

Iwona ISKIERKA¹, Sławomir ISKIERKA²

¹ ORCID: 0000-0002-7619-1259. Dr inż., Politechnika Częstochowska, ul. H. Dąbrowskiego 69, 42-200 Częstochowa; e-mail: iwona.iskierka@el.pcz.czyst.pl

² ORCID: 0000-0002-2834-8696. Prof. PCz. dr hab. inż., Politechnika Częstochowska, ul. H. Dąbrowskiego 69, 42-200 Częstochowa; e-mail: iskierka@el.pcz.czyst.pl

PRAWNOAUTORSKA OCHRONA PROGRAMÓW I GIER KOMPUTEROWYCH

LEGAL PROTECTION OF COMPUTER PROGRAMS AND GAMES

Słowa kluczowe: prawa autorskie, program komputerowy, gra komputerowa.
Keywords: copyright, computer program, computer game.

Streszczenie

W artykule dokonano przeglądu zagadnień związanych z prawnoautorską ochroną programów i gier komputerowych. Zwrócono uwagę na pojęcie własności intelektualnej oraz na kwestie prawne wiążące się z zarządzaniem zbiorowymi prawami autorskimi i prawami pokrewnymi. Przedstawiono wybrane zagadnienia związane z historią i rozwojem prawa autorskiego. Omówiono także historię gier komputerowych oraz zagadnienia związane ze statusem gry komputerowej w kontekście praw autorskich.

Abstract

The article reviews issues related to the copyright protection of computer programs and games. Attention was paid to the concept of intellectual property and legal issues related to the management of collective copyrights and related rights. Selected issues related to the history and development of copyright are presented. The history of computer games and issues related to the status of a computer game in the context of copyright were also discussed.

Wstęp

W prawie polskim kwestie prawne związane z prawami autorskimi i prawami pokrewnymi reguluje ustawa z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach

pokrewnych. Ustawa ta zalicza programy komputerowe do kategorii utworów „wyrażonych słowem, symbolami matematycznymi, znakami graficznymi”, wśród których sytuuje je pomiędzy takimi dziełami, jak: literackie, publicystyczne, naukowe oraz kartograficzne (art. 1 ust. 2 pkt 1)¹. Ustalenie statusu gry komputerowej w prawie polskim wymaga osobnej analizy. Tworzenie gier komputerowych to złożony proces obejmujący zagadnienia techniczne, udział współtwórców gry, wykorzystanie różnego rodzaju środków plastycznych, graficznych, dźwiękowych oraz efektów multimedialnych. Dlatego też w zależności od ustalenia statusu gry komputerowej, ustalenia współtwórców gier w przypadku gier komputerowych tworzonych zespołowo, uwzględnienia efektów graficznych, multimedialnych można się spotkać z różnymi podejściami do ustalenia pełnoprawnej ochrony gier komputerowych. W XIX w. ukształtował się w pełni zakres pojęcia „własność literacka i artystyczna” oraz „własność przemysłowa”. Obok pierwszego z nich z czasem pojawiło się określenie „prawo autorskie”². Terminu „prawo autorskie” jako pierwszy użył Augustin Charles Renouard w publikacji ogłoszonej w 1838 r. i 1839 r., aby zastąpić nim nazwę „własność literacka i artystyczna”.

Pojęcie własności intelektualnej i praw autorskich

W Polsce kwestie prawne związane z zarządzaniem zbiorowym prawami autorskimi i prawami pokrewnymi reguluje ustawa z dnia 15 czerwca 2018 r. o zbiorowym zarządzaniu prawami autorskimi i prawami pokrewnymi³. W ustawie tej w art. 3, pkt 2 stwierdza się, że przez organizacje zbiorowego zarządzania prawami autorskimi lub prawami pokrewnymi należy rozumieć stowarzyszenie zrzeszające uprawnionych lub podmioty reprezentujące uprawnionych, którego podstawowym celem statutowym jest zbiorowe zarządzanie prawami autorskimi lub prawami pokrewnymi na rzecz uprawnionych w zakresie zezwolenia udzielonego mu przez ministra właściwego do spraw kultury i ochrony dziedzictwa narodowego.

Z pojęciem własności intelektualnej łączą się następujące terminy: „ochrona”, „własność” oraz „intelekt”. Według *Słownika języka polskiego PWN* ochro-

¹ Ustawa z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych (tekst jedn. Dz.U. z 2021 r., poz. 1062); S. Lewandowski, *Ochrona prawna programów komputerowych w prawie polskim i USA oraz traktacie zawartym pomiędzy obu krajami*, https://files.klgates.com/files/publication/8cd74cbc-a2fb-4abc-8923-b7f6735aec6e/presentation/publicationattachment/837bdae6-a4c0-4ba9-85ba-c3c76412f362/polish_white_paper_lewandowski.pdf (dostęp: 12.03.2021 r.).

² L. Górnicki, *Rozwój idei praw autorskich: od starożytności do II wojny światowej*, Wrocław 2013, <http://www.bibliotekacyfrowa.pl/publication/41089> (dostęp: 12.03.2021 r.).

³ Ustawa z dnia 15 czerwca 2018 r. o zbiorowym zarządzaniu prawami autorskimi i prawami pokrewnymi (tekst jedn. Dz.U. z 2018 r., poz. 1293).

na to zabezpieczenie przed czymś niekorzystnym, złym lub niebezpiecznym, ale też osoba lub grupa osób czuwająca nad czymś bezpieczeństwem. Własność natomiast, zgodnie ze *Słownikiem języka polskiego PWN*, to prawo do rozporządzenia rzeczą z wyłączeniem innych osób, w granicach określonych przez ustawy i zasady współzycia społecznego. Intelpekt określany jest jako całokształt wiedzy i zdolności umysłowych człowieka. Są to zdolności umysłowe wynikające ze sprawności naszego mózgu.

Pojęcie „własność intelektualna” zostało sprecyzowane w dokumencie pod nazwą Konwencja o ustanowieniu Światowej Organizacji Własności Intelektualnej (WIPO). Dokument ten został sporządzony w dniu 14 lipca 1967 roku w Sztokholmie⁴. Definiując pojęcie „własności intelektualnej” w art. 2, pkt viii powyższej Konwencji wskazano, iż oznacza ona prawa odnoszące się do: dzieł literackich, artystycznych i naukowych, interpretacji artystów interpretatorów oraz do wykonań artystów wykonawców, do fonogramów i do programów radiowych i telewizyjnych, wynalazków we wszystkich dziedzinach działalności ludzkiej, odkryć naukowych, wzorów przemysłowych, znaków towarowych i usługowych, jak również do nazw handlowych i oznaczeń handlowych, ochrony przed nieuczciwą konkurencją oraz wszelkie inne prawa dotyczące działalności intelektualnej w dziedzinie przemysłowej, naukowej, literackiej i artystycznej.

W związku z tym Światowa Organizacja Własności Intelektualnej ma na celu popieranie ochrony własności intelektualnej na całym świecie przez współdziałanie państw we współpracy, w razie potrzeby, z każdą inną organizacją międzynarodową. We wspomnianym powyżej dokumencie określono także zadania do osiągnięcia celu związanego z popieraniem ochrony własności intelektualnej. Światowa Organizacja Własności Intelektualnej poprzez swoje właściwe organy zakłada przyczynianie się do opracowywania przepisów mających na celu ulepszenie ochrony własności intelektualnej na całym świecie oraz uzgadnianie ustawodawstw krajowych w tej dziedzinie, zachęcanie do zawierania wszelkich porozumień międzynarodowych, mających na celu popieranie ochrony własności intelektualnej, udzielanie pomocy państwom, które zwracają się o pomoc techniczno-prawną w dziedzinie własności intelektualnej, gromadzi i rozpowszechnia wszelkie informacje dotyczące ochrony własności intelektualnej, prowadzi i zachęca do prowadzenia badań w tej dziedzinie oraz ogłasza ich wyniki, zapewnia usługi ułatwiające międzynarodową ochronę własności intelektualnej i w odpowiednich wypadkach prowadzi rejestracje w tej dziedzinie oraz publikuje informacje dotyczące tych rejestracji, podejmuje wszel-

⁴ Konwencja o ustanowieniu Światowej Organizacji Własności Intelektualnej, Sztokholm, 14 lipca 1967 r. (Dz.U. z 1975 r., nr 9, poz. 49).

kie inne środki działania z zakresu ochrony własności intelektualnej (artykuł 4 Konwencji)⁵.

Pojęcie dóbr intelektualnych na gruncie prawa polskiego jest określone głównie w dwóch ustawach: o prawie autorskim i prawach pokrewnych oraz ustawie z dnia 30 czerwca 2000 r. – Prawo własności przemysłowej⁶. Kwestie prawne związane z prawami autorskimi i prawami pokrewnymi reguluje ustawa z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych. Poniżej przedstawiono zagadnienie przedmiotu prawa autorskiego według ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych z dnia 4 lutego 1994 r. ze zm.⁷.

„Przedmiotem prawa autorskiego jest każdy przejaw działalności twórczej o indywidualnym charakterze, ustalony w jakiegokolwiek postaci, niezależnie od wartości, przeznaczenia i sposobu wyrażenia – stwierdzono w art. 1 ustawy. Natomiast w ust. 2 cytowanej ustawy przedmiot prawa autorskiego doprecyzowano, zaznaczając, iż: „w szczególności przedmiotem prawa autorskiego są utwory:

- 1) wyrażone słowem, symbolami matematycznymi, znakami graficznymi (literackie, publicystyczne, naukowe, kartograficzne oraz programy komputerowe),
- 2) plastyczne,
- 3) fotograficzne,
- 4) lutnicze,
- 5) wzornictwa przemysłowego,
- 6) architektoniczne, architektoniczno-urbanistyczne i urbanistyczne,
- 7) muzyczne i słowno-muzyczne,
- 8) sceniczne, sceniczno-muzyczne, choreograficzne i pantomimiczne,
- 9) audiowizualne (w tym filmowe)”⁸.

Ustawa w myśl art. 2 ust. 1 ustawy przyznaje również ochronę, tworum, które obejmują „opracowanie cudzego utworu, w szczególności tłumaczenie, przeróbka, adaptacja (...)”. A także według art. 3, „Zbiory, antologie, wybory, bazy danych spełniające cechy utworu są przedmiotem prawa autorskiego, nawet jeżeli zawierają niechronione materiały, o ile przyjęty w nich dobór, układ lub zestawienie ma twórczy charakter, bez uszczerbku dla praw do wykorzystanych utworów”.

⁵ Tamże.

⁶ Ustawa z dnia 30 czerwca 2000 r. – Prawo własności przemysłowej (oprac. na podstawie: tekst jedn. Dz.U. z 2021 r. poz. 324); G. Michniewicz, *Ochrona własności intelektualnej*, Podręczniki prawnicze 2019, <https://www.ksiegarnia.beck.pl/18385-ochrona-wlasnosci-intelektualnej-grzegorz-michniewicz> (dostęp: 12.03.2021 r.).

⁷ Ustawa z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych (oprac. na podst. tekst. jedn. Dz.U. z 2019 r., poz. 1231).

⁸ Tamże.

Rozwój prawa autorskiego

W dniu 20 grudnia 1996 r. został sporządzony w Genewie Traktat Światowej Organizacji Własności Intelektualnej o prawie autorskim, w następującym brzmieniu: Traktat WIPO o prawie autorskim. W artykule 1. i artykule 3. zawarto informacje dotyczące Konwencji Berneńskiej⁹. Jest to drugi międzynarodowy akt odnoszący się do kwestii ochrony w prawie autorskim wzornictwa przemysłowego traktowanego jako sztuka użytkowa. Konwencja Berneńska jest dokumentem z 9 września 1886 roku. Według Ryszarda Skubisza Konwencja Berneńska oparta jest na zasadzie asymilacji (traktowania narodowego), zgodnie z którą autor powinien być traktowany w kraju dochodzenia ochrony, innym niż państwo pochodzenia dzieła, jak obywatel tego kraju (art. 5), oraz na zasadzie konwencyjnego minimum ochrony, gwarantującej twórcom *ex iure conventionis* minimalny zakres praw, niezależnie od postanowień prawa wewnętrznego, co spowodowało stopniowe zbliżanie krajowych zasad ochrony prawnoautorskiej¹⁰. Konwencja była wielokrotnie nowelizowana. Polskę wiąże Akt paryski konwencji berneńskiej o ochronie dzieł literackich i artystycznych z 24 lipca 1971 r.¹¹.

Ważnym aktem odnoszącym się do kwestii ochrony własności przemysłowej jest Konwencja Związkowa Paryska z dnia 20 marca 1883 roku o ochronie własności przemysłowej, przejrzana w Brukseli dnia 14 grudnia 1900 roku, w Waszyngtonie dnia 2 czerwca 1911 roku i w Hadze dnia 6 listopada 1925 roku (ratyfikowana zgodnie z ustawą z dnia 17 marca 1931 roku)¹².

Innym bardzo ważnym dokumentem jest Porozumienie w sprawie handlowych aspektów praw własności intelektualnej (TRIPS). Dokument ten stanowi załącznik do Porozumienia o ustanowieniu Światowej Organizacji Handlu i zawiera postanowienia odnoszące się do wzorów przemysłowych, które powinny być respektowane przez państwa-strony porozumienia¹³.

⁹ Konwencja Berneńska, <http://isap.sejm.gov.pl/isap.nsf/download.xsp/WDU19350840515/O/D19350515.pdf> (dostęp: 12.03.2021 r.).

¹⁰ R. Skubisz, *Prawo własności przemysłowej. System Prawa Prywatnego*, t. 14, B2017, <https://www.ksiegarnia.beck.pl/16495-prawo-wlasnosci-przemyslowej-system-prawa-prywatnego-tom-14-b-ryszard-skubisz> (dostęp: 12.03.2021 r.).

¹¹ Akt paryski konwencji berneńskiej o ochronie dzieł literackich i artystycznych z 24 lipca 1971 r. (Dz.U. z 1990 r., nr 82, poz. 474).

¹² Konwencja Związkowa Paryska z dnia 20 marca 1883 r. o ochronie własności przemysłowej, przejrzana w Brukseli dnia 14 grudnia 1900 r., w Waszyngtonie dnia 2 czerwca 1911 r. i w Hadze dnia 6 listopada 1925 r. (ratyfikowana zgodnie z ustawą z dnia 17 marca 1931 roku). <http://isap.sejm.gov.pl/isap.nsf/DocDetails.xsp?id=WDU19320020008> (dostęp: 12.03.2021 r.).

¹³ Porozumienie w sprawie handlowych aspektów praw własności intelektualnej (TRIPS), <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/PL/TXT/?uri=legisum:r11013> (dostęp: 12.03.2021 r.).

Porozumienie TRIPS realizuje dwa cele: zapewnia skuteczną i właściwą ochronę praw własności intelektualnej odnoszących się do handlu, uwzględniając różnice występujące w krajowych systemach prawnych oraz ustanawia wielostronne zasady minimalne w celu wspierania zwalczania podrabiania.

Programy komputerowe i ich prawnoautorska ochrona

Rozdział VII ustawy z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych (art. 74–77²) normuje kwestie dotyczące ochrony praw autorskich programów komputerowych „Programy komputerowe podlegają ochronie jak utwory literackie, o ile przepisy niniejszego rozdziału nie stanowią inaczej” – stwierdza art. 74 ust. 1¹⁴. Natomiast w art. 74 ust. 2 cytowanej ustawy zaznaczono, iż „Ochrona przyznana programowi komputerowemu obejmuje wszystkie formy jego wyrażenia. Idee i zasady będące podstawą jakiegokolwiek elementu programu komputerowego, w tym podstawą łączy, nie podlegają ochronie”. Spod ustawowej ochrony wyraźnie wyłączono akty normatywne (teksty ustaw, rozporządzeń itp.), urzędowe dokumenty, materiały, znaki i symbole, opublikowane opisy patentowe i ochronne oraz „proste informacje prasowe”.

Należy zaznaczyć, iż ustawa zastrzega, że prawo do ochrony przysługuje każdemu twórcy i to z mocy samej ustawy, bez spełnienia jakichkolwiek formalności, a utwór jest chroniony od chwili jego powstania (choćby nawet nie został ukończony). Polska ustawa dotyczy wyłącznie utworów, w których powstaniu miał udział obywatel Rzeczypospolitej Polskiej, które zostały opublikowane po raz pierwszy w języku polskim, na terytorium naszego kraju lub też takich, których ochrona wynika z ratyfikowanych przez Polskę umów międzynarodowych.

Ustawa dzieli prawa autorskie na dwie grupy: prawa o charakterze osobistym, prawa o charakterze majątkowym. Prawa o charakterze osobistym obejmują prawa niezbywalne oraz prawa niepodlegające wygaśnięciu. Rozdział 3 Oddział 1 art. 16 normuje kwestie dotyczące autorskich praw osobistych. „Jeżeli ustawa nie stanowi inaczej, autorskie prawa osobiste chronią nieograniczoną w czasie i niepodlegającą zrzeczeniu się lub zbyciu więź twórcy z utworem, a w szczególności prawo do:

- 1) autorstwa utworu;
- 2) oznaczenia utworu swoim nazwiskiem lub pseudonimem albo do udostępniania go anonimowo;
- 3) nienaruszalności treści i formy utworu oraz jego rzetelnego wykorzystania;
- 4) decydowania o pierwszym udostępnieniu utworu publiczności;
- 5) nadzoru nad sposobem korzystania z utworu”.

¹⁴ Ustawa z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych.

Rozdział 3 Oddział 2 art. 17 normuje kwestie dotyczące autorskich praw majątkowych. „Jeżeli ustawa nie stanowi inaczej, twórcy przysługuje wyłączne prawo do korzystania z utworu i rozporządzania nim na wszystkich polach eksploatacji oraz do wynagrodzenia za korzystanie z utworu”.

Należy nadmienić, że naruszenie praw autorskich skutkuje zarówno odpowiedzialnością cywilną, jak i karną. Programy komputerowe po raz pierwszy zostały wyraźnie wymienione jako przedmiot prawa autorskiego w roku 1980 w Stanach Zjednoczonych, w drodze nowelizacji federalnej ustawy o prawie autorskim (17 U.S.C.-Copyrights)¹⁵. W katalogu utworów dodano wówczas „program komputerowy”. Pojęcie to zostało zdefiniowane następująco: „A computer program” is a set of statement for instructions to be used directly or indirectly in a computer in order to bring about a certain result („program komputerowy to zestaw rozkazów lub instrukcji przeznaczonych do wykonywania bezpośrednio lub pośrednio w komputerze w celu osiągnięcia określonego rezultatu”).

Jeżeli chodzi o państwa członkowskie Unii Europejskiej, prawnoautorska ochrona programów komputerowych została zharmonizowana w 1991 roku na podstawie dyrektywy Rady 91/250/EWG z dnia 14 maja 1991 roku w sprawie prawnej ochrony programów komputerowych (...on legal protection on computer programs) (obecnie: dyrektywa 2009/24/WE)¹⁶. W roku 1991 Polska zawarła ze Wspólnotami Europejskimi i ich państwami członkowskimi Układ o stowarzyszeniu (tzw. Układ Europejski), w którym zobowiązywała się do zbliżenia swego systemu ochrony praw własności intelektualnej do standardów obowiązujących w EWG (art. 66 ust. 2). Natomiast już wcześniej, 21 marca 1990 roku Polska zawarła ze Stanami Zjednoczonymi Traktat o stosunkach handlowych i gospodarczych. Traktat ten nałożył na Polskę wiele zobowiązań, także w dziedzinie własności intelektualnej. W szczególności Polska zobowiązała się do rozciągnięcia ochrony praw autorskich na programy komputerowe „jako dzieła literackie” (art. IV)¹⁷.

Wybrane fakty z historii gier komputerowych

Historia gier komputerowych sięga roku 1939. W pawilonie firmy Westinghouse na Wystawie Światowej w Nowym Jorku ustawiono komputer zaprojekt-

¹⁵ A. Nowicka, *Programy komputerowe i ich ochrona w systemie prawa autorskiego*. Publikacja współfinansowana ze środków Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego w ramach Programu Operacyjnego Innowacyjna Gospodarka, 2007–2013 „Dotacje na innowacje-inwestujemy w Waszą przyszłość”, Warszawa 2015.

¹⁶ Dyrektywa 2009/24/WE, <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/pl/TXT/?uri=CELEX%3A32009L0024> (dostęp: 12.03.2021 r.).

¹⁷ Traktat o stosunkach handlowych i gospodarczych, <http://isap.sejm.gov.pl/isap.nsf/DocDetails.xsp?id=WDU19940970467> (dostęp: 12.03.2021 r.).

towany przez Edwarda U. Condon. Na komputerze można było zagrać w tradycyjną chińską grę „Nim”¹⁸. Bardzo wiele osób grało z maszyną i w 90% przypadków gracze przegrywali. W roku 1947 Amerykanie Thomas A. Goldsmith Jr. i Estle Ray Mann opracowują program „Cathode-ray tube amusement device”, będący prototypem gry komputerowej. Rok 1952 uważany jest za początek gier komputerowych w formie graficznej. W roku 1956 Arthur Samuel demonstruje w telewizji program do gry w warcaby, przeznaczony na komputer IBM 701. Pierwszą grą graficzną komputerową wyświetlaną na oscyloskopie i mającą kontrolery do sterowania była gra „Tennis for two” autorstwa fizyka Williama Higinbothama.

Na podstawie zasad tenisa stołowego stworzył on w roku 1958 grę przeznaczoną dla dwóch uczestników, którzy do rywalizacji używali gałek i przycisków. W roku 1962 grupa studentów Massachusetts Institute of Technology zaprogramowała grę „Spacewar!”, działającą na komputerze DEC PDP-1. Nolan Bushnell stworzył jej domową wersję, którą uruchamiano się na czarno-białym telewizorze. Gra, którą nazwał „Computer Space”, nie odniosła jednak sukcesu w późniejszym czasie. John Kemeny w 1964 roku tworzy język programowania BASIC. W tym języku rozpoczęło się tworzenie gier. Prototyp konsoli lub przystawki do gier jest dziełem mechanika telewizyjnego Ralpha Baera. W 1966 roku skonstruował on prostą dwuosobową grę wideo „Chase”, która mogła być wyświetlana na ekranie telewizora.

Dzięki Ralphowi Baerowi na rynku pojawia się w roku 1972 pierwsza konsola gier wideo pod nazwą Magnavox Odyssey. Zapoczątkowała ona pierwszą generację platform do grania. W tym samym roku ukazuje się domowa wersja gry „Pong”. W roku 1974 pojawiła się pierwsza gra FPS (first – person shooter), o nazwie „Maze Wars”, natomiast w roku 1979 powstaje firma Activision, pierwszy producent gier typu third party. Lata osiemdziesiąte to epoka Commodore i Amigi. Rok 1996 jest rokiem przełomowym w historii gier komputerowych, bowiem w tym roku firma 3dfx Interactive prezentuje akcelerator Voodoo.

W latach 2009–2010 pojawiają się nowe narzędzia pozwalające bardziej kontrolować przebieg gry. Są to kontrolery rejestrujące ruchy i gestykulację – Move w PlayStation oraz Kinect Microsoftu. „Minecraft”, uzależniająca gra polegająca na budowie z bloków obiektów w wirtualnej rzeczywistości została stworzona przez Szweda, Markusa Perssona w roku 2011. Od roku 2012 mamy do czynienia z tak zwaną minecraftową subkulturą. Masowo powstają fora i serwisy internetowe skupiające fanów gry¹⁹.

¹⁸ M. Usidus, *Gry komputerowe*, „Młody Technik” 2015, nr 11.

¹⁹ Tamże.

W Polsce organizuje się w Poznaniu targi gier komputerowych²⁰. Poznań Game Arena to największe w Polsce i tej części Europy targi gier komputerowych i rozrywki multimedialnej, organizowane zarówno dla branży, jak i indywidualnych zwiedzających.

Gry tradycyjne, gry komputerowe i inne kategorie utworów

Ustalenie statusu gry komputerowej w obliczu praw autorskich jest punktem wyjścia do ustalenia ochrony praw autorskich. Według dra Ireneusza Matusiaka, specjalizującego się w prawie autorskim ze szczególnym uwzględnieniem prawa komputerowego, net artu i prawa nowych technologii, gry komputerowe nie były dotychczas przedmiotem odrębnej analizy autorskoprawnej. W doktrynie dominuje jednak pogląd, iż stanowią one jedną z kategorii utworów multimedialnych, jednakże samo pojęcie „utwory multimedialne” nie jest jasne i również bywa przedmiotem wielu, niekiedy odmiennych interpretacji. Brak jest również orzeczeń polskich sądów dotyczących gier komputerowych²¹.

Niemniej wskazać należy, iż ocena charakteru prawnoautorskiego gry komputerowej przeszła już pewną ewolucję od prób utożsamiania jej z programem komputerowym bądź utworem audiowizualnym do uznania jej za dzieło *suigeneris*²². Do jej podstawowych elementów twórczych niewątpliwie zaliczyć można scenariusz, grafikę, dźwięk i muzykę oraz program komputerowy, co sprawia, iż istnieją zasadne przesłanki, aby zaliczyć ją do utworów multimedialnych.

Analizując ewolucję gier od gier tradycyjnych poprzez gry narracyjno-fabularne do gier komputerowych należy zauważyć, że w wymienionych rodzajach gier wykorzystuje się określone zasady i reguły. W większości przypadków zasady te opierają się na standardowych założeniach koncepcyjnych. Założenia te są powielane i rozbudowywane w kolejnych grach. W art. 1 ust. 21 prawa autorskiego natomiast ujęto: „Ochroną objęty może być wyłącznie sposób wyrażenia; nie są objęte ochroną odkrycia, idee, procedury, metody i zasady działania oraz koncepcje matematyczne.” Oznacza to, iż reguły, idee i procedury w grach komputerowych nie korzystają z ochrony prawa autorskiego. Do ustalenia statu-

²⁰ <https://www.gamearena.pl/media/na1ejh0p/informacja-prasowa-podsumowanie-targ%C3%B3w-pozna%C5%84-game-arena.pdf> (dostęp: 12.03.2021 r.).

²¹ I. Matusiak, *Gra komputerowa jako przedmiot prawa autorskiego*. Publikacja współfinansowana ze środków Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego w ramach Programu Operacyjnego Innowacyjna Gospodarka, 2007–2013 „Dotacje na innowacje-inwestujemy w Waszą przyszłość”, Warszawa 2013.

²² Tamże.

su gry komputerowej dokonuje się również analizy definicji gry komputerowej²³. Funkcjonuje bardzo wiele definicji gier. W *Słowniku języka polskiego PWN* można znaleźć następujące określenie gry: „1. zabawa towarzyska prowadzona według pewnych zasad”, „2. rozgrywka prowadzona między zawodnikami lub zespołami według zasad określonych regulaminem danej dyscypliny”, „3. rywalizacja dwóch konkurujących ze sobą osób lub grup”. Holenderski uczony Johan Huizinga (1872–1945), historyk, eseista i językoznawca, autor często cytowanej książki *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, zalicza zabawy do jednego z możliwych źródeł kultury i stwierdza, iż zabawa jest dobrowolną czynnością, względnie zajęciem, dokonywanym w pewnych ustalonych granicach czasu i przestrzeni według dobrowolnie przyjętych, lecz bezwarunkowo obowiązujących reguł, jest celem sama w sobie, towarzyszy jej uczucie napięcia i radości oraz świadomość „odmienności” od „zwyčajnego” życia. W definicji tej występuje tożsamość pojęć „zabawa” i „gra”. Według Ireneusza Matusiaka obecność programu komputerowego w grach komputerowych stanowi główną różnicę z grami tradycyjnymi i narracyjnymi grami fabularnymi²⁴.

Program komputerowy pozwala nadać treści gry postać zapisu cyfrowego i określoną funkcjonalność. Umożliwia to interaktywne zachowanie uczestnika gry. Zastosowanie grafiki powoduje realizację gry na ekranie komputera. Przyjmuje on następujące określenie gry komputerowej „Gra komputerowa to dobrowolna czynność lub zajęcie, dokonywane za pośrednictwem programu komputerowego w pewnych ustalonych granicach czasu i przestrzeni według dobrowolnie przyjętych, lecz bezwzględnie obowiązujących reguł”, jednak nie uznaje gier komputerowych za dzieła audiowizualne. Uzasadnia to tym, że „W grze komputerowej występują nieznanne dziełom audiowizualnym: nieliniarne układy sekwencji ruchomych obrazów, poziom interakcji ze strony uczestnika gry oraz odmienny sposób powstawania gier”. Wyłączył również możliwość uznania gier komputerowych za bazy danych wskazując, iż w grach nie występuje przesłanka niezależności poszczególnych elementów. Przeanalizowane zostały również możliwości kwalifikacji gier komputerowych ze względu na wielość wkładów twórczych. Wyłączono możliwość uznania gry komputerowej za dzieło zbiorowe, chociaż podobnie jak dzieło zbiorowe, gra komputerowa może składać się z co najmniej dwóch utworów pochodzących od różnych twórców, a także zawierać wkłady pozbawione charakteru twórczego.

²³ R. Kopoczek, *Wstęp do wiedzy o grach tradycyjnych*, Katowice 2013, https://wydawnictwo.us.edu.pl/sites/wydawnictwo.us.edu.pl/files/wstep_do_wiedzy_o_grach_-_czw_st.pdf (dostęp: 12.03.2021 r.).

²⁴ I. Matusiak, *Gra komputerowa...*

Gry komputerowe i ich prawnoutorska ochrona

Podejścia do ustalenia prawnoutorskiej ochrony gier komputerowych są różne w zależności od ustalenia statusu gry komputerowej, określenia współtwórców gier w przypadku gier komputerowych tworzonych przez więcej niż jedną osobę, wykorzystania różnego rodzaju środków plastycznych i dźwiękowych z efektami artystycznymi, rodzajem gry komputerowej, zachowaniem uczestników gier komputerowych. Według I. Matusiaka „Gra komputerowa podlega ochronie prawa autorskiego jako całość, niezależnie od ewentualnej ochrony poszczególnych elementów gry. Gra komputerowa stanowi odmienny od programu komputerowego albo utworu audiowizualnego przedmiot prawa autorskiego. Gry komputerowe to ustalone w zapisie cyfrowym utwory współautorskie z rozpoznawalnymi, choć nie zawsze zdolnymi do wyodrębnienia wkładami, umożliwiające interaktywną komunikację z odbiorcą. Umowa, na mocy której zostanie przeniesione prawo do korzystania z awatara lub artefaktu, nie jest umową sprzedaży rzeczy w rozumieniu art. 535 kodeksu cywilnego, natomiast mamy do czynienia z umową przeniesienia wierzytelności zgodnie z treścią art. 510 k.c. Konsekwencją uznania gier komputerowych za dzieła odrębne od programów komputerowych jest możliwość zastosowania przepisów o dozwoleonym użytku”²⁵.

Na stronie Kancelarii Prawnej ANSWER Wojciechowski i Partnerzy umieszczono informacje o aspektach prawnych dotyczących gier komputerowych i możliwości naruszenia praw autorskich w procesie tworzenia gier komputerowych²⁶. Powołano się na wyrok Trybunału Sprawiedliwości Unii Europejskiej z dnia 23 stycznia 2014 r. (sygn. akt C-355/12) w postępowaniu Nintendo Co. Ltd przeciwko PC Box Srl i 9Net Srl. „Zgodnie z orzeczeniem Trybunału Sprawiedliwości Unii Europejskiej gry wideo stanowią złożony materiał obejmujący nie tylko program komputerowy, ale także elementy graficzne i dźwiękowe, które – mimo że zostały zakodowane w języku programowania – mają samoistnie charakter twórczy (...). W zakresie, w jakim gra wideo, w tym wypadku jej elementy graficzne i dźwiękowe, przyczyniają się do oryginalności utworu, są one, wraz z całością danego dzieła, chronione prawem autorskim”. Zwrócono również uwagę na fakt, iż dana twórczość może być chroniona przynajmniej z trzech źródeł. Pierwsze dotyczy praw autorskich. Źródłem praw innych osób, których nie należy naruszać, są przede wszystkim przepisy zawarte w ustawie z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych. Kolejne źródło to zgłoszenia zastrzeżenia w Urzędzie Patentowym. W takim

²⁵ Tamże.

²⁶ <https://answer.com.pl/prawo-autorskie-a-gry-komputerowe/> (dostęp: 12.03.2021 r.).

przypadku źródłem ochrony jest prawo wynikające z rejestracji w Urzędzie Patentowym. Dana twórczość może być chroniona także jako element własności intelektualnej lub przemysłowej przedsiębiorstwa.

Zakończenie

Wraz z rozwojem technologii na przestrzeni lat pojawiały się różnorodne aspekty tworzenia gier począwszy od tworzenia oprogramowania, tworzenia i wykorzystania elementów graficznych i multimedialnych, wykorzystania urządzeń wspomagających lub niezbędnych w grach. W związku z tym kwestii prawnych związanych z tworzeniem różnego typu gier komputerowych jest bardzo dużo. Kwestie dotyczące ochrony praw autorskich programów komputerowych normuje rozdział VII ustawy z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych (art. 74–77²). Zaprezentowane w artykule podejścia do prawniautorskiej ochrony gier komputerowych zwracają uwagę na konieczność analizy każdego z aspektów tworzenia gier komputerowych pod kątem ochrony praw autorskich.

Bibliografia

- Górnicki L., *Rozwój idei praw autorskich: od starożytności do II wojny światowej*, Wrocław 2013, <http://www.bibliotekacyfrowa.pl/publication/41089>
<https://www.gamearena.pl/media/na1ejh0p/informacja-prasowa-podsumowanie-targ%C3%B3w-pozna%C5%84-game-arena.pdf>
- Cancelaria Prawna ANSWER Wojciechowski i Partnerzy <https://answer.com.pl/prawo-autorskie-a-gry-komputerowe/>
- Kopoczek R., *Wstęp do wiedzy o grach tradycyjnych*, Katowice 2013. https://wydawnictwo.us.edu.pl/sites/wydawnictwo.us.edu.pl/files/wstep_do_wiedzy_o_grach_-_czw_st.pdf
- Lewandowski S., *Ochrona prawna programów komputerowych w prawie polskim i USA oraz traktacie zawartym pomiędzy obu krajami*, https://files.klgates.com/files/publication/8cd74cbc-a2fb-4abc-8923-b7f6735aec6e/presentation/publicationattachment/837bdae6-a4c0-4ba9-85ba-c3c76412f362/polish_white_paper_lewandowski.pdf
- Matusiak I., *Gra komputerowa jako przedmiot prawa autorskiego*, Publikacja współfinansowana ze środków Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego w ramach Programu Operacyjnego Innowacyjna Gospodarka, 2007–2013 „Dotacje na innowacje-inwestujemy w Waszą przyszłość”, Warszawa 2013.
- Michniewicz G., *Ochrona własności intelektualnej*, księgarnia.beck.pl Podręczniki prawnicze 2019, <https://www.księgarnia.beck.pl/18385-ochrona-wlasnosci-intelektualnej-grzegorz-michniewicz>
- Nowicka A., *Programy komputerowe i ich ochrona w systemie prawa autorskiego*, Publikacja współfinansowana ze środków Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego w ramach Programu Operacyjnego Innowacyjna Gospodarka, 2007–2013 „Dotacje na innowacje-inwestujemy w Waszą przyszłość”, Warszawa 2015.

Porozumienie w sprawie handlowych aspektów praw własności intelektualnej (TRIPS), <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/PL/TXT/?uri=legisum:r11013>

Skubisz R., *Prawo własności przemysłowej. System Prawa Prywatnego*, System Prawa Prywatnego 2017, <https://www.ksiegarnia.beck.pl/16495-prawo-wlasnosci-przemyslowej-system-prawa-prywatnego-tom-14-b-ryszard-skubisz>

Traktat o stosunkach handlowych i gospodarczych, <http://isap.sejm.gov.pl/isap.nsf/DocDetails.xsp?id=WDU19940970467>

Usidus M., *Gry komputerowe*, „Młody Technik” 2015, nr 11.

Prawodawstwo

Konwencja Berneńska, <http://isap.sejm.gov.pl/isap.nsf/download.xsp/WDU19350840515/O/D19350515.pdf>

Konwencja o ustanowieniu Światowej Organizacji Własności Intelektualnej. Sztokholm, 14 lipca 1967 r. (Dz.U. z 1975 r., nr 9, poz. 49) <https://www.prawo.pl/akty/dz-u-1975-9-49,16789521.html>

Konwencja Związkowa Paryska z dnia 20 marca 1883 roku o ochronie własności przemysłowej, przejrzana w Brukseli dnia 14 grudnia 1900 roku, w Waszyngtonie dnia 2 czerwca 1911 roku i w Hadze dnia 6 listopada 1925 roku (ratyfikowana zgodnie z ustawą z dnia 17 marca 1931 roku). <http://isap.sejm.gov.pl/isap.nsf/DocDetails.xsp?id=WDU19320020008>

Akt paryski konwencji berneńskiej o ochronie dzieł literackich i artystycznych z 24.07.1971 r. (Dz.U. z 1990 r., nr 82, poz. 474).

Dyrektywa 2009/24/WE, <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/pl/TXT/?uri=CELEX%3A32009L0024>

Ustawa z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych (tekst jedn. Dz.U. z 2021 r., poz. 1062).

Ustawa z dnia 30 czerwca 2000 r. – Prawo własności przemysłowej (Dz.U. z 2001 r., nr 49, poz. 508).

Ustawa z dnia 15 czerwca 2018 r. o zbiorowym zarządzaniu prawami autorskimi i prawami pokrewnymi (Dz.U. z 2018 r., poz. 1293).