

## MIŁOSZ CZERWIŃSKI

Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu  
<https://orcid.org/0009-0008-6827-6499>  
milcze@st.amu.edu.pl

# Umowa o świadczenie usługi grania w chmurze z perspektywy prawa prywatnego międzynarodowego

### Cloud gaming contract from the perspective of private international law

**Abstract:** The subject of this article are considerations on cloud gaming from the perspective of private international law. Definition and essence of cloud gaming service were discussed, as well as the reasons for its growing popularity. Author determines the place of performance of the contract, national jurisdiction and law applicable to the contract of cloud gaming services, using the achievements of the doctrine in the field of international law and cloud-based services due to the similar nature of these services. EU legal acts regulating the international legal aspects of contracts for the provision of services were analysed. Author defines the place of performance of the contract for the sale of a digital copy of a computer game sold in cloud distribution.

**Keywords:** digital distribution, computer games, cloud gaming, private international law

## Wprowadzenie

Dynamiczny rozwój rynku gier komputerowych oraz powstanie nowych kanałów dystrybucyjnych wymusiły na prawodawcach z całego świata, częstokroć funkcjonujących w diametralnie różniących się od siebie systemach prawnych, nowelizację obowiązujących przepisów, w celu większego ujednolicenia i umiędzynarodowienia prawa w tym zakresie. Jeszcze na początku tego tysiąclecia dystrybucja gier wideo w przeważającej większości odbywała się w modelu tradycyjnym, polegającym na zawarciu umowy sprzedaży fizycznego nośnika z grą, wprowadzonego do obrotu przez krajowego wydawcę, na mocy odpowiedniej umowy zawartej z zagranicznym twórcą lub producentem gry. W takim modelu odpowiedzialnym przed konsumentami za ewentualne wady sprzedanego produktu był wydawca, a wyniki z tego spory były rozstrzygane według prawa kraju, w którym wprowadził on daną grę do powszechnego obrotu.

Sytuacja uległa jednak zmianie na początku zeszłej dekady, kiedy to zakup gier komputerowych w formie cyfrowej za pośrednictwem odpowiednich platform dystrybucji zaczął przeważać na rynku globalnym. Dalsza popularyzacja i rozwój tej formy nabycia gry wideo sprawiły, że w ostatnich latach zarówno w literaturze branżowej, jak i w doktrynie coraz powszechniejsze stało się używanie pojęcia „gry jako usługi” (*game as a service – GaaS*). Jedną z takich usług jest zyskujące rosnącą popularność granie na żądanie (*gaming on demand*), oparte na abonamentowym modelu dystrybucji i wykazujące wiele podobieństw do usług VOD (*video on demand*).

Szacuje się, że w 2020 r. wielkość globalnego rynku gier na żądanie wyniosła 121,2 mln dolarów i był to wzrost o 39,3% w porównaniu do lat 2017–2019, a ponadto, zgodnie z przewidywaniami, w 2028 r. rynek ten jeszcze bardziej wzrośnie i osiągnie wartość rzędu 1,86 mld dolarów<sup>1</sup>.

## 1. Usługa grania w chmurze

Jedną z podkategorii usługi grania na żądanie jest usługa grania w chmurze (*cloud gaming*), która umożliwia granie w gry wideo za pośrednictwem sieci internetowej przy użyciu innego, pomocniczego oprogramowania, np. dedykowanej do tego aplikacji lub tzw. cienkiego klienta (*thin client*)<sup>2</sup>. Użytkownik nie musi instalować oprogramowania na swoim urządzeniu, którego moc obliczeniowa nie jest już wykorzystywana do uruchomienia gry, lecz odpowiednie pliki składające się na rozgrywkę (*gameplay*) są przesyłane w czasie rzeczywistym (*streaming*) na sprzęt docelowy użytkownika.

Do jednej z najbardziej charakterystycznych cech tego rozwiązania, a także samego konceptu chmury obliczeniowej (*cloud computing*)<sup>3</sup> należy szeroko pojęta mobilność usług świadczonych w Internecie, pozwalająca w zamyśle na korzystanie z nich w dowolnym miejscu i czasie. Jednakże, choć niewątpliwie stanowi to ogromną zaletę dla odbiorców usług, jednocześnie jest to duże wyzwanie legislacyjne, ponieważ w rzeczywistości dochodzi do dużej fragmentacji poszczególnych elementów stanu faktycznego, w tym miejsca rzeczywistego przebywania odbiorcy usługi, miejsca położenia serwerów dostawcy usług chmury obliczeniowej, a także państwa, na terenie którego dostawca ten posiada siedzibę. Wskazane powyżej elementy skutecznie utrudniają ustalenie miejsca świadczenia usługi, miejsca wykonania umowy, miejsca odbioru czy miejsca powstania szkody, w następstwie czego powstają trudności w określeniu prawa właściwego oraz jurysdykcji sądów dla ewentualnych sporów powstałych z tytułu świadczonych usług.

Jednocześnie, szukając rozwiązań przedstawionych powyżej problemów z zakresu prawa międzynarodowego prywatnego, należy przychylić się do prezentowanego w doktrynie stanowiska, zgodnie z którym, ze względu na niszowy charakter problematyki usługi grania w chmurze, należy w odpowiednim zakresie posiłkować się dorobkiem doktryny i orzecznictwa w przedmiocie innych usług chmurowych.

<sup>1</sup> A. Trojańczyk, *Branża gamingowa, rynek gier i trendy na 2022 rok* <<https://trojanczyk.pl/branza-gamingowa-rynek-gier-i-trendy-na-2022-rok>> [dostęp: 3.03.2023].

<sup>2</sup> M. Matysiak, *Konsekwencje prawne transgranicznego charakteru umowy o świadczenie usług typu cloud gaming*, „*Studia Prawnicze*” 2018, nr 5, s. 176.

<sup>3</sup> Zob. hasło *Chmura obliczeniowa*, Główny Urząd Statystyczny, *Pojęcia stosowane w statystyce publicznej* <<https://stat.gov.pl/metainformacje/sloownik-pojec/pojecia-stosowane-w-statystyce-publicznej/3086,pojecie.html>> [dostęp: 3.03.2023].

wych, w szczególności usług z kategorii „oprogramowania jako usługi” (*software as a service* – SaaS), których charakter jest zbliżony rodzajowo<sup>4</sup>.

## 2. Miejsce wykonania umowy

Należy rozpocząć od ustalenia miejsca wykonania umowy o świadczenie usługi grania w chmurze, co stanowi przyczynek dla dalszych rozważań w przedmiocie jurysdykcji sądów i prawa właściwego. Wskazuje się, że w przypadku świadczenia usług w chmurze obliczeniowej, w celu ustalenia miejsca wykonania zobowiązania pomocne jest wyodrębnienie z ogółu stosunków umownych umowy sprzedaży rzeczy ruchomych oraz umowy świadczenia usług<sup>5</sup>. Podobnego rozróżnienia można dokonać na gruncie usług *cloud gaming*, ponieważ niektórzy dostawcy, prócz samej chmury obliczeniowej, oferują także możliwość zakupu danej gry komputerowej<sup>6</sup>. Taki model dystrybucyjny wyróżnia się na tle pozostałych, gdyż użytkownik technologii *cloud computing*, w odróżnieniu od posiadacza egzemplarza gry komputerowej – zakupionego w formie fizycznej lub cyfrowej – nie dysponuje bezpośrednim dostępem do zakupionego dobra, lecz korzysta z niego za pośrednictwem innego oprogramowania<sup>7</sup>.

Rozpatrując kwestię miejsca wykonania umowy w kontekście transgranicznego charakteru usługi grania w chmurze, należy odnieść się do Rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) nr 1215/2012<sup>8</sup> regulującego kwestię jurysdykcji sądów państw członkowskich Unii Europejskiej w sprawach cywilnych i handlowych. W jego art. 7 ust. 1 pkt b) zdefiniowano miejsce wykonania danego zobowiązania jako: „w przypadku sprzedaży rzeczy ruchomych – miejsce w państwie członkowskim, w którym rzeczy te zgodnie z umową zostały albo miały zostać dostarczone”, natomiast „w przypadku świadczenia usług – miejsce w państwie członkowskim, w którym usługi zgodnie z umową były świadczone albo miały być świadczone”.

Przenosząc powyższe unormowania na grunt usługi *cloud gaming*, można dokonać próby wskazania miejsca wykonania poszczególnych elementów umowy o świadczenie usługi grania w chmurze. W odniesieniu do umowy sprzedaży eg-

<sup>4</sup> M. Matysiak, op. cit., s. 195.

<sup>5</sup> 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. 23.

<sup>6</sup> Do takich dostawców należy m.in. Microsoft ze znajdującą się w fazie beta usługą Xbox Cloud Gaming <<https://www.xbox.com/pl-pl/play>> [dostęp: 3.03.2023] oraz do dnia 18 stycznia 2023 r. Google z usługą Google Stadia <<https://stadia.google.com/>> [dostęp: 3.03.2023].

<sup>7</sup> K. Żok, *Prawna i ekonomiczna analiza umowy o korzystanie z programu komputerowego jako usługi (Software as a Service, SaaS)*, „Zeszyty Naukowe Uniwersytetu Jagiellońskiego. Prace z Prawa Własności Intelektualnej” 2017, nr 4, s. 68, wraz z cytowaną tam literaturą.

<sup>8</sup> 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 (Dz.Urz. UE L 351 z 2012 r., s. 1, ze zm.), dalej: rozporządzenie nr 1215/2012.

zemplarza gry komputerowej miejsce dostarczenia rzeczy zależne jest od sposobu wprowadzania jej do obrotu. W tradycyjnym modelu dystrybucji, co do zasady, miejscem dostarczenia towaru jest miejsce faktycznego przekazania fizycznego nośnika z grą kupującemu. Natomiast w przypadku dystrybucji cyfrowych egzemplarzy wskazuje się, że miejscem wykonania umowy będzie miejsce pobrania plików niezbędnych do instalacji danej gry, ponieważ w takim miejscu dochodzi do eksploatacji tej kopii poprzez zwielokrotnienie gry komputerowej<sup>9</sup>.

Takie stanowisko nie znajduje jednak zastosowania do usługi grania w chmurze, której podstawowym założeniem jest zwolnienie odbiorcy z obowiązku instalowania oprogramowania z grą na swoim urządzeniu. W modelu dystrybucyjnym opartym na chmurze obliczeniowej zakup gry polega *de facto* na przypisaniu określonego oprogramowania do konta użytkownika w ramach konkretnej platformy bez udzielania bezpośredniego dostępu do plików gry, lecz z docelowym umożliwieniem dostępu do rozgrywki za pośrednictwem zewnętrznej aplikacji należącej, wraz z serwerami, do dostawcy usługi. Dlatego w kontekście *cloud gaming* uzasadniony wydaje się pogląd, że miejscem dostarczenia rzeczy, jeżeli nie postanowiono inaczej w regulaminie dostawcy usługi lub umowie sprzedaży, będzie miejsce, w którym doszło do przypisania gry do konta użytkownika, czyli co do zasady miejsce pobytu kupującego w państwie członkowskim.

W przypadku *stricte* umowy świadczenia usługi grania w chmurze, zgodnie z przywołanym rozporządzeniem nr 1215/2012, miejscem wykonania zobowiązania będzie miejsce w państwie członkowskim, w którym usługi zgodnie z umową były lub miały być świadczone<sup>10</sup>. Wskazuje się, że w kontekście chmury obliczeniowej najbardziej zasadne jest przyjęcie, że miejscem wykonania usługi będzie miejsce, w którym dostawca usługi (*provider* lub *cloud-provider*<sup>11</sup>) podjął działanie, np. zmierzające do umieszczenia informacji na serwerach<sup>12</sup>. Takie stanowisko wydaje się uzasadnione, ponieważ w tym przypadku miejsce odbioru może być dowolne<sup>13</sup>.

### 3. Jurysdykcja krajowa

Dla ustalenia sądu właściwego do orzekania w sprawach z zakresu chmury obliczeniowej, w tym usługi grania w chmurze, konieczne jest odwołanie się do problematyki jurysdykcji sądowej. Jurysdykcja w klasycznym rozumieniu, zgodnie z którym podstawowym łącznikiem jest terytorium, częstokroć będzie źródłem

<sup>9</sup> M. Matysiak, op. cit., s. 197.

<sup>10</sup> Artykuł 7 ust. 1 lit. b) rozporządzenia nr 1215/2012.

<sup>11</sup> M. Siwicki, op. cit., s. 21.

<sup>12</sup> E. Molenda-Kropielnicka, *Cloud Computing – zagadnienia prawne*, „Zeszyty Naukowe Uniwersytetu Jagiellońskiego. Prace z Prawa Własności Intelektualnej” 2013, nr 119(1), s. 140.

<sup>13</sup> M. Świerczyński, *Jurysdykcja krajowa a prawo właściwe w Internecie*, [w:] P. Podrecki (red.), *Prawo Internetu*, Warszawa 2007, s. 118.

problemów dla stron zaangażowanych w spory dotyczące usług dostarczanych za pośrednictwem Internetu<sup>14</sup>.

Kwestia jurysdykcji sądów w kontekście aterytorialności cyberprzestrzeni jest przedmiotem sporu w doktrynie. Z jednej strony wskazuje się, że wysiłki zmierzające do przyporządkowania stosunków prawnych powstających za pośrednictwem sieci do terytorium danego państwa nie wywołują skutku<sup>15</sup>, natomiast przeciwnicy tego stanowiska twierdzą, że choć tradycyjne rozumienie „miejsca” niekoniecznie przystaje do specyfiki Internetu, to łączniki związane z terytorium nie tracą na znaczeniu, gdyż zawsze możliwe jest powiązanie czynności dokonywanych przez Internet z konkretnym obszarem<sup>16</sup>.

Ze względu na powyższe, istotne znaczenie będzie miało jedno z najważniejszych źródeł norm jurysdykcyjnych w sprawach cywilnych i handlowych dla sądów państw członkowskich Unii Europejskiej, czyli rozporządzenie nr 1215/2012, które w swoich przepisach wyróżnia następujące rodzaje jurysdykcji: 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)<sup>17</sup>.

Zgodnie z zasadą jurysdykcji ogólnej osoby mające miejsce zamieszkania na terytorium państwa członkowskiego mogą być pozywane, niezależnie od ich obywatelstwa, przed sądy tego państwa członkowskiego<sup>18</sup>. Ustalając, czy strona będąca osobą fizyczną ma miejsce zamieszkania na terytorium państwa członkowskiego, którego sądy rozpoznają sprawę, sąd państwa członkowskiego stosuje swoje prawo<sup>19</sup>. Jednakże w przypadku, gdy stroną jest spółka lub osoba prawna, rozporządzenie stanowi, że przez miejsce zamieszkania rozumie się miejsce, w którym znajduje się statutowa siedziba lub główny organ zarządzający, lub główne przedsiębiorstwo spółki lub osoby prawnej<sup>20</sup>. Sąd ustalający siedzibę danej spółki czy osoby prawnej określa ją przez badanie istnienia jednego z wymienionych wyżej łączników, a brak ustanowionej między nimi hierarchii skutkuje tym, że w sprawach dotyczących sporów wynikających z działalności dostawców chmury obliczeniowej osoba inicjująca dane postępowanie będzie miała szeroką możliwość wyboru sądu<sup>21</sup>.

Rozporządzenie reguluje również kwestię jurysdykcji szczególnej, m.in. w sprawach dotyczących umowy, czynu niedozwolonego lub czynu podobnego do czynu niedozwolonego, a także roszczeń cywilnoprawnych o odszkodowanie lub przy-

<sup>14</sup> E. Molenda-Kropielnicka, op. cit., s. 137.

<sup>15</sup> J. Kulesza, *Ius Internet. Między prawem a etyką*, Warszawa 2010, s. 227.

<sup>16</sup> M. Świerczyński, *Jurysdykcja krajowa...*, s. 114.

<sup>17</sup> M. Siwicki, op. cit., s. 21.

<sup>18</sup> Artykuł 4 ust. 1 rozporządzenia nr 1215/2012.

<sup>19</sup> Artykuł 62 ust. 1 rozporządzenia nr 1215/2012.

<sup>20</sup> Artykuł 63 ust. 1 rozporządzenia nr 1215/2012.

<sup>21</sup> M. Siwicki, op. cit., s. 21.

wrócenie stanu poprzedniego, wynikających z czynu zagrożonego karą<sup>22</sup>. Roszczeniami z deliktu są wszystkie roszczenia, które uzasadniają odpowiedzialność pozwanego, a nie są roszczeniami z umowy w rozumieniu art. 7 ust. 1 rozporządzenia nr 1215/2012<sup>23</sup>. Przykładami deliktów popełnianych w chmurze obliczeniowej mogą być czyny nieuczciwej konkurencji czy naruszenia dóbr osobistych i praw autorskich (np. w serwisach *peer-to-peer*) na udostępnianych przez dostawcę platformach<sup>24</sup>. Rozdzielenie jurysdykcji w sprawach dotyczących umowy i czynu niedozwolonego powoduje, że zakresy tych norm wzajemnie się wyłączają i w konsekwencji powód ma możliwość wyboru sądem miejsca zamieszkania (siedziby spółki lub osoby prawnej) oraz sądami miejsca zdarzenia wyrządzającego szkodę (miejsce działania) lub miejsca nastąpienia szkody (miejsce skutku niedozwolonego działania w sferze interesów poszkodowanego)<sup>25</sup>.

W przypadku usługi *cloud gaming*, co do zasady opartej na relacji konsumenta z przedsiębiorcą, istotne znaczenie będzie mieć jurysdykcja w sprawach dotyczących umów konsumenckich opisana w sekcji 4 rozporządzenia nr 1215/2012. Przewiduje ona zwiększoną ochronę prawną konsumenta, traktowanego jako strona słabsza zawieranej umowy. Ze sprawą konsumencką mamy do czynienia wówczas, gdy przedmiotem postępowania jest umowa lub roszczenie, które zostały zawarte przez konsumenta w celu niemogącym być uważanym za działalność zawodową lub gospodarczą tej osoby<sup>26</sup>. Konsument może wytoczyć powództwo przeciwko kontrahentowi przed sądem państwa członkowskiego, na którego terytorium kontrahent ten ma miejsce zamieszkania, albo bez względu na miejsce zamieszkania kontrahenta – przed sądem miejsca, w którym konsument ma miejsce zamieszkania<sup>27</sup>. Ponadto konsument może pozwać kontrahenta przed sąd miejsca, w którym kontrahent ma filię, agencję lub inny oddział, choćby sam kontrahent miał miejsce zamieszkania lub siedzibę w innym państwie członkowskim, jeśli umowa konsumencka będąca przedmiotem sporu wynika z działalności filii, agencji lub oddziału<sup>28</sup>. W praktyce dla odbiorcy świadczonych usług grania w chmurze oznacza to jeszcze większą swobodę wyboru sądu, do którego uprawniony może wnieść powództwo.

Warto także zwrócić uwagę na regulację dotyczącą jurysdykcji wyłącznej, obowiązującej niezależnie od miejsca zamieszkania stron czy zawartej umowy jurysdykcyjnej<sup>29</sup>. W doktrynie wskazuje się, że te unormowania nie znajdują zastosowania w zakresie usług *cloud gaming*<sup>30</sup>.

<sup>22</sup> Artykuł 7 ust. 1–3 rozporządzenia nr 1215/2012.

<sup>23</sup> M. Siwicki, op. cit., s. 24.

<sup>24</sup> E. Molenda-Kropielnicka, op. cit., s. 140.

<sup>25</sup> M. Siwicki, op. cit., s. 24, wraz z cytowaną tam literaturą.

<sup>26</sup> A. Jaroszek, *Prawo właściwe dla umów konsumenckich zawieranych przez Internet*, Warszawa 2009, s. 142.

<sup>27</sup> Artykuł 18 ust. 1 rozporządzenia nr 1215/2012.

<sup>28</sup> Artykuł 17 ust. 2 rozporządzenia nr 1215/2012.

<sup>29</sup> Artykuł 24 rozporządzenia nr 1215/2012.

<sup>30</sup> M. Matysiak, op. cit., s. 198.

## 4. Prawo właściwe

Kolejnym istotnym elementem umów o świadczenie usługi grania w chmurze jest prawo właściwe dla określonego stosunku zobowiązaniowego, według którego sądy będą rozstrzygać ewentualne spory powstałe na jego podstawie.

Kwestię prawa właściwego na terytorium Unii Europejskiej reguluje Rozporządzenie Parlamentu Europejskiego i Rady (WE) nr 593/2008, zwane Rzym I<sup>31</sup>. W sprawach prawa właściwego dla zobowiązań umownych nie stosuje się przepisów polskiej ustawy, ponieważ wprost odsyła ona do stosowania rozporządzenia Rzym I<sup>32</sup>. Będzie ono miało zastosowanie wtedy, gdy zarówno dostawca usług w chmurze obliczeniowej, jak i zleceniodawca, klient usług świadczonych w chmurze obliczeniowej, będą mieli siedzibę lub miejsce zamieszkania w różnych państwach członkowskich, ale też gdy będą mieli siedzibę w Polsce, a umowa zostanie poddana prawu obcego państwa<sup>33</sup>. Wskazuje się, że powyższe uwagi będą miały zastosowanie również w przypadku usług *cloud gaming*, ponieważ – co do zasady – są one świadczone transgranicznie między podmiotami mającymi siedzibę lub miejsce zamieszkania w różnych państwach<sup>34</sup>.

Z punktu widzenia omawianej problematyki najistotniejsze będą uregulowania zawarte w rozporządzeniu Rzym I dotyczące: zasady powszechnego stosowania rozporządzenia (art. 2), zasady swobody wyboru prawa (art. 3), zasady ustalenia prawa właściwego w przypadku braku wyboru prawa (art. 4) oraz zasady ustalenia prawa właściwego w zakresie umów konsumenckich (art. 6).

Zgodnie z zasadą powszechnego stosowania rozporządzenia prawo wskazane przez rozporządzenie Rzym I stosuje się bez względu na to, czy jest ono prawem państwa członkowskiego<sup>35</sup>. Oznacza to, iż stronom umowy umożliwiono wybór prawa państwa trzeciego dla ich stosunku zobowiązaniowego<sup>36</sup>. Strony mogą postanowić, że prawem właściwym będzie prawo państwa, z którym żadna ze stron nie wykazuje jakichkolwiek powiązań prawnych lub faktycznych, a mimo to sąd przy rozstrzygnięciu ewentualnego sporu będzie związany tym postanowieniem.

Odnosnie do samego wyboru prawa właściwego rozporządzenie Rzym I ustanawia swobodę wyboru prawa właściwego przez strony stosunku zobowiązaniowego. Umowa lub tylko jej część podlega prawu wybranemu przez strony, jednakże wybór

<sup>31</sup> Rozporządzenie Parlamentu Europejskiego i Rady (WE) nr 593/2008 z dnia 17 czerwca 2008 r. w sprawie prawa właściwego dla zobowiązań umownych (Dz.Urz. UE L 177 z 2008 r., s. 6, ze zm.), dalej: rozporządzenie nr 593/2008.

<sup>32</sup> Artykuł 28 ust. 1 Ustawy z dnia 4 lutego 2011 r. – Prawo prywatne międzynarodowe (t.j. Dz.U. z 2015 r., poz. 1792 ze zm.).

<sup>33</sup> A. Krasuski, 6. *Międzynarodowy aspekt usług świadczonych w chmurze obliczeniowej a wybór prawa właściwego*, [w:] *Chmura obliczeniowa. Prawne aspekty zastosowania*, Warszawa 2018, LEX/el.

<sup>34</sup> M. Matysiak, op. cit., s. 199.

<sup>35</sup> Artykuł 2 rozporządzenia nr 593/2008.

<sup>36</sup> M. Świerczyński, *Zakres stosowania zasady państwa pochodzenia*, [w:] P. Podrecki (red.), op. cit., s. 153.

prawa musi być dokonany wyraźnie lub w sposób jednoznaczny wynikać z postanowienia umów lub okoliczności sprawy<sup>37</sup>.

Należy także zwrócić uwagę na kolejne unormowania zawarte w tym przepisie, które są szczególnie istotne w przypadku usług chmurowych, takich jak usługa grania w chmurze<sup>38</sup>. Jeżeli w chwili wyboru prawa przez strony wszystkie inne elementy stanu faktycznego znajdują się w innym państwie niż państwo, którego prawo zostało wybrane, wybór ten nie wyłącza przepisów bezwzględnie obowiązujących państwa, w którym elementy te się znajdują<sup>39</sup>.

Natomiast w sytuacji, gdy wszelkie inne elementy stanu faktycznego zlokalizowane są w państwie lub państwach członkowskich Unii Europejskiej, a strony jako prawo właściwe wybrały prawo państwa niebędącego państwem członkowskim, wówczas dokonany przez strony wybór 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<sup>40</sup>. Omawiana regulacja ma duże znaczenie ze względu na specyfikę branży gier komputerowych i znaczącą koncentrację usługodawców z tej branży w Stanach Zjednoczonych<sup>41</sup>.

W rozporządzeniu uregulowano także sytuacje, w których wskutek bierności stron nie zostało zdefiniowane prawo właściwe. Jak w przypadku rozważań w przedmiocie miejsca wykonania usługi *cloud gaming*, tak i w tej kwestii ponownie wyodrębnić można z ogółu stosunków umownych umowy sprzedaży cyfrowego egzemplarza gry komputerowej oraz umowy o świadczenie usług. W obu przypadkach umowy podlegają prawu państwa, w którym sprzedawca lub usługodawca ma miejsce zwykłego pobytu<sup>42</sup>. Jeśli jednak ze wszystkich okoliczności sprawy wyraźnie wynika, że umowa pozostaje w znacznie ściślejszym związku z państwem innym niż państwo wskazane w umowie, wówczas stosuje się prawo tego innego państwa<sup>43</sup>. Ponadto w sytuacji, gdy na podstawie powyżej wskazanych wytycznych nie można ustalić prawa właściwego, umowa podlega prawu państwa, z którym wykazuje najściślejszy związek<sup>44</sup>. Pojęcie „najściślejszego związku” może być rozumiane bardziej liberalnie niż w pozostałych przypadkach, ponieważ wystarczy, że będzie ono pozo-  
stawać z umową w związku silniejszym niż inne zaangażowane porządki prawne<sup>45</sup>.

Rozporządzenie zawiera również unormowania szczególnie dotyczące umów zawartych z konsumentami, co jest istotne w kontekście umów o świadczenie usługi

<sup>37</sup> Artykuł 3 ust. 1 rozporządzenia nr 593/2008.

<sup>38</sup> M. Matysiak, op. cit., s. 199.

<sup>39</sup> Artykuł 3 ust. 3 rozporządzenia nr 593/2008.

<sup>40</sup> Artykuł 3 ust. 4 rozporządzenia nr 593/2008.

<sup>41</sup> M. Matysiak, op. cit., s. 199.

<sup>42</sup> Artykuł 4 ust. 1 lit. a)–b) rozporządzenia nr 593/2008.

<sup>43</sup> Artykuł 4 ust. 3 rozporządzenia nr 593/2008.

<sup>44</sup> Artykuł 4 ust. 4 rozporządzenia nr 593/2008.

<sup>45</sup> M.A. Zachariasiewicz, *Komentarz do art. 4 Rozporządzenia PE i Rady (WE) nr 593/2008*, [w:] M. Pazdan (red.), *Prawo prywatne międzynarodowe. Komentarz*, Warszawa 2018, Legalis, nb 148.



grania w chmurze, gdyż – jak już zostało wcześniej wspomniane – najczęściej stroną tego rodzaju umów jest właśnie konsument. W preambule rozporządzenia stwierdzono, że „konsumentom powinni podlegać ochronie tych przepisów obowiązujących w państwie ich zwykłego miejsca pobytu, których nie można wyłączyć w drodze umowy, pod warunkiem że umowa z konsumentem została zawarta w następstwie wykonywania przez przedsiębiorcę w tym państwie działalności gospodarczej lub zawodowej”<sup>46</sup>.

Rozporządzenie stanowi także, że umowa zawarta przez konsumenta będącego osobą fizyczną z przedsiębiorcą wykonującym działalność gospodarczą lub zawodową podlega prawu państwa, w którym konsument ma miejsce zwykłego pobytu, pod warunkiem że przedsiębiorca: (a) wykonuje swoją działalność gospodarczą lub zawodową w państwie, w którym konsument ma miejsce zwykłego pobytu, lub (b) w jakikolwiek sposób kieruje taką działalnością do tego państwa lub do kilku państw z tym państwem włącznie, a umowa wchodzi w zakres tej działalności<sup>47</sup>. Przesłanka kierowania działalnością do konkretnego państwa powinna być rozumiana szeroko i analizowana w konkretnych okolicznościach faktycznych, a przykładem takiej działalności może być posiadanie przez usługodawcę strony internetowej lub dedykowanej aplikacji w języku danego państwa<sup>48</sup>.

Niezależnie od powyższego strony mogą dokonać wyboru prawa właściwego zgodnie z zasadą swobody wyboru, jednakże wybór ten nie może prowadzić do pozbawienia konsumenta ochrony przyznanej mu na podstawie przepisów, których nie można wyłączyć w drodze umowy, na mocy prawa, jakie zgodnie ze wskazanymi powyżej warunkami byłoby właściwe w przypadku braku wyboru prawa<sup>49</sup>. Oznacza to, że prawo wybrane znajdzie zastosowanie, chyba że przewiduje niższy poziom ochrony niż prawo państwa zwykłego pobytu konsumenta, które to wyznacza zatem minimalny poziom ochrony, jaką musi zostać objęty konsument<sup>50</sup>.

Jednocześnie należy podkreślić, że unormowań szczególnych w przedmiocie umów konsumenckich 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<sup>51</sup>. W teorii, gdyby strony umowy o świadczenie usług w chmurze obliczeniowej jako miejsce świadczenia usług wskazały serwery wykorzystywane do przetwarzania informacji zlokalizowane w państwie innym niż miejsce zwykłego pobytu konsumenta, to wówczas prawo tego innego państwa znalazłoby zastosowanie jako prawo właściwe zamiast

<sup>46</sup> Motyw 25 preambuły rozporządzenia nr 593/2008.

<sup>47</sup> Artykuł 6 ust. 1 lit. a)–b) rozporządzenia nr 593/2008.

<sup>48</sup> M. Matysiak, op. cit., s. 200.

<sup>49</sup> Artykuł 6 ust. 2 rozporządzenia nr 593/2008.

<sup>50</sup> M. Jagielska, *Komentarz do art. 6 Rozporządzenia PE i Rady (WE) nr 593/2008*, [w:] M. Pazdan (red.), op. cit., nb 58.

<sup>51</sup> Artykuł 6 ust. 4 pkt a) rozporządzenia nr 593/2008.

prawa miejsca pobytu konsumenta<sup>52</sup>. Wskazuje się, że w praktyce w umowach z zakresu *cloud gaming* nie stosuje się tego rodzaju zapisów<sup>53</sup>.

## Podsumowanie

Granie w gry komputerowe za pośrednictwem chmury obliczeniowej jest usługą zyskującą stopniowo coraz większą popularność, aczkolwiek nic nie wskazuje na to, aby w najbliższej przyszłości miała stać się dominującym sposobem użytkowania gier wideo. Niemniej jednak istnieje duży potencjał do szybkiego rozpowszechniania się tej formy rozrywki wśród szerokiego grona odbiorców na całym świecie. To właśnie transgraniczny charakter i szeroko pojęta mobilność usługi sprawiają, że zaistniała potrzeba przeanalizowania obowiązującego stanu prawnego w celu ustalenia, czy ma on możliwość sprostania wyzwaniom, jakie stawia przed nim *cloud gaming*.

W tekście zostały omówione najważniejsze aspekty umowy o świadczenie usługi grania w chmurze z perspektywy prawa prywatnego międzynarodowego. Czerpiąc z dorobku doktryny w przedmiocie chmury obliczeniowej, analizie poddano akty prawa unijnego, na podstawie których prowadzone były ustalenia miejsca wykonania umowy, jurysdykcji sądów, a także prawa właściwego dla umowy o świadczenie usługi grania w chmurze.

Autor podjął również próbę zdefiniowania miejsca wykonania umowy sprzedaży cyfrowego egzemplarza gry komputerowej, której pliki instalacyjne nie są pobierane na urządzenie użytkownika, lecz rozgrywka danej gry jest przesyłana w czasie rzeczywistym na to urządzenie. Brak jednoznacznej definicji legalnej miejsca wykonania tej umowy sprzedaży może w przyszłości stanowić poważną trudność w ustaleniu jurysdykcji sądu i prawa właściwego dla rozstrzygnięcia powstałych z tego tytułu sporów.

Większych wątpliwości, prócz wskazanych powyżej, nie przysparza ustalenie jurysdykcji sądów i prawa właściwego dla umów z zakresu *cloud gaming*, które w tym aspekcie nie wykazują wyraźnych odrębności od umów z zakresu *cloud computing*. W ocenie autora umowy te powinny być traktowane na równi z innymi umowami o świadczenie usług w cyberprzestrzeni. Strony stosunku zobowiązaniowego, a przede wszystkim konsumenci, mają szeroki wachlarz możliwości wyboru sądu i prawa właściwego dla rozstrzygnięcia powstałego sporu. Konsumentom zapewniana jest minimalna ochrona prawna, która nie może zostać wyłączona postanowieniem umowy, chyba że dana usługa jest świadczona w pełni na terytorium państwa trzeciego.

<sup>52</sup> A. Krasuski, op. cit.

<sup>53</sup> M. Matysiak, op. cit., s. 202.

## BIBLIOGRAFIA

- Jagielska, M. (2018). *Komentarz do art. 6 Rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (WE) nr 593/2008*, [w:] M. Pazdan (red.), *Prawo prywatne międzynarodowe. Komentarz*. Legalis/el.
- Jaroszek, A. (2009). *Prawo właściwe dla umów konsumenckich zawieranych przez Internet*. Warszawa.
- Krasuski, A. (2018). 6. *Międzynarodowy aspekt usług świadczonych w chmurze obliczeniowej a wybór prawa właściwego*, [w:] *Chmura obliczeniowa. Prawne aspekty zastosowania*. LEX/el.
- Kulesza, J. (2010). *Ius Internet. Między prawem a etyką*. Warszawa.
- Matysiak, M. (2018). *Konsekwencje prawne transgranicznego charakteru umowy o świadczenie usług typu cloud gaming*. „*Studia Prawnicze*” 5: 173–209.
- Molenda-Kropielnicka, E. (2013). *Cloud Computing – zagadnienia prawne*. „*Zeszyty Naukowe Uniwersytetu Jagiellońskiego. Prace z Prawa Własności Intelektualnej*” 119(1): 109–149.
- Siwicki, M. (2016). *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*” 124(1): 21–26.
- Świerczyński M. (2007). *Jurysdykcja krajowa a prawo właściwe w Internecie*, [w:] P. Podrecki (red.), *Prawo Internetu*. Warszawa.
- Świerczyński M. (2007). *Zakres stosowania zasady państwa pochodzenia*, [w:] P. Podrecki (red.), *Prawo Internetu*. Warszawa.
- Zachariasiewicz, M.A. (2018). *Komentarz do art. 4 Rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (WE) nr 593/2008*, [w:] M. Pazdan (red.), *Prawo prywatne międzynarodowe. Komentarz*. Legalis/el.
- Żok, K. (2017). *Prawna i ekonomiczna analiza umowy o korzystanie z programu komputerowego jako usługi (Software as a Service, SaaS)*. „*Zeszyty Naukowe Uniwersytetu Jagiellońskiego. Prace z Prawa Własności Intelektualnej*” 4: 63–78.

