

# **Autorskie prawa osobiste twórców gier komputerowych**

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

# Wprowadzenie

## § 1. Rys historyczny

Gry komputerowe w swej pierwszej, archaicznej formie pojawiły się w przestrzeni publicznej ponad 60 lat temu<sup>1</sup>. Początkowo kierowane jako forma rozrywki do najmłodszych, z czasem stały się medium używanym i docenianym przez odbiorców w różnym wieku. Na popularyzację gier komputerowych niewątpliwie wpłynął rozwój technologii, coraz większa dostępność komputerów osobistych i konsoli oraz rosnący rynek gier mobilnych. Ta ekspansja spowodowała, że również problemy natury prawnej urosły do tak dużej rangi, iż w efekcie zaistniała potrzeba rozpoczęcia dyskusji w tej materii. Między innymi ta dyskusja zainspirowała autora do stworzenia niniejszej dysertacji.

Wpływ kulturowy gier komputerowych odczuwalny jest na całym świecie. Stały się one globalnym fenomenem, w którym sukcesy odnoszą nie tylko kraje będące potentatami w branży rozrywkowej, takie jak Stany Zjednoczone i kraje Europy Zachodniej, ale również wschodniej części Europy, m.in. Białoruś („Wargaming.net”), Finlandia („Supercell” i „Rovio”), a także Polska („Wiedźmin 3: Dziki Gon”, „This War of Mine”, „Dying Light”). W ciągu ostatnich 20 lat zmieniła się również demografia graczy. Do historii przeszły czasy, w których graczami byli wyłącznie nastolatki. Współczesny

---

<sup>1</sup> Data narodzin gier komputerowych pozostaje dyskusyjna. Niektórzy wskazują pracę *Williama Higginbothama*, nowojorskiego fizyka, który w 1958 r. pracując w Brookhaven National Laboratory, stworzył grę „Tennis for Two”, uruchamianą na analogowym komputerze i oscyloskopie. Inni wskazują na rok 1961 i grę „Spacewar!”, w której dwóch graczy mogło wystrzeliwać rakiety w kierunku statku kosmicznego przeciwnika. Gra została stworzona na bardzo kosztownym sprzęcie bostońskiego MIT. Jej autorami byli absolwenci tej uczelni, *Steve Russell*, *Peter Samson*, *Martin Graetz* oraz *Wayne Witaenem*. Powstanie tej gry zainspirowało *Nolana Bushnella* do stworzenia „Computer Space”, pierwszego tytułu uruchamianego za pomocą monet, która z czasem przekształciła się w jedną z najpopularniejszych gier na żetony, czyli „Asteroids” i rozpoczęło erę gier na automatach. W styczniu 1968 r. zespół twórców składający się z *Williama T. Ruscha*, *Williama L. Harrisona* oraz *Ralpha H. Baer* rozpoczął pracę nad konstruowaniem wyświetlacza, który prezentował obiekt mogący poruszać się dowolnie po ekranie, aż do momentu, gdy napotkał obiekt sterowany przez jednego lub dwóch graczy. Powyższa koncepcja przeistoczyła się w 1972 r. w jedną z najbardziej popularnych gier wszechczasów, czyli „Pong” i zapoczątkowała erę powszechnej gry na automatach. W tym samym roku *Ralph Baer* wydał konsolę „Magnavox Odyssey”, co zapoczątkowało trend grania w domach. Kolejnymi etapami rozwoju branży było zaimplementowanie kolorów oraz grafiki trójwymiarowej, których rozwój i proces doskonalenia obserwujemy do dzisiaj. Zob. *A.S. Lipson*, *R.D. Brain*, *Videogame Law*, s. 7–19.

gracz to w wielu przypadkach osoba dorosła, zarówno kobieta, jak i mężczyzna, z dowolnego zakątka świata<sup>2</sup>.

Gry stały się również powszechnie rozpoznawalne jako pełnoprawny przejaw działalności artystycznej. W 2012 r. Muzeum Instytutu *Smithsona* gościło wystawę „The Art of Video Games”, która przedstawiała historię rozwoju sztuk wizualnych w ramach gry od lat 70. XX w., na której prezentowano gry jako nośnik do opowiadania różnorodnych historii. Wystawa skupiała się także na wpływie, jaki gry komputerowe wywarły na kulturę i społeczeństwo<sup>3</sup>. Bez cienia przesady można powiedzieć, że gry komputerowe są medium, które potrafi asymilować fotografię, malarstwo, animację, film, kompozycje muzyczne i efekty dźwiękowe. *A. Strużyńska* odnosząc się do gier komputerowych jako przejawu sztuki wskazuje na te tytuły, które „w sposób intencjonalny i niepowtarzalny, wręcz awangardowy, ewokują jakości i wartości estetyczne budujące doświadczenie odbiorcze gracza, niejednokrotnie odsuwając na drugi plan, zawieszając lub podając w wątpliwość charakterystyczne elementy składowe gier komputerowych (...)”<sup>4</sup>. W przypadku innych dziedzin sztuki, można zauważyć coraz częstsze próby wprowadzenia do nich elementów cyfrowych oraz interaktywnych, idąc śladem gier komputerowych<sup>5</sup>. Przedstawiciele nauki, wskazują także na jakże wymowny walor wywoływania często skrajnych emocji przez gry – od radości po irytację. Na to wszystko składa się konstrukcja i sposób narracji gier, które utrzymują u gracza stan podekscytowania, skutkujący powstaniem emocjonalnej i psychicznej więzi pomiędzy graczem a światem gry<sup>6</sup>.

## § 2. Gra komputerowa – zarys zjawiska

W niniejszej publikacji w zakresie badanego przedmiotu prawa autorskiego stosowane będzie zbiorcze określenie „gry komputerowe”, aczkolwiek w wielu wypowiedziach naukowych, w szczególności zagranicznej doktryny spotkać się można ze stosowaniem sformułowania „gra wideo”, „gra elektroniczna” lub „gra multimedialna”. Kierując się już występującą w polskiej doktrynie tendencją do używania sformułowania „gry komputerowe”, również wybiorę ten kierunek w zakresie stosowanej nomenklatury. W celu uniknięcia ewentualnych nieporozumień, pragnę wskazać, iż pod pojęciem gier komputerowych należy rozumieć: gry na konsole (stacjonarne, przenośne), gry na automatach (automaty typu *arcade* oraz gry hazardowe), gry na komputery, gry przeglądarkowe (uruchamiane za pośrednictwem stron internetowych, w szczególności portali społecznościowych), gry na urządzenia mobilne (telefony komórkowe, tablety)

---

<sup>2</sup> *K. Lofgren*, 2017 Video Game Trends and Statistics.

<sup>3</sup> The Art of Video Games, <https://www.si.edu/Exhibitions/The-Art-of-Video-Games-840>, dostęp: 12.5.2020 r.

<sup>4</sup> *A. Strużyńska*, Sztuka gier wideo, s. 215–216.

<sup>5</sup> *S.G. Boyd*, *B. Pyne*, *S.F. Kane*, Video Game Law, s. 19.

<sup>6</sup> *G. Tavinor*, The Art of Videogames, s. 129–133, 148–149.

oraz gry uruchamiane za pośrednictwem gogli VR (Oculus Rift, HTC VIVE, PlayStation VR).

I. *Matusiak*, autor pierwszej w Polsce monografii dotyczącej w sposób kompleksowy prawnoautorskiej problematyki gier komputerowych, podkreśla, iż „fenomen gier komputerowych polega na tym, że z jednej strony, stanowią przykład najbardziej zaawansowanej technologii, z drugiej zaś strony, posiadają wiele cech wspólnych z tradycyjnymi utworami – dziełem literackim, utworem audiowizualnym, dziełem plastycznym”<sup>7</sup>.

Gry komputerowe w przeciwieństwie do gier tradycyjnych odznaczają się funkcjonowaniem w środowisku cyfrowym, w którym użytkownicy korzystają z interfejsu graficznego oraz szeregu urządzeń sterujących, w szczególności klawiatury i pada. Podstawową pobudką dla tworzenia gier są względy komercyjne. Sam proces twórczy, jak i efekty pracy twórców gier coraz bardziej przypominają hollywoodzkie produkcje<sup>8</sup>. *J. Murray* podkreśla, że główną atrakcją, jaką daje granie, jest to, że gracze uzyskują możliwość odkrywania wydarzeń przygotowanych przez twórców<sup>9</sup>. *E. Aarseth* wskazuje na istniejący kontrast pomiędzy pasywnym konsumpcjonizmem pozostałych form artystycznych a interaktywnym zapoznawaniem się z fikcją gier komputerowych<sup>10</sup>. Wielu innych autorów zagranicznych jest zgodnych co do tego, że gry komputerowe odznaczają się kulturą partycypacji, w której gracze poprzez interfejs gry kształtują narrację zawartą w grze<sup>11</sup>.

W obecnym kształcie gry rozpoczynają kolejny etap ewolucji, bowiem coraz częściej przenikają się one z innymi środkami wyrazu, takimi jak film czy seriale telewizyjne. Jak zauważa *Hideo Kojima*, jeden z najśłynniejszych twórców gier, z tego względu, że ludzie są bardzo zajęci szeregiem spraw i w czasie, który chcą poświęcić na rozrywkę, większość z nich wybiera medium, które łączy w sobie jak najwięcej elementów. *Kojima* wskazuje, że przy tworzeniu gier należy położyć duży nacisk na konwergencję, która pozwoli na stworzenie „transmedialnego” dzieła, podając przykład gry *Quantum Break*<sup>12</sup>, która łączy w sobie elementy przygodowej gry akcji z elementami serialu telewizyjnego<sup>13</sup>.

---

<sup>7</sup> I. *Matusiak*, *Gra komputerowa*, s. 84.

<sup>8</sup> G. *Lastowka*, *Copyright Law and Video Games*, s. 4–5.

<sup>9</sup> M.in. *J. Murray*, *Hamlet on the Holodeck*, *passim*.

<sup>10</sup> E. *Aarseth*, *J. Espen*, *Cybertext: Perspectives*, s. 136.

<sup>11</sup> Zob. m.in. *M-L. Ryan*, *Narrative as Virtual Reality*, *passim*; *J.P. Gee*, *J. Paul*, *What Video Games Have to Teach Us*; *M. Palgrave*, *J. McGonigal*, *Reality Is Broken*, *passim*.

<sup>12</sup> Gra wydana w 2016 r. przez studio Remedy Entertainment. Łączy ona w sobie elementy gry i serialu telewizyjnego (równoległe stworzonego uzupełniającego fabułę gry). Część grywalna przedstawiała losy bohaterów z perspektywy protagonisty, a część serialowa z perspektywy antagonisty. Zob. *D. Takahashi*, *Quantum Break tips and tricks*.

<sup>13</sup> S. *Powell*, *Hideo Kojima*.

Złożoność gier oraz ich często ogromny rozmach, który przejawia się w możliwości eksploracji rozległych wirtualnych światów<sup>14</sup>, sprawiają, iż badana materia jest dużym wyzwaniem pod względem prawnym, którym nauka prawa autorskiego, ale nie tylko, winna być żywo zainteresowana.

Wybór tematu pracy, obejmującej uprawnienia osobiste z uwzględnieniem uprawnień majątkowych, które ze względu na komercyjny charakter odgrywają niezwykle ważną rolę, mógłby wydawać się bardziej oczywisty. Z drugiej strony, nie sposób pominąć jednej z zasad kontynentalnego prawa autorskiego, która w porządku logicznym i chronologicznym stawia *droit d'auteur* na pierwszym miejscu. Kierując się tą zasadą oraz okolicznością, że uprawnienia osobiste pomimo swej nadrzędnej niemajątkowej wartości, stanowią niezwykle istotną dla autorów sferę ich twórczości chronioną przez prawo, wybrałem na temat pracy autorskie prawa osobiste twórców gier komputerowych. Ponadto, ograniczenie moich rozważań wyłącznie do sfery osobistej podyktowane było zachowaniem rozsądnych rozmiarów pracy.

### § 3. Zakres tematyczny pracy

Przedmiot badań w niniejszej publikacji w ogromnej części stanowią uprawnienia osobiste twórców gier komputerowych, natomiast dla wzbogacenia prowadzonych rozważań (przyjmując szerszą perspektywę), odnoszę się również do kwestii niewątpliwie fundamentalnej, czyli oceny gry komputerowej jako przedmiotu prawa autorskiego oraz poruszam zagadnienia systematyki gier komputerowych, opisując poszczególne gatunki. W pracy przedstawiono również przykładowy katalog twórców gier, którzy postawiają w niej wkład twórczy, co umożliwiło szczegółową analizę poszczególnych uprawnień osobistych twórców gry w Rozdziale IV.

Wraz z pojawieniem się w nauce prawa zagadnienia multimedialności w utworach, próbowano udzielić odpowiedzi na pytanie, czy istnieje możliwość i potrzeba dopasowania istniejących uregulowań prawnautorskich do utworów spełniających kryterium multimedialności<sup>15</sup>. Rosnąca popularność gier komputerowych oraz wzrost ich potencjału ekonomicznego sprawiły, że to samo pytanie zdaje się być aktualne w odniesieniu również do nich, bowiem stanowią one jednocześnie produkt multimedialny. Jednym z kluczowych zagadnień, które będą rozpatrywane w niniejszej pracy, bezpośrednio powiązanych z postawioną przez autora hipotezą badawczą, jest umiejscowienie gier komputerowych w obecnie panującym reżimie prawa autorskiego. Wybranie właściwej kwalifikacji gier komputerowych jako przedmiotu prawa będzie miało fundamentalny wpływ na zakres ochrony praw osobistych przysługujących ich twórcom, czemu szczególnie poświęcone zostaną dalsze części publikacji.

---

<sup>14</sup> Samo zagadnienie wirtualnych światów jest coraz częściej tematem prac z zakresu prawa, zob. m.in. J. Zimmer-Czekaj, *Prawa własności intelektualnej, passim*.

<sup>15</sup> N. Negroponte, *Being digital*, s. 58.

Z uwagi na niewielką, jak dotąd, liczbę wypowiedzi polskiej doktryny oraz całkowity brak polskiego orzecznictwa, traktującego o problematyce gier komputerowych, dla pełnego zobrazowania poszczególnych problemów prawnych zawartych w niniejszej rozprawie, sięgać będę po dorobek zagranicznego orzecznictwa oraz doktryny, w szczególności amerykańskiej, brytyjskiej, francuskiej oraz niemieckiej.

Kończąc słowo wstępu, pragnę podziękować moim promotorom, prof. zw. dr hab. *Ewie Bagińskiej* oraz dr *Krzysztofowi Czub*, którzy przez cały proces badawczy oferowali nieocenioną pomoc merytoryczną oraz wsparcie pedagogiczne, bez których praca ta byłaby daleka od kompletności. Ponadto, dziękuję *Karolinie Szablewskiej-Olejarz* oraz *Marcinowi Olejarz*, którzy podzielili się ze mną swą ogromną wiedzą z zakresu tworzenia gier komputerowych, co pozwoliło mi na pełne zrozumienie całego procesu twórczego.

[Przejdź do księgarni →](#)



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