

# **Autorskie prawa osobiste twórców gier komputerowych**

Przejdź do produktu na [www.ksiegarnia.beck.pl](http://www.ksiegarnia.beck.pl)

# Spis treści

<b>Wykaz skrótów</b> .....	XI
<b>Wykaz literatury</b> .....	XV
<b>Wprowadzenie</b> .....	XXIX
<b>Rozdział I. Pojęcie gry komputerowej – zagadnienia szczegółowe</b> .....	1
§ 1. Gra komputerowa – próba definicji .....	1
§ 2. Struktura gry komputerowej .....	4
§ 3. Gatunki gier komputerowych .....	5
<b>Rozdział II. Gra jako przedmiot prawa autorskiego</b> .....	11
§ 1. Przedmiot ochrony .....	11
§ 2. Przesłanki ustawowe przyznania ochrony .....	11
I. Przesłanka twórczości .....	11
II. Przesłanka indywidualności (oryginalności) utworu .....	15
III. Przesłanka ustalenia .....	18
IV. Wnioski .....	19
§ 3. Gra komputerowa – utwór nazwany czy niewymieniony w PrAut? .	20
I. Wprowadzenie .....	20
II. Definicja multimediiów .....	21
1. Zagadnienia wstępne .....	21
2. Pojęcie utworu multimedialnego .....	23
3. Gra komputerowa rozpatrywana w ramach kategorii utworu multimedialnego .....	28
§ 4. Gra komputerowa jako program komputerowy .....	31
I. Pojęcie programu komputerowego .....	31
II. Interfejs graficzny programu komputerowego jako przedmiot samodzielnej ochrony .....	34
III. Forma programów komputerowych występujących w grze komputerowej .....	36
§ 5. Gra komputerowa jako utwór audiowizualny .....	41
§ 6. Gra komputerowa jako baza danych .....	54
§ 7. Multikwalifikacja gry komputerowej przy jednoczesnym zastosowaniu przepisów dotyczących utworów audiowizualnych i programów komputerowych .....	56

---

§ 8. Gra komputerowa (w ujęciu całościowym) jako nowa kategoria utworów .....	58
§ 9. Gra komputerowa jako utwór niewymieniony albo mieszany .....	63
§ 10. Kwalifikacja gry komputerowej ze względu na charakter wkładów twórczych .....	67
I. Gra komputerowa jako dzieło współautorskie .....	67
II. Utwór współautorski rozłączny .....	68
III. Utwór współautorski nierozłączny .....	69
IV. Powstanie stosunku współautorstwa utworu (istota porozumienia oraz wniesienie wkładu twórczego) .....	71
V. Charakter współautorstwa w grach komputerowych na przykładzie utworów audiowizualnych .....	78
VI. Wspólność autorskich praw osobistych do utworu współautorskiego .....	81
VII. Gra komputerowa jako dzieło konstrukcyjnie zbliżone do dzieł wspólnych .....	84
1. Wprowadzenie .....	84
2. Utwór połączony .....	84
3. Utwór zbiorowy .....	88
<b>Rozdział III. Przebieg procesu twórczego. Podmioty twórczo zaangażowane w powstawanie gry komputerowej .....</b>	<b>93</b>
§ 1. Zagadnienia wstępne .....	93
I. Powstanie stosunku współtwórczości .....	93
§ 2. Poszczególne etapy tworzenia gry komputerowej .....	95
§ 3. Autorzy wkładów twórczych w grze komputerowej – próba ich wyodrębnienia z katalogu podmiotów pozostawiających nietwórcze rezultaty pracy w grze .....	99
I. Zagadnienia wstępne .....	99
II. Pojęcie autora .....	100
§ 4. Podmioty tworzące grę komputerową .....	101
I. Organizacja produkcji gry komputerowej .....	101
II. Zespół deweloperski .....	104
III. Dyrektor kreatywny (reżyser) .....	105
IV. Producent gier komputerowych .....	106
1. Rola głównego producenta gry komputerowej .....	106
2. Współproducenci i producenci asystujący .....	108
V. Projektanci, w tym projektanci poziomów .....	109
VI. Pisarze .....	110
VII. Główny programista .....	111
VIII. Programiści .....	112
IX. Artyści-graficy .....	113

X. Testerzy gier .....	116
XI. Autorzy muzyki do gry komputerowej .....	117
XII. Twórcy efektów dźwiękowych .....	118
<b>Rozdział IV. Poszczególne uprawnienia osobiste twórców gier komputerowych</b> .....	121
§ 1. Autorskie dobra osobiste na gruncie PrAut .....	121
§ 2. Ochrona konwencyjna .....	124
§ 3. Relacja autorskich dóbr osobistych do dóbr osobistych prawa cywilnego .....	125
§ 4. Wiąż twórcy z utworem. Autorskie dobro osobiste czy byt pozaprawny? .....	129
§ 5. Poszczególne uprawnienia osobiste twórców gry komputerowej .....	132
I. Prawo do autorstwa utworu .....	132
1. Zagadnienia wstępne .....	132
2. <i>Ghostwriting</i> a prawo do autorstwa .....	134
3. Twórczość inspirowana i zależna a prawo do autorstwa utworu .....	137
A. Zagadnienia wstępne .....	137
B. Plagiat, w tym zjawisko <i>game cloningu</i> .....	140
II. Prawo do oznaczania utworu swoim nazwiskiem lub pseudonimem albo do udostępniania go anonimowo .....	145
1. Zagadnienia wstępne .....	145
2. Nazwisko .....	146
3. Pseudonim .....	147
4. Anonimowość .....	150
III. Prawo nienaruszalności treści i formy utworu (prawo do integralności) oraz jego rzetelnego wykorzystania w fazie tworzenia oraz w fazie eksploatacji .....	153
1. Zagadnienia wstępne .....	153
2. Prawo nienaruszalności treści i formy utworu .....	156
3. Prawo do rzetelnego wykorzystania utworu .....	165
4. Dopuszczalność wyrażania przez autora zgody na wprowadzanie zmian do utworu .....	173
5. Granice prawa do integralności w zakresie wybranych wkładów twórczych użytych w grze komputerowej .....	176
6. Prawo do integralności wkładu reżysera gry .....	179
7. Modyfikacja gier oraz inna (twórcza) działalność użytkowników gier a prawo do integralności .....	180
IV. Prawo do decydowania o pierwszym udostępnieniu gry publiczności .....	194

## *Spis treści*

---

V. Prawo do nadzoru nad sposobem korzystania z gry komputerowej .....	201
VI. Prawo żądania udostępnienia egzemplarza dzieła (prawo dostępu do utworu) .....	204
VII. Prawo do odstąpienia albo wypowiedzenia umowy o przeniesienie autorskich praw majątkowych lub o korzystanie z utworu ze względu na istotne interesy twórcze autora .....	208
VIII. Prawo do odstąpienia albo wypowiedzenia umowy o przeniesienie autorskich praw majątkowych lub o korzystanie z utworu w przypadku, gdy publiczne udostępnienie dzieła następuje w nieodpowiedniej formie lub ze zmianami, którym twórca mógłby się słusznie sprzeciwić ...	211
IX. Prawo do wprowadzania zmian w utworze w związku z jego rozpowszechnianiem, czyli nadzór autorski przewidziany w art. 60 oraz 73 PrAut .....	214
§ 6. Zakres uprawnień osobistych twórców warstwy programowej .....	216
<b>Rozdział V. Wnioski końcowe .....</b>	<b>221</b>
<b>Indeks rzeczowy .....</b>	<b>231</b>

[Przejdź do księgarni →](#)



[ksiegarnia.beck.pl](http://ksiegarnia.beck.pl)