



Michał Matysiak
ORCID: 0000-0002-8755-2283
Instytut Nauk Prawnych PAN
michal.p.matysiak@gmail.com

Konsekwencje prawne transgranicznego charakteru umowy o świadczenie usług typu *cloud gaming*

Legal consequences of the cross-border nature of the contract for the
provision of cloud gaming services

Abstrakt

W niniejszym opracowaniu zostały częściowo poruszone niektóre problemy prawne związane ze świadczeniem usług z zakresu *cloud gamingu*. Szczególnie istotne są kwestie dotyczące wyczerpania praw autorskich oraz kierunków orzeczniczych, które mogą pojawiać się w tym zakresie w przyszłości. Orzecznictwo TSUE wydaje się obecnie stać na stanowisku, że instytucja wyczerpania zawarta w dyrektywie komputerowej nie znajdzie zastosowania w stosunku do gry komputerowej jako całości. Powyższa interpretacja może jednak w przyszłości ulec zmianie ze względu na rolę, jaką w dzisiejszym świecie odgrywają cyfrowe wersje utworów. Z punktu widzenia nie tylko dostawcy usług *cloud gamingowych*, ale również podmiotu praw autorskich, bardzo istotne są również stosunkowo nowe regulacje dotyczące transgranicznego przenoszenia usług online obowiązujące w Unii Europejskiej.

Słowa kluczowe: *cloud gaming*, gry komputerowe, prawo autorskie, licencja, wyczerpanie praw, usługi transgraniczne

Abstract

In this study was presented some legal problems related to the provision of cloud gaming services have been partially addressed. The issues related to the exhaustion of copyright and the directions of jurisprudence that may appear in this respect in the future are particularly important. The CJEU jurisprudence seems to take the position that the institution of exhaustion contained in the cloud computing directive will not apply to the computer game as a whole. However, the above interpretation may change in the future due to the role played by digital versions of works in today's world. From the point of view of not only the provider of cloud gaming services but also the copyright holder, the relatively new regulations on cross-border portability of online services in force in the European Union are also very important.

Keywords: cloud gaming, computer games, copyright, license, exhaustion of rights, cross-border services

1. Wstęp

Szacuje się, że w 2018 r. światowy rynek gier komputerowych¹ wygenerował przychody w wysokości 134.9 mld USD, odnotowując wzrost o 10% w stosunku do roku poprzedniego. Gry mobilne (na smartfony i tablety) pozostają największym segmentem rynku, osiągając przychody w wysokości 63.2 mld USD, co stanowi ponad 50% światowego rynku gier². Z powyższych danych jasno wynika, że na przestrzeni ostatnich lat segment gier wideo stopniowo zmienia swoją pozycję w stosunku do innych gałęzi sektora rozrywki cyfrowej i stanowi obecnie jego serce. Jednocześnie dynamicznie się zmienia, dostosowując się do oczekiwań konsumentów, co skutkuje powstawaniem nowych segmentów i sposobów komercjalizacji gier wideo.

Popularność gier komputerowych osiągnęła taki poziom, że w ich kierunku łakomie zaczynają spoglądać podmioty z innych branż – np. odzieżowej, motoryzacyjnej czy nawet usług finansowych – szukające szans na dotarcie do młodszych pokoleń. Wraz z rozwojem branży i wzrostem oczekiwań użytkowników, zmieniają się również modele biznesowe, które zbliżają się do tego, co obserwujemy w innych branżach. Dystrybucja oparta na modelu

¹ Na potrzeby niniejszej publikacji autor będzie używał zamiennie pojęcia gry komputerowej i gry wideo. Należy wskazać, że z punktu widzenia technicznego są to pojęcia tożsame zakresowo i nie ma powodu ich rozróżniania.

² *Global Games Market Report 2018* (Free version), s. 11, <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2018-light-version/> [dostęp: 13.05.2018].

abonamentowym, typowa dla treści muzycznych i wideo, jest coraz częściej wykorzystywana przez producentów i dystrybutorów gier komputerowych. Jako przykłady usług tego typu można wymienić np. Xbox Game Pass³ czy PlayStation Now. Jednakże, ze względu na specyfikę gier wideo, nie da się przenieść na ich grunt całkowicie modelu dystrybucji typowego dla VoD (*video on demand*). Korzystanie z gier komputerowych zakłada bowiem większą interakcję z utworem, co powoduje, że model taki będzie zbliżony do korzystania z oprogramowania za pośrednictwem chmury obliczeniowej (*cloud computing*) i nazywany graniem w chmurze (*cloud gaming*).

Cloud gaming pozwala użytkownikowi przezwyciężyć jedną z kluczowych przeszkód przy korzystaniu z nowoczesnych gier komputerowych, tj. jego ograniczenia sprzętowe. Powyższy model zakłada, że w każdą grę można grać na różnych urządzeniach bez konieczności posiadania przez użytkownika fizycznego sprzętu wymaganego do uruchomienia gry. Stały postęp techniczny i chęć zapewnienia wygody użytkownikom powodują, że w nadchodzących latach segment usług za zakresu *cloud gaming* będzie się stale rozwijał. Z technicznego punktu widzenia, dla rozwoju usług tego typu istotne są trwające obecnie w Europie prace nad wdrożeniem sieci 5G, która, ze względu na większą niż obecnie przepustowość, może znacząco wpłynąć na jakość rozgrywki oraz jej płynność.

Obecnie największe podmioty na rynku (np. Microsoft czy Google) pracują nad komercjalizacją swoich usług opartych o model *cloud gaming* lub w mniejszym stopniu wykorzystujących chmurę obliczeniową. W tym zakresie warto wskazać na usługę Project xCloud, która oparta jest na streamowaniu gier dedykowanych dla Xbox na telefony (smartfony) lub tablety wyposażone w system Android. Zgodnie z informacjami producenta usługa, będąca obecnie w fazie testowej, ma być oparta na przesyłaniu gier bezpośrednio z chmury przez Wi-Fi lub sieć komórkową⁴. Kalifornijska firma Google planuje z kolei wdrożenie nowej usługi Google Stadia⁵. Obecnie usługa jest dostępna w Stanach Zjednoczonych oraz w części Europy, ale niestety nie w Polsce. Usługa ta jest oparta na modelu *cloud gaming*, ale posiada również elementy typowe dla tradycyjnych platform zajmujących się dystrybucją cyfrowych wersji gier komputerowych o czym będzie mowa w dalszej części artykułu.

³ *Xbox Game Pass*, <https://www.xbox.com/pl-PL/xbox-game-pass> [dostęp: 31.05.2018].

⁴ Tamże.

⁵ Informacje o Stadia: *Graj w bezpłatne gry dzięki Stadia Pro*, <https://stadia.google.com/> [dostęp: 31.05.2018].

Jednym z elementów specyficznych dla usług świadczonych za pośrednictwem chmury (w tym *cloud gamingu*) jest ich transgraniczny charakter, co poza aspektami technicznymi, ma daleko idące konsekwencje prawne. W tym zakresie warto wskazać np. kwestię prawa właściwego lub jurysdykcji, konieczności zapewnienia zgodności prawnej działań z regulacjami właściwymi dla konkretnego kraju lub regionu (np. regulacji unijnymi) czy też kwestię zagadnień terytorialnych praw autorskich. W dalszej części rozdziału zostaną zaprezentowane wybrane kwestie prawne dotyczące transgranicznego charakteru umowy o świadczenie usług typu *cloud gaming*.

2. Specyfika *cloud gaming* oraz wprowadzenie do prawn-autorskiej kwalifikacji gier komputerowych

Klasyczny model dystrybucji i komercjalizacji gier wideo opierał się na sprzedaży najpierw fizycznego, a potem cyfrowego nośnika gry komputerowej. Od początku XXI wieku obserwujemy jednak zmiany w tym zakresie i wykształcenie się pojęcia gry jako usługi (*game as a service*)⁶. Jedną z przykładowych usług z tego zakresu jest *cloud gaming*, zwany również graniem na żądanie (*gaming on demand*), co wynika z podobieństwa do VoD⁷.

Cloud gaming jest usługą, która umożliwia granie w gry wideo za pośrednictwem sieci internetowej przy użyciu innego, pomocniczego oprogramowania (np. za pomocą za pomocą dedykowanej aplikacji lub tzw. cienkiego klienta (*thin client*)⁸. Tym, co wyróżnia tę usługę spośród innych z zakresu GaaS, jest właśnie sposób dostępu do gry wideo. Użytkownik nie instaluje gry komputerowej na swoim komputerze (lub innym urządzeniu) oraz nie wykorzystuje mocy obliczeniowej tego sprzętu, ale rozgrywka (*gameplay*) jest niejako streamowana na jego urządzenie za pomocą łącza internetowego, np. w przypadku usługi GeForce NOW jest to komputer lub urządzenie Shield TV.

W tym zakresie *cloud gaming* wykazuje istotną różnicę w stosunku do innych usług z zakresu GaaS. Przykładowo usługa Xbox Game Pass lub PlayStation Plus umożliwia abonamentowy dostęp do określonego katalogu gier

⁶ Z charakterystyką usług tego typu można zapoznać się przykładowo tutaj: *Games as a service* [hasło], https://en.wikipedia.org/wiki/Games_as_a_service [dostęp: 31.05.2018] lub w artykule J. Kubalskiego, *Games as service – perspektywa prawnika*, <https://www.dzp.pl/blog/ip/games-as-service-perspektywa-prawnika/> [dostęp: 31.05.2018].

⁷ Zob. *Cloud Gaming Market 2018–2026. Report AMI-135*, <https://www.absolutemarketsinsights.com/reports/Cloud-Gaming-Market-2018-2026-135> [dostęp: 26.12.2018].

⁸ Tamże.

wideo. Korzystanie z gier odbywa się za pomocą sprzętu danego użytkownika – użytkownik instaluje grę na własnym urządzeniu, a przy każdorazowym uruchomieniu gra wykorzystuje tylko moc obliczeniową tego urządzenia. W przypadku zakończenia korzystania z usługi użytkownik traci możliwość uruchomienia danej gry, może ją odzyskać po wznowieniu subskrypcji. *Cloud gaming* nie polega również na streamowaniu rozgrywki z jednego urządzenia należącego do użytkownika na drugie – nie zapewnia zdalnego dostępu (*remote play*)⁹.

Analizując warstwę techniczną *cloud gaming* można dostrzec jej istotne podobieństwa do chmurowej usługi SaaS (*Software as a Service*)¹⁰. Usługa stosuje architekturę klient - serwer, a gra wideo lub program komputerowy są przechowywane i uruchamiane w centrum przetwarzania danych dostawcy, zaś warstwa audiowizualna i niezbędne dane gry są strumieniowane do urządzenia końcowego użytkownika¹¹. Ze względu na podobieństwo aspektów technicznych oraz istotne znaczenie programu komputerowego w działaniu gry komputerowej, usługi te mają wiele wspólnych problemów prawnych. Ze względu na ograniczoną literaturę dotyczącą usług *cloud gaming*, w dalszej części opracowania, autor będzie odwoływał się również do poglądów wyrażonych przez doktrynę w zakresie usług *cloud computing* (tj. IaaS, PaaS i SaaS), co zostanie jednak należyście opisane i skomentowane.

Omawiając usługę *cloud gaming* warto odwołać się do jednej z kluczowych kwestii, która ma istotny wpływ w kontekście transgranicznego charakteru umowy, tj. kwalifikacji prawnej jej przedmiotu z punktu widzenia prawa autorskiego. Kwestią podstawową jest dokonanie oceny kwalifikacji gry komputerowej na gruncie prawa autorskiego, co będzie istotne również z perspektywy rozważań poczynionych w dalszej części tego rozdziału.

W polskiej literaturze nie ma wielu publikacji dotyczących problematyki gier komputerowych. Dynamiczny rozwój tego sektora w Polsce zapewne przy-

⁹ W taki sposób działa usługa gra zdalna PS4. Usługa polega na możliwości streamowania rozgrywki między urządzeniami użytkownika za pomocą dedykowanej aplikacji i sieci internetowej. Istotne jest to, że użytkownik posiada cyfrową lub fizyczną kopię gry, a usługa umożliwia mu tylko do niej dostęp na urządzeniu innym niż konsola PS4. Zob. *PS Remote Play*, <https://remoteplay.dl.playstation.net/remoteplay/lang/pl/index.html> [dostęp: 31.05.2018].

¹⁰ D. Chou, *Cloud Service Models (IaaS, PaaS, SaaS) Diagram*, <https://dachou.github.io/2018/09/28/cloud-service-models.html> [dostęp: 26.12.2018].

¹¹ Tamże, s. 35; R. Ewelle Ewelle, *Adapting Communications in Cloud Games. Networking and Internet Architecture* [cs.NI], Montpellier 2015, s. 6, <https://tel.archives-ouvertes.fr/tel-01986122/document> [dostęp: 30.09.2018].

czyni się do zwiększenia zainteresowania nauki prawniczej tym typem usług¹². Prawno-autorska analiza kwalifikacji gier komputerowych, choć już opisana w polskiej literaturze prawniczej, wymaga jednak przedstawienia i krótkiego omówienia ze względu na różne stanowiska prezentowane przez doktrynę. Na marginesie warto również zauważyć, że w zakresie dorobku polskiej judykatury próżno jest szukać orzecznictwa dotyczącego *stricto* gier komputerowych, a co za tym idzie zjawiska tak specyficznego jak *cloud gaming*.

¹² M.in. tej tematyce został poświęcony cały zeszyt „Wrocławskich Studiów Sądowych” 2014, nr 4 a także M. Bienias, *Prawo własności przemysłowej w wirtualnych światach gier komputerowych*, [w:] K. Grzybczyk, A. Auleytner, J. Kulesza (red.), *Prawo w wirtualnych światach*, Warszawa 2013, s. 213-245; B. Bilicz, *Wirtualny świat jako utwór samoistny. Twórcze wykorzystywanie elementów gier komputerowych. Machinima*, [w:] K. Grzybczyk, A. Auleytner, J. Kulesza (red.), *Prawo...*, s. 195-212; J. Gołaczyński, *Wirtualne światy a własność wirtualna*, [w:] M. Pazdan, M. Jagielska, E. Rott-Pietrzyk, M. Szpunar, *Rozprawy z prawa prywatnego. Księga jubileuszowa dedykowana Profesorowi Wojciechowi Popiołkowi*, Warszawa 2017, s. 1139-1146; K. Grzybczyk, *Nieuczciwa konkurencja a gry komputerowe*, [w:] K. Grzybczyk, A. Auleytner, J. Kulesza (red.), *Prawo...*, s. 246-256; D. Karkut, *Naruszenie kultu pamięci osoby zmarłej w wirtualnym świecie gry komputerowej*, [w:] J. Gołaczyński, J. Mazurkiewicz, J. Turłukowski, D. Karkut (red.), *Non omnis moriar : osobiste i majątkowe aspekty prawne śmierci człowieka : zagadnienia wybrane*. [T. 2], Wrocław 2015, s. 416-427; D. Karkut, *Własność wirtualna w prawie polskim. Zagadnienia wybrane*, Wrocław 2018; M. Lesiewicz, *Licencja jako konstytucja świata wirtualnego. Treść umów licencyjnych*, [w:] K. Grzybczyk, A. Auleytner, J. Kulesza (red.), *Prawo...*, s. 66-85; J. Markowski, *Dozwolony użytek prywatny gier komputerowych*, „Palestra” 2016, nr 7/8, s. 34-40; I. Matusiak, *Gra komputerowa jako przedmiot prawa autorskiego*, Warszawa 2013; I. Matusiak, *Konsekwencje (braku) zmian przepisów prawa autorskiego a status prawny gier komputerowych*, „Białostockie Studia Prawnicze” 2015, nr 19, s. 63-76, <http://pbc.biaman.pl/dlibra/docmetadata?id=54130&from=publication> [dostęp: 26.12.2018]; R. Mikołajczyk, *Ochrona wirtualnych obiektów w prawie karnym*, „Prawo Mediów Elektronicznych” 2015, nr 1, s. 61-62; K. Mikulski, *Zarys problematyki własności wirtualnej w świetle prawa nowych technologii*, [w:] E. Galewska, A. Zalesińska, Ł. Cieślak, A. Materla, W. Bijas, M. Gdula, *Wybrane aspekty prawa nowych technologii*, cz. 2, Wrocław 2014, s. 135-146; A. Stasiak-Apelska, *Programy komputerowe jako przedmiot ochrony*, „Palestra: 2018, nr 1-2, s. 106-113; K. Szpyt, *Egzekucja z prawa do konta na serwerze gry komputerowej i zgromadzonych na nim dóbr wirtualnych. Zarys problematyki*, [w:] M. Załucki, *Egzekucja z majątku spadkowego. Ograniczona i nieograniczona odpowiedzialność za długi spadkowe*, Warszawa 2016; K. Szpyt, *Koniec świata... wirtualnego, czyli gry komputerowe, dobra wirtualne i konta na serwerze gry z perspektywy postępowania upadłościowego : zarys problematyki*, [w:] J. Mazurkiewicz, P. Szymaniec (red.), *Prawne i administracyjne aspekty komunikacji elektronicznej*, Wałbrzych 2018, s. 151-172; K. Szpyt, *Obrót dobrami wirtualnymi w grach komputerowych. Studium cywilnoprawne*, Warszawa 2018; M. Stelmaszewski, *Gra komputerowa jako dobro kulturowe. Węzłowe problemy ochrony. Przyczynek do dyskusji*, [w:] P. Dobosz, M. Adamus, D. Guzek, A. Mazur (red.), *Węzłowe problemy prawnej ochrony dziedzictwa kulturowego. Profesorowi Stanisławowi Waltosowi z okazji 85 urodzin przypadających w 2017 roku ofiaruje Koło*

Gra komputerowa (gra wideo) nie posiada swojej definicji legalnej w ustawie z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych¹³. Takiej definicji nie zawiera również żadna inna polska ustawa. Jednak, w 2018 r. Ministerstwo Kultury i Dziedzictwa Narodowego opublikowało projekt ustawy o finansowym wspieraniu produkcji kulturowych gier wideo oraz o zmianie innych ustaw¹⁴. Projekt utknął w martwym punkcie i został ostatecznie wycofany, ale warto zauważyć, że zawierał również propozycję definicji gry wideo¹⁵.

Przedmiotem ochrony wynikającej z prawa autorskiego jest utwór. – według art. 1 ust. 1 pr.aut., „każdy przejaw działalności twórczej o indywidualnym charakterze, ustalony w jakiejkolwiek postaci, niezależnie od wartości, przeznaczenia i sposobu wyrażenia”.

Mimo nieuwzględnienia gier komputerowych w ramach przykładowego katalogu utworów w art. 1 ust. 2 pr. aut. nie ulega wątpliwości, że mogą one stanowić utwór chroniony przez prawo autorskie. Ich dokładna kwalifikacja, z uwzględnieniem relacji w stosunku do innych nazwanych kategorii utworów, stanowi jednak wyzwanie nie tylko na gruncie prawa polskiego, ale jest również przedmiotem sporów na gruncie innych porządków prawnych¹⁶. Przykładowo w kontrowersyjnym wyroku *Nova Productions*, wskazano, że:

skoro przebieg gry komputerowej za każdym razem zależy od jego gracza, to jako dzieło nie ma ono zdolności do bycia odtworzonym

*Naukowe Sekcja Ochrony Dóbr Kultury Towarzystwa Biblioteki Słuchaczy Prawa Uniwersytetu Jagiellońskiego wraz z Gronem Sympatyków. Praca zbiorowa. T. 1. Ochrona dziedzictwa kulturowego w polskim prawie konstytucyjnym i administracyjnym, Kraków 2016, s. 298-299; E. Traple (red.), Ochrona gry komputerowej. Aktualne wyzwania prawne, Warszawa 2015; B. Widła, *More Than a Game. Did Nintendo v. PC Box Give Manufacturers More Control Over the Use of Hardware?*, „Computer Law & Security Review” 2017, t. 33, nr 2, s. 242-249.*

¹³ Ustawa z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych, tj. Dz.U. 2018, poz. 1191.

¹⁴ Projekt ustawy o finansowym wspieraniu produkcji kulturowych gier wideo oraz o zmianie innych ustaw, UD410, <https://legislacja.rcl.gov.pl/projekt/12316950> [dostęp: 17.05.2018].

¹⁵ Zgodnie z art. 2 pkt 3 projektu gra wideo oznacza: „program komputerowy zintegrowany z elementami treści, w tym w formie obrazów lub dźwięków, dający jego użytkownikom możliwość rozwiązywania interaktywnych zadań o charakterze rozrywkowym lub edukacyjnym, opartych o określony zbiór reguł i udostępniany przez urządzenia elektroniczne wyposażone w interfejs umożliwiający interakcję”. Tamże.

¹⁶ Por. Ewa Laskowska-Litak, *Prawnoautorski eksperyment Schrödingera: czy utwór można zdefiniować w ustawie? Uwagi na tle prawa brytyjskiego*, „Zeszyty Naukowe Uniwersytetu Jagiellońskiego” 2018, nr 3, s. 18.

(ponownie w taki sam sposób), co też dyskwalifikuje je jako utwór dramatyczny. W odniesieniu do gier komputerowych powstaje więc pewna luka w systemie prawa brytyjskiego: nie korzystają one (w całości) z ochrony ani jako program komputerowy, ani jako dzieło dramatyczne. W konsekwencji tylko poszczególne części gry komputerowej jako takie mogą uzasadniać przyznanie praw autorskich, o ile jednak mieszczą się one w ramach pozostałych kategorii utworów (np. scenariusz gry komputerowej, ścieżka dźwiękowa, itp.)¹⁷.

Wyrok ten dobrze ilustruje problem, który pojawiał się również na gruncie polskiej literatury, tj. podejścia do określenia pozycji gry wideo jako całości w stosunku do jej elementów składowych, które mogą zostać uznane z utwór. Polska doktryna przedstawia kilka modeli dotyczących kwalifikacji gier komputerowych na gruncie prawa autorskiego, które zostały szeroko scharakteryzowane w literaturze – np. kwalifikacja całości jako utworu nienazwanego lub stosowanie regulacji, które dotyczą utworu najbardziej zbliżonego do gry komputerowej¹⁸. Podsumowując te rozważania,

należy przychylić się do poglądu, że gry komputerowe jako całość nie mogą być kwalifikowane do kategorii programów komputerowych, utworów audiowizualnych ani innych kategorii utworów wskazanych *expressis verbis* w PrAut. Kwestię ochrony prawnoautorskiej należy rozważyć w odniesieniu do poszczególnych elementów składowych gry komputerowej, takich jak m.in. program komputerowy, grafika czy warstwa dźwiękowa¹⁹.

Powyższa kwestia nie pozostaje bez znaczenia dla *cloud gaming* i ma szczególne dla relacji umowy dotyczącej tej usługi i licencji gry komputerowej.

¹⁷ Tamże, s. 18.

¹⁸ Problematyka kwalifikacji gier komputerowych na gruncie prawa autorskiego została przedstawiona przykładowo w publikacjach: I. Matusiak, *Gra komputerowa...*, dz.cyt.; A. Wachowska, *Problematyczny status gier komputerowych na gruncie prawa autorskiego – czy gra komputerowa to utwór audiowizualny, program komputerowy, czy inny utwór?*, [w:] E. Traple (red.), *Ochrona gry komputerowej*, Warszawa 2015, s. 19-62; D. Flisak, *Utwór multimedialny w prawie polskim*, Warszawa 2008; M. Drozdowicz, *Dzieło multimedialne jako nowa kategoria polskiego prawa autorskiego na tle koncepcji budowy utworu*, „Zeszyty Naukowe Uniwersytetu Jagiellońskiego. Prace z Prawa Własności Intelektualnej” 2001, nr 3, s. 81-114.

¹⁹ Por. A. Wachowska, *Problematyczny status...*, s. 60.

3. Wpływ transgranicznego charakteru usługi *cloud gaming* na zagadnienia licencyjne

Z perspektywy usług opartych na modelu *cloud gaming* istotne jest znalezienie odpowiedzi na pytanie o możliwość odsprzedaży tych utworów. Istotą usługi jest zapewnienie dostępu do konkretnego katalogu gier za pośrednictwem np. dedykowanej aplikacji. Na urządzeniu użytkownika nie dochodzi do zwielokrotnienia oprogramowania. Model ten jest zbliżony do tego, co oferuje Netflix w segmencie filmów i seriali.

Warto zauważyć, że wraz z oczekiwaniami użytkowników modyfikacji podlega również charakter tych usług. Amerykański Google pracuje obecnie nad nową usługą (czy może już wirtualną konsolą), która częściowo odchodzi od założeń *cloud gaming*. Google Stadia umożliwia uruchomienie gier użytkownika w chmurze, podobnie jak ma to miejsce we wskazanym powyżej przypadku. Główna różnica przejawia się jednak w tym, że niektóre gry w ramach usługi Google Stadia trzeba będzie kupić, aby móc z nich korzystać²⁰. W ramach subskrypcji użytkownicy mają dostęp tylko do wąskiego katalogu gier. W takim wypadku mamy do czynienia z modelem hybrydowym łączącym *cloud gaming* z platformami dystrybucji cyfrowej i zarządzania prawami cyfrowymi (np. Steam).

Specyfika świadczenia usług *cloud gaming* ma kluczowe znaczenie z perspektywy zastosowania instytucji wyczerpania i potencjalnej możliwości odsprzedaży gier. Wyczerpanie praw ma na celu ograniczenie uprawnień majątkowych do utworu, aby rozstrzygnąć kolizję pomiędzy prawem własności egzemplarza utworu a autorskimi prawami majątkowymi. Instytucja wyczerpania ma swoje źródło w regulacjach unijnych, tj. art. 4 ust. 2 dyrektywy 2001/29/WE²¹, zaś w odniesieniu do programów komputerowych – w art. 4 ust. 2 dyrektywy 2009/24/WE²².

Jak zostało wskazane wcześniej, ze względu na złożony charakter gier wideo, każdy z utworów składowych powinien być poddany odrębnej ocenie z perspektywy jego ochrony w zakresie prawa autorskiego. Powyższa kwa-

²⁰ J. Skornowicz, *Co to jest Google Stadia – wymagania, cena i gry*, <https://www.komputronik.pl/informacje/co-to-jest-google-stadia/> [dostęp: 23.05.2018].

²¹ Dyrektywa 2001/29/WE Parlamentu Europejskiego i Rady z dnia 22 maja 2001 r. w sprawie harmonizacji niektórych aspektów praw autorskich i pokrewnych w społeczeństwie informacyjnym z dnia 22 maja 2001 r., Dz. Urz. UE L 167 z 22.06.2001 r., s. 10.

²² Dyrektywa Parlamentu Europejskiego i Rady 2009/24/WE z dnia 23 kwietnia 2009 r. w sprawie ochrony prawnej programów komputerowych, Dz. Urz. UE L 111 z 5.05.2009 r., s. 16-22 (dalej: dyrektywa komputerowa).

lifikacja będzie rzutować również na zastosowanie instytucji wyczerpania w stosunku do tych elementów składowych. W przypadku *cloud gaming* mamy do czynienia co do zasady z modelem usługowym, w którym gry wideo są przesyłane na urządzenia użytkownika w sposób uniemożliwiających ich zwielokrotnienie na potrzeby ich użytkowania w oderwaniu od dedykowanej aplikacji udostępnionej przez usługodawcę. Wskazuje się, że w zakresie programu komputerowego, który stanowi rdzeń każdej gry, nie dochodzi bowiem do jego zwielokrotniania a reprodukcji przetwarzanych danych, zatem użytkownik programu (gry komputerowej) w tym zakresie nie wkracza w sferę praw wyłącznych z art. 74 ust. 4 pkt 1 pr.aut. W związku z powyższym umowa pomiędzy dostawcą a użytkownikiem będzie kwalifikowała się w tym zakresie jako umowa o świadczenie usług (art. 750 k.c.²³), a nie umowa licencyjna²⁴.

W przypadku warstwy audio-wizualnej gry komputerowej, która jest streamowana na urządzenie końcowe użytkownika, korzysta on z odrębnego pola eksploatacji objętego prawami autorskimi twórcy, tj.: publiczne wykonanie, wystawienie, wyświetlenie, odtworzenie oraz nadawanie i reemitowanie, a także publiczne udostępnianie utworu w taki sposób, aby każdy mógł mieć do niego dostęp w miejscu i w czasie przez siebie wybranym (art. 50 pkt 3 pr.aut.). W tym zakresie stosowną licencją obejmującą wskazane powyżej pole eksploatacji powinien zapewnić na swoją rzecz dostawca usług *cloud gamingowych*. Należy wskazać, że w powyższym przypadku nie dojdzie do wyczerpania praw autorskich. Ponieważ wyczerpanie praw autorskich jest ściśle związane z konkretnym egzemplarzem w którym ustalony zostało dobro niematerialny podmiotu praw autorskich, nie będzie dotyczyło ono najmu i użyczenia (art. 51 ust. 3 pr.aut.). Takie stanowisko prezentuje również doktryna w stosunku do usług w modelu *cloud computing*, a więc analogiczne zastosowanie znajda również w stosunku do *cloud gaming*:

Do wyczerpania prawa nie dojdzie przy świadczeniu usług w modelu *Cloud Computing*, w którym oprogramowanie jest udostępniane użytkownikowi, gdyż wynagrodzenie za usługę nie ma charakteru jednorazowego, lecz jest uiszczane okresowo. Taki model umowy, zapewniający dostęp do programu, nie wykazuje bowiem pod-

²³ Ustawa z dnia 23 kwietnia 1964 r. - Kodeks cywilny, tj. Dz.U. 2018, poz. 1025.

²⁴ Zob. K. Żok, *Kwalifikacja umowy o korzystanie z programu komputerowego jako usługi (Software as a Service, SaaS) – uwagi na tle prawa polskiego i wybranych zagranicznych systemów prawnych*, „Zeszyty Naukowe Uniwersytetu Jagiellońskiego. Prace z Prawa Własności Intelektualnej” 2015, nr 129, s. 18-24.

bieństwa do umowy sprzedaży²⁵ [...], lecz do umowy o świadczenie usług²⁶.

Podobne stanowisko zostało sformułowane przez A. Michalak odnośnie usług na żądanie²⁷.

Rozważenia wymaga możliwość zastosowania przepisów o wyczerpaniu w przypadku usług *cloud gaming* zawierających komponent zakupu gier²⁸. Bowiem zgodnie z przyjętym powyżej stanowiskiem model taki będzie zbliżony do umowy sprzedaży²⁹. Gdybyśmy mieli do czynienia z fizycznym egzemplarzem utworu, np. pudełkową (fizyczną) wersją gry komputerowej, która została zakupiona w sklepie, nie ulega wątpliwości że w momencie zakupu tego nośnika z grą dochodzi do wyczerpania prawa. Powoduje to, że użytkownik może swobodnie dysponować swoim egzemplarzem, a więc również go sprzedać. Ze względu na specyfikę cyfrowego egzemplarza sytuacja nie jest taka prosta.

Kwestia wyczerpania praw autorskich dotycząca wtórnego obrotu egzemplarzami oprogramowania dystrybuowanego online była przedmiotem wielokrotnie omawianego w literaturze orzeczenia Trybunału Sprawiedliwości UE w sprawie *UsedSoft GmbH v. Oracle International Corp*³⁰. Spółka Oracle prowadziła działalność polegającą na tworzeniu oprogramowania, które było następnie dystrybuowane w formie elektronicznej za pośrednictwem Internetu. Użytkownik, który chciał skorzystać z oprogramowania, pobierał jego kopię na swój komputer za pośrednictwem strony internetowej producenta. Warunki korzystania z oprogramowania zostały uregulowane w umowie licencyjnej, która określała m.in. maksymalną liczbę użytkowników mogących równocześnie korzystać z oprogramowania oraz charakter licencji (udzielana na czas nieokreślony, wyłączna i nieprzenaszalna oraz, co istotne dla dalszych

²⁵ T. Targosz [w:] D. Flisak (red.), *Prawo autorskie pokrewne. Komentarz*, Warszawa 2014, s. 783.

²⁶ J. Szyjewska-Bagińska [w:] E. Ferenc-Szydełko (red.), *Ustawa o prawie autorskim i prawach pokrewnych. Komentarz*, Warszawa 2016, Legalis – komentarz do art. 51 pr.aut.

²⁷ Zob. J. Doniec, *Wyczerpanie prawa autorskiego w Internecie – przepisy Unii Europejskiej i ocena potrzeb zmiany uregulowań w kontekście White Paper on Remixes, First Sale, and Statutory Damages z 2016 r.*, „Internetowy Przegląd Prawniczy TBSP UJ” 2016, nr 4, s. 36-56, http://www.tbsp.wpia.uj.edu.pl/documents/4137545/134213770/6.+Doniec_4_2016.pdf/9072ad12-d7d8-47af-b4ab-be5f671621e4 [dostęp: 26.12.2018].

²⁸ Por. np. usługę Google Stadia.

²⁹ T. Targosz [w:] D. Flisak (red.), *Prawo autorskie pokrewne...*, s. 783.

³⁰ Wyrok TSUE z 3 lipca 2012 r., *UsedSoft GmbH v. Oracle International Corp*, C-128/11, ZOTSIS 2012, nr 7, poz. I-407.

rozważań, udzielana za jednorazową opłatą). Spółka UsedSoft, jak wskazuje już jej nazwa³¹, prowadziła działalność polegającą na pośrednictwie w obrocie używanymi licencjami na oprogramowanie, co w okolicznościach niniejszej sprawy sprowadzało się do kupna od klientów Oracle uprawnień wynikających z wiążącej ich umowy licencyjnej, związanych z kluczem licencyjnym, i dalszą odsprzedaż tych kluczy. Trybunał przesądził, że:

w myśl art. 4 ust. 2 dyrektywy Parlamentu Europejskiego i Rady 2009/24/WE z dnia 23 kwietnia 2009 r. w sprawie ochrony prawnej programów komputerowych prawo do rozpowszechniania kopii programu komputerowego zostaje wyczerpane, jeśli podmiot praw autorskich, który zezwolił, choćby i nieodpłatnie, na pobranie tej kopii z Internetu na nośnik danych, również przyznał, w zamian za zapłatę ceny mającej umożliwić mu uzyskanie wynagrodzenia odpowiadającego wartości gospodarczej kopii dzieła, którego jest on właścicielem, prawo do nieograniczonego w czasie korzystania z tej kopii.

Przenosząc powyższe rozważania na grunt prawa polskiego, należy stwierdzić, że w świetle powyższego orzeczenia, aby doszło wyczerpania praw do programu komputerowego dystrybuowanego online (art. 51 ust. 3 pr.aut.) musi zostać spełniony szereg przesłanek. Pierwszą z przesłanek jest wprowadzenie oprogramowania do obrotu poprzez przeniesienie własności kopii programu na nabywcę. W wyroku w sprawie *UsedSoft GmbH v. Oracle International Corp* Trybunał uznał, że w przypadku sprzedaży dostępu do programu komputerowego online (tzw. klucza cyfrowego) z możliwością załadowania kopii na własny komputer mamy do czynienia z niematerialną kopią (egzemplarzem) takiego programu³². Drugą przesłankę stanowi brak ograniczeń czasowych korzystania z programu komputerowego. Jeżeli użytkownik mógłby korzystać z oprogramowania tylko w ograniczonym zakresie, to taki model nie byłby podobny do umowy sprzedaży, ale do umowy o świadczenie usług³³. Taka sytuacja miała również miejsce w okolicznościach wspomnianej sprawy, gdzie Oracle udzielał licencji swoim użytkownikom na czas nieokreślony.

³¹ Termin *used soft* można tłumaczyć jako używane oprogramowanie.

³² Por. M. Porzeżyński, *Wyczerpanie prawa do kopii programu komputerowego w kontekście wyroku C-128/11 UsedSoft GmbH v. Oracle International Corp*, „Zeszyt Studencki Kół Naukowych Wydziału Prawa i Administracji UAM” 2013, nr 3, s. 116-121, <https://repozytorium.amu.edu.pl/handle/10593/13582> [dostęp: 26.12.201].

³³ Por. T. Targosz [w:] D.Flisak, *Prawo autorskie pokrewne...*, Legalis.

Powyższe przesłanki zostały bardzo trafnie podsumowane przez E. Ferenc-Szydełko, która stwierdziła, że:

klasyfikując usługę dostępu do utworu on-line bez ograniczenia czasowego («na zawsze») w zamian za uiszczenie jednorazowej opłaty, uznano, że wykazuje ona cechy umowy sprzedaży. W konsekwencji zaproponowano, aby pojęciu «sprzedaż», stosując wykładnię funkcjonalno-celowościową tego zwrotu, nadać szersze znaczenie, obejmujące wszelkie przypadki wprowadzania do obrotu, w tym również kopie elektroniczne utworów, o ile funkcjonalnie instytucje te są zbliżone do umowy sprzedaży nośnika utworu. Nie ma przy tym znaczenia, jaką nazwę umowy stosuje dostawca. Istotny bowiem jest cel tej umowy. Nabywca kopii utworu może zatem ją zbyć na rzecz osoby trzeciej, o ile równocześnie usunie kopie takiego utworu ze swojego komputera³⁴.

Trzecią przesłanką konieczną do wyczerpania jest zapłata wynagrodzenia odpowiadającego wartości gospodarczej kopii dzieła. W przypadku dostępu do utworu online bez ograniczenia czasowego za jednorazową opłatą, trudno argumentować, że podmiot praw autorskich (lub inny uprawniony podmiot) nie uzyskuje zapłaty wynagrodzenia odpowiadającego wartości gospodarczej kopii dzieła. W mojej ocenie sytuacja nie byłaby już taka jednoznaczna w momencie, gdyby zapłata wynagrodzenia nie miała charakteru jednorazowego. Mogłoby to budzić wątpliwości, czy w istocie mamy wówczas do czynienia z umową wykazującą cechy sprzedaży. Powyższa kwestia wymagałaby jednak dokonania analizy w odniesieniu do konkretnych stanów faktycznych.

Kolejną przesłanką jest wprowadzenie do obrotu przez podmiot uprawniony lub za jego zgodą, a więc przez podmiot powiązany z uprawnionym prawnie lub ekonomicznie, np. licencjobiorcą lub dystrybutora wyłącznego. Zgoda uprawnionego na wprowadzenie do obrotu może być udzielona zarówno wyraźnie, jak i w sposób dorozumiany. Zatem, jeżeli z całokształtu okoliczności dotyczących wprowadzenia do obrotu konkretnego egzemplarza (w sprawie *UsedSoft GmbH v. Oracle International Corp* był to klucz cyfrowy) wskazuje się w sposób niebudzący wątpliwości na istniejący po stronie twórcy (producenta) zamiar rezygnacji ze swojego prawa przeciwstawiania się wprowadzaniu egzemplarzy do obrotu, to powyższa przesłanka będzie spełniona.

³⁴ J. Szyjewska-Bagińska [w:] E. Ferenc-Szydełko (red.), *Ustawa o prawie autorskim...*, Legalis – komentarz do art. 51 pr.aut.

Na końcu należy zwrócić uwagę na ostatnią i najważniejszą przesłankę dotyczącą terytorialnego charakteru wyczerpania oprogramowania, tj. wprowadzenie na terytorium jednego z krajów EOG. W literaturze wyróżnia się obecnie trzy rodzaje wyczerpania: krajowe, światowe i regionalne³⁵. Wyczerpanie regionalne oznacza, że wprowadzenie egzemplarza utworu (lub jego cyfrowej kopii w przypadku oprogramowania) na terytorium jednego z krajów danego regionu spowoduje skuteczne wyczerpanie praw w całym regionie³⁶. W ramach UE przyjmuje się wyczerpanie regionalne, które obejmuje teren Europejskiego Obszaru Gospodarczego, a zostało uwzględnione jako zasada w art. 51 ust. 3 pr.aut. Jednocześnie warto zauważyć, że aktualnie nie ma umowy międzynarodowej wprowadzającej wyczerpanie światowe, a kraje je ustanawiające w swoich porządkach prawnych są ciągle w mniejszości (np. Australia), stąd podstawowe znaczenie ma wyczerpanie krajowe³⁷.

Na marginesie należy wskazać, że art. 51 ust. 3 pr.aut. ma charakter normy bezwzględnie obowiązującej (*ius cogens*) i nie może być modyfikowany w drodze umownej, co powoduje, że postanowienia umowne dotyczące np. zakazu sprzedaży będą z punktu widzenia prawa polskiego nieważne jako czynności prawne zmierzające do obejścia prawa (art. 58 k.c.).

Powyższe rozważania należy przenieść na grunt usługi *cloud gaming*, która zawiera w sobie również usługę polegającą na zakupie gier³⁸. W jej zakresie kluczową rolę odgrywać będzie specyfika gry komputerowej jako utworu (skrótowo przedstawiona powyżej). Przechodząc do możliwości zastosowania wspomnianego wyroku w stosunku do utworów innych niż programy komputerowe, należy zwrócić uwagę, że jest to zagadnienie sporne w literaturze. W polskiej doktrynie wyrażono stanowisko, że wyrok ten w sprawie powinien być stosowany wyłącznie w stosunku do programów komputerowych, a nie

³⁵ Por. komentarze do art. 51 pr.aut.: M. Załucki [w:] P. Ślęzak (red.), *Ustawa o prawie autorskim i prawach pokrewnych. Komentarz*, Warszawa 2017, Legalis; L.M. Genovesi, *The TRIPS Agreement and Intellectual Property Rights Exhaustion*, [w:] C.M. Correa (red.), *Research Handbook on the Protection of Intellectual Property under WTO Rules. Intellectual Property in the WTO*, t. I, Cheltenham 2010, s. 217.

³⁶ Por. J. Szczotka, *Obrót materialnym nośnikiem utworu w perspektywie prawa rzeczowego i prawa autorskiego*, „Barometr Regionalny” 2018, t 16, nr 5, s. 113.

³⁷ Por. J. Anders (red.), *Podręcznik zarządzania własnością intelektualną*, Poznań 2009, s. 47, <https://silo.tips/download/podrecznik-zarzadzania-wasnoci-intelektualn> [dostęp: 26.12.2018]

³⁸ Taką usługą ma być Google Stadia, co zbliża ją w tym aspekcie do platform nie kwalifikujących się jako usługi *cloud gamingowe*, a dystrybutorów treści cyfrowych np. Steam, <https://store.steampowered.com/> [dostęp: 20.10.2018] czy GoG, <https://www.gog.com/> [dostęp: 20.10.2018].

innych kategorii utworów³⁹. W przypadku gier komputerowych, wyczerpanie dopuszczalne jest tylko w stosunku do ich wersji na nośnikach fizycznych⁴⁰. Odmienna sytuacja występuje w literaturze obcej, która prezentuje stanowisko, że wyczerpanie powinno obejmować egzemplarze zarówno w formie materialnej, jak i niematerialnej⁴¹.

Odnosząc się do powyższych wątpliwości, należy nałożyć na wspomniany wyrok inne orzeczenie Trybunału Sprawiedliwości w sprawie *Nintendo i in. v. PC Box Srl*⁴². Pośrednio przesądził on, że zasady dotyczące wyczerpanie praw autorskich do programów komputerowych nie odnoszą się do gier wideo jako „produktów hybrydowych”:

powyższego stwierdzenia nie podważa fakt, że dyrektywa 2009/24 stanowi *lex specialis* w stosunku do dyrektywy 2001/29 (zob. wyrok z dnia 3 lipca 2012 r. w sprawie C-128/11 *UsedSoft*, pkt 56). Zgodnie bowiem z art. 1 ust. 1 dyrektywy 2009/24 przewidziana w niej ochrona ogranicza się do programów komputerowych. Tymczasem z postanowienia odsyłającego wynika, że gry wideo takie jak te 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 2001/29⁴³.

³⁹ D. Flisak, Z. Okoń [w:] D. Flisak (red.), *Prawo autorskie pokrewne...*, s. 137.

⁴⁰ M. Porzeżyński, *Wyczerpanie prawa...*, s. 119.

⁴¹ Por. Ch. Geiger, F. Schönherr, I. Stamatoudi, P. Torremans [w:] I. Stamatoudi, P. Torremans (red.), *EU Copyright Law. A Commentary*, Cheltenham 2014, s. 425. Odmiennie: A. Lober, S. Klein, F. Groothuis, *The Long and Winding Road of Digital Distribution. Or: Why the ECJ's Used Softdesion is of No Use to Keysellers*, „Interactive Entertainment Law Review” 2018, t. 1, s. 48 i nast.; M. Savi, *The Legalisty of Resale of Digital Content After UsedSoft in Subsequent German and CJEU Case Law*, „European Intellectual Property Review” 2015, nr 37(7), s. 418-422.

⁴² Wyrok TSUE z 23 stycznia 2014 r., C-355/12, *Nintendo Co. Ltd i in. v. PC Box Srl I 9Net Srl*, ECLI:EU:C:2014:25.

⁴³ Taki pogląd znalazł potwierdzenie również w niemieckim orzecznictwie, zob. A. Lober, S. Klein, F. Groothuis, *The Long...*, s. 48 i nast.; M. Savi, *The Legalisty...*, s. 418-422.

W powyższym wyroku Trybunał stwierdził, że gra wideo będzie chroniona jako całość, nie na podstawie dyrektywy 2009/24 w sprawie ochrony prawnej programów komputerowych, ale na podstawie dyrektywy 2001/29 w sprawie harmonizacji niektórych aspektów praw autorskich i pokrewnych w społeczeństwie informacyjnym. Powyższe podejście wyklucza możliwość zastosowania instytucji wyczerpania określonej w dyrektywie 2009/24, co w konsekwencji powoduje, że również rozważania zawarte w wyroku w sprawie *UsedSoft GmbH v. Oracle International Corp* nie znajdują tu zastosowania.

W mojej ocenie warto w tym miejscu wspomnieć, że TSUE w wyroku w sprawie *Nintendo i in. v. PC Box Srl* oparł się w sposób istotny na jednej z koncepcji, którą można przyjąć przy kwalifikacji gry komputerowej z punktu widzenia ochrony prawno-autorskiej – starał się określić jednolite (wspólne) zasady ochrony dla wszystkich elementów składowych gry wideo.

Warto również zwrócić uwagę, że kwestia ochrony prawnej poszczególnych elementów, z których składa się program komputerowy (w rozumieniu produktowym), była przedmiotem orzeczenia Trybunału w sprawie *Bezpečnostní softwarová asociace*⁴⁴. TSUE rozważył z jakich elementów składał się program komputerowy w przedmiotowych okolicznościach faktycznych i dokonał rozróżnienia na kod programu (program komputerowy *per se*) oraz jego pozostałe elementy, co w konsekwencji prowadziło do zastosowania przepisów prawnych właściwych dla konkretnego rodzaju utworu w jego poszczególnych elementach składowych⁴⁵.

Do podobnych wniosków doszedł P. Wasilewski, który w przypadku wyroku *Nintendo* zwrócił uwagę na możliwość zastosowania przez Trybunał analogicznego podejścia⁴⁶. Prowadziłoby to do ciekawej sytuacji, w której instytucja wyczerpania wynikająca z dyrektywy 2009/24 oraz rozważania poczynione na gruncie wyroku w sprawie *UsedSoft GmbH v. Oracle International Corp*, znalazłyby zastosowanie w stosunku programu komputerowego stanowiącego rdzeń gry z momentem dojściem do sprzedaży klucza czy przypisania gry do konta. Powstaje jednak pytanie, co z pozostałymi częściami składowymi stanowiącymi utwory w rozumieniu prawa autorskiego – z utworami muzycznymi, plastycznymi (grafika komputerowa), audiowizualnymi oraz literackimi (np. rozbudowane teksty dostępne w ramach treści gry dotyczące jej fabuły).

⁴⁴ Wyrok TSUE z 22 grudnia 2010 r., C-393/09, *Bezpečnostní softwarová asociace - Svaz softwarové ochrany v. Ministerstvo kultury*, ZOTSiS 2010, nr 12C, poz. I-13971-14008.

⁴⁵ P. Wasilewski, *Ochrona zabezpieczeń technicznych gier komputerowych w ujęciu Trybunału Sprawiedliwości Unii Europejskiej*, [w:] E. Traple, *Ochrona gry komputerowej*, Warszawa 2015, LEX.

⁴⁶ Tamże, s. 95.

W przypadku pozostałych utworów, instytucja wyczerpania jest związana z transakcją sprzedaży ich fizycznego egzemplarza. Zatem, w ramach reżimu dyrektywy 2001/29, nie doszłoby do ich wyczerpania. Powstaje jednak pytanie, czy mimo wyczerpania programu komputerowego stanowiącego rdzeń gry, nie będzie możliwości legalnej odsprzedaży wersji cyfrowej gry zakupionej np. na platformie *cloud gaming*? W mojej ocenie istnieje taka możliwość. W przypadku pozostałych utworów składowych nabywca będzie bowiem mógł działać w zakresie swobodnego użytku (art. 23¹ pr.aut.), co wymagałoby jednak oceny w ramach konkretnych okoliczności faktycznych.

Specyfika gier komputerowych rodzi dalsze komplikacje. Należy zgodzić się z ustaleniami Trybunału, że w ramach e-booków, program komputerowy ma jedynie *charakter pomocniczy względem utworu zawartego w takiej książce*⁴⁷. W przypadku gier komputerowych sprawa nie jest już jednak taka prosta. W zależności od tego, czy przyjmiemy dominujący charakter programu komputerowego czy np. warstwy audio-wizualnej, odmiennie będą kształtować się zasady wyczerpania. Należy jednak wskazać, że w przypadku gier komputerowych program komputerowy ma kluczowe znaczenie dla rozgrywki. Nie ulega zatem wątpliwości, że w ich przypadku to ten element będzie miał decydujące znaczenie. Za powyższym przemawia niemożliwość stworzenia gry komputerowej bez programu komputerowego⁴⁸. Przyjęcie powyższej wykładni prowadziłyby do możliwości zastosowania instytucji wyczerpania określonej w dyrektywie komputerowej 2009/24 do gier komputerowych w wersji cyfrowej, a zatem pośrednio również do gier zakupionych za pośrednictwem platform *cloud gaming*.

Na poparcie powyższej tezy warto wspomnieć o nowym (jeszcze nie ugruntowanym) kierunku orzecznictwem, który pojawił się we Francji. W sporze sądowym pomiędzy UFC – QUE CHOISIR a platformą Steam, sąd zgodził się, że pochodzące z tej platformy gry będą podlegać wyczerpaniu prawa wynikającego z dyrektywy komputerowej⁴⁹. Powołując się na wyrok TSUE w sprawie *UsedSoft GmbH v. Oracle International Corp* sąd francuski wska-

⁴⁷ Wyrok TSUE z 23 stycznia 2014 r., C-355/12, *Nintendo Co. Ltd i in. v. PC Box Srl i 9Net Srl*.

⁴⁸ Grafika komputerowa i warstwa dźwiękowa nie jest natomiast elementem niezbędnym. Jako przykład można w tym zakresie wskazać z bardzo uproszczoną warstwą graficzną lub wręcz jej brakiem – por. *Gry bez grafiki: nowe oblicze gamingu*, <http://gameplatform.pl/gry-bez-grafiki-nowe-oblicze-gamingu/> [dostęp: 24.05.2018].

⁴⁹ Z. Okoń, *Wyrok francuskiego sądu w sprawie odsprzedaży „używanych” gier ze Steam*, <https://www.linkedin.com/pulse/wyrok-francuskiego-s%C4%85du-w-sprawie-odsprzeda%C5%BCy-u%C5%BCywanych-zbigniew-oko%C5%84/> [dostęp: 1.04.2018].

zał, że „subskrypcja” gier przez użytkownika platformy nie jest subskrypcją w zwykłym znaczeniu tego terminu, ale sprzedażą kopii gry, wykonaną za jednorazowo płatną cenę ustaloną przez uprawnionego. – Spełnione zostają przesłanki wyczerpania prawa⁵⁰. Powyższy wyrok nie jest jednak jeszcze prawomocny, ale może stanowić zwiastun zmian w podejściu do platform gamingowych (a więc również *cloud gamingowych*).

4. Transgraniczny dostęp do usługi

Kwalifikacja prawna *cloud gaming* jako usługi ma znaczenie również ze względu na europejskie regulacje prawne dotyczące zapewnienia użytkownikom transgranicznego dostępu do usług online oraz wyeliminowania dyskryminacji klientów ze względów na przynależność państwową lub miejsce zamieszkania. Powyższe kwestie zostały bezpośrednio uregulowane w dwóch stosunkowo nowych rozporządzeniach Parlamentu Europejskiego i Rady UE, które regulują dwa, komplementarne zakresy dostępu użytkownika do usług świadczonych drogą elektroniczną za pośrednictwem sieci Internet.

Kwestię zwalczania dyskryminacji użytkowników ze względów na przynależność państwową i zjawiska blokowania geograficznego reguluje rozporządzenie Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2018/302 z dnia 28 lutego 2018 r.⁵¹ Celem rozporządzenia jest zapewnienie prawidłowego funkcjonowania rynku wewnętrznego przez zapobieganie nieuzasadnionemu blokowaniu geograficznemu i innym formom dyskryminacji motywowanej bezpośrednio lub pośrednio przynależnością państwową klientów, ich miejscem zamieszkania lub miejscem prowadzenia działalności⁵². Rozporządzenie stosuje się jednak tylko w stosunkach transgranicznych – nie ma ono zastosowania w sytuacji czysto wewnątrz krajowych, gdy wszystkie istotne elementy transakcji mają miejsce w obrębie jednego państwa członkowskiego⁵³. Warto zwrócić uwagę, że rozporządzenie 2018/302 nie dotyczy wszystkich kategorii działalności prowadzonych za pośrednictwem Internetu, ponieważ nie znaj-

⁵⁰ Tamże.

⁵¹ Zob. rozporządzenie Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2018/302 z dnia 28 lutego 2018 r. w sprawie nieuzasadnionego blokowania geograficznego oraz innych form dyskryminacji klientów ze względu na przynależność państwową, miejsce zamieszkania lub miejsce prowadzenia działalności na rynku wewnętrznym oraz w sprawie zmiany rozporządzeń (WE) nr 2006/2004 oraz (UE) 2017/2394 i dyrektywy 2009/22/WE z dnia 28 lutego 2018 r., Dz. Urz. UE L 60I z 2.03.2018 r., s. 1-15.

⁵² Por. art. 1 ust. 1 rozporządzenia 2018/302.

⁵³ Por. tamże.

duże zastosowania w rodzajach działalności, o których mowa w art. 2 ust. 2 dyrektywy 2006/123/WE⁵⁴ (w tym m.in. usług audiowizualnych). Zgodnie z art. 1 ust. 5 rozporządzenia 2018/302 pozostaje ono również bez wpływu na przepisy, które mają zastosowanie w dziedzinie praw autorskich, w szczególności na przepisy wprowadzone w dyrektywie 2001/29/WE Parlamentu Europejskiego i Rady. Podsumowując, należy stwierdzić, że rozporządzenie 2018/302 wyklucza ze swojego zakresu zastosowania dwie niezwykle istotne kategorie treści, które częściowo się pokrywają – usług audiowizualnych oraz nabywania uprawnień do korzystania z utworów cyfrowych chronionych prawem autorskim. To sprawia, że faktyczny wpływ rozporządzenia na rynek Unii Europejskiej będzie znacząco mniejszy i co do zasady nie będzie ono miało znaczenia w przypadku usług z zakresu *cloud gaming*.

Blokowanie terytorialne *cloud gaming* została uregulowane w drugim ze wskazanych na początku tej części aktów prawnych – rozporządzeniem Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2017/1128 w sprawie transgranicznego przenoszenia na rynku wewnętrznym usług online w zakresie treści z dnia 14 czerwca 2017 r.⁵⁵ Jego celem jest zapewnienie abonentom, którzy korzystają na terenie jednego z państw UE z przenośnych usług online w zakresie treści (umożliwiających dostęp np. do filmów, e-booków, gier wideo lub muzyki), możliwości dostępu do tych usług i korzystania z nich, kiedy czasowo obecni są w państwie członkowskim innym niż państwo ich zamieszkania.

Zgodnie z definicją przyjętą w art. 2 ust. 5) rozporządzeniu 2017/1128, usługą online w zakresie treści oznacza usługę, w rozumieniu art. 56 i 57 TFUE⁵⁶, którą dostawca świadczy abonentom online zgodnie z prawem w państwie członkowskim ich zamieszkania na uzgodnionych warunkach, która jest przenośna i która jest audiowizualną usługą medialną zgodnie z definicją zawartą w art. 1 lit. a) dyrektywy 2010/13/UE lub usługą, której głównym elementem jest zapewnienie dostępu do utworów i innych chronionych przedmiotów prawa autorskiego lub transmisji nadawców i korzystania z nich, świadczoną liniowo lub na żądanie.

⁵⁴ Dyrektywa 2006/123/WE Parlamentu Europejskiego i Rady z dnia 12 grudnia 2006 r. dotycząca usług na rynku wewnętrznym z dnia 12 grudnia 2006 r., Dz. Urz. UE L 376 z 27.12.2006 r., s. 36.

⁵⁵ Rozporządzenie Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2017/1128 w sprawie transgranicznego przenoszenia na rynku wewnętrznym usług online w zakresie treści z dnia 14 czerwca 2017 r., Dz. Urz. UE L 168 z 30.06.2017 r., s. 1.

⁵⁶ Traktat o funkcjonowaniu Unii Europejskiej (wersja skonsolidowana), Dz. Urz. UE C 326 z 26.10.2012 r., s. 47-390.

Usługa będzie mogła zatem zostać zakwalifikowana jako podlegająca pod rozporządzenie, jeżeli spełni łącznie dwa warunki: przenośny charakter oraz możliwość kwalifikacji do jednej z dwóch kategorii usług wskazanych powyżej.

Jak zostało wskazane w rozporządzeniu 2017/1128, przenośność w zakresie treści oznacza cechę usługi online, która pozwala abonentom na skuteczny dostęp do usługi online w zakresie treści i korzystanie z niej w państwie członkowskim ich zamieszkania, bez ograniczenia do określonej lokalizacji (art. 2 ust. 6). Powyższa cecha jest związana również z urządzeniami przenośnymi, takimi jak laptopy, smartfony czy tablety, które ułatwiają korzystanie z treści niezależnie od miejsca w którym znajduje się użytkownik⁵⁷. Możliwość wykorzystania urządzeń tego typu oraz ich zakres, nie stanowią jednak czynnika decydującego o przenośności danej usługi. Należy zauważyć, że usługi *cloud gaming* spełniają powyższą przesłankę przenośności. Co do zasady, istota rozwiązań chmurowych, z których korzystają, polega na zapewnieniu dostępności z różnych miejsc na świecie przy pomocy Internetu.

Analizowane usługi będą mieściły się również w zakresie kategorii usług wskazanych w art. 2 ust. 5 rozporządzenia 2017/1128 jako usługi, których celem jest zapewnienie dostępu do utworów, tj. gier komputerowych (pkt ii). *Cloud gaming* nie mógłby zostać natomiast uznany za audiowizualną usługę medialną, ponieważ określenie audiowizualny powinno odnosić się do ruchomych obrazów z dźwiękiem lub bez niego⁵⁸. Jak zostało wskazane we wcześniejszej części dotyczącej kwalifikacji gry komputerowej na gruncie prawa autorskiego, nie można postawić znaku równości pomiędzy grą komputerową a utworem audiowizualnym. Gry komputerowe oczywiście mogą zawierać takie elementy, jednak nie są one obligatoryjne i nie stanowią o istocie tego typu utworu⁵⁹.

Zgodnie z wymogami z art. 3 ust. 1 rozporządzenia 2017/1128, dostawca musi zapewnić dostęp do tych samych treści, w tym samym zakresie i na tej samej liczbie urządzeń, dla tej samej liczby użytkowników, z tym samym zakresem funkcjonalności oraz bez dodatkowych opłat. Na dostawcy nie ciąży

⁵⁷ Por. motyw 2 rozporządzenia 2017/1128.

⁵⁸ Zob. motyw 23 dyrektywy Parlamentu Europejskiego i Rady 2010/13/UE z dnia 10 marca 2010 r. w sprawie koordynacji niektórych przepisów ustawowych, wykonawczych i administracyjnych państw członkowskich dotyczących świadczenia audiowizualnych usług medialnych (dyrektywa o audiowizualnych usługach medialnych), Dz. Urz. UE L 95 z 15.04.2010 r., s. 1-24.

⁵⁹ Jako przykład można wskazać gry tekstowe lub proste gry logiczne w których tło graficzne służy tylko do czytelnego przedstawienia tekstu, a warstwa dźwiękowa może nawet w ogóle nie występować.

obowiązek zapewnienia podobnej jakości świadczonej usługi, chyba że dostawca i abonent uregulowali tę kwestię odmiennie, np. w umowie (art. 3 ust. 3). Warto jednak zauważyć, że jej jakość nie może być celowo obniżana oraz abonent powinien zostać dodatkowo powiadomiony o jakości dostarczania usługi przed rozpoczęciem jej świadczenia.

Należy zwrócić uwagę, że przepisy prawa autorskiego oraz orzecznictwo nie określają jednoznacznie zakresu pojęcia terytorium, dlatego jest to bardzo ważna kwestia, która powinna zostać uregulowana w umowie pomiędzy podmiotem praw autorskich a np. dostawcą usług *cloud gaming*. Niestety, ze względu na powyższe, problemy transgranicznego świadczenia usług online bardzo często wynikają z treści umowy o korzystanie z konkretnego utworu (gry komputerowej) zawartej pomiędzy dostawców usług a podmiotem praw (twórcą gry lub producentem). Już samo rozporządzenie, wskazuje, że realizacja powyższych obowiązków w stosunku do konkretnego utworu, który przykładowo mieści się w ramach katalogu gier dostępnego za pomocą usługi *cloud gamingu*, może być sprzeczna w warunkami licencji udzielonej przez twórcę danej gry na korzyść usługodawcy⁶⁰. Aby zapewnić przestrzeganie wyłączności terytorialnej, dostawcy usług online w zakresie treści często zobowiązują się w umowach licencyjnych zawieranych z podmiotami praw do uniemożliwienia swoim abonentom uzyskania dostępu do swoich usług i korzystania z nich poza terytorium, na którym dostawca posiada licencję, poprzez np. blokowanie dostępu do ich usług z adresów protokołu internetowego (IP) znajdujących się poza danym terytorium⁶¹. Taka praktyka jest zgodna z istotą licencji, która ma charakter terytorialny⁶², ale jest w kolizji ze skutecznym stosowaniem zasad swobodnego przepływu osób i usług⁶³.

Rozporządzenie 2017/1128 wprowadziło specyficzny mechanizm prawny (fikcję prawną) dotyczący kwalifikacji prawno-autorskiej określonych czynności dokonywanych przez użytkownika w stosunku do konkretnego utworu udostępnianego w ramach usługi online. Mechanizm ten przewiduje, że

czynności zwielokrotniania, publicznego udostępniania i podawania do publicznej wiadomości utworów i innych przedmiotów objętych ochroną, a także czynności pobierania danych lub powtórnego wykorzystania danych z baz danych chronionych prawami *sui generis*,

⁶⁰ Por. motyw 4 i 5 rozporządzenia 2017/1128.

⁶¹ Por. motyw 10 rozporządzenia 2017/1128.

⁶² W przypadku prawa polskiego odpowiednią regulacją w tym zakresie jest art. 66 ust. 1 pr.aut.

⁶³ Por. motyw 1 rozporządzenia 2017/1128.

które to czynności następują w trakcie świadczenia usługi abonentom czasowo obecnym w państwie członkowskim innym niż państwo członkowskie ich zamieszkania, uznaje się, że czynności te następują w państwie członkowskim zamieszkania abonentów⁶⁴.

Rozporządzenie 2017/1128 rozstrzyga również kwestię ewentualnej odpowiedzialności dostawcy w przypadku ograniczeń wynikających z wiążącej go z umowy licencyjnej. Zgodnie z motywem 25 zd. 1

dostawcy usług online w zakresie treści objęci zakresem niniejszego rozporządzenia nie powinni ponosić odpowiedzialności za naruszenie postanowień umownych sprzecznych z obowiązkiem umożliwienia swoim abonentom korzystania z tych usług w państwie członkowskim, w którym abonenci są czasowo obecni.

Dodatkowo, rozporządzenie wskazuje wprost, że postanowienia umowne, które mają na celu zakazanie lub ograniczenie możliwości transgranicznego przenoszenia takich usług online w zakresie treści, powinny być bezskuteczne, a podmioty uczestniczące w łańcuchu dostarczania treści tj. podmiot praw autorskich, dostawca usług i użytkownik, nie mogą obchodzić przepisów rozporządzenia 2017/1128 poprzez wybór prawa państwa trzeciego jako prawa właściwego dla umów między nimi⁶⁵.

Na marginesie warto zwrócić uwagę, że rozporządzenie 2017/1128 definiuje nieprecyzyjnie jeden z elementów kluczowego pojęcia, tj. „czasowej obecności w państwie członkowskim”. Zgodnie z art. 2 pkt 4) omawianego rozporządzenia, oznacza ona obecność przez ograniczony okres. Powyższa definicja ma postać błędnego koła definiowania, tj. to samo przez to samo (*idem per idem*). Może to prowadzić do uzasadnionych wątpliwości, jak długo może trwać czasowa obecność w innym państwie członkowskim. Pomocniczo można w tym zakresie posiłkować się przykładami wskazanymi w motywie 1. analizowanego rozporządzenia, które czasową obecność wiążą z wypoczynkiem, turystyką, podróżami służbowymi lub mobilnością edukacyjną. Dodatkowo, również one mogą budzić wątpliwości dotyczące okresu czasu na jaki wskazują (w szczególności mobilność edukacyjna). Jednocześnie, dostawca usług jest zobowiązany do weryfikacji kraju zamieszkania klienta w UE tylko przy zawieraniu i przedłużaniu umowy⁶⁶, co jest bardzo istotne z perspektywy podmiotu praw autorskich, ponieważ – jak zostało wskazane

⁶⁴ Por. motyw 24 rozporządzenia 2017/1128.

⁶⁵ Por. motyw 25 rozporządzenia 2017/1128.

⁶⁶ Por. art. 5 rozporządzenia 2017/1128.

już powyżej – rozporządzenie 2017/1128 wprowadza niekorzystną dla niego fikcję prawną.

5. Miejsce wykonania umowy, wybór jurysdykcji i prawa właściwego

Specyfiką usług opartych na modelu *cloud computing*, a więc również usług *cloud gaming*, jest ich transgraniczny charakter. Nakładając na powyższe kwestie techniczne dotyczące np. faktycznego miejsca w którym przebywa użytkownik czy lokalizacji serwerów dostawcy usług chmurowych, należy dojść do wniosku, że zagadnienia prawne dotyczące tak podstawowych kwestii, jak miejsca wykonania umowy, wyboru jurysdykcji czy prawa właściwego jawią się jako jedne z kluczowych problemów prawnych, które powinno się brać pod uwagę w ramach stosunków umownych.

Powyższa problematyka nie była przedmiotem analiz doktryny czy też orzecznictwa w odniesieniu do *cloud gaming*. Ze względu zbliżony rodzajowo charakter przedmiotowej usługi w stosunku do innych usług chmurowych (w szczególności usług typu SaaS), również w tym zakresie zasadne będzie posiłkowanie się dorobkiem. Identyfikacja przepisów prawa właściwego, które znajdują zastosowanie do stosunków zobowiązaniowych dotyczących świadczenia usług za pośrednictwem chmury obliczeniowej, jest bardzo często wskazywane przez literaturę jako sprawa trudna, skomplikowana i niejednoznaczna⁶⁷. Jako czynniki wpływające na taki stan rzeczy, A. Krasuski wskazuje przykładowo możliwość korzystania z usług chmurowych z dowolnego miejsca w sposób zdalny, rozproszony charakter zasobów teleinformatycznych wykorzystywanych przez dostawcę usług⁶⁸ oraz trudność w ustaleniu miejsca przetwarzania danych w zasobach teleinformatycznych⁶⁹. Powyższy katalog można uzupełnić o czynniki wskazane przez M. Siwickiego, które koncentrują się na umowach dotyczących eksploatacji utworów w chmurze obliczeniowej – trudność w ustaleniu nośnika na którym został zapisany utwór oraz automatyzm działania usług chmurowych⁷⁰.

Kwestia miejsca wykonania zobowiązania z tytułu umowy *cloud gaming* gdzie miała kluczowe znaczenie dla określenia jurysdykcji. Powyższą kwestię

⁶⁷ A. Krasuski, *Chmura obliczeniowa. Prawne aspekty zastosowania*, Warszawa 2018, LEX oraz literatura wskazywana tamże; M. Siwicki, *Jurysdykcja krajowa w sprawach z zakresu prawa autorskiego w „chmurach obliczeniowych” w świetle rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) nr 1215/2012*, „Europejski Przegląd Sądowy” 2016, nr 1, s. 22.

⁶⁸ A. Krasuski, *Chmura obliczeniowa...*, LEX.

⁶⁹ Tamże.

⁷⁰ M. Siwicki, *Jurysdykcja krajowa...*, s. 22.

będzie regulować przede wszystkim rozporządzenie nr 1215/2012⁷¹, które określa „jurysdykcję ogólną (art. 4 ust. 1), jurysdykcję szczególną (art. 7–9), jurysdykcję w sprawach ubezpieczeniowych, konsumenckich i wynikających z indywidualnych umów o pracę (art. 10–23) oraz jurysdykcję wyłączną (art. 24)”⁷². Powyższe rozporządzenie znajdzie zastosowanie w sprawach cywilnych i handlowych (art. 1), w tym z zakresu prawa autorskiego, co będzie istotne dla przedmiotu świadczenia usługi⁷³.

Co do zasady, osoby zamieszkałe na terytorium państwa członkowskiego mogą być pozywane, niezależnie od ich obywatelstwa, przed sądy tego państwa członkowskiego (art. 4 ust. 1 rozporządzenia 1215/2012), a przed sądy innego państwa członkowskiego tylko zgodnie z przepisami ustanowionymi w sekcjach 2-7 rozporządzenia (art. 5 ust. 1 rozporządzenie 1215/2012), tj. m.in. art. 7-9 (jurysdykcja szczególna) oraz art. 24 (jurysdykcja wyłączna). Sposób ustalenia łącznika miejsca zamieszkania (lub siedziby spółek i osób prawnych) został uregulowany w art. 62 i 63 rozporządzenia. Szczególnie szeroki wybór w zakresie sądu właściwego mogą mieć użytkownicy usług *cloud gaming*, którym art. 63 umożliwi wybór jednego z trzech sposobów określenia siedzimy spółki (osoby prawnej)⁷⁴.

Z punktu widzenia przedmiotu niniejszego opracowania i próby dokonania charakterystyki problematyki świadczenia usług z zakresu *cloud gaming*, najistotniejsze znaczenie będzie miała regulacja zawarta w art. 7 rozporządzenie 1215/2012, która dotyczy jurysdykcji szczególnej w sprawach dotyczących np. umów i roszczeń cywilnoprawnych, a więc również w zakresie praw autorskich. W przypadku spraw wskazanych w art. 7 powód może wytoczyć powództwo według właściwości tam wskazanej lub korzystając z przepisów dotyczących właściwości ogólnej⁷⁵. Zgodnie z art. 7 pkt 1) w sprawach dotyczących umów powództwo wytacza się przed sąd miejsca wykonania tego zobowiązania, którym jest miejsce w państwie członkowskim, w którym rzeczy te zgodnie z umową zostały albo miały zostać dostarczone (sprzedaż rzeczy ruchomych) lub miejsce w państwie członkowskim, w którym usługi zgodnie z umową były świadczone albo miały być świadczone (świadczenie usług).

⁷¹ Rozporządzenie Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) nr 1215/2012 z dnia 12 grudnia 2012 r. w sprawie jurysdykcji i uznawania orzeczeń sądowych oraz ich wykonywania w sprawach cywilnych i handlowych (wersja przekształcona), Dz. Urz. UE L 351 z 20.12.2012 r.

⁷² M. Siwicki, *Jurysdykcja krajowa...*, s. 21.

⁷³ Por. tamże, s. 21.

⁷⁴ Por. tamże.

⁷⁵ Por. tamże, s. 22.

Jak zostało wskazane wcześniej, ustalenie miejsca wykonania zobowiązania w przypadku usług chmurowych (również *cloud gaming*) nie jest sprawą łatwą.

W przypadku umów dotyczących SaaS w literaturze wskazuje się, że ze względu na złożoność umów dotyczących tego segmentu, każdy ich element wymaga odrębnej analizy. Wydaje się, że do analogicznych wniosków należy dojść w przypadku *cloud gamingu*, który jest usługę zbliżoną do SaaS.

W ramach niniejszego opracowania brakuje niestety miejsca na dokonanie analizy wszystkich elementów stosunku zobowiązaniowego dotyczącego *cloud gaming*, ale warto wskazać chociaż te najistotniejsze.

Jak zostało wskazane powyżej, w niektórych przypadkach usługa *cloud gamingu* może obejmować również umowę sprzedaży gry komputerowej lub umowę wykazującą podobieństwo do umowy sprzedaży, tak jak miało to miejsce w okolicznościach wyroku *UsedSoft*⁷⁶. W przypadku cyfrowych kopii gier komputerowych można argumentować, że miejscem wykonania umowy będzie miejsce pobrania plików niezbędnych do instalacji gry komputerowej. W takim miejscu dochodzi bowiem do jej eksploatacji poprzez zwielokrotnienie gry komputerowej⁷⁷.

W przypadku innych elementów umowy *cloud gaming*, które mają cechy świadczenia usług (np. dostęp „na życzenie” do możliwości użytkowania gry wideo za pośrednictwem zasobów sprzętowych dostawcy usług), miejscem wykonania umowy będzie miejsce, gdzie zgodnie z umową usługi były świadczone albo miały być świadczone. W przypadku świadczenia poszczególnych elementów usług w ramach *cloud gamingu* powód będzie uprawniony do wniesienia powództwa we wszystkich państwach, w których były faktycznie realizowane poszczególne elementy usługi⁷⁸. Może to rodzić również istotne wątpliwości z perspektywy podatkowej, co jednak nie jest przedmiotem niniejszego opracowania, oraz może być zniekształcone przez przepisy podatkowe ze względu na stosowane w nich uproszczenia⁷⁹. Z powyższych rozważań jasno wynika, że specyfika usługi *cloud gamingu* może rodzić dla dostawcy usług

⁷⁶ Jako przykład można wskazać usługę *Google Stadia*.

⁷⁷ Por. K. Żok, *Prawna i ekonomiczna analiza umowy o korzystanie z programu komputerowego jako usługi (Software as a Service, SaaS)*, „Zeszyty Naukowe UJ. Prace z Prawa Własności Intelektualnej” 2017, nr 4, s. 63-78.

⁷⁸ E. Molenda-Kropielnicka, *Cloud Computing – zagadnienia prawne*, „Zeszyty Naukowe UJ. Prace z Prawa Własności Intelektualnej” 2013, nr 119, s. 137.

⁷⁹ Warto jednak zwrócić uwagę, że w przypadku prawa polskiego kwestię tą reguluje m.in. art. 28b i 28k ustawy z dnia 11 marca 2004 r. o podatku dochodowym od towarów i usług, t.j. Dz.U. 2018, poz. 2174 z późn. zm.

ryzyko prowadzenia sporu sądowego według jurysdykcji, która nie jest dla niego korzystna, np. ze względów tak prozaicznych jak koszty obsługi prawnej. Remedium na powyższą sytuację jest określanie przez dostawców usług we wzorcach umownych jurysdykcji właściwej dla konkretnego stosunku zobowiązaniowego na podstawie art. 25 tozporządzenia 1215/2012.

Jednocześnie, należy pamiętać, że stosunki w ramach umów *cloud gaming* są zawierane co do zasady w relacji przedsiębiorca – konsument. Powoduje to konieczność wzięcia pod uwagę sekcji 4 rozporządzenia 1215/2012 (art. 17–19) dotyczącej jurysdykcji w sprawach dotyczących umów konsumenckich. Szczególnie istotny jest w tym wypadku art. 19 rozporządzenia 1215/2012 określający sytuacje, w których skuteczne jest zawarcie umowy o zmianę jurysdykcji w celu ochrony konsumenta, jako słabszej strony stosunku zobowiązaniowego, przed pogorszeniem jego sytuacji. Umowy jurysdykcyjne nie mają skutku prawnego, jeżeli są sprzeczne z przepisami art. 19 (art. 25 ust. 4).

Na marginesie warto podkreślić, że rozporządzenie 1215/2012 przewiduje również jurysdykcję wyłączną, która ze swojej istoty nie może zostać zmieniona przez strony na podstawie umowy prorogacyjnej (art. 24 pkt 4). Wskazany przepis dotyczy jednak spraw, których przedmiotem jest m.in. rejestracja lub ważność patentów, znaków towarowych, wzorów i modeli, jak również podobnych praw wymagających zgłoszenia lub zarejestrowania, a zatem nie będzie znajdował zastosowania w zakresie usług *cloud gamingu*.

Przechodząc dalej, warto zwrócić uwagę, że kolejną kwestią istotną z perspektywy stosunków umownych jest prawo właściwe dla danego stosunku zobowiązaniowego. Kwestię prawa właściwego dla zobowiązań umownych w systemie prawnym Unii Europejskiej reguluje rozporządzenie Rzym I⁸⁰. Przepisów polskiej ustawy Prawo prywatne międzynarodowe⁸¹ nie stosuje się do obszarów uregulowanych przez europejskie prawo prywatne międzynarodowe, które *expressis verbis* odsyłają do rozporządzenia Rzym I (art. 28 ust. 1 p.p.m.).

Rozporządzenie Rzym I będzie miało zatem zastosowanie wtedy, gdy zarówno dostawca usług w chmurze obliczeniowej, jak i zleceńodawca, klient usług świadczonych w chmurze obliczeniowej, będą mieli siedzibę/miejsce zamieszkania w różnych państwach

⁸⁰ Rozporządzenie Parlamentu Europejskiego i Rady (WE) nr 593/2008 z dnia 17 czerwca 2008 r. w sprawie prawa właściwego dla zobowiązań umownych (Rzym I) z dnia 17 czerwca 2008 r., Dz. Urz. UE L 177 z 4.07.2008 r., s. 6.

⁸¹ Prawo prywatne międzynarodowe z dnia 4 lutego 2011 r. z dnia 4 lutego 2011 r., t.j. Dz.U. 2015, poz. 1792.

członkowskich, ale też, gdy będą mieli siedzibę w Polsce, zaś umowa poddana zostanie prawu obcego państwa⁸².

Powyższe uwagi będą aktualne również w przypadku usług *cloud gaming*. Usługi tego typu są zazwyczaj świadczone transgranicznie pomiędzy podmiotami, które mają siedzibę (lub, w przypadku konsumenta, miejsce zamieszkania) w różnych państwach. Warto podkreślić, że rozporządzenie Rzym I przewiduje również możliwości wyboru prawa właściwego w przypadku, gdy podmioty wyrażą taką wolę mimo braku faktycznego aspektu międzynarodowego. Zgodnie z treścią art. 4 pkt 1 lit b) rozporządzenia Rzym I, umowa o świadczenie usług podlega prawu państwa, w którym usługodawca ma miejsce zwykłego pobytu. W analogiczny sposób prawo właściwe będzie określone w przypadku wersji cyfrowych gier (art. 4 pkt 1 lit. a).

Warto jednak zauważyć, że art. 3 ust. 1 rozporządzenia Rzym I wprost przewiduje swobodę wyboru prawa właściwego. Należy jednak pamiętać o ust. 3 i 4 art. 3, który będzie szczególnie istotny w przypadku usług chmurowych, takich jak *cloud gaming*. Zgodnie z art. 3 ust. 3, jeżeli w chwili dokonywania wyboru wszystkie inne elementy stanu faktycznego sprawy zlokalizowane są w państwie innym aniżeli to, którego prawo wybrano, dokonany przez strony wybór nie wyłącza zastosowania przepisów bezwzględnie wiążących, które wchodzi w skład systemu prawnego tego innego państwa. Ust. 4 dotyczy przede wszystkim wyboru prawa właściwego spoza obszaru UE co będzie istotne ze względu na specyfikę branży *gaming* i dużą koncentrację usługodawców tego typu w Stanach Zjednoczonych. W przypadku, gdy wszystkie inne elementy stanu faktycznego w chwili dokonywania wyboru prawa właściwego są zlokalizowane w jednym lub więcej państwach członkowskich, dokonany przez strony wybór prawa właściwego innego niż prawo państwa członkowskiego nie narusza stosowania przepisów prawa wspólnotowego, w odpowiednich przypadkach w kształcie, w jakim zostały one wdrożone w państwie członkowskim sądu, których nie można wyłączyć w drodze umowy (art. 3 ust. 4).

Kwestie wyboru prawa właściwego podlegają jednak modyfikacji w przypadku umów z konsumentami. Punkt 25 preambuły rozporządzenia Rzym I wskazuje, że: „konsumenty powinni podlegać ochronie tych przepisów obowiązujących w państwie ich zwykłego miejsca pobytu, których nie można wyłączyć w drodze umowy”. Zasady dotyczące wyboru prawa właściwego przez konsumentów określa art. 6 rozporządzenia Rzym I.

⁸² A. Krasuski, *Chmura obliczeniowa...*6, LEX.

Zgodnie z nim umowa zawarta pomiędzy przedsiębiorcą a konsumentem podlega prawu państwa, w którym konsument ma miejsce zwykłego pobytu, pod warunkiem że przedsiębiorca: wykonuje swoją działalność gospodarczą lub zawodową w państwie, w którym konsument ma miejsce zwykłego pobytu; lub w jakikolwiek sposób kieruje taką działalność do tego państwa lub do kilku państw z tym państwem włącznie. Należy zauważyć, że przesłanka kierowania działalnością do konkretnego państwa powinna być rozumiana szeroko i analizowana w konkretnych okolicznościach faktycznych. Przykładem takiej sytuacji może być, gdy usługodawca posiada stronę internetową (dedykowaną aplikację) w języku danego państwa.

Rozporządzenie Rzym I nie pozbawia stron możliwości wyboru prawa, natomiast przewiduje zastosowanie mechanizmu korygującego, którego celem jest utrzymanie odpowiedniego poziomu ochrony⁸³.

W świetle art. 6 ust. 2 strony mogą dokonać wyboru prawa także w stosunkach konsumenckich, z tym że w konsekwencji nie może mieć miejsca sytuacja, w której konsument byłby pozbawiony ochrony, jaką gwarantują mu przepisy bezwzględnie wiążące prawa państwa, w którym ma on miejsce zwykłego pobytu.

Prawo wybrane znajdzie zastosowanie, chyba że przewiduje niższy poziom ochrony niż prawo państwa zwykłego pobytu konsumenta. Prawo państwa zwykłego pobytu konsumenta wyznacza zatem minimalny poziom ochrony⁸⁴.

Warto również zaznaczyć, że powyższe porównywanie pewnej korzystności bezwzględnie obowiązujących norm powinno być rozpatrywane w danych okolicznościach faktycznych.

Wracając do art. 3 ust. 1 zd. 2 rozporządzenia Rzym I należy wskazać, że wybór prawa powinien być dokonany wyraźnie lub w sposób jednoznaczny wynikać z postanowień umowy lub okoliczności sprawy. Z powyższego przepisu nie wynika, aby wolą ustawodawcy europejskiego było wyłączenie możliwości regulacji prawa właściwego, np. w ramach umów adhezyjnych (ogólnych warunków umów). Tymczasem kwestia ta była przedmiotem orzecznictwa zarówno sądów krajowych, jak i europejskich. Przykładowo, Sąd Najwyższy uznał, że klauzule wyboru prawa w umowach konsumenckich

⁸³ Por. M. Jagielska w: M. Pazdan (red.), *Prawo prywatne międzynarodowe. Komentarz*, Warszawa 2018, Legalis, nb 10 – komentarz do art. 6 rozporządzenia nr 593/200.

⁸⁴ Por. tamże, nb. 58.

zamieszczone w ogólnych warunkach umowy (niewątpliwie nienegocjowanych z konsumentami indywidualnie) są niedozwolone i nie wiążą konsumentów⁸⁵. Wyrok ten był stosowany przez polskie sądy, mimo że spotkał się z krytyką w piśmiennictwie jako niezgodny z prawem UE i wprowadzający nadmierne obciążenia dla przedsiębiorców, którzy mogą zrezygnować ze sprzedaży towarów i usług w naszej jurysdykcji⁸⁶.

Odmienne orzekł Trybunał Sprawiedliwości Unii Europejskiej, w wyroku z dnia 28 lipca 2016 r. w sprawie C-191/15 *Amazon EU Sàrl*. Trybunał wskazał, że przepisy unijne dopuszczają wybór prawa w umowach konsumenckich, jednak wybór ten nie może pozbawiać konsumenta ochrony przyznanej mu przez bezwzględnie obowiązujące przepisy państwa jego miejsca zamieszkania. Trybunał nie wykluczył stosowania klauzul wyboru prawa, jednakże nie mogą one wprowadzać konsumenta w błąd odnośnie jego uprawnień wynikających europejskich norm kolizyjnych.

Mając na uwadze wyżej przytoczone orzecznictwo i przepisy rozporządzenia Rzym I wskazać należy, że w przypadku np. zawarcia umowy z polskim konsumentem przez dostawcę usług *cloud gaming*, umowa taka musi uwzględniać prokonsumeckie przepisy prawa, które nie zostały implementowane na gruncie prawa właściwego według wyboru stron umowy, a na gruncie polskiego prawa mają charakter bezwzględnie obowiązujący. Kwestia ta nie jest jednak jednoznaczna i zapewne w większości stanów faktycznych będzie wymagała przeprowadzenia przez sąd badania, czy przez wybór prawa właściwego innego niż prawo polskie konsument byłby narażony na obniżenie standardów jego ochrony.

Na marginesie warto zwrócić uwagę na art. 6 ust. 4 lit. a) rozporządzenia Rzym I, który stanowi, że powyższych zasad nie stosuje się do umów o świadczenie usług, jeżeli usługi mają być świadczone na rzecz konsumenta wyłącznie w państwie innym niż to, w którym konsument ma miejsce zwykłego pobytu.

Zatem, w przypadku gdyby o miejscu świadczenia usług w chmurze obliczeniowej zadecydowały strony, poprzez wskazanie serwerów wykorzystywanych do przetwarzania informacji, zlokalizowanych w państwie innym niż miejsce zwykłego pobytu konsumenta, wów-

⁸⁵ Wyrok SN z 17 września 2014 r., I CSK 555/13, <http://www.sn.pl/sites/orzecznictwo/Orzeczenia3/I%20CSK%20555-13-1.pdf> [dostęp: 20.10.2018].

⁸⁶ M. Jagielska, A. Kunkiel-Kryńska, *Wybór prawa jako klauzula abuzywna*, „Internetowy Kwartalnik Antymonopolowy i Regulacyjny” 2016, nr 3(5), s. 29-38, <http://cejsh.icm.edu.pl/cejsh/element/bwmeta1.element.desklight-80019c96-fa16-43e6-ae0a-7b930b9eb18f> [dostęp: 20.20.2018].

czas prawo właściwe obowiązujące w państwie, w którym serwery te byłyby zlokalizowane, znalazłoby zastosowanie zamiast prawa właściwego dla miejsca pobytu konsumenta⁸⁷.

Powyższa praktyka nie jest jednak spotykana zarówno w umowach dotyczących usług chmurowych, jak i usług z zakresu *cloud gaming*.

6. Podsumowanie

W niniejszym opracowaniu zostały częściowo poruszone niektóre problemy prawne związane ze świadczeniem usług z zakresu *cloud gamingu*. Szczególnie istotne są kwestie dotyczące wyczerpania praw autorskich oraz kierunków orzeczniczych, które mogą pojawiać się w tym zakresie w przyszłości. Orzecznictwo TSUE wydaje się obecnie stać na stanowisku, że instytucja wyczerpania zawarta w dyrektywie komputerowej nie znajdzie zastosowania w stosunku do gry komputerowej jako całości. Powyższa interpretacja może jednak w przyszłości ulec zmianie ze względu na rolę, jaką w dzisiejszym świecie odgrywają cyfrowe wersje utworów.

Z punktu widzenia nie tylko dostawcy usług *cloud gamingowych*, ale również podmiotu praw autorskich, bardzo istotne są również stosunkowo nowe regulacje dotyczące transgranicznego przenoszenia usług online obowiązujące w Unii Europejskiej. Ze względu na wprowadzoną przez nie fikcję prawną, która dotyczy miejsca korzystania z usług online, – korzystanie przez użytkownika z usług w miejscu jego czasowego pobytu traktowane jest jak korzystanie z nich w miejscu zamieszkania użytkownika. W oczywisty sposób jest to niekorzystne rozwiązanie dla podmiotów praw autorskich.

Bardzo istotne oraz wykraczające częściowo poza ramy niniejszego opracowania są kwestie dotyczące prawidłowego określenia miejsca wykonania umowy, wyboru jurysdykcji czy prawa właściwego. Mogą być one częściowo regulowane przez strony stosunków zobowiązaniowych na zasadzie swobody umów, która jest jednak w istotny sposób ograniczana, np. poprzez cały szereg regulacji dotyczących ochrony konsumentów.

⁸⁷ A. Krasuski, *Chmura obliczeniowa...*, LEX.

Bibliografia

Wykaz aktów prawnych

- Ustawa z dnia 23 kwietnia 1964 r. – Kodeks cywilny, tj. Dz.U. 2018, poz. 1025.
- Ustawa z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych, tj. Dz.U. 2018, poz. 1191.
- Dyrektywa 2001/29/WE Parlamentu Europejskiego i Rady z dnia 22 maja 2001 r. w sprawie harmonizacji niektórych aspektów praw autorskich i pokrewnych w społeczeństwie informacyjnym z dnia 22 maja 2001 r., Dz. Urz. UE L 167 z 22.06.2001 r.
- Ustawa z dnia 11 marca 2004 r. o podatku dochodowym od towarów i usług, t.j. Dz.U. 2018, poz. 2174 z późn. zm.
- Dyrektywa 2006/123/WE Parlamentu Europejskiego i Rady z dnia 12 grudnia 2006 r. dotycząca usług na rynku wewnętrznym z dnia 12 grudnia 2006 r., Dz. Urz. UE L 376 z 27.12.2006 r.
- Rozporządzenie Parlamentu Europejskiego i Rady (WE) nr 593/2008 z dnia 17 czerwca 2008 r. w sprawie prawa właściwego dla zobowiązań umownych (Rzym I) z dnia 17 czerwca 2008 r., Dz. Urz. UE L 177 z 4.07.2008 r.
- Dyrektywa Parlamentu Europejskiego i Rady 2009/24/WE z dnia 23 kwietnia 2009 r. w sprawie ochrony prawnej programów komputerowych, Dz. Urz. UE L 111 z 5.05.2009 r.
- Dyrektywa Parlamentu Europejskiego i Rady 2010/13/UE z dnia 10 marca 2010 r. w sprawie koordynacji niektórych przepisów ustawowych, wykonawczych i administracyjnych państw członkowskich dotyczących świadczenia audiowizualnych usług medialnych (dyrektywa o audiowizualnych usługach medialnych), Dz. Urz. UE L 95 z 15.04.2010 r.
- Prawo prywatne międzynarodowe z dnia 4 lutego 2011 r. z dnia 4 lutego 2011 r., t.j. Dz.U. 2015, poz. 1792.
- Traktat o funkcjonowaniu Unii Europejskiej (wersja skonsolidowana), Dz. Urz. UE C 326 z 26.10.2012 r.
- Rozporządzenie Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) nr 1215/2012 z dnia 12 grudnia 2012 r. w sprawie jurysdykcji i uznawania orzeczeń sądowych oraz ich wykonywania w sprawach cywilnych i handlowych (wersja przekształcona), Dz. Urz. UE L 351 z 20.12.2012 r.
- Rozporządzenie Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2017/1128 w sprawie transgranicznego przenoszenia na rynku wewnętrznym usług online w zakresie treści z dnia 14 czerwca 2017 r., Dz. Urz. UE L 168 z 30.06.2017 r.

Rozporządzenie Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2018/302 z dnia 28 lutego 2018 r. w sprawie nieuzasadnionego blokowania geograficznego oraz innych form dyskryminacji klientów ze względu na przynależność państwową, miejsce zamieszkania lub miejsce prowadzenia działalności na rynku wewnętrznym oraz w sprawie zmiany rozporządzeń (WE) nr 2006/2004 oraz (UE) 2017/2394 i dyrektywy 2009/22/WE z dnia 28 lutego 2018 r., Dz. Urz. UE L 60I z 2.03.2018 r.

Orzecznictwo

- Wyrok ETS z 6 października 1982 r., 262/81, *Coditel v. Ciné-Vog Films*, ECLI:EU:C:1982:334.
- Wyrok ETS z 17 maja 1988 r., C-158/86, *Warner Brothers and Others v. Christiansen*, ECLI:EU:C:1988:242.
- Wyrok TSUE z dnia 22 grudnia 2010 r., C-393/09, *Bezpečnostní softwarová asociace - Svaz softwarové ochrany v. Ministerstvo kultury*, ZOTSiS 2010, nr 12C, poz. I-13971-14008.
- Wyrok TSUE z 3 lipca 2012 r., C-128/11, *Used Soft GmbH v. Oracle International Corp.*, ZOTSiS 2012, nr 7, poz. I-407.
- Wyrok TSUE z 23 stycznia 2014 r., C-355/12, *Nintendo Co. Ltd i in. v. PC Box Srl I 9Net Srl*, ECLI:EU:C:2014:25.
- Wyrok SN z 17 września 2014 r., I CSK 555/13, <http://www.sn.pl/sites/orzecznictwo/Orzeczenia3/I%20CSK%20555-13-1.pdf> [dostęp: 20.10.2018].

Dokumenty urzędowe

Projekt ustawy o finansowym wspieraniu produkcji kulturowych gier wideo oraz o zmianie innych ustaw, UD410, <https://legislacja.rcl.gov.pl/projekt/12316950> [dostęp: 17.05.2018].

Publikacje naukowe

- Anders J. (red.), *Podręcznik zarządzania własnością intelektualną*, Poznań 2009, <https://silo.tips/download/podrcznik-zarzdzenia-wasnoci-intelektualn> [dostęp: 26.12.2018].
- Bienias M., *Prawo własności przemysłowej w wirtualnych światach gier komputerowych*, [w:] K. Grzybczyk, A. Auleytner, J. Kulesza (red.), *Prawo w wirtualnych światach*, Warszawa 2013, s. 213-245.

- Bilicz B., *Wirtualny świat jako utwór samoistny. Twórcze wykorzystywanie elementów gier komputerowych*. *Machinima*, [w:] K. Grzybczyk, A. Auleytner, J. Kulesza (red.), *Prawo w wirtualnych światach*, Warszawa 2013, s. 195-212.
- Doniec J., *Wyczerpanie prawa autorskiego w Internecie – przepisy Unii Europejskiej i ocena potrzeb zmiany uregulowań w kontekście White Paper on Remixes, First Sale, and Statutory Damages z 2016 r.*, „Internetowy Przegląd Prawniczy TBSP UJ” 2016, nr 4, s. 36-56, http://www.tbsp.wpia.uj.edu.pl/documents/4137545/134213770/6.+Doniec_4_2016.pdf/9072ad12-d7d8-47af-b4ab-be5f671621e4 [dostęp: 26.12.2018].
- Drozdowicz M., *Dzieło multimedialne jako nowa kategoria polskiego prawa autorskiego na tle koncepcji budowy utworu*, „Zeszyty Naukowe Uniwersytetu Jagiellońskiego. Prace z Prawa Własności Intelektualnej” 2001, nr 3, s. 81-114.
- Ewelle Ewelle R., *Adapting Communications in Cloud Games. Networking and Internet Architecture [cs.NI]*, Montpellier 2015, <https://tel.archives-ouvertes.fr/tel-01986122/document> [dostęp: 30.09.2018].
- Ferenc-Szydełko E. (red.), *Ustawa o prawie autorskim i prawach pokrewnych. Komentarz*, Warszawa 2016, Legalis.
- Flisak D., *Utwór multimedialny w prawie polskim*, Warszawa 2008.
- Flisak D. (red.), *Prawo autorskie pokrewne. Komentarz*, Warszawa 2014.
- Genovesi L.M., *The TRIPS Agreement and Intellectual Property Rights Exhaustion*, [w:] C.M. Correa (red.), *Research Handbook on the Protection of Intellectual Property under WTO Rules. Intellectual Property in the WTO*, t. I, Cheltenham 2010.
- Gołaczyński J., *Wirtualne światy a własność wirtualna*, [w:] M. Pazdan, M. Jagielska, E. Rott-Pietrzyk, M. Szpunar, *Rozprawy z prawa prywatnego. Księga jubileuszowa dedykowana Profesorowi Wojciechowi Popiołkowi*, Warszawa 2017, s. 1139-1146.
- Grzybczyk K., *Nieuczciwa konkurencja a gry komputerowe*, [w:] K. Grzybczyk, A. Auleytner, J. Kulesza (red.), . Grzybczyk, A. Auleytner, J. Kulesza (red.), *Prawo w wirtualnych światach*, Warszawa 2013, s. 246-256.
- Jagielska M., Kunkiel-Kryńska A., *Wybór prawa jako klauzula abuzywna*, „Internetowy Kwartalnik Antymonopolowy i Regulacyjny” 2016, nr 3(5), s. 29-38, <http://cejsh.icm.edu.pl/cejsh/element/bwmeta1.element.desklight-80019c96-fa16-43e6-ae0a-7b930b9eb18f> [dostęp: 20.20.2018].
- Karkut D., *Naruszenie kultu pamięci osoby zmarłej w wirtualnym świecie gry komputerowej*, [w:] J. Gołaczyński, J. Mazurkiewicz, J. Turłukowski,

- D. Karkut (red.), *Non omnis moriar : osobiste i majątkowe aspekty prawne śmierci człowieka : zagadnienia wybrane*. [T. 2], Wrocław 2015, s. 416-427.
- Karkut D., *Własność wirtualna w prawie polskim. Zagadnienia wybrane*, Wrocław 2018.
- Krasuski A., *Chmura obliczeniowa. Prawne aspekty zastosowania*, Warszawa 2018, LEX.
- Laskowska-Litak E., *Prawnoautorski eksperyment Schrödingera: czy utwór można zdefiniować w ustawie? Uwagi na tle prawa brytyjskiego*, „Zeszyty Naukowe Uniwersytetu Jagiellońskiego” 2018, nr 3, s. 5-31.
- Lesiewicz M., *Licencja jako konstytucja świata wirtualnego. Treść umów licencyjnych*, [w:] K. Grzybczyk, A. Auleytner, J. Kulesza (red.), *Prawo w wirtualnych światach*, Warszawa 2013, s. 66-85.
- Lober A., Klein S., Groothuis F., *The Long and Winding Road of Digital Distribution. Or: Why the ECJ's Used Soft desion is of No Use to Keysellers*, „Interactive Entertainment Law Review” 2018, t. 1, s. 44-51.
- Markowski J., *Dozwolony użytek prywatny gier komputerowych*, „Palestra” 2016, nr 7/8, s. 34-40.
- Matusiak I., *Gra komputerowa jako przedmiot prawa autorskiego*, Warszawa 2013.
- Matusiak I., *Konsekwencje (braku) zmian przepisów prawa autorskiego a status prawny gier komputerowych*, „Białostockie Studia Prawnicze” 2015, nr 19, s. 63-76, <http://pbc.biaman.pl/dlibra/docmetadata?id=54130&from=publication> [dostęp: 26.12.2018].
- Mikołajczyk R., *Ochrona wirtualnych obiektów w prawie karnym*, „Prawo Mediów Elektronicznych” 2015, nr 1, s. 61-62.
- Mikulski K., *Zarys problematyki własności wirtualnej w świetle prawa nowych technologii*, [w:] E. Galewska, A. Zalesińska, Ł. Cieślak, A. Materla, W. Bijas, M. Gdula, *Wybrane aspekty prawa nowych technologii*, cz. 2, Wrocław 2014, s. 135-146.
- Molenda-Kropielnicka E., *Cloud Computing – zagadnienia prawne*, „Zeszyty Naukowe UJ. Prace z Prawa Własności Intelektualnej” 2013, nr 119, s. 109-149.
- Pazdan M. (red.), *Prawo prywatne międzynarodowe. Komentarz*, Warszawa 2018, Legalis.
- Porzeżyński M., *Wyczerpanie prawa do kopii programu komputerowego w kontekście wyroku C-128/11 UsedSoft GmbH v. Oracle International Corp*, „Zeszyt Studencki Kół Naukowych Wydziału Prawa i Administracji UAM”

- 2013, nr 3, s. 116-121, <https://repozytorium.amu.edu.pl/handle/10593/13582> [dostęp: 26.12.201].
- Savi M., *The Legality of Resale of Digital Content After Used Soft in Subsequent German and CJEU Case Law*, „European Intellectual Property Review” 2015, nr 37(7), s. 414-429.
- Siwicki M., *Jurysdykcja krajowa w sprawach z zakresu prawa autorskiego w „chmurach obliczeniowych” w świetle rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) nr 1215/2012*, „Europejski Przegląd Sądowy” 2016, nr 1, s. 21-26.
- Stamatoudi I., Torremans P. (red.), *EU Copyright Law. A Commentary*, Cheltenham 2014.
- Stasiak-Apelska A., *Programy komputerowe jako przedmiot ochrony*, „Palestra” 2018, nr 1-2, s. 106-113.
- Stelmaszewski M., *Gra komputerowa jako dobro kulturowe. Węzłowe problemy ochrony. Przyczynek do dyskusji*, [w:] P. Dobosz, M. Adamus, D. Guzek, A. Mazur (red.), *Węzłowe problemy prawnej ochrony dziedzictwa kulturowego. Profesorowi Stanisławowi Waltosowi z okazji 85 urodzin przypadających w 2017 roku ofiaruje Koło Naukowe Sekcja Ochrony Dóbr Kultury Towarzystwa Biblioteki Słuchaczy Prawa Uniwersytetu Jagiellońskiego wraz z Gronem Sympatyków. Praca zbiorowa. T. 1. Ochrona dziedzictwa kulturowego w polskim prawie konstytucyjnym i administracyjnym*, Kraków 2016, s. 298-299.
- Szczotka J., *Obrót materialnym nośnikiem utworu w perspektywie prawa rzeczowego i prawa autorskiego*, „Barometr Regionalny” 2018, t 16, nr 5, s. 107-120.
- Szpyt K., *Egzekucja z prawa do konta na serwerze gry komputerowej i zgromadzonych na nim dóbr wirtualnych. Zarys problematyki*, [w:] M. Załucki, *Egzekucja z majątku spadkowego. Ograniczona i nieograniczona odpowiedzialność za długi spadkowe*, Warszawa 2016, s. 280-295.
- Szpyt K., *Koniec świata... wirtualnego, czyli gry komputerowe, dobra wirtualne i konta na serwerze gry z perspektywy postępowania upadłościowego: zarys problematyki*, [w:] J. Mazurkiewicz, P. Szymaniec (red.), *Prawne i administracyjne aspekty komunikacji elektronicznej*, Wałbrzych 2018, s. 151-172.
- Szpyt K., *Obrót dobrami wirtualnymi w grach komputerowych. Studium cywilnoprawne*, Warszawa 2018.
- Ślązak P. (red.), *Ustawa o prawie autorskim i prawach pokrewnych. Komentarz*, Warszawa 2017, Legalis.

- Traple E. (red.), *Ochrona gry komputerowej. Aktualne wyzwania prawne*, Warszawa 2015.
- Wachowska A., *Problematyczny status gier komputerowych na gruncie prawa autorskiego – czy gra komputerowa to utwór audiowizualny, program komputerowy, czy inny utwór?*, [w:] E. Traple (red.), *Ochrona gry komputerowej*, Warszawa 2015, s. 19-62.
- Wasilewski P., *Ochrona zabezpieczeń technicznych gier komputerowych w ujęciu Trybunału Sprawiedliwości Unii Europejskiej*, [w:] E. Traple, *Ochrona gry komputerowej*, Warszawa 2015, LEX, s. 83-107.
- Widła B., *More Than a Game. Did Nintendo v. PC Box Give Manufacturers More Control Over the Use of Hardware?*, „Computer Law & Security Review” 2017, t. 33, nr 2, s. 242-249.
- Żok K., *Kwalifikacja umowy o korzystanie z programu komputerowego jako usługi (Software as a Service, SaaS) – uwagi na tle prawa polskiego i wybranych zagranicznych systemów prawnych*, „Zeszyty Naukowe Uniwersytetu Jagiellońskiego. Prace z Prawa Własności Intelektualnej” 2015, nr 129, s. 18-32.
- Żok K., *Prawna i ekonomiczna analiza umowy o korzystanie z programu komputerowego jako usługi (Software as a Service, SaaS)*, „Zeszyty Naukowe UJ. Prace z Prawa Własności Intelektualnej” 2017, nr 4, s. 63-78.

Netografia

- Chou D., *Cloud Service Models (IaaS, PaaS, SaaS) Diagram*, <https://dachou.github.io/2018/09/28/cloud-service-models.html> [dostęp: 26.12.2018].
- Cloud Gaming Market 2018–2026, Report AMI-135*, <https://www.absolutemarketsinsights.com/reports/Cloud-Gaming-Market-2018-2026-135> [dostęp: 26.12.2018].
- Czeladzka M., *Geoblocking prawnoautorski. Korzyści i ryzyka dla dostawców treści cyfrowych oraz użytkowników*, <https://www.parp.gov.pl/component/content/article/57877:geoblocking-prawnoautorski-korzysci-i-ryzyka-dla-dostawcow-tresci-cyfrowych-oraz-uzytownikow> [dostęp: 23.05.2018].
- Games as a service* [hasło], https://en.wikipedia.org/wiki/Games_as_a_service [dostęp: 31.05.2018].
- Global Games Market Report 2018 (Free version)*, <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2018-light-version/> [dostęp: 13.05.2018].

- GoG, <https://www.gog.com/> [dostęp: 20.10.2018].
- Graj w bezpłatne gry dzięki Stadia Pro*, <https://stadia.google.com/> [dostęp: 31.05.2018].
- Gry bez grafiki: nowe oblicze gamingu*, <http://gameplatform.pl/gry-bez-grafiki-nowe-oblicze-gamingu/> [dostęp: 24.05.2018].
- Kubalski J., *Games as service – perspektywa prawnika*, <https://www.dzp.pl/blog/ip/games-as-service-perspektywa-prawnika/> [dostęp: 31.05.2018].
- Okoń Z., *Wyrok francuskiego sądu w sprawie odsprzedaży „używanych” gier ze Steam*, <https://www.linkedin.com/pulse/wyrok-francuskiego-s%C4%85du-w-sprawie-odsprzeda%C5%BCy-u%C5%BCywanych-zbigniew-oko%C5%84/> [dostęp: 1.04.2018].
- PS Remote Play*, <https://remoteplay.dl.playstation.net/remoteplay/lang/pl/index.html> [dostęp: 31.05.2018].
- Skornowicz J., *Co to jest Google Stadia – wymagania, cena i gry*, <https://www.komputronik.pl/informacje/co-to-jest-google-stadia/> [dostęp: 23.05.2018].
- Steam*, <https://store.steampowered.com/> [dostęp: 20.10.2018].
- Xbox Game Pass*, <https://www.xbox.com/pl-PL/xbox-game-pass> [dostęp: 31.05.2018].