



# ROZRYWKI XXI WIEKU A PRAWO WŁASNOŚCI INTELEKTUALNEJ

© KATARZYNA GRZYBCZYK

# ROZRYWKI XXI WIEKU A PRAWO WŁASNOŚCI INTELEKTUALNEJ

**KATARZYNA GRZYBCZYK**

Zamów książkę w księgarni internetowej

**proinfo.pl**  
księgarnia internetowa

Warszawa 2020



*Dla Moich Dzieci,  
dzięki którym wciąż dowiaduję się  
czegoś nowego o świecie.*



# Spis treści

Wykaz skrótów 11

Wstęp 13

## Rozdział I **LARP – zanurzeni w innym świecie** 15

1. Historia larpów 17
2. Larpy w ujęciu socjologicznym i psychologicznym 22
3. Elementy gry 26
4. Larpy a dobra niematerialne 29
5. Spór o strzałki z pianki 38
6. Podsumowanie 40

## Rozdział II **Flash mob – błyskawiczny tłum** 41

1. Historia flash mobów 43
2. Flash mob w działalności marketingowej 48
3. Flash mob w Polsce 56
4. Niekommercyjny flash mob 57
5. Kwestie prawne 62
6. Podsumowanie 67

## Rozdział III **Cosplay – zabawa w przebieranie** 69

1. Historia cosplayu 71
2. Cosplay w Japonii 74
3. Cosplay a własność intelektualna 78
4. Ochrona prawna kostiumu/przebrania 82
5. Podsumowanie 97

- Rozdział IV **Fanart – być jak J.K. Rowling** 99
1. Historia fanartu 101
  2. Kultura fanowska 105
  3. Fanfiction *a fair use* 110
  4. Niepisane reguły 121
  5. Fanart i znaki towarowe 124
  6. Podsumowanie 126
- Rozdział V **Blogi – kilka słów o ekskrybicjonizmie** 127
1. Historia blogowania 129
  2. Społeczeństwo sieci 134
  3. Blog jako prasa 135
  4. Dlaczego ludzie blogują? 143
  5. Blogi a prawo 146
  6. Blogi w Rosji 151
  7. Podsumowanie 151
- Rozdział VI **Instagram – jak zostać influencerem** 153
1. Historia Instagrama 155
  2. Prawna ochrona fotografii 162
  3. Instagram a własność intelektualna 165
  4. Influencer marketing 170
  5. Podsumowanie 180
- Rozdział VII ***Mens sana in corpore sano*** 181
1. Historia sportu rekreacyjnego 183
  2. Jakość życia a aktywność fizyczna 187
  3. Przemysł sportowy a własność intelektualna 191
  4. Sport a prawo autorskie 199
  5. Fitness a prawo własności intelektualnej 202
  6. Odpowiedzialność cywilna trenerów 208
  7. Podsumowanie 209
- Rozdział VIII **Od Mario Bros do e-sportu** 211
1. Historia gier komputerowych 213
  2. Sport elektroniczny 226
  3. E-sport i własność intelektualna 231
  4. Podsumowanie 237

Rozdział IX	<b>Know-how. Przez żołądek do...</b>	239
1.	Prapoczątki	241
2.	Historia żywienia	244
3.	Najstarsze przepisy kulinarne	249
4.	Ochrona prawna przepisu kulinarnego	252
5.	Ochrona na podstawie prawa własności przemysłowej	260
6.	Tajemnica przedsiębiorstwa	264
7.	Podsumowanie	266
Rozdział X	<b>RuPaul i uprzedzenia</b>	267
1.	Wprowadzenie	269
2.	Historia <i>drag queen</i>	273
3.	Własność intelektualna <i>drag queen</i>	279
4.	<i>Drag queen</i> jako artysta wykonawca	282
5.	Oskarżenia	289
6.	Podsumowanie	293
	Zakończenie	295
	Literatura	297





# Wykaz skrótów

## Akty prawne

- EKPC – Konwencja o ochronie praw człowieka i podstawowych wolności sporządzona w Rzymie 4.11.1950 r. (Dz.U. z 1993 r. Nr 61, poz. 284 ze zm.)
- k.c. – ustawa z 23.04.1964 r. – Kodeks cywilny (Dz.U. z 2019 r. poz. 1145 ze zm.)
- Konstytucja RP – Konstytucja Rzeczypospolitej Polskiej z 2.04.1997 r. (Dz.U. Nr 78, poz. 483 ze zm.)
- pr. aut. – ustawa z 4.02.1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych (Dz.U. z 2019 r. poz. 1231 ze zm.)
- pr. pras. – ustawa z 26.01.1984 r. – Prawo prasowe (Dz.U. z 2018 r. poz. 1914)
- p.w.p. – ustawa z 30.06.2000 r. – Prawo własności przemysłowej (Dz.U. z 2017 r. poz. 776 ze zm.)
- USC – The Code of Laws of the United States of America

## Czasopisma i publikatory

- EPS – Europejski Przegląd Sądowy
- OSNKW – Orzecznictwo Sądu Najwyższego. Izba Karna i Wojskowa
- Prok. i Pr. – Prokuratura i Prawo
- ZNUJ PPWI – Zeszyty Naukowe Uniwersytetu Jagiellońskiego. Prace z Prawa Własności Intelektualnej
- ZNUJ PWiOWI – Zeszyty Naukowe Uniwersytetu Jagiellońskiego. Prace z Wynalazczości i Ochrony Własności Intelektualnej

**Inne**

- SA – sąd apelacyjny
- SN – Sąd Najwyższy
- TSUE – Trybunał Sprawiedliwości Unii Europejskiej
- WIPO – Światowa Organizacja Własności Intelektualnej

## Wstęp

Problematyka ochrony własności intelektualnej w kontekście rozrywek, którym oddają się ludzie, może wydawać się nieco dziwna. Jednak zgłębiając temat, ale także obserwując otaczającą rzeczywistość, dochodzi się do wniosku, że własność intelektualna jest niemal wszędzie, także tam gdzie się jej nie spodziewamy. Bo co może mieć z nią wspólnego wysiłek fizyczny, ponoszony dobrowolnie, regularnie i z radością, czyli sport? Wydawać by się mogło, że działalność twórcza, umysłowa jest wyraźnym przeciwieństwem aktywności fizycznej (nie chcę oczywiście przez to powiedzieć, że nie należy myśleć podczas uprawiania sportu). Tymczasem okazuje się, że jest inaczej. Choć same wyniki sportowe nie są objęte ochroną prawną, a nawet najgenialniejszy sportowiec nie jest twórcą/autorem, to jednak właśnie dzięki patentom sport (zawodowy czy amatorski) tak się rozwinął. W tym przypadku chodzi o patenty.

Duże znaczenie dla przeniknięcia praw wyłącznych w sferę rozrywki mają także zmiany społeczne polegające na tym, że młodzież szybciej dojrzewa w niektórych obszarach i przejmując zachowania dotychczas zarezerwowane dla starszych, w tym także te ze sfery rozrywki. Z drugiej strony zauważa się zdiecinnienie dorosłych i infantylnienie kultury<sup>1</sup>. Chyba nikogo już nie dziwi (poza piszącą te słowa) widok bardzo dorosłych osób idących do kina na kreskówkę Disneya, które z szerokiej oferty kulturalnej wybierają bajki przeznaczone dla dzieci.

Efektom tego zdiecinnienia kultury są rozrywki nieznane wcześniej lub dedykowane raczej młodzieży, takie jak przebieranki czy prowadzenie konta na Instagramie. Badacze wskazują, że dorośli zamiast wyznaczania

<sup>1</sup> J.Z. Górnikiewicz, *Edukacja w świecie zdiecinniałych dorosłych i wybujałych w dorosłość dzieci* [w:] *Edukacja dziecka – mity i fakty*, red. E. Jaszczyszyn, J. Szada-Borzyszkowska, Białystok 2010, s. 140–158.

wzorców i nowych dróg, zajmują się obroną zajętych pozycji: „można by zaryzykować uproszczenie, że im bardziej zaawansowany wiek biologiczny, tym mniejsza skłonność do trudzenia się, do poszerzania horyzontów myślowych, do prób rozwoju osobistego, do poddawania się obowiązkom, do przyjmowania wyrzeczeń i nowych ciężarów. Wbrew szekspirowskiemu: «silniejszy jestem, więc cięższą podajcie mi zbroję»”<sup>2</sup>.

Niemniej jednak celem niniejszego opracowania nie jest analiza krytyczna upodobań dorosłych ludzi. Jest jak jest. Dla prawnika interesujący jest wpływ prawa własności intelektualnej na te nowe zabawy i problemy, z którymi prawo musi się dzięki nim zetknąć. Jak się okazuje, większość z nich ma także charakter partycypacyjny – człowiek nie tylko uczestniczy w zabawie, ale także chce ją tworzyć. A to już domena prawa autorskiego.

Przedstawienie niektórych charakterystycznych dla naszych czasów rozrywek ma na celu, po pierwsze, zrozumienie, dlaczego się pojawiły i o czym świadczą. Po drugie, chodzi o wskazanie miejsc wrażliwych, gdzie już dochodzi do naruszeń lub istnieje zagrożenie naruszenia cudzych praw wyłącznych. Niewątpliwie bowiem wcześniejsze rozpoznanie i wiedza umożliwią uniknięcie porażki czy przynajmniej rozczarowania. Nowe formy spędzania czasu otwierają nowe horyzonty i wyzwania dla prawa w ogóle, a dla prawa własności intelektualnej szczególnie<sup>3</sup>.

*Katarzyna Grzybczyk*

<sup>2</sup> J.Z. Górnikiewicz, *Edukacja...*, s. 144.

<sup>3</sup> Jeśli nie wskazano inaczej, datą dostępu do podanych w publikacji stron internetowych jest 31.10.2019 r.



# **LARP – ZANURZENI W INNYM ŚWIECIE**



# 1. Historia larpów

Chociaż mogłoby się wydawać, że gry komputerowe należą do najpopularniejszych i najbardziej zróżnicowanych gier na świecie, które powoli wypierają wszystkie inne, to jednak obserwacja rzeczywistości prowadzi do innych wniosków. Co prawda przemysł gier komputerowych trzyma się dobrze, okazuje się jednak, że nie jest w stanie zaspokoić wszystkich ludzkich potrzeb związanych z rozrywką i emocjami. Siedzenie przed komputerem, jakby na to nie patrzeć, wyobcowuje w pewien sposób gracza i pozbawia go więzi z innymi ludźmi. Tymczasem może nie w jednakowym stopniu, ale jednak każdy człowiek takich więzi potrzebuje. I tu pojawia się miejsce dla innych rozrywek czy zajęć, które zaspokajają te potrzeby, których gry komputerowe, ale także filmy czy książki nie są w stanie zastąpić.

Larp (z ang. *live action role-playing*) to zdobywający coraz większą popularność rodzaj rozrywki, raczej dla dorosłych, będący czymś na pograniczu improwizowanej gry fabularnej i sztuki, w której uczestnicy dostają do odegrania przydzieloną rolę, a nad wszystkim czuwa mistrz gry. W zależności od możliwości organizacyjnych larpy mogą odbywać się w świecie rzeczywistym i dotyczyć prawdziwych wydarzeń (co przybliża je do rekonstrukcji historycznych) albo w świecie wymyślonym, często w konwencji fantasy. Akcja może rozgrywać się w przyszłości lub przeszłości, miejscem rozrywki może być salon w mieszkaniu, pałac, ruiny zamku albo otwarty teren, zaś uczestnicy (gracze) wcielają się w role (postacie), przy zachowaniu założenia tożsamości ciała gracza oraz postaci<sup>1</sup>.

<sup>1</sup> Zob. <https://www.urbandictionary.com/define.php?term=Larping>.



Brak zgodności co do historii larpów. Wikipedia wskazuje na XVII-wieczne improwizowane gry teatralne, które oparte były na rolach przypisanych każdemu z uczestników wraz z listą zadań. Dostrzega się także podobieństwo do niektórych praktyk BDSM<sup>2</sup> oraz pierwotnych praktyk religijnych<sup>3</sup>. Wskazuje się, że pierwszy polski *larp fantasy* odbył się pod Warszawą w latach 50. XX w. i oparty był na *Władcy Pierścieni*, zaś od lat 70. rozpoczął się *boom* w Stanach Zjednoczonych.

Inni wskazują już starożytność jako ten okres, w którym larpy zaistniały, choć służyły wówczas innym celom. Organizowano wtedy imprezy improwizacyjne oparte na grach wojennych i pozorowanych walkach wykorzystywanych do szkolenia żołnierzy. Następnie improwizowane wydarzenia dotarły do innych obszarów kultury, w tym także do teatru poprzez *commedia dell'arte* w XVI-wiecznych Włoszech. W latach 20. XX w. we wciąż jeszcze młodej dziedzinie nauki – psychologii, pojawiła się psychodrama (*drama therapy*) – metoda rozpoznawania i leczenia zaburzeń psychicznych. Jej twórcą był J.L. Moreno, zaś sama terapia wykorzystywała elementy teatru i dramy, w której pacjenci odgrywali określone role umożliwiające im wyrażenie, sprowokowanie i przepracowanie trudnych sytuacji i emocji<sup>4</sup>.

Także literatura dostarczała inspiracji twórcom gier – pomysł tworzenia alternatywnych światów i historii pojawił się w opowiadaniu G.K. Chestertona z 1905 r. *The Tremendous Adventures of Major Brown* (część kolekcji *The Club of Queer Trades*), w którym Agencja Przygody i Romansu pisze dla swoich klientów scenariusze wydarzeń, które im się później „przytrafiają”<sup>5</sup>. Dużym zainteresowaniem do dziś cieszy się książka Johna Fowlesa z 1965 r. *The Magus (Mag)*, opowiadająca historię młodego nauczyciela, który podczas kryzysu tożsamości przybywa na grecką wyspę, by uczyć angielskiego i gdzie spotyka go seria niecodziennych zdarzeń<sup>6</sup>. Ale największy, bezpośredni wpływ na współczesny larp wywarła książka Larry’ego Ni-

<sup>2</sup> BDSM to aktywność seksualna obejmująca takie praktyki, jak stosowanie ograniczeń fizycznych, dominacja lub zrzeczenie się kontroli oraz zadawanie bólu – <https://www.merriam-webster.com/dictionary/BDSM>.

<sup>3</sup> Zob. [https://pl.wikipedia.org/wiki/Live\\_action\\_role-playing](https://pl.wikipedia.org/wiki/Live_action_role-playing).

<sup>4</sup> J.L. Moreno, *The Essential Moreno: Writings on Psychodrama, Group Method and Spontaneity*, New York 1987.

<sup>5</sup> Opowiadania w domenie publicznej, <http://www.gutenberg.org/ebooks/1696>.

<sup>6</sup> Zob. [https://pl.wikipedia.org/wiki/Mag\\_\(powie%C5%9B%C4%87\\_J.\\_Fowlesa\)](https://pl.wikipedia.org/wiki/Mag_(powie%C5%9B%C4%87_J._Fowlesa)).

vena i Stevena Barnes'a z 1981 r. *Dream Park (Park Marzeń)*, która potem przekształciła się w serię opowiadań. Główną atrakcją Parku Marzeń są gry fantazy wymyślane dla gości, którzy uczestniczą w nich, wcielając się w przydzielone role. O przebiegu gry i losie graczy decyduje Mistrz i tylko on zna jej reguły. Może nawet zabić gracza, jeśli fabuła tego wymaga<sup>7</sup>. Treść książek zwiastują tytuły, takie jak *The California Voodoo Game* czy *The Moon Maze Game*. Co ciekawe, *Dream Park* stał się źródłem inspiracji dla utworzenia The International Fantasy Gaming Society (IFGS), organizacji *non profit*, zajmującej się organizowaniem gier fantazy na żywo, jednej z najstarszych organizacji larpowych w Stanach Zjednoczonych (od 1981 r.)<sup>8</sup>. Początkowo grupa przyjaciół spotykała się w górach, niedaleko Boulder w stanie Kolorado, by grać w gry terenowe, ale wraz z napływem zainteresowanych konieczne stało się utworzenie najpierw międzystanowej, a potem międzynarodowej organizacji. Nazwą IFGS, także zaczerpniętą z książki *Dream Park*, towarzystwo posługuje się za zgodą autorów książki, którzy podobno czasem uczestniczą w imprezach organizowanych przez IFGS<sup>9</sup>.

Jeszcze inne początki larpów wskazuje D. Mackay w opracowaniu *The Fantasy Role – Playing Game*<sup>10</sup>. Wiąże on je z grami wojennymi, zwłaszcza za ze strategiczną grą *War Chess* wymyśloną w Prusach pod koniec XVIII w., zmodyfikowaną w 1811 r. przez pruskiego szlachcica i miłośnika tych gier, George'a Leopolda von Reisswita. Gra została nazwana *Kriegsspiel* i miała służyć do szkolenia młodych oficerów w taktyce i strategii<sup>11</sup>. Pomysł wraz z grą zostały przejęte przez Brytyjczyków, którzy rozwinęli swoją wersję także dla celów edukacyjnych. W ten sposób rozpoczęła się tradycja szkolenia wojskowych za pomocą gier strategicznych<sup>12</sup>.

<sup>7</sup> *Park Marzeń* [w:] *Encyklopedia fantastyki*, [http://encyklopediafantastyki.pl/index.php/Park\\_Marze%C5%84](http://encyklopediafantastyki.pl/index.php/Park_Marze%C5%84).

<sup>8</sup> Na temat innych organizacji i historii larpów w Stanach Zjednoczonych por. N. Sfetcu, *Game Preview*, Morrisville 2014.

<sup>9</sup> Por. *IFGS International Fantasy Gaming Society*, <http://ifgs.org/socwp/about-ifgs/>.

<sup>10</sup> D. Mackay, *A New Performing Art. The Fantasy Role-Playing Game*, McFarland & Company, Jefferson–London 2001, [https://books.google.pl/books/about/The\\_Fantasy\\_Role\\_Playing\\_Game.html?id=s8YRVbDknyUC&redir\\_esc=y](https://books.google.pl/books/about/The_Fantasy_Role_Playing_Game.html?id=s8YRVbDknyUC&redir_esc=y).

<sup>11</sup> Zob. <https://en.wikipedia.org/wiki/Kriegsspiel>.

<sup>12</sup> L. Kay, *Kriegsspiel – How a 19th Century Table-Top War Game Changed History*, 19.04.2019 r., <https://militaryhistorynow.com/2019/04/19/kriegsspiel-how-a-19th-century-war-game-changed-history/>.

Książka przedstawia związki własności intelektualnej z niektórymi charakterystycznymi dla naszych czasów rozrywkami – blogami, Instagramem, fanartem, flash mobami, grami komputerowymi (w tym e-sportem), a także sportem rekreacyjnym, fitnesssem czy gotowaniem. Wskazuje, dlaczego pewne zjawiska/mody się pojawiają, na czym polegają i jakie mogą rodzić problemy prawne. Autorka zwraca uwagę, że dzięki prawu własności intelektualnej niektóre aktywności ludzkie bardzo się rozwinęły (np. sport amatorski), zaś w innych obszarach, pozornie niezwiązanych z prawem (cosplay, larpy, *drag queens*), jego nieznanomość może stać się przyczyną wielu kłopotów. Przytacza najciekawsze orzeczenia sądowe, wskazuje, gdzie dochodzi lub może dojść do naruszenia cudzych praw wyłącznych, a także sygnalizuje potrzebę uregulowania prawnego określonych typów działalności.

Publikacja będzie interesującą lekturą nie tylko dla prawników oraz studentów prawa, lecz także dla organizatorów różnych eventów, jak również innych osób zajmujących się omówioną w książce tematyką.

**KATARZYNA GRZYBCZYK** – doktor habilitowany nauk prawnych, profesor Uniwersytetu Śląskiego; zajmuje się problematyką prawa cywilnego, autorskiego i reklamy; autorka i współautorka wielu publikacji z tego zakresu, w tym książki *Ikony popkultury a prawo własności intelektualnej. Jak znani i sławni chronią swoje prawa*.

59 zł (w tym 5% VAT)  
ISBN 978-83-8187-282-9



9 788381 872829

Zamówienia:  
infolinia 801 04 45 45  
zamowienia@wolterskluwer.pl  
www.profinfo.pl



9788381872829 W01P01

 Wolters Kluwer