

Streszczenie

Gry komputerowe w swej pierwszej, archaicznej formie pojawiły się w przestrzeni publicznej ponad 60 lat temu. Początkowo kierowane jako forma rozrywki do najmłodszych, stały się z czasem medium używanym i docenianym przez odbiorców w różnym wieku. Na popularyzację gier komputerowych niewątpliwie wpłynął rozwój technologii, coraz większa dostępność komputerów osobistych i konsoli oraz rosnący rynek gier mobilnych. Ta ekspansja spowodowała, iż również problemy natury prawnej urosły do tak dużej rangi, że w efekcie zaistniała potrzeba rozpoczęcia dyskusji w tej materii.

Przedmiotem tej rozprawy doktorskiej są zagadnienia związane z uprawnieniami osobistymi twórców gier komputerowych. Przedstawione zostały w niej problemy prawne dotyczące przedmiotu autorskich praw osobistych (m.in. charakter instytucji więzi twórcy z utworem). Omawiana jest w niej również problematyka podmiotu tych praw (m.in. poprzez przedstawienie przykładowego katalogu twórców gier komputerowych). Przede wszystkim jednak analizie poddane zostają zagadnienia dotyczące wyłącznego prawa twórców gier komputerowych do ochrony ich autorskich dóbr osobistych.

Rozdział I zawiera zagadnienia wstępne dot. gier komputerowych oraz rys historyczny przedmiotowej branży.

Rozdział II pracy skupia się na definicji pojęcia gry komputerowej oraz cech szczególnych tego rodzaju wytworu ludzkiego intelektu, w szczególności cesze interaktywności.

Rozdział III dotyczy problematyki gry komputerowej jako przedmiotu prawa autorskiego z perspektywy multimedialnego charakteru wkładów twórczych zawartych w grze. W szczególności w ramach warstwy programowej oraz prezentacji ekranowych i rodzaju ich zespolenia, możemy tu rozróżnić utwór współautorski, połączony i inne. Poddanie tej problematyki badaniu ma na celu przede wszystkim ustalenie zakresu ochrony praw osobistych twórców gier komputerowych i jej ewentualnych ograniczeń, w zależności od przyjętej koncepcji kwalifikacji gry komputerowej jako rodzaju utworu.

Poczynienie wyżej wymienionych ustaleń pozwoli na podjęcie próby wypracowania katalogu podmiotów uprawnionych z tytułu autorskich praw osobistych i te rozważania stanowią będą przedmiot rozdziału IV.

Zajęcie stanowiska w zakresie kwalifikacji prawnoautorskiej gry komputerowej oraz ustalenie przykładowego kręgu twórców gier, którzy pozostawiają w grze wkład twórczy, umożliwiła szczegółową analizę poszczególnych uprawnień osobistych twórców gry w rozdziale V.

Rozdział VI stanowi syntezę wszystkich rozważań podjętych w ramach niniejszej pracy oraz wnioski.

Jednym z kluczowych zagadnień rozpatrywanym w ramach pracy, bezpośrednio powiązanim z postawioną hipotezą badawczą, jest umiejscowienie gier komputerowych w obecnie panującym reżimie prawa autorskiego. Wybranie właściwej kwalifikacji gier komputerowych jako przedmiotu prawa będzie miało fundamentalny wpływ na zakres ochrony praw osobistych przysługujących ich twórcom.

Z uwagi na niewielką, jak dotąd, liczbę wypowiedzi polskiej doktryny oraz całkowity brak polskiego orzecznictwa, traktującego o problematyce gier komputerowych, dla pełnego zobrazowania poszczególnych problemów prawnych zawartych w niniejszej rozprawie, potrzebne było sięgnięcie do zagranicznego orzecznictwa oraz doktryny, w szczególności amerykańskiej, brytyjskiej, francuskiej oraz niemieckiej.

Przedmiot pracy dotyczy aktualnego stanu prawnego, czyli ustawy z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych. W części pracy potrzebne było jednak odwołanie się do wcześniej obowiązujących ustawodawstw: ustawy z dnia 29 marca 1926 r. o prawie autorskim oraz ustawy dnia 10 lipca 1952 r. o prawie autorskim. Wynika to przede wszystkim z tego, iż obecne regulacje stanowią kontynuację i ewolucję wcześniej wypracowanych rozwiązań ustawowych, a część stanowisk nauki prawa przedstawionych na gruncie poprzednich przepisów pozostaje nadal aktualna.

Na podstawie poczynionych rozważań zmierzałem do udowodnienia tezy, iż na gruncie obecnie obowiązujących przepisów ze względu na różnorodność form gier komputerowych (ich rodzajów oraz liczby i charakteru wkładów twórczych), gry komputerowe *in toto* należy traktować jako utwór nienazwany na gruncie obowiązujących przepisów.

Zgodnie z drugą hipotezą, jedynie wyżej proponowana kwalifikacja prawna gier komputerowych zapewni pełną i skuteczną ochronę autorskich praw osobistych twórców gier komputerowych, bowiem odmienne modele ujęcia gry jako przedmiotu prawa autorskiego wpływają na sposób unormowania autorskich praw osobistych negatywnie.

Ostatnią hipotezą badawczą rozprawy jest kwestia niejako domniemania występowania wyłącznie współtwórczości w przypadku większej liczby wkładów twórczych w grze komputerowej, co jest konkluzją zbyt pochopną. Gry komputerowe będą bowiem stanowić w niektórych przypadkach utwory połączone, a w ich wewnętrznej strukturze może dopiero występować stosunek współautorski.

Rozważania przeprowadzone w rozprawie pozwoliły na określenie istoty gry komputerowej jako przedmiotu prawa autorskiego, a konkretnie jako utworu nienazwanego, charakteru połączeń poszczególnych wkładów twórczych, opisanie reprezentatywnego katalogu podmiotów twórczo zaangażowanych w powstawanie gry oraz na wypracowanie zakresu i charakteru uprawnień osobistych tej grupy autorów. Potwierdziła się przede wszystkim teza, zgodnie z którą przyjęcie odmiennej kwalifikacji gry komputerowej jako przedmiotu prawa autorskiego jest nieuzasadnione, ze względu na wzajemnie wykluczający się charakter unormowań szczególnych oraz ze względu na niekorzystny układ zakresu uprawnień osobistych. Potwierdziła się również postawiona we wprowadzeniu hipoteza, że traktowanie gry komputerowej z większą liczbą wkładów twórczych jako utworu współautorskiego jest daleko idącym uproszczeniem, ponieważ mogą występować wśród w nich również utwory połączone.

Komercyjny charakter tworzenia gier niezaprzeczalnie wpływa na zakres uprawnień osobistych (umowne uregulowanie ich wykonywania, zobowiązanie się do niewykonywania). Prawo autorskie jest z natury rzeczy taką dziedziną prawa, która przechodzi permanentną ewolucję. Coraz silniejsza potrzeba ochrony takich dzieł, jak gry komputerowe, które wymykają się z tradycyjnych ram ujęcia dzieła w rozumieniu prawa autorskiego są tego najlepszym przykładem. Moim zdaniem badanie gier komputerowych jako przedmiotu ochrony prawnoautorskiej odbywać się powinno z pominięciem nie w pełni adekwatnych dla twórczości autorskiej konstrukcji prawa cywilnego, np. przy interpretowaniu instytucji więzi twórcy z utworem. Odmienności konstrukcyjne były przecież przyczynkiem do uregulowania autorskich uprawnień twórców na poziomie ustawowym.

Summary

Computer games in their first, archaic form appeared in the public space over 60 years ago. Initially directed as a form of entertainment for the youngest, they have become, over time, a medium used and appreciated by audiences of all ages. The development of technology, the increasing availability of personal computers and consoles and the growing market of mobile games undoubtedly influenced the popularization of computer games. This expansion meant that legal problems also grew to such a high level that, as a result, there was a need to start discussions in this matter.

The subject of my doctoral dissertation are the issues related to the moral rights of the creators of computer games. The author presents legal problems regarding the subject of author's moral rights (including the nature of the institution of the artist's relationship with the work). The author also discusses the subject of these rights (including by presenting an example catalogue of game developers). First and foremost, this doctoral dissertation issues related to the exclusive right of the developers of computer games to protect their moral rights are subject to analysis.

Chapter I contains preliminary issues regarding computer games and a historical outline of the industry.

Chapter II of the work focuses on the definition of the concept of a computer game and the specific features of this type of product of the human intellect, in particular the attributes of interactivity.

Chapter III deals with the issue of a computer game as the subject of copyright law from the perspective of the multimedia character of the creative contributions contained in the game. In particular, as part of the program layer and screen presentations and the type of their combination, we can distinguish between a co-written, combined and other work. Subjecting this issue to the study is primarily aimed at determining the scope of protection of moral rights of computer game developers and its possible limitations, depending on the concept adopted for the qualification of a computer game as a type of protected work.

Making the aforementioned arrangements allowed author to attempt to develop a catalog of entities entitled to the author's moral rights and these considerations are the subject of Chapter IV.

Taking a position on the qualification of computer games in Polish copyright regime and establishing an examples of game developers who leave a creative contribution in the game, enabled a detailed analysis of individual personal rights of game developers in chapter V.

Chapter VI is a synthesis of all the considerations undertaken in this work and conclusions.

One of the key issues considered in the work, directly related to the research hypothesis mentioned therein, is the location of computer games in the currently prevailing copyright regime. Choosing the right qualification of computer games as a subject of law will have a fundamental impact on the scope of protection of moral rights of their creators.

Due to the limited amount of statements of the Polish doctrine and the lack of Polish jurisprudence regarding the issue of computer games' protection, for the full depiction of particular legal problems contained therein, it was necessary to analyze the foreign jurisprudence and doctrine, in particular American, British, French and German.

The subject of the work concerns the current legal status, i.e. the Act of 4 February 1994 on copyright and related rights. However, in part of the work it was necessary to refer to the previous legislation: the Act of 29 March 1926 on Copyright and the Act of 10 July 1952 on Copyright. This is mainly due to the fact that current regulations are a continuation and evolution of previously developed statutory solutions, and some of the positions of law teaching presented in the previous provisions remain valid.

On the basis of my considerations, I aimed to prove the thesis that under the current regulations due to the variety of forms of computer games (their types and the number and nature of creative contributions), computer games *in toto* should be treated as an unnamed work.

According to the second hypothesis, only the above-proposed legal qualification of computer games will ensure full and effective protection of the author's moral rights of computer game developers, because different models of the concept of the game as a subject of copyright influence the way of normalizing moral rights negatively.

The last hypothesis of the dissertation is the question of the presumption that only co-authorship occurs in the case of a larger number of creative contributions in a computer game, which is a far-fetched conclusion. Computer games will, in some cases, be combined works, and in their internal structure a co-authoring relationship may yet be present.

The considerations conducted in the trial allowed to determine the nature of a computer game as the subject of copyright, specifically as an unnamed work, the nature of connections of individual creative contributions, describe a representative catalog of entities creatively involved in the creation of the game and to develop the scope and nature of personal rights of this group of authors. First of all, the thesis was confirmed, according to which the adoption of a different qualification of a computer game as the subject of copyright is unjustified, due to the mutually exclusive nature of specific regulations and due to the unfavorable layout of the scope of personal rights. The hypothesis that the treatment of a computer game with a greater number of creative contributions as a co-author work is a far-reaching simplification, because there may also be combined works among them, was also confirmed.

The commercial nature of computer games' development undoubtedly affects the scope of personal rights (contractual regulation of their performance, commitment to non-performance). Copyright is by law a field of law that undergoes permanent evolution. The growing need to protect such works as computer games that escape from the traditional frames of the approach of the work in the understanding of copyright are the best examples. In my opinion, the study of computer games as a subject of copyright protection should be carried out without taking into account the construction of civil law, because it is not adequate with regards to copyright law, for example, when interpreting the institution of the artist's relationship with the work. Structural differences were, after all, a contribution to the regulation of author's authorizations at the statutory level.