

Dr hab. Katarzyna Grzybczyk
Uniwersytet Śląski w Katowicach
Wydział Prawa i Administracji

Katowice, 26 lutego 2019 r.

**Recenzja pracy doktorskiej mgr. Jacka Markowskiego pt. „ Autorskie prawa osobiste
twórców gier komputerowych” Gdańsk 2018, ss. 264**

I. Wybór tematu

Problematyka gier komputerowych jest zagadnieniem stosunkowo nowym w polskiej doktrynie prawnoautorskiej, ale cieszy się rosnącym zainteresowaniem. Chociaż w 2012 r. ukazała się monografia J. Matusiaka pt. *Gra komputerowa jako przedmiot prawa autorskiego*, nie oznacza to, że wszystko na ten temat zostało powiedziane. Tym bardziej, że rynek gier wciąż ewoluuje i pojawiają się nowe problemy prawne z nim związane.

Analiza powyższej problematyki jest niełatwa ze względu na przedmiot ochrony, który nie jest wskazany w ustawie o prawie autorskim i prawach pokrewnych, jest stosunkowo nowy a także, co stwarza najwięcej problemów, jego budowa jest wielowarstwowa i skomplikowana. Jak zwykle w takich przypadkach oceny kwalifikacji prawnej są zróżnicowane i być może sporne pozostaną zawsze. Niemniej jednak, każda wypowiedź dotycząca gier komputerowych jest istotna zarówno dla teorii, jak i praktyki – przewiduje się bowiem, że w przyszłości to właśnie gry zdominują przemysł rozrywkowy, wypierając nawet filmy.

Rozprawa mgr. Jacka Markowskiego poświęcona jest problematyce niezwykle ważnej dla twórców gier, tj. ich autorskim prawom osobistym. Autor rozwinął wątek, który nie został omówiony we wskazanej wyżej monografii, zatem recenzowana praca mogłaby stanowić doskonale uzupełnienie już istniejącego dorobku doktryny. Mogłaby, ponieważ Doktorant spłycił nieco zagadnienie, o czym w dalszej części recenzji.

Przede wszystkim moje wątpliwości budzi postawiona hipoteza badawcza. Autor pisze, że na ze względu na różnorodność form gier komputerowych, jedynie wybór właściwej kwalifikacji prawnej gry komputerowej jako utworu zapewni pełną i skuteczną ochronę autorskich praw osobistych jej twórców, bowiem poszczególne modele ujęcia gry jako

przedmiotu prawa autorskiego wpływają bezpośrednio na sposób unormowania autorskich praw osobistych (s. 16). Dla udowodnienia tej tezy, Doktorant wprowadza nieznanie ustawie pojęcia utworu nazwanego, nienazwanego i mieszanego. Jednak w istocie odpowiedź powinna sprowadzić się do stwierdzenia, czy do gier komputerowych (wszystkich, niektórych) stosujemy przepisy ogólne, czy też przepisy szczególne – czyli kwalifikujemy grę (lub przynajmniej jej niektóre elementy) jako program komputerowy albo jako utwór audiowizualny, ponieważ tylko w przypadku tych dwóch rodzajów utworów autorskie prawa osobiste są ukształtowane inaczej, niż w przypadku pozostałych utworów. Natomiast tak postawiona teza zakłada w gruncie rzeczy, że „właściwa” kwalifikacja to taka, która zapewnia pełną i skuteczną ochronę praw osobistych i skłania do szukania rozwiązań tam, gdzie ich nie ma. Nie można bowiem naginać rzeczywistości do celu, który chce się osiągnąć, tym bardziej, że o zaliczeniu utworu do określonego rodzaju decydują przesłanki obiektywne, którymi nie sposób manipulować.

Ponadto, choć ma rację Autor, gdy pisze, że autorskie prawa osobiste są w porządku logicznym i chronologicznym kontynentalnego prawa autorskiego stawiane na pierwszym miejscu (s. 13), to wahałabym się twierdzić stanowczo, że jest to główna zasada, chociażby dlatego, że to nie autor, a utwór jest chroniony. Z jakichś powodów ustawodawca zdecydował się ograniczyć prawa osobiste twórców programów komputerowych – być może to uzasadnienie jest aktualne także w przypadku gier.

Za niepotrzebne uważam rozważania o kwalifikacji gry komputerowej ze względu na charakter wkładów twórczych (rozdz. III, pkt. 3). Taki fragment miałby sens, gdyby temat brzmiał „autorskie prawa osobiste i ich wykonywanie” i był umieszczony po omówieniu poszczególnych uprawnień. Autor co prawda podkreśla, że kwalifikacja utworu ze względu na charakter wkładów twórczych koncentruje się przede wszystkim na uprawnieniach majątkowych, niemniej jednak zdecydował się ich opisać, gdyż – jego zdaniem – problematyka ta pomoże w lepszym zrozumieniu tematu pracy. No niestety, nie przekonał mnie ani tym wyjaśnieniem, ani treścią wskazanego fragmentu, w którym po prostu referuje stanowiska doktryny. Z drugiej strony nie jest to bardzo poważny zarzut, gdyż układ i struktura pracy, oraz jej zawartość należą do dyspozycji Autora i być może inny czytelnik byłby jednak usatysfakcjonowany obszernym przedstawieniem zagadnień pobocznych.

Na szczęście kolejne dwa rozdziały dotyczą tematu pracy, zaś Autor wrócił na właściwe tory i jego rozważania są nie tylko ciekawe, ale także nowatorskie. Pewien niedosyt budzi jednak końcówka pracy, dotycząca zakresu uprawnień osobistych twórcy warstwy programowej. O ile uwagi dotyczące rozdz. III dotyczą koncepcji pracy, i w tym zakresie

Autor ma swobodę twórczą, o tyle niemal pominięcie odmiennej regulacji, wynikającej z przepisów szczególnych, a dotyczącej wprost tematu pracy jest jednak uchybieniem. Skoro warstwa programowa gry komputerowej jest jej nieodłącznym elementem (inaczej niż np. warstwa audialna) i cechuje się określoną specyfiką, to jak można jedynie wspomnieć o niej w pracy, w której de facto tę specyfikę się analizuje?

W rozprawie wykorzystano kilka metod badawczych: przede wszystkim metodę dogmatyczną, poddając analizie uregulowania ustaw o prawie autorskim i prawach pokrewnych, o ochronie baz danych i o kinematografii, dodatkowo metody wykładni przepisów logiczno – językową, systemową oraz celowościową. Konieczne, zdaniem Doktoranta i ma tu rację, było sięgnięcie do mikrokomparatystyki oraz do ujęcia historycznego. Po przeczytaniu całej pracy można jednak zauważyć, że Autor nie jest szczególnie konsekwentny i dość luźno żongluje wskazanymi metodami, co wprowadza czasem pewien chaos, a nadażenie za tokiem rozumowania Doktoranta jest sporym wyzwaniem dla czytającego.

II. Konstrukcja i zawartość pracy

Rozprawa składa się z sześciu rozdziałów, w tym wstępu i wniosków końcowych.

We wstępie Doktorant zajmuje się zagadnieniami ogólnymi, takimi jak rys historyczny rozwoju gier komputerowych czy zjawisko gier komputerowych (mając może raczej na myśli fenomen?) oraz kwestiami metodologii, konstrukcji i zawartości pracy. Szkoda trochę, choć nie jest to zarzut, że Autor nie pokusił się o szersze omówienie miejsca gier komputerowych wśród współczesnych rozrywek, zaprzepaszczać doskonałą okazję by omówić konsekwencje kultury partycypacji (o której zresztą wspomina na s. 13) także dla prawa autorskiego. Trudności związane z autorskoprawną problematyką widoczne są szczególnie wówczas, gdy pokazuje się specyfikę określonej działalności twórczej. Sama analiza przepisów, co do zasady jednakowych dla wszystkich dziedzin twórczości, nie ujawnia, z czym w rzeczywistości borykają się twórcy (producenci, wydawcy, użytkownicy) oraz jakie są trudności.

Drugi rozdział poświęcony jest pojęciu gry komputerowej, jej strukturze i gatunkom. Jak wielu młodych ludzi (studentów i doktorantów) Autor wyszedł z błędnego założenia, że wszyscy inni grają w gry komputerowe, w związku z czym uznał, że przywoływane w tekście nazwy gier są znane, zaś opisy gatunków gier ograniczył do minimum. Tymczasem, o ile

można wydedukować czego dotyczy gra „Space Invaders” czy „Rome Total War”, o tyle nazwa „Pong” czy „X – COM” jakoś nie nasuwa mi skojarzeń. Linki do stron byłyby bardzo przydatne, gdyby praca była czytana online. Natomiast w wersji papierowej świadczą jedynie o tym, że Autor nie zmyślił sobie nazw gier.

Rozdział trzeci dotyczy problematyki gry komputerowej jako przedmiotu prawa autorskiego z perspektywy – jak to Autor określa – multimedialnego charakteru wkładów twórczych zawartych w grze (s. 14). Analiza rozpoczyna się klasycznie (i prawidłowo) od omówienia przesłanek ustawowych przyznania ochrony autorskoprawnej. Zabieg ten, choć pojawiający się w każdej pracy dotyczącej przedmiotu prawa autorskiego, jest konieczny, zwłaszcza w sytuacji tych wytworów intelektualnych, które nie zostały wprost wyliczone w ustawie o prawie autorskim. Autor rzetelnie przywołał większość stanowisk zaprezentowanych w doktrynie polskiej oraz w orzecznictwie, szkoda jednak, że bardzo ogólnie potraktował orzecznictwo TSUE, które jest istotne nie tylko ze względu na przynależność (póki co) Polski do Unii Europejskiej. Stanowisko TSUE dotyczące przesłanek przyznania ochrony jest szczególnie istotne w odniesieniu do tych utworów, których elementem składowym jest program komputerowy, bowiem doszukiwanie się w nim „piętna osobistego twórcy” jest dość utrudnione.

Następnie Autor stawia pytanie, czy gra komputerowa będzie objęta ogólną czy szczególną regulacją, a o tym decyduje rodzaj utworu lub wkładu twórczego (warstwa utworu). W tym kontekście, wydaje się, że ciekawym byłoby szersze omówienie potencjalnie twórczych elementów gry, wymienionych przez Autora (s. 36-37).

Analiza rozpoczyna się od zakwalifikowania gier komputerowych do utworów multimedialnych, z czym zasadniczo należy się zgodzić. Powstaje oczywiście pytanie czy takie przyporządkowanie ma jakiś głębszy sens i uzasadnienie, skoro utwory multimedialne ani nie są wymienione w ustawie o prawie autorskim i prawach pokrewnych, a nie są objęte szczególną regulacją. Rozumiem jednak, że Doktorant w ten sposób stworzył sobie możliwość odwoływania się do wypowiedzi doktryny dotyczących multimediiów, co nie jest samo w sobie złym rozwiązaniem. Niestety, cały fragment dotyczący gry komputerowej jest nieco chaotyczny, Autor ma wiedzę, jednak mogłaby ona być nieco bardziej uporządkowana. Regulacje polskie mieszają się z wrywkowymi wypowiedziami doktryny, prawo unijne z prawem międzynarodowym, a całość kończy się orzeczeniem TSUE dotyczącym kwalifikacji prawnej interfejsu użytkownika.

Także kolejny fragment, choć ciekawy, jednak metodologicznie niepoprawny - wypowiedzi polskiej doktryny mieszają się z orzecznictwem obcym, dobranym wedle niejasnego kryterium (rosyjskim, ukraińskim i chyba amerykańskim), gdyż ustawodawstwa tych państw różnią się zasadniczo od prawa unijnego.

Dużo sensowniej napisany jest kolejny fragment, w którym Autor analizuje grę komputerową jako utwór audiowizualny. Choć ostatecznie dochodzi do wniosku, że nie są to utwory tożsame, to tym razem tok prowadzonych wywodów jest bardziej przemyślany. W kontekście gier typu MMORPG Autor pisze o zmianach (aktualizacjach) utworu, powołując się także na ciekawe koncepcje H. Jenkinsa, dotyczące wpływu konwergencji mediów na tworzenie utworów, posługuje się także pojęciem narracji transmedialnej. To niezwykle ciekawy wątek, ponieważ zrozumienie kultury i rzeczywistości, w której żyjemy pozwala na bardziej efektywne stosowanie przepisów prawa, zwłaszcza zaś prawa autorskiego, które powinno ewoluować wraz ze zmianami społecznymi.

Analizując grę komputerową jako bazę danych, utwór nienazwany lub utwór nowej kategorii, Autor dochodzi do wniosku, że należy ją traktować jako utwór nienazwany. Choć, jak już wskazałam, mam wątpliwości co do posługiwania się określeniem „utwór nienazwany”, sam wniosek uważam za słuszny w istniejącym stanie prawnym. Nie przekonał mnie jednak Doktorant odrzucając możliwość postulowania utworzenia nowej kategorii utworów – przemysł gier komputerowych jest w świecie rozrywki drugim, po przemyśle filmowym, najbardziej rozwiniętym sektorem. Trudno zatem zrozumieć, dlaczego Doktorant uważa, że jest zbyt wcześnie na szczególną regulację gier. Co prawda przedstawia on ewentualne możliwości uregulowania problematyki gier, nie jest jednak przekonany do takiego tego, gdyż skupia się raczej na trudnościach, niż próbach rozwiązania. Dość gładko przechodzi przy tym nad istniejącymi rozwiązaniami, nie dostrzegając, że w praktyce pojawiły się jednak problemy związane ze stosowaniem przepisów i to takie, które dość trudno rozwiązać. Przykładem jest ustawowe przekształcenie umowy licencyjnej zawartej na czas dłuższy niż pięć lat w umowę zawartą na czas nieoznaczony. W ten sposób informatyk/programista nabywa prawo do wypowiedzenia umowy, co w przypadku programów komputerowych (i jak sądzę także gier) stawia drugą stronę w wyjątkowo niekomfortowej sytuacji. Problem ten wykracza oczywiście poza tematykę recenzowanej pracy, niemniej jednak nie jest tak, że obecnie istniejące przepisy nie mają wad.

Zagadką pozostaje dla mnie także to, dlaczego kolejna część pracy jest poświęcona kwalifikacji prawnej ze względu na charakter wkładów twórczych. Samo zagadnienie, jako takie, jest warte uwagi i wcale niejednoznaczne, ale a punktu widzenia tematu pracy niczego

nie wnosi. Zważywszy na to, że autorskie prawa osobiste zawsze przysługują twórcy konkretnego wkładu twórczego, istotne jest, które wkłady należy uznać za twórcze, gdyż to implikuje powstanie autorskich praw osobistych. Problematyka dzieł współautorskich i połączonych dotyczy przede wszystkim wykonywania praw autorskich majątkowych (stąd odesłanie do kodeksu cywilnego w zakresie współwłasności), a niewielkim jedynie stopniu wykonywania praw osobistych. Temat pracy dotyczy autorskich praw osobistych, czyli jak rozumiem, podmiotów uprawnionych i zakresu ich uprawnień, natomiast nie obejmuje zagadnienia wykonywania praw osobistych. Gdyby tak było, wówczas należałoby napisać także o losach praw osobistych po śmierci twórcy.

Podobnie ocenić należy, jako zbędne, wywody dotyczące utworów połączonych i zbiorowych, gdyż ich wyodrębnienie w przepisach nie ma żadnego związku z prawami osobistymi a jedynie majątkowymi. Natomiast nieporozumieniem jest umieszczenie utworów zależnych, ponieważ kryterium ich wyodrębnienia i własnej regulacji jest inne – nie są one „zlepkiem” różnych wkładów twórczych, zaś twórcy nie tworzą wspólnie nowego utworu.

Najmniej kontrowersyjnym rozdziałem jest kolejny, czwarty rozdział dotyczący procesu twórczego i podmiotów twórczo zaangażowanych w powstanie gry komputerowej. Doktorant omawia tu najważniejszą z punktu widzenia tematu pracy kwestię, czyli to, komu przysługują autorskie prawa osobiste. Mam co prawda niewielką wątpliwość dotyczącą tego, czy powinno się analizować ją omawiając podmioty biorące udział w procesie powstawania gry czy lepiej by było skupić się na wkładach twórczych, niemniej jednak, ponieważ wnioski powinny być takie same, to nie upieram się, że rozwiązanie przyjęte przez Doktoranta jest niewłaściwe.

Natomiast polemizowałabym z metodologią przyjętą w tym fragmencie pracy, ponieważ Autor zakłada, że „osobami, które pozostawiają w grze komputerowej twórcze piętno będą...” (wtręt „co do zasady” niczego tu nie zmieni) i następuje wyliczenie tych podmiotów. Otóż specyfika prawa autorskiego polega na tym, że po pierwsze wbrew częstym oczekiwaniom nie chroni ono twórcy, ale jego wytwór intelektualny, a po wtóre oceny dokonuje się a casu ad casum. Oznacza to, że prawo autorskie choć powstanie na rzecz konkretnego twórcy, to nie ze względu na jego osobę, ale ze względu na to, że jego wkład twórczy spełnia określone przesłanki. Co więcej, nie można założyć w świetle polskiej regulacji, że każdy wkład określonego twórcy czy też każdy rodzaj wkładu w powstanie utworu będzie objęty ochroną, ponieważ oceny dokonuje się indywidualnie. Bezpieczniejsza zatem jest analiza wkładów, niż analiza podmiotów, ale oczywiście i w tym zakresie decyzja należy do piszącego.

Autor wymienia w rozprawie różne podmioty, nie zawsze jednak wskazuje, czy są one tymi, które wnoszą wkład twórczy, a zatem, czy mogą być one uznane za współtwórców. Zdziwienie budzą przykładowo testerzy gier, którzy z całą pewnością współtwórcami nie są, a znajdują się w wyliczeniu. Moje wątpliwości powstają także w odniesieniu do artystów wykonawców – Doktorant zdaje się uważać, że jeśli rejestruje się ruchy aktorów, to konsekwencją jest powstanie artystycznego wykonania. Otóż niekoniecznie. Najpierw należałoby sprawdzić, czy ci aktorzy wykonują utwór, bo to jest warunek konieczny powstania prawa od artystycznego wykonania. Potem dopiero dokonuje się oceny „artyzmu”. Nie sądzę jednak, by każdy udział aktora implikował powstanie artystycznego wykonania, czego przykładem mogą być tzw. strzelanki czy gry ze sztukami walki lub sportowe. Autor nie zaznacza tych niuansów w pracy, niezmiernie upraszczając tak istotne kwestie.

Szkoda także, że inaczej, niż we wcześniejszych rozdziałach, Autor nie umieścił żadnego podsumowania, bo być może tam znalazłoby się kilka słów rozwiewających wątpliwości.

Rozdział V poświęcony jest kluczowemu zagadnieniu pracy, tj. poszczególnym uprawnieniom osobistym twórców gier komputerowych. Ta część pracy jest zróżnicowana. Z jednej strony to tu znajduje się wiele unikatowych informacji, opisów spraw i orzeczeń, o których nikt wcześniej w Polsce nie pisał, z drugiej strony wybiórcze potraktowanie tematu jest nieco zaskakujące. Pomijam już takie kwestie jak omówienie regulacji konwencyjnej po regulacjach krajowych, czego zwykle się nie praktykuje. Najwięcej moich wątpliwości, w odniesieniu do całej pracy, budzi pobieżne omówienie autorskich praw osobistych twórcy warstwy komputerowej. Wydaje się, że Doktorant uczynił to z rozmysłem, ale nie przekonał mnie to swojego podejścia, tym bardziej, że w rozdziale dotyczącym podmiotów tworzących grę komputerową wymienia tak głównego programistę, jak i pozostałych programistów. Jeśli ich wkłady są (mogą być) twórcze, to należy zaliczyć ich do twórców gier komputerowych i to niezależnie od tego czy przyjmiemy, że gry są utworami współautorskimi czy połączonymi. Dodatkowo fakt, że uprawnienia osobiste twórców programów komputerowych są okrojone, powoduje, że pominięcie tego wątku jest zastanawiające, gdyż wskazania tej specyfiki nie zajęłoby Autorowi aż tak dużo miejsca. Brakuje także refleksji, jakie skutki rodzi to, że część gry komputerowej podlega innej regulacji i to zarówno dla samych twórców, jak i dla użytkowników a może także innych podmiotów.

W podsumowaniu Autor w sposób zwięzły i syntetyczny przedstawia jeszcze raz tezy i wnioski swojej rozprawy doktorskiej.

III. Kwestie warsztatowe

Konstrukcja pracy jest zasadniczo poprawna, choć widoczny jest chwilami chaos myślowy i brak jasnej metodologii.

Strona warsztatowa pracy jest dobra, choć jak już zaznaczyłam nieco nierówna. Są fragmenty lepiej i gorzej opracowane (literatura, orzecznictwo), widać obszary, w których Autor porusza się swobodnie i takie napisane z niejakim wysiłkiem. Niewątpliwym atutem pracy są fragmenty wymagające wiedzy specjalistycznej i ich umiejętne wykorzystanie i wplecenie w wątki prawnicze. To powoduje, że praca nie jest ani abstrakcyjną analizą przepisów z wymyślonymi stanami faktycznymi, ani nudnym powieleniem tego, co napisali inni.

Pod względem językowym i stylistycznym praca zasadniczo nie budzi zastrzeżeń, czyta się ją dobrze i bez większego wysiłku, nawet w tych fragmentach, które dotyczą np. inżynierii programowania. Drobne potknięcia są nieuniknione w obszernej pracy i one nie decydują o ocenie całej pracy.

IV. Główne osiągnięcia Autora

Za główne osiągnięcie Autora należy uznać przede wszystkim analizę kwestii podmiotowych związanych z tworzeniem gier komputerowych: przedstawienie procesu tworzenia gry i podmiotów w nim uczestniczących (w różnym charakterze) oraz autorskich praw osobistych przysługujących twórcom określonych wkładów. Analiza formalno - dogmatyczna, dość precyzyjna, ale zarazem wielowątkowa, wsparta jest krytyczną oceną niektórych poglądów prezentowanych w polskiej literaturze przedmiotu. Na podstawie przeprowadzonych analiz Autor mógł w sposób kompetentny rozważyć zagadnienie prawne, niezwykle ważne dla praktyki, a rzadko podejmowane przez doktrynę.

Szerokie rozważania odnoszące się do zagadnień związanych z interpretacją przepisów ustawy o prawie autorskim świadczą o dobrej orientacji Autora i jego wiedzy, ale także o umiejętności krytycznej analizy prezentowanych w literaturze poglądów. Choć nie podzielam wszystkich tez i wniosków wyrażonych przez Doktoranta, to nie mogę stwierdzić, że są one zupełnie nieuprawnione. Jak w wielu przypadkach oceny prawnoautorskiej należy je zaliczyć do dyskusyjnych.

Treść pracy świadczy o dobrej znajomości problematyki prawnej związanej z sektorem gier komputerowych. Autor swobodnie operuje zarówno terminologią prawniczą, jak i

informatyczną, potrafi formułować samodzielne wnioski oraz dobrać odpowiednie przykłady. Niezależnie, czy się z Nim zgadzam czy nie, to jednak każda próba szerszego spojrzenia na określony problem badawczy i zaproponowanie innego ujęcia, niż dotychczasowe, jest niezwykle cenne dla analizy naukowej.

V. Wnioski końcowe

Rozprawa Pana mgr. Jacka Markowskiego – mimo zgłoszonych uwag i zastrzeżeń, odnoszących się zresztą do kwestii spornych – zasługuje na pozytywną ocenę. Dowodzi ona umiejętności stawiania i rozwiązywania problemów naukowych.

Rozprawa stanowi istotny wkład w badania w zakresie prawa autorskiego i praw pokrewnych.

W konkluzji stwierdzam, że przedstawiona mi do oceny rozprawa w pełni odpowiada wymogom stawianym rozprawom doktorskim w obowiązujących przepisach i może stanowić podstawę nadania kandydatowi stopnia doktora nauk prawnych.

Wnoszę o dopuszczenie Doktoranta do dalszych etapów w przewodzie doktorskim.

J. Grybczyk