PREZYDENT
W GRZE KOMPUTEROWEJ

dr Ireneusz Matusiak
Prezes Sądu Polubownego ds. Domen Internetowych przy PIIiT

Gry on-line, w których uczestniczy wielu graczy niosą ze sobą nowe problemy nie tylko w dziedzinie prawa autorskiego, ale i prawa cywilnego (m.in. ochrona dóbr osobistych) oraz własności przemysłowej (m.in. rejestracja awatarów i artefaktów jako znaków towarowych). Celem tego artykułu jest przedstawienie osobom, które tworzą gry komputerowe bądź to dla celów komercyjnych, bądź użytku osobistego i innym zainteresowanym – możliwości oraz ograniczeń prawnych, jakie towarzyszą tej szczególnej formie aktywności.

Twórcy gier komputerowych nie są przygotowani do rozwiązywania problemów prawnych, gdyż koncentrują się przede wszystkim na aspektach artystycznym i technicznym (interaktywność) gier. Istnieje zatem uzasadniona potrzeba udzielenia odpowiedzi na najczęściej zadawane podczas różnych konferencji i spotkań pytania, m.in.:

- czy twórcy gier komputerowych mogą dowolnie przenieść do wirtualnego świata elementy rzeczywistości (chodzi oczywiście o wizualizację rzeczywistości), stworzyć awatary odpowiadające osobom z życia politycznego i „kierować" zachowaniem tych awatarów kreując mniej lub bardziej prawdopodobne akcje?
- czy tworzona gra komputerowa może nawiązywać do istniejących już rodzajów gier, czy też – aby uzyskać autorsko-prawną ochronę musi być ona nowa i różnić się od istniejących gier?
- jakie uprawnienia uzyskuje twórca gry komputerowej w stosunku do stworzonych w grze awatarów i artefaktów?

Artykuł może stanowić formę poradnika stworzenia gry komputerowej o konkretnej tematyce. Chodzi o grę komputerową z udziałem polityka lub polityków pełniących najważniejsze funkcje w życiu politycznym kraju. Tematykę taką uzasadnia zarówno bogactwo występujących problemów prawnych (zwłaszcza wykorzystanie wizerunku wirtualnego osób pełniących najważniejsze funkcje państwowe) oraz widoczny trend kształtowania wirtualnej rzeczywistości poprzez odwołanie do osób i zdarzeń ze świata rzeczywistego – szczególnie politycznego. Wybór tematu gry komputerowej odpowiada również tym przedstawicielom rynku gier komputerowych, którzy propagują gry wolne od przemocy, nienaruszające dóbr osobistych i zakreślające nowy nieagresywny model relacji politycznych.

Wybrałem zatem grę z udziałem wirtualnej repliki Prezydenta RP o proponowanym tytule *Zagraj Prezydenta.*

„Zagraj Prezydenta"

Któż nie zna tego fragmentu najważniejszego dzieła naszego wieszcza, w którym przedstawiona zostaje wizja ksiąg błądzących pod strzechy[1]. Marzenia wieszcza nabrały nowego wymiaru w dobie społeczeństwa informacyjnego XXI wieku. Można nawet postawić tezę, że dopiero teraz pod dachy wszystkich domostw trafiły nowe środki ekspresji ludycznej, a także wyrazu artystycznego, uzewnętrznione we współczesnej książce, którą można czytać, słuchać, oglądać – i co więcej wpływać na jej treść. Jest raczej pewne, że po powrocie do domu „utrudzone wieśniaczki", gdy odśpie-

[1] Adam Mickiewicz, *Pan Tadeusz – Epilog*, Mikołów 1898.

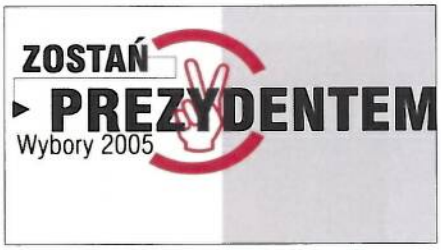
dr Ireneusz Matusiak

Doktor nauk prawnych. Absolwent Podyplomowego Studium Prawa Autorskiego i Prasowego na Uniwersytecie Jagiellońskim, były sędzia, od 2003 r. Prezes Sądu Polubownego ds. Domen Internetowych przy Polskiej Izbie informatyki i Telekomunikacji w Warszawie. Radca prawny.
Specjalizuje się w prawie autorskim społeczeństwa informacyjnego – szczególnie w problematyce gier komputerowych, nowych technologii oraz net artu. Autor publikacji i wykładów dotyczących gier komputerowych, domen internetowych oraz prawa prasowego. Ulubionym tematem poszukiwań naukowych jest status postaci fikcyjnych gier komputerowych – awatarów. Za pracę doktorską na temat „Gra komputerowa jako przedmiot prawa autorskiego" otrzymał nagrodę Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego w konkursie Urzędu Patentowego RP na prace naukowe.

wają ulubione piosenki i będą chciały odpocząć, wezmą do ręki interaktywną książkę czyli grę komputerową.

Gry komputerowe nie tylko zajęły miejsce tradycyjnych książek, ale w wielu przypadkach bywają bardziej popularne od wielkich dzieł literatury i to nie tylko wśród przedstawicieli młodego pokolenia. Gry komputerowe nie pozwalają na nudę, wymagają aktywności i pozwalają wkroczyć w nowy nieznany świat wirtualny. Mylą się ci, którzy uważają gry komputerowe za rodzaj gorszej rozrywki, za marnowanie czasu i odtwórcze podążanie z góry ustaloną ścieżką gry. Wprost przeciwnie, niektóre rodzaje gier komputerowych, m.in. MMORPG[2] mogą stanowić płaszczyznę dla twórczej aktywności, którą może podjąć nie tylko osoba o szczególnych właściwościach artystycznych (poeta) lub wiedzy (informatyk), ale każdy z nas. Tak, wszyscy możemy być poetami, pisarzami, reżyserami i jednocześnie aktorami. Twórczość – paradoksalnie i niejako wbrew definicji art. 1 ust. 1 ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych (pr. aut.) – nabrała charakteru masowego. Do jej urzeczywistnienia wystarczy podstawowe narzędzie w postaci programu komputerowego oraz fantazja.

Wirtualne światy gier komputerowych stanowią alternatywę dla światów rzeczywistych i jednocześnie są one nowym wyzwaniem do twórczej inicjatywy. Uczestnicy gier tworząc swoje *alter ego* w postaci awatara mogą zaistnieć w świecie wirtualnym w takiej roli, jakiej nie odegraliby w rzeczywistości. Mało kto chce być księciem, królem – te czasy minęły wraz z literaturą ubiegłych wieków. Teraz liczą się prezesi wielkich korporacji, celebryci, prezydenci. Każdy może stworzyć grę z prezydentem i zostać w tej grze prezydentem. Nieważne czy jest to kraj fikcyjny, czy też realny. Takie gry pojawiły się już na rynku gier, nie tylko komputerowych, ale i planszowych. Przykładem jest m.in. gra karciana *Zostań Prezydentem* (Ilustracje nr 1 i 2):



Ilustracja nr 1

Ilustracja nr 2

Gra przeznaczona była dla 2 osób, każda z nich obierała jedną z sił politycznych – lewicę lub prawicę. Gracze dysponowali taliami kart z politykami (Ilustracje nr 3, 4, 5) używanymi do walki na argumenty w studiu telewizyjnym podczas debat o najważniejszych zagadnieniach III RP.

Ilustracja nr 3

Ilustracja nr 4

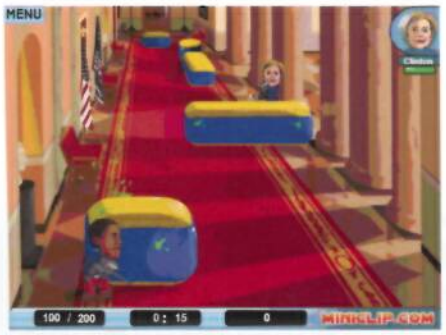
Ilustracja nr 5

Po grach planszowych przyszedł czas na gry komputerowe. Tematyka prezydencka zyskała szczególną popularność w USA. Przykładem gier z udziałem awatarów prezydentów i kandydatów na prezydentów USA jest gra, która powstała również w związku z wyborami, zatytułowana *Presidential Paintball*. Gra mogła wydawać się szokująca dla polskich

[2] MMORPG – *Massively Multiplayer Online Role Play Games.*

graczy, gdyż kandydaci na ten najwyższy urząd państwowy walczyli między sobą, była to zatem gra typu „strzelanka". Spośród listy kandydatów (Ilustracja nr 6) wybierało się tych, którzy mieli stoczyć pojedynek (Ilustracja nr 7). Kto przegrywał, tracił głosy elektorów.

Ilustracja nr 6



Ilustracja nr 7

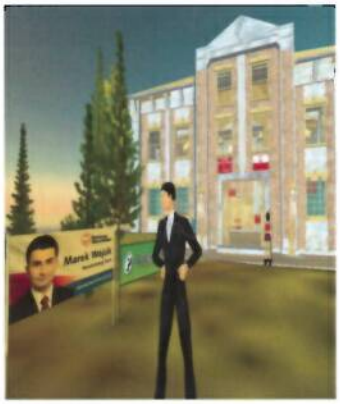
Kolejną grą była *President Forever 2008 + Primaries* (Ilustracja nr 8), której uczestnicy rywalizowali w wyborach używając takich metod, jak pisanie przemówień, wyświetlanie reklam, prowadzenie wieców.

Ilustracja nr 8

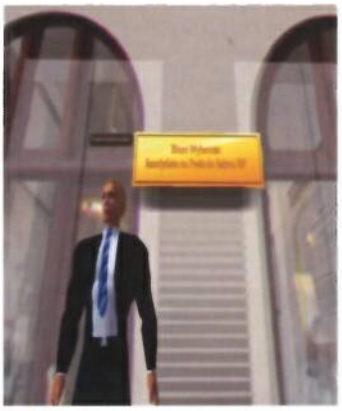
W warunkach polskich – pod wpływem strzelanek amerykańskich pojawiła się już forma kontrowersyjnej polskiej strzelanki, lecz nie ona będzie przedmiotem dalszych rozważań. Artykuł odnosi się do gier posiadających charakter dzieła otwartego typu *Second Life,* w których gracze mają wpływ na treść gry.

1. Koncepcja – idea – pomysł na grę komputerową

Można powiedzieć, że zostało już przygotowane „środowisko" do gry z udziałem polityków. Poza wskazaną wcześniej grą planszową, w której pojawiają się wizerunki polityków, w grach MMORPG (np. w grze *Second Life*) występują nie tylko różnego rodzaju postacie z życia politycznego, ale również dodaje się zdarzenia ze świata realnego – np. wybory do Sejmu RP. Przykładem może być m.in. wirtualne biuro Marka Wójcika, który również poprzez grę komputerową aktywnie uczestniczył w kampanii wyborczej:



Ilustracja nr 9



Ilustracja nr 10

Nie ma zatem żadnych przeszkód do stworzenia gry komputerowej, w której pojawi się np. wirtualna postać Prezydenta RP i osób współpracujących. **Sam pomysł – koncepcja – idea[3] takiej gry nie podlegają ochronie prawa autorskiego.**

W prawie autorskim ochronie podlega nie idea, a sposób jej wyrażenia, czyli ewentualny utwór. Takie też rozwiązanie, wynikające bezpośrednio z przepisów prawa międzynarodowego lub unijnego[4], występuje w większości systemów krajowych (m.in. USA, Wielka Brytania, Francja). Na gruncie prawa polskiego odmowa udzielenia ochrony idei wynika bezpośrednio z treści art. 2^1 pr.aut. Każdy może zatem stworzyć dowolną grę komputerową, w której występować będzie wirtualna postać Prezydenta RP lub innych polityków.

Z ideą w grach komputerowych związane jest pojęcie „gameplay". Jest to abstrakcyjna konstrukcja określająca przyjęty przez projektantów, dla potrzeb konkretnej gry, model interakcji z systemem gry lub określający doświadczenie gry w akcji. Gameplay opracowuje się na podstawie analiz akcji, jakie wykonuje uczestnik gry realizujący jej zadania. Określa strukturę tych akcji, czas ich trwania, wymagane zdolności uczestnika gry, powiązanie między akcjami; wskazuje sposób, w jaki system gry odpowiada na akcje, czyli możliwe zachowania uczestnika gry. Gameplay określa ponadto konfigurację i kolejność poszczególnych akcji, system motywacji i sposoby nagradzania uczestnika gry. **Gameplay traktowany być powinien w kategorii koncepcji gry komputerowej i dlatego nie będzie podlegał ochronie prawa autorskiego.**

2. Zasady gry komputerowej

Zasady gier utożsamia się niekiedy ze sposobem grania, który w Holandii uzyskał ochronę prawa autorskiego[5]. Jest to jednak sytuacja wyjątkowa, która dotyczyła gier planszowych. Zasady gier komputerowych, podobnie jak koncepcja, idea czy pomysł nie będą podlegały odrębnej ochronie prawa autorskiego. Dlatego też nie ma przeszkód, aby w nowej grze komputerowej odwoływać się do istniejących już zasad – np. nagradzania bohaterów, „dodawania siły" itp. Tego rodzaju odwołania nie będą uznane za plagiat, gdyż nie stanowią

[3] Koncepcja, idea oraz pomysł – pojęcia niezdefiniowane i często utożsamiane ze sobą. Koncepcja gry komputerowej definiuje konflikt, rolę uczestnika gry, narzędzia do rozwiązania konfliktu oraz możliwe wyniki (rozwiązania). Idea natomiast to ogólny typ sytuacji przedstawieniowej, który wymaga indywidualnego ukształtowania.

[4] Zob.: 1) art. 9 ust. 2 TRIPS, 2) art. 12 Traktatu WIPO oraz 3) art. 1 ust. 2 Dyrektywy RWE Nr 91/250.

[5] G. Van Den Bergh, *Netherlands: copyright-protection of games*, Ent.L.R. 2002, Nr 13, s. 6-7.

utworu ani jego „twórczej" części. Twórcy nowych gier mogą zatem wykorzystywać zasady z innych gier komputerowych lub dowolnie je zmieniać.

Inaczej wyglądałaby sytuacja, gdyby nowa gra komputerowa była przeznaczona na rynek amerykański. Sposób grania w grze komputerowej uzyskał ochronę w USA. Nie jest to jednak ochrona oparta na przepisach prawa autorskiego, ale wywodząca się z prawa patentowego. Przykładowo patent nr 6,935,954 został udzielony firmie Nintendo na wynalazek „Sanity System for Video Game". Z opisu zastrzeżeń patentowych wynika, iż wynalazek obejmuje m.in. sposób uczestniczenia w grze i prowadzenia bohatera[6]. Nie jest zatem wykluczona możliwość uzyskania w USA ochrony na sposób, w jaki wirtualny prezydent w grze *Zagraj Prezydenta* „rozprawia się" z przeciwnikami politycznymi. Uzyskanie takiej ochrony spowoduje, że taki sposób grania nie może zostać powtórzony w innych grach.

Ochronie prawa autorskiego nie będą również podlegały wzorce, tj. schematy gier określonych rodzajów, opisujące zasady tych gier. Twórcy gier komputerowych korzystają z pewnej bazy wzorców gier – są to wzorce ogólne i podrzędne. Zastosowanie wzorca ogólnego wymusza wykorzystanie określonego wzorca podrzędnego. Przykładem ogólnego wzorca jest „Kamień, nożyce, papier" – stworzony na podstawie dziecięcej gry o tej samej nazwie. W omawianej grze uczestnik gry stara się pokonać przeciwnika przewidując jego zachowania. Są trzy możliwości wyboru (kamień, nożyce, papier) i nie istnieje żadna strategia wygrywająca, co jest z kolei charakterystyczne dla wzorca „Losowość". Uczestnik gry sam musi przewidzieć najlepsze dla siebie rozwiązanie i uczy się tego rozwiązania na podstawie zdobytej w grze wiedzy – to z kolei elementy wzorca „Napięcie".

Można zatem mówić **o pewnych istniejących i powtarzanych w kolejnych grach wzorcach, które nie podlegają odrębnej ochronie prawa autorskiego.**

[6] "A method of operating a video game including a game character controlled by a player, the method comprising – setting a sanity level of the game character during game play according to occurrences in the game (...)" – R. Danneberg, *Legal quide to video game development*, USA 2011, s. 13.

3. Wybór rodzaju (gatunku) gry

Istnieje wiele rodzajów gier komputerowych. Przykładowo wymienić należy gry: logiczne, symulacyjne, przygodowe, platformówki, sportowe, strategiczne, RPG, strzelanki. W praktyce nowe gry nawiązują do gier wcześniej już istniejących. Różnica między nimi istnieje przede wszystkim w fabule, postaciach fikcyjnych i innych efektach audiowizualnego odbioru. A zatem **rodzaj gry komputerowej nie jest chroniony w Polsce prawem własności intelektualnej i należy do domeny publicznej.** Nowi twórcy mogą zatem korzystać z istniejących rodzajów gier, przekształcać je i dostosowywać do własnych potrzeb. Można zatem tworzyć nowe gry strategiczne, których tematem będzie np. zarządzanie Pałacem Prezydenckim albo osiągnięcie określonych celów (politycznych) gry poprzez zawiązywanie różnego rodzaju układów z wirtualnymi przedstawicielami różnych środowisk politycznych.

4. Scenariusz gry komputerowej

Idea, pomysł, koncepcja gry komputerowej zostają urzeczywistnione w jej scenariuszu. Można nawet użyć określenia, że tym niechronionym elementom poprzez uzewnętrznienie w scenariuszu zostaje nadana pewna forma, która co do zasady podlega ochronie prawa autorskiego.

Scenariusz gry komputerowej może przybierać różne formy m.in. zapisu literackiego lub *storyboardu*, który opisuje i opracowuje ciągłość wizualną lub płynność ujęć dynamicznych za pomocą sekwencji obrazów, a także umożliwia rozpisanie pojedynczych scen lub wszystkich scen występujących w grze. **Scenariusz taki przy spełnieniu przesłanek z art. 1 ust. 1 pr.aut. może podlegać odrębnej od gry komputerowej jako całości ochronie prawa autorskiego bądź to jako utwór literacki wyrażony słowem** (np. opis życia Pałacu Prezydenckiego), **znakami graficznymi, bądź jako utwór plastyczny** (Ilustracja nr 11).

Jeden z elementów *storyboard* gry komputerowej[7], który stanowi przykład grafiki komputerowej, może podlegać ochronie jako utwór plastyczny w szerokim znaczeniu.

Ilustracja nr 11

Omawiając zagadnienie scenariusza gry komputerowej wyjaśnić należy, że w przypadku gier tworzonych w zespołach – twórcami mogą być m.in. autorzy scenariusza literackiego i storyboardu, programiści, graficy komputerowi – wszystkie osoby, które działają w porozumieniu i w sposób twórczy przyczyniły się do powstania gry. Natomiast uczestnicy gier komputerowych typu MMORPG mogą ewentualnie zostać uznani za twórców pewnych fragmentów tych gier. Chodzi tu o miejsca niedookreślone, które autorzy gier świadomie przeznaczyli do uzupełnienia przez graczy. Możliwe jest jednak stworzenie scenariusza gry komputerowej *Zagraj Prezydenta*, w której to uczestnicy gry mają bezpośredni wpływ na to jak zostaną osiągnięte cele gry.

5. Fabuła

Fabuła to pojęcie pozanormatywne, które na ogół kojarzy się z określonymi kategoriami utworów, tj. dziełami literackimi i audiowizualnymi. W przypadku szczególnie atrakcyjnej fabuły utworu literackiego albo dzieła audiowizualnego może dojść do jej „przejęcia" i wykorzystania w nowej grze komputerowej. W teorii literatury za fabułę (od łac. *fabula* – bajka, opowieść) uważa się występujący w utworach literackich o charakterze epickim lub dramatycznym układ zawierający zdarzenia, na które składają się koleje życiowe postaci. Zdarzenia te łączy czasowe następstwo (czas fabuły), relacje przyczynowo-skutkowe oraz mniej lub bardziej dynamiczny kierunek rozwoju. Fabuła dzieł literackich jest zawsze zindywidualizowana i ściśle związana z płaszczyzną językową –

[7] G. Cristino, *Kurs tworzenia storyboardów*, Warszawa 2008, s. 29.

w grach komputerowych dodatkowo dochodzi połączenie z płaszczyzną wizualną, co tworzy pewien schemat fabularny zawierający relacje zachodzące między zdarzeniami i postaciami[8].

W przypadku gier komputerowych pojawiają się nowe określenia dotyczące fabuły, które nie występują w innych rodzajach dzieł – fabuła opcjonalna oraz fabuła generowana maszynowo. Fabuła opcjonalna to po prostu możliwość indywidualnego wyboru przez uczestnika gry kolejnych opcji przebiegu akcji dostarczanych przez twórców. Uczestnik gry nie musi się zapoznawać z fabułą określonej opcji, jeżeli go nie zainteresuje. Uczestnik gry nie jest więc związany z jedną niezmienną fabułą, może ją zmieniać, rozwijać w ramach istniejących możliwości. Pojęcie fabuły generowanej maszynowo związane jest z rozwiązywaniem problemu gry przez komputer. Uczestnik gry przestaje czuć się częścią fabuły, która rozwija się sama bez jego udziału wskutek automatyzmu działań w grze.

Rozwiązywanie problemów napotykanych w większości gier polega w istocie na podjęciu kilku prostych działań według ustalonego scenariusza. Uczestnik tych gier nie może znaleźć rozwiązania wcześniej nieprzewidzianego. Nie może zatem „dopowiedzieć" sobie dalszej fabuły – co jest możliwe w przypadku dzieł literackich. Inna sytuacja istnieje w przypadku gier typu MMORPG, które można uznać za dzieła otwarte, tj. takie dzieła, które z założenia nie mają z góry określonych kształtów i znaczeń, zyskują je dopiero w trakcie wykonania lub odbioru[9].

W praktyce gier komputerowych (np. gry ***Second Life***) oznacza to możliwość uczestniczenia przez graczy w tworzeniu części fabuły dotyczącej właśnie tego gracza. Istnieje zatem pewna fabuła ogólna, która jest następnie rozbudowywana przez poszczególnych uczestników. W przypadku gry ***Zagraj Prezydenta*** fabułę ogólną może określać zakres obowiązków Prezydenta RP, zaś fabuła szczegółowa dotyczyłaby sposobu wykonywania tych obowiązków. Poszczególni uczestnicy gry występowaliby jako doradcy Prezydenta albo przedstawiciele określonych ugrupowań politycznych. Fabuła nie podlega jednak odrębnej ochronie jako przedmiot prawa autorskiego, dlatego wpływ uczestnika na ten element gry nie może być uznany za wkład o charakterze twórczym. A zatem uczestnik gry ***Zagraj Prezydenta***, który poprzez swojego awatara rozwija fabułę, nie będzie uznany za współautora tej gry.

6. „Wizerunek wirtualny" Prezydenta

Główną rolę w grach komputerowych odgrywają jej bohaterowie, którym twórcy nadają różne – plastyczne (wygląd) i pozaplastyczne (charakter, życiorys) cechy. Chcąc wykreować postać Prezydenta RP można po prostu stworzyć całkowicie fikcyjną postać oderwaną od rzeczywistości i nazwać ją „Prezydentem RP", albo odwzorować w wirtualnym świecie postać, która przypomina rzeczywistego Prezydenta RP. Możliwości stworzenia takiej postaci wirtualnej są nieograniczone, można bowiem wykorzystać zarówno fotografię, utwory audiowizualne, wideogramy, w których postać taka występuje, jak również elementy charakteryzujące tę postać: głos, charakterystyczne powiedzenia, sposób poruszania się.

Można powiedzieć, że istniejąca w życiu rzeczywistym postać ma swój „wirtualny" wizerunek w grze komputerowej. Pojęcie to nie jest oczywiście zwrotem ustawowym – podobnie jak w przypadku występujących w literaturze zwrotów: „wizerunek piśmienniczy", „wizerunek plastyczny" czy „wizerunek audialny". „Wizerunek wirtualny" stanowi połączenie elementów trzech wymienionych wizerunków, łączy bowiem graficzne elementy wizualne zawarte w wizerunku plastycznym (wygląd postaci) z elementami opisowymi (wizerunek piśmienniczy) i audialnymi (w przypadku zastosowania oryginalnego głosu postaci, której wizerunek jest przedstawiony).

Współczesna technologia umożliwia nie tylko tworzenie wirtualnych wizerunków żyjących polityków, ale również tych, którzy żyli w przeszłości. Można zatem stworzyć wirtualne postacie kolejnych Prezydentów II i III Rzeczpospolitej w różnych etapach ich życia. Zjawisko takie określane jako *digital grave robbing* polega na wykorzystywaniu wirtualnej postaci nieżyjącej osoby – zwykle aktora w produkcji nowych filmów lub gier komputerowych. Postać taką można odpowiednio odmłodzić i umieścić w fabule np. gry historycznej o kształtowaniu niepodległości państwa polskiego (awatar J. Piłsudskiego) lub obaleniu komunizmu (awatar L. Wałęsy).

Mając na uwadze, że „ wizerunek czyli wytwór niematerialny, który za pomocą środków plastycznych przedstawia rozpoznawalną podobiznę danej osoby (lub osób)"[10] stanowi dobro osobiste – twórcy gier komputerowych stają przed pytaniem – czy mają jakiekolwiek prawo do wykorzystywania w tematycznej grze komputerowej, np. ***Zagraj Prezydenta*** wizualizacji rzeczywistego Prezydenta RP. Odpowiedź na to pytanie jest złożona i uzależniona od treści gry komputerowej i wymagałaby dokładnej analizy orzecznictwa sądowego dotyczącego naruszeń dóbr osobistych, co jednak przekracza ramy tego artykułu. Należy jednak podkreślić, że istniejące orzeczenia nie obejmują jeszcze nowych technologii. Można jednak sformułować tezę, że co do zasady przeniesienie do świata wirtualnego wizerunków Prezydenta RP i osób z jego Kancelarii, zwłaszcza jeżeli takiemu przeniesieniu towarzyszy krytyka i satyra – nie zostanie uznana za naruszenie dobra osobistego w postaci wizerunku, dobrego imienia lub godności Prezydenta RP. Możliwe jest zatem „wykorzystanie" wirtualnego Prezydenta w grze komputerowej.

Tworząc postacie występujące w grze ***Zagraj Prezydenta*** może nawet dojść do takiej sytuacji, w której uprawnionym do wykorzystywania wirtualnej postaci Prezydenta RP będzie twórca gry jako autor postaci fikcyjnej. W orzecznictwie polskim i zagranicznym coraz częściej widoczna jest tendencja do traktowania postaci fikcyjnych jako utworów odrębnych od dzieł, w których występują[11]. Ostrożnie należy podejść do tezy, że wyłącznie Prezydent jest uprawniony do stworzenia swojego awatara i „korzystania" z niego w grach

---

[8] Nie wszystkie gry komputerowe posiadają fabułę w wyżej wymienionym znaczeniu – np. gry karciane.

[9] Więcej o dziełach otwartych [w:] I. Matusiak, *Gra komputerowa jako przedmiot prawa autorskiego*, Warszawa 2013.

[10] J. Barta, R. Markiewicz, *Komentarz do ustawy o prawie autorskim*, Warszawa 1995, s. 386.

[11] Najnowsze orzeczenie BGB z 17 lipca 2013 r. dotyczy bohaterki „Pippi Pończoszanki" stworzonej przez Astrid Lindgren w jej książkach dla dzieci. Pippi objęta została ochroną praw autorskiego jako dzieło literackie. Warunkiem ochrony postaci fikcyjnej jest, że autor takiej postaci nadaje jej niepowtarzalną osobowość poprzez kombinację wyrazistych cech charakteru jak i szczególnych cech zewnętrznych. Taki charakter ma właśnie postać „Pippi Pończoszanki" (I ZR 52/12 – Pippi Langstrumpf).

komputerowych. Tego rodzaju wyłączność w odniesieniu do innych kategorii utworów uniemożliwiałaby tworzenie książek albo filmów o prezydentach RP i stanowiłaby zbyt głęboką ingerencję w zasadę wolności artystycznej.

Omawiany problem był już wcześniej przedmiotem rozważań w doktrynie prawa autorskiego ale w odniesieniu do utworów literackich[12]. Uwagi dotyczące przestawiania osób rzeczywistych w dziełach piśmienniczych są w dalszym ciągu aktualne w odniesieniu do gier komputerowych, w których łatwiej rozpoznać, jaka rzeczywista postać została odzwierciedlona w awatarze.

Twórcy gier komputerowych niezależnie od uprawnień autorsko-prawnych, mogą jeszcze w inny sposób zapewnić sobie ochronę awatarów i artefaktów. Chodzi o płaszczyznę prawa własności przemysłowej, która umożliwia rejestrowanie wymienionych elementów gier komputerowych jako znaków towarowych lub wzorów przemysłowych. Przykładowo na terenie UE została zarejestrowana w charakterze znaku towarowego postać fikcyjna z gry komputerowej ***Second Life*** – Aimee Weber – nr 77110299 (Ilustracja nr 12). Z kolei jako wzór przemysłowy zarejestrowano pod nr 000497656-0008 podobiznę lwa (Ilustracja nr 13).

Ilustracja nr 12

Ilustracja nr 13

Konsekwencją rejestracji awatarów lub artefaktów jako znaków towarowych lub wzorów przemysłowych jest powstanie po stronie twórcy gry prawa wyłącznego, które uniemożliwia wykorzystywania tych samych elementów w innych grach komputerowych bez uzyskania stosownej licencji.

7. Internetowe archiwa gier komputerowych

W przypadku wykorzystania w grze komputerowej „wirtualnego" wizerunku Prezydenta RP powstaje pytanie, czy w ramach istniejących środków ochrony dóbr osobistych możliwe jest usunięcie treści, która narusza te dobra z zasobów Internetu. Do tej pory możliwość taka nie budziła żadnych wątpliwości, gdyż art. 24 § 1 k.c. przewiduje roszczenie o usunięcie skutków naruszenia. Obecnie, z uwagi na orzeczenie Europejskiego Trybunału Praw Człowieka z 16 lipca 2013 r. wydanego w *sprawie Węgrzynowski i Smolczewski przeciwko Polsce*[13], na tę kwestię należy spojrzeć w inny sposób.

W wymienionej sprawie ETPC stwierdził, że archiwa internetowe objęte są ochroną wynikającą z Art. 10 *Konwencji o ochronie praw człowieka i podstawowych wolności,* są one ważnym źródłem dla edukacji i poszukiwania informacji historycznych. Wprawdzie omawiane orzeczenie dotyczy materiałów prasowych i roli prasy, ale uzasadnione może być rozszerzenie tezy ETPC również na cyfrowe archiwa gier komputerowych – zwłaszcza dotyczących zdarzeń lub osób związanych z polityką – które podobnie jak prasa mogą stanowić niekiedy uzewnętrznienie różnego rodzaju poglądów lub prowadzonych debat. Za zachowaniem tego rodzaju gier komputerowych może przemawiać interes społeczny – edukacja obywatelska.

W przypadku zaakceptowania przez polskie sądy takiego właśnie stanowiska – osoba, której dobra osobiste zostały naruszone w wirtualnym świecie nie będzie mogła żądać usunięcia skutków naruszenia tych dóbr poprzez nakazanie usunięcia elektronicznych kopii z określonej strony internetowej, na której prowadzone jest takie cyfrowe archiwum. Gra zostanie zatem zachowana w zasobach internetowych. Nie ma natomiast przeszkód aby – analogicznie jak w przypadku artykułów prasowych publikowanych w Internecie – żądać umieszczenia w treści gry komputerowej informacji, że dana gra narusza dobra osobiste określonej osoby.

8. Nowa gra obywatelska

Świat wirtualny gier komputerowych nie ogranicza się wyłącznie do tworzenia środków artystycznego oddziaływania, ale może stanowić narzędzie kształtowania świadomości politycznej – zwłaszcza młodego pokolenia.

Gry komputerowe mogą kształtować pozytywne relacje polityczne i co więcej przygotowywać do rzeczowej i pozbawionej emocji debaty obywatelskiej. Dlatego też interesujący może być pomysł udziału Pałacu Prezydenckiego w istniejącej lub stworzonej od początku grze komputerowej typu MMORPG.

Istnieją przecież gry komputerowe, w których tworzy się nowe krainy, królestwa – nie ma przeszkód, aby stworzyć grę, w której wszyscy uczestnicy będą wspólnie budowali nowoczesne państwo. Przy określeniu czytelnych zasad eliminujących takie zachowania awatarów, które sprzeczne są z prawem i zasadami współżycia społecznego, ustaleniu podstawowych wartości (Konstytucja RP, ustawy, zasady uczciwości i szacunku dla osób reprezentujących przeciwne poglądy) – poznanie problemów, z którymi spotyka się Prezydent RP i udział w ich wspólnym rozwiązaniu w fikcyjnym świecie gry komputerowej może być dobrą lekcją wychowania obywatelskiego i kształtowania nowoczesnego społeczeństwa demokratycznego na miarę XXI wieku.

Nowe czasy wymagają nowych rozwiązań – gra komputerowa „Zagraj Prezydenta" może być jednym z nich.

[12] M.in. R. Markiewicz, *Granice dozwolonego przedstawiania osób rzeczywistych w dziele piśmienniczym,* ZNUJ PWiOWI 1990, z. 55.

[13] Orzeczenie dotyczy skargi nr 33846/07 i wraz z polskim tłumaczeniem dostępne jest na stronie internetowej MSZ.