często analitycy rynku wirtualnej rozrywki wskazują, że już dawno branża gier komputerowych wyprzedziła rynek filmowy, zostawiając go daleko w tyle. Wystarczy spojrzeć na wyniki finansowe pojedynczych produkcji. Podczas gdy jeden z najbardziej dochodowych filmów na świecie *Avengers: Endgame* (2019) zarobił w ciągu pierwszego weekendu 357 milionów dolarów², tak twórcy *Grand Theft Auto V* już w 2013 r. mogli się pochwalić zarobkami rzędu 800 milionów dolarów w ciągu pierwszej doby od premiery³. Sukcesy nie są widoczne jedynie na rynku zagranicznym, bowiem nie sposób w tym miejscu nie wspomnieć o tym, że 2.4.2020 r. CD Projekt, polskie studio produkujące gry, zostało największą spółką na rodzimej giełdzie papierów wartościowych, wyprzedzając takie podmioty jak PKN Orlen, PZU czy PKO BP⁴. Bez wątpienia rynek gier komputerowych jest jedną z najszybciej rozwijających się gałęzi gospodarki, szczególnie w branży rozrywkowej.

Nie powinno zatem nikogo dziwić, że skoro produkcja gier komputerowych jest działalnością równie dochodową jak sektor usług finansowych, to wpływ wirtualnej ekonomii istniejącej w tych grach jest równie istotny. Wiele produkcji bazuje przede wszystkim na rozgrywce sieciowej, która umożliwia graczom z całego świata współtworzenie wirtualnego ekosystemu, w którym

¹ T. Wijman, Global Games Market to Generate \$175.8 Billion in 2021; Despite a Slight Decline, the Market Is on Track to Surpass \$200 Billion in 2023, <https://newzoo.com/insights/articles/global-games-market-to-generate-175-8-billion-in-2021-despite-a-slight-decline-the-market-is-on-track-to-surpass-200-billion-in-2023/> (dostęp: 23.6.2021 r.).

² Zob. <https://www.boxofficemojo.com/title/tt4154796/> (dostęp: 23.6.2021 r.).

³ D. Thier, 'GTA 5' Sells \$800 Million in One Day, <https://www.forbes.com/sites/david-thier/2013/09/18/gta-5-sells-800-million-in-one-day/> (dostęp: 23.6.2021 r.).

⁴ Zob. <https://businessinsider.com.pl/gielda/wiadomosci/cd-projekt-najwieksza-spolka-na-polskiej-gieldzie-wycena-kapitalizacja/84qf3nh> (dostęp: 23.6.2021 r.).

nawet najmniej użyteczny przedmiot może mieć swoją wartość. Zróżnicowany dostęp do wirtualnych dóbr, rzadkość występowania, walory estetyczne i użytkowe przesądają o tym, że te niejednokrotnie znajdują się w zainteresowaniu bardziej zamożnych graczy, którzy gotowi są zapłacić prawdziwe pieniądze czasami tylko po to, by wyróżnić się spośród innych osób. Długo można analizować największe transakcje, których przedmiotem był wirtualny majątek. Dla przykładu: stacja kosmiczna w grze Entropia Universe została sprzedana za 330 000 USD, zaś istniejący w tym samym wirtualnym świecie klub Neverdie za 635 000 USD⁵. Niemniej rekordzistą jest transakcja mająca za przedmiot całą wirtualną planetę, za którą SEE Digital Studios zapłaciło twórcy powyższej produkcji (MindArk) 6 000 000 USD⁶. O ile wszystkie wspomniane transakcje dotyczyły cyfrowych obiektów, które mogły zostać wykorzystane do prowadzenia swoistej działalności zarobkowej (np. przez „wynajmowanie” innym graczom wirtualnej przestrzeni), o tyle zakupione 19.6.2021 r. za około 775 000 USD skóry *Dragon Lore* oraz *Case Hardened* do popularnych broni w grze CS:GO, pozwalają cieszyć się jedynie unikatowym wyglądem⁷. Problemem tych wszystkich transakcji jest fakt, że dotyczą one umów, które za przedmiot stawiają bliżej nieokreślone dobro wirtualne.

Bez wątpienia pojęcie, które znalazło się w tytule niniejszej pracy, nie zostało zawarte w żadnym z obowiązujących w Polsce aktów prawnych. Nie stoi to jednak na przeszkodzie, by gracze zawierali wspomniane kontrakty i tym samym tworzyli nową, specyficzną gałąź obrotu, która pozornie pozostaje poza wpływem norm prawa prywatnego. Cały obrót organizowany jest często w ramach szarej strefy, ponieważ producenci gier starają się przeciwdziałać takim praktykom i konsekwentnie blokują dostęp do gry osobom, które uczestniczą w takich procederach. Tym samym, celem pracy stało się podjęcie wnikliwej analizy obowiązujących przepisów w celu odpowiedzi na pytanie, czy możliwe jest przeniesienie istniejących rozwiązań na wirtualne przedmioty, czy też konieczne jest przyjęcie nowych regulacji, które pozwolą na unor-

⁵ Zob. A. Carroll, The Most Expensive Virtual Items in Gaming History, <https://retrowizard.com/most-expensive-virtual-items/> (dostęp: 23.6.2021 r.).

⁶ Tym samym gwarantując sobie wpis w Księdze Rekordów Guinnessa jako najdroższy wirtualny przedmiot, <https://www.guinnessworldrecords.com/world-records/92207-most-valuable-virtual-object/> (dostęp: 23.6.2021 r.).

⁷ Qskan, 3 miliony złotych za dwie skóry w CS:GO. Największa transakcja w historii gry, <https://www.gry-online.pl/newsroom/csgo-z-rekordowa-transakcja-3-miliony-zlotych-za-skin/y/z21ffad> Zob. także K. Lipski, NAJDROŻSZE przedmioty z gier, które nic nie dają, <https://www.youtube.com/watch?v=6GM5hxGrvIQ> (dostęp: 23.6.2021 r.).

mowanie już istniejącego obrotu. Niniejsza praca skupia się głównie na problematyce „sprzedaży” takich dóbr, mając na uwadze przede wszystkim powszechnie występujący obrót, prowadzący do zmiany osoby uprawnionej do dysponowania tego rodzaju treściami w ramach poszczególnych rozwiązań cyfrowych. Nie stanowi to jakkolwiek jedynego problemu dotyczącego dóbr wirtualnych. Tytułem przykładu można wskazać na zagadnienia dotyczące wirtualnych kradzieży, wskazując m.in. na precedensowe postępowanie sądowe w Chinach, dotyczące sprzedaży wirtualnej postaci, na którą właściciel wydał 5,5 mln złotych⁸. Niemniej podejmowana problematyka ma fundamentalne znaczenie dla zainicjowania dalszych rozważań, co przesądziło o ostatecznym kształcie pracy, która składa się ze wstępu, pięciu rozdziałów oraz zakończenia.

Pierwszy rozdział ma charakter wprowadzający i zmierza do wyjaśnienia kluczowych zagadnień terminologicznych, wykorzystywanych w dalszej części pracy. Podjęto zatem próbę zdefiniowania takich pojęć jak gra komputerowa, świat gry, wirtualne przedmioty, postacie, konta użytkowników oraz tytułowe dobra wirtualne. Zasadniczą większość rozważań oparto o publikacje branżowe, uwzględniając powszechnie przyjęte znaczenie powyższych sformułowań, nadane im zarówno przez graczy, jak i producentów. Podstawowy wpływ dla dalszych rozważań miało wyjaśnienie budowy gry komputerowej z uwzględnieniem aspektów technicznych, wynikających z dziedziny informatyki. Omówiono również istotę funkcjonowania dóbr wirtualnych samych w sobie, ich warstwową budowę oraz zależność od oprogramowania klienta, a także funkcjonującego poza urządzeniem użytkownika serwera gry. Wskazano także podobieństwa do innych treści o postaci cyfrowej, takich jak konta na portalach społecznościowych czy konta mailowe. W całym rozdziale zawarto także wiele odniesień do zaproponowanych już wcześniej definicji, rozważając ich trafność oraz przydatność do rozstrzygnięcia podejmowanego problemu. Rozdział kończy się wyjaśnieniem tytułowego pojęcia dóbr wirtualnych, które stanowi wypadkową wcześniej omówionych zagadnień.

Drugi rozdział poświęcono ustaleniu statusu prawnego wirtualnych przedmiotów. Rozważania rozpoczynają się od podkreślenia podstawowej zależności tychże od umowy licencyjnej, przy wyjaśnieniu jednak konieczności odróżnienia uprawnienia do dysponowania poszczególnym przedmiotem od prawa

⁸ Zob. *Aquama*, Gracz wydał 5,5 mln złotych na postać w grze. Jego kolega sprzedał ją za 2 tys., <https://www.gry-online.pl/newsroom/gracz-wydal-55-mln-zlotych-na-postac-w-grze-jego-kolega-ukradl-ja/z91d0c1> (dostęp: 23.6.2021 r.). Niektóre inne problemy natury prawnej zostały wskazane także w dalszej części pracy.

do korzystania z programu-klienta oraz dostępu do dóbr zapisanych w bazach danych umieszczonych na serwerze. Następnie przytoczono koncepcję magicznego kręgu, która znalazła uznanie wśród badaczy przedmiotu przede wszystkim ze względu na zasadniczą prostotę w jej stosowaniu dla uzasadnienia wyłączenia stosowania norm prawnych do regulacji działań podejmowanych wyłącznie w ramach gry. Trafność jej jednak została zakwestionowana głównie ze względu na jej negatywny wpływ na system prawny oraz konieczność ustalenia sztucznej, nigdzie niewyrażonej granicy pomiędzy normami prawnymi a wirtualnym światem. Dalsze rozważania poświęcono próbie dokonania prawnej kwalifikacji dóbr wirtualnych w oparciu o istniejące już instytucje prawa prywatnego takie jak własność (a tym samym rzeczy), prawa majątkowe, wierzytelności oraz treści cyfrowe. Wydaje się, że choć ostatnia kategoria zdaje się być najtrafniejsza, uwzględniając przy tym specyfikę dóbr wirtualnych, to jednak na razie jakiegokolwiek próby uznania jej za wyłączną pozostają skazane na niepowodzenie z uwagi na ramowy charakter regulacji dotyczących tego typu treści. Jedynym rozwiązaniem, które zdaje się być *de lege lata* możliwe do zastosowania, to pojmowanie uprawnienia do dysponowania dobrem wirtualnym w kategoriach wierzytelności przysługujących graczowi względem dostawcy treści. Nie jest to jednak rozwiązanie wystarczające, ponieważ w gruncie rzeczy pozwala uzasadnić jakąkolwiek konstrukcję faktyczną przez pojmowanie jej w kategoriach roszczeń, wynikających ze stosunków obligacyjnych nigdzie indziej wprost nieuregulowanych⁹.

W trzecim rozdziale zawarto szczegółowe rozważania, prowadzące do próby odpowiedzi na pytanie o charakter prawny umowy przenoszącej prawa do dóbr wirtualnych. Analizie poddano najczęściej wskazywane w literaturze konstrukcje takie jak umowa sublicencji, cesja, umowa o dostarczanie treści cyfrowych (lub usługi cyfrowej), a także umowa nienazwana. Poza szczegółową analizą wyrażonych dotychczas propozycji rozwiązań problemu, swoiste *novum* stanowią uzupełniające rozważania w oparciu o kodeksową regulację umowy sprzedaży, której zastosowanie może wynikać już z samego uznania dóbr wirtualnych za wierzytelności. Ponadto w części dotyczącej umowy nienazwanej podjęto próbę sklasyfikowania dotychczas istniejących stosunków obligacyjnych na podstawie nowej konstrukcji umownej. Niemniej zastosowa-

⁹ Podobne konkluzje zdają się wynikać z dominującego stanowiska, dotyczącego takiej kwalifikacji domen internetowych. Nie jest to jednak zjawisko pożądane, ponieważ wciąż nie daje odpowiedzi na pytanie o faktyczny status prawny tych dóbr, a jedynie pozwala na pozorne umieszczenie ich w ramach jednej z kategorii przedmiotów obrotu bez uwzględniania specyfiki i natury tego typu uprawnień.

nie wspomnianego rozwiązania wymaga indywidualnej oceny każdego przypadku, przy uwzględnieniu zarówno korzyści, jak i wad takiego podejścia. Tego rodzaju klasyfikacja lepiej oddaje jednak specyfikę niektórych kontraktów oraz faktyczną rolę operatora. Wydaje się również trafniejszym rozwiązaniem w przypadku rozliczeń dokonywanych na dobrach zamiennych, takich jak wirtualne waluty. Alternatywnie należałoby uznać, że dotychczasowe stosunki umowne można zakwalifikować jedynie w kategoriach przelewu wierzytelności, co nie jest wystarczającym rozwiązaniem, w szczególności z uwagi na praktyczne aspekty obrotu i możliwość zastosowania we wzorcu umowy *pactum de non cedendo* jako rozwiązania ograniczającego wszelkie uprawnienia gracza do rozporządzania danym dobrem wirtualnym niejako „poza światem gry”.

Czwarty rozdział poświęcono zagadnieniu dopuszczalności obrotu dobrami wirtualnymi, wskazując przede wszystkim na problematykę postanowień umów licencyjnych, które w zdecydowanej większości przypadków starają się wyłączyć jakiekolwiek uprawnienia użytkownika do zgromadzonych przez niego dóbr. Rozpoczynając, podjęto rozważania dotyczące ustalenia prawa właściwego dla umowy licencyjnej, a tym samym do oceny postanowień umownych stosowanych przez dostawców treści. Wskazano, że, przynajmniej w przypadku umów konsumenckich, możliwe jest stosowanie wielu konstrukcji ochronnych, dla których fundamentalne znaczenie ma kontrola klauzul abuzywnych. Następnie przedstawiono dominujące podejścia wobec obrotu dobrami wirtualnymi, prezentowane przez operatorów gier, stosując przy tym prawno-empiryczne metody badawcze, polegające na analizie wykorzystywanych w obrocie wzorców umów. Najbardziej istotną jednak część tego rozdziału stanowią szczegółowe rozważania w zakresie skorzystania z dwóch konstrukcji, umożliwiających teoretyczne wyłączenie kontrowersyjnych postanowień umownych. Główny przedmiot analizy stanowi zasada wyczerpania prawa do egzemplarza utworu, z uwzględnieniem precedensowego orzeczenia Trybunału Sprawiedliwości Unii Europejskiej w sprawie wyczerpania prawa do niematerialnego egzemplarza programu komputerowego (C-128/11). Mimo hipotetycznej możliwości skorzystania z tej konstrukcji zauważono jednak pewne wątpliwości, które wynikają z usługowego charakteru dostępu do serwera i zgromadzonych na nim dóbr. Pod rozważania poddano także uprawnienia legalnego użytkownika baz danych, za które można uznać zbiory dóbr wirtualnych, zarządzane przez oprogramowanie działające na serwerze. Niestety, ograniczone ramy tego opracowania oraz wątpliwości dotyczące statusu prawnego gier komputerowych, jak i programów samych w so-

bie, nie pozwoliły na jednoznaczne wskazanie tej konstrukcji za wystarczającą. Tym samym, poza koniecznością rozwiązania problemu prawnej kwalifikacji tego rodzaju dóbr niematerialnych, wydaje się, że bez interwencji prawodawcy nie sposób jest jednoznacznie rozstrzygnąć problematyki dopuszczalności obrotu. Możliwe jednak, że w niedalekiej przyszłości dojdzie do wyklarowania się pewnego podejścia, jeżeli toczące się aktualnie postępowania (zwłaszcza francuski proces wszczęty przez organizację konsumencką *UFC-Que Choisir v. Valve*) doprowadzą do zadania Trybunałowi pytania prejudycjalnego o wpływ powyższych instytucji na uprawnienia użytkowników gier.

Ostatni rozdział poświęcono wpływowi dyrektywy 2019/770 na rynek dóbr wirtualnych. Regulacja ta stanowi wyjątkową próbę unormowania wybranych zasad odpowiedzialności przedsiębiorców wobec konsumentów w zakresie dóbr niemających materialnego charakteru. Wydaje się jednak, że niektóre jej kwestie nie zostały przemyślane pod kątem ich wpływu na rynek dóbr wirtualnych, wobec czego budzą pewne wątpliwości co do możliwości ich praktycznego stosowania oraz wpływu na interesy operatorów gier i społeczności *online*. Tytułem przykładu można wskazać na podejmowaną w tym rozdziale problematykę *nerfienia*¹⁰, która może nawet doprowadzić do sytuacji, w której konsument będzie uprawniony do jednostronnego rozwiązania umowy, a przedsiębiorca zobowiązany do zwrotu uiszczonej ceny. Omawiana regulacja ma istotne znaczenie także dla innych treści niż dobra wirtualne, ponieważ jej zakres zastosowania obejmuje w szczególności dostarczanie oprogramowania komputerowego, gier elektronicznych, plików wideo, audio, ebooków, usług chmurowych czy hostingu. Dlatego też rozważania zawarte w ostatnim rozdziale, mając na uwadze neutralność technologiczną dyrektywy, będą pomocne nie tylko dla dostawców i użytkowników treści na rynku dóbr wirtualnych.

Tytułowe zagadnienie monografii doczekało się już kilku publikacji w polskiej literaturze, z których na szczególne uwzględnienie zasługują przytoczone w dalszej części prace K. Szpyta oraz D. Karkuta. Nieodzowny wpływ na przedstawioną analizę miały także badania empiryczne, które umożliwiły przedstawienie problematyki dóbr wirtualnych z uwzględnieniem poglądów zarówno graczy, jak i operatorów gier¹¹. Dla dokonania prawidłowej analizy konieczne

¹⁰ Czyli wprowadzania w dostarczanych dobrach zmian, polegających na ich osłabieniu z uwagi np. na konieczność poprawy balansu gry.

¹¹ Autor pracy jest także hobbistycznie graczem, który już od ponad 10 lat śledzi na bieżąco publikacje dotyczące branży gier komputerowych. Bardzo duży wpływ na niniejszą pracę miała gra komputerowa *World of Warcraft*, w której spędził on wiele godzin, uczestnicząc w rozgrywce

było sięgnięcie do publikacji internetowych. Trudno spodziewać się, że tematyka dóbr wirtualnych będzie głównym przedmiotem zainteresowania tradycyjnych mediów. Tak więc w niniejszej pracy zawarto wiele odniesień do branżowej literatury, jak i innych źródeł sieciowych, pozwalających na zobrazowanie faktycznego stanu rzeczy. Nie ujmując jakkolwiek wspomnianym autorom, niniejsza praca podejmuje tym samym bardziej wnikliwą próbę analizy technologicznych aspektów funkcjonowania dóbr wirtualnych w grach komputerowych. Stąd też nie sposób było nie poddać krytyce niektórych z poglądów wyrażonych w poprzednich publikacjach, zwłaszcza jeżeli zostały one oparte na założeniach nieprzystających do faktycznego stanu rzeczy. Istota problemu nabiera także fundamentalnego znaczenia dla funkcjonowania i rozwoju społeczności cyfrowych, mając zwłaszcza na uwadze koncepcję stworzenia w niedalekiej przyszłości metawersum (ang. *metaverse*). Prowadzenie analiz na przykładzie gier ułatwia jednak zrozumienie natury problemu, a dające się wyprowadzić z nich wnioski znajdują zastosowanie do innych platform cyfrowych, niezależnie od tego, czy służą one przede wszystkim do celów rozrywkowych.

na różnych serwerach. Nie bez powodu też wspomniana produkcja stała się głównym przedmiotem praktycznych rozważań, przy czym stanowi ona aktualnie jeden z największych wirtualnych ekosystemów, w których dochodzi do wspomnianych transakcji (sama kultowość tego tytułu jest porównywalna do wpływu Avatara J. Camerona na branżę filmową). Zob. przykładowo S. Keach, Meet the guy who made \$475,000 selling World of Warcraft accounts, <https://www.trustedreviews.com/news/meet-the-guy-who-made-475-000-selling-world-of-warcraft-accounts-2926459> (dostęp: 23.6.2021 r.).

Rozdział 1. Wprowadzenie do problematyki dóbr wirtualnych

1.1. Uwagi wstępne

Zasadniczym problemem dla umiejscowienia dóbr wirtualnych w polskim porządku prawnym jest brak zgodności zarówno w doktrynie, jak i w orzecznictwie, co do sposobu definiowania podstawowych pojęć z tego zakresu. Wynika to z faktu, że w żadnym z obowiązujących aktów prawnych ustawodawca nie przewidział definicji legalnych takich pojęć jak: program komputerowy, gra komputerowa, świat wirtualny, wirtualne przedmioty, konto użytkownika czy dobra wirtualne. Co więcej, z uwagi na okres, w którym tworzone były tak fundamentalne dla tej tematyki ustawy jak ustawa z 23.4.1964 r. – Kodeks cywilny¹ oraz ustawa z 4.2.1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych², próżno szukać w nich nawet wykorzystania tych sformułowań³. W istocie reżim prawa autorskiego, przewidziany w drugiej z ustaw, wskazuje na pojęcie programu komputerowego, jednak nie znajduje ono swojego objaśnienia na poziomie normatywnym⁴. Zastanawiającym pozostaje fakt, że do tychczas ustawodawca nie zauważył problemu uregulowania powyższych kwe-

¹ T.j. Dz.U. z 2020 r. poz. 1740 ze zm.

² T.j. Dz.U. z 2021 r. poz. 1062.

³ Pierwotna treść KC pochodzi z 1964 r., podczas gdy pierwsze internetowe łącze analogowe w Polsce uruchomiono dopiero 26 lat później [zob. A. Malik, Prawdziwy początek Internetu w Polsce – sensacyjne odkrycie, <https://www.komputerswiat.pl/aktualnosci/wydarzenia/prawdziwy-poczatek-internetu-w-polsce-sensacyjne-odkrycie/yck8fgf> (dostęp: 22.12.2020 r.)].

⁴ Definicja utworu w art. 1 została dookreślona w ust. 2 tego artykułu przez wskazanie przykładowych przedmiotów ochrony prawa autorskiego. Tam też w pkt 1 wskazano na utwory wyrażone słowem, symbolami matematycznymi, znakami graficznymi, do których zaliczono m.in. programy komputerowe. Ponadto w rozdziale 7 ustawy, przewidziano szeroką regulację, zawierającą przepisy szczególne dotyczące programów komputerowych. Niemniej jednak w żadnym z artykułów tego aktu prawnego nie przedstawiono definicji powyższego pojęcia. Przy czym należy zauważyć, że ewoluujące orzecznictwo europejskie, zwłaszcza TSUE, prowadzi często do konieczności przyjęcia zmian w postrzeganiu podstawowej siatki pojęciowej, mając na uwadze m.in. postrzeganie utworu jako autonomicznego pojęcia prawa Unii.

stii w obowiązujących aktach prawnych – nie wiadomo, czy dlatego, że pozostają one poza granicami jego zainteresowania, czy też z uwagi na problemy, które mogą wynikać na skutek nacisków międzynarodowych koncernów, w razie gdyby taka regulacja naruszyła ich interesy ekonomiczne. Niemniej przedstawiciele doktryny wskazują, że skostniała i przestarzała regulacja KC nie pozwala na bezsporne ujęcie współczesnych dóbr niematerialnych w ramach obowiązujących dotychczas instytucji prawnych takich jak własność czy posiadanie⁵. W rezultacie, z uwagi na powyższe braki, trudno jednoznacznie umieścić dobra wirtualne w określonych ramach prawnych. Mimo to jednak, jako punkt wyjścia dla szczegółowego omówienia problematyki, konieczne jest wskazanie rozumienia podstawowych pojęć z rozważanej dziedziny, uwzględniając ich znaczenie zarówno w literaturze przedmiotu, jak i z punktu widzenia samej techniki oraz środowiska ich twórców czy użytkowników.

1.2. Gra komputerowa

Jak zauważono we wstępie, dobra wirtualne łączą się przede wszystkim z pojęciem gier komputerowych. Niestety, brak jest jednolitego stanowiska w zakresie definiowania tych gier, z tą różnicą, że ustawodawca, w przeciwieństwie do programów komputerowych, w ogóle nie posługuje się tym pojęciem. Konieczne jest zatem ujednolicenie używanej terminologii w celu podjęcia dalszych rozważań.

Punktem wyjścia dla dokonywania jakiegokolwiek wykładni przepisów powinno być zawsze znaczenie językowe danego pojęcia. Tak więc, sięgając do Słownika języka polskiego PWN, pod hasłem „gra komputerowa” znajdziemy „grę rozgrywaną na ekranie monitora” oraz „program komputerowy umożliwiający tę grę”⁶. Niełatwo wskazać, że dla prawidłowego ustalenia znaczenia tak określonego definiensa należy odwołać się także do pojęcia „grzy”, która w tym samym opracowaniu określona została jako „zabawa towarzyska prowadzona według pewnych zasad” czy też „rozgrywka prowadzona między zawodnikami lub zespołami według zasad określonych regulaminem danej dyscy-

⁵ Zob. uwagi co do braku regulacji „świata cyfrowego” w polskim prawie cywilnym wyrażone przez D. Szostka, Quo vadis? Pięćdziesiąt lat kodeksu cywilnego, w: P. Stec, M. Załucki (red.), 50 lat kodeksu cywilnego. Perspektywy rekodyfikacji, Warszawa 2015, s. 15 i n.

⁶ Słownik języka polskiego PWN, hasło: gra komputerowa, <https://sjp.pwn.pl/sjp/gr komputerowa;2462665.html> (dostęp: 22.12.2020 r.).

pliny”⁷. Zestawiając powyższe, otrzymamy definicję gry, która kładzie przede wszystkim nacisk na jej funkcję, polegającą na zapewnieniu rozrywki za pośrednictwem komputera.

Dla pełnego zobrazowania istoty gier samych w sobie warto przywołać wypowiedzi najślynniejszego językoznawcy podejmującego tę tematykę – *Johana Huizinga*, który rozumiał przez nie pewną aktywność, nie zawierającą w sobie *stricte* określonego celu (jest nim ona sama w sobie) i wykonywaną w pewnym czasie oraz przestrzeni, zgodnie z zaakceptowanymi przez jej uczestników regułami. Jego zdaniem gry cechują się zwiększonym stopniem świadomości „odmienności” od normalnego życia uczestnika⁸. Zatem, w świetle powyższych uwag, można mówić o takich grach także jako o pewnej aktywności, prowadzonej według ściśle określonych reguł przy użyciu komputera.

Pewien pogląd na językowe rozumienie tego pojęcia przedstawia także Wolna encyklopedia Wikipedia, gdzie wskazano, że jest to rodzaj oprogramowania komputerowego, przeznaczonego do celów rozrywkowych bądź edukacyjnych (rozrywka interaktywna) oraz wymagającego od użytkownika (gracza) rozwiązywania zadań logicznych lub zręcznościowych⁹. Choć Wikipedia, jako źródło rozumienia przepisów prawnych lub rozważań ich dotyczących, od długiego czasu budzi wątpliwości, to jednak, zdaniem niektórych autorów, może okazać się przydatna w dziedzinach, dla których hasła w normalnych encyklopediach szybko uległyby dezaktualizacji, np. w wyjaśnianiu „żargonu” nowoczesnych technologii (w tym informatyki)¹⁰. Taką możliwość wykorzystania Wikipedii zauważono także na gruncie interpretacji indywidualnych, wydawanych na potrzeby ulgi IP BOX, gdzie w pismach Dyrektora Krajowej Informacji Skarbowej uznano, że gry będące rodzajem programu komputerowego spełniają wymóg powstania autorskiego prawa do programu komputerowego¹¹.

Podobnie do powyższych przykładów przedstawiane jest rozumienie gier w literaturze. Zdaniem S. Łukasza gra komputerowa stanowi „zapisany w do-

⁷ Słownik języka polskiego PWN, hasło: gra, <https://sjp.pwn.pl/szukaj/gr.html> (dostęp: 22.12.2020 r.).

⁸ J. Huizinga, *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*. Przeł. M. Kurecka i W. Wirpsza, Warszawa 1998, s. 55–56.

⁹ Wolna encyklopedia Wikipedia, hasło: gra komputerowa, https://pl.wikipedia.org/wiki/Gra_komputerowa (dostęp: 22.12.2020 r.).

¹⁰ L.F. Peoples, *The Citation of Wikipedia in Judicial Opinions*, 12 Yale J. L. & Tech 2010, s. 31.

¹¹ Pismo Dyrektora Krajowej Informacji Skarbowej z 8.10.2019 r. (0114-KDIP2-1.4010.294.2019.3.JS); pismo Dyrektora Krajowej Informacji Skarbowej z 13.12.2019 r. (0112-KDIL3-3.4011.341.2019.2.AA).

wolnej postaci i na dowolnym nośniku cyfrowym (taśma, dyskietka, układ elektroniczny) program komputerowy, spełniający funkcję ludyczną przez umożliwienie manipulacji elementami generowanymi elektronicznie na ekranie wizyjnym (wyświetlacz ciekłokrystaliczny, monitorze, telewizorze), zgodnie z określonymi przez twórców regułami gry¹². Podobną definicję podaje także K. Litwinowicz, uznając, że „gra komputerowa jest rodzajem programu komputerowego, który spełnia przede wszystkim funkcję ludyczną oraz stanowi interaktywne środowisko, w którym użytkownik może wpływać na akcję w ramach określonych przez twórców reguł¹³. Z kolei zdaniem M. Wąsowskiej, przez grę komputerową należy rozumieć „z punktu widzenia techniki, program komputerowy, który po uruchomieniu na ekranie komputera lub przeznaczonej do tego innej maszyny (konsoli, telewizora, automatu zrzęcnosciowego) prezentuje dane, m.in. dźwięk i grafikę, jednocześnie komunikując się z użytkownikiem, i gwarantuje mu wpływ na przebieg jej wyświetlania w myśl ustalonych pierwotnie reguł i zasad¹⁴.

Wszystkie te definicje zakładają, że gry powinny być w praktyce utożsamiane z programami komputerowymi, a tym samym traktowane jako ich pewien rodzaj. Stanowisko to spotkało się jednak z krytyką niektórych przedstawicieli doktryny. Zdaniem K. Szpyta, jakkolwiek bowiem program komputerowy jest istotną (a nawet najważniejszą) częścią gry komputerowej, to nie jest on jej jedynym składnikiem. Wskazuje on za M. Wąsowską, że składnikiem bazowym gry jest program sterujący, określany też mianem silnika, zbudowany z szeregu instrukcji przeznaczonych dla komputera lub innej maszyny, które zarządzają opracowanymi wcześniej danymi i w rezultacie odpowiadają za komunikację z graczem. Dalej zauważa jednak, że obecnie kod programu sterującego grą, inaczej niż miało to miejsce w pierwszych grach komputerowych, nie zawiera instrukcji, które odpowiadają za generowanie elementów wyświetlanych na ekranie komputera. Moduły, na które składa się gra komputerowa, tworzy się niezależnie od siebie, a ich łączenie oraz implementowanie ma miejsce dopiero na późniejszym etapie, w ramach instrukcji zawartych w silniku gry¹⁵.

¹² S. Łukasz, *Magia gier wirtualnych*, Warszawa 1998, s. 11.

¹³ K. Litwinowicz, *Preferencje gatunków gier komputerowych a osobowość i agresywność u młodzieży gimnazjalnej*, Łódź 2006, s. 7.

¹⁴ M. Wąsowska, *Umowa o stworzenie gry komputerowej*, w: K. Grzybczyk (red.), *Prawo w wirtualnych światach*, Warszawa 2013, s. 36.

¹⁵ K. Szpyt, *Obrót dobrami wirtualnymi w grach komputerowych. Studium cywilnoprawne*, Warszawa 2018, s. 4 i n.

Podobnie twierdzi A. Wachowska, która zwraca uwagę na konieczność oddzielenia silnika gry od pozostałych jej elementów. Stwierdza, że „ze względu na fakt, iż program jest jedynie zestawem poleceń (komend), pojęcie programu komputerowego nie rozciąga się na inne elementy w programie komputerowym lub z nim zintegrowane, jeżeli nie stanowią one instrukcji skierowanych do komputera (...). Z tego względu nie można kwalifikować jako programów komputerowych słowników, plików graficznych, animacji czy plików muzycznych osadzonych w programie”¹⁶.

W kontekście powyższych wypowiedzi warto zatem wyjaśnić, czym w zasadzie jest ów silnik gry. Zgodnie z rozumieniem przedstawianym w branży gier wideo, jest to pewien rodzaj oprogramowania, które pozwala na tworzenie gier komputerowych, a jednocześnie niejako na ich działanie. Składa się on z wielu elementów, które, zgodnie z angielską terminologią, określa się mianem mniejszych silników, odpowiedzialnych za poszczególne elementy działania gry. Można zatem wyróżnić m.in.: silnik graficzny¹⁷ (który odpowiada za wyświetlanie obrazu na ekranie), silnik fizyczny (symulujący podstawowe zasady fizyki, zdefiniowane na potrzeby gry), silnik audio (odpowiadający za odtwarzanie dźwięku), czy też silnik sztucznej inteligencji (określający głównie sposób zachowania się postaci sterowanych przez oprogramowanie)¹⁸. Równie istotnym elementem gry jest tzw. główny program, który odpowiada za określenie logiki całej produkcji. Ponadto elementami gry staną się zazwyczaj także tzw. interfejsy programistyczne aplikacji (API), odpowiadające za połączenia pomiędzy wykorzystanymi programami lub urządzeniami¹⁹, jak również bi-

¹⁶ A. Wachowska, Problematyczny status gier komputerowych na gruncie prawa autorskiego – czy gra komputerowa to utwór audiowizualny, program komputerowy, czy inny utwór? w: E. Trape (red.), *Ochrona gry komputerowej. Aktualne wyzwania prawne*, Warszawa 2015, s. 33.

¹⁷ Jego rola jest w zasadzie najważniejsza, bowiem światy gier nie istnieją naprawdę. Tworzone są one niejako na ekranie komputera w ramach procesu zwanego „renderowaniem”, w oparciu o polecenia zawarte w kodzie gry. Szerzej na temat tego, jak wygląda generowanie obrazu w grach, zob. A. Kamiński, Jak powstaje klatka obrazu w GTAV, arh.n.edu, https://www.youtube.com/watch?v=g2pDsLG_x6s (dostęp: 25.12.2020 r.). Poczynić należy jednak zastrzeżenie, że w przypadku gier online, m.in. z gatunku MMO (o których mowa będzie w dalszej części), można zauważyć pewną specyfikę polegającą na tym, że czasem świat gry jest „symulowany” – tzn. serwer gry musi uwzględnić upływ czasu w kreowanym świecie i ustalić jego wpływ przykładowo na porę dnia czy też wzrost roślin; nie oznacza to jednak wprost, że gra „toczy się na serwerze”. Zagadnienie gier online przedstawione zostało na kolejnych stronach pracy.

¹⁸ Wikipedia, The Free Encyclopedia, hasło: *game engine*, https://en.wikipedia.org/wiki/Game_engine (dostęp: 25.12.2020 r.).

¹⁹ Wikipedia, The Free Encyclopedia, hasło: *API*, <https://en.wikipedia.org/wiki/API> (dostęp: 25.12.2020 r.).

blioteki, mogące zawierać różnego rodzaju dane, ich typy, podprogramy, klasy czy też inne wstępnie przygotowane elementy do wykorzystania przy tworzeniu aplikacji²⁰. Można zatem powiedzieć, że silnik tworzy ramy działania oprogramowania, które wspierają i łączą w sobie wszystkie elementy składowe²¹. W istocie tak rozumiany silnik gry na etapie tworzenia gier łączy się z jeszcze jednym pojęciem, jakim jest *integrated development environment* (IDE), czyli zintegrowane środowisko programistyczne, rozumiane jako jeden lub wiele programów komputerowych, które mają umożliwić programistom tworzenie nowych aplikacji, niejednokrotnie w przypadku gier przeznaczone do pracy na konkretnym silniku gry²². Podsumowując, silnik ma ułatwić pracę programisty, który nie musi podejmować prób w celu ponownego wynalezienia koła, tylko może skorzystać z gotowych już rozwiązań i dostosować je na potrzeby tworzonego produktu. IDE pozwala natomiast skutecznie pracować nad kodem gry i dostosowywać silnik gry do potrzeb tworzonej produkcji. Tym samym warto podkreślić, że bardzo często wiele gier opartych jest na takim samym silniku gry, jednak ich rozgrywka może się znacząco różnić. Na końcowy produkt składa się bowiem w zasadzie kreatywne zestawienie możliwości technicznych oferowanych przez dany silnik gry z danymi, na których wykonywane są operacje, zaś całość łączy kod określający logikę produkcji. Podobną budową cechują się inne aplikacje, nieprzeznaczone dla celów rozrywkowych. Różnica polega na złożoności procesu tworzenia gier, które kładą nacisk na inne funkcjonalności i elementy niż klasyczne programy biznesowe.

Problem w rozumieniu gier komputerowych pojawia się nie tylko w doborze doktryny, lecz również w świetle orzecznictwa, zwłaszcza europejskiego, z uwagi na harmonizację regulacji odnoszących się do ochrony praw autorskich. Na gruncie obowiązujących przepisów TSUE w jednym ze swoich orzeczeń wskazał, że w istocie ochrona prawna zapewniana przez art. 1 ust. 1 dyrektywy 2009/24/WE²³ ogranicza się jedynie do programów komputerowych. „Tymczasem z postanowienia odsyłającego wynika, że gry wideo takie jak te

²⁰ Wikipedia, The Free Encyclopedia, hasło: *library (computing)*, [https://en.wikipedia.org/wiki/Library_\(computing\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Library_(computing)) (dostęp: 25.12.2020 r.).

²¹ Twórcy jednego z wiodących silników *Unity* określają go nawet mianem *more than an engine*. Zob. część witryny twórców silnika *Unity* <https://unity.com/solutions/game> (dostęp: 25.12.2020 r.).

²² Wikipedia, The Free Encyclopedia, hasło: *integrated development environment*, https://en.wikipedia.org/wiki/Integrated_development_environment (dostęp: 25.12.2020 r.).

²³ Dyrektywa Parlamentu Europejskiego i Rady 2009/24/WE z 23.4.2009 r. w sprawie ochrony prawnej programów komputerowych (wersja skodyfikowana) (Dz.Urz. UE L z 2009 r. Nr 111, s. 16).

będące przedmiotem postępowania głównego stanowią złożony materiał obejmujący nie tylko program komputerowy, ale także elementy graficzne i dźwiękowe, które – mimo że zostały zakodowane w języku programowania – mają samoistnie charakter twórczy, niedający sprowadzić się wyłącznie do wspomnianego zakodowania. W zakresie w jakim gra wideo, w tym wypadku jej elementy graficzne i dźwiękowe, przyczyniają się do oryginalności utworu, są one, wraz z całością danego dzieła, chronione prawem autorskim w ramach reżimu ustanowionego przez dyrektywę 2001/29²⁴. Takie pojmowanie gier prowadzi do zaprzeczenia ich językowemu rozumieniu przez zniekształcenie pojęcia programu komputerowego i niesie ze sobą ryzyko oderwania ich prawnego statusu od praktyki obrotu, w którym stanowią samoistny przedmiot sprzedaży (jako gotowy produkt, a nie poszczególne jego elementy).

Elementem dyskursu w doktrynie jest także nawiązanie w pojęciu gier komputerowych do komputerów *per se*²⁵. Wobec tego pada pytanie, czy jako desygnat tego określenia można wskazywać też gry uruchamiane na konsolach (np. Xbox, PlayStation, Nintendo Switch) oraz gry na urządzenia mobilne (np. smartfony, tablety)?

W literaturze wyróżnia się możliwe do przyjęcia podziały gier ze względu na platformę, na którą są przeznaczone. A. Wachowska wskazuje na podział gier komputerowych według tego kryterium na m.in.: gry na konsole, gry na urządzenia mobilne, jak i gry na PC²⁶. Inny pogląd wyraził M. Balicki, odróżniając gry komputerowe od gier przeznaczonych na urządzenia mobilne (co jednak ciekawe, zaliczając do tych pierwszych gry konsolowe bez wyróżniania osobnej kategorii, wbrew raczej odwiecznemu sporowi „konsolowców” i „pecetowców”)²⁷.

²⁴ Wyr. TSUE z 23.1.2014 r., C-355/12, w sprawie *Nintendo Co. Ltd i in. v. PC Box Srl i 9Net Srl*, ECLI:EU:C:2014:25.

²⁵ Słownik języka polskiego PWN pod hasłem „komputer” wskazuje na „urządzenie elektroniczne automatycznie przetwarzające dane zapisane cyfrowo, służące do szybkiego wykonywania obliczeń, przechowywania, porządkowania i wyszukiwania danych oraz sterowania pracą innych urządzeń”, <https://sjp.pwn.pl/sjp/komputer;2472869.html> (dostęp: 22.12.2020 r.).

²⁶ Skrót „PC” pochodzi z języka angielskiego i oznacza on *personal computer* (komputer osobisty). Jest on używany powszechnie przez środowisko techniczne, graczy, jak i internautów, jako pozwalający na lepsze odróżnienie platformy, na którą przeznaczone jest oprogramowanie. Wynika to z faktu, że programy komputerowe, jak i gry wydawane na PC nie są kompatybilne z urządzeniami konsolowymi i odwrotnie.

²⁷ M. Balicki, Prawo z rejestracji wzoru przemysłowego jako narzędzie ochrony gier wideo przed zjawiskiem klonowania, w: E. Traple (red.), *Ochrona gry komputerowej. Aktualne wyzwania prawne*, Warszawa 2015, s. 165. Od praktycznie początków istnienia gier na konsole i komputery osobiste między graczami istnieje swoisty spór dotyczący tego, które urządzenie jest