

Institucje prawne a światy wirtualne

STRESZCZENIE

Przedstawiciele nauk humanistycznych zdołali wypracować bogatą literaturę na temat specyfiki i kultury społeczności światów wirtualnych. Ich użytkownicy tworzą nieraz złożone struktury społeczne, których funkcjonowanie wykracza poza ramy określone przez oprogramowanie dostarczane przez twórców. Zgodnie z założoną hipotezą, społeczności odpowiednio zaprojektowanych środowisk cyfrowych są w stanie stworzyć systemy normatywne, które pod wieloma względami przypominają prawo. Zweryfikowaniu tej hipotezy służyła analiza tworzonych przez użytkowników światów wirtualnych systemów reguł z perspektywy wybranych koncepcji pozytywistycznych i określenie stopnia ich podobieństwa do systemów prawnych. Konsekwencją potwierdzenia hipotezy, było przedstawienie odpowiedzi na pytanie, w jaki sposób podobieństwo badanych systemów normatywnych do prawa mogłoby przyczynić się do rozwoju nauk prawnych.

Rozdział I stanowi wprowadzenie do pracy. Zawiera wyjaśnienie celu badań i powodu ich podjęcia. Zawiera on szczegółowe przedstawienie hipotezy badawczej, zawierającej wyliczenie cech, które badane systemy normatywne dzielą z prawem, a także różnice zachodzące między dwoma instytucjonalnymi porządkami normatywnymi. W tym rozdziale przedstawiona jest również metodologia przyjęta w pracy. Podstawową metodą badawczą jest analiza pojęciowa zakorzeniona w nurcie pozytywizmu prawnego, będąca próbą odniesienia wypracowanej w tej dziedzinie siatki pojęciowej do kontekstu światów wirtualnych. Metodą pomocniczą była etnografia, stosowana przede wszystkim w zakresie kilkumiesięcznej obserwacji uczestniczącej, która umożliwiła szczegółowe poznanie reguł, jakimi kierują się wybrane społeczności *EVE Online*.

Rozdział II został poświęcony charakterystyce świata wirtualnego stanowiącego empiryczną podstawę prowadzonych badań, czyli *EVE Online*. W pierwszej kolejności przedstawione zostało rozumienie pojęcia „świata wirtualnego”. W ujęciu rozprawy, jest to środowisko cyfrowe, umożliwiające równoczesną interakcję znacznej liczbie użytkowników w tym samym czasie. Środowisko to jest zaprojektowane w sposób mający odzwierciedlać pewne warunki fizyczne, tj. stanowi dwu- lub trójwymiarową przestrzeń, mającą naśladować odrębnie funkcjonującą rzeczywistość. Użytkownicy wchodzą w interakcję ze światem wirtualnym i innymi użytkownikami za pośrednictwem awatarów, stanowiących ich wirtualną reprezentację. Awatary służą „ucieleśnieniu” użytkowników w wirtualnym świecie, przez co ich możliwości wpływania na cyfrowe otoczenie są w dużej mierze ograniczone do miejsca w wirtualnej przestrzeni, w którym się znajdują. Wrażenie odrębności wzmagają niektóre mechaniki światów wirtualnych, które ograniczają swobodę użytkowników, na przykład przez konieczność zdobycia przez nich odpowiednich przedmiotów do produkcji wirtualnego przedmiotu. Istotną cechą wirtualnych światów jest również to, że umożliwiają użytkownikom twórcze rozwijanie znajdującej się w nich treści. Spośród innych światów wirtualnych, *EVE Online* wyróżnia oddanie znaczącej swobody jego użytkownikom, zgromadzonym na jednym serwerze, działającym nieprzerwanie od 20 lat, przez co możliwa do zaobserwowania jest ciągłość zróżnicowanej wirtualnej społeczności, w ramach której wykształciły się liczne pomniejsze kultury.

Rozdział III skupia się na określeniu podstaw teoretycznych dla opisu złożonego systemu reguł występujących w *EVE Online*. Został w nim przedstawiony zarys rozwoju myśli pozytywistycznej, poczynając od podwalin określonych przez Herberta Harta, rozwoju koncepcji napędzanej przez dyskusję z Ronaldem Dworkinem, kończąc na próbach formułowania pozytywistycznych metateorii.

Istotną rolę w opisie odgrywają koncepcje Neila MacCormicka, dla którego pogodzenie pozytywizmu z niekwestionowanymi wpływami moralności na praktykę prawną okazało się niemożliwe oraz Jaapa Hage, który budując na instytucjonalnej teorii Johna Scarle'a proponuje nowatorskie ujęcie reguł jako ograniczeń światów możliwych. Zasadniczym wkładem tej teorii do rozprawy jest skonstruowany w oparciu o nią opis systemów reguł zawartych w kodzie świata wirtualnego (reguł bazowych) oraz sposób ich kształtowania przez dewelopera i użytkowników. Pomocniczo wprowadzona została również teoria Scotta Shapiro, który zaproponował teorię interpretacji osadzoną w tradycji pozytywizmu ekskluzywnego. Przytoczone rozważania poprzedzają wprowadzenie pojęcia pluralizmu prawnego oraz przedstawienia wyników niektórych badań prowadzonych w tym nurcie, które pokazują, że państwowy system prawny niekoniecznie odgrywa dominującą rolę w życiu członków danej społeczności, zaś nawet w krajach, gdzie prawo posiada niekwestionowaną dominującą pozycję, inne systemy normatywne mogą wspierać realizację celów wyznaczonych przez przepisy prawa.

W IV Rozdziale pracy przedstawiony został przegląd poszczególnych poziomów reguł, które kształtują środowisko normatywne użytkownika wirtualnego świata. W pierwszej kolejności, Rozdział opisuje granice korzystania z oprogramowania przez użytkowników określone w umowie licencyjnej, a także to, jak w jej świetle swoją rolę postrzega właściciel platformy w relacji do użytkowników, który deklaruje, że jest jedynie „woźnym”, dbającym o sprawne działanie systemu, podczas gdy posiada zdecydowanie dominującą pozycję względem użytkowników. W końcowej części rozdziału przedstawione zostały systemy normatywne tworzone przez samych użytkowników światów wirtualnych i ich rola, jaką pełnią zarówno w rozgrywce, jak i w aktywnym zarządzaniu światem wirtualnym. Cyfrowe społeczności, przez wprowadzanie zaprojektowanych przez siebie systemów reguł zwiększają popularność wirtualnego świata, tworząc zróżnicowane pod względem wyznawanych wartości środowisko, które potencjalnie może przyciągnąć więcej użytkowników. Reguły te pełnią również czysto użytkową rolę, pozwalając zyskać przewagę nad rywalizującymi organizacjami.

Ostatni rozdział rozprawy doktorskiej stanowi podsumowanie wyników badań. W pierwszej kolejności przedstawiona została w nim argumentacja potwierdzająca wstępną hipotezę badawczą. Porządki normatywne światów wirtualnych potrafią przypominać prawo pod wieloma względami, mierząc się ze skomplikowanymi problemami wynikającymi z konieczności koordynacji działań tysięcy osób. Z tej konkluzji można wysnuć dwa wnioski istotne z punktu widzenia teorii prawa. Po pierwsze, użytkownicy odgrywają istotną rolę w moderacji treści, a wprowadzane przez nich rozwiązania przyczyniają się do zapewnienia bezpiecznej przestrzeni cyfrowej. Po drugie, stanowią zbiory cennych informacji z punktu widzenia społecznej percepcji zachowań zachodzących w tym nietypowym środowisku. W związku z tym, mogą stanowić cenne źródło informacji dla interpretatora.



18.10.2023r.