

Spis treści

Maria Wąsowska

Rozdział 1. Historia gier wideo i gier komputerowych	7
---	----------

Ewa M. Walewska

Rozdział 2. Bezcielesne społeczności. Marzenie o wolności a zasady obowiązujące mieszkańców wirtualnych światów na przykładzie <i>second life</i>	18
--	-----------

Maria Wąsowska

Rozdział 3. Umowa o stworzenie gry komputerowej	35
--	-----------

Patrycja Gabor, Paulina Leszczyńska

Rozdział 4. Pojęcie „magicznego kręgu”. Zakres obowiązywania prawa w grach MMORPG	56
--	-----------

Michał Lesiewicz

Rozdział 5. Licencja jako konstytucja świata wirtualnego. Treść umów licencyjnych	66
--	-----------

Wojciech Cebulski, Adam Gątarz

Rozdział 6. Problematyka umów licencyjnych w grach MMORPG w świetle przepisów prawa polskiego.....	86
---	-----------

Łukasz Maryniak, Paweł Baryś

Rozdział 7. Prawo własności wirtualnej	98
---	-----------

Joanna Rekiel, Michał Żarski

Rozdział 8. Obrót wirtualnymi przedmiotami z MMORPG. <i>Sweatshop, gold farming i real money trading</i>	120
---	-----

Bartosz Pudo

Rozdział 9. Treści tworzone przez użytkowników wirtualnych światów <i>(user-generated content)</i> a prawo autorskie i prawa pokrewne	155
---	-----

Angelika Gawlik

Rozdział 10. Status prawny awatara w światach wirtualnych	183
--	-----

Bartosz Bilicz

Rozdział 11. Wirtualny świat jako utwór samoistny. Twórcze wykorzystywanie elementów gier komputerowych. Machinima	195
---	-----

Michał Bienias

Rozdział 12. Prawo własności przemysłowej w wirtualnych światach gier komputerowych	213
--	-----

Katarzyna Grzybczyk

Rozdział 13. Nieuczciwa konkurencja a gry komputerowe	246
--	-----

Monika Hałaszcak

Rozdział 14. <i>Product placement</i> w grach komputerowych	257
--	-----

Patrycja Gabor, Paulina Leszczyńska

Rozdział 15. Prawa jednostki w wirtualnych światach	286
--	-----

Jan Kulesza

Rozdział 16. Prawnokarna ochrona wirtualnej własności?	297
---	-----

Aleksandra Auleytner

Rozdział 17. Dane osobowe w grach MMOG i innych grach online. Aktualne problemy	312
--	-----