

**J**ednak nie jest to stanowisko w pełni uzasadnione, jeśli zauważy się, że ryzyko wprowadzenia w błąd nie jest istotnym kryterium rozmycia siły znaku towarowego. Pozostaje ocena kryterium czerpania nienależnej korzyści z renomy znaku lub jego odróżniającego charakteru. Nie ulega wątpliwości (co zresztą jasno wynika już z poprzednich orzeczeń), że z czerpaniem nienależnych korzyści mamy do czynienia wtedy, gdy reklama sponsorowana dotyczy towarów podrobionych, stanowiących imitację towarów oznaczanych znakiem renomowanym (por. wyrok w sprawie L'Oreal v. Bellure C-487/07).

Dla oceny, czy korzyść jest nienależna należy stwierdzić, czy reklamodawca użył oznaczenia bez uzasadnionej przyczyny. Uzasadnioną przyczyną są wszelkie sytuacje, w których przepisy prawa pozwalają na użycie cudzego znaku (np. w reklamie porównawczej). Czy taką uzasadnioną przyczyną co do zasady jest reklama z użyciem cudzego znaku towarowego jako słowa kluczowego?

Trybunał nie daje na to pytanie jednoznacznej odpowiedzi, jednak usługę key word lokuje w ramach swobody działalności gospodarczej i wolności konkurencji, bardzo mocno podkreślając korzyści, jakie z niej wypływają dla konsumentów – dostają oni informacje o towarach konkurentów, które być może mogą nabyć na lepszych warunkach.

Można jednak postawić tezę, że swoboda konkurencji nie wymaga odwoływania się do cudzego znaku towarowego, reklamodawca może przecież prowadzić działalność reklamową zupełnie niezależnie. Generalnie stanowisko Trybunału wobec reklamy używającej jako słów kluczowych cudzych znaków towarowych jest liberalne – Trybunał przyjmuje jako usprawiedliwioną przyczynę użycia cudzego znaku pokazanie alternatywy dla towarów lub usług konkurenta. Czy jednak nie należałoby wobec tego przesunąć ocen na grunt nieuczciwej konkurencji zamiast wprowadzać niepewne kryteria naruszenia funkcji znaków?

Prof. Elżbieta Traple UJ

# Czy GRA KOMPUTEROWA jest chroniona prawem autorskim

Dr Ireneusz Matusiak

Gry komputerowe nie były dotychczas przedmiotem odrębnej analizy autorsko-prawnej, chociaż w doktrynie dominuje pogląd, iż stanowią one jedną z kategorii utworów multimedialnych.

*Samo pojęcie „utwory multimedialne” nie jest jasne i bywa przedmiotem wielu, niekiedy odmiennych interpretacji i wniosków. Prowadzona w doktrynie dyskusja nad utworami multimedialnymi doprowadziła do wyodrębnienia się dwóch stanowisk, co do ich „usytuowania” w prawie autorskim. Utwory multimedialne „jako takie” mogą być uznane za nową kategorię utworów, która nie została wymieniona w otwartym katalogu art. 1 ust. 2 pr. aut.<sup>1</sup>. Mogą być również przyporządkowane do którejś ze znanych kategorii utworów, zwłaszcza utworów audiowizualnych, programów komputerowych albo baz danych.*

Istniejące opracowania niewystarczająco opisują charakterystyczne cechy gier komputerowych i cechy różniące je od innych rodzajów utworów multimedialnych.

Brak jest orzeczeń polskich sądów dotyczących gier komputerowych, zaś rzadkie orzeczenia zagraniczne są sprzeczne.

W praktyce pojawiają się wątpliwości związane przede wszystkim z zakresem autorskoprawnej ochrony gier komputerowych i elementów tych gier.

Z uwagi na dynamiczny rozwój gier komputerowych, a przede wszystkim z uwagi na skalę problemów autorskoprawnych, celowa jest

**próba wyjaśnienia statusu gry komputerowej w prawie autorskim.**

Bogactwo występujących w nich środków wyrazu oraz podwójna techniczno-artystyczna natura gier zachęcają do udzielenia odpowiedzi na wiele pytań. Przede wszystkim:

- a) Czy gra komputerowa może zostać w ogóle uznana za utwór w rozumieniu art. 1 ust. 1 pr. aut.?
- b) Czy ewentualną ochroną prawa autorskiego zostaną objęte elementy składowe gier, czy także ich całość?



c) Czy w poszukiwaniu przesłanki indywidualności należy kierować się wskazówkami zawartymi w wydanych wcześniej orzeczeniach sądowych, które przecież dotyczyły zupełnie innych utworów epoki analogowej i czy w ogóle można mówić o jakiegokolwiek indywidualności w sytuacji, gdy obrazy tych gier są generowane przy użyciu programu komputerowego?

d) Do jakiej kategorii utworów można ewentualnie zaliczyć grę komputerową?

e) Jaką rolę pełni w grze komputerowej program komputerowy i czy zasadne jest utożsamianie gry z programem?

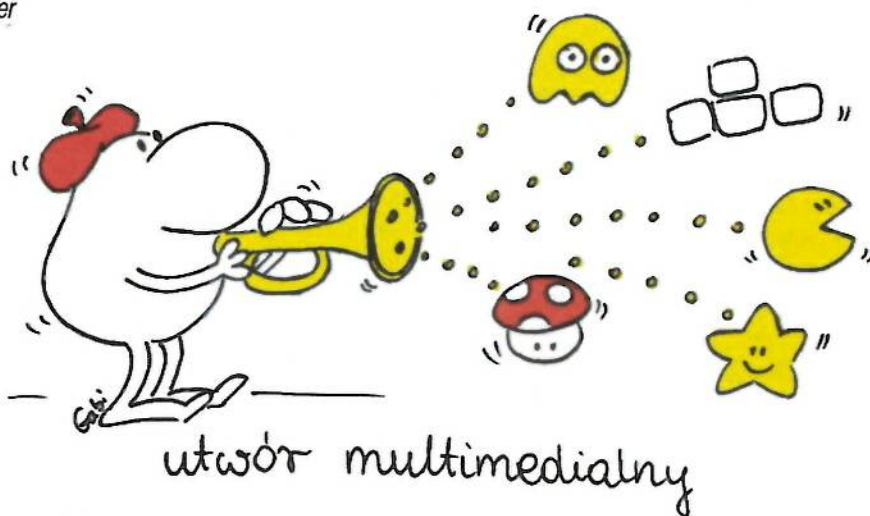
f) Nie bez znaczenia jest też określenie podmiotu autorskich praw majątkowych do gier komputerowych, co może być szczególnie utrudnione z uwagi na kolektywny proces ich tworzenia oraz rolę uczestników gier.

**P**rzestawiając rozwój tradycyjnych gier oraz fabularnych gier narracyjnych stanowiących stadium przejściowe pomiędzy grami tradycyjnymi a grami komputerowymi należy podkreślić, iż wszystkie wymienione rodzaje gier odwołują się do określonych zasad i reguł. Zasady poszczególnych gier opierają się w większości przypadków na standardowych założeniach koncepcyjnych, które są następnie powielane i rozbudowywane w kolejnych grach. Zgodnie z treścią art. 1 ust. 2<sup>1</sup> pr. aut. reguły, idee i procedury nie korzystają z ochrony prawa autorskiego.

Po przedstawieniu różnych propozycji zdefiniowania pojęć gry tradycyjnej oraz gry komputerowej wykorzystano propozycję definicji gry J. Huizingi, która została odpowiednio dostosowana do cech charakterystycznych gier komputerowych.

**Obecność programu komputerowego w grach komputerowych stanowi główną różnicę z grami tradycyjnymi i narracyjnymi grami fabularnymi.**

Program komputerowy nadaje treści gry postać zapisu cyfrowego oraz określoną funkcjonalność. Umożliwia interaktywne zachowania uczestnika gry w sposób zdecydowanie odmienny od tego, który występował w grach tradycyjnych i narracyjnych grach fabularnych. Łączy różne rodzajowe elementy gry. Zastosowanie grafiki powoduje, że gra komputerowa



nie realizuje się w umyśle uczestnika (tak jak w narracyjnej grze fabularnej); sposób realizacji jest widoczny na ekranie komputera lub innego urządzenia.

*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.*

**G**ry komputerowe podobnie jak wszelkie inne dzieła multimedialne posiadają cechy, które pozwalają je odróżnić od pozostałych wytworów ludzkiej działalności o charakterze niematerialnym. Chodzi tu przede wszystkim o formę zapisu cyfrowego, konwergencję i interaktywność. Wymienione cechy mogą mieć znaczenie dla określenia statusu autorskoprawnego gier komputerowych, gdyż pozwalają traktować te gry jako pewną całość, a nie połączone elementy. W przypadku gry komputerowej występuje tak ścisłe współistnienie jej komponentów, iż może ono być określane jako „nierozdzielne stopienie”. Odzwierciedlone ono

zostaje w postaci efektów wizualno-audialnych odbieranych przez uczestników gier.

*Dla udzielenia odpowiedzi co do samodzielnego (w katalogu utworów) statusu prawnego gier komputerowych niezbędne było przeprowadzenie analizy możliwości zakwalifikowania ich do znanych kategorii utworów – programów komputerowych, dzieł audiowizualnych oraz baz danych.*

Program komputerowy jest koniecznym elementem gry komputerowej. Z punktu widzenia prawa autorskiego ma to niezwykle istotne znaczenie, z uwagi na

**konieczność określenia reżimu ochrony prawnej gier komputerowych.**

Za traktowaniem gry komputerowej jako programu komputerowego przemawia rola, jaką pełni program komputerowy w dziele multi-

**dr Ireneusz Matusiak**

radca prawny; przewodniczący Sądu Arbitrażowego ds. Domen Internetowych;



medialnym. Z punktu widzenia informatyki jest to rola najważniejsza, gdyż właśnie program komputerowy steruje zarówno całym dziełem multimedialnym, jak i jego poszczególnymi elementami, zapewniając możliwości interakcji. *W polskiej doktrynie prawa autorskiego nie ma jednolitego stanowiska co do możliwości uznania gier komputerowych za programy komputerowe.* Wyłącznie z technicznego (informatycznego) punktu widzenia zapis binarny gry komputerowej uzasadnia potraktowanie gry jako programu komputerowego. Celem gry komputerowej jest przekazanie odbiorcy określonej treści za pomocą języka, obrazu i dźwięku. Uczestnik gry nie jest zainteresowany przebiegiem programu komputerowego.

*Nie można (w mojej ocenie) kwalifikować całego dzieła jedynie na podstawie jego części.*

Program komputerowy, mimo że jest elementem niezbędnym w strukturze gry komputerowej, pełni w rzeczywistości rolę podrzędną w stosunku do gry jako całości, gdyż zapewnia jedynie jej funkcjonalność. W grze komputerowej można wyróżnić – nieczytelne dla odbiorcy gry – tekstowe elementy programu komputerowego, tj. zapisanego ciągu instrukcji oraz elementy pozatekstowe, m.in. algorytm i język programowania, co może prowadzić do konkluzji, iż jedynie część dzieła multimedialnego może być traktowana jako program komputerowy. *Stanowisko negujące możliwość traktowania całej gry komputerowej jako programu komputerowego znajduje potwierdzenie w jednym z najnowszych orzeczeń Trybunału Sprawiedliwości UE, który rozpoznawał wniosek sądu czeskiego o wydanie orzeczenia w trybie prejudycjalnym<sup>2</sup>.* Chodziło o sprecyzowanie zakresu ochrony prawnej przyznanej przez prawo autorskie programom komputerowym na mocy Dyrektywy Nr 91/250/EWG.<sup>3</sup> Trybunał miał m.in. wyjaśnić, czy graficzny interfejs użytkownika programu komputerowego stanowi formę wyrażania tego programu w rozumieniu art. 1 ust. 2 wskazanej wcześniej dyrektywy. Trybunał zaprzeczył takiej możliwości i stwierdził, iż *graficzny interfejs użytkownika nie stanowi formy wyrażania programu komputerowego i nie może korzystać z ochrony prawnej przyznanej w prawie autorskim programom komputerowym na podstawie wymienionej dyrektywy.*

Przedstawiciele doktryny, którzy traktują wprost gry komputerowe jako subkategorię dzieł audiowizualnych, wskazują na wspólne cechy obu tych grup utworów, tj. podobieństwo w sposobie powstawania i odbioru (ekran kina – ekran komputera lub innego urządzenia przystosowanego do odbioru tych utworów). *Podobieństwa te nie powinny mieć jednak decydującego wpływu na kwalifikację prawną gier komputerowych, gdyż bardziej istotne dla potrzeb porównania gier z utworami audiowizualnymi jest określenie istotnych cech dzieł audiowizualnych, różniących je od innych kategorii utworów.*

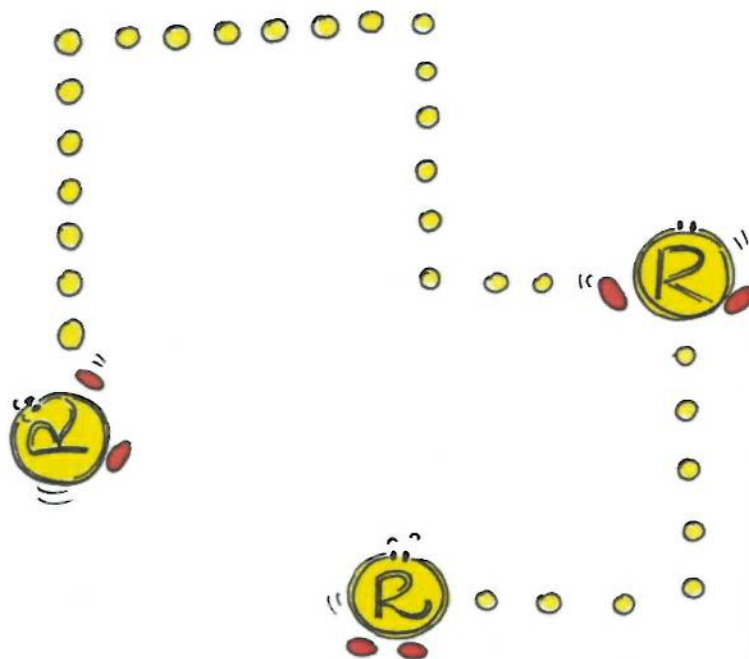
Cechy te wywodzi się nie tyle z treści przepisów pr. aut., co z innych aktów prawnych oraz poglądów doktryny i orzecznictwa. Należy do nich występowanie serii obrazów pozostających w relacji umożliwiającej ich percepcję w określonej kolejności. Obrazy te powinny wywoływać wrażenie ruchu. Nie jest istotne, czy zostały one zarejestrowane na nośniku fizycznym, a także to, że wrażenie ruchu możliwe jest dzięki programowi komputerowemu. Gry komputerowe pozbawione są jednak linearnego układu sekwencji obrazów, gdyż ich odbiorca może ingerować i zmieniać porządek sekwencji. Nie jest to zatem kolejne następstwo obrazów, a raczej stałe sekwencje, które mogą zawierać animowane obrazy. Za najważniejszy argument przemawiający za możliwością traktowania utworów multimedialnych jako dzieł audiowizualnych uważa się podobieństwo w budowie obu rodzajów dzieł. W utworach audiowizualnych oraz w grach komputerowych – występuje tak głęboka integracja składników dzieł, iż dzieła te rozważane są jako całość.

**J**estem przeciwko uznaniu gier komputerowych za dzieła audiowizualne.

*W grze komputerowej występują nieznanne dziełom audiowizualnym: nielinearne układy sekwencji ruchomych obrazów, poziom interakcji ze strony uczestnika gry oraz odmienny sposób powstawania gier.*

Wyłączyłem również możliwość uznania gier komputerowych za bazy danych wskazując, iż w grach nie występuje przesłanka niezależności poszczególnych elementów. Z niezależnością elementów bazy danych mamy do czynienia w sytuacji, gdy elementy te nie są ze sobą powiązane treściowo. Sytuacja taka nie występuje w przypadku struktur narracyjnych, których dopiero sekwencyjne połączenie poszczególnych elementów wydobyla określony sens. Jako przykład struktur narracyjnych podaje się filmy oraz utwory muzyczne. Z uwagi na to, że dla uczestnika gry najważniejszy jest odbiór całości gry, a nie poszczególnych jej elementów, nie ma przeszkód, aby zaliczyć do tej grupy (struktur narracyjnych) również gry komputerowe. *Właśnie w grach komputerowych najbardziej wyraźnie uzewnętrznia się współistnienie elementów gry, m.in. tekstu, muzyki, obrazów.*

Zanalizowałem również możliwość kwalifikacji gier komputerowych ze względu na wielość wkładów twórczych. *Wyłączyłem możliwość*





uznania gry komputerowej za dzieło zbiorowe, chociaż podobnie jak dzieło zbiorowe, gra komputerowa może składać się z co najmniej z dwóch utworów pochodzących od różnych twórców, a także zawierać wkłady pozbawione charakteru twórczego. Jednak w dziele zbiorowym sposób zestawienia lub uszeregowania elementów składowych stanowi jedyną więź między tymi elementami, podczas gdy więź istniejąca między elementami gier komputerowych jest znacznie głębsza.

**G**ra komputerowa powstaje w wyniku intelektualnego wysiłku jej twórców i nie stanowi prostego połączenia samodzielnych elementów.

Utwór zbiorowy to połączenie elementów dzięki określonej doborowi, układowi lub zestawieniu.

*Najważniejsze dla gry jako całości jest ściśle zespolenie jej elementów, które umożliwia jej percepcję. Gra komputerowa jest bowiem odbierana jako całość.* To zespolenie, rozumiane jako nowa jakość, uzewnętrznione zostaje np. poprzez „zachowanie” postaci fikcyjnej (postać taka śpiewa, porusza się, mówi, uczestniczy w akcji gry) i stanowi dzieło odmienne jakościowo od jego poszczególnych elementów, m.in. utworów muzycznych, grafiki komputerowej, tekstu.

Stworzenie gry komputerowej wymaga od twórców porozumienia co do ostatecznego kształtu tej gry. W przypadku utworu zbiorowego wymagana jest wyłącznie zgoda twórców na włączenie ich utworów w skład dzieła zbiorowego, którego ostatecznego kształtu nie muszą nawet znać. Twórcy poszczególnych dzieł należących do utworu zbiorowego w przeciwieństwie do twórców gier komputerowych nie mają jednolitej wizji końcowej postaci tego dzieła. Wizja taka – niezbędna do stworzenia całości odbieranej przez uczestników gry komputerowej – występuje w dziele współautorskim. Ponadto poszczególne elementy dzieła zbiorowego, choć tworzone dla potrzeb tego dzieła nie są – w przeciwieństwie do elementów gier komputerowych – nawzajem dopasowywane na etapie tworzenia. Elementy utworu zbiorowego są realizowane na oddzielne zamówienie w celu włączenia ich do całości a nie zespolenia. *Gier kompu-*

*terowych nie można również traktować jako zbioru elementów składowych, gdyż intencją twórców gier nie jest też zebranie określonych materiałów, tak jak w przypadku zbioru, ale stworzenie nowego utworu.*

Wątpliwości budzi także możliwość traktowania gry komputerowej jako utworów połączonych do wspólnego rozpowszechniania. Wydaje się, że

**gra komputerowa – dzięki zespoleniu jej komponentów**

*iz wydzielenie warstw w utworze nie ma żadnego wpływu na traktowanie utworu jako całości.*

**G**ry komputerowej nie można bowiem traktować jako sumy odrębnie egzystujących składników.

Ze względu na rolę programu komputerowego w grze konieczne okazało się wyjaśnienie,

**kiedy dochodzi do ustalenia gry komputerowej.**



**– w przeciwieństwie do utworów połączonych w celu wspólnego rozpowszechniania stanowi jeden przedmiot prawa autorskiego, a nie całość obejmującą niezależne utwory.**

Pojęcie struktury utworu nie występuje w tekście pr. aut.; w doktrynie nie ustalono dotąd jednego wspólnego wzorca takiej struktury, co wydaje się uzasadnione odmiennością poszczególnych kategorii utworów.

Istnieją dwa główne stanowiska co do budowy utworów: 1) koncepcja warstwowa oraz 2) integralna. Chociaż w doktrynie dominuje jednak stanowisko integralne, w pracy zwróciłem uwagę, iż *prima facie budowa gry komputerowej jest najbardziej zbliżona do koncepcji warstwowej.*

Stanowisko takie uzasadniać może szczególny charakter gier komputerowych, w których mogą występować sprowadzone do zapisu cyfrowego różne kategorie utworów.

Ostatecznie po przedstawieniu problemów wynikających z zastosowania do budowy gry komputerowej koncepcji warstwowej, *przychylam się do stanowiska prof. J. Błeszyńskiego,*

Gdyby utożsamić grę komputerową z programem komputerowym, należałoby przyjąć, iż do ustalenia gry komputerowej dochodzi w momencie ustalenia kierującego tą grą programem. Zajęcie stanowiska, co do momentu ustalenia gry komputerowej uzależnione jest od określenia roli programu komputerowego. Jeżeli rola ta byłaby uboczna i pomocnicza, wtedy ustalenie gry komputerowej następowaloby w momencie pierwszego uzewnętrznienia jej zawartości i wywołania efektu artystycznego. Przy założeniu, iż program komputerowy dominuje i determinuje grę, konsekwentnie należałoby przyjąć, iż ustalenie gry komputerowej następuje w chwili powstania jej binarnego zapisu.

Specyfika gry komputerowej polega na tym, iż w przeciwieństwie do innych kategorii utworów oraz niektórych dzieł multimedialnych (np. elektronicznych baz danych), jest ona wyrażona zarówno słowem, znakami graficznymi, środkami plastycznymi, jak i efektami występującymi w dziełach audiowizualnych (m.in. ruchomymi obrazami). Niektóre z tych elementów, chociaż zespolone w zapisie binarnym, zdolne są niekiedy do samodzielnej



i niezależnej od gry komputerowej, ujmowanej jako całość, eksploatacji.

**Właściwości gier komputerowych, a zwłaszcza połączenie różnego rodzaju środków plastycznych i dźwiękowych z efektami artystycznymi oraz jednolitość multisensorycznego i interaktywnego odbioru przemawiają za traktowaniem ich jako całości, a nie zbioru wyróżnionych składników.** Dlatego też przesłanka indywidualności powinna być analizowana także w odniesieniu do całości gry komputerowej.

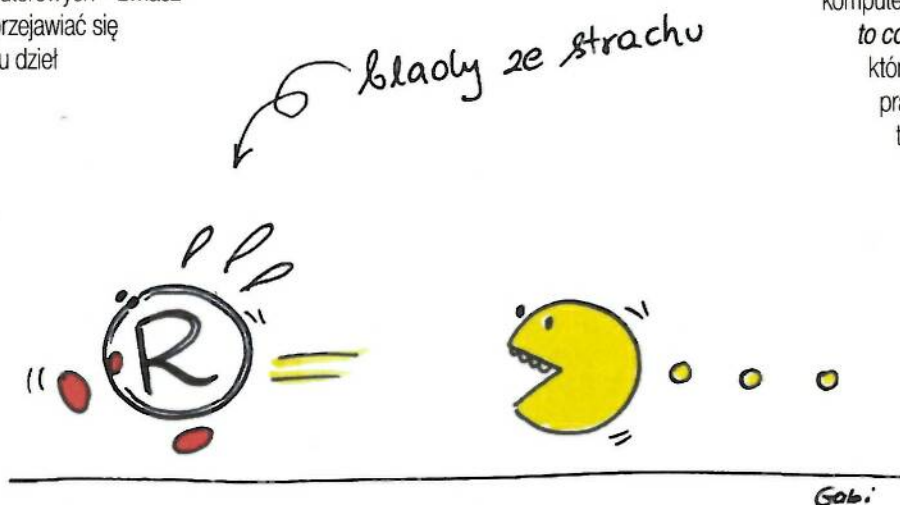
Indywidualność gier komputerowych – zwłaszcza gier z fabułą – może przejawiać się (podobnie jak w przypadku dzieł literackich oraz dzieł audiowizualnych) również w ujęciu tematu gry lub sposobu jego przedstawienia. Chodzi m.in. o przedstawienie ekspresji wydarzeń, rozłożenie wątków, ukazanie dynamiki losów bohaterów. W przypadku gier, w których występują postaci fikcyjne, przesłanka indywidualności może wynikać ze szczególnie silnej więzi między uczestnikiem gry, a stworzonym przez niego awatarem, będącym często *alter ego* uczestnika.

**Uważam, że twórczość w grach komputerowych nie przejawia się w płaszczyźnie interakcji zachodzącej pomiędzy poszczególnymi elementami gry.** Pogląd taki może uzależniać charakter twórczy gry komputerowej od poziomu technicznego zaawansowania tej gry oraz technicznych umiejętności jej programistów.

Pomimo wykorzystania w procesie powstawania gier komputerowych zaawansowanych technik informatycznych, wskazówki dotyczące interpretacji przesłanki indywidualności występującej w innych utworach zawarte zarówno w orzecznictwie, jak i doktrynie prawa autorskiego, mogą mieć zastosowanie również do gier komputerowych.

### Efekt uczestniczenia w grach typu MMORPG

może być powstawanie różnego rodzaju wytworów wizualnych albo wytworów o charakterze mieszanym plastyczno-literackim – awatarów, artefaktów, tła plastycznego gry itp. Dlatego też omówiłem praktykę wprowadzania efektów wizualno-audialnych wyświetlanych na ekranie komputera lub innego urządzenia do odbioru gry komputerowej, np. awatarów, do obrotu. Zbicie wizualnego



efektu gier komputerowych nie doprowadzi do wyczerpania prawa w rozumieniu art. 51 ust. 3 pr. aut. Mimo to niektóre wizualne wytwory gier typu MMORPG można „zbić” w trakcie gry, korzystając ze środków płatniczych stworzonych dla danej gry lub w wyniku działań z użyciem realnych środków finansowych.

Przedstawione możliwości powodują, że uczestnicy gier omawianego rodzaju traktują udział w obiegu wytworów wizualnych, tak jak sprzedaż rzeczy w świecie realnym – chociaż rzeczami w rozumieniu art. 45 k.c. są przedmioty materialne stanowiące materialne części przyrody w stanie pierwotnym lub przetworzonym, na tyle wyodrębnione, że w stosunkach społeczno-gospodarczych mogą być traktowane jako dobra samoistne.

Tego rodzaju zachowania uczestników gier komputerowych typu MMORPG uzasadniają omówienie problemów związanych z tzw. własnością wirtualną. Rozważania te są tym bardziej uzasadnione, iż według niektórych przedstawicieli zagranicznej doktryny postaci wirtualne i artefakty mogą stanowić jedynie wizualizację danych, określony zapis w programie komputerowym lub elektromagnetyczne odbicie kodu programu komputerowego. Ich pozorne przekazanie innemu podmiotowi może zatem oznaczać jedynie umożliwienie dostępu do stosownej sekwencji programu komputerowego (ang. *access to code*). Umowa na mocy której zostanie przeniesione prawo do korzystania z awatara lub artefaktu nie jest umową sprzedaży rzeczy w rozumieniu art. 535 k.c., natomiast mamy do czynienia z umową przeniesienia wierzytelności zgodnie z treścią art. 510 k.c. Wierzytelność, czyli sytuację prawną wierzyciela, wobec którego dłużnik

zobowiązany jest do spełnienia świadczenia, stanowiłoby w tej sytuacji świadczenie operatora gry (dłużnik) udostępnienia jej uczestnikowi (wierzyciel) haseł do kodu programu komputerowego umożliwiającego pełne uczestniczenie w grze (kreowanie awatarów i artefaktów, przenoszenie w przestrzeni wirtualnej itp.). Źródłem roszczenia – uprawnienia stanowiącego pochodną obowiązku określonego zachowania się wobec uprawnionego – będzie umowa, której elementem jest zaakceptowany przez uczestnika gry jej regulamin. Umowa ta ma charakter wzajemny, gdyż operator gry jest zarazem wierzycielem w odniesieniu do roszczenia o zapłatę abonamentu przez uczestnika gry. Przedmiotem takiego zobowiązania jest zatem polegające na działaniu (przekazanie kodu programu komputerowego) i na zaniechaniu (nieprzekazywanie tego samego kodu



dotyczącego tego samego awatara innym uczestnikom gry) świadczenie operatora gry określone w jej regulaminie.

W przypadku gier komputerowych, w których tworzeniu uczestniczy więcej niż jedna osoba,

### określenie współtwórców tych gier jest trudne.

Trudność ta wynika z faktu, iż w grach komputerowych niekiedy wykorzystuje się zarówno elementy stworzone wyłącznie dla potrzeb gry, jak i takie, które istniały już wcześniej, np. w formie analogowej i zostały podane digitalizacji. Dodatkowym utrudnieniem jest brak jednolitej terminologii dotyczącej roli osób uczestniczących w przygotowaniu gier komputerowych, niekiedy znaczna liczba tych osób oraz wykorzystanie nowoczesnych technologii.

*Dlatego też nie jest możliwe wskazanie zamkniętego katalogu współtwórców gry komputerowej. Katalog taki wobec dynamicznego rozwoju rynku gier komputerowych i systematycznego wprowadzania nowych rozwiązań technologicznych będzie się zapewne rozszerzał.* Wobec braku orzecznictwa sądowego dotyczącego gier komputerowych nie istnieją żadne przeszkody, aby te same kryteria, które odnoszą się do innych kategorii utworów powstałych przed okresem digitalizacji stosować do dzieł stworzonych w wyniku rozwoju nowych technologii – w tym również do gier komputerowych.

Twórca (współtwórca) to osoba, która stworzyła utwór i której działania w procesie kreacyjnym dobra niematerialnego ujmowane są w ramach tak nieostrych pojęć, jak m.in. „twórcze przyczynienie się do powstania utworu” lub „wniesienie określonego wkładu twórczego. *Opowiadam się za tą koncepcją, która uzależnia współtwórczość od wcześniej istniejącego porozumienia co do całości gry komputerowej. Współtwórca gry komputerowej ma zatem wpływ na ostateczny kształt tej gry.*

### Wśród osób uczestniczących w przygotowywaniu gry komputerowej

znajdują się również osoby, które niewątpliwie mają wpływ na ostateczny kształt gry, ale ich działania w większości nie będą jednak

miały charakter twórczego, gdyż mają one charakter pomocniczy albo organizacyjny. Celem tych działań jest przede wszystkim sprawne zorganizowanie wieloosobowego procesu produkcji gry komputerowej w ramach określonego przez producenta gry budżetu. Do grona tych osób należą zwłaszcza kierownicy produkcji, redaktorzy, dyrektorzy przedsięwzięcia. *Do grona współtwórców nie będą również zaliczone osoby wykonujące czynności o charakterze wyłącznie technicznym. Chodzi m.in. o projektantów poziomów, osoby zajmujące się implementacją interfejsów, nadzorujące instalację lub synchronizację sprzętu i wszystkich programów komputerowych wykorzystywanych bądź tworzonych w grze, odpowiedzialne za zabezpieczenia przed błędami. Nie wnoszą one do gry komputerowej wkładu twórczego, chociaż ich działania są konieczne do stworzenia gry komputerowej. Podobnie osoby, które „testują” gry komputerowe, sprawdzając ich cechy takie, jak m.in. funkcjonalność, interaktywność, jakość grafiki – nie posiadają przymiotów współtwórców.*

**N**a szczególną uwagę zasługują osoby, które stworzyły konieczne elementy każdej gry komputerowej – programy komputerowe. Część z tych osób nie zostanie zaliczona do grona współtwórców. Dotyczy to zwłaszcza tych programów komputerowych, które wykorzystywane są jedynie jako istniejące wcześniej narzędzie do tworzenia gry.

Twórcy takich właśnie programów komputerowych nie mają wiedzy, jaki będzie ostateczny kształt gry. *Za współtwórców mogą zostać natomiast uznane osoby, które przygotowywały programy komputerowe dla konkretnej gry, znają jej założenia i wiedzą jakie efekty są możliwe do osiągnięcia za pomocą tych programów i jak te efekty będą wykorzystane.*

Można rozważyć, czy nie byłoby *de lege ferenda* celowe uzupełnienie otwartego katalogu kategorii utworów przedstawionego w art. 1 ust. 2 pr. aut. Wydaje się, iż za takim rozwiązaniem przemawia przede wszystkim brak pewności, co do możliwości wyłączenia w stosunku do gier komputerowych przepisów szczególnych, dotyczących programów komputerowych, określonych w rozdziale 7 pr. aut.

**P**rzestawione w trakcie wystąpienia zagadnienia prawne i praktyczne pozwalają na sformułowanie następujących tez:

- 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 k.c., 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 dozwolonym użytku.

*(Wystąpienie dr Ireneusza Matusiaka w Urzędzie Patentowym RP – tyt. od red.)*

<sup>1</sup> Ustawa z 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych (tekst jednolity z 17 maja 2006 r., Dz.U. Nr 90, poz. 631 ze zm.).

<sup>2</sup> Wyrok Trybunału z dnia 22 grudnia 2010 r. wydany w sprawie Bezpečnosti softwarowa asociace-Svaz softwarove ochrany przeciwko Ministerstvo Kultury C-393/09, Dz. U. C 11 z 16.12.2010 r.

<sup>3</sup> Dyrektywa Rady Wspólnot Europejskich Nr 91/50 z 14 maja 1991 r. o ochronie prawnej programów komputerowych (Dz. Urz. WE Nr L 122 z 17.05.1992 r. Treść tej Dyrektywy została zmieniona Dyrektywą Parlamentu Europejskiego i Rady 2009/24/WE z 23.04.2009 r. w sprawie ochrony prawnej programów komputerowych (Dz. U. U. E, Nr L 111 z 05.05.2009 r.).