

Kraków, dn. 15 lutego 2019 r.

Prof. dr hab. Andrzej Matlak
Wydział Prawa i Administracji
Uniwersytetu Jagiellońskiego

RECENZJA

rozprawy doktorskiej pt. „Autorskie prawa osobiste twórców gier komputerowych” przedłożonej przez Pana mgra Jacka A. Markowskiego

I. Tematyka i zawartość merytoryczna rozprawy doktorskiej

Gry komputerowe są utworami, które wzbudzają ogromne zainteresowanie społeczne. Forma i rodzaje tego typu dzieł stale ewoluują, ponieważ ich producenci nastawieni są na zaspakajanie stale zmieniających się potrzeb użytkowników. Radykalnie zmienia się także techniczny dostęp do gier komputerowych. Kilkanaście lat temu standardem były nośniki materialne (np. płyty CD Rom), na których gry były zapisywane i wprowadzane do obrotu, obecnie dominuje dostęp *on line* (za pośrednictwem Internetu).

Skomplikowana - z technicznego punktu widzenia - budowa gry komputerowej sprawia, że jej ocena z perspektywy prawa autorskiego nastrocza wiele wątpliwości.

W pierwszej kolejności pojawia się pytanie, czy gra stanowi utwór w rozumieniu prawa autorskiego, a jeśli tak, jaki kształt powinien mieć reżim ochronny takiego dzieła. W literaturze prawniczej od lat toczy się dyskusja, czy grę komputerową można traktować jako odrębny utwór o uniwersalnej, jednolitej postaci, czy też należy traktować ją jako połączenie różnych rodzajów dzieł i stosować do niej regulacje szczególne dotyczące np. programów komputerowych, utworów audiowizualnych, utworów zbiorowych lub baz danych. Rozstrzygnięcie tego zagadnienia warunkuje z kolei udzielenie odpowiedzi na następne pytania, kto jest pierwotnie uprawnionym do gry komputerowej, czy i w jakim zakresie do tego rodzaju dzieł znajdują zastosowanie regulacje szczególne odnoszące się np. do programów komputerowych lub utworów audiowizualnych.

W związku ze skomplikowanym i niejednoznacznym charakterem wskazanych wyżej zagadnień, z aprobatą należy odnieść się do wyboru przez Doktoranta tematyki swoich badań naukowych.

Na początku rozprawy Autor przedstawił swoje hipotezy badawcze (s. 16-18). Za najważniejszą uznał „udowodnienie 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 nienazwany¹ na gruncie PrAut.” Zdaniem Doktoranta jedynie taka kwalifikacja prawna gier zapewni pełną i skuteczną ochronę autorskich praw osobistych ich twórców.

Kolejną 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”.

Ocena sformułowanych przez Doktoranta tez nasuwa jednak pewne wątpliwości. Po pierwsze, chodzi Mu o wykazanie, że gry komputerowe *in toto* należy traktować jako utwór nienazwany na gruncie ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych. Osobiście dostrzegam tu pewną niekonsekwencję terminologiczną w posługiwaniu się pojęciem „utworu nienazwanego”. Sama ustawa nie definiuje bowiem żadnego utworu (np. utworu literackiego, plastycznego, fotograficznego, audiowizualnego, programu komputerowego), nie wskazuje również ich reprezentatywnych cech. Dlatego też dzielenie utworów na nazwane i nienazwane² jest dość niefortunne. Podejrzewam, że Autorowi chodziło raczej o utwory wymienione lub niewymienione w ustawie o prawie autorskim i prawach pokrewnych.

Zdecydowanie bardziej problematyczna jest kolejna ze wskazanych hipotez, gdyż trudno mi zidentyfikować, gdzie Doktorant upatruje „**domniemanie** występowania wyłącznie współtwórczości w przypadku większej liczby wkładów twórczych w grze komputerowej”. Osobiście nie dostrzegam takiego domniemania ani w konwencjach międzynarodowych z zakresu prawa autorskiego, ani w prawie unijnym, ani polskiej ustawie. Wypowiedzi doktryny w tej materii są również dość zróżnicowane.

Poza tym, jak wynika z dalszej części niniejszej recenzji, samo odnoszenie konstrukcji utworów połączonych do gier komputerowych wydaje się bardzo problematyczne.

¹ Ewentualnie „mieszany (hybrydowy)”?

² Podobnie jak ma to miejsce w odniesieniu do umów; w tym przypadku **umowy nazwane** da się jednak szczegółowo zidentyfikować przez pryzmat ich cech oraz elementów (które powinny zawierać), wynikających z konkretnych regulacji zawartych np. w kodeksie cywilnym.

Rozprawa doktorska składa się ze wstępu, czterech rozdziałów oraz wniosków końcowych.

W pierwszym rozdziale pracy (wstępie) przedstawiono: historię gier komputerowych, elementy gier i ich właściwości oraz różne gatunki tego typu dzieł, które można spotkać w praktyce. Autor wyjaśnia, że gry komputerowe - w przeciwieństwie do gier tradycyjnych – odznaczają się funkcjonowaniem w środowisku cyfrowym, w którym użytkownicy korzystają z interfejsu graficznego oraz szeregu urządzeń sterujących, w szczególności klawiatury i pada. Obecnie podstawową pobudką dla tworzenia gier są względy komercyjne, a sam proces twórczy, jak i efekty pracy autorów gier coraz bardziej przypominają hollywoodzkie produkcje filmowe.

Rozdział drugi został poświęcony przedmiotowi ochrony prawnoautorskiej w grze komputerowej oraz relacjom jakie mogą zachodzić między grą (jako całością) i utworami wchodzącymi w jej skład. Doktorant charakteryzuje w nim najważniejsze elementy konstrukcyjne gry, próbując zidentyfikować w każdym z nich znamiona oryginalności. Zastanawia się m.in. nad definicją gry komputerowej oraz cechami tego dobra intelektualnego, które charakteryzuje się interaktywnością.

Autor, analizując wypowiedzi przedstawicieli doktryny, słusznie wyróżnia w grach komputerowych podstawowe ich cechy, do których można zaliczyć: dobrowolne uczestnictwo, pewne cele do osiągnięcia, wewnętrzne zasady, możliwość osiągnięcia sukcesu albo porażki, interaktywność, wyzwanie dla grającego, wewnętrzny system wartości, absorbowanie uwagi gracza, zamknięty, formalny system.

W trzecim rozdziale Autor, w pierwszej kolejności, zastanawia się nad ustawowymi przesłankami utworu, od których uzależnione jest przyznanie prawnoautorskiej ochrony. Odwołuje się w tym zakresie do licznych wypowiedzi przedstawicieli doktryny oraz reprezentatywnych orzeczeń sądowych. Następnie rozważa alternatywne możliwości uznania gry komputerowej za konkretne kategorie utworów wymienione w ustawie o prawie autorskim i prawach pokrewnych. Chodzi tu np. o: program komputerowy, utwór audiowizualny, utwór multimedialny, bazę danych, utwór zbiorowy. Doktorant wskazuje na istotne wątpliwości, uniemożliwiające przyporządkowanie gry do jednej ze wskazanych wyżej kategorii dzieł. W konsekwencji

zajmuje stanowisko, iż **gry komputerowe *in toto* należy traktować jako utwory mieszane (hybrydowe).**

Jak wskazano już na wstępie, stosowana przez Autora terminologia jest dość niefortunna. Posługiwanie się na gruncie ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych pojęciami: utworów nazwanych, nienazwanych a dodatkowo mieszanych (hybrydowych) niczego nie wyjaśnia, a wręcz nasuwa cały szereg problemów teoretycznych i praktycznych. Skoro sama ustawa nie definiuje żadnego utworu trudno ocenić, które utwory miałyby zostać uznane za nazwane, a które za nienazwane lub nawet mieszane (hybrydowe), jakie dokładnie cechy (w braku definicji ustawowych) miałyby wyróżniać np. utwory plastyczne, fotograficzne, audiowizualne, multimedialne, programy lub gry komputerowe. Wprowadzenie przez Doktoranta tego typu terminologii zdecydowanie utrudnia wyjaśnienie prawnej istoty gry komputerowej, wprowadzając pośrednie kategorie pojęciowe, które należy dodatkowo dookreślać w sposób pozaprawny oraz do pewnego stopnia intuicyjny. Takie „ubarwienie terminologiczne” dość skomplikowanych zagadnień prawnych wcale nie ułatwia oceny istoty badanego zagadnienia. W pełni wystarczającym zabiegiem byłoby odwołanie się przez Autora do utworów wymienionych lub niewymienionych w ustawie o prawie autorskim.

W dalszej części ocenianego rozdziału rozprawy doktorskiej, Autor podkreślając, że gry komputerowe są tworzone z regułu przez wiele osób, zastanawia się, czy stanowią one utwory współautorskie, utwory połączone lub utwory zbiorowe.

Rozważania Autora zawarte w tym rozdziale są interesujące, jednak trudno mi zgodzić się z jego konkluzją, że gry komputerowe jako całość mogą być oceniane z perspektywy utworów połączonych. Niezależnie od tego, iż sam Doktorant wskazuje w rozprawie, że istotą utworów połączonych jest możliwość odrębnej eksploatacji poszczególnych utworów³, to jednak – w niezrozumiały dla mnie sposób – odnosi tę konstrukcję do gier komputerowych. Dostrzega on bowiem możliwość odrębnej eksploatacji „warstwy audiowizualnej” od „warstwy programistycznej”. O ile można wyobrazić sobie, że czasami część oprogramowania komputerowego może funkcjonować poza konkretną grą, gdyż twórcy odmiennych gier mogą posługiwać się tym samym programem stanowiącym silnik różnych gier, trudno jednak wyobrazić sobie, jak „warstwa audiowizualna” (której istotą jest interaktywność) może funkcjonować samodzielnie bez

³ Doktorant słusznie wyjaśnia, że istota utworów połączonych została uregulowana w art. 10 PrAut. Przepis ten będzie miał zastosowanie w sytuacji, gdy istnieją co najmniej dwa odrębne utwory, stworzone przez różne osoby, **zdolne do samodzielnej eksploatacji** i podlegające ochronie, które następnie ulegają połączeniu w celu wspólnego rozpowszechniania.

oprogramowania. Sam Autor podkreśla bowiem, iż w ramach struktury gry komputerowej występuje szereg programów komputerowych. Będzie nim przede wszystkim program sterujący całą grą w postaci silnika lub baza całej gry z biblioteką API (*Application Programming Interface*), a także pozostałe programy użyte do tworzenia gry.

Mając na uwadze technologiczne uwarunkowania związane z tworzeniem i funkcjonowaniem gier komputerowych, przyjęcie w odniesieniu do tego typu dzieł konstrukcji utworów połączonych, wydaje się moim zdaniem nieporozumieniem. Można byłoby w tym kontekście rozważać utwory współautorskie (rozłączne i nierozłączne). Mając na uwadze tematykę rozprawy doktorskiej, osobiście nie widzę także potrzeby poszukiwania przez Autora oceny gry komputerowej w kontekście utworów połączonych, gdyż przyjęcie ich współautorskiego charakteru pozwala na bardzo szeroką ochronę autorskich praw osobistych współtwórców gier.

Czwarty rozdział pracy poświęcony został podmiotom twórczo zaangażowanym w powstawanie gier komputerowych. Autor interesująco opisuje poszczególne etapy tworzenia gry oraz czynności wykonywane przez różne osoby np. reżysera, projektantów, pisarzy, programistów, artystów grafików, kompozytorów muzyki do gry, artystów wykonawców (w zakresie utrwalania głosu oraz ruchu postaci występujących w grze). Kwalifikacja działalności poszczególnych podmiotów z perspektywy autorskoprawnej jest co do zasady prawidłowa.

W piątym rozdziale pogłębionej analizie poddano problematykę autorskich praw osobistych do gry komputerowej. Przedmiotem szczególnego zainteresowania Doktoranta była regulacja wynikająca z art. 16 ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych. Przedstawia on różne poglądy polskiej doktryny na temat relacji autorskich dóbr osobistych do dóbr osobistych prawa cywilnego. Osobiście przychyliam się do stanowiska Autora uznającego autorskie dobra osobiste za szczególną kategorię dóbr osobistych powszechnego prawa cywilnego.

Następnie Doktorant prezentuje poszczególne uprawnienia osobiste twórców gier komputerowych, próbując jednocześnie ustalić, jakie znaczenie - w polskiej konstrukcji prawnej - ma tzw. więź twórcy z utworem. Autor omawia kolejno: prawo do autorstwa utworu, prawo do oznaczania utworu swoim nazwiskiem (pseudonimem lub udostępniania go anonimowo), prawo do integralności oraz rzetelnego korzystania, prawo do decydowania o pierwszym udostępnieniu gry publiczności, prawo do nadzoru nad

sposobem korzystania z tego utworu. W pogłębiony sposób została scharakteryzowana problematyka modyfikacji gier m.in. jako przejaw zjawiska *user generated content* (UGC).

We wnioskach końcowych (rozdział VI) Autor stwierdza, że gry komputerowe *in toto* traktować należy jako utwory mieszane (hybrydowe) i w zależności od wewnętrznej konstrukcji i rodzaju porozumienia pomiędzy twórcami, stanowić będą one utwór współautorski rozłączny albo utwór połączony. Jego zdaniem tylko przyjęcie takiej kwalifikacji daje gwarancję poszanowania praw każdego członka zespołu twórców gry komputerowej.

Wskazane wyżej wyniki badań Doktoranta – ze względu na przedstawione w niniejszej recenzji uwagi – tylko częściowo uznaję za przekonujące. Zgadzam się, że trudno obecnie kwalifikować grę komputerową jako konkretną kategorię utworów wymienionych w ustawie o prawie autorskim i prawach pokrewnych. W konsekwencji wydaje się, że – podobnie jak twierdzi Autor - każdy przypadek naruszenia tego dzieła traktowany powinien być indywidualnie w oparciu o to, jaki element gry został naruszony i jaki reżim ochrony ma do niego zastosowanie.

Trudno byłoby mi natomiast zaakceptować ustalenie, że w zależności od wewnętrznej konstrukcji i rodzaju porozumienia pomiędzy twórcami, gry komputerowe stanowić będą utwór współautorski rozłączny albo utwór połączony. Jak wskazywałem już wcześniej, konstrukcja utworów połączonych (z art. 10 PrAut) nie przystaje do budowy i funkcjonowania poszczególnych elementów twórczych gier komputerowych (opartych na interaktywności). Istotą utworów połączonych jest bowiem możliwość odrębnej eksploatacji poszczególnych utworów, które zostały ze sobą połączone już po ich powstaniu. O ile można wyobrazić sobie, że czasami część oprogramowania komputerowego może funkcjonować poza konkretną grą, gdyż twórcy odrębnych gier mogą posługiwać się tym samym programem stanowiącym silnik różnych gier, trudno jednak wyobrazić sobie, jak cała „warstwa audiowizualna” (której istotą jest interaktywność) może być samodzielnie eksploatowana bez oprogramowania. Poza tym, osobiście nie widzę również potrzeby poszukiwania oceny gry komputerowej w kontekście utworów połączonych (aby w ten sposób zapewnić odpowiednią ochronę interesów osobistych autorów), gdyż przyjęcie ich współautorskiego charakteru pozwala na bardzo szeroką ochronę autorskich praw osobistych współtwórców gier.

Sam fakt, że niektóre z poglądów Doktoranta są kontrowersyjne, nie jest jednak czymś co należałoby oceniać negatywnie. Częściowo można tłumaczyć to brakiem szczególnej regulacji autorskoprawnej dotyczącej gier komputerowych zarówno na poziomie międzynarodowym oraz unijnym, jak i prawa krajowego. Stąd też konieczne było częste sięganie do wykładni funkcjonalnej przepisów. Autor starał się oceniać zasadność i wagę różnych argumentów przy świadomości, że poszczególne regulacje mają swoje zalety i wady. Zależało mu na zwróceniu uwagi na te alternatywne rozwiązania konstrukcyjne, które byłyby korzystniejsze z punktu widzenia pewności prawnej oraz ochrony praw osobistych współtwórców gier komputerowych.

II. Formalna strona rozprawy doktorskiej

Układ rozprawy został przyjęty w racjonalny sposób, tak aby zaprezentować najistotniejsze kwestie dotyczące oceny gry komputerowej z perspektywy prawa autorskiego oraz autorskich praw osobistych współtwórców tego rodzaju utworów. Doktorant opisując poszczególne instytucje i konstrukcje prawne przedstawia różne stanowiska prezentowane w doktrynie prawa, posiłkując się jednocześnie orzecznictwem. W wielu kwestiach wyraża także swoje własne opinie na temat omawianych zagadnień. Poglądy merytoryczne Autora oceniam jako zasadniczo przemyślane, oparte na analizie argumentacji wynikającej z doktryny prawa autorskiego oraz judykatury.

Temat pracy odpowiada jej merytorycznej zawartości.

Wywody zostały zaprezentowane w sposób jasny i logiczny, choć - jak szczegółowo wskazałem w niniejszej recenzji - nie zawsze w sposób konsekwentny. Podział pracy na poszczególne rozdziały oceniam jako racjonalny i uzasadniony tematyką omawianych zagadnień.

W rozprawie doktorskiej wykorzystano szeroką i reprezentatywną polską oraz zagraniczną literaturę przedmiotu i orzecznictwo sądowe.

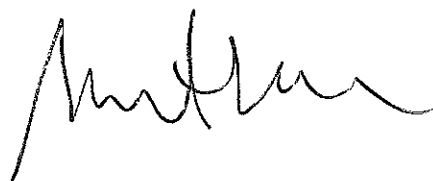
III. Ocena rozprawy doktorskiej

Podsumowując, oceniana rozprawa jest – moim zdaniem - interesująca i zawiera kompetentne podejście do omawianych zagadnień. Na uwagę zasługuje fakt, że Doktorant

formułuje ciekawe własne koncepcje i poglądy odnoszące się do oceny gry komputerowej z perspektywy prawa autorskiego.

Strona formalna rozprawy jest bez zarzutu. Wywody zostały zaprezentowane w sposób zasadniczo jasny i logiczny. Praca została oparta o reprezentatywną polską i zagraniczną literaturę oraz orzecznictwo sądowe.

W związku z powyższym - w mojej ocenie – rozprawa mgra Jacka A. Markowskiego pt. „*Autorskie prawa osobiste twórców gier komputerowych*” spełnia wymagania stawiane pracom doktorskim i może być podstawą dalszych etapów przewodu doktorskiego.

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Markowski', written in a cursive style.