



Sylwia Błach

Instytut Informatyki, Politechnika Poznańska

ul. Piotrowo 2, 60-965 Poznań

e-mail: sylwia.p.blach@doctorate.put.poznan.pl

KONFLIKTY DOTYCZĄCE PRAWA AUTORSKIEGO GIER KOMPUTEROWYCH - DIAGNOZA PROBLEMU I PROPONOWANE ROZWIĄZANIA

Streszczenie. Rynek gier to dynamicznie rozwijający się sektor branży rozrywkowej, jednak nieustannie traktowany po macoszemu przez polskie prawodawstwo. Gry komputerowe nie są zdefiniowane w ustawie dotyczącej prawa autorskiego, a ich złożoność: poczynając od skomplikowanej budowy, przez różnorodność gatunkową i stylistyczną, aż do podobieństwa do produkcji filmowych utrudnia jednoznaczne przyporządkowanie do istniejących w „Dzienniku Ustaw” kategorii. W artykule zostały przedstawione przykładowe konflikty dot. prawa autorskiego gier oraz zastosowane rozwiązania. Zaproponowano wprowadzenie nowej kategorii, a także przeprowadzono analizę, jakie gry do jakich kategorii można włączyć.

Słowa kluczowe: prawo autorskie, gry komputerowe, informatyka.

CONFLICTS ON COPYRIGHT OF COMPUTER GAMES - DIAGNOSIS OF THE PROBLEM AND SUGGESTED SOLUTIONS

Summary. The games market is dynamically growing sector of entertainment industry, however it is continually neglected by Polish legislation. Computer games are not defined in an act on copyright and their complexity: starting from sophisticated structure, through variety of genres and stylistics, to similarity to film productions makes it difficult to clearly assign them to categories already existing in The Journal of Laws. The article presents examples of conflicts on the copyright of computer games and applied solutions. The new category was proposed, as well as an analysis was made, of what games to which category can be included.

Keywords: copyright, computer games, computer science.

Wprowadzenie

Rynek gier komputerowych jest dynamicznie rozwijającym się sektorem branży rozrywkowej. Wraz z pojawieniem się pierwszej gry wideo na świecie w 1947 roku (był to automat Cathode Ray Tube Amusement Device, a rozgrywka polegała na sterowaniu kropką za pomocą pokręteł [2]) i pojawianiem się kolejnych tytułów, rosło zainteresowanie społeczeństwa wirtualną rozrywką. Pierwszym przełomowym momentem w historii gier komputerowych było pojawienie się automatów z takimi grami, jak „Pong” (1972) „Space Invaders” (1978), „Pac-Man” (1982) [6], które szybko zyskały miano hitów. Kolejnym istotnym przełomem było wprowadzenie gier komputerowych do domów – w postaci konsol Amiga czy Atari, popularnych w latach 80. i 90. XX wieku czy w końcu – popularyzacja na rynku komputerów osobistych.

Wraz z rosnącym zainteresowaniem grami i produkcją coraz to nowszych tytułów pojawił się problem związany z prawem autorskim dotyczącym gier komputerowych. Dotychczasowe rozwiązania prawne nie definiowały osobnej kategorii dla tej branży rozrywki, natomiast istniejące klasyfikacje prowadziły do niejednoznacznych wyroków sądowych i sporów. Choć początki rozrywki komputerowej datuje się na lata 60. ubiegłego wieku, do tej pory prawo – zarówno polskie, jak i europejskie – nie określiło jednoznacznego stanowiska wobec praw autorskich w kontekście gier komputerowych. Jak twierdzi prawniczka Paula Pul na blogu LawMore: „(...) gry komputerowe są traktowane przez polskie prawo raczej po macoszemu, również orzecznictwo i doktryna nazbyt nie rozstrzyga ich ochrony prawnoautorskiej. Status prawny gier komputerowych wciąż nie jest precyzyjnie określony i budzi wiele wątpliwości” [12].

Istotne jest, aby twórca już na początku swoich prac wiedział, z jakich elementów wolno mu korzystać. Znajomość praw autorskich gwarantuje, że będzie korzystał z dostępnych narzędzi i motywów świadomie. Jest to niezwykle ważne w przypadku małych studiów gier (od kilku do kilkunastu osób) pracujących przy produkcjach gier niezależnych [20], zwanych też grami indie. Gry takie powstają bez finansowego wsparcia wydawcy, a co za tym idzie: mają ograniczony budżet na rozwój, ale też na skorzystanie z pomocy prawnej. Koszt wprowadzenia zmian w początkowej fazie projektu jest niewielki, ale wraz z upływem czasu koszt rośnie, co znacząco obniża szanse na doprowadzenie projektu do końca [8]. Hipotetyczna sytuacja, w której okazuje się, że twórcy nie mają praw do wizerunku głównego bohatera, w fazie planowania rozgrywki i fabuły jest łatwa do naprawy – wystarczy wymyślić innego bohatera. Jednak w momencie ukończenia projektu wymaga istotnych zmian w linii fabularnej, a co za tym idzie – w całej grze.

Celem tego artykułu jest krótkie przedstawienie historii konfliktów dotyczących prawa autorskiego w kontekście gier komputerowych, wyjaśnienie, dlaczego dotychczasowa klasyfikacja nie spełnia wymogów współczesnej roz-

rywki oraz zaprezentowanie rozwiązań, które mogłyby problem ten zmniejszyć, czy wręcz zniwelować.

Krótką historia konfliktów dotyczących gier komputerowych

Dynamiczny rozwój branży gier w ostatnich latach spowodował narastanie problemu związanego z konfliktami dotyczącymi praw autorskich do gier komputerowych. Przez lata rozważano różne klasyfikacje, a wraz z każdym kolejnym sporem odkrywano nowe problemy. Poniżej została przedstawiona krótka historia subiektywnie wybranych najciekawszych konfliktów, które dotyczyły branży gier komputerowych.

Konflikt dotyczący symulatorów farmy

Symulatory to gry, w których rozgrywka polega na symulowaniu wybranego elementu świata bądź życia (lub wielu złożonych elementów). W 2012 roku doszło do konfliktu pomiędzy dwoma polskimi producentami – autorami symulatorów farm, a konkretniej tytułu „Symulator Farmy”. Gra „Symulator Farmy” produkcji Giants wypuszczana była na polskim rynku przez wydawnictwo Techland. Ponadto od 2009 roku firma Techland wypuszczała drugi symulator farmy, o nazwie „Agrar Simulator”. Problem pojawił się, gdy w 2012 roku prawa do gry produkcji Giants przejęła firma CD Projekt. CDP postanowił wydawać „Symulator Farmy” pod angielską nazwą „Farming Simulator”. Jednak firma Techland, posiadająca prawa autorskie do nazwy „Symulator Farmy”, zaczęła pod nią wydawać grę „Agrar Simulator” [7]. Takie zamieszanie zostało potraktowane jako jawne wprowadzanie klientów w błąd – nazwy się powielają, a klienci niezorientowani w sporze kupowali nie ten produkt, na którym im zależało.

O skali problemu świadczy choćby odpowiedź CDP na całe zamieszanie: „Zwróciliśmy uwagę, że na polskim rynku pojawi się wkrótce symulator podobny do naszej gry. Chcemy z całą stanowczością podkreślić, że *Symulator Farmy 2013*, wydawany przez firmę Techland, nie jest kontynuacją gry *Symulator Farmy 2011*. Najnowszą odsłoną serii, która cieszy graczy od 2008 roku, jest *Farming Simulator 2013*” [7].

Konflikt ten nie trafił do sądu. Symulatory farmy, pod różnymi tytułami, nadal są w sprzedaży i tylko fan serii lub zorientowany w rynku wydawniczym gracz jest w stanie rozpoznać, z którym produktem ma do czynienia.

Konflikt dotyczący gry Pong

W latach 70. ubiegłego wieku miał miejsce konflikt pomiędzy twórcami jednej z kultowych gier na automaty: „Pong” (1972). Gra ta miała symulować

rozgrywkę tenisa stołowego. Celem gracza było pokonanie przeciwnika poprzez uzyskanie wyższej liczby punktów. Wypuszczona została przez firmę Atari i aktualnie uznawana jest za jedną z najstarszych gier przeznaczonych na automaty [18].

Problem, który rozpoczął się w 1975 roku, związany był z tym, od kiedy można uznać, że prawa autorskie chronią grę – czy od momentu jej ustalenia, czyli wypuszczenia gry na rynek, czy od momentu jej stworzenia – choćby w postaci prototypowej.

Ralph Baer z Magnavox Odyssey pozwał Atari za kradzież gry. Według jego zeznań kilka lat wcześniej stworzył grę, w której rozgrywka była identyczna jak w grze „Pong”. Nolan Bushnell (Atari) był pierwszą osobą, która grała w prototyp gry stworzonej przez Ralpha. Gra się Nolanowi do tego stopnia spodobała, że szybko stworzył swoją wersję i wypuścił ją na rynek jako „Pong” właśnie [3].

Sprawa zakończyła się ugodą. Warty jednak odnotowania jest fakt, że do tej pory pomysły na gry są regularnie kopiowane, a polskie prawo w artykule 1. ustawy o prawie autorskim [19] jasno określa, że reguły i idee nie są chronione prawem autorskim.

Konflikt dotyczący gry Pac Man

Kolejny znany z historii gier konflikt również dotyczył produktu wypuszczonego przez Atari. Analizując go, można by posłużyć się starym polskim powiedzeniem: nie rób drugiemu, co tobie niemiłe.

„K.C.Munchkin” (1980), gra produkcji Philips na automat Odyssey II, była kopią gry bijącej rekordy popularności w latach 80. – „Pac Mana”. Gra wykorzystywała dokładnie te same zasady rozgrywki – celem gracza było uciekanie przed stworkami oraz zbieranie punktów. Choć „K.C.Munchkin”, z uwagi na ciągły rozwój technologiczny, posiadał nowe funkcje czy lepszą grafikę, podobieństwo do pierwowzoru było uderzające.

Atari oskarżyło Philips o kradzież.

Sąd przychylił się do wniosku Atari, po raz pierwszy stosując ochronę prawną do tzw. *look and feel* interfejsu [3]. Pojęcie to oraz jego znaczenie dla popularności danej gry komputerowej zostało szczegółowo wyjaśnione na portalu NewMediaLaw: „(...) oznacza wygląd oraz sposób użytkowania interfejsu. Ochrona udzielona jego autorowi ma ogromne znaczenie, gdyż przyzwyczajenie się użytkownika do danych elementów ekspresji powoduje jego niechęć do nabywania gier (ale także programów komputerowych, aplikacji) zakładających inny, nowy sposób komunikacji z komputerem. Nie ma ogólnych, sztywnych zasad określających, czy w danym przypadku nastąpiło skopiowanie *look and feel* innego utworu. Ocena taka powinna każdorazowo następować w oparciu o indywidualne elementy danych interfejsów”[3].

W tym miejscu istotne jest zaznaczenie, że choć wspomnianą sprawę wygrało Atari oskarżające o skopiowanie gry, aktualnie na rynku nieustannie pojawiają się „klony” znanych rozwiązań – w tym samego „Pac Mana”.

Konflikt dotyczący Donkey Konga

Problem z wielką małpą, czyli Donkey Kongiem, grą na automaty z roku 1981, pojawił się w związku z główną postacią. Firma Nintendo została oskarżona przez wytwórnictwo filmowe Universal Studios. Zarzut związany był z prawami do postaci... King Konga, do której Universal Studios posiada pełne prawa [3].

Obrońcy Nintendo jako argument podawali, że ogromna małpa zakorzeniona jest w popkulturze i świadomości ludzkiej na tyle mocno, że w tym wypadku stanowczo nie może być mowy o kopii. Sąd przychylił się do tej argumentacji.

W XXI wieku, w którym czarodziej w okularach jednoznacznie kojarzy się z Harrym Potterem, dekadenski wampir w cylindrze – z hrabią Draculą, a czarnowłosa dziewczynka w białej koszuli – z Samarą z filmu „The Ring”, problem znalezienia postaci na tyle oryginalnej, by żaden z twórców współczesnej popkultury nie mógł rościć sobie do niej prawa, jest dość trudny. Wszystko zależy od interpretacji, ale także od tego, w jakim stopniu twórca zna inne popkulturowe dzieła, ponieważ mnogość postaci może prowadzić do nieświadomych zapożyczeń.

Konflikt dotyczący Scramble

Kolejny konflikt, który miał miejsce w latach 80., dotyczył gry „Scramble”. Sprawa rozgrywała się w Stanach Zjednoczonych, gdzie autorzy mają prawo wyboru formularza służącego do zgłaszania dzieła. Autorzy mogą zgłosić grę albo jako dzieło audiowizualne, albo utwór literacki. Autorzy gry „Scramble” zdecydowali się na pierwszą z tych opcji.

Problem pojawił się, ponieważ firma Konami nie zgłosiła kodu programu, a jedynie nagrania z rozgrywki w dwóch trybach: *attract mode* oraz *play mode* [14]. Problem ten szczegółowo wyjaśnia Sebastian Wiśniewski: „Było to podstawą do podniesienia przez stronę pozwaną zarzutów, że utwór audiowizualny w postaci gry nie jest ani utrwalony, ani też oryginalny w rozumieniu § 102(a) Copyright Act. Oba zarzuty wynikały z faktu, że sekwencja obrazów pojawiających się na ekranie podczas każdej gry będzie inna, zależnie od tego, jakie działania podejmie gracz podczas danej rozgrywki. (...) Czy z faktu, że gracz ma wpływ na wyświetlane sekwencje wynika, że nie mogą one zostać jednak uznane za utwór audiowizualny? (...) Mimo że kolejność obrazów może być inna, a dźwięki odtwarzane w różnym czasie, to sekwencje obrazów należy za utrwaloną i możliwą do wielokrotnego odtworzenia, a przez to zdolną do objęcia ochroną przyznawaną utworom audiowizualnym” [14].

Ostatecznie sąd przychylił się do uznania, że sekwencje obrazów i dźwięków mogą być traktowane jako utwór audiowizualny.

Co powoduje konflikty – podstawowe problemy

Gry komputerowe cechuje wielość tematyczna i stylistyczna. To, że można je traktować jako utwór chroniony prawem autorskim, nie podlega dyskusji, ponieważ gry spełniają najważniejsze przesłanki charakteryzujące utwór w rozumieniu prawa autorskiego:

- a) stanowią rezultat pracy człowieka,
- b) mają indywidualny charakter,
- c) stanowią przejaw działalności twórczej [19].

I nie ma tu znaczenia, czy mowa o grach jako utworach składających się z poszczególnych elementów, czy o grach jako końcowym produkcie. Problem jednak dotyczy tego, do jakiej kategorii utworów gry komputerowe można zaliczyć.

Niektóre spośród gier (jak na przykład „Angry Birds”, „Floppy Bird”, „World of Goo”) tworzone są przez niewielkie studia, często nawet jedno- czy dwuosobowe. Inne gry („Wiedźmin”, „Dying Light”, „Grand Theft Auto”) to rozbudowane projekty, w których tworzeniu udział bierze grono programistów, grafików, dźwiękowców, producent, a nawet coraz częściej aktorzy. Na rynku pojawiają się gry komputerowe zwane grami-doświadczeniami, w których rozgrywka sprowadzona zostaje do niezbędnego minimum, a najistotniejsza dla gracza staje się przedstawiona historia („The Path”, „Journey”). Gatunek ten zapożycza z wielu innych i na tę chwilę dopiero się wykształca, nie posiada więc jednoznacznej klasyfikacji. W języku angielskim gry-doświadczenia często klasyfikuje się do kategorii gier artystycznych. W tym miejscu pojawia się ważny problem dotyczący definicji gry komputerowej samej w sobie, z uwagi na to, że gry-doświadczenia przełamują wiele dotychczasowych schematów (choćby zmieniona zostaje proporcja pomiędzy udziałem gracza w rozgrywce a warstwą fabularną). Istnieją także gry („2048”, „Otchłań”, „Parameters”), w których nie doświadczymy wyszukanej grafiki, rozgrywka będzie opierać się na prostej formie tekstowej stworzonej przez programistę czy w przypadku gier przeglądarkowych – na podstawowych elementach strony www. W końcu należy brać pod uwagę gry bazujące na znanych nam wcześniej ze świata rzeczywistego zabawach (szachy, warcaby).

Jak powyżej przedstawiono, podstawowym problemem jednoznacznej prawnej klasyfikacji gier komputerowych jest ich różnorodność. Wydaje się, że najrozsądniejszą opcją byłoby zatem omawianie kwestii praw autorskich osobno w temacie każdego z gatunków. Nie jest to jednak rozwiązanie optymalne, ponieważ tak jak w literaturze czy w filmie, tak samo w grach gatunki się przeplatają, a pojawianie się zupełnie nowych, odrębnych gatunków sprawiłoby za-

pewne, że stworzona klasyfikacja byłaby nieaktualna już w momencie jej wprowadzenia do ustawodawstwa.

Warto także nadmienić, że jednym z podstawowych problemów dotyczących praw autorskich wobec gier jest kwestia związana z pomysłem na grę. Każda gra składa się z zasad i reguł. Zatem, zdawałoby się, że pomysł na grę powinien także być chroniony. Jednak znaczyłoby to, że wszelkie komputerowe scrabble, szachy czy inne znane ze świata analogowego gry byłyby tworamielegalnymi. Polskie prawo jednoznacznie wyjaśnia ten problem. Według artykułu 1. ustawy 2. pkt. 9 Prawa autorskiego „reguły, idee i procedury nie korzystają z ochrony praw autorskich [19]. Z drugiej jednak strony czy pomysłodawca zupełnie nowatorskiego systemu rozgrywki nie powinien być chroniony? Czy zamiast prawa autorskiego nie należałoby na przykład rozważyć skorzystania z prawa patentowego, skoro nasz analogowy świat coraz częściej przenosi się do świata cyfrowego?

W tym miejscu należy zadać pytanie odnośnie do postrzegania gry komputerowej jako zbioru elementów składowych. Ireneusz Matusiak, radca prawny, w swoim artykule z „Kwartalnika Urzędu Patentowego RP” nr 1/2013 skłania się ku temu, by grę postrzegać jako całość, z uwagi na fakt, że odbiorcę końcowego – gracza – nie interesują poszczególne elementy tworzące grę (kod binarny, tekstury, kod shaderów, modele postaci, system oświetlenia, wybrane ścieżki dźwiękowe), lecz efekt końcowy, który zobaczy na ekranie w postaci kompletnej, grywalnej gry [10]. Podobnie uważa mecenas Barbara Celejowska, twierdząc w artykule „Prawa autorskie a gry komputerowe”, że „pomimo tego, że nad jej stworzeniem pracuje na różnych płaszczyznach wiele osób, to pozostaje ona jednym utworem, a po oddzieleniu jednej z w/w płaszczyzn (np. graficznej), traci swoje indywidualne właściwości” [3]. Także amerykańskie prawo definiuje grę jako jeden, końcowy utwór, o czym świadczy analiza wykonana przez Sebastiana Wiśniewskiego: „Pozostawienie możliwości wyboru formularza rejestracji nie zmienia jednak zasadniczo stanowiska Copyright Office, które w każdym przypadku traktuje grę komputerową jako jeden utwór, który chroniony jest w każdym aspekcie, zarówno wizualnym, jak i programistycznym, niezależnie od zastosowanego formularza” [14] (mowa tu o formularzu, który należy wypełnić, gdy utwór ma być uznany za chroniony prawem autorskim i który wypełnia autor).

Na kolejny problem, a mianowicie – jakie prawa przysługują producentowi, uwagę zwraca Elżbieta Traple w monografii „Ochrona gry prawnej. Aktualne wyzwania prawne” – „Przedstawiciele doktryny zajmujący się prawnymi aspektami wideogier zgodnie zwracają uwagę na to, że najbardziej dotkliwy wydaje się brak regulacji dotyczącej nabywania praw przez producenta gry” [13].

W „Dzienniku Gazeta Prawna” z 3 stycznia 2013 roku, artykule pt. „Angry Birds należy objąć ochroną” zwrócono uwagę nie tylko na prawa autorskie dotyczące samej gry. Problem pojawia się w związku z ochroną postaci gry –

jak na przykład wspomnianych w artykule słynnych Wściekłych Ptaszków (ang. angry birds), które aktualnie stały się bohaterami maskotek, pojawiają się na gadżetach, a nawet mówi się o rzekomym filmie, który miałby z wykorzystaniem postaci z tej gry powstać [16]. Tutaj nasuwa się kolejne pytanie związane z tym, jak daleko powinna być posunięta ochrona dotycząca praw autorskich do gier, a w szczególności do stworzonych przez autorów gier postaci, historii, grafik.

Gra jako program

W polskim ustawodawstwie nie istnieje jednoznaczna definicja programu komputerowego. W artykule pt. „Ochrona prawna programu komputerowego i jego eksploatacja w przedsiębiorstwie” Wojciech Gierszewski, prawnik specjalizujący się we własności praw intelektualnych, zwraca uwagę na fakt, że: „Polskie prawo nie definiuje w żaden sposób pojęcia programu komputerowego. Jest to powszechna praktyka w ustawodawstwach niemalże wszystkich krajów, a ma na celu uniknięcie dezaktualizacji definicji, jaka może nastąpić w obliczu rozwoju nowych rodzajów i form oprogramowania komputerowego. Doktryna prawa posługuje się szeroką definicją programu komputerowego jako zestawu instrukcji wykonywanych bezpośrednio lub pośrednio przez komputer w celu osiągnięcia określonego rezultatu” [5]. Przyjmując zatem tę doktrynę, należy rozważyć, czy traktowanie gry jako programu jest podejściem prawidłowym. Warto tu także nadmienić, że w polskim prawie grę komputerową chronią identyczne przepisy, jakie dotyczą utworu literackiego [19].

Za tym poglądem stanowi przede wszystkim fakt, że gra bez programu nie mogłaby istnieć. To właśnie program komputerowy stoi za mechaniką rozgrywki, czyli aspektem, bez którego gra nie byłaby grą, a stałaby się po prostu utworem audiowizualnym. W tym miejscu warty odnotowania jest fakt, że coraz częściej gry tworzy się z wykorzystaniem gotowych silników do tworzenia gier czy też bibliotek. Jeśli więc twórcy danej gry korzystają z gotowego silnika, powinni mieć na uwadze problem dotyczący tego, na ile ich praca – czyli w tym przypadku tworzony kod – jest twórczy, a na ile odtwórczy. Na ten problem zwraca uwagę m.in. Sebastian Wiśniewski. Dowiadujemy się, że „(...) sam silnik gry stanowi program komputerowy w rozumieniu prawa autorskiego, a więc tworzona gra zawsze będzie stanowiła utwór zależny” [14].

Z drugiej jednak strony należy zaznaczyć, że „aspekty techniczne tworzenia i budowy gier komputerowych sprawiają jednak, że ich ochrona prawna wyłącznie jako programu komputerowego może okazać się niewystarczająca z punktu widzenia interesów twórców i producentów, w zakresie elementów artystycznych i kreatywnych wchodzących w skład gry” [16]. Za poglądem, że gra nie może być jednoznacznie traktowana jak program, opowiada się też Ireneusz Matusiak. W swojej książce twierdzi on, że „(...) wyłącznie z techniczne-

go (informatycznego) punktu widzenia zapis binarny gry komputerowej uzasadnia potraktowanie gry jako programu komputerowego. (...) Program komputerowy, mimo że jest elementem niezbędnym w strukturze gry komputerowej, pełni w rzeczywistości rolę podrzędną techniczną w stosunku do gry” [11].

Uwzględniając te aspekty, gra przestaje być wyłącznie programem, staje się bowiem produktem, w którego fundamentach faktycznie stoi program, ale jako końcowe dzieło składa się z tak wielu elementów, że jednoznaczna klasyfikacja gry jako programu byłaby niesprawiedliwa wobec pozostałych osób zaangażowanych w tworzenie gry i – przede wszystkim – niewystarczająca, by ochronić takie elementy, jak grafikę, muzykę, scenariusz.

Gra jako dzieło zbiorowe

Traktowanie gry komputerowej jako dzieła zbiorowego jest kolejną z branych przez prawników pod uwagę możliwości. Polskie prawo definiuje dzieło zbiorowe jako „utwór stworzony przez większy zespół autorów, zgodnie z ustaloną przez wydawcę koncepcją całości; prawo do poszczególnych części dzieła zbiorowego mających samodzielne znaczenie przysługuje ich autorom; prawo do całości dzieła zbiorowego i do jego tytułu przysługuje wydawcy” [17].

Definicja ta zdaje się być idealną opcją, doskonale charakteryzującą grę komputerową, a nawet uwzględniającą jej wydawcę. Jak jednak udowadnia Sebastian Wiśniewski, problemów związanych z klasyfikacją gry jako dzieła zbiorowego może być kilka. Przede wszystkim w dziele zbiorowym twórcy nie muszą znać końcowego kształtu dzieła. Wystarczy, że dostarczą składowe elementy. W przypadku gry komputerowej takie podejście nie jest możliwe – gra stanowi spójne dzieło, mocno zespolonych ze sobą elementów. Twórcy muszą na bieżąco się komunikować odnośnie końcowego efektu gry. Ponadto wszystkie elementy na etapie tworzenia gry komputerowej są ze sobą łączone. W dziele zbiorowym mamy jedynie do czynienia ze zbiorem elementów, które nie muszą być w żadnym stopniu ze sobą powiązane [14].

Gra jako utwór audiowizualny

Utwory audiowizualne stanowią grupę utworów z artykułu 1. ustawy 2. pkt 9 [19]. Jednak – jak w przypadku programów komputerowych – ustawa ta nie zawiera jednoznacznej definicji. By zrozumieć, czym jest utwór audiowizualny, należy wiedzieć, że do tej kategorii zalicza się przede wszystkim filmy. Cechą charakterystyczną utworów audiowizualnych jest ich odbiór przez obserwatora za pomocą zmysłów wzroku czy słuchu. Należy także pamiętać, że kluczowy element stanowi możliwość dostrzeżenia w utworze ruchu obrazu – tak jak występuje w filmach. Kolejnym istotnym czynnikiem pozwalającym zakwalifikować gry komputerowe jako utwory audiowizualne jest skomplikowany

proces tworzenia czy współpraca wielu podmiotów. Ważnym faktem przemawiającym za klasyfikacją gier komputerowych są także nakłady finansowe.

Sebastian Wiśniewski w swojej pracy jasno definiuje utwory audiowizualne: „Obecnie można przyjąć, że pojęcie utworu audiowizualnego obejmuje nie tylko *klasyczne* dzieła kinematograficzne, ale także filmy rysunkowe, filmy wykorzystujące technikę komputerową (niektóre w technice powstania bardzo zbliżone do gier komputerowych, bądź wręcz bezpośrednio na nich oparte), a także pomniejsze formy audiowizualne” [14].

Jakkolwiek część produkowanych aktualnie gier komputerowych spełnia wymogi stawiane utworom audiowizualnym, tak pojawiają się dwa istotne zagadnienia, dyskredytujące możliwość jednoznacznej klasyfikacji:

a) Nie każda gra spełnia wszystkie wymogi. Niewielkie gry logiczne często nie składają się z ruchomych obrazów w rozumieniu znanym nam z kinematografii. Inne gry nie spełniają wymogów dotyczących znaczących nakładów finansowych. Natomiast gry tworzone przez niewielkie studia (nawet jedno- czy dwuosobowe) nie spełniają wymogu współpracy wielu podmiotów.

b) Fakt, że gra polega przede wszystkim na rozgrywce, sprawia, że gry nie sposób przyrównać do filmu, w którym to sekwencja obrazów jest zawsze stała. W grach komputerowych to gracz decyduje o występowaniu kolejnych „scen”. Szczególnie widoczne jest to w grach o nieliniowym charakterze fabuły.

W tym miejscu warto także wspomnieć, że w wielu grach pojawiają się krótkie przerywniki filmowe, zwane cut-scenkami. Spełniają one wymogi stawiane utworom audiowizualnym i powinny być chronione przepisami tych utworów dotyczącymi.

Gra jako utwór współautorski

Utwór współautorski jest to utwór, nad którego stworzeniem pracowało wielu twórców, a efekty ich działań doprowadziły do stworzenia gotowego utworu jako jednolitej całości. Przenosząc tę definicję na tematykę gier, można pokusić się o taką właśnie kategoryzację – gra bowiem składa się z wielu elementów, które w efekcie końcowym stworzyły gotowy – nowy – utwór. Gdyby z danej gry wyciąć któryś z elementów: grafikę czy muzykę – gra komputerowa straciłaby swój pierwotny, założony kształt. W utworze współautorskim wszystkie elementy są ze sobą ściśle zespolone, co odróżnia utwór współautorski od dzieła zbiorowego [19].

W przypadku tej klasyfikacji podstawowym problemem staje się pytanie o to, komu i jakie prawa do gry przysługują. W grze komputerowej nie zawsze jest możliwe precyzyjne wyszczególnienie, który z autorów, za który z elementów gry odpowiada. Każdy z autorów ma inny wkład w proces produkcji gry. Dodatkowo należy uwzględnić, że niektórzy z autorów korzystają z gotowych elementów (na przykład programista korzystający z bibliotek), a inni tworzą

swoją część od podstaw (na przykład grafik rysujący ilustracje do gry). Kolejnym istotnym problemem jest kwestia wydawcy bądź producenta – nie ma on swojego wkładu twórczego w powstanie gry, a jednak to on ponosi największe ryzyko dotyczące produkcji.

Gra jako utwór literacki

Zaklasyfikowanie gry jako utworu literackiego stanowi ciekawostkę. Choć polskie sądownictwo w ogóle nie uwzględnia takiej praktyki, to cytując Sebastiana Wiśniewskiego „(...) W Stanach Zjednoczonych programy komputerowe uważane są generalnie za utwory literackie i w takiej też formie podlegają one rejestracji. Obecnie rejestracja nie jest już warunkiem przyznania ochrony, lecz jest konieczna w przypadku dochodzenia roszczeń związanych z naruszeniem praw autorskich. Copyright Office zapewnia szereg formularzy, które odpowiadają poszczególnym rodzajom utworów” [14]. Co ciekawe, amerykańskie prawo daje możliwość wyboru osobie rejestrującej grę – w zależności od tego, czy gra składa się przede wszystkim z wartości literackiej, czy graficznej, osoba może zarejestrować ją jako utwór literacki lub utwór audiowizualny. Nie jest to rozwiązanie jednoznaczne, prowadził bowiem do konfliktów (choćby opisanego w drugim rozdziale konfliktu dotyczącego gry „Scramble”).

W Polsce programy komputerowe podlegają ochronie tak samo, jak utwory literackie (Art. 74, par. 1, Pr. aut.) [19].

Gra jako utwór nienazwany

Istotną z możliwości jest zakwalifikowanie gier komputerowych do kategorii „utworów nienazwanych”. Choć termin ten nie występuje wprost w prawie autorskim, to używany jest na określenie wszystkich tworów, które spełniają wymogi stawiane utworom, czyli „przedmiotem prawa autorskiego jest każdy przejaw działalności twórczej o indywidualnym charakterze, ustalony w jakiegokolwiek postaci, niezależnie od wartości, przeznaczenia i sposobu wyrażenia (utwór)” (Art. 1, ust. 1, Pr. aut.) [19].

Opcja ta nie rozwiązuje problemu, a jedynie stanowi szerokie pole do własnej interpretacji przepisów przez prawników i sędziów. Uwzględniając rozmiary rynku gier komputerowych, stosowanie tworzonych ad hoc interpretacji dopasowanych do poszczególnych tytułów mogłoby doprowadzić do chaosu. Brak jasno wyszczególnionych zasad dotyczących postępowania w danej sytuacji jest w sądownictwie sytuacją niebezpieczną, skłaniającą do nadużyć i kładącą zbyt duży nacisk na własną interpretację problemu. Wypracowane techniki w prawie mają na celu lepszą ochronę praw autorskich i zaniechanie problemu braku klasyfikacji nie stanowi rozwiązania tego problemu.

Gra jako gra komputerowa

W tym miejscu warto nadmienić, że niektóre kraje – jak na przykład Francja – zdefiniowały już jednoznacznie, czym jest gra komputerowa, choć nadal definicja ta nie występuje w kontekście praw autorskich. W przypadku Francji z definicją gry komputerowej spotykamy się w ustawie dotyczącej ulg podatkowych. Głosi, że gra to: „oprogramowanie udostępniane publicznie na nośniku materialnym lub online, zawierające elementy twórczości artystycznej i technologicznej, oferujące jednemu lub większej grupie użytkowników szereg interakcji opartych na symulacji w postaci ruchomych obrazów z dźwiękiem lub bez” [14].

Podsumowanie rozdziału

W tabeli 1 uporządkowano rozważania dotyczące poszczególnych kategorii.

Tabela 1. Podsumowanie przedstawionych klasyfikacji i ich charakterystyki

Kategoria	Charakterystyka
Program	<ol style="list-style-type: none"> 1. Zestaw instrukcji wykonywanych przez komputer w celu osiągnięcia określonego rezultatu. 2. Chroniony tymi samymi prawami co utwór literacki.
Dzieło zbiorowe	<ol style="list-style-type: none"> 1. Utwór stworzony przez grupę autorów. 2. Prawo do poszczególnych części dzieła przysługuje autorom, natomiast prawo do całości dzieła przysługuje wydawcy. 4. Autorzy nie muszą znać efektu końcowego w momencie tworzenia elementów. 5. Elementy dzieła zbiorowego nie muszą być ze sobą powiązane.
Utwór audiowizualny	<ol style="list-style-type: none"> 1. Odbiór za pomocą zmysłów wzroku i słuchu. 2. Ruchome obrazy, jasno określone sekwencje. 3. Do tej kategorii należą filmy. 4. Skomplikowany proces tworzenia. 5. Współpraca wielu podmiotów. 6. Duże nakłady finansowe.
Utwór współautorski	<ol style="list-style-type: none"> 1. Utwór składający się z wielu elementów wykonanych przez różnych autorów, które zebrane w całość i ze sobą zespolone tworzą nowy utwór. 2. Nie uwzględnia praw autorskich dla wydawcy czy producenta.

Kategoria	Charakterystyka
Utwór współautorski	3. Wymaga określenia kto włożył jaką część w dzieło końcowe, by móc jasno zdefiniować komu jakie prawa się należą. 4. Każdy z współautorów już na etapie prac powinien znać zamierzony efekt końcowy.
Dzieło literackie (Stany Zjednoczone)	1. Jedna z dwóch kategorii przyznawanych grom w Stanach Zjednoczonych. 2. W polskim prawie programy komputerowe i dzieła literackie chronione są identycznie.
Utwór nienazwany	1. Każdy utwór, który nie zalicza się do innych kategorii.
Gra komputerowa (Francja)	1. Oprogramowanie udostępniane publicznie na nośniku materialnym lub online, zawierające elementy twórczości artystycznej i technologicznej, oferujące jednemu lub większej grupie użytkowników szereg interakcji opartych na symulacji w postaci ruchomych obrazów z dźwiękiem lub bez. 2. Definicja ta nie występuje w kontekście prawa autorskiego i nie ma na nie wpływu.

Rozwiązanie problemu – propozycje

Rozważając możliwe rozwiązania, koniecznie trzeba brać pod uwagę czas ich wprowadzenia w życie. Najrozsądniejszym spośród rozwiązań zdaje się utworzenie nowej kategorii dla gier komputerowych, na tyle pojemnej, by uwzględniła wszystkie gatunki i niuanse. Należy jednak pamiętać, że jest to rozwiązanie praco-, a przede wszystkim czasochłonne. Problemy dotyczące praw autorskich gier komputerowych występują tu i teraz, dlatego nim zostanie zmienione prawo, należy obrać prawidłową technikę reagowania, najbardziej adekwatną do problemu.

Elastyczny wybór kategorii – rozwiązanie ad hoc

W ramach pierwszego zaproponowanego rozwiązania wybrana została opcja umożliwiająca elastyczne przyporządkowywanie gier komputerowych.

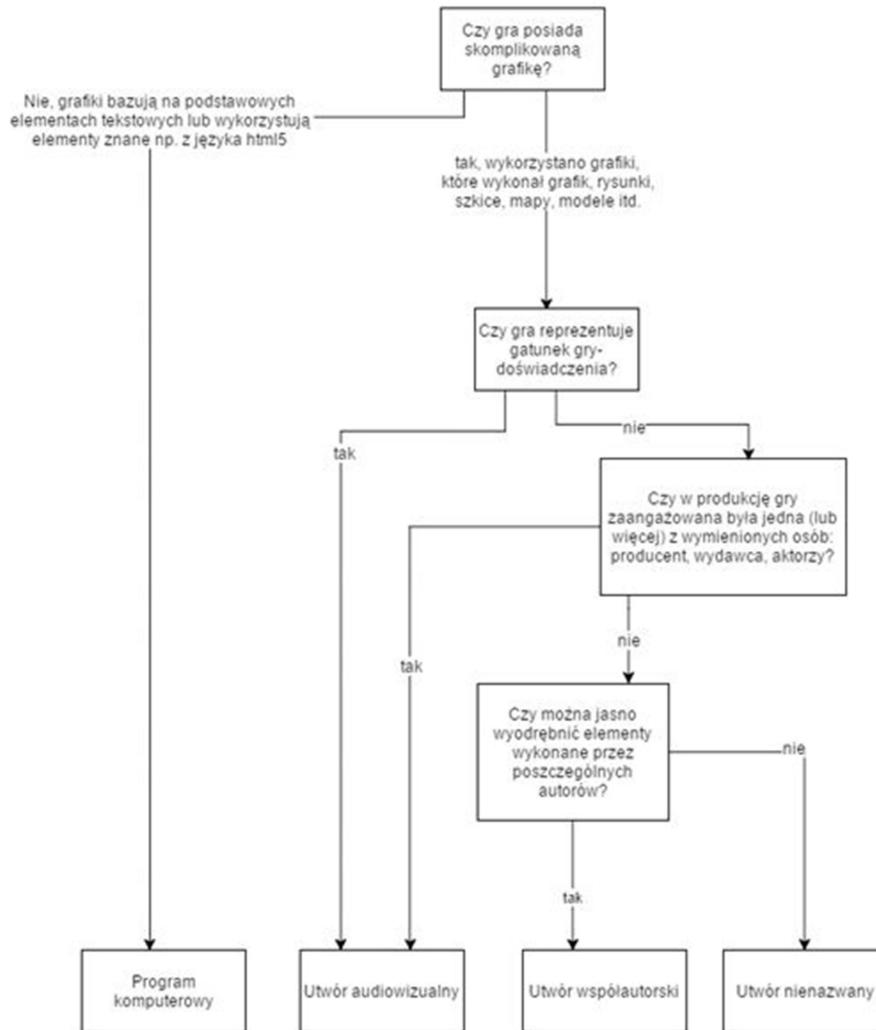
Zamiast stosowania jednoznacznej i identycznej definicji dla każdej gry, postanowiono podzielić gry ze względu na ich cechy charakterystyczne i według tego przyporządkowywać gry do danych kategorii utworów prawnie chronionych. Przedstawiony na rysunku 1. diagram ma na celu ułatwienie zaklasyfikowania gry do danej kategorii prawnej w zależności od indywidualnych cech tej gry. Wybierając odpowiedzi na pytania charakteryzujące daną grę, otrzymujemy jasny obraz tego, do której z kategorii rozważaną grę należałoby przypisać. Rozwiązanie to wykorzystuje fakt, że gry komputerowe są do tego stopnia różnie skonstruowane, a stworzenie nowego przepisu ich dotyczącego – czasochłonne, że należało znaleźć rozwiązanie, które być może nie będzie rozwiązaniem pełnym, ale na pewno optymalnym i uwzględniającym aktualną sytuację prawną. W diagramie celowo nie uwzględniono kategorii „dzieło zbiorowe”, gdyż jak udowodniono w rozdziale trzecim, rozdzielnny charakter elementów w dziele zbiorowym uniemożliwia przyporządkowanie gier do tej kategorii.

Stworzenie kategorii gier komputerowych – rozwiązanie przyszłościowe

W ogólnym rozumieniu najlepszą klasyfikacją okazuje się utwór współautorski, aczkolwiek istnieją gry komputerowe, które należałoby rozpatrywać w ramach innej kategorii. W przyszłości należałoby ustanowić jednoznaczna definicję gry komputerowej – choćby idąc przykładem definicji francuskiej. Ochrona tak zdefiniowanej gry przypominałaby ochronę utworu współautorskiego, z tym że należałoby rozbudować ją o prawa dla producenta, wydawcy czy aktorów (np. w grach wykorzystujących technologię motion-capture). Najlepszym zatem rozwiązaniem byłoby powiązanie znanych definicji i z każdej z nich wybranie tych elementów, które są konieczne, czyli:

- a) ochronę kodu programu (na przykładzie programu komputerowego),
- b) ochronę elementów audiowizualnych (na przykładzie utworu audiowizualnego),
- c) ochronę gry jako całości (na przykładzie utworu współautorskiego),
- d) uwzględnienie praw autorskich dla dodatkowych osób zaangażowanych w produkcję gry, ze szczególnym uwzględnieniem producenta.

Stworzona z wykorzystaniem tych zasad definicja gry komputerowej powinna w stopniu wystarczającym określić, w jaki sposób chroniona jest gra – zarówno jako utwór końcowy, jak i zbiór elementów.



Rys. 1. Diagram ułatwiający przyporządkowanie gry do danej kategorii w zależności od jej cech charakterystycznych

Uwagi końcowe

W artykule przedstawiono stosowane dotychczas rozwiązania dotyczące klasyfikacji gier komputerowych. Uwzględnione zostały rozważania prawników i przedstawione poglądy z różnych prac badawczych. Jak zauważono, problem ochrony prawnej gier komputerowych wynika z ich rozbudowanej formuły, faktu, że na grę składa się wiele czynników, a przede wszystkim z ich wielorakości gatunkowej. W artykule wykonano analizę dopasowywania gier do znanych już kategorii, a także zaprezentowano prosty algorytm wyboru, do jakiej kategorii, jaką grę powinno się przyporządkować. Jest to zaproponowane rozwiązanie tymczasowe, które powinno uporządkować sprawy sądowe, nim gry komputerowe doczekają się osobnej kategorii w prawie autorskim (którą to kategorię, z uwagi na niepodobieństwo gier do innych utworów autorskich, powinny gry dostać).

Celowo w artykule została pominięta tematyka związana z prawami majątkowymi, które są na tyle rozległym tematem, że wyczerpałyby pojemność artykułu. Pominięto także kwestie związane z prawami autorskimi do wirtualnych przedmiotów wytwarzanych przez graczy w trakcie gry (zjawisko spotykane między innymi w grach MMORPG). W końcu pominięta została także tematyka ustalenia gry komputerowej, czyli momentu, od którego można zacząć uznawać grę za ukończony, prawnie chroniony, produkt.

Literatura

- [1] Balicki M., *Klony gier komputerowych: inspiracja czy plagiat?*, LooKreatywni – pierwszy serwis o prawie własności intelektualnej dla ludzi kreatywnych, 1.10.2015, [dostęp: 10.12.2016], w: <http://lookkreatywni.pl/kategorie/nowe-technologie/plagiat-gry-komputerowej/>.
- [2] Bartosik D., *Kamienie milowe w grach*, „CD-Action”, s. 100–102. Wydawnictwo Bauer, 11/2010.
- [3] Celejowska B., *Prawa autorskie a gry komputerowe*, NewMediaLaw, 25.08.2014, [dostęp: 10.12.2016], w: <http://newmedialaw.pl/prawa-autorskie-a-gry-komputerowe/>.
- [4] Flisak D., *Utwór Multimedialny w prawie autorskim*, Oficyna, 2008.
- [5] Gierszewski W., Wilkowski P., Korboński Ł., *Ochrona prawna programu komputerowego i jego eksploatacja w przedsiębiorstwie*, PARP, 12.11.2013, [dostęp: 20.12.2016], w: https://www.web.gov.pl/e-punkt_pr-aut_i_dobra_osobiste/308_1021.html.
- [6] *Historia gier komputerowych*, [dostęp: 16.12.2016], w: https://pl.wikipedia.org/wiki/Historia_gier_komputerowych#cite_note-CDA-11-2010-1.

-
- [7] Kamiński P., *Gracze pokochali wirtualną farmę, ciężarówki i inne symulatory. Ale właściwie za co?*, Polygamia.pl, 1.11.2013, [dostęp: 10.12.2016] w: http://polygamia.pl/Polygamia/1,96455,14882925,Gracze_pokochali_wirtualna_farme_ciezarowki_i_inne.html.
- [8] Kurlanc O., *Rozkład kosztów podczas cyklu życia projektu*, 9.03.2015, [dostęp: 1.01.2016], w: <http://jestempm.pl/koszty-podczas-cyklu-zycia-projektu>.
- [9] Matusiak I., *Postacie świata wirtualnego w prawie autorskim*, „Przegląd Prawa Handlowego”, Lipiec 2009.
- [10] Matusiak I., *Czy gra komputerowa jest chroniona prawem autorskim*, „Kwartalnik Urzędu Patentowego RP”, styczeń 2013.
- [11] Matusiak I., *Gra komputerowa jako przedmiot prawa komputerowego*, Wolters Kluwer Polska, 2013.
- [12] Pul P., *Komu przysługują prawa autorskie do gry komputerowej?*, LawMore, 11.11.2013, [dostęp: 20.12.2016], w: <http://lawmore.pl/komu-przysluguja-prawa-autorskie-do-gry-komputerowej/>.
- [13] Traple E., *Ochrona gry komputerowej – aktualne wyzwania prawne*, Wolters Kluwer Polska, 2015.
- [14] Wiśniewski S., *Prawnoautorska ochrona programów komputerowych z uwzględnieniem problematyki prezentacji ekranowych i gier komputerowych*, Praca magisterska na kierunku prawo, Uniwersytet Jagielloński, Wydział Prawa i Administracji, Kraków 2011.
- [15] Wiśniewski S., *Prawnoautorska kwalifikacja gier komputerowych - program komputerowy czy utwór audiowizualny?*, „Zeszyty Naukowe Uniwersytetu Jagiellońskiego” 2012, nr 115.
- [16] *Angry Birds należy objąć ochroną*, „Dziennik Gazeta Prawna”, 03.01.2013.
- [17] *Słownik Pojęć*, Regionalny System Innowacji Zachodniopomorska Sieć Lokalnych Ośrodków Transferu Technologii i Innowacji, [dostęp: 11.12.2016], w: <http://www.rsi.org.pl/index.php/pl/Dzielo-zbiorowe--50,65.html>.
- [18] *The international arcade museum*, [dostęp: 15.12.2016], w: http://www.arcade-museum.com/game_detail.php?game_id=9074.
- [19] Dz. U. 1994 Nr 24 poz. 83, *USTAWA z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych*, [dostęp: 20.12.2016], w: <http://isap.sejm.gov.pl/DetailsServlet?id=WDU19940240083>.
- [20] *Niezależna gra komputerowa*, [dostęp: 1.01.2016], w: https://pl.wikipedia.org/wiki/Niezale%C5%BCna_gra_komputerowa.