

OCHRONA GRY KOMPUTEROWEJ

Aktualne wyzwania prawne

redakcja naukowa
Elżbieta Traple

OCHRONA GRY KOMPUTEROWEJ

Aktualne wyzwania prawne

redakcja naukowa
Elżbieta Traple

Zamów książkę w księgarni internetowej

proinfo.pl
księgarnia internetowa

Stan prawny na 31 sierpnia 2015 r.

Wydawca

Monika Pawłowska

Redaktor prowadzący

Adam Choirski

Opracowanie redakcyjne

Agnieszka Bąk

Łamanie

Wolters Kluwer

Ta książka jest wspólnym dziełem twórcy i wydawcy. Prosimy, byś przestrzegał przysługujących im praw. Książkę możesz udostępnić osobom bliskim lub osobiście znanym, ale nie publikuj jej w internecie. Jeśli cytujesz fragmenty, nie zmieniaj ich treści i koniecznie zaznacz, czyje to dzieło. A jeśli musisz skopiować część, rób to jedynie na użytek osobisty.

prawoLubni

SZANUJMY PRAWO I WŁASNOŚĆ

Więcej na www.legalnakultura.pl

POLSKA IZBA KSIĄŻKI

© Copyright by

Wolters Kluwer SA, 2015

ISBN: 978-83-264-9323-2

Wydane przez:

Wolters Kluwer SA

Dział Praw Autorskich

01-208 Warszawa, ul. Przykopowa 33

tel. 22 535 82 19

e-mail: ksiazki@wolterskluwer.pl

www.wolterskluwer.pl

księgarnia internetowa www.profinfo.pl

Spis treści

Wykaz skrótów	7
Elżbieta Traple	
Wprowadzenie – gry komputerowe w świetle prawa	11
Agnieszka Wachowska	
Problematyczny status gier komputerowych na gruncie prawa autorskiego – czy gra komputerowa to utwór audiowizualny, program komputerowy, czy inny utwór?	19
Tomasz Targosz	
Umowy dotyczące gier komputerowych – zagadnienia prawa autorskiego	63
Piotr Wasilewski	
Ochrona zabezpieczeń technicznych gier komputerowych w ujęciu Trybunału Sprawiedliwości Unii Europejskiej	83
Piotr Kostański	
Korzystanie ze znaków towarowych dla gier komputerowych i w grach komputerowych	108
Marcin Balicki	
Prawo z rejestracji wzoru przemysłowego jako narzędzie ochrony gier wideo przed zjawiskiem klonowania	153
Łukasz Żelechowski	
Zabezpieczenie roszczeń z tytułu naruszenia praw autorskich związanych z grami komputerowymi na terenie Unii Europejskiej – zagadnienia jurysdykcji krajowej	169
Jan Byrski, Leszek Sytniewski	
Dane osobowe w grach komputerowych	187

Wykaz skrótów

Akty prawne

- k.c. – ustawa z dnia 23 kwietnia 1964 r. – Kodeks cywilny (tekst jedn.: Dz. U. z 2014 r. poz. 121 z późn. zm.)
- k.p.c. – ustawa z dnia 17 listopada 1964 r. – Kodeks postępowania cywilnego (tekst jedn.: Dz. U. z 2014 r. poz. 101 z późn. zm.)
- pr. aut. – ustawa z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych (tekst jedn.: Dz. U. z 2006 r. Nr 90, poz. 631 z późn. zm.)
- pr. tel. – ustawa z dnia 16 lipca 2004 r. – Prawo telekomunikacyjne (tekst jedn.: Dz. U. z 2014 r. poz. 243 z późn. zm.)
- p.w.p. – ustawa z dnia 30 czerwca 2000 r. – Prawo własności przemysłowej (tekst jedn.: Dz. U. z 2013 r. poz. 1410)
- TRIPS – Porozumienie w sprawie handlowych aspektów praw własności intelektualnej, załącznik do Porozumienia ustanawiającego Światową Organizację Handlu (Dz. U. z 1996 r. Nr 32, poz. 143, załącznik 1)
- u.o.b.d. – ustawa z dnia 27 lipca 2001 r. o ochronie baz danych (Dz. U. Nr 128, poz. 1402 z późn. zm.)
- u.o.d.o. – ustawa z dnia 29 sierpnia 1997 r. o ochronie danych osobowych (tekst jedn.: Dz. U. z 2014 r. poz. 1182 z późn. zm.)
- u.ś.u.d.e. – ustawa z dnia 18 lipca 2002 r. o świadczeniu usług drogą elektroniczną (tekst jedn.: Dz. U. z 2013 r. poz. 1422)

- u.z.n.k. – ustawa z dnia 16 kwietnia 1993 r. o zwalczaniu nieuczciwej konkurencji (tekst jedn.: Dz. U. z 2003 r. Nr 153, poz. 1503 z późn. zm.)
- WCT – WIPO Copyright Treaty – Traktat Światowej Organizacji Własności Intelektualnej o prawie autorskim, sporządzony w Genewie dnia 20 grudnia 1996 r. (Dz. U. z 2005 r. Nr 3, poz. 12)

Czasopisma i publikatory

- Dz. U. – Dziennik Ustaw
- Dz. Urz. UE – Dziennik Urzędowy Unii Europejskiej
- Dz. Urz. UE/WE – Dziennik Urzędowy Unii Europejskiej / Wspólnot Europejskich
- ECR – European Court Reports
- EIPR – European Intellectual Property Review
- EPS – Europejski Przegląd Sądowy
- GRUR Int. – Gewerblicher Rechtsschutz und Urheberrecht, Internationaler Teil
- KPP – Kwartalnik Prawa Prywatnego
- M. Praw. – Monitor Prawniczy
- NJW – Neue Juristische Wochenschrift (Zeitschrift)
- OSNC – Orzecznictwo Sądu Najwyższego. Izba Cywilna
- OSNC-ZD – Orzecznictwo Sądu Najwyższego. Izba Cywilna. Zbiór Dodatkowy
- PiP – Państwo i Prawo
- PPH – Przegląd Prawa Handlowego
- PS – Przegląd Sądowy
- PUG – Przegląd Ustawodawstwa Gospodarczego
- TPP – Transformacje Prawa Prywatnego
- ZNUJ PPWI – Zeszyty Naukowe Uniwersytetu Jagiellońskiego. Prace z Prawa Własności Intelektualnej (2008–)
- ZNUJ PWiOWI – Zeszyty Naukowe Uniwersytetu Jagiellońskiego. Prace z Wynalazczości i Ochrony Własności Intelektualnej (1974–2003)
- ZUM – Zeitschrift für Urheber- und Medienrecht

Inne

BGH	-	Bundesgerichtshof (niemiecki Federalny Trybunał Sprawiedliwości)
GIODO	-	Generalny Inspektor Ochrony Danych Osobowych
NSA	-	Sąd Administracyjny
OHIM	-	Office for Harmonization in the Internal Market (Urząd Harmonizacji Rynku Wewnętrznego)
SA	-	Sąd Apelacyjny
SN	-	Sąd Najwyższy
TSUE	-	Trybunał Sprawiedliwości Unii Europejskiej
UPRP	-	Urząd Patentowy Rzeczypospolitej Polskiej
WIPO	-	Światowa Organizacja Własności Intelektualnej
WSA	-	Wojewódzki Sąd Administracyjny

Elżbieta Traple

Wprowadzenie – gry komputerowe w świetle prawa

Przemysł gier komputerowych jest jedną z najszybciej rozwijających się branż na świecie, a polskie gry zdobywają prestiżowe nagrody na różnego rodzaju konkursach i festiwalach gier. W ciągu trzech ostatnich dekad gry komputerowe stały się jedną z preferowanych rozrywek, a jednocześnie platformą innowacyjnej sztuki wizualnej. Nic więc dziwnego, że zaistniały w muzeach sztuki współczesnej (np. wystawa w 2012 r. „The Art of Videogames” w Smithsonian American Art Museum) oraz stanowią stały element festiwalu poświęconych sztuce audiowizualnej. Dostrzegając potencjał ekonomiczny tej gałęzi przemysłu rozrywkowego, ale i edukacyjnego, w niektórych krajach tworzy się specjalne, korzystne rozwiązania ustawowe (najczęściej podatkowe) mające zachęcić producentów gier do inwestowania w tych krajach.

Szereg problemów prawnych, które związane są z tworzeniem i dystrybucją gier komputerowych, powstaje na gruncie praw własności intelektualnej, a w szczególności prawa autorskiego. W 2012 r. rząd francuski zamówił raport dotyczący prawnego statusu gier w ramach prawa autorskiego, wykazując pewną troskę z tego powodu, że najwięksi producenci gier ulokowali swoje firmy w Kanadzie, co powoduje straty po stronie gospodarki francuskiej. Zainteresowanie prawnymi regulacjami gier komputerowych wykazują także organy regulacyjne zajmujące się ochroną konsumentów. W lutym 2014 r. angielski Office of Fair Trading opublikował zbiór zasad odnoszących się do rozpowszechniania gier *online*. Zasady te wskazują na konieczność udzielania pełnych i jasnych informacji ko-

niecznych dla przeciętnego konsumenta w celu podjęcia przez niego świadomej decyzji o zawarciu umowy dostępu do gry.

W 2011 r. na zlecenie World Intellectual Property Organization (WIPO) opracowano specjalny raport obrazujący podejście prawa autorskiego do gier w różnych krajach, poszukując odpowiedzi na pytanie, czy potrzebne są szczególne regulacje odnoszące się do tego rodzaju utworów. Co ciekawe, wśród badanych krajów znalazły się takie państwa, jak Kenia, Senegal, Urugwaj czy Egipt, ale zabrakło Polski, której przemysł gier w ostatnich latach przeżywa istotną ekspansję. Także w polskiej literaturze prawniczej jest bardzo niewiele pozycji wprost odnoszących się do gier komputerowych (jedna monografia i kilka artykułów). Niniejsze opracowanie stara się częściowo wypełnić tę lukę, choć nie rości sobie pretensji do pełnej analizy wszystkich problemów prawnych powstających w związku z produkcją i rozpowszechnianiem gier. Poza zakresem przedmiotowym tego opracowania pozostaną zwłaszcza sprawy związane z ochroną konsumentów, sposobami dystrybucji, ochroną konkurencji oraz podatkami.

Prezentowany tu zbiór artykułów jest wynikiem konferencji zorganizowanej w 2014 r. przez Instytut Allerhanda we współpracy z Kancelarią Prawną Traple Konarski Podrecki i Wspólnicy. Tematyka poszczególnych wystąpień została znacznie rozbudowana i uzupełniona o najważniejsze pozycje z piśmiennictwa oraz orzeczenia sądowego.

Praca została podzielona na cztery podstawowe moduły: prawnoautorski, prawa własności przemysłowej, prywatnoprawny dotyczący obrotu grami oraz ochrony danych osobowych użytkowników gier.

1. Problematyka prawnoautorska

W ramach modułu prawnoautorskiego przeprowadzono analizę stosowanych najczęściej kwalifikacji gier z punktu widzenia rodzajów utworów chronionych prawem autorskim. Taka kwalifikacja nie ma znaczenia wyłącznie porządkującego. Niektóre kategorie utworów korzystają ze szczególnego reżimu prawnego (programy komputerowe, dzieła audiowizualne, utwory zbiorowe, utwory połączone do wspólnego korzystania) i należy odpowiedzieć na pytanie, czy – a jeśli tak, to który szczególnie reżim znajdzie zastosowanie do określonego stosunku prawnego. Nie ulega wątpliwości, że gra komputerowa (dalej zamiennie: wideogra) jest

utworem kompleksowym, którego elementy mogą podlegać różnym reżimom prawnoautorskim, np. odrębnemu reżimowi program komputerowy i grafika oraz ścieżka dźwiękowa. Różne mogą być także regulacje dotyczące podmiotu uprawnionego do gry jako całości. Teoretycy prawa zadają pytanie, czy gra stanowi wynik współtwórczości, czy też mamy do czynienia tylko z utworami połączonymi do wspólnej eksploatacji. Odpowiedzi na to pytanie mają zasadnicze znaczenie dla praktyki, gdyż zależy od nich ukształtowanie obrotu prawami autorskimi do gier. 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. Na gruncie obecnie obowiązujących przepisów odrębnym regułem podlega nabycie praw do programu komputerowego i utworu zbiorowego, a specjalne domniemanie nabycia praw przez producenta w odniesieniu do utworów audiowizualnych, jak i przyznany mu status producenta wideogramu wzmacnia jego pozycję prawną. Do rozważenia zatem pozostaje uwzględnienie w ramach przyszłych nowelizacji prawa autorskiego konstrukcji analogicznej do występującego w przypadku utworu audiowizualnego domniemania nabycia praw przez producenta. Żadna nowoczesna wideogra nie może się obejść bez programu komputerowego sterującego nią. Jednak sprowadzenie istoty gry komputerowej do programu komputerowego jest znacznym uproszczeniem, powodującym bezzasadne stosowanie reżimu ochrony programów do innych elementów, mających charakter utworów literackich czy plastycznych. Z przeprowadzonej analizy wynika, że także kwalifikowanie gier jako utworów audiowizualnych, przede wszystkim ze względu na element interaktywności, nie wydaje się poprawne.

Znaczenie kwalifikacji wideogry jako całości przejawiać się może także w aspekcie wyczerpania praw do rozpowszechniania wideogry udostępnianej *online*. W omawianym szerzej w jednym z zamieszczonych tu opracowań wyroku w sprawie *UsedSoft* Trybunał Sprawiedliwości UE rozstrzygał, czy przeniesienie praw do wersji programu załadowanej *online* na własny komputer (a więc wersji niestanowiącej fizycznego egzemplarza) na inny podmiot może się odbywać bez zgody uprawnionego, w oparciu o regułę wyczerpania prawa rozpowszechniania przez pierwsze przeniesienie własności egzemplarza przez uprawnionego lub za jego zgodą. Trybunał dopuścił taką możliwość w stosunku do programów komputerowych, ale już nie w odniesieniu do innych utworów. Kwalifikacja całej

gry jako programu powodowałyby zatem istotne konsekwencje związane z obrotem „używanymi” gramami – wyczerpanie obejmowałoby wszystkie wkłady gry. Także zagadnienie minimalnych praw przysługujących legalnemu nabywcy programu (praw, które są ustawowo zagwarantowane i których nie może wyłączyć umowa) musiałoby być rozwiązane identycznie w odniesieniu do całej gry. Tymczasem ustawodawca unijny w dyrektywie 2001/29/WE o harmonizacji prawa autorskiego w społeczeństwie informacyjnym jednoznacznie łączy wyczerpanie z fizycznymi egzemplarzami, zakładając jednocześnie, że dyrektywa ta nie dotyczy programów komputerowych, co do których istnieje odrębna regulacja, stąd pozostaje problematyczne stosowanie reżimu programów do wszystkich elementów wideogry.

Jednym z praktycznych zagadnień prawnoautorskich w odniesieniu do wideogier jest także naśladownictwo samej koncepcji gry. Jest to oczywiście problem doskonale znany w świecie literatury, filmu, formatu telewizyjnego czy reklamy. Wyznaczenie granicy ochrony opiera się na dychotomii treści i formy, jednak oddzielenie tych elementów nie zawsze jest proste, a w przypadku gier komputerowych ocena prawna jest znacznie bardziej skomplikowana ze względu na fakt, że gracze często mogą modyfikować wiele elementów w zakresie pozostawionej im przez projektanta gry swobody. Ogromne znaczenie ekonomiczne samej koncepcji gry powoduje, że w tej branży stosunkowo często dochodzi do sporów związanych z naśladownictwem, często określanym mianem „klonowania”. Rozstrzygnięcie ich nie jest łatwe, ponieważ istotne podobieństwo może dotyczyć miejsca akcji, charakterów głównych postaci, aktywności im przypisanych. Wydaje się, że analiza winna być oparta na takich samych kryteriach, jak te stosowane w odniesieniu do utworu literackiego, przy czym należy pamiętać o tym, iż instrumentem ochrony może być także ustawodawstwo w zakresie zwalczania nieuczciwej konkurencji.

Istotnym problemem prawnym obrotu gramami jest także ocena obchodzenia zabezpieczeń technicznych stosowanych przez producentów gier, służących powiązaniu danego rodzaju gier z konkretnymi konsolami do gry. Działania takie, zmierzające do zwiększenia kontroli używania nielegalnych kopii mogą jednak w określonych okolicznościach wkraczać w sferę podziału rynków i prawa konkurencji. Prawo autorskie przyznając uprawnionym podmiotom prawo stosowania zabezpieczeń technicznych, jednocześnie traktuje ich obchodzenie jako naruszenie prawa autorskiego,

a więc akt podlegający tym samym roszczeniom, co roszczenia przysługujące w przypadku naruszenia. Jeśli nie kwalifikujemy gry komputerowej jako programu komputerowego, to zwolnienie się od odpowiedzialności przez osobę trzecią usuwającą zabezpieczenie poddane jest surowszemu reżimowi dowodowemu po stronie pozwanego. Zwrócono przy tym uwagę na to, że może mieć znaczenie prawne okoliczność, czy zabezpieczenie techniczne (*modchip*) umieszczono nie na samej grze, ale na konsoli, co daje co prawda taki sam efekt techniczny, ale z punktu widzenia oceny prawnej może istnieć istotna różnica: umieszczenie zabezpieczenia bezpośrednio na egzemplarzu gry, o ile ją kwalifikujemy jako program, spowoduje, iż pozycja producenta gry będzie słabsza. Z drugiej strony podnosi się także, że jeśli dopuścimy surowszą ochronę, traktując całość gry jako wymykającą się spod reżimu programu komputerowego, to silna ochrona przed usuwaniem zabezpieczeń technicznych może doprowadzić do stosowania zabezpieczeń w celu przeszkodzenia konkurencji, a nie ochrony utworów przed ich piractwem. Stąd postuluje się, aby w przypadku niejednolitej kwalifikacji utworu jako całości, a więc sytuacji, w której tylko część elementów podlega szczególnemu reżimowi, stosować odpowiedni reżim w wyniku indywidualnej oceny skutków stosowania go dla rynku dystrybucji.

Powszechnie stosowanym zabezpieczeniem technicznym jest także klucz dostępu w przypadku ściągnięcia gry w formie elektronicznej na własny komputer. Ponieważ istnieje znaczne zróżnicowanie cen pomiędzy poszczególnymi krajami, powszechną praktyką stało się udostępnianie programów usuwających klucz. Ponieważ nie stosujemy koncepcji wyczerpania do sprzedaży dostępu do gry *online*, sprzedaż następnego dostępu z usuniętym kluczem musi być traktowana jako naruszenie prawa.

2. Ochrona w ramach prawa własności przemysłowej

W zakresie prawa własności przemysłowej podstawowe znaczenie można przypisać korzystaniu z cudzych znaków towarowych w grze komputerowej. Producenci dążąc do umiejscowienia gry w realnym świecie, mogą umieszczać w jej scenerii rzeczywiste przedmioty oznaczone w sposób widoczny znakiem towarowym, zaś użytkownik korzystając z interaktywności może wprowadzać do obrotu wirtualne dobra z reno-

mowanymi znakami. Podstawowym problemem jest w takiej sytuacji rozstrzygnięcie na gruncie konkretnego porządku prawnego, czy takie korzystanie jest wyłączone spod prawa wyłącznego uprawnionego ze znaku. Odwołujemy się tutaj do konkretnego porządku prawnego, gdyż ochrona znaków towarowych ma charakter terytorialny, przy czym zauważamy dwa odmienne podejścia do zasygnalizowanego problemu. Jedno odwołuje się do koncepcji kwalifikowania korzystania ze znaku jako rzeczywistego korzystania (używanie nie w charakterze znaku i nie w wypełnieniu jego podstawowych funkcji nie będzie stanowiło naruszenia); drugie podejście nakazuje oceniać takie użycie z punktu widzenia gwarancji wolności słowa lub innych wolności konstytucyjnych. W każdym przypadku konieczna jest dokładna analiza treści prawa chroniącego znak.

Nie bez znaczenia jest także możliwość rejestrowania tytułów gier jako znaków towarowych, podobnie jak ma to miejsce w odniesieniu do tytułów prasowych. W takiej sytuacji niezbędne jest zwrócenie uwagi na terytorialne aspekty używania znaku i koncepcje leżące u podstaw niebezpieczeństwa wprowadzenia odbiorcy w błąd co do pochodzenia gry. Z kolei używanie przedmiotów oznaczonych znakami w świecie wirtualnym (czasem towary te są sprzedawane za realne pieniądze) może rodzić problemy z określeniem odpowiedzialności za ewentualne naruszenia praw przez uczestników gry.

Warto także wskazać na rolę, jaką mogą pełnić wzory przemysłowe w ochronie gier komputerowych przed ich klonowaniem. Wracamy tu do problemu kwalifikacji gry, jednak nawet gdyby grę traktować jako program komputerowy, to z orzecznictwa Trybunału Sprawiedliwości UE jasno wynika, iż należy oddzielić program od audiowizualnej prezentacji, za pomocą której użytkownik komunikuje się z programem. Nie jest wykluczona ochrona wyglądu ekranu przy pomocy instrumentu wzornictwa przemysłowego.

3. Główne problemy obrotu grami

Zasadniczy trzon obrotu grami leży w umowach z zakresu prawa autorskiego dotyczących nabycia przez producenta praw od poszczególnych twórców. Ponieważ mamy tu do czynienia z wielością wkładów o różnym charakterze i różnym statusem twórców (np. pozostający w stosunku pra-

cy lub umowy o dzieło), umowna regulacja okazuje się zadaniem istotnie skomplikowanym. Jak wspomniano, model pierwotnego nabycia praw przez twórców i brak jakiegokolwiek wzmocnienia pozycji producenta powoduje, że przygotowanie gry do rozpowszechniania wymaga szczególnej uwagi. Do problemów nabywania praw do poszczególnych wkładów przyczyniają się także liczne problemy interpretacyjne dotyczące przepisów zamieszczonych w rozdziale 5 ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych. Trudna do uregulowania jest także kwestia nabycia przez producenta praw do wkładu użytkownika w świat gry. Umowy z użytkownikami gier wymagają odpowiedniego ukształtowania regulaminów, w zgodzie z zasadami ustawy o ochronie konkurencji i konsumentów.

Wprowadzanie do obrotu gier komputerowych może także rodzić problemy związane z wieloterytorialnością dystrybucji, w szczególności w przypadku dystrybucji *online*. Ten aspekt ma szczególne znaczenie z punktu widzenia zastosowania prawa właściwego, jurysdykcji i egzekwowania wyroków sądów zagranicznych. Warto zwrócić uwagę zwłaszcza na możliwe zabezpieczenia roszczeń udzielane jeszcze przed merytorycznym rozstrzygnięciem sprawy sądowej, gdyż zabezpieczenia te mogą być udzielane przez sądy krajów Unii według właściwości szczególnej. Naruszenia autorskich praw majątkowych stanowią czyny niedozwolone. Osoba, która ma miejsce zamieszkania lub siedzibę na terenie państwa członkowskiego, może być pozwana w innym państwie członkowskim przed sądy miejsca, w którym nastąpiło lub może nastąpić zdarzenie wywołujące szkodę. Zagadnieniom jurysdykcji w sprawach o zabezpieczenie poświęcono sporo miejsca, ponieważ postanowienia zabezpieczające mogą być wydawane bez udziału strony, która może być powiadomiona o jego istnieniu dopiero przy wszczęciu egzekucji.

4. Ochrona danych osobowych uczestników gier

Ochrona prywatności uczestników gry *online* to ochrona przede wszystkim ich danych osobowych, co stanowi przedmiot regulacji prawa publicznego. Wiele podmiotów przetwarzających dane osobowe nie zdaje sobie jednak sprawy z ciężących na nich obowiązków i ryzyka odpowiedzialności administracyjnej, cywilnej lub karnej z tytułu ich niewykony-

wania. Zasadniczym problemem, jaki się pojawia w związku z uczestnictwem w grach *online*, jest kwalifikacja danych jako danych osobowych. Bez większego ryzyka można stwierdzić, że każda informacja dotycząca gracza pozwalająca na jego identyfikację to dane osobowe. Powszechną praktyką jest zapisywanie danych dotyczących aktywności użytkowników w sieci, jednak nieuprawnione ich zbieranie i przetwarzanie stwarza ryzyko odpowiedzialności za naruszenie przepisów dotyczących ochrony danych osobowych i prywatności. Istotne jest zatem określenie roli, w jakiej występuje podmiot przetwarzający dane, i ustalenie, czy winien być kwalifikowany jako administrator danych, czy jako procesor. Wątpliwości dotyczą także tego, kogo uznać za administratora danych o aktywności danego użytkownika prowadzonej w ramach wirtualnej rozrywki: czy jest nim producent gry, właściciel portalu, na którym rozgrywka jest prowadzona, czy też właściciel serwera, na którym odbywa się rozgrywka. Analiza tych zagadnień ma podstawowe znaczenie dla odpowiedniego kształtowania polityki dostępu do gier *online*.

Autorzy niniejszego zbioru artykułów mają świadomość istnienia wielu innych problemów, które pozostały nieomówione, niemniej wyrażają przekonanie, iż jest to początek szerszej dyskusji na temat statusu prawnego gry komputerowej i jej producenta w systemie prawa.

Elżbieta Traple
Redaktor naukowy opracowania

Agnieszka Wachowska

Problematyczny status gier komputerowych na gruncie prawa autorskiego – czy gra komputerowa to utwór audiowizualny, program komputerowy, czy inny utwór?

Gry komputerowe stanowią bardzo zróżnicowane oraz złożone dzieła, na które często składają się różnego rodzaju utwory wkładowe, takie jak program komputerowy, grafika, muzyka czy utwory audiowizualne. Jednakże sam status gier komputerowych jako całości nie jest przesądzony w prawie autorskim. Tymczasem dokonanie kwalifikacji gier komputerowych na gruncie prawa autorskiego ma doniosłe znaczenie praktyczne. Ze względu na istnienie szczególnych regulacji w odniesieniu do niektórych typów utworów, jak np. programy komputerowe czy utwory audiowizualne, dokonanie kwalifikacji gier komputerowych przekładać się będzie na to, jakie regulacje z zakresu prawa autorskiego będą miały do nich zastosowanie.

Przesądzenie prawnoautorskiej kwalifikacji gier komputerowych ma znaczenie dla określania statusu oraz zakresu uprawnień poszczególnych osób, które brały udział w produkcji gry komputerowej, tj. ustalenia, komu przysługują majątkowe prawa do gry komputerowej jako całości oraz do jej poszczególnych elementów, co ma w szczególności istotne znaczenie dla producentów i wydawców gier ponoszących niekiedy istotne nakłady finansowe na wyprodukowanie gier. Dokonanie prawnoautorskiej kwalifikacji gier komputerowych ma również bardzo istotne znaczenie dla graczy korzystających z gier, ponieważ kwalifikacja taka przekłada się na

wyznaczenie granic dozwolonego użytku w odniesieniu do gier komputerowych.

1. Kwalifikacja przedmiotowa

1.1. Pojęcie i różnorodność gier komputerowych

Pojęcie gry komputerowej nie zostało zdefiniowane w ustawie z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych¹ ani w żadnej innej obowiązującej w Polsce ustawie. Podobnie na poziomie regulacji unijnych oraz wiążących Polskę traktatów i konwencji międzynarodowych z zakresu prawa autorskiego brak jest regulacji, które zawierałyby definicję gry komputerowej lub w szczególnym zakresie odnosiłyby się do tej kategorii dzieł. Z powyższych względów omawiając problematykę prawnoautorskiej ochrony gier komputerowych, należy przedstawić potoczne oraz doktrynalne rozumienie tego pojęcia.

Jak zauważa I. Matusiak, jeszcze przed powstaniem komputerów i nastaniem ery gier komputerowych z pojęciem tradycyjnych gier wiązano takie cechy, jak istnienie zasad określających ramy konfliktu i wzorce postępowania (reguł gry), interpersonalność gry polegająca na wykonywaniu powtarzalnych czynności przez co najmniej dwie osoby, funkcjonalność gry, a także dominujący cel gry, jakim zwykle jest zabawa i rozrywka (ludyczność gry)². Z pewnością spora część z powyżej wskazanych cech, z pewnymi zastrzeżeniami, o których szerzej będzie mowa poniżej, może być także odniesiona do gier komputerowych. Jednocześnie kluczową cechą, która wyróżnia grę komputerową na tle wszystkich innych gier, jest element programu komputerowego, który zawarty jest w grze komputerowej i który steruje (operuje) taką grą³.

¹ Tekst jedn.: Dz. U z 2006 r. Nr 90, poz. 631 z późn. zm.

² Zob. I. Matusiak, *Gra komputerowa jako przedmiot prawa autorskiego*, Warszawa 2013, s. 27.

³ Zob. A. Ramos, L. Lopez, A. Rodriguez, T. Meng, S. Abrams, *The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches*, 2013, WIPO (dalej jako: Raport WIPO), pkt 3, s. 7, dostępny pod adresem: http://www.wipo.int/export/sites/www/copyright/en/activities/pdf/comparative_analysis_on_video_games.pdf (data dostępu: 20 lutego 2015 r.). W Raporcie WIPO wyraźnie wskazano, że tym, co łączy wszystkie gry komputerowe (ang. *video games*), jest wspólny element, jakim jest program komputerowy, który operuje grą. Tak również I. Matusiak, który zaznacza, że obecność programu komputerowego w grach komputerowych stanowi główną różnicę w porównaniu z tradycyjnymi grami. Zob. I. Matusiak, *Gra komputerowa...*, s. 44.

W literaturze podnosi się również, że pewnym wyróżnikiem gier komputerowych na tle innych gier jest ich „wirtualność”, która uzyskiwana jest dzięki urządzeniom elektronicznym, takim jak komputery osobiste, konsole do gier, czy nawet telefony komórkowe.⁴ Wydaje się jednak, że wirtualność, o której mowa wyżej, również związana jest z koniecznością występowania programu komputerowego, który umożliwi prowadzenie rozgrywki i wchodzenie przez użytkownika w interakcję z grą komputerową wyświetlaną na ekranie urządzenia elektronicznego⁵.

Jednocześnie przez sam fakt, że koniecznym elementem gry komputerowej jest program komputerowy, gra taka nie powinna być zrównywana z pojęciem programu komputerowego. Programy komputerowe bowiem, w odróżnieniu od gier komputerowych, które służą głównie rozrywce ich użytkowników i nastawione są na interakcję z graczem (a nie np. innym programem komputerowym), mogą mieć różne przeznaczenie, m.in. jako oprogramowanie sprzętowe (*firmware*), oprogramowanie systemowe, aplikacyjne, czy biblioteki oprogramowania, a także mogą spełniać różnego rodzaju funkcje potrzebne użytkownikom, jak np.: edytowanie tekstu, wykonywanie kalkulacji przy użyciu arkuszy kalkulacyjnych, edycja grafiki, wspomaganie procesów zarządzania i podejmowania decyzji, obsługa finansowo-księgową, wykrywanie i usuwanie wirusów itp. Gra komputerowa może także spełniać inne funkcje, np. funkcje edukacyjne czy informacyjne⁶, jednakże funkcje te stanowią zwykle pewien dodatkowy aspekt gry i realizowane są obok funkcji, jaką jest rozrywka.

Tym samym, podobnie jak w przypadku innych gier, przyjąć należy, że tym, co wyróżnia gry komputerowe, jest cel w postaci rozrywki, przy czym w przypadku gier komputerowych cel ten realizowany jest poprzez interakcję użytkownika gry z programem komputerowym za pośrednictwem urządzeń wejścia, dzięki którym użytkownik komunikuje się z grą (np. klawiatura, mysz komputerowa, dżojstik, kontroler ruchów, mikrofon, kamera internetowa), oraz urządzeń wyjścia, za pomocą których informacje przekazywane są do użytkownika (np. ekran telewizora czy komputera, wyświetlacz telefonu, głośniki, słuchawki). Co istotne, ze względu na wchodzenie w przypadku gry komputerowej w interakcję użytkownika z komputerem gra taka, w odróżnieniu od tradycyjnych gier,

⁴ Tak S. Wiśniewski, *Prawnoautorska kwalifikacja gier komputerowych – program komputerowy czy utwór audiowizualny?*, ZNUJ PPWI 2012, z. 115, s. 44–45.

⁵ *Ibidem*, s. 45.

⁶ Tak również I. Matusiak, *Gra komputerowa...*, s. 42.

Elżbieta Traple – profesor doktor habilitowany nauk prawnych, pracownik naukowy w Katedrze Prawa Cywilnego Wydziału Prawa i Administracji Uniwersytetu Jagiellońskiego; starszy współpracownik i współzałożycielka kancelarii Traple Konarski Podrecki i Wspólnicy. Zajmuje się prawem cywilnym i prawem własności intelektualnej. Do jej zainteresowań naukowych zalicza się także prawo zwalczania nieuczciwej konkurencji, prawo własności przemysłowej i prawo farmaceutyczne. Doradza polskim i zagranicznym przedsiębiorstwom, a także podmiotom z sektora publicznego. Uczestniczy w pracach międzynarodowych grup naukowych poświęconych tworzeniu modelowych rozwiązań w zakresie prawa autorskiego i prawa własności przemysłowej. Wielokrotnie rekomendowana w polskich i zagranicznych rankingach prawników specjalizujących się w prawie własności intelektualnej. Jest autorką m.in. monografii *Umowa o eksploatację utworów w prawie polskim* oraz współautorką licznych publikacji, w tym: *Ustawa o prawie autorskim i prawach pokrewnych. Komentarz*, *Prawo reklamy i promocji* (redakcja naukowa), *Prawo farmaceutyczne – zagadnienia regulacyjne i cywilnoprawne* oraz *System prawa prywatnego: t. 13 – Prawo autorskie i t. 14 – Prawo własności przemysłowej*.

Monografia jest pierwszym na rynku wydawniczym opracowaniem kompleksowo przedstawiającym regulacje prawne dotyczące gier komputerowych. Obejmuje zagadnienia odnoszące się m.in. do:

- prawa własności intelektualnej,
- ochrony znaków towarowych, wzorów przemysłowych i patentów,
- technicznych zabezpieczeń gier,
- ochrony danych osobowych uczestników gier komputerowych.

Książka została przygotowana przez praktyków, którzy od lat zajmują się prezentowaną tematyką, doradzając prawnie zarówno przedstawicielom branży gier komputerowych, jak i instytucjom regulującym ich rynek. Większość zawartych w niej opracowań jest wynikiem konferencji naukowej zorganizowanej przez Kancelarię Traple Konarski Podrecki i Wspólnicy we współpracy z Instytutem Allerhanda.

Publikacja jest przeznaczona dla twórców, wydawców i dystrybutorów gier komputerowych, a także prawników i specjalistów ds. marketingu i PR w firmach działających na tym rynku. Będzie również przydatna pracownikom działów IT, inżynierom oraz studentom prawa i prawniczych studiów podyplomowych z zakresu prawa własności intelektualnej.

TRAPLE ■
KONARSKI
PODRECKI
■ I WSPÓLNICY



ISBN 978-83-264-9323-2



ZAMÓWIENIA:

INFOLINIA 801 04 45 45, FAX 22 535 80 01

ZAMOWIENIA@WOLTERSKLWUER.PL

WWW.PROFINFO.PL

CENA 99 ZŁ (W TYM 5% VAT)