

Twórczość oparta na grach wideo
Studium prawne

Wojciech Sosnowski

**Twórczość oparta na grach wideo
Studium prawne**



Poznań 2025

Projekt okładki:
Wydawnictwo Rys

Recenzenci:
prof. dr hab. Katarzyna Grzybczyk, UŚ

Copyright by:
Wojciech Sosnowski

Copyright by:
Wydawnictwo Rys

Korekta:

Wydanie I
Poznań 2025

ISBN 978-83-68668-13-1

DOI 10.48226/978-83-68668-13-1

Wydanie:



Wydawnictwo Rys
ul. Kolejowa 41
62-070 Dąbrówka
tel. 600 44 55 80

e-mail: tomasz.paluszynski@wydawnictworys.com
www.wydawnictworys.com

Spis treści

Wykaz skrótów.....	11
Wstęp	15
Rozdział I	
Rys historyczny i kwalifikacja gier wideo	19
1. Pojęcie gry.....	19
2. Archaiczne początki gier.....	24
2.1. Gry planszowe.....	24
2.2. Kości	28
2.3. Gra w karty.....	31
3. Geneza gier komputerowych	32
3.1. Rozwój gier oraz technologii konsoli	36
3.2. Rozwój gier oraz technologii komputerów osobistych.....	40
3.3. Rozwój komputerów i gier wideo w Polsce.....	44
4. Podział i gatunki gier wideo	47
5. Wnioski	55
Rozdział II	
Społeczne i ekonomiczne podstawy twórczości internetowej.....	57
1. Uwagi wstępne	57
2. <i>Role-playing games</i>	57
2.1. Historia TRPG.....	58
2.2. Rola uczestników gier TRPG.....	60
2.3. Mechanika gier TRPG.....	61
2.4. Znaczenie gier TRPG dla rozwoju gier wideo	63
3. Kultura fanowska i fandom	65
4. Od Sieci 2.0 do Sieci 4.0.....	74
5. Pojęcie User Generated Content (User Created Content)	78
6. Prosumpcja i pro-ama.....	80
6.1. Prosumpcja.....	81
6.2. Pro-ama	82
7. Gamifikacja (grywalizacja)	88
8. Wnioski	90
Rozdział III	
Pozaprawne i prawne definicje gry wideo	93
1. Uwagi wstępne	93
2. Cechy gry wideo.....	94

3.	Budowa gry wideo	95
3.1.	Elementy budowy gry	95
3.2.	Edytor poziomów	97
4.	Pozaprawne definicje gry wideo	98
5.	Prawna definicja gry wideo w ujęciu prawnoporównawczym	100
5.1.	Uwagi wstępne	100
5.2.	Republika Korei	102
5.3.	Francja i Wielka Brytania	107
5.3.1.	Francja	107
5.3.2.	Wielka Brytania	109
5.3.3.	Proponowane regulacje w Polsce	110
6.	Definicja gry wideo w prawie Unii Europejskiej	110
6.1.	Aktywność organów Unii Europejskiej na rynku utworów audiowizualnych	111
6.2.	System wsparcia twórców gier wideo w Unii Europejskiej	112
6.3.	Wnioski	113
7.	Definicja gry wideo w Polsce	114
7.1.	Gra wideo w perspektywie Konstytucji RP	114
7.2.	Gra wideo jako program komputerowy	116
7.2.1.	Definicja programu komputerowego i możliwość zakwalifikowania gry wideo jako programu komputerowego	116
7.2.2.	Wnioski	120
8.	Gra wideo jako utwór audiowizualny	121
9.	Gra wideo jako utwór wielu autorów	124
10.	Wnioski	125

Rozdział IV

	Dozwolone formy korzystania z cudzego utworu a rynek gier	129
1.	Uwagi wstępne	129
2.	Pojęcie utworu	129
2.1.	Utwór jako wytwór człowieka i przejaw działalności twórczej	130
2.2.	Indywidualność utworu	132
2.3.	Ustalenie	133
3.	Elementy niechronione gry wideo	134
3.1.	Zasady gry	134
3.2.	Doktryna <i>scènes à faire</i> (tłum. sceny, które muszą się pojawić)	137
3.3.	Wnioski	139
4.	Dozwolony użytek	141
4.1.	Granice dozwolonego użytku	143
4.1.1.	Test trójstopniowy	143

4.1.2. Ograniczenia dozwolonego użytku programu komputerowego.....	146
4.2. Dozwolony użytek osobisty	150
4.2.1. Elektroniczny egzemplarz utworu	151
4.3. Dozwolony użytek osobisty gry wideo jako całości	154
4.4. Prawo cytatu a gry wideo	157
4.5. Prawo parodii, pastiszu, karykatury a gry wideo	160
5. Postacie utworów	163
5.6. Uwagi wstępne	163
5.7. Utwór samoistny	164
5.7.1. Utwór w pełni samoistny	164
5.7.2. Utwór samoistny inspirowany	165
5.7.2.1. Inspiracja krzyżująca w grach wideo	168
5.7.2.2. Spiritual successors – duchowi następcy	171
5.7.2.3. Chimeryzacja gier wideo	174
5.7.2.4. Ochrona gier wideo przed chimeryzacją w świetle innych przepisów	179
5.8. Utwór niesamoistny – utwór zależny	184
6. Wnioski	188
Rozdział V	
Wybrane rodzaje twórczości fanowskiej	189
1. Uwagi wstępne	189
2. <i>Cosplay</i>	189
2.1. Pojęcie <i>cosplay</i>	190
2.2. Geneza <i>cosplayu</i>	192
2.3. Dualna natura zjawiska <i>cosplay</i>	195
2.3.1. Strój <i>cosplay</i> jako utwór inspirowany.....	195
2.3.1.1. Proces powstawania stroju	196
2.3.1.2. Ocena prawna	199
2.4. Strój <i>cosplay</i> jako rzeczywiste odzwierciedlenie postaci	200
2.4.1. Proces charakteryzacji.....	201
2.4.2. Proces powstawania kostiumów i gadżetów	206
2.4.3. Ocena prawna	211
2.4.3.1. Strój <i>cosplay</i> jako kopia elementów gry wideo ..	211
2.4.3.2. Strój <i>cosplay</i> jako utwór zależny	212
2.5. Ochrona prawna postaci fikcyjnej a <i>cosplay</i>	213
2.6. Prawa pokrewne <i>cosplayera</i>	219
2.6.1. Zakres podmiotowy	219
2.6.2. Zakres przedmiotowy.....	220
3. Mod (modyfikacja).....	222

3.1.	Historia modyfikacji.....	222
3.2.	Pojęcie i podział modów	224
3.2.1.	Pojęcie <i>modu</i>	224
3.2.2.	Podział modyfikacji	225
3.3.	Charakter prawny modyfikacji.....	227
3.3.1.	Modyfikacja niebędąca utworem	227
3.3.2.	Modyfikacja jako utwór samodzielny	230
3.3.3.	Modyfikacja jako utwór zależny	233
4.	<i>Let's play</i>	236
4.1.	Pojęcie <i>let's play</i>	236
4.2.	Historia <i>let's play</i>	240
4.3.	Kwalifikacja prawna <i>let's play</i>	241
4.3.1.	E-sport a sport	241
4.3.2.	Sytuacja prawna sportowca i gracza	244
4.3.3.	<i>Let's play</i> niebędący utworem.....	247
4.3.4.	<i>Let's play</i> jako utwór zależny.....	247
5.	Wnioski	248
Rozdział VI		
	Relacja fan – twórca w umowie licencyjnej	249
1.	Uwagi wstępne	249
2.	Ogólna charakterystyka umowy licencyjnej	249
2.1.	Okres obowiązywania umowy licencyjnej.....	250
2.2.	Zakres terytorialny umowy licencyjnej.....	253
2.3.	<i>Essentialia negotii</i> umowy licencyjnej	255
2.4.	Strony umowy licencyjnej	258
2.4.1.	Konsument	260
2.4.2.	Przedsiębiorca	263
2.5.	Klauzule odnoszące się do rodzajów twórczości w umowie licencyjnej	265
3.	Tryb zawarcia umowy licencyjnej	267
3.1.	Licencja shrink-wrap – umowa celofanowa	267
3.2.	Licencja click-wrap – licencja on-line	269
3.3.	<i>Cloud gaming</i> – granie w chmurze	273
4.	Postanowienia dotyczące nietwórczych elementów gier	277
4.1.	Open Gaming License (OGL) – otwarta licencja na granie.....	277
4.2.	Umowy licencyjne Activision Blizzard	278
4.3.	Kwalifikacja prawna klauzul dotyczących elementów nietwórczych gier wideo	280
5.	Postanowienia dotyczące elementów twórczych	285
5.1.	Abuzywny charakter klauzuli zwrotnej licencji.....	287

6.	Umowne ograniczenia swobody tworzenia gier wideo.....	293
6.1.	Podział umownych ograniczeń twórczości	295
6.1.1.	Klauzule umowne dotyczące treści twórczości zależnej ...	295
6.1.2.	Klauzule umowne dotyczące typu twórczości zależnej...	296
6.1.3.	Klauzule umowne dotyczące komercyjnego charakteru wykorzystania twórczości zależnej	297
6.1.4.	Klauzule umowne dotyczące zakłócania funkcjonowanie utworu pierwotnego	298
7.	Zagadnienia transgraniczne.....	299
7.1.	Prawo właściwe dla umowy licencyjnej	300
7.1.1.	Wybór prawa w umowie	301
7.1.2.	Brak wyboru prawa w umowie	306
	7.1.2.a. Ogólne normy kolizyjne.....	306
	7.1.2.b. Konsumentcka umowa licencyjna	308
7.2.	Jurysdykcja sądów w sprawach dotyczących umów licencyjnych	310
7.2.1.	Jurysdykcja ogólna	311
7.2.2.	Jurysdykcja szczególna.....	312
7.2.3.	Odstępstwo od jurysdykcji ogólnej w przypadku umowy konsumenckiej	314
7.2.4.	Klauzula jurysdykcyjna w umowie licencyjnej	315
7.2.5.	Klauzula dotycząca jurysdykcji w konsumenckiej umowie licencyjnej	317
7.2.6.	Abuzywność klauzuli dotyczącej jurysdykcji w umowie konsumenckiej.....	318
8.	Wnioski	319
	Zakończenie	321
	Bibliografia	327