CBKE
e-BIULETYN

Prawo autorskie w ramach „wirtualnych światów”

Krzysztof Gienas[*]

Pamięci Ukochanego Dziadka

1.0 Wstęp

Popularność gier typu *multiplayer* wśród użytkowników Internetu jest zjawiskiem powszechnym. W chwili obecnej, w sieci dostępnych jest szereg rozwiązań zarówno o charakterze stricte komercyjnym, jak i umożliwiającym darmowe rozgrywki. Bez wątpienia, jedną z przyczyn popularności tego rodzaju gier pozostaje umieszczanie ich akcji w elektronicznej przestrzeni o zróżnicowanej strukturze i lokalizacjach.

Wirtualne przestrzenie pozostają wyzwaniem dla szerokiego spektrum badań naukowych. Dogodnym punktem wyjścia dla analiz ekonomicznych może być bowiem funkcjonowanie społeczności graczy w ramach transakcji dokonywanych podczas rozgrywki. Przykład gry *Second Life* świadczy dobitnie o przekładaniu się wirtualnej ekonomii na jej realny odpowiednik[1]. Z kolei stałe zaangażowanie użytkowników w rozwijaniu „fabuły” gry w elektronicznej przestrzeni, skłania do rozważania wirtualnych światów w kontekście form literackich[2]. Społeczności partycypujące w rozgrywce stanowią bez wątpienia interesujący problem natury socjologicznej. Powszechną praktyką jest rozwijanie się gildii, klanów skupiających graczy.

---

[*] Doktorant w Katedrze Prawa Własności Intelektualnej Wydziału Prawa i Administracji Uniwersytetu Szczecińskiego. Asesor Prokuratury Rejonowej Szczecin-Zachód.

[1] Przykładowe zestawienie transakcji dokonywanych przez graczy jest dostępne pod adresem internetowym: http://secondlife.com/whatis/economy_stats.php (odwiedzony ostatnio: 08.06.2007 r.)

[2] Świadczą o tym chociażby wyniki badań prowadzonych przez prof. Lisbeth Klastrup http://www.itu.dk/people/klastrup/ (odwiedzony ostatnio: 08.06.2007 r.)

Zasadniczym przedmiotem niniejszego opracowania, jest jednak relacja pomiędzy funkcjonowaniem *gier MMORPG*[3] a konstrukcjami prawa autorskiego. Stawianym nierzadko pytaniem pozostaje to, w jaki sposób należy klasyfikować przejawy aktywności graczy w wirtualnych przestrzeniach. W szczególności chodzi zaś o konieczność klarownego przedstawienia gamy uprawnień użytkowników powiązanych z wirtualnymi postaciami i przedmiotami, a w szczególności rozważenie, czy służą im w tymże zakresie prerogatywy tradycyjnie przyznawane twórcom. Odpowiedź na tak przedstawiony problem badawczy, wymaga poczynienia szeregu uwag szczegółowych. Z uwagi na to, konstrukcja artykułu przybrała następującą strukturę, przedstawiając kolejno: specyfikę gier *MMORPG* (rozdział 2), zasady kreujące wirtualne światy (rozdział 3), aktywność użytkowników jako źródło twórczości (rozdział 4), status wirtualnych postaci i przedmiotów (rozdział 5), problem tworzenia „prywatnych" serwerów gier (rozdział 6), prawną kwalifikację oszukiwania (*cheating*) w grach (rozdział 7). Całość wieńczą zaś wnioski końcowe, zarysowujące jednocześnie pole do dalszych analiz w kwestii wirtualnych przestrzeni gier komputerowych z perspektywy własności intelektualnej.

2.0 Specyfika gier *MMORPG*

Podjęcie się analizy relacji zachodzących pomiędzy aktywnością graczy, a prawem autorskim byłoby niepełne bez przybliżenia cech wyróżniających *MMORPG* spośród innych form rozrywki oferowanych obecnie na rynku. Pomocne będzie także zdefiniowanie pojęcia „*wirtualnego świata*", wokół którego będą koncentrować się dalsze rozważania natury prawnej. Za wirtualny świat uważam przestrzeń generowaną dla potrzeb rozgrywki *on-line*. W zależności od konstrukcji gry może ona przybierać postać generalnie jednej mapy, z naniesionymi lokalizacjami bądź szeregu miejsc, wybieranych losowo lub w zależności od umiejscowienia użytkowników łączących się z serwerami operatora gry. W istocie, wirtualna przestrzeń jest odzwierciedleniem wizji artystycznej, łączącej się ze specyfiką oferowanego produktu. Tak jak w przypadku klasycznych gier, grafika, lokalizacje i postacie umiejscowione w ramach elektronicznej przestrzeni, są podyktowane charakterem konkretnego *MMORPG*. Nie można, rzecz jasna, mówić o funkcjonowaniu jednego wirtualnego świata, zaś struktura przestrzeni poszczególnych rozgrywek i zasady nimi rządzące mogą różnić się od siebie diametralnie.

Z uwagi na stały rozwój projektów i powiązanie ich z opłatami abonamentowymi, gry *MMORPG* zbliżają się nieco do oferowania usług. Y. Benkler słusznie zauważa, iż rolą operatora gry nie jest opowiedzenie określonej historii, lecz przekazanie użytkownikom narzędzi

[3] Massively-Multiplayer Online Role Playing Game.

Prawa autorskie :: CBKE :: Wszystkie prawa zastrzeżone

pozwalających na jej współtworzenie.[4] W tym sensie, zaangażowanie graczy można uznać za swoistą „wartość dodaną" do przestrzeni kreowanej dla potrzeb rozgrywki. Zainteresowanie korzystaniem z *projektu MMORPG* bywa przecież powiązane nie tylko z atrakcyjnością samej oferty rozpoczęcia gry, ale także efektami dotychczasowej rozgrywki. Nie wkraczając w nurt rozważań ekonomicznych, należy podnieść, iż rozbudowane wirtualne światy pozwalają na „zagospodarowywanie" przez graczy konkretnych lokalizacji, zwiększając tym samym atrakcyjność sąsiadujących z nimi obszarów[5].

3.0 Zasady kreujące wirtualne światy

Dla precyzyjności rozważań poświęconych relacjom między prawem autorskim, a grami *MMORPG* konieczne jest przybliżenie podstawowych zasad kreujących wirtualne światy. Ich specyfika sprawia, że wiążą się immanentnie z oceną konsekwencji zachowań graczy. Przestrzeń rozgrywki w ramach projektów *MMORPG* jest oparta głównie o powiązania mechanizmów programistycznych. W przypadku każdej z gier komputerowych, struktura wirtualnej przestrzeni i granice swobody graczy są wyznaczane przez operatora. Analizując zagadnienie *MMORPG* należy zauważyć, iż rola wspomnianego podmiotu nie kończy się na etapie tworzenia lokalizacji wykorzystywanych przez użytkowników. Operator gry jest zarazem dysponentem serwerów, dzięki którym możliwe jest funkcjonowanie trybu *multiplayer*. Innymi słowy, warunkuje on każdorazowy dostęp do wirtualnego świata. Bez znaczenia jest fakt, iż gracze uprzednio nabyli egzemplarze gry. Nic nie stoi na przeszkodzie, aby zasady kreujące wirtualne światy zmieniały się w trakcie rozgrywki. Rozstrzygające znaczenie ma w tym wypadku wola operatora gry, który stosownie do potrzeb rynkowych, bądź zachowań graczy może modyfikować elektroniczną przestrzeń, przyznawać bądź odbierać użytkownikom uprawnienia. Większość ze zmian jest podyktowana chęcią zwiększenia atrakcyjności rozgrywki, przyciągnięciem nowych użytkowników. Zbliżanie się *MMORPG* bardziej do usług aniżeli typowych gier sprawia, że wprowadzanie dodatków – nowych postaci, artefaktów, map rozgrywek – jest koniecznością. Można uznać to za pozytywny z perspektywy graczy aspekt rozwoju wirtualnych światów. Z drugiej zaś strony, modyfikacja zasad i struktury przestrzeni rozgrywki może być odpowiedzią na niepokojące praktyki użytkowników. W szczególności dotyczy to oszustw w grze (*cheating*), wśród których obecnie największą uwagę wzbudzają przypadki nieuprawnionego kopiowania wirtualnych przedmiotów (*artefaktów*) oraz waluty używanej w grze. Pozostają one impulsem do podejmowania

[4] Y. Benkler, *Wealth of networks: How Social Production Transforms Markets and Freedom*, Yale University Press, 2006, s. 74.
[5] Dotyczy to gry "Second Life".

Prawa autorskie :: CBKE :: Wszystkie prawa zastrzeżone

radykalnych kroków takich jak chociażby usuwanie z wirtualnej przestrzeni artefaktów „powstałych" wbrew woli operatora gry, ewentualnie nielimitowanego czasowo blokowania kont użytkowników. Gracze nie są władni w żaden sposób bezpośrednio wpływać na fundamenty wirtualnej przestrzeni. W przypadku ingerencji operatora *MMORPG* w rozgrywkę, nie mają także możliwości odwołania się od jego rozstrzygnięć. Modyfikacja zasad następuje poprzez odpowiednie zmiany algorytmu współtworzącego wirtualną przestrzeń. W rezultacie, w całokształt konstrukcji wirtualnego świata wpisują się relacje nie tylko pomiędzy operatorem gry, a użytkownikami, lecz także interakcje zachodzące na płaszczyźnie kontaktów poszczególnych graczy. Konsekwencją takiego stanu rzeczy jest regulowanie przez zasady korzystania z gry, obu grup wspomnianych zależności[6].

Modelowo można wyróżnić trzy „wolności", związane z wirtualnymi światami: wolność gry, wolność tworzenia i konstrukcji wirtualnej przestrzeni oraz wolność jego wspólnego tworzenia[7]. W pierwszym przypadku chodzi o swobodę prowadzenia rozgrywki, przy czym rozwiązania *MMORPG* charakteryzują się ciągłym rozwojem. Pod nieobecność konkretnego gracza, otoczenie w którym „przebywał" zmienia się. Zaznaczać trzeba jednak, że wolność gry nie jest niczym nieograniczona. Pod uwagę trzeba wziąć zasady korzystania z rozgrywki, w tym między innymi zakazy określonych zachowań – obrażania innych graczy, kierowania gróźb pod ich adresem, nieuczciwych zabiegów (*cheating*). Swoboda tworzenia przestrzeni, w której znajdą się użytkownicy, jest w zasadzie ograniczona jedynie względami o charakterze technicznym. Niemniej jednak, biorąc pod uwagę subskrypcyjny charakter większości z rozwiązań *MMORPG*, ich producenci muszą uwzględniać potrzebę dostosowania funkcjonalności gry do aktualnych oczekiwań użytkowników. Ostatnia z wolności odnosi się do współtworzenia przestrzeni zarówno przez operatora gry, jak i indywidualnych użytkowników. Jednakże, w tym zakresie swoboda graczy jest uwarunkowana koncepcją wirtualnego świata. Chodzi o to, czy zasady korzystania z gry, a co za tym idzie także rozwiązania techniczne, przewidują faktyczną możliwość wprowadzania nowych przedmiotów, bądź tworzenia ich ze składników istniejących już w ramach *MMORPG*.

4.0 Aktywność użytkowników jako źródło twórczości

[6] M. Boonk, A. Lodder, *How to apply intellectual property law to Virtual worlds? On the blurring borders between the real world (IRL) and virtual reality (in-game)*, referat przedstawiony na konferencji BILETA 2007, s. 4. Dokument dostępny pod adresem: http://pubs.cli.vu/pub300.php (odwiedzony ostatnio: 08.06.2007 r.).

[7] A. Adrian, *Intellectual Property or Intangible Chattel?*, Journal of International Commercial Law and Technology vol. 1, nr 2 z 2006 r., s. 53-54.

Prawa autorskie :: CBKE :: Wszystkie prawa zastrzeżone

Nasuwającym się niemal automatycznie spostrzeżeniem jest to, iż *gry MMORPG* są w znacznej części uzależnione od aktywności użytkowników. W zasadzie to dzięki graczom, rozwijana jest właściwa fabuła gry, zaś dysponent wirtualnej przestrzeni nakreśla jedynie jej ogólne zarysy. Analogiczna uwaga dotyczy postaci graczy (tzw. *avatarów*). Podczas kolejnych wizyt w „wirtualnym świecie", użytkownicy starają się rozwijać swoje alter-ego, pozyskując nowe doświadczenia, umiejętności, bądź przedmioty. Dodatkowo, niektóre z gier przewidują możliwość bądź to transformacji wirtualnych obiektów pozyskiwanych przez graczy w bardziej „złożone" produkty, bądź samodzielnego wprowadzania własnych przedmiotów do przestrzeni rozgrywki. Postacie (*avatary*) oraz wirtualne przedmioty nie wyczerpują w całości potencjalnych źródeł twórczości osób partycypujących w *MMORPG*. Uwypuklenia wymaga chociażby możliwość rozpatrywania warstwy narracyjnej rozgrywek prowadzonych w wirtualnych światach, jako podlegającej ochronie prawa autorskiego. Co prawda, większość z dialogów indywidualnie rozpatrywanych trzeba ocenić jako banalne, nie wykazujące żadnego pierwiastka twórczości. Jednakże dynamiczne tworzenie historii, porównywalne do współtworzenia blogów, czy wykorzystywania serwisów społeczności internetowych w ramach Web 2.0[8], może skutkować uznaniem ich za dzieła zbiorowe[9].

5.0 Status wirtualnych postaci i przedmiotów

W niniejszym rozdziale, zasadniczym przedmiotem analiz, pozostanie szeroko dyskutowany problem klasyfikacji statusu wirtualnych przedmiotów i postaci występujących w ramach internetowych rozgrywek. Na wstępie trzeba zaznaczyć, iż obecnie coraz częściej dostrzegalna jest tendencja do posiłkowania się w literaturze prawniczej terminem „wirtualna własność" (*virtual property*).

Jeśli przyjąć, iż z wirtualnymi postaciami będą związane szczególne uprawnienia użytkowników, to byt ich będzie ściśle powiązany z funkcjonowaniem przestrzeni rozgrywki. Warunkiem sine qua non efektywnego obrotu postaciami musi być bowiem bieżące funkcjonowanie gry. Konieczne pozostaje rozróżnienie prawa dysponowania serwerami dzięki którym toczy się rozgrywka – będącymi własnością operatora produktu od indywidualnych prezentacji postaci przewijających się w trakcie gry. W praktyce oferowanie możliwości nabycia *avatara* w wielu przypadkach jest faktycznie sprzedażą egzemplarza produktu (utworu), wraz z przynależnym do niego kontem gracza. Zaznaczyć trzeba też, że nie jest wykluczone, iż operator

[8] Na temat prawnych aspektów Web 2.0 porównaj przykładowo: X. Konarski, *Administrowanie systemami Web 2.0 w świetle prawa autorskiego*, Prawo Teleinformatyczne 2/2007, s. 76-80.
[9] A. Adrian, *Intellectual Property*..., op. cit., s. 57.

Prawa autorskie :: CBKE :: Wszystkie prawa zastrzeżone

gry zdecyduje się na zamknięcie serwerów, bądź zmianę zasad rozgrywki, z czym może wiązać się unicestwienie *avatarów*. Faktycznie to od niego zależy bieżący status graczy.

Niemniej jednak nie ma konsensusu co do charakteru wirtualnych postaci, a co za tym idzie możliwości obrotu nimi pomiędzy użytkownikami gry. Próbuje się także wyróżnić interesy operatorów gier i uczestników, powiązane z problemem uprawnień do wirtualnych postaci[10]. W przypadku wprowadzających na rynek gry, istotne znaczenie mają zyski powiązane z opłatami subskrypcyjnymi za aktywność w ramach wirtualnej przestrzeni. Dodatkowo pojawia się chęć sprawowania kontroli, a w rezultacie możliwość wymagania, aby rozgrywka nie wykraczała poza zabawę. Wspomnianym wartościom, przeciwstawia się chęć użytkowników do swobodnego dysponowania efektami swojej pracy. Paradoksalnie, część graczy nie będzie akceptować handlu *avatarami* z innej przyczyny – którą jest niechęć do nieuczciwego uzyskiwania wysokiej pozycji w rozgrywce. Większość ze wspomnianych interesów ma charakter wybitnie ekonomiczny, zaś ich dogłębna analiza wykracza poza zakres niniejszego opracowania. Niemniej jednak mogą mieć one swoje odzwierciedlenie w zasadach korzystania z gry, które należy zaakceptować na etapie tworzenia konta użytkownika.

Najbardziej jednoznacznym w swojej wymowie rozwiązaniem, byłoby uznanie, iż użytkownicy nie mają żadnych uprawnień do kierowanych przez nich postaci. Ich aktywność sprowadza się bowiem do manipulacji danymi zawartymi w bazie danych[11]. Mielibyśmy więc do czynienia z aktywnością porównywalną z wyszukiwaniem szczególnego rodzaju materiałów, którymi są cechy składające się na prezentację wirtualnej postaci. Istotnie, działalność graczy, choć pochłaniająca dużo czasu, a także kosztowna, sprowadza się do osiągania kolejnych poziomów (punktów) doświadczenia postaci. Wedle zaprogramowanego z góry schematu, pozyskanie określonych zdolności *avatara* jest uzależnione od poziomu zaawansowania w rozgrywce. Wiązać należy to głównie z ułatwieniami w dalszym eksplorowaniu wirtualnego świata, wkraczaniu w nowe lokalizacje. Skoro mamy do czynienia z realizacją z góry założonego schematu, to w „rozwoju" postaci z oczywistych względów nie można doszukiwać się w działaniach użytkowników pierwiastka twórczości. Rozwój bohatera trzeba traktować jako korzystanie z elementów kodu (oprogramowania) zakreślającego granice rozgrywki. Jest to bowiem osiąganie kolejnych poziomów (*levels*), wzbogacających postać[12].

---

[10] Poszczególne interesy wyróżniam za: A. Erikssonem, K. Grillem, *Who owns my avatar? - Rights in virtual property?*, s. 4. Opracowanie dostępne pod adresem internetowym: http://www.infra.kth.se/~kg/Who%20owns%20my%20avatar.pdf (odwiedzony ostatnio: 08.06.2007 r.).

[11] A. Eriksson, K. Grill, *Who owns my avatar? ...*, op. cit., s. 3.

[12] A. Adrian wskazuje na rozróżnienie pomiędzy procesem rozwoju bohatera (crafting) a tworzeniem (creating) w ramach wirtualnego świata. Przedmioty dostępne w ramach craftingu są wybierane spośród tych, które dostarcza producent. Nawet w przypadku tworzenia wirtualnych przedmiotów, możliwość ich przetwarzania ze zgromadzonych składników jest oparta o wybór przedmiotów „wbudowanych" w grę". Por. A. Adrian, *Intellectual Property...*, op. cit., s. 55.

Prawa autorskie :: CBKE :: Wszystkie prawa zastrzeżone

Nie można wykluczyć wirtualnych przestrzeni, w których użytkownicy będą w stanie wprowadzać własne elementy, jak choćby elementy tekstury, a nawet obiekty. Z całą stanowczością trzeba podkreślić, że problemów na tym tle nie rozwikłają jednakże tego rodzaju zasady kontraktowe uczestnictwa w rozgrywkach, niejednokrotnie w założeniu eliminujące wszelkie prawa własności intelektualnej przysługujące graczom w stosunku do wszelkich wirtualnych obiektów. W związku z tym można zidentyfikować szereg problemów na styku regulaminów prowadzenia rozgrywki – zasad korzystania z gry – i konstrukcji prawa autorskiego. Już na początku, pod znakiem zapytania pozostaje skuteczność umownego przeniesienia majątkowych praw autorskich do przedmiotów wprowadzanych do wirtualnej przestrzeni. Skoro w świetle polskich przepisów, wymagane jest zachowanie formy pisemnej pod rygorem nieważności dla takich kontraktów[13], to akceptacja samych warunków umownych, przy tworzeniu konta użytkownika, nie będzie wystarczającym zabiegiem. Operatorzy gier mogą co prawda pokusić się o stosowanie podpisu elektronicznego przy inicjowaniu rozgrywki, jednakże będzie to podyktowane tylko ich dobrą wolą. Konsekwencją obecnie upowszechnionych form akceptacji zasad korzystania z serwerów gry, a więc licencji *click-wrap*, byłoby w najdalej idącym przypadku tożsame z udzieleniem licencji niewyłącznej na wirtualne obiekty tworzone przez użytkowników. Innym mankamentem jest niemożność zawierania umów co do wszystkich utworów danego rodzaju, które miałyby powstać w przyszłości[14]. W doktrynie formułuje się w związku z tym pytanie, czy skoro użytkownicy zgadzając się na tego rodzaju postanowienia, nie wkraczają jeszcze w wirtualny świat, a co więcej akceptując je mogą nie być świadomi możliwości tworzenia wirtualnych przedmiotów, zastrzeżenia takowe są wiążące[15]? Biorąc pod uwagę specyfikę wirtualnych przestrzeni i ewentualnie wprowadzanych tam przedmiotów, na pierwszy rzut oka, można bronić tezy o nieważności umów generalnie „odbierających" graczom wszelkie majątkowe prawa autorskie. Problem zasadza się wokół tego, czy przedmioty wprowadzane przez użytkowników do wirtualnego świata, stanowią utwory „określonego rodzaju". W większości, w grę będą wchodzić wytwory graficzne wprowadzane do przestrzeni rozgrywki. Nie można jednak z całą stanowczością odrzucić perspektyw wykorzystywania dzieł muzycznych. Z kolei, regułą bywa, że przedmioty tworzone na potrzeby gry *MMORPG* w istocie są tylko wycinkiem twórczości użytkownika. Zawarcie umowy dotyczącej korzystania z obiektów w ramach jednej gry, odnosi się do konkretnej przestrzeni elektronicznej. Nie wyklucza przecież tworzenia innych obiektów graficznych przez użytkownika. Inną kwestią jest to, iż umowa dotycząca majątkowych praw

---

[13] Art. 53 ustawy z dnia 4 lutego 1994 roku o prawie autorskim i prawach pokrewnych.
[14] Art. 41 ust. 3 ustawy z dnia 4 lutego 1994 roku o prawie autorskim i prawach pokrewnych.
[15] M. Boonk, A. Lodder, *How to apply intellectual property law...,* op. cit., s. 4.

Prawa autorskie :: CBKE :: Wszystkie prawa zastrzeżone

autorskich powinna wyraźnie wskazywać pola eksploatacji, na których dochodzi do przeniesienia wspomnianych uprawnień. O ile zasady korzystania z gry, zakreślają granice przekazania tylko do przestrzeni gry, nie dojdzie do zawarcia umowy (bądź to przenoszącej majątkowe prerogatywy bądź licencyjnych) na pozostałych polach potencjalnej eksploatacji utworu. Pojawiają się też poglądy wskazujące na to, iż zastrzeżenia wprowadzane do zasad korzystania z gier *MMORPG* są po prostu zbyt ogólne, aby doprowadzić do ich wiążącego charakteru[16].

Nakładającym się na wspomniany problem zagadnieniem pozostaje zastrzeżenie co do niemożności transferu konta użytkownika. Może być to podyktowane chęcią uniemożliwienia prowadzenia rozgrywki osobom wykluczonym z wirtualnego świata (*banned users*) lub przeciwdziałania „wynajmowaniu" kont[17]. Zapis taki irrelewantny z perspektywy obrotu „wirtualnymi trofeami", zamyka jednakże drogę do przenoszenia uprawnień do korzystania z *avatarów*, skoro wiążą się one ściśle z wykorzystywaniem konta gracza. Nie wkraczając w analizę o charakterze technicznym, konsekwencją naruszenia wspomnianego zapisu umownego będzie doprowadzenie do zablokowania konta, a więc niemożności prowadzenia rozgrywki.

Nadmienienia wymaga jednak to, że restrykcyjne podejście do kwestii praw autorskich przysługujących użytkownikom w ramach rozgrywki nie jest jednak zachowaniem powszechnie akceptowanym przez producentów gier. W przypadku popularnego wirtualnego świata „*Second Life*", w grę wchodzi jedynie udzielanie bezpłatnej niewyłącznej licencji na rzecz operatora *MMORPG.* W konsekwencji, różnorodność wirtualnych przestrzeni i powiązana z tym mnogość zasad korzystania z gier sprawia, iż oferowanie „elektronicznych przedmiotów" na aukcjach internetowych jest dalekie od klarowności. Brak możliwość obiektywnej oceny, czy konkretne oferty mogą być przedstawiane bez obaw o naruszenie prawa (w szczególności autorskiego) może stać na przeszkodzie rozwojowi rynku wtórnego obrotu „wirtualnymi trofeami".

Rozważyć należy przy tym, czy w konsekwencji kreowania bohaterów gier MMORPG przez indywidualnych użytkowników, mamy do czynienia z aktywnością prowadzącą do powstania szczególnego rodzaju baz danych. Prowadziłoby to do możliwości przyznania graczom pewnej gamy uprawnień, które co prawda nie są związane z prerogatywami wynikającymi z prawa autorskiego, lecz mają swoje źródło w ochronie tak zwanych „nietwórczych" baz danych (*ochrona sui generis*). W istocie rzeczy, postacie występujące w grze oraz wirtualne artefakty są wpisami do bazy danych przechowywanej na serwerach umożliwiających rozgrywkę[18].

---

[16] M. Boonk, A. Lodder, *How to apply intellectual property law...,* op. cit., s. 5.
[17] Na powody ograniczania transferu kont wskazuje J. Grimmelmann, Virtual World Law [w:] S. Boyd (red.), *Busines and Legal Primer for Game Development*, Charles River Media 2006, s. 332-335.
[18] B. Reynolds, *Commodification of Identify In Online Communities*, s. 16. Artykuł dostępny pod adresem: http://www.ren-reynolds.com/downloads/RReynolds_AoIR_2003.doc (odwiedzony ostatnio: 08.06.2007 r.)

Prawa autorskie :: CBKE :: Wszystkie prawa zastrzeżone

Jednocześnie, teoretycznie ujmując problem, można byłoby traktować *avatar*, jako odrębną bazę danych. Zaznaczyć należy jednakże, iż próba przeforsowania wspomnianych założeń już na pierwszy rzut oka razić może sztucznością. Zwłaszcza, iż użytkownicy w ramach rozgrywki w istocie jedynie dobierają elementy istniejące w wirtualnym świecie. Założenie, iż przysługują im prawa do baz danych, otwierałoby pole do przyjęcia, że osoba korzystająca z bazy danych informacji naukowych i uzyskująca zestaw poszukiwanych danych, automatycznie stawałaby się uprawnionym z tytułu ochrony *sui generis*. Wniosku takiego, z oczywistych względów, nie można byłoby zaakceptować.

6.0 Problem tworzenia „prywatnych" serwerów gier MMORPG

Innym zagadnieniem jest emulowanie działania oficjalnych serwerów gry. W Internecie pojawiają się bowiem prywatne „klony" serwerów, pozwalające na zamkniętą, a przede wszystkim pozbawioną konieczności uiszczania opłat, rozgrywkę. Zagadnienie to nastręcza szczególną ilość problemów, biorąc pod uwagę, z jednej strony fakt, iż gracze posiadający legalne kopie gier mogą rościć sobie prawa do swobodnego wyboru przestrzeni rozgrywki, z drugiej zaś konieczność przeprowadzenia dekompilacji (*reverse engineering*) komponentów programistycznych, celem stworzenia alternatywnego sposobu prowadzenia gry *on-line*.

Do niedawna istotne znaczenie miał przede wszystkim fakt, iż łączenie się z oficjalnym serwerem producenta gry, a co za tym idzie zainicjowanie rozgrywki *on-line* było nieodpłatne (np. *serwer Battle.net* dla potrzeb użytkowników gry Diablo[19]). Z perspektywy wprowadzającego na rynek grę, funkcjonowanie rozwiązań emulujących „źródłowe" połączenie do trybu rozgrywki multiplayer, nie mogło być traktowane jako działanie bezpośrednio ingerujące w model biznesowy, zakładany przez producenta produktu. W przypadku serwera *Battle.net* i rozwiązania imitującego jego działanie – projektu *bnetd* dostępnego pod adresem internetowym bnetd.org – pojawił się jednakże inny problem. Gracze łączący się z serwerem producenta, byli obligowani do wprowadzenia numeru przypisanego każdej kopii gry (*CD-key*). Pozwalało to na eliminację z sieciowej rozgrywki osób, które posiadały „pirackie" egzemplarze gry. Z kolei, w przypadku rozwiązania emulującego funkcjonowanie *Battle.net,* dochodziło co prawda do potrzeby wprowadzenia *CD-key*, lecz nie był on następnie weryfikowany. Powodem powstania alternatywy dla serwera *Battle.net* było powolne funkcjonowanie oficjalnego serwera. Z oczywistych względów, wymagało to zapewnienia prawidłowego funkcjonowania pomiędzy emulatorem serwera, a oprogramowaniem (grami). Dokonano tego poprzez odwołanie się do praktyki *reverse*

[19] Usługa obejmująca Battle.net została wprowadzona w 1997 roku przez firmę Blizzard.

Prawa autorskie :: CBKE :: Wszystkie prawa zastrzeżone

engineering (dekompilacji). Warto zaznaczyć, że kod emulatora został udostępniony w Internecie, jako projekt *open source.*

Na tle funkcjonowania emulatora serwera, doszło do sporu pomiędzy firmą Blizzard, a twórcami projektu *bnetd*, ostatecznie rozstrzygniętego wyrokiem amerykańskiego Sądu Apelacyjnego dla Ósmego Okręgu z dnia 01.09.2005 r[20]. Podtrzymał on wyrok Sądu I Instancji, stwierdzający, iż zastrzeżenia umowne zawarte w zasadach korzystania z gry – eliminujące możliwość dokonywania dekompilacji- są wiążące, zaś tworzący projekt *bnetd* dopuścili się naruszenia przepisów chroniących prawidłowe funkcjonowanie zabezpieczeń technicznych (zawartych w ustawie Digital Millenium Copyright Act - *DMCA*).

Co istotne, uznano, że mechanizm *CD-key*, warunkujący zainicjowanie rozgrywki sieciowej, jest tożsamy z chronionymi w świetle ustawy *DMCA* zabezpieczeniami technicznymi kontrolującymi dostęp do utworu. Emulator *Battle.net* prowadził do omijania ograniczeń, nakładanych przez producenta gry. Sąd nie doszukał się przy tym przesłanek pozwalających na skuteczne przyjęcie, iż tworzący projekt *bnetd*, mogą skorzystać z wyłączenia odpowiedzialności za obchodzenie zabezpieczeń technicznych (bądź tworzenia środków pozwalających na to) w postaci konieczności zapewnienia kompatybilności pomiędzy rozwiązaniami informatycznymi. Przemawiał za tym fakt, iż na etapie łączenia się graczy z emulatorem serwerów, nie dochodziło do skutecznego sprawdzenia, czy *CD-key* jest poprawny, czy też wykorzystywany już przez innego użytkownika. Omawiane rozstrzygnięcie, co prawda istotne z perspektywy rozważań na temat prywatnych serwerów, nie może być bezkrytycznie przenoszone na grunt europejski. Przede wszystkim, należy zaznaczyć, że w świetle przepisów prawa Unii Europejskiej (dyrektywa z dnia 14 maja 1991 roku o prawnej ochronie programów komputerowych), jak i polskich[21], nieważne jest zastrzeżenie umowne wyłączające możliwość dokonywania dekompilacji. Okoliczność ta, bezsprzecznie ma istotne znaczenie, dla oceny, jak dalece mogą posunąć się programiści pragnący stworzyć alternatywę dla graczy *MMORPG.* Bezwzględna dopuszczalność *reverse engineering* oznacza, iż tworzenie projektów imitujących łączenie się gier z oficjalnymi serwerami producenta oprogramowania w zasadzie nie może być ograniczana.

Pojawiają się jednak dwie kwestie, warte podkreślenia. Istotnym problemem może być fakt, iż brak jest jednoznacznego uregulowania relacji pomiędzy stosowaniem zabezpieczeń technicznych, a uprawnieniem do dokonywania dekompilacji[22]. Jednocześnie powstaje pytanie, czy opracowanie w ramach *reverse engineering* mechanizmu pomijającego faktycznie stosowanie

[20] Orzeczenie dostępne pod adresem internetowym: http://www.eff.org/IP/Emulation/Blizzard_v_bnetd/20050901_decision.pdf (odwiedzony ostatnio: 08.06.2007 r.)
[21] Art. 76 ustawy z dnia 4 lutego 1994 roku o prawie autorskim i prawach pokrewnych.
[22] K. Gienas, *Rynek czy prawo?,* Computerworld 36/2006.

Prawa autorskie :: CBKE :: Wszystkie prawa zastrzeżone

mechanizmów kontrolujących dostęp do serwera, utożsamiać trzeba z naruszeniem przepisów chroniących prawidłowe funkcjonowanie zabezpieczeń technicznych? Odnosząc się do pierwszego z zaprezentowanych zagadnień, podkreślić trzeba, że jedynie w przepisach prawa amerykańskiego zdecydowano się na wprowadzenie ograniczenia w obchodzeniu zabezpieczeń technicznych, gdy jest to podyktowane chęcią zapewnienia kompatybilności rozwiązań informatycznych[23]. Jednakże brak analogicznych rozwiązań na gruncie prawa Unii Europejskiej (jak i rodzimego), nie może prowadzić do kategorycznego zakazu podejmowania aktów dekompilacji oprogramowania, z czym będzie łączyć się konieczność deaktywacji zabezpieczeń technicznych. Biorąc pod uwagę cel przyświecający programistom, sprowadzający się do skorzystania z bezwzględnego ograniczenia majątkowych prerogatyw autorskich związanych z oprogramowaniem komputerowym, skutecznym środkiem będzie powołanie się na nadużycie prawa (art. 5 kodeksu cywilnego), w razie dochodzenia roszczeń z tytułu usunięcia zabezpieczeń[24]. Na uwadze trzeba mieć bowiem to, iż poprzez zastosowanie mechanizmów technicznych jest możliwe jedynie faktyczne ograniczanie zakresu *reverse engineering*, nie zaś diametralna zmiana konstrukcji prawnej tego szczególnego rodzaju dozwolonego użytku. Wydaje się, że na wypadek sporu sądowego, najistotniejsze znaczenie będzie miało wykazanie tego, iż informacje służące zapewnieniu kompatybilności nie były uprzednio łatwo dostępne. Większego znaczenia, z perspektywy przepisów prawa autorskiego, nie powinien mieć fakt, iż wyniki analizy przeprowadzonej w ramach badań funkcjonowania oprogramowania służącego rozgrywce *on-line*, będą wykorzystane następnie do stworzenia aplikacji współpracującej z tą samą grą. W przypadku, gdy dekompilowane będą rozwiązania obsługujące serwery pozwalające na darmową rozgrywkę, dochodzi do tego fakt, iż w konsekwencji stworzenia programu emulującego ich działanie, jest w istocie rzeczy zapewnieniem graczom swobody wyboru co do formy korzystania z utworu, w którego posiadanie weszli w legalny sposób.

Bardziej skomplikowana może okazać się odpowiedź na pytanie, czy poprzez omijanie zaimplementowania mechanizmów zabezpieczeń technicznych, właściwych dla „oryginalnego" oprogramowania służącego rozgrywce *on-line*, w produkcie powstałym przy zastosowaniu dekompilacji, rzeczywiście mamy do czynienia z naruszeniem przepisów chroniących prawidłowe funkcjonowanie zabezpieczeń technicznych. Na wstępie zaznaczyć trzeba, że jedną z przesłanek dekompilacji jest to, iż uzyskane w jej toku informacje nie mogą być wykorzystywane do rozwijania, wytwarzania lub wprowadzania do obrotu programu komputerowego o istotnie podobnej formie wyrażenia lub do innych czynności naruszających prawa autorskie. W przypadku

[23] Ograniczenie takie przewidziano w przepisach ustawy DMCA.
[24] Zaznaczyć trzeba jednak, iż postrzeganie samego charakteru zakazów usuwania zabezpieczeń technicznych jest spornym problemem. Analiza w tym względzie wykracza jednak poza granice przedmiotowego opracowania.

Prawa autorskie :: CBKE :: Wszystkie prawa zastrzeżone

emulowania mechanizmów służących rozgrywce *on-line*, chodzi głównie o naśladowanie funkcjonowania aplikacji, relacji pomiędzy nią, a kopią gry. Dla tworzących alternatywę dla oficjalnego „kanału" łączącego graczy z rozgrywką *on-line*, będzie istotne poznanie swoistego know-how, nie zaś kopiowanie samej formy wyrażenia produktu informatycznego. Jednocześnie, z oczywistych względów, spełnianie przez dwie aplikacje tożsamych funkcji, nie jest przesłanką pozwalającą na przyjęcie, iż sama ta okoliczność świadczy o naruszeniu praw autorskich. Skoro przytoczone okoliczności eliminują uznanie, iż poprzez emulowanie obsługi serwera gry dochodzi automatycznie do naruszenia autorskich praw majątkowych operatora projektu *MMORPG*.

Odmiennie kształtuje się relacja pomiędzy produktem powstającym w wyniku dekompilacji, a zakazami usuwania zabezpieczeń technicznych. Przepisy wprowadzające nienaruszalność mechanizmów chroniących utwory, nie mogą być klasyfikowane jako zbieżne z tradycyjną ochroną przyznawaną twórcom (w ramach uprawnień osobistych i majątkowych). Przede wszystkim, konstrukcje prawne odnoszące się do kwestii zabezpieczeń technicznych, ograniczają się tylko do zakazu ich usuwania, nie regulując ich stosowania od „strony pozytywnej". Jednocześnie przewidziano konieczność spełnienia przez mechanizmy techniczne przesłanki „skuteczności", aby można było przyznać im szczególną ochronę przed ingerencją osób nieupoważnionych[25]. Oznacza to, iż nawet jeśli w świetle przepisów zezwalających na dekompilację, pozyskane informacje zostaną wykorzystane w projekcie eliminującym zabezpieczenia techniczne gry, dojdzie do możliwości skorzystania przez jej producenta ze środków prawnych gwarantujących prawidłowe funkcjonowanie mechanizmów technologicznych chroniących utwory[26]. Ponadto, w przypadku emulowania rozwiązań wchodzących w skład odpłatnych platform *MMORPG,* w grę będzie wchodzić uznanie działania za czyn nieuczciwej konkurencji.

7.0 Prawna kwalifikacja oszustw w ramach rozgrywek

Nie zawsze rozgrywka w ramach *MMORPG* jest prowadzona na zasadach *fair play.* Dzieje się tak głównie z uwagi na możliwość sięgania po mechanizmy pozwalające na „oszukanie" systemu zarządzającego wirtualną przestrzenią (tak zwany *cheating*). Wykorzystywanie „narzędzi" służących uzyskiwaniu nieuzasadnionej przewagi nad pozostałymi graczami jest także dolegliwe dla operatora gry. *Cheating* ingeruje w założoną z góry strukturę rozgrywki, co zwłaszcza przy projektach komercyjnych – opartych o system opłat abonenckich – wpływa negatywnie na dalsze

[25] K. Gienas, K. Siewicz, *Lex mercatoria cyberprzestrzeni – licencje wolnego oprogramowania oraz zabezpieczenia techniczne.* 2006 [maszynopis], s. 16-17.

[26] Zaznaczyć trzeba jednak, iż w świetle ustawy z dnia 4 lutego 1994 roku o prawie autorskim i prawach pokrewnych, producent gry mógłby w istocie ograniczyć się jedynie do roszczeń cywilnych. Art. 118^1 ustawy przewidujący odpowiedzialność karną, związaną z obchodzeniem zabezpieczeń, nie dotyczy bowiem oprogramowania komputerowego.

Prawa autorskie :: CBKE :: Wszystkie prawa zastrzeżone

zainteresowanie partycypacją w grze części z klientów. Dla przykładu, powszechnie praktykowana, zwykła „podmiana" plików w kopii gry, może być podyktowana bądź to celem ominięcia zabezpieczeń przed uruchomieniem nielegalnej kopii aplikacji, bądź „przyznania" użytkownikowi właściwości, przedmiotów skutkujących zdobyciem przewagi nad innymi, wbrew zasadom panującym w grze. W pierwszym wypadku, mamy do czynienia z możliwością uznania, iż poprzez stworzenie danych, które mają zastąpić oryginalne elementy programu komputerowego, dochodzi do obchodzenia zabezpieczeń technicznych utworu. Nadmienić trzeba, że w świetle art. 77^1 ustawy z dnia 4 lutego 1994 roku o prawie autorskim i prawach pokrewnych, uprawniony może żądać od użytkownika zniszczenia środków (w tym programów komputerowych), których jedynym celem jest ułatwianie obchodzenia lub usuwania skutecznych zabezpieczeń technicznych aplikacji. Drugi z przytoczonych celów, będzie traktowany jako naruszenie uprawnienia majątkowego do programu, obejmującego wszelkie zmiany aplikacji. Istotnym mankamentem – biorąc pod uwagę przepisy prawa autorskiego – pozostaje też fakt, iż niektóre z *cheatów* dla swej aktywności nie wymagają wprowadzania zmian w oprogramowaniu[27]. Jednakże, wykrycie ich w ramach rozgrywki, z reguły może skutkować eliminacją (czasową bądź nieodwołalną) użytkownika z wirtualnej przestrzeni. Prymat będą wieść przy tym zasady korzystania z gry *MMORPG*, traktowanej jako swoista usługa.

Użytkownicy skrzętnie sięgają też po możliwości, kreowane przez niedokładności na etapie konstrukcji wirtualnej przestrzeni. Chodzi przede wszystkim o błędy programistów, ewentualnie konsekwencje braku przewidzenia niektórych zachowań graczy (*exploity*). W praktyce ujawniać się one będą poprzez anormalną reakcję systemu na określoną czynność *avatara*, kłócącą się z podstawowymi zasadami przyjętymi odgórnie przez operatora rozgrywki *MMORPG.* Zważywszy na wiążące się z tym konsekwencje natury ekonomicznej (np. pozyskiwanie dodatkowej ilości waluty funkcjonującej w grze, wymienialnej na tradycyjny pieniądz), praktyki takie mogą zetknąć się z gwałtowną reakcją, w tym zawieszaniem kont użytkowników[28]. W tym przypadku, podstawą działań operatora gry będą z reguły także postanowienia kontraktowe.

9.0 Konkluzje

Przeprowadzona analiza prowadzi do wniosku, iż pomimo abstrakcyjności wirtualnych światów, w porównaniu z innymi efektami pracy twórczej człowieka, także w trakcie rozgrywek

[27] J. Zetterström, *A Legal Analysis of Cheating in Online Multiplayer Games*, Göteborg, marzec 2005, s. 29. Praca dostępna pod adresem internetowym:
http://www.handels.gu.se/epc/archive/00004347/01/200528.pdf (odwiedzony ostatnio: 08.06.2007 r.)

[28] Interesujący przegląd innych form odpowiedzi na przypadki wykorzystywania exploitów przez graczy, przedstawia J. Grimmelmann, *Virtual Power Politics*, s. 2. Dokument dostępny pod adresem internetowym:
http://james.grimmelmann.net/files/VirtualPowerPolitics.pdf (odwiedzony ostatnio: 08.06.2007 r.)

Prawa autorskie :: CBKE :: Wszystkie prawa zastrzeżone

MMORPG prawo autorskie odgrywać może istotne znaczenie. Opieranie się na generalnych sformułowaniach umów licencyjnych bądź zasad korzystania z usług wchodzących w skład projektów *MMORPG* nie może eliminować ogólnych zasad wynikających z przepisów chroniących prerogatywy twórców. W grę wchodzi jedynie ich precyzowanie, co jest podyktowane głównie interesem producentów gier. Omawiane zagadnienia mają istotny walor praktyczny. Choć tworzenie wirtualnych światów pozostaje obecnie domeną przede wszystkim zagranicznych przedsiębiorców, to nie sposób wykluczyć osiągnięcia popularności przez rodzime produkty *MMORPG*. Jednocześnie bezsporne pozostaje, iż szczegółowe zagadnienia badawcze, sformułowane w artykule, wymagają rozszerzonych analiz.

Prawa autorskie :: CBKE :: Wszystkie prawa zastrzeżone