

**JAKUB DRAĞ**

---

Magister filologii angielskiej oraz student V roku prawa  
Wydział Prawa i Administracji, Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu

---

# **Streaming gier komputerowych jako artystyczne wykonanie w rozumieniu prawa autorskiego**

## **Wprowadzenie**

Rynek gier komputerowych to obecnie jeden z najistotniejszych sektorów przemysłu rozrywkowego. Na przestrzeni ubiegłego półwiecza gry komputerowe przeszły dogłębną ewolucję. Dziś nie są to już tylko proste zabawy zręcznościowe, jak pierwsze z nich, ale pełnoprawne produkty rozrywkowe, stopniem złożoności i wysublimowania przerastające częstokroć rozrywki przekazywane za pomocą bardziej tradycyjnych mediów, jak literatura czy telewizja.

Popularyzacja gier komputerowych jako medium rozrywkowego idzie w parze z rozwojem technologicznym społeczeństwa. Rzeczony rozwój technologiczny (w szczególności w zakresie globalizacji dostępu do Internetu) w ogromnym stopniu przyczynił się zaś do zmian

w strukturze uczestnictwa społeczeństwa w kulturze. W dzisiejszych czasach ludzie pragną być nie tylko odbiorcami kultury, ale równocześnie jej twórcami. Zjawisko to określane jest mianem kultury partycypacji.

Przejawy kultury partycypacji są szczególnie rozpowszechnione w sferze Internetu. Internet umożliwia każdemu niemal nieograniczony dostęp do istniejących wytworów kultury, a także pozwala na dzielenie się własną twórczością z innymi. Jako przykłady twórczości przypisywanej kulturze partycypacji u jej zarania można przywołać remiksy muzyczne lub twórczość *fan-fiction*. Za przykład bardziej aktualny może posłużyć streaming gier komputerowych. Polega on, najogólniej ujmując, na transmitowaniu na żywo bieżącego zapisu rozgrywki osoby grającej (streamera) dla widzów danego kanału platformy streamingowej.

Oglądanie takich transmisji (streamów) to obecnie jedna z najbardziej popularnych form rozrywki w Internecie. Platformy streamingowe, takie jak Twitch czy YouTube, codziennie notują setki tysięcy odwiedzin powiązanych z treściami gamingowymi. Roczna oglądalność tego typu treści przewyższa oglądalność osiąganą przez platformy oferujące bardziej tradycyjne treści, takie jak Netflix czy HBO GO<sup>1</sup>.

Nie ma więc wątpliwości, że streaming gier komputerowych to zjawisko o określonej doniosłości społecznej. Jednocześnie jest to praktyka mogąca nastęrczać problemów co do jej klasyfikacji autorskoprawnej. Rozważenia wymagają takie kwestie, jak naruszanie praw autorskich osoby uprawnionej do gry komputerowej będącej przedmiotem transmisji przez streamera lub możliwość zakwalifikowania streamu jako utworu, artystycznego wykonania czy nadania. Problem ten nie został dotychczas kompleksowo omówiony w doktrynie polskiej czy zagranicznej ani nie jest przedmiotem ustalonej linii orzeczniczej.

Niniejszy artykuł ma na celu analizę jednej z powyżej wskazanych kwestii, tj. kwestię możliwości uznania streamingu gry komputerowej za jej artystyczne wykonanie. W pierwszej kolejności przedstawione zostaną pojęcia streamingu w ujęciu ogólnym, jak i streamingu gier komputerowych. W dalszej części artykułu przeanalizowane zostanie pojęcie artystycznego wykonania w rozumieniu art. 85 Ustawy

---

<sup>1</sup> SuperDataResearch, *Gaming Video Content* <<https://portal.superdataresearch.com/market-data/gaming-video-content/>> [dostęp: 27.03.2020].

z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych<sup>2</sup>. Na koniec podjęta zostanie próba odpowiedzi na pytanie, czy streaming gry komputerowej można uznać za artystyczne wykonanie.

## 1. Streaming i streaming gier komputerowych

Streaming jest technologią transmisji danych multimedialnych za pośrednictwem Internetu od nadawcy do odbiorcy w czasie rzeczywistym. Dane te są transmitowane przez nadawcę dzięki użyciu właściwych urządzeń i oprogramowania służących przechwytywaniu obrazu i dźwięku oraz oprogramowania pozwalającego na udostępnienie transmisji. Odbiorca, również korzystając ze specjalnego oprogramowania (odtwarzacza), ma możliwość oglądania czy odsłuchania transmisji. Tak ogólnie pojęta technologia streamingu może być użyta do nadania różnorodnych transmisji. W szczególności można te transmisje skategoryzować przez wzgląd na czas dostępu odbiorcy do transmisji wobec czasu jej nadania oraz przez wzgląd na rodzaj przesyłanych danych.

Patrząc przez pryzmat czasu dostępu odbiorcy do transmisji względem czasu jej nadania, można wyróżnić streaming na żywo (*livestream*) oraz streaming VOD (*video-on-demand*). W pierwszym przypadku dane są przechwytywane i wysyłane przez nadawcę oraz odbierane przez odbiorcę na bieżąco, niemal jednocześnie. Przykładami takich transmisji mogą być internetowe relacje audio-wideo z bieżących wydarzeń czy transmisje internetowych stacji radiowych. Z kolei w przypadku streamingu VOD nie zachodzi tożsamość momentu przechwytywania danych z momentem ich transmisji i odbioru. Przechwycone dane są umieszczane na serwerze. Odbiorca ma do nich dostęp w dowolnej chwili. I w tym wypadku jednak sama transmisja danych z serwera do urządzenia odbiorcy będzie następowała w czasie rzeczywistym. Tego typu transmisja ma miejsce np. podczas odtwarzania filmu zamieszczonego w serwisach takich jak Netflix czy HBO GO bądź utworu muzycznego poprzez aplikacje takie jak Spotify.

---

<sup>2</sup> T.j. Dz.U. z 2019 r., poz. 1231 ze zm., dalej: pr. aut.

W odniesieniu do gier komputerowych pojęcia streamingu używa się do opisanego transmisji w czasie rzeczywistym zapisu audio-wideo rozgrywki prowadzonej przez grającego-nadawcę transmisji (nazywanego streamerem) – jest to więc streaming na żywo danych audiowizualnych. Najczęściej samemu zapisowi rozgrywki towarzyszy również m.in. obraz z kamerki internetowej streamera oraz zapis dźwięku przechwytywanego przez mikrofon streamera. Widzowie mogą więc nie tylko śledzić postępy streamera w rozgrywce, ale także poznać jego reakcje i komentarze. Co więcej, większość streamów oferuje widzom możliwość nawiązania kontaktu ze streamerem poprzez wbudowany czat. Transmisje są ponadto uatrakcyjniane na inne sposoby, np. poprzez odtwarzanie muzyki w tle czy też użycie szaty graficznej lub tzw. nakładki (*overlay*).

W tym miejscu warto wskazać, że dostępne na internetowych platformach streamingowych transmisje można zaklasyfikować do dwóch kategorii: (1) streamy nadawane przez indywidualnych graczy, ukazujące prowadzoną przez nich rozgrywkę; (2) streamy e-sportowe, nadawane przez profesjonalne organizacje w związku z odbywającymi się wydarzeniami e-sportowymi (np. turniejami). Należy zauważyć, że transmisje należące do drugiej kategorii są *de facto* transmisjami relacjonującymi określone wydarzenie. Do ich nadawania używana jest technologia streamingu, lecz substratem transmisji jest całe wydarzenie, nie zaś sam zapis rozgrywki – poza nim prezentowane są bowiem np. wywiady z graczami czy analizy ekspertów. Takim transmisjom bliżej więc do relacji z meczu piłkarskiego niż do streamingu gier w rozumieniu przedstawionym powyżej. Z tego powodu pozostaną one poza zakresem zainteresowania w tym artykule.

Doprecyzowując definicję streamingu gier komputerowych na potrzeby niniejszego tekstu, wskazuję, że kiedykolwiek to pojęcie zostanie użyte w jego dalszej części (również jako „streaming”), należy przez nie rozumieć proces grania w grę komputerową oraz jednoczesnej transmisji zapisu audio-wideo tej rozgrywki przez streamera<sup>3</sup>.

---

<sup>3</sup> Takie podejście pozostaje zresztą w zgodzie z powszechnym pojmowaniem streamingu jako odnoszącego się do gier komputerowych. Stwierdzenie, że ktoś „streamuje daną grę” oznacza właśnie, że ta osoba gra w tę grę i transmituje zapis

## 2. Artystyczne wykonanie w prawie autorskim

Aby w ogóle przystąpić do rozważań na temat tego, czy streaming gier komputerowych można uznać za artystyczne wykonanie w rozumieniu przepisów prawa autorskiego, konieczne jest zdefiniowanie samego pojęcia artystycznego wykonania, co okazuje się wcale niełatwym zadaniem.

W prawie autorskim pojęcie artystycznego wykonania pojawia się w oddziale 1 rozdziału 11, traktującego o prawach pokrewnych. Prawo do artystycznych wykonań to właśnie jedno z praw pokrewnych, dla których w prawie polskim przewidziana jest ochrona. Jak wynika z art. 85 pr. aut., każde artystyczne wykonanie utworu lub dzieła sztuki ludowej pozostaje pod ochroną niezależnie od jego wartości, przeznaczenia i sposobu wyrażenia; artystycznymi wykonaniami będą zaś w szczególności działania aktorów, recytatorów, dyrygentów, instrumentalistów, wokalistów, tancerzy i mimów oraz innych osób w sposób twórczy przyczyniających się do powstania wykonania. Nie ma wątpliwości, że przyznanie ochrony prawnej tego typu przejawom ludzkiej działalności jest słuszne. W doktrynie nie ma jednak zgody co do przedmiotu ochrony przewidzianej w ustawie.

Kwestią bezsporną jest to, że ochrona przysługuje jedynie wykonaniu utworu lub dzieła sztuki ludowej. Nie będą nią objęte takie działania, jak np. występy cyrkowców, iluzjonistów czy zmagania sportowców – u ich podłoża nie leży bowiem utwór czy dzieło sztuki ludowej. Warto przy tym nadmienić, że przedmiotem artystycznego wykonania może być jedynie utwór faktycznie wykonywalny. Przykładowo, nie jest możliwe wykonanie utworu kartograficznego, architektonicznego, plastycznego czy lutniczego.

Zarzewiem sporów w doktrynie są natomiast próby rozstrzygnięcia, czy cecha artystyczności wykonania jest samoistną przesłanką udzielenia ochrony danemu wykonaniu, a w przypadku odpowiedzi twierdzącej – jakie wykonanie można uznać za „wykonanie artystyczne”. Wynika to zarówno z niedookreśloności samego pojęcia „artystyczne”, jak i braku

---

rozgrzywki. Bywają od tej reguły odstępstwa – streamer może przedmiotem swojej transmisji uczynić oglądanie streamu innego gracza.

jego zdefiniowania przez ustawodawcę. W obliczu tej niejednoznaczności uważam za zasadne przedstawienie różnych stanowisk prezentowanych w tej materii w doktrynie i osobiste odniesienie się do nich.

Z jednej strony wielu autorów podkreśla, że artystyczność wykonania należy traktować jako autonomiczną przesłankę udzielenia ochrony danemu wykonaniu. Podejście takie pozostaje w zgodzie z literalnym brzmieniem przepisów prawa autorskiego. Jednakże, jak wskazano powyżej, jego przyjęcie rodzi konieczność zdefiniowania cechy „artystyczności” lub określenia jednoznacznych kryteriów przypisania tej cechy danym wykonaniom. Pojawiają się różne koncepcje w tym zakresie.

D. Flisak jako relewantny dla zaistnienia wykonania artystycznego wskazuje element szeroko pojętej interpretacji utworu przez wykonawcę, tj. zaprezentowania jego indywidualnego rozumienia wykonywanego utworu, „odczytania «miejsc niedookreślonych»”<sup>4</sup>. Wiąże się to z włożeniem przez wykonawcę osobistego wysiłku w wykonanie utworu. Przyjęcie takich wymogów pozwala na wyłączenie ochrony w odniesieniu do wykonań cechujących się *stricte* technicznym charakterem, a także świadczeń „o charakterze banalnym, rutynowym, szablonowym czy schematycznym”<sup>5</sup>. Podobne podejście prezentują K. Grzybczyk oraz R. Markiewicz<sup>6</sup>. Według M. Brzozowskiej-Pasieki artystyczne wykonanie to takie, które jest dokonane w twórczy sposób oraz w którym występuje „pierwiastek indywidualności, oryginalności i twórczości”<sup>7</sup>. A. Matlak wskazuje zaś, że aby spełniona była przesłanka artystyczności, wykonanie musi nosić w sobie piętno osobowości artysty wykonawcy. Z kolei S. Tomczyk, zauważając, że samo pojęcie „artystyczności” jest w swojej istocie niedefiniowalne, proponuje za wykonania artystyczne uznawać takie, które posiadają walor estetyczny

---

<sup>4</sup> D. Flisak, *Komentarz do art. 85*, [w:] idem, *Komentarz do wybranych przepisów ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych*, LEX/el. 2018.

<sup>5</sup> Ibidem.

<sup>6</sup> K. Grzybczyk, *Komentarz do art. 85*, [w:] P. Ślęzak (red.), *Ustawa o prawie autorskim i prawach pokrewnych. Komentarz*, Warszawa 2017, s. 592; R. Markiewicz, *Ilustrowane prawo autorskie*, Warszawa 2018, s. 525.

<sup>7</sup> M. Brzozowska-Pasieka, *Komentarz do art. 85*, [w:] R. Sarbiński, M. Siciarek (red.), *Prawo autorskie. Komentarz do wybranych przepisów*, LEX/el. 2014.

i mają moc oddziaływania na emocje i odczucia estetyczne odbiorców<sup>8</sup>. A. Gołaszewska postuluje powiązanie artystyczności wykonania z jego kulturową doniosłością, nawiązując tym samym do koncepcji W. Machały dotyczącej analizy pojęcia utworu<sup>9</sup>. K. Kurosz, uznając, że literalna wykładnia pojęcia „artystyczne” nie jest możliwa, akcentuje natomiast przede wszystkim okoliczności, w jakich wykonanie utworu bądź dzieła sztuki ludowej następuje. Za artystyczne będzie można uznać jedynie wykonanie, które nastąpi w „kontekście artystycznym”. Pojęcie to oznacza zespół okoliczności świadczących o tym, że działania zarówno wykonawcy, jak i odbiorców wykonania koncentrują się na prezentacji utworu. O zaistnieniu kontekstu artystycznego może więc świadczyć m.in. otoczenie charakterystyczne dla wykonań artystycznych (np. teatr, hala widowiskowa), oczywisty zamiar wykonania utworu przez wykonawcę poprzez świadome prezentowanie go publiczności czy nastawienie odbiorców (np. wyrażanie swoich reakcji na wykonanie)<sup>10</sup>.

Jak widać, uznanie cechy artystyczności za odrębną przesłankę ochrony praw artystów wykonawców jest problematyczne z perspektywy chęci stworzenia obiektywnych, abstrakcyjnych reguł uznawania danego wykonania za zasługujące na ochronę prawną. Powstaje konieczność odwołania się do niedookreślonych zwrotów lub nieostrych kryteriów (czy nawet tworzenia kryteriów dodatkowych) lub przejmovania konstrukcji prawnych właściwych dla prawa autorskiego. Skonkludować należy, że w odniesieniu do świadczeń wykonawczych niewskazanych bezpośrednio w art. 85 ust. 2 pr. aut. konieczna jest analiza *a casu ad casum*, z uwzględnieniem wszelkich okoliczności towarzyszących danemu wykonaniu.

Z drugiej strony spektrum pojawiają się głosy za tym, by w ogóle nie traktować przesłanki artystyczności za odrębną przesłankę udzielenia danemu wykonaniu ochrony na podstawie art. 85 pr. aut. Przyjęcie takiego stanowiska oznaczałoby, że każde wykonanie utworu (bądź dzieła sztuki ludowej) korzystałoby z tej ochrony. Takie podejście

<sup>8</sup> S. Tomczyk, *Artyści wykonawcy – prawa i ich ochrona*, Warszawa 2008, s. 51–52.

<sup>9</sup> A. Gołaszewska, *Komentarz do art. 85*, [w:] W. Machała, R. Sarbiński (red.), *Prawo autorskie i prawa pokrewne. Komentarz*, LEX/el. 2019.

<sup>10</sup> K. Kurosz, *Artystyczne wykonanie utworu*, Warszawa 2014, s. 144–150.

postulują m.in. A. Sewerynik czy R. Golat<sup>11</sup>. Zważywszy na trudności z określeniem, jakim wykonaniom można przypisać przymiot artystyczności, stanowisko to należy uznać przede wszystkim za pragmatyczne. Należy jednak wskazać, że z teoretycznego punktu widzenia jego zaaprobowanie oznaczać będzie albo wykładnię przepisu wbrew intencji prawodawcy, albo kontestację domniemania racjonalności prawodawcy – jeśli jego intencją byłoby otoczenie ochroną wszelkich wykonań utworów, to użycie słowa „artystyczne” w treści przepisu okazałoby się zbędne.

Za owianym podejściem przemawia jednak fakt, że ochrona przysługuje wykonaniu niezależnie od jego wartości. Ustawodawca nie ogranicza tego postanowienia np. do wartości materialnej, należy więc uznać, że mowa o jakiegokolwiek wartości. Uzależnienie ochrony od artystycznego charakteru wykonania wiązałoby się zaś z wymaganiami posiadania przez dane wykonanie określonej, niezerowej, wartości artystycznej, co stałoby w sprzeczności z przepisem<sup>12</sup>.

Dyskusje wokół traktowania artystyczności jako autonomicznej przesłanki ochrony danego wykonania oraz nad dookreśleniem pojęcia artystyczności pozostają nierozstrzygnięte. Należy przyznać rację M. Czajkowskiej-Dąbrowskiej, która zauważa, że próby nakierowane na jednoznaczne ujęcie tej kwestii nie przynoszą rezultatów adekwatnych do wysiłków oraz że niewprowadzenie przesłanki artystyczności w redakcji art. 85 pr. aut. nie zmieniłoby wiele w praktyce, a ułatwiło życie teoretykom; kryteria przyznania ochrony opierałyby się, tak jak obecnie, na zdroworozsądkowym rozumieniu instytucji, nie byłoby zaś konieczności doktrynalnego definiowania pojęć zgoła niedefiniowalnych<sup>13</sup>.

---

<sup>11</sup> A. Sewerynik, *Komentarz do art. 85*, [w:] A. Michalak (red.), *Ustawa o prawie autorskim i prawach pokrewnych. Komentarz*, Legalis/el., Kraków 2019; R. Golat, *Prawo autorskie i prawa pokrewne*, Warszawa 2018, s. 84–87.

<sup>12</sup> Odmiennie wskazano w wyroku Naczelnego Sądu Administracyjnego z dnia 19 lutego 2015 r., II OSK 1764/13, CBOSA. Podkreślono w nim, że ustawodawca wymaga, by wykonanie cechowało się artystycznością, aby można mu było przyznać ochronę, zakazuje natomiast uzależniania jej od „poziomu artystyczności”.

<sup>13</sup> M. Czajkowska-Dąbrowska, *Prawa artystów wykonawców*, [w:] J. Barta (red.), *System Prawa Prywatnego*, t. 13: *Prawo autorskie*, Kraków 2017, Legalis/el.



Dla pełności wywodu warto również odnieść się do samego pojęcia „wykonania utworu”, choć jego rozumienie nie budzi większych kontrowersji w doktrynie. A. Gołaszewska definiuje je jako „aktywność podlegającą przebiegowi w czasie, dziejącą się między dwoma punktami wyznaczonymi w czasie, określającymi początek i koniec wykonania”, polegającą na „prezentacji świadczenia artystycznego w czasie rzeczywistym”<sup>14</sup>. Z kolei K. Kurosz wskazuje, że wykonanie utworu to szczególny proces psychofizyczny wynikający z osobistych działań osoby fizycznej (wykonawcy), odbywający się przy jej aktywnym uczestnictwie, a służący przedstawieniu wykonywanego utworu osobom trzecim (odbiorcom)<sup>15</sup>. Takie pojmowanie wykonania znajduje swoje miejsce w całościowej koncepcji ujęcia wykonania artystycznego przywołanego autora, pokrótce wcześniej przytoczonej; jego akceptacja, zwłaszcza zaś akceptacja kryterium przedstawienia wykonywanego utworu publiczności, skutkowałaby jednak odmową statusu artystycznego wykonania niektórym świadczeniom wykonawczym, którym doktryna powszechnie taki status przyznaje, np. wykonania utworów podczas prób przed koncertem<sup>16</sup>.

### 3. Streaming gier komputerowych jako artystyczne wykonanie

Po omówieniu podstaw teoretycznych należy przejść do przedmiotowej kwestii niniejszego artykułu, tj. pytania, czy streaming gier komputerowych można uznać za artystyczne wykonanie w rozumieniu przepisów prawa autorskiego. Próba odpowiedzi na to pytanie

---

<sup>14</sup> A. Gołaszewska, op. cit. Nieco kontrowersyjne wydaje się użycie przez cytowaną autorkę sformułowania „świadczenie artystyczne”, przytoczona definicja ma się bowiem odnosić do definicji wykonania jako takiego, a nie wykonania artystycznego. Wskazywanie artystyczności jako kryterium zaistnienia jakiegokolwiek wykonania utworu wydaje się zaś nieuzasadnione. W konsekwencji w analizie przeprowadzonej w punkcie trzecim przy odniesieniu do powyższej definicji sformułowanie „prezentacja świadczenia artystycznego” zostanie zastąpione sformułowaniem „prezentacja utworu”.

<sup>15</sup> K. Kurosz, op. cit., s. 104–110.

<sup>16</sup> Por. M. Czajkowska-Dąbrowska, op. cit.

będzie oparta na analizie tego, czy streaming spełnia wymagane przesłanki ochrony wskazane w poprzednim punkcie oraz w odniesieniu do stanowisk doktryny tam przedstawionych.

W pierwszej kolejności należy rozstrzygnąć, czy streaming stanowi wykonanie utworu lub dzieła sztuki ludowej. Aby tego dokonać, konieczne jest ustalenie kilku kwestii pobocznych: (1) czy przedmiotem streamingu jest utwór lub dzieło sztuki ludowej; (2) jeżeli odpowiedź na pytanie pierwsze jest twierdząca, to czy jest to utwór wykonywalny; (3) jeżeli odpowiedź na pytanie drugie jest twierdząca, to czy streaming stanowi wykonanie takiego utworu?

Substratem działania streamera jest, jak wskazano w punkcie pierwszym, gra komputerowa. Choć status autorskoprawny gry komputerowej nie jest do dzisiaj dokładnie określony, to powszechnie akceptuje się, że jest ona utworem. Stąd na pierwsze z postawionych wyżej pytań należy udzielić odpowiedzi twierdzącej. Problematiczną kwestią (we wszystkich systemach prawnych) jest natomiast określenie, do jakiej kategorii utworów można przypisać grę komputerową. W większości krajów klasyfikuje się ją albo jako program komputerowy, albo jako utwór audiowizualny (przy czym przeważa wybór opcji pierwszej)<sup>17</sup>. Należy jednak zauważyć, że gra komputerowa jako jednolity przedmiot prawa autorskiego nie może zostać sprowadzona jedynie do jej elementów audiowizualnych albo do programu komputerowego warunkującego jej działanie. Między innymi z tego względu godne zaaprobowania jest stanowisko I. Matusiaka, który wskazuje, że grę komputerową należałoby albo zaliczać do kategorii utworów multimedialnych (niewymienionej przez ustawodawcę w wyliczeniu z art. 1 ust. 2 pr. aut., acz omawianej w doktrynie), albo potraktować jako kategorię samą w sobie<sup>18</sup>.

Niezależnie od tego, która z możliwości zostanie wybrana, należy wskazać, że gra komputerowa będzie, co do zasady, utworem wykonywalnym. Jedną z inherentnych cech gry komputerowej jest

---

<sup>17</sup> Szerzej: A. Ramos, L. Lopez, A. Rodriguez, T. Meng, S. Abrams, *The legal status of video games: Comparative analysis in national approaches*, WIPO/el. 2013.

<sup>18</sup> I. Matusiak, *Gra komputerowa jako przedmiot prawa autorskiego*, Warszawa 2013, s. 309.

bowiem jej interaktywność<sup>19</sup>. Prezentacja gry komputerowej jako utworu w pełnej postaci może się odbyć jedynie poprzez wejście z nim w interakcję, wykonywanie go – poprzez jej rozegranie. Takie wykonanie gry komputerowej znacząco różni się od wykonania innych utworów, co wynika z jej interaktywności. Należy zauważyć, że w definicjach wykonania utworu akcentuje się aspekt prezentacji jako jego istotę. Pojawia się więc pytanie, czy wykonanie gry polegające na jej rozegraniu spełnia wymogi tych definicji. Odnosząc się do tej kwestii na gruncie prawa amerykańskiego, J. Joo udziela odpowiedzi przeczącej. Przyjęcie przeciwnego podejścia skutkowałoby bowiem nadmiernym rozszerzeniem możliwości warunkowania korzystania z gier przez podmioty uprawnione do nich z tytułu praw autorskich. Nie jest to równoznaczne z uznaniem gry za utwór niewykonywalny. Przywołany autor wskazuje, że wykonanie gry będące wykonaniem utworu (*performance*) stanowi prezentacja jej elementów audiowizualnych<sup>20</sup>. Zasadne wydaje się przyjęcie tych wniosków również na gruncie polskim. Konsekwencją uznania, że prezentacja elementów audiowizualnych gry stanowi jej wykonanie, musi być zaś stwierdzenie, że jest to utwór wykonywalny.

W tej części analizy pozostaje więc ustalenie, czy streaming, w rozumieniu wskazanym w niniejszym artykule, może być uznany za wykonanie utworu – gry komputerowej. Odnosząc się do pierwszej z definicji wykonania przedstawionych w rozdziale poprzednim, stwierdzić należy bez wątpienia, że streaming jest „aktywnością podlegającą przebiegowi w czasie, dziejącą się między dwoma punktami wyznaczonymi w czasie, określającymi początek i koniec wykonania” i polegającą na prezentacji utworu w czasie rzeczywistym. Wraz z rozgrywaniem gry ujawniane są jej elementy audiowizualne, jej treść; jest to na bieżąco prezentowane w drodze transmisji internetowej.

---

<sup>19</sup> Ta właśnie cecha (oprócz wynikającej z nazwy wielości mediów skoncentrowanych w jednym) stanowi również o multimedialności gry.

<sup>20</sup> J. Joo, *Public video gaming as copyright infringement*, „AIPLA Quarterly Journal” 2012, nr 4, s. 577–581. Choć cytowana praca odnosi się w szczególności do publicznego wykonania jako pola eksploatacji utworu, to odwołanie się do prezentowanego w niej rozumienia wykonania utworu wydaje się, w mojej opinii, zasadne.

Z uwzględnieniem wcześniejszych rozważań streaming należy więc uznać za wykonanie gry komputerowej.

Z kolei w świetle definicji proponowanej przez K. Kurosza streaming będzie mógł być uznany za wykonanie jedynie w części przypadków. Co do zasady dwie pierwsze przesłanki będą spełnione. Streaming wymaga, z reguły, aktywności i osobistych działań streamera, polegających m.in. na rozgrywaniu gry, skonfigurowaniu i uruchomieniu oprogramowania transmitującego, komentowaniu rozgrywki czy kontakcie z widzami<sup>21</sup>. Dyskusyjne może być spełnianie trzeciej z przesłanek wskazywanych w definicji, tj. nakierowania na zaprezentowanie utworu osobom trzecim, przez wzgląd na jej powiązanie z subiektywnymi procesami psychicznymi streamera. Niewątpliwie, samo podjęcie się streamingu danej gry komputerowej jest okolicznością świadczącą o tym, że celem streamera jest zaprezentowanie tejże gry swoim widzom. Może jednak dochodzić do sytuacji, w których intencja streamera będzie zgoła inna. Streaming gry może być dla niego np. tylko pretekstem do spotkania z wiernymi widzami na czacie. Może też podjąć się rozgrywki, której nie ma zamiaru prezentować widzom. Pomimo powyższych zastrzeżeń należy uznać, że w większości przypadków streaming będzie można uznać za wykonanie utworu również na gruncie tej definicji.

W odniesieniu do powyższych rozważań należy jednak poczynić pewne zastrzeżenia. Gry komputerowe są medium o znacznym stopniu heterogeniczności. W rezultacie charakter i sposób prowadzenia rozgrywki dwóch gier mogą się znacząco od siebie różnić. Nie pozostaje to bez wpływu na streaming gier oraz na kwestie poruszane w niniejszym artykule. W tym kontekście warto się odwołać do podziału na gry jednoosobowe oraz wieloosobowe. W przypadku tych pierwszych, w związku z prowadzeniem rozgrywki tylko przez streamera, akcja, co do zasady, będzie się posuwać naprzód, a widzowie będą mogli się zapoznawać z grą liniowo, w coraz większym stopniu. W przypadku większości gier należących do drugiej kategorii przedmiotem

---

<sup>21</sup> Streaming może się odbywać przy bardzo ograniczonym udziale osoby nadającej transmisję. Jako przykład może posłużyć szeroko komentowana niegdyś w Internecie akcja społeczna *Twitch plays Pokemon*.

transmisji będą w istocie zmagania streamera z innymi graczami<sup>22</sup>. Można stwierdzić, że w takich przypadkach działanie streamera będące przedmiotem transmisji bliższe będzie działaniom podejmowanym przez sportowców niż świadczeniu wykonawczemu mającemu na celu zaprezentowanie utworu. Przeciwno takiemu stanowisku podnieść należy, że niezależnie od istnienia elementu współzawodnictwa prezentacja elementów audiowizualnych gry i jej treści nadal będzie miała miejsce.

Jeśli przychylić się do opinii, że artystyczność wykonania nie jest prawnie relewantną przesłanką udzielenia ochrony danemu wykonaniu, to konsekwencją stwierdzenia, iż streaming gry komputerowej stanowi wykonanie utworu, będzie konstatacja, że przysługuje mu ochrona na gruncie prawa pokrewnego. W przeciwnym wypadku konieczne jest ustalenie, czy streaming może być wykonaniem, które ma przymiot artystyczności.

W kontekście ujęć, które akcentują osobistą interpretację utworu przez wykonawcę i jego osobisty wkład w dookreślenie utworu, wydaje się, że streaming można uznać za wykonanie artystyczne. Sposób prowadzenia rozgrywki przez streamera – użycie konkretnych środków graficznych, dźwiękowych dla urozmaicenia transmisji, komentowanie pojawiających się treści – to wszystko można charakteryzować jako osobisty wkład streamera dookreślający utwór. Podobnie, powyższe czynniki można uznać zarówno za stanowiące pierwiastek oryginalności, indywidualności i twórczości streamera w wykonaniu gry, jak i za odcisnięte przez niego piętno własnej osobowości na wykonaniu. Dyskusyjne jest to, czy stream będący jedynie przedstawieniem zapisu rozgrywki bez dodatkowych urozmaiceń (zapis z kamerki internetowej streamera, komentarz streamera itp.) również można uznać za spełniający powyższe kryteria. Wydaje się, że – co do zasady – tak, jeśli uznać sam styl gry streamera za okoliczność wystarczająco uzewnętrzniającą jego osobisty wkład, indywidualność

---

<sup>22</sup> Oczywiście, przedstawiony podział stanowi znaczące uproszczenie, powodowane m.in. względami jasności przekazu. Przykładowo, pośród gier wieloosobowych będą gry kooperacyjne, w których schemat rozgrywki może raczej przypominać ten użyty do opisanego rozgrywki w grach jednoosobowych.

czy osobowość; z ochrony na pewno nie korzystałyby tak prowadzone streamy przedstawiające gry, w których styl prowadzenia rozgrywki nie ma znaczącego wpływu na jej odbiór.

Streamingowi można także przypisać walor estetyczny, przejawiający się zarówno w samym przedmiocie transmisji – prezentowanej grze – jak i w sposobie nadawania transmisji. Jest on ponadto zdolny wywoływać różnorakie emocje i odczucia u odbiorców, np. rozbawienie, zachwyty, przerażenie, obrzydzenie – zależnie od gatunku gry, sposobu prowadzenia rozgrywki, trafności komentarza itp. Streaming można więc uznać za spełniający przesłankę artystyczności również w świetle definicji tego pojęcia zaproponowanej przez S. Tomczyka.

Z pewną dozą ostrożności można stwierdzić, że streaming gry komputerowej może spełniać kryterium kulturowej doniosłości wykonania. Pojedyncze transmisje mogą osiągać oglądalność od kilku do kilkudziesięciu tysięcy widzów. Wobec powyższego, choć mogą mieć niewielki wpływ na ogólnie pojętą „wysoką” kulturę, nie sposób im odmówić kulturowej doniosłości w ogóle.

W nawiązaniu do koncepcji prezentowanej przez K. Kurosza wątpliwości może budzić, czy streaming to wykonanie następujące w kontekście artystycznym. Na pewno występuje zamiar przedstawienia utworu publiczności, a działania streamera oraz widzów skupiają się na prezentacji tego utworu. Streamer podejmuje aktywność w celu ukazania widzom transmisji, ci zaś mogą ją śledzić oraz wyrażać swoje reakcje na czacie. Pojawia się pytanie, czy pozostałe okoliczności towarzyszące transmisji można uznać za charakterystyczne dla wykonań artystycznych. Z ostrożnością należałoby stwierdzić, że tak, gdyż obecnie coraz większa część działalności ludzkiej, w tym działalność artystyczna, przenosi się do Internetu. Uprawnione wydaje się stwierdzenie, że transmisja internetowa może tworzyć kontekst artystyczny dla wykonania utworu.

## Podsumowanie

Reasumując powyższe rozważania, należy stwierdzić, że na gruncie zaprezentowanych definicji streaming gry komputerowej można, przyjmując określone założenia, uznać za artystyczne wykonanie

w rozumieniu przepisów prawa autorskiego. Należy wskazać, że omawiana materia została przedstawiona w niniejszym artykule w sposób uproszczony, m.in. w minimalnym stopniu uwzględniający zróżnicowanie samych streamów czy medium gier komputerowych stanowiących ich podłoże. W rzeczywistości stwierdzenie, czy dana transmisja będzie korzystała z ochrony artystycznego wykonania, wymaga najpewniej każdorazowej analizy z uwzględnieniem specyfiki tejże transmisji.

## **Videogame streaming as an artistic performance under the copyright law**

### **Summary**

Watching videogame streams is one of the most popular forms of entertainment of the Internet age. Everyday hundreds of thousands of people visit online streaming platforms in search of gaming viewing content. Despite this situation, the status of videogame streaming has not been unambiguously settled in the copyright law yet. It is not evident, e.g., whether to treat streams as works protected by copyright, broadcasts or performances or whether they should be considered an infringement of copyright of entities entitled to the videogame being streamed. The aim of this article is to try to answer the question whether videogame streaming can be deemed to constitute artistic performance as defined in the Act on Copyright and Related Rights of February 4, 1994 (uniform text: Journal of Laws of 2019, item 1231, as amended).

Firstly, the definition of videogame streaming formulated for the purposes of the article is presented. The attempts of the Polish jurisprudence to characterize the essence of an artistic performance are discussed next. Finally, on the basis of the preceding information, an attempt is made to answer the question whether videogame streaming can be seen as such a performance.