CBKE
e-BIULETYN

Massively Multiplayer Online Role-Playing Games. Zarys problemów ekonomicznych i prawnych.

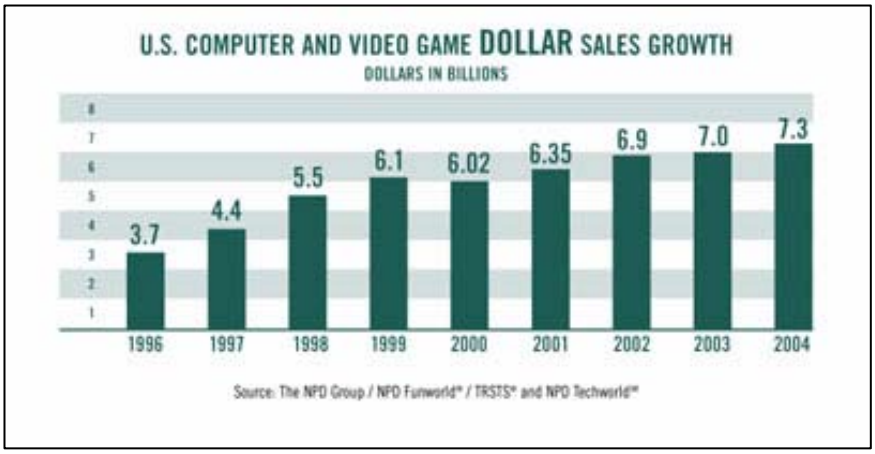
Piotr Glabisz

student III roku Stacjonarnych Studiów Prawa na Wydziale Prawa, Administracji i Ekonomii Uniwersytetu Wrocławskiego

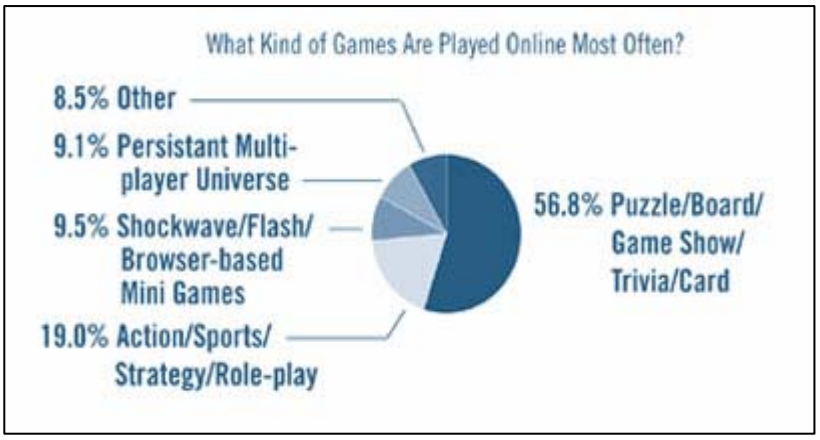
1. Gry

Gry towarzyszą ludzkości praktycznie od jej początków. Równocześnie z rozwojem cywilizacji powstawały i powstają dziesiątki ich rodzajów. Nie bez znaczenia dla tworzenia kolejnych jest rozwój technologii. To właśnie powstaniu komputerów i sieci teleinformatycznych zawdzięczamy powstanie coraz bardziej rozwiniętej branży gier video i gier komputerowych, która z roku na rok w samych tylko Stanach Zjednoczonych osiąga coraz większe zyski.

Jak wynika z przedstawionego diagramu[1] wartość sprzedaży w samych Stanach Zjednoczonych w 2004 roku osiągnęła około 7,3 miliardów USD.



[1] The Entertainment Software Association, 2005 Sales, demographics and usage data. Essential facts about the computer and video game industry



Spośród gier online, udział w których uzależniony jest od dostępu do Internetu, należy zwrócić uwagę na grupę gier wybieraną przez 9,1% graczy[2]. Są to Massively Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPGs)

Istotą MMORPG w głównej mierze jest interakcja gracza, który tworzy i kieruje (odgrywa) swoją wirtualną postać (awatar), z dużą grupą innych graczy w wirtualnym świecie stworzonym przez twórców gry. Rozgrywka możliwa jest dzięki posiadaniu odpowiedniego oprogramowania po stronie gracza (klienta gry) i za jego pośrednictwem komunikacja w sieci z serwerem przechowującym i przetwarzającym dane dotyczące świata gry. W bardziej znanych MMORPG liczba graczy liczona jest w setkach tysięcy a nawet w milionach. Tą popularność wykorzystują producenci gier, którzy oprócz opłaty za program kliencki coraz częściej wprowadzają opłaty z możliwość „spędzania" czasu w wirtualnym środowisku w postaci opłat abonamentowych bądź prepaidowych.

Gracze przez swój udział tworzą wirtualne społeczeństwo rządzące się swoimi wewnętrznymi prawami; powstają swoiste stosunki społeczne i wirtualna gospodarka oparta na wirtualnych walutach i mieniu. Czynnikiem który wyróżnia ten rodzaj gier z szeregu innych jest fakt, że stosunki pomiędzy uczestnikami konkretnej MMORPG przenikają się ze stosunkami świata rzeczywistego rodząc problemy natury prawnej i ekonomicznej, co przy innego rodzaju grach nie występuje.

2 Wirtualna ekonomia.

Wirtualny świat to program komputerowy który posiada trzy charakterystyczne cechy. Za Edwarden Costranovą[3] można przyjąć, że są to:

[2] Ibidem
[3] Edward Castronova, VirtualL Worlds: A first-hand account of market and society on the cyberian frontier. CESifo Working Paper No. 618 12/2001

Prawa autorskie © :: CBKE :: Wszystkie prawa zastrzeżone

1. Interaktywność: działa przynajmniej na jednym komputerze, dostępny (np. za pośrednictwem połączenia internetowego) równocześnie dla dużej grupy ludzi, instrukcje wystosowane przez jednego użytkownika mają wpływ na innych.

2. Fizyczność: dostęp do programu poprzez interfejs graficznie przedstawiający środowisko; odwzorowujący prawa rządzące światem rzeczywistym i charakteryzujący się skończonością zasobów.

3. Trwałość: program działa niezależnie od faktu, że jest przez kogoś używany, zapamiętuje położenie postaci, obiektów a także „własność".

Należy zauważyć, że procesy ekonomiczne związane z MMORPG przebiegają na dwóch płaszczyznach: procesy ekonomiczne zachodzące w ramach wirtualnego świata tożsame z występującymi w rzeczywistości i procesy związane ze stykiem świata rzeczywistego z wirtualnym.

Jako, że MMORPGs umożliwiają w ramach rozgrywki branie udziału w obrocie wirtualnymi towarami wiele osób dostrzegło możliwość ich sprzedaży (o tym, czy użycie słów „sprzedaż", „nabycie", „kupno" jest stosowne, w części pracy poświęconej problemom natury prawnej) nie w grze ale poza nią, to znaczy w rzeczywistym świecie.

Wartości wirtualne zyskują realną cenę na rynku. Można powiedzieć o istnieniu realnego rynku przeróżnych wirtualnych „produktów". Istota takiego obrotu gospodarczego polega na tym, że produkt jest wirtualny, a miernik wartości (taki jak pieniądz) rzeczywisty.

Od jakiegoś czasu za pośrednictwem internetowych platform aukcyjnych, jak na przykład polski serwis Allegro, nabyć można wirtualne dobra występujące w MMORPG za rzeczywiste pieniądze. Najwięcej ofert dotyczy przedmiotów, broni i nieruchomości wykorzystywanych w grach internetowych a ich ceny wahają się od kilku do kilkunastu tysięcy dolarów w zależności od unikalności, właściwości, przeznaczenia danej rzeczy. Oczywiście polscy gracze nie są jedynymi, którzy chcą otrzymywać za wirtualne przedmioty prawdziwe pieniądze i nabyć za nie pożądane dobra.

Dzieje się tak na całym świecie. Wartość sprzedanych w 2004 roku wirtualnych dóbr w rzeczywistym świecie przekroczyła 100 milionów dolarów. Na podstawie analizy przeprowadzonej w 2001 roku oszacowano, że ekonomiczna aktywność „mieszkańców" krainy

Prawa autorskie © :: CBKE :: Wszystkie prawa zastrzeżone

Norrath (gra EverQuest) wygenerowała PKB w wysokości 135 milionów USD[4]. Wyspiarski kraj Palau, jak najbardziej rzeczywisty, rozsiany na kilkunastu wyspach Pacyfiku osiągnął w 2004 PKB (nominalny) w wysokości 127 milionów USD[5].

W 2004 roku gracz, używający pseudonimu Deathifier kupił wyspę za 13 700£. Nie byłoby w tym nic nadzwyczajnego, gdyby nie fakt, że wyspa jest wirtualnym tworem i częścią świata gry „Project Entropia". Po roku inwestycja w wirtualną nieruchomość zwróciła się[6]. Handel wirtualnymi surowcami (wirtualne rudy, złoto) czy wirtualnymi nieruchomościami kwitnie. W październiku 2005 Jon Jacobs na aukcji internetowej kupił stację kosmiczną za 57 000£ ,położoną również w wirtualnym świecie „Project Entropia" w celu przekształcenia jej w klub nocny i zarabianiu na jego prowadzeniu[7].

Zdecydowana większość światów MMORPG posiada swoje wirtualne waluty. Oficjalna walutą wirtualnego świata Project Entropia jest Project Entropia Dollar (PED) odpowiadający wartością rzeczywistemu dolarowi amerykańskiemu. Waluta przytoczonej wcześniej krainy Norrath została wyceniona na 0.0107 USD[8]. W grach, w których walutę zastępuje wirtualny surowiec także może być przeliczana. Odpowiednia ilość jednostek danego „surowca" ma swoją wartość w rzeczywistym pieniądzu. Np. 10 000 sztuk złota (ze świata gry „Guild Wars") za pośrednictwem polskich platform aukcji internetowych nabyć można za 5 PLN[9]. Za pośrednictwem serwisu eBay można kupić 100 sztuk wirtualnego złota używanego w grze „EverQuest II" wycenionego na 22,99 USD.[10]

Innego rodzaju towarem, są postacie z gier. W ciągu rozgrywki awatar gracza zmienia się. Zmiana dotyczy danych informatycznych opisujących postać w wirtualnej rzeczywistości przekładających się na jej umiejętności np. szybsze przemieszczanie się, większa odporność na zadawane „obrażenia" mające znaczenie w świecie konkretnej gry. Te czynniki wpływają na wartość postaci, która dla graczy w rzeczywistym świecie może być znaczna, co przekłada się na przychody osiągane z ich sprzedaży. Jeden z uczestników gry „Tibia", pochodzący z Polski po dwuletnim okresie grania po kilkanaście godzin dziennie sprzedał swoją postać za 2,7 tysięcy złotych[11]. Wartość wielu postaci oferowanych za pośrednictwem serwisu eBay.com przekracza tysiąc dolarów amerykańskich.

---

[4] Edward Castronova, VirtualL Worlds: A first-hand account of market and society on the cyberian frontier. CESifo Working Paper No. 618 12/2001
[5] World Development Indicators database, World Bank, 15 July 2005
[6] BBC News Virtual property market booming http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/4421496.stm (Strona dostępna 20 IV 2006)
[7] BBC News Gamer buys virtual space station http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/4374610.stm (Strona dostępna 20 IV 2006)
[8] Stan XII 2001
[9] Stan IV 2006
[10] Stan IV 2006
[11] Gazeta Wyborcza Wrocław 18 IV 2006

Prawa autorskie © :: CBKE :: Wszystkie prawa zastrzeżone

Fakt iż wirtualne dobra mogą być przedmiotem handlu spowodował iż wiele osób zaczęło grać w gry bynajmniej nie w celach rozrywkowych a czysto zarobkowych. Powstały grupy, których zajęciem jest jak najszybsze rozwijanie postaci, zbieranie przedmiotów, spekulacja wirtualnymi gruntami w celu ich późniejszego zbycia. Zaprzęgana jest także technika. Powstają programy komputerowe, których zadaniem jest sterownie awatarem w świecie konkretnej gry (który także jest programem komputerowym!). Są także świadczone usługi polegające na sterowaniu postacią podczas nieobecności gracza[12].

Zyski odnotowują nie tylko gracze i trudniący się graniem zarobkowo, ale także pośrednicy większości transakcji związanych z obrotem wirtualnym dobrami, czyli przede wszystkim platformy aukcyjne a także wyspecjalizowane serwisy internetowe. Koncern Sony, wydawca gry Everest II uruchomił serwis Station Exchange - gdzie gracze mogą za prawdziwe pieniądze sprzedawać lub kupować wirtualne dobra i postacie. W ciągu pierwszego miesiąca wartość transakcji zawartych za pośrednictwem Station Exchange przekroczyła 180 tys. dolarów - twierdzi Chris Kramer, rzecznik Sony Online Entertainment, cytowany przez internetowy serwis „CNet". Przeciętny użytkownik Station Exchange wydał w tym czasie ponad 70 dol. Sony nie podaje jakie zarobki osiąga na aukcjach przeprowadzanych za pośrednictwem swojego serwisu, ale wiadomo, że pobierana jest prowizja w wysokości 10% od każdej transakcji a dodatkowo należy zapłacić za każde wystawienie „przedmiotu" albo postaci – odpowiednio 1 i 10 dolarów amerykańskich[13].

Co ciekawe nie tylko wirtualne dobra przenikają do świata rzeczywistego ale dobra rzeczywiste do wirtualnego. Firma Massive Inc. zaczęła umieszczać filmy reklamowe w wieloosobowej grze sieciowej „Anarchy Online". Massive Inc. jest firmą specjalizującą się w umieszczaniu reklam w grach. Od października 2004 do lipca 2005, umieściła reklamy 30 różnych produktów w grach wideo[14]. Są to głównie reklamy na bilbordach i plakatach, umieszczanych w świecie gry.

3. Prawo

3.1 Prawo cywilne

Najwięcej pytań i wątpliwości natury prawnej a związanych z MMORPG pojawia się na gruncie prawa cywilnego. Podstawowe z nich to: Czym są wirtualne przedmioty? Czy można

[12] Jo Twist , Picturing online gaming's value http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/4360654.stm (Strona dostępna 20 IV 2006)
[13] http://stationexchange.station.sony.com/
[14] Tomasz Cichocki, Reklamy przenikają do gier http://www.pcworld.pl/news/news.asp?id=81439 (Strona dostępna 20 IV 2006)

Prawa autorskie © :: CBKE :: Wszystkie prawa zastrzeżone

mówić o sprzedaży wirtualnych przedmiotów? Jak zakwalifikować umowy zawierane pomiędzy graczami?

Należy wyjść od stwierdzenia, że wszelkie twory wirtualnego świata nie są na gruncie polskiego prawa rzeczami. Art. 45 KC stanowi: „*Rzeczami w rozumieniu niniejszego kodeksu są tylko przedmioty materialne*." Wirtualny miecz w żaden sposób nie jest rzeczą. Jest tylko ciągiem danych. W takim wypadku nie można mówić o sprzedaży rzeczy w rozumieniu art. 535 KC. Moim zdaniem mówiąc o „sprzedaży" wirtualnych przedmiotów należy przez to rozumieć cesję. Art. 509 KC stanowi: „*Wierzyciel może bez zgody dłużnika przenieść wierzytelność na osobę trzecią, chyba że sprzeciwiałoby się to ustawie, zastrzeżeniu umownemu albo właściwości zobowiązania*". Za dłużnika w takim wypadku należałoby uznać podmiot zobowiązany wobec gracza (na przykład jej twórca lub wydawca) do utrzymywania świata gry, czyli także informacji dotyczących konta gracza i praw aktualnie znajdujących się w jego wirtualnym posiadaniu „przedmiotów" .

Może się zatem zdarzyć, że na przykład umowa między dostawcą gry i graczem będzie zabraniała dokonania cesji. Takie zastrzeżenia często są stosowana w postanowieniach zawartych w licencji gry (EULA – End User Licence Agreement).

Wydawcy gier zaciekle walczyli z kwitnącym handlem wirtualnymi przedmiotami i postaciami. Blizzard Entertainment, który wprowadzał do licencji klauzule, z których wynikało, że konto do gry i wirtualne przedmioty stanową własność producenta gry i handlowanie nim jest zabronione. Producenci tropili także transakcje np. w serwisie eBay i uniemożliwiali ich zawarcie. Jednak w przypadku „sprzedaży" postaci mamy do czynienia z odpłatnym przekazaniem swojego prawa do uczestniczenia w grze. Za naruszenie umowy można uznać sytuację gdy graczowi nie wolno przekazać swoich praw do gry innemu podmiotowi. Zauważywszy możliwość zysku, podejście niektórych wydawców gier zmieniło się. Przykładem tego jest wcześniej wspomniana platforma Statnion Exchange uruchomiona przez Sony Entertainment.

Schemat sprzedaży wirtualnego towaru najczęściej prezentuje się w następujący sposób. Gracz A zawiera z B umowę (np. w wyniku przeprowadzenia aukcji internetowej ,której zwycięzcą jest gracz B) w której to zobowiązuje się do dostarczenia B konkretnego wirtualnego przedmiotu bądź konkretnej ilości wirtualnej waluty w oznaczonym „miejscu" w świecie gry. W przypadku „sprzedaży" postaci przekazuje B login i hasło do konta gry. B natomiast zobowiązuje się do zapłacenia ustalonej ceny w świecie rzeczywistym. Zdecydowana większość takiego rodzaju umów jest przeprowadzana za pośrednictwem Internetu i wszelkie oświadczenia woli mają postać elektroniczną. Stosuje się do nich te same przepisy co przy zwykłym oświadczeniu woli.

Innym problemem jest kwestia praw autorskich. W niektórych grach gracz ma możliwość przekształcania elementów wirtualnego świata. Artykuł 1. 1 ustawy o prawie autorskim i prawach

Prawa autorskie © :: CBKE :: Wszystkie prawa zastrzeżone

pokrewnych stanowi: *„Przedmiotem prawa autorskiego jest każdy przejaw działalności twórczej o indywidualnym charakterze, ustalony w jakiejkolwiek postaci, niezależnie od wartości, przeznaczenia i sposobu wyrażenia (utwór).”* O ile w takim wypadku mamy do czynienia z utworem, to graczowi jako autorowi przysługują zarówno autorskie prawa osobiste jak i majątkowe.

3.2 Prawo karne

Pomimo iż „zabójstwo”, ”kradzież” w wirtualnym świecie w rzeczywistości nie są przestępstwami, w żaden sposób nie wypełniając znamion czynu zabronionego, to jednak coraz częściej gracze popełniają rzeczywiste czyny karalne związane z MMORPG. Szczególnie często ma to miejsce w Azji. W Korei południowej powstała specjalna sekcja policji, która prowadzi dochodzenia w sprawie przestępstw związanych z grami.

W większości z nich głównym motywem jest działanie w celu osiągnięcia korzyści majątkowej. Prawdopodobnie najczęściej występujące są oszustwa na aukcjach internetowych z powodu popularności tej formy wymiany w Internecie. Zdarzają się także włamania hackerów na cudze konto gry. Część przestępstw wynika z uzależnienia od gier w tym MMORPGs, które uważane są za najbardziej uzależniające. W kwietniu 2006 wrocławski gimnazjalista godzinami grający w grę „Tibia” pobił matkę krzesłem, ponieważ ta wyłączyła mu komputer przerywając grę internetową[15]. Zdarzają się także zabójstwa. Głośny jest przypadek, za który orzeczono karę śmierci w zwieszeniu. Chiński gracz Qui Chengwei zasztyletował swojego kolegę za to, że ten bez pozwolenia sprzedał na aukcji internetowej należący do niego wirtualny miecz, o wartości 473€[16].

Kradzione są także dane osobowe. Ponad 220 tysięcy obywateli Południowej Korei zostało ofiarami złodziei danych osobowych. Wielu Koreańczyków odkryło bowiem, że na ich nazwiska zostały bez ich zgody założone konta w grze internetowej "Lineage". W Południowej Korei, by założyć konto w MMORPG, należy podać swoje nazwisko i numer identyfikujący, który posiadają wszyscy obywatele - odpowiednik polskiego numeru PESEL[17].

Pojawiają się poglądy, że skoro wirtualna własność lub awatar ma rzeczywistą wartość, to wirtualne kradzieże i morderstwa w grze powinny być karane w rzeczywistości, ponieważ gracze

[15] Gazeta Wyborcza Wrocław 18 IV 2006
[16] Jo Twist, Picturing online gaming's value http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/4360654.stm (Strona dostępna 20 IV 2006)
[17] Bartosz Skrobol, Okradzeni poprzez grę internetową http://www.pcworld.pl/news/89463.html (Strona dstępna 20 IV 2006)

Prawa autorskie © :: CBKE :: Wszystkie prawa zastrzeżone

wkładają w kierowaną postać i zdobywanie wirtualnych dóbr swój czas i pieniądze[18]. Taki pogląd należy uznać za absurdalny. Świat gry jest tylko w jakimś stopniu symulacją świata i rządzi się odrębnymi regułami pomimo wszelkich podobieństw. To tylko gra; każda nie tylko MMORPG, posiada swoje zasady i każdy jej uczestnik poprzez swój udział w niej godzi się na nie i musi je zaakceptować. Jednak mimo iż mamy do czynienia z dwoma oddzielnymi systemami norm (rzeczywistym i wirtualnym) japońska policja, z powodu wielu skarg graczy, aresztowała grupę osób, która w wirtualnej rzeczywistości utworzyła szajkę wspólnie napadającą na innych graczy i sprzedającą uzyskane w ten sposób przedmioty na aukcjach internetowych. Jednak czy można mówić w tym wypadku o jakimkolwiek czynie zabronionym?

3.3 Prawo administracyjne

W państwach azjatyckich, takich jak Korea Południowa i Chiny, gdzie w MMORPG gra znaczny odsetek ludności (w porównaniu do krajów Europy i obu Ameryk) i zdarzają się przypadki śmierci graczy z powodu wycieńczenia organizmu spowodowanego ciągłym graniem, wprowadza się regulacje prawne mające na celu ingerencję państwa w proceder grania.

Przytoczona wcześniej Korea wymaga podania podczas rejestracji i weryfikacji gracza odpowiednich danych. Także Chińskie władze planują wprowadzenie kolejnych, obok cenzurowania, blokowania materiałów umieszczonych w Internecie oraz kontroli kawiarenek internetowych, ograniczeń w zakresie wykorzystania komputerów. Obecnie planowane jest wprowadzenie maksymalnego czasu grania w gry MMORGP. W myśl proponowanych przepisów rozgrywka nie będzie mogła trwać dłużej niż 3 godziny[19]. Po upływie tego czasu gracz nie będzie rozłączany od serwera. Przekroczenie dozwolonego czasu gry spowoduje, że jego postać zacznie słabnąć i nie będzie mogła gromadzić nowych przedmiotów. Chińskie władze zamierzają wyegzekwować nowe zasady poprzez zobowiązanie producentów gier do zaimplementowania do swoich produktów odpowiednich rozwiązań. Nowe zasady mają być wdrożone już w 2006 r.

Także w Chinach wprowadzone są restrykcyjne zasady weryfikowania wieku graczy. Ich zadaniem jest uniemożliwienie nieletnim uruchamiania gier, w których zabija się innych graczy, czyli większości istniejących na rynku.

3.4 Legislacja

[18] Yale Law School - James Grimmelmann, The State of Play: Free As In Gaming? http://research.yale.edu/lawmeme/modules.php?name=News&file=article&sid=1290 (Strona dostępna 20 IV 2006)
[19] BBC News China imposes online gaming curbs http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/4183340.stm (strona dostępna 20 IV 2006)

Prawa autorskie © :: CBKE :: Wszystkie prawa zastrzeżone

"Algorytmizacja procesów stanowienia prawa powinna być stosowana na wszystkich etapach prac legislacyjnych rządu i parlamentu, w opracowywaniu rozporządzeń wykonawczych oraz ich wdrażaniu i stosowaniu"[20] – to jeden z postulatów zamieszczonych w raporcie po 3 Kongresie Informatyki Polskiej.

Wykorzystanie MMORPG do symulowania skutków wprowadzania nowych norm prawnych może również przyczynić się do jego lepszego, optymalnego prawa.

Odpowiednio zaprojektowane gry mogą być bardzo pomocne. Obserwując co dzieje się w wielu wirtualnych światach widać wyraźnie, że sami uczestnicy często wprowadzają reguły będące odpowiednikami prawa w świecie rzeczywistym.

Wyobrazić można sobie grę, w której zadaniem jest symulowanie otaczającego nas w tej chwili świata. Co jakiś czas można go zmieniać w określony sposób i obserwować zachowania uczestników eksperymentu.. Tego typu mechanizmy mogą zapobiec zmianom legislacyjnym, których efekt może być żaden bądź odmienny od oczekiwanego przez prawodawcę. Pozwalają na poprawienie wadliwych instytucji prawnych.

Testowanie za pomocą gier projektów regulacji prawnych może być mniej kosztowne niż skutki ekonomiczne i społeczne wprowadzenia wadliwych norm do porządku prawnego.

[20] http://www.kongres.org.pl/3kip_raport_5_prawo_a_informatyka.htm

Prawa autorskie © :: CBKE :: Wszystkie prawa zastrzeżone