

KONRAD RADOMIŃSKI

Uniwersytet Kardynała Stefana Wyszyńskiego w Warszawie

ZABEZPIECZENIA TECHNICZNE GIER KOMPUTEROWYCH A UPRAWNIENIA GRACZY W PRAWIE UNII EUROPEJSKIEJ

1. WSTĘP

Wraz z postępującą transformacją cyfrową coraz więcej utworów jest utrwalanych i dystrybuowanych cyfrowo. Autorzy mogą dzięki temu łatwiej i taniej dostarczać swoje utwory odbiorcom. Łatwiejsze stało się również naruszanie praw autorskich¹.

Jeszcze przed upowszechnieniem Internetu powstała koncepcja, aby utwory utrwalone cyfrowo chronić przed naruszeniami, nie tylko instrumentami prawnymi, ale i technicznymi². Stosowanie zabezpieczeń technicznych (dalej: „zabezpieczenia”) od początku ich istnienia budzi kontrowersje. Podmioty uprawnione z tytułu autorskich praw majątkowych do dzieł, między innymi wydawcy, uzasadniają potrzebę zabezpieczeń tym, że utwory utrwalone cyfrowo są bardzo narażone

¹ A. MATLAK, *Charakter prawny regulacji dotyczących zabezpieczeń technicznych utworów*, Zakamycze 2007, s. 25.

² Głównym powodem było rozdrobnienie naruszeń, które znacznie utrudniało egzekwowalność roszczeń ochronnych; M. FAVALE, N. McDONALD, S. FAILY, C. GATZIDIS, *Human aspects in digital rights management: the perspective of content developers*, «Scripted» 13.3/2016, s. 296.

na nielegalne wykorzystywanie, powielanie i dystrybucję. Naruszenia skutkują zaś utratą potencjalnych zysków ze sprzedaży utworów – co najmniej zwrotu poniesionych inwestycji³. Legalni użytkownicy dzieł i organizacje działające na rzecz wolności Internetu krytycznie oceniają zabezpieczenia techniczne. Wskazują, że nie zapewniają one skutecznej ochrony przed „piratami”, ale umożliwiają podmiotom uprawnionym podejmowanie nieetycznych działań na granicy prawa (usprawiedliwianych „niedoskonałością” zabezpieczeń) mających zwiększać ich dochody⁴. W związku z powyższym powstała regulacja prawna chroniąca zabezpieczenia przed naruszeniami, a legalnych użytkowników dzieł przed „niedoskonałością” tych zabezpieczeń. Niezależnie od tej regulacji proponuje się również jako alternatywę dla zabezpieczeń nowe metody ochrony utworów.

W odniesieniu do zabezpieczeń technicznych, zarysowują się zatem dwa problemy badawcze: „niedoskonałości” zabezpieczeń i ochrony legalnych użytkowników dzieł przed potencjalnymi nadużyciami oraz skuteczności rozwiązań prawnych i pozaprawnych (zabezpieczeń i metod alternatywnych, takich jak np. *streaming* gier) w przeciwdziałaniu naruszeniom. Są one zbyt rozległe, aby poddać je wyczerpującej analizie w ramach jednego artykułu, toteż skupiono się na pierwszym problemie, a w odniesieniu do drugiego poczyniono jedynie niezbędne uwagi.

Dogodnym obszarem referencyjnym analizy problemów zabezpieczeń technicznych są gry komputerowe. Utwory te są bowiem szczególnie często chronione zabezpieczeniami technicznymi, których działanie blokuje zarówno nielegalne, jak i legalne wkraczanie w monopol autorski. W rezultacie wydawcy lub deweloperzy mogą nie tylko chronić się przed naruszeniami, lecz także kształtować faktyczny zakres uprawnień graczy, odmiennie, niż przewiduje to prawo.

Gry komputerowe są produktami transgranicznymi, więc analizie poddano prawo Unii Europejskiej. Zabezpieczenia techniczne są

³ D. GREENSPAN, *Intellectual Property in the videogame industry*, [w:] *Mastering the game: Business and Legal Issues for Video Game Developers*, red. D. GREENSPAN, Geneva 2014, s. 72.

⁴ V. MAYER-SCHONBERGER, *Beyond Copyright: Managing Information Rights with DRM*, «Denver University Law Review» 84.1/2006, s. 181 i n.

chronione odmiennie w zależności od tego, czy chronią zwykły utwór, czy program komputerowy⁵. Charakter prawny gier komputerowych nie został jednak określony w przepisach i wciąż pozostaje przedmiotem dyskusji w doktrynie. Wypowiedział się również Trybunał Sprawiedliwości Unii Europejskiej (dalej: TSUE)⁶. To złożone zagadnienie zostanie przywołane jedynie w zakresie niezbędnym do ustalenia, który mechanizm chroniący przed „niedoskonałością” zabezpieczeń znajdzie zastosowanie do graczy.

Powyższe ustalenia wskazują, że zagadnienia prawnej regulacji gier komputerowych i zabezpieczeń technicznych łączą się ze sobą i wymagają kompleksowego ujęcia, którego w polskiej literaturze brakuje.

Przedmiotem dalszej analizy jest weryfikacja tezy, że obowiązująca regulacja nie zabezpiecza należycie interesu wydawców, stosujących zabezpieczenia techniczne przed „piratami”, a graczy przed nadużyciami ze strony wydawców. W tym celu badaniami objęto przepisy prawne, orzecznictwo i przedstawiane w doktrynie poglądy, a dla ustalenia społeczno-gospodarczego znaczenia gier komputerowych w Polsce i Europie wykorzystano dane statystyczne oraz dokumenty i publikacje spoza nauk prawnych.

2. WYJAŚNIENIE STOSOWANYCH TERMINÓW

Termin „gry komputerowe” występuje w 43 polskich aktach prawnych opublikowanych w Dzienniku Ustaw i Monitorze Polskim oraz w kilkuset publikacjach prawniczych. Ze znacznie mniejszą częstotliwością pojawia się jego synonim – „gry wideo”⁷, toteż w niniejszym artykule zdecydowano się posługiwać terminem „gry komputerowe” lub w skrócie „gry”. Jednak należy zauważyć, że w Bazie Aktów Prawnych

⁵ K. GRZYBCZYK, *Od Mario Bros do e-sportu*, [w:] *Rozrywki XXI wieku a prawo własności intelektualnej*, red. K. GRZYBCZYK, Warszawa 2020, s. 226.

⁶ Wyrok TS z 23 stycznia 2014 r., C-355/12, *Nintendo Co. Ltd i in. p. PC Box Srl i 9Net Srl*, ECLI:EU:C:2014:25.

⁷ Według bazy Lex w 18 aktach prawnych opublikowanych w Dzienniku Ustaw i Monitorze Polskim i w 129 publikacjach prawniczych.

Unii Europejskiej EUR-Lex jest odwrotnie. W polskiej wersji serwisu kwerenda według frazy „gry wideo” dała 122 wyniki, a według frazy „gry komputerowe” tylko 34 wyniki. W angielskiej wersji EUR-Lex kwerenda według frazy *video games* dała 246 wyników, a według frazy *computer games* 81 wyników. Także kwerenda bazy HeinOnline obejmująca lata 2011-2021 według kryterium *video games* dała łącznie 4883 wyników, a według kryterium *computer games* tylko 807. Zatem można stwierdzić, że termin „gry wideo” dominuje w literaturze anglojęzycznej. Pojęciem *video games* posłużył się też TSUE w wyroku kończącym jedyne dotychczas postępowanie dotyczące gier. Odnotować też należy sporadyczne występowanie w literaturze polskiej i angielskiej terminu „gry cyfrowe” (ang. *digital games*)⁸.

Wydaje się potrzebne rozważenie terminologicznego ujednoczenia wielopoziomowej regulacji i opatrywanie tylko jednym terminem gier, pojmowanych jako zbliżone do multimediiów, utrwalone cyfrowo (uruchamiane na odpowiednich urządzeniach), nienazwane utwory hybrydowe. Gry łączą (ang. *amalgamation*) w sobie niewidoczny dla gracza program komputerowy (warstwa techniczna) z utworem audiowizualnym (warstwa artystyczna), który stanowi formę i treść gry. Obie warstwy są tak samo ważne i muszą być brane pod uwagę podczas prawnej analizy gier komputerowych. Gry nie posiadają definicji legalnej ani doktrynalnej, więc w literaturze najczęściej definiuje się je przez wymienienie ich cech. Należą do nich: posiadanie reguł, wyznaczanie graczom celów, interakcja z graczami i zapewnianie im rozrywki⁹.

Podmiotem uprawnionym z tytułu autorskich praw majątkowych do gier najczęściej jest wydawca. Gry komputerowe tworzy wiele osób (są one autorami poszczególnych elementów). Ostatecznie majątkowe prawa autorskie są co do zasady przenoszone na producenta, określanego w języku specjalistycznym „deweloperem”, aby ułatwić dystrybucję gry. Ze względu na infrastrukturę lub renomę ułatwiającą dotarcie do klientów,

⁸ W bazach Lex i Legalis 27 wyników w latach 2011-2021, a 180 w bazie HeinOnline oraz 7 w polskiej wersji EUR-Lex i 38 w angielskiej (w tym samym okresie). Termin „gry cyfrowe” jest stosowany głównie do edukacyjnego wykorzystania gier.

⁹ K. RADOMIŃSKI, *Gry komputerowe*, [w:] *Wielka encyklopedia prawa*, XXII, *Prawo informatyczne*, red. L. GROCHOWSKI, G. SZPOR, Warszawa 2021, s. 185 i n.

deweloperzy przenoszą na wydawców kontrolę nad rozpowszechnianiem gry. Decyzje o wyborze i stosowaniu zabezpieczeń chroniących grę najczęściej podejmują więc wydawcy, a nie deweloperzy¹⁰.

Mechanizmy chroniące gry przed „piratami” w ustawie o prawie autorskim i prawach pokrewnych¹¹ są nazywane „zabezpieczeniami technicznymi”. Przyjęty w polskim brzmieniu dyrektywy 2001/29/WE¹² termin „środki technologiczne” będący tłumaczeniem anglojęzycznego *technological measures* uznaje się za wadliwy. Zdaniem Zbigniewa Łuckiego przemienne posługiwanie się terminami „techniczny” i „technologiczny” jest błędem językowym i terminologicznym¹³. W słowniku angielsko-polskim określenie *technological* jest w pierwszej kolejności tłumaczone jako „techniczny”¹⁴. Analizując znaczenie obu terminów w słowniku wyrazów obcych, można zauważyć, że technologia jest podrzędna względem techniki. Termin „technologia” jest tłumaczony jako „dziedzina techniki zajmująca się opracowywaniem nowych metod produkcji wyrobów lub przetwarzania surowców”¹⁵. Termin *technological measures* w innych językach urzędowych Unii Europejskiej tłumaczony jest jako *technique efficace* (w języku francuskim), *Technische Maßnahmen* (w języku niemieckim), co oznacza środki techniczne. W związku z powyższym postuluje się, żeby w odniesieniu do zabezpieczeń nie używać terminu „technologiczne”, a zamiast niego posługiwać się terminem „techniczne”.

Określenie „pirat”, jako potoczne, rzadko pojawia się w polskich publikacjach naukowych dotyczących prawa autorskiego. Natomiast w literaturze anglojęzycznej terminy „pirat” czy „piractwo” pojawiają się

¹⁰ M. FAVALE, N. McDONALD, S. FAILY, C. GATZIDIS, *Human aspects...*, s. 297 i n.

¹¹ Ustawa z 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych (tekst jedn. Dz. U. z 2021 r. poz. 1062).

¹² Dyrektywa 2001/29/WE Parlamentu Europejskiego i Rady z 22 maja 2001 r. w sprawie harmonizacji niektórych aspektów praw autorskich i pokrewnych w społeczeństwie informacyjnym.

¹³ Z. ŁUCKI, *Proszę... nie mówmy „technologia” na technikę!*, s. 1, https://www.cri.agh.edu.pl/bip/63/11_63.htm (dostęp 7 sierpnia 2021 r.).

¹⁴ <https://dictionary.cambridge.org/pl/dictionary/english-polish/technology?q=technological> (dostęp 7 sierpnia 2020 r.).

¹⁵ L. WIŚNIAKOWSKA, *Słownik wyrazów obcych*, Warszawa 2007, s. 366.

nawet w tytułach publikacji naukowych poświęconych między innymi prawu autorskiemu¹⁶. Takim terminem posługują się również organizacje specjalistyczne, między innymi zrzeszająca europejskich producentów gier komputerowych organizacja Interactive Software Federation of Europe¹⁷. Termin ten odnosi się do osób podejmujących działania naruszające autorskie prawa majątkowe lub osobiste w odniesieniu do utworów utrwalonych cyfrowo. Mogą to być czynności polegające w szczególności na nielegalnym wykorzystywaniu utworów, tworzeniu i dystrybucji ich nielegalnych kopii czy klonowaniu gier i bezprawnym wykorzystywaniu ich elementów w innych grach. Do działań określanych jako „pirackie” zaliczyć też można przełamywanie zabezpieczeń technicznych oraz tworzenie i rozpowszechnianie programów ułatwiających innym użytkownikom (nieposiadającym wiedzy i umiejętności informatycznych) samodzielne przełamanie zabezpieczeń.

3. GRY KOMPUTEROWE JAKO OBSZAR BADAŃ NAD ZABEZPIECZENIAMI TECHNICZNYMI

Społeczno-gospodarcze znaczenie gier komputerowych jest systematycznie badane przez wyspecjalizowane organizacje. W Polsce badania te prowadzi między innymi Polska Agencja Rozwoju Przedsiębiorczości, Polish Gamers Observatory i Krakowski Park Technologiczny.

¹⁶ Przykładowe publikacje: S. HABER, B. HORNE, J. PATO, T. SANDER, R.E. TARJAN, *If Piracy Is the Problem, Is DRM the Answer?*, [w:] *Digital Rights Management. Lecture Notes in Computer Science*, vol. 2770, red. E. BECKER, W. BUHSE, D. GÜNNEWIG, N. RUMP, Berlin 2003; P. HOLM, *Piracy on the Simulated Seas: The Computer Games Industry's Non-Legal Approaches to Fighting Illegal Downloads of Games*, «Information & Communications Technology Law» 23.1/2014; A.V. MOSHIRNIA, *Typhoid Mario: Video Game Piracy as Viral Vector and National Security Threat*, «Indiana Law Journal» 93.4/2018.

¹⁷ INTERACTIVE SOFTWARE FEDERATION OF EUROPE, *ISFE 2020 Counterfeit and Piracy Watch List Submission Transparency Register ID Number: 20586492362-11*, Bruxelles 2020, <https://www.isfe.eu/wp-content/uploads/2020/06/2020-Counterfeit-and-Piracy-Watch-List-Submission.pdf> (dostęp 7 września 2021 r.).

Wyniki badań przeprowadzonych przez wskazane podmioty pozwalają przyjąć, że liczba graczy w Polsce wynosi około 16 mln osób, co stanowi około 42% ludności Polski¹⁸. We Francji podobne badania prowadzi między innymi Syndicat des Editeurs de Logiciels de Loisirs. Ich wyniki wskazują, że we Francji około 49% ludności to gracze¹⁹. Na poziomie ponadnarodowym (uwzględniając Niemcy, Francję, Anglię i Hiszpanię) analogiczne badania prowadzi Interactive Software Federation of Europe²⁰. Wyniki badań przeprowadzonych przez tę organizację wskazują, że około 50% mieszkańców badanych państw korzysta z gier komputerowych. Pomimo różnic w kształtowaniu grup badawczych i definiowaniu terminu „gracz”, wyniki badań pozwalają przyjąć, że społeczne znaczenie gier komputerowych jest duże, a odsetek graczy oscyluje w przedziale od 40% do 50% populacji.

Również gospodarcze znaczenie gier komputerowych w Europie jest duże. W roku 2020 wartość rynku gier komputerowych w Europie szacowano na 27,8 mld euro (z czego w Unii Europejskiej – 21,6 mld euro)²¹. Stanowiło to 19% wartości ogólnoswiatowego rynku gier. Rynek europejski liczony łącznie był mniejszy jedynie od rynku chińskiego (37,25 mld euro) i amerykańskiego (35 mld euro), a większy niż rynek japoński (15,8 mld euro). Europejski rynek gier wideo jest również rynkiem

¹⁸ M. BOBROWSKI, D. GAŁUSZKA, A. KRAMPUS-SEPIELAK, P. RODZIŃSKA-SZARY, M. ŚLIWIŃSKI, *Polish Gamers Research 2020*, Kraków 2020, s. 2, <https://polishgamers.com/pgr/polish-gamers-research-2020/the-demographical-profile-of-polish-gamers/how-many-gamers-are-there-among-polish-internet-users/> (dostęp 7 sierpnia 2021 r.); M. BOBROWSKI, D. GAŁUSZKA, A. KRAMPUS-SEPIELAK, P. RODZIŃSKA-SZARY, M. ŚLIWIŃSKI, *Kondycja polskiej branży gier 2020*, Kraków 2020, s. 13; E. RUTKOWSKI, J. MARSZAŁKOWSKI, S. BIEDERMANN, *The Game Industry of Poland – Report 2020*, Warszawa 2020, s. 7.

¹⁹ S.E.L.L., *Essential Video Game News. French Market Report 2019*, Paris 2019, s. 32.

²⁰ O. COENEN, *Interactive Software Federation of Europe: Key facts 2019*, Bruxelles 2019, s. 3 i n.; O. COENEN, *Interactive Software Federation of Europe: Key facts 2020*, Bruxelles 2020, s. 4.

²¹ O. COENEN, *Key facts 2020...*, s. 4; M. BOBROWSKI, D. GAŁUSZKA, A. KRAMPUS-SEPIELAK, P. RODZIŃSKA-SZARY, M. ŚLIWIŃSKI, *Kondycja...*, s. 10.

szybko rosnącym. W roku 2020 jego wartość była o 19,9% wyższa niż w 2019²².

Koszt tworzenia i promocji (łącznie określany mianem produkcji) gry komputerowej zależy od rozmiaru projektu. Przykładowo, w grach klasy AAA²³ produkcja jest wieloletnim i złożonym procesem²⁴, angażującym wielu ludzi i wymagającym poniesienia dużych nakładów finansowych. Z ujawnionych przez zarząd spółki CD Projekt Red S.A. informacji wynika, że stworzenie gry *Wiedźmin 3* zajęło 3,5 roku pracy 1500 osób, a koszt produkcji wyniósł około 80 mln dolarów (306 mln zł²⁵). Kolejną grę tego dewelopera, *Cyberpunk 2077* analitycy Domu Maklerskiego BOŚ wycenili na ponad 300 mln dolarów (1,2 mld zł²⁶). Wysokie koszty produkcji gier przekładają się na wysokie ceny rynkowe ich pojedynczych egzemplarzy (około 200 zł), co może zwiększać popyt na gry pochodzące z „pirackiej” dystrybucji. Wydaje się, że uzasadnia to stosowanie zabezpieczeń technicznych gier.

W prawie Unii Europejskiej ochrona zabezpieczeń technicznych jest dwutorowa. Zabezpieczenia zwykłych utworów są od 20 lat chronione dyrektywą 2001/29/WE. Zabezpieczenia programów komputerowych są od 30 lat chronione dyrektywą Parlamentu Europejskiego i Rady 2009/24/WE²⁷. Obie dyrektywy przewidują odmienne mechanizmy

²² M. BOBROWSKI, D. GAŁUSZKA, A. KRAMPUS-SEPIELAK, P. RODZIŃSKA-SZARY, M. ŚLIWIŃSKI, *Kondycja...*, s. 10 i n.

²³ Skrót odnoszący się do poziomu kosztów ponoszonych na produkcję i promocję gry. AAA to klasa najbardziej skomplikowanych i rozbudowanych, a więc i najdroższych gier komputerowych.

²⁴ I. MATUSIAK, *Gra komputerowa jak przedmiot prawa autorskiego*, Warszawa 2013, s. 122 i n.; T. TARGOSZ, *Umowy dotyczące gier komputerowych – zagadnienia prawa autorskiego*, [w:] *Ochrona gry komputerowej. Aktualne wyzwania prawne*, red. E. TRAPLE, Warszawa 2015, s. 67.

²⁵ CD PROJEKT RED, *CD PROJEKT Group – first half of 2015*, https://www.youtube.com/watch?v=_MyMiT4OUy4 (dostęp 7 sierpnia 2021 r.).

²⁶ Raport DM BOŚ z 5 listopada 2020 r., za: GSU, *Cyberpunk jedną z najdroższych gier w historii – DM BOŚ*, «Puls Biznesu», artykuł on-line z 13 listopada 2020 r., <https://www.pb.pl/cyberpunk-jedna-z-najdrozszych-gier-w-historii-dm-bos-1100486> (dostęp 7 sierpnia 2021 r.).

²⁷ Dyrektywa Parlamentu Europejskiego i Rady 2009/24/WE z 23 kwietnia 2009 r. w sprawie ochrony prawnej programów komputerowych, która stanowi odświeżoną

równoważenia interesów graczy oraz deweloperów i wydawców. Wybór regulacji zależy jednak od uprzedniego ustalenia, która dyrektywa obejmuje swoim zakresem przedmiotowym grę komputerową²⁸. Prawnoautorska kwalifikacja gier komputerowych i innych utworów o dychotomicznej budowie, między innymi utworów multimedialnych (nazywanych również hybrydowymi)²⁹, stanowi problem badawczy wielu publikacji naukowych w Polsce i na świecie. Janusz Barta i Ryszard Markiewicz oraz Ireneusz Matusiak, Sebastian Wiśniewski, Jacek Markowski, a także Andy Ramos i inni prezentują pogląd, że utwory multimedialne klasyfikować należy jako utwory *sui generis* łączące w sobie cechy utworów audiowizualnych i programu komputerowego³⁰. Przeciwnie, między innymi Wojciech Rost³¹, Piotr Wasilewski³² i Bohdan

wersję dyrektywy 91/250/EWG (przepisy dotyczące zabezpieczeń pozostały jednak niezmienione).

²⁸ K. GRZYBZYK, *Od Mario Bros do e-sportu*, [w:] *Rozrywki XXI wieku a prawo własności intelektualnej*, red. K. GRZYBZYK, Warszawa 2020, s. 226.

²⁹ Dychotomiczność budowy czyni problematykę multimediiów częściowo zbliżoną do problematyki urządzeń Internetu rzeczy. W ich przypadku w jednym produkcie znajduje się *software* regulowany prawem autorskim i *hardware* regulowany prawem własności przemysłowej. W grach zarówno warstwa techniczna, jak i artystyczna są regulowane przede wszystkim różnymi aktami wchodzącymi w zakres prawa autorskiego. Różnica ta powoduje, że choć zbliżone, to oba problemy różnią się na tyle, że wymagają osobnej analizy. Z tego względu zdecydowano się nie zagłębiać w analizie potencjalnych konfliktów regulacji w zakresie urządzeń Internetu rzeczy.

³⁰ I. MATUSIAK, *Gra komputerowa...*, s. 208 i n.; S. WIŚNIEWSKI, *Prawnoautorska kwalifikacja gier komputerowych – program komputerowy czy utwór audiowizualny?*, «Zeszyty Naukowe Uniwersytetu Jagiellońskiego. Prace z Prawa Własności Intelektualnej» 115.1/2012, s. 48 i n.; A. RAMOS, L. LOPEZ, A. RODRIGUEZ, T. MENG, S. ABRAMS, *The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches*, Geneva 2013, s. 11; J. MARKOWSKI, *Dozwolony użytek gier komputerowych*, «Palestra» 7-8/2016, s. 36 i n.; J. BARTA, R. MARKIEWICZ, *Przedmiot ochrony*, [w:] *Prawo autorskie*, red. J. BARTA, R. MARKIEWICZ, Warszawa 2016, s. 464 i n.

³¹ W. ROST, *Glosa do wyroku TSUE z dnia 23 stycznia 2014 r. C-355/12*, Lex 2014, akapit III i n.

³² P. WASILEWSKI, *Ochrona zabezpieczeń technicznych gier komputerowych w ujęciu Trybunału Sprawiedliwości Unii Europejskiej*, [w:] *Ochrona gry komputerowej. Aktualne wyzwania prawne*, red. E. TRAPLE, Warszawa 2015, s. 94.

Widła³³ popierają uznanie gry za program komputerowy. Koncepcja gry jako utworu *sui generis* wydaje się słuszna, ponieważ najlepiej oddaje istotę gry. Przyjęcie tej koncepcji nie przesądza jednak, czy zastosowanie znajdzie dyrektywa 2009/24/WE (*lex specialis*), czy dyrektywa 2001/29/WE (*lex generalis*). Problem dotyczy zwłaszcza sytuacji, gdy prawna ocena gry wymaga łącznej analizy obu jej części (a tak jest w przypadku zabezpieczeń technicznych).

W orzeczeniu z 23 stycznia 2014 r. w sprawie C-355/12 TSUE uznał, że w sytuacji takiej, jak zarysowana powyżej, stosować należy dyrektywę 2001/29/WE, ponieważ dyrektywa 2009/24/WE korzysta z przywileju pierwszeństwa jedynie, gdy całość utworu jest programem komputerowym. Gra komputerowa składa się zaś z warstwy audiowizualnej i programowej³⁴. Przytoczone stanowisko TSUE wydaje się słuszne zarówno z prawnego, jak i gospodarczego punktu widzenia. Podstawą tego stanowiska było jednak przyjęcie zaproponowanej przez występujący z pytaniem prejudycjalnym włoski Sąd Najwyższy koncepcji gry jako utworu *sui generis* (zaprezentowanej jako stan faktyczny), a nie samodzielna analiza i rozstrzygnięcie tej kwestii przez TSUE. Zdaniem Ewy Laskowskiej TSUE nie wykorzystał w ten sposób okazji do rozważenia prawnej kwalifikacji utworów hybrydowych³⁵. Ten krytyczny pogląd wydaje się słuszny, zwłaszcza że orzeczenie w sprawie C-355/12 pozostaje jedynym orzeczeniem TSUE (i jednym z niewielu orzeczeń w Europie) dotyczącym gier komputerowych czy szerzej – utworów hybrydowych. Istnieje zatem ryzyko, że inny sąd krajowy, zwracając się z pytaniem prejudycjalnym do TSUE, wskaże jako ustalony stan faktyczny, że gra jest programem komputerowym.

³³ B. WIDŁA, *More than a game: Did Nintendo v. PC Box give manufacturers more control over the use of hardware?*, «Computer Law & Security Review» 33.2/2017, s. 245.

³⁴ Wyrok Trybunału Sprawiedliwości z 23 stycznia 2014 r., C-355/12, *Nintendo Co. Ltd i in. p. PC Box Srl i 9Net Srl.*, ECLI:EU:C:2014:25, pkt 21 i n.

³⁵ E. LASKOWSKA-LITAK, *Treść prawa czy ochrona – zabezpieczenia techniczne utworu – wyrok Trybunału Sprawiedliwości z 23.01.2014 r., C-355/12, Nintendo Co. Ltd i in. przeciwko PC Box Srl i 9Net Srl*, [w:] *Kamienie milowe orzecznictwa Trybunału Sprawiedliwości Unii Europejskiej*, red. S. BIERNAT, Warszawa 2019, s. 769.

Kwerenda anglojęzycznej wersji EUR-lex, według łącznych kryteriów *Video games i audiovisual*, w okresie od wydania przytoczonego orzeczenia TSUE (14 stycznia 2014 r.) do 25 listopada 2021 r. dała 108 wyników. Zastąpienie słowa *audiovisual* frazą *computer programme* spowodowało, że kwerenda dała jedynie sześć wyników. Pozwala to na przyjęcie założenia, że organy Unii Europejskiej konsekwentnie opierają swoje działania dotyczące gier komputerowych na przytoczonym stanowisku TSUE. W związku z tym do dalszej analizy wybrano jedynie dyrektywę 2001/29/WE.

Jarl Pekka z European Games Developer Federation w opublikowanej on-line i aktualizowanej od 2020 r. białej księdze *How to Enable Digital Growth in Europe?* wskazuje, że „piractwo” w sektorze gier komputerowych istnieje tak długo, jak gry komputerowe i powoduje ogromne straty dla tego sektora, zwłaszcza w odniesieniu do gier na komputery osobiste³⁶. Calum Darroch, John Kuehl i Peter Holm wskazali, że w 2012 r. nawet 90-95% gier używanych na komputerach osobistych mogło pochodzić z nielegalnej dystrybucji³⁷. Przyczyną takich wyników może być wskazywany przez Krzysztofa Gienasa fakt, że gry komputerowe jako utwory utrwalone i dystrybuowane cyfrowo są narażone na naruszenia bardziej niż utwory utrwalone lub dystrybuowane fizycznie. Stworzenie nielegalnych kopii niezabezpieczonych gier jest proste i nie wymaga dużych nakładów finansowych³⁸. Dodać można, że nielegalnie stworzone kopie utworów cyfrowych są zwykle nieodróżnialne od ory-

³⁶ J. PEKKA, *Fighting IPR infringements (2020)*, [w:] *How to Enable Digital Growth in Europe?*, red. J. PEKKA, Stockholm 2020/2021, s. 1 i n., <http://www.egdf.eu/documentation/5-fair-digital-markets/5-a-digital-ready-copyright-framework/fighting-ipr-infringements> (dostęp 7 sierpnia 2021 r.).

³⁷ C. DARROCH, *Problems and Progress in the Protection of Videogames: a Legal and Sociological Perspective*, «Manchester Review of Law, Crime and Ethics» 1/2012, s. 138; J. KUEHL, *Video Games and Intellectual Property: Similarities, Differences, and a New Approach to Protection*, «Cybaris: An Intellectual Property Law Review» 7.2/2016, s. 326; P. HOLM, *Piracy on the Simulated Seas: The Computer Games Industry's Non-Legal Approaches to Fighting Illegal Downloads of Games*, «Information & Communications Technology Law» 23.1/2014, s. 61 i n.

³⁸ K. GIENAS, *Systemy Digital Rights Management w świetle prawa autorskiego*, Warszawa 2008, s. 18, 216.

ginalnych i nie są od nich jakościowo gorsze. Ponadto mogą być łatwo dystrybuowane dzięki powszechnemu dostępowi do szerokopasmowego Internetu. Jak wskazuje David Greenspan, deweloperzy i wydawcy są przez to narażeni na utratę zysków spodziewanych (*lucrum cessans*) z oficjalnej dystrybucji gry³⁹. Dotyczy to zwłaszcza sytuacji, gdy nielegalne kopie gier komputerowych są dystrybuowane w okresie następującym bezpośrednio po premierze gry. Zainteresowanie grą jest wtedy największe, a jej cena jednostkowa najwyższa (około 200 zł). Z przytoczonych powyżej danych wynika, że rozwój europejskiego sektora gier zależy od skutecznej ochrony gier przed „piratami”. Marcelin Favale i inni uważają, że ochrona oparta wyłącznie na mechanizmach prawnych jest jednak niewystarczająca⁴⁰. Pogląd ten wydaje się słuszny, „piractwo” jest bowiem zjawiskiem globalnym i rozproszonym, więc sądowa ochrona praw deweloperów i wydawców jest zwykle nieopłacalna (finansowo i czasowo). Trudno jest również zlokalizować i usunąć nielegalne kopie gry, ponieważ są one umieszczane na wielu serwerach, zwykle poza Unią Europejską⁴¹. Ponadto „pirackie” gry często umieszcza się w sieci współdzielenia typu P2P. Tworzona jest wówczas rozproszona i rozdrobiona sieć użytkowników, którzy pobierając pliki gry, jednocześnie dalej je udostępniają bezpośrednio ze swoich urządzeń. Zwiększa to skalę naruszeń i utrudnia ich zwalczanie. Z powyższych względów zainteresowanie zabezpieczeniami technicznymi, zwłaszcza wśród wydawców, jest coraz większe⁴². Obecnie dotyczy to zwłaszcza zabezpieczeń chroniących pliki gry, a nie jej nośnik⁴³. W literaturze dominuje stanowisko, że większość zabezpieczeń jest bardzo szybko przełamywana (nawet

³⁹ D. GREENSPAN, *Intellectual Property in the videogame...*, s. 72.

⁴⁰ M. FAVALE, N. McDONALD, S. FAILY, C. GATZIDIS, *Human aspects...*, s. 296; M. RONCEVIC, *Digital rights management and books*, «Library Technology Reports» 56.1/2020, s. 10.

⁴¹ INTERACTIVE SOFTWARE FEDERATION OF EUROPE, *ISFE 2020 Counterfeit and Piracy Watch List Submission Transparency Register ID Number: 20586492362-11*, Bruxelles 2020.

⁴² E. LASKOWSKA, *Czy prawo autorskie może objąć zabezpieczenia techniczne utworu?*, «Europejski Przegląd Sądowy» 6/2017, s. 48.

⁴³ K. GIENAS, *Zabezpieczenia techniczne utworów a dozwolony użytek na tle prawa wspólnotowego i polskiego*, «Europejski Przegląd Sądowy» 12/2009, s. 10.

w kilkanaście dni). Pierwsze przełamanie zabezpieczenia technicznego zwykle sprawia, że staje się ono bezużyteczne, ponieważ narzędzia użyte w tym celu (*cracki*⁴⁴) są następnie szybko rozpowszechniane w Internecie. Sprawia to, że każdy bez względu na umiejętności informatyczne może złamać zabezpieczenie gry⁴⁵. Uzasadniony jest zatem pogląd, że skuteczność zabezpieczeń technicznych w przeciwdziałaniu „piractwu” gier komputerowych jest znikoma. Zdaniem European Games Developer Federation warunki takie są nie do zaakceptowania, jeśli zapewniony ma być dalszy rozwój sektora gier komputerowych⁴⁶.

4. „NIEDOSKONAŁOŚĆ” ZABEZPIECZEŃ TECHNICZNYCH A NADUŻYCIA WYDAWCÓW WOBEC GRACZY

Zabezpieczenia techniczne jako zbiory algorytmów mogą mieć trudności w odróżnieniu, czy dane wkroczenie w monopol autorski jest uprawnione, czy nieuprawnione. Jak wskazuje Nicola Lucchi, algorytmy nie są bowiem w stanie zidentyfikować prawdziwych intencji użytkownika⁴⁷. Andrzej Matlak wskazuje natomiast, że ocena celu powielenia gry może być dokonana dopiero w trakcie jej eksploatacji, podczas gdy zabezpieczenie techniczne musi dokonać tej oceny i zadziałać lub nie, jeszcze zanim do eksploatacji dojdzie⁴⁸. Tak rozumiana „niedoskona-

⁴⁴ Programy komputerowe służące do łamania zabezpieczeń technicznych.

⁴⁵ J. KUEHL, *Video Games and Intellectual Property...*, s. 323; C. DARROCH, *Problems and Progress in the Protection of Videogames...*, s. 149; D. McCULLAGH, M. HOMSI, *Leave DRM Alone...*, s. 318; S. HABER, B. HORNE, J. PATO, T. SANDER, R.E. TARJAN, *If Piracy Is the Problem, Is DRM the Answer?*, [w:] *Digital Rights Management. Lecture Notes in Computer Science*, vol. 2770, red. E. BECKER, W. BUHSE, D. GÜNNEWIG, N. RUMP, Berlin 2003, s. 224 i n.

⁴⁶ J. PEKKA, *Fighting IPR infringements...*, s. 2, <http://www.egdf.eu/documentation/5-fair-digital-markets/5-a-digital-ready-copyright-framework/fighting-ipr-infringements/> (dostęp 7 sierpnia 2021 r.).

⁴⁷ N. LUCCHI, *Digital Media...*, s. 93 i n.

⁴⁸ A. MATLAK, *Glosa do wyroku TSUE z dnia 23 stycznia 2014 r., C-355/12*, [w:] *Prawo autorskie. Komentarz do wybranego orzecznictwa Trybunału Sprawiedliwości UE*, red. E. LASKOWSKA-LITAK, R. MARKIEWICZ, Warszawa 2019, s. 313; A. MATLAK, *Prawna*

łość” zabezpieczeń jest często podawana jako usprawiedliwienie tego, że mechanizmy te poza (niezbyt skuteczną) ochroną gier przed „piratami” blokują również (skutecznie) wynikające z przepisów prawa uprawnienia legalnych nabywców gier. Biorąc pod uwagę fakt, że zabezpieczenia techniczne powinny działać odwrotnie, tj. zabezpieczać gry przed „piratami” i nie utrudniać legalnym nabywcom gier korzystania z ich praw, to zasadny wydaje się pogląd, że zabezpieczenia techniczne są nie tyle „niedoskonałe”, ile po prostu nieskuteczne.

Większość obecnie stosowanych zabezpieczeń jest scalona z algorytmami, które automatycznie identyfikują gry (każdej grze przypisany jest identyfikator cyfrowy) i je opisują (w postaci precyzyjnych metadanych), tworząc razem mechanizm nazywany *digital right management* (DRM). Pomimo ograniczonej skuteczności zabezpieczeń technicznych wielu wydawców wciąż decyduje się na ich stosowanie, bezpośrednio przyłączając je do gier lub włączając je do swoich platform cyfrowej dystrybucji. Jest to często krytykowane przez graczy, którzy nie chcą być traktowani jak potencjalni „piraci”⁴⁹. Część deweloperów, która miała taką możliwość (np. sami wydali swoje gry), zrezygnowała ze stosowania zabezpieczeń lub zmieniała je na mniej inwazyjne⁵⁰. Uzasadnieniem tej decyzji mogły być przytaczane przez Stuarta Habera i innych badania, według których utwory obejmowane zabezpieczeniami przynoszą mniejsze korzyści⁵¹.

Sprzeciw wobec zabezpieczeń technicznych wyrażają również organizacje promujące wolność w Internecie. Creative Commons w przygotowanych przez siebie wzorcach licencji zastrzegła, że licencjodawca nie może sprzeciwiać się obchodzeniu zabezpieczeń przez licencjobiorcę,

ochrona zabezpieczeń technicznych utworów na tle wyroku Trybunału Sprawiedliwości z 23.01.2014 r. w sprawie Nintendo, «Zeszyty Naukowe Uniwersytetu Jagiellońskiego. Prace z Prawa Własności Intelektualnej» 4/2014, s. 80.

⁴⁹ D. McCULLAGH, M. HOMSI, *Leave DRM Alone: a Survey of Legislative Proposals Relating to Digital Rights Management Technology and Their Problems*, «Michigan State Law Review» 1/2005, s. 326.

⁵⁰ P. HOLM, *Piracy on the Simulated Seas...*, s. 67 i n.

⁵¹ S. HABER, B. HORNE, J. PATO, T. SANDER, R.E. TARJAN, *If Piracy Is the Problem...*, s. 233.

natomiast licencjodawca, przekazując licencjonowany utwór dalej, nie może zastosować żadnych zabezpieczeń technicznych. Free Software Foundation prowadzi natomiast kampanię *Defective by design*, w ramach której promuje utwory wolne od zabezpieczeń⁵². Aktywne działania przeciw zabezpieczeniom technicznym prowadzi również Electronic Frontier Foundation⁵³. Także w publikacjach naukowych stwierdza się, że zabezpieczenia ograniczają interoperacyjność, budując tym samym „przywiązanie do marki”. John Kuehl wskazuje, że zabezpieczenia mogą blokować uruchomienie na danej konsoli gier innych niż te, na które zgodził się producent konsoli (bez względu na ich legalność)⁵⁴. Tak działające zabezpieczenie było przedmiotem orzeczenia TSUE w sprawie C-355/12. Zarzut ograniczania interoperacyjności postawić można również platformom cyfrowej dystrybucji gier. Wbudowane w nie zabezpieczenia wymagają przypisania indywidualnego kodu gry do konta gracza na platformie (aktywacja gry). Niemożność przenoszenia gier między platformami przywiązuje do danej platformy nie tylko gracza, ale również tych, którzy chcą wspólnie z nim korzystać z usług społecznościowych dołączonych do gry.

Kolejnym zarzutem, podnoszonym między innymi przez Petera Holma i Marcelin Favale, jest ograniczanie przez zabezpieczenia możliwości korzystania z legalnie nabytych gier. Po pierwsze, zabezpieczenia mogą nadmiernie obciążać zasoby komputera. Po drugie, te zabezpieczenia, które systematycznie sprawdzają, czy gracz jest uprawniony do uruchomienia gry, lub wymagają pobrania dodatkowego pliku startowego, mogą uniemożliwić legalnym użytkownikom skorzystanie z gry w razie awarii Internetu, podczas gdy wersje „pirackie” wciąż będą działać. Awarie takie towarzyszyły między innymi premierom gier *Wiedźmin 2* (2010), *Diablo 3* (2012) i *Sim City* (2013)⁵⁵.

⁵² Szczegółowe informacje o kampanii: <https://www.defectivebydesign.org/> (dostęp 7 sierpnia 2021 r.).

⁵³ Działalność fundacji przeciwko DRM: <https://www EFF.org/issues/drm> (dostęp 7 sierpnia 2021 r.).

⁵⁴ J. KUEHL, *Video Games and Intellectual Property...*, s. 323.

⁵⁵ P. HOLM, *Piracy on the Simulated Seas...*, s. 67.

Krzysztof Gienas i Victor Mayer-Schonberger wskazują ponadto, że zabezpieczenia, które umożliwiają wydawcy blokowanie legalnych działań podejmowanych przez użytkowników gier, mogą naruszać ich uprawnienia⁵⁶. W szczególności blokować funkcjonowanie ograniczeń autorskich praw majątkowych zbiorczo określanych w literaturze jako „dozwolony użytek”. Wydawcy mogą zatem dzięki technice uzależnić od swojej zgody korzystanie z instytucji, której ideą było umożliwienie użytkownikom korzystania z chronionego utworu bez zgody podmiotu uprawnionego (wydawcy). W odniesieniu do gier zabezpieczenia blokują w szczególności dozwolony użytek osobisty, na przykład pożyczanie gier w gronie osób pozostających w bliskich stosunkach rodzinnych lub towarzyskich. Algorytmom zabezpieczenia trudno jest bowiem ocenić, czy dwie osoby pożyczające sobie grę pozostają w stosunku towarzyskim, czy nie. Podobne problemy mogą powstać przy tworzeniu kopii zapasowej. Ograniczeniem uprawnień użytkownika może też być blokowanie odprzedaży używanych gier przez niemożność ich „wyrejestrowania” po aktywacji, mimo że na niektórych platformach istnieją mechanizmy pozwalające na odsprzedaż wirtualnych przedmiotów z gry.

Nicola Lucchi wskazuje, że działanie zabezpieczeń technicznych może również naruszać obowiązek jasnego informowania konsumenta o warunkach umowy⁵⁷. Gracz nie jest bowiem informowany o sposobie działania algorytmów zabezpieczenia, które *de facto* kształtują jego prawa i obowiązki obok postanowień licencji.

Mirela Roncevic i Calum Darroch wskazują, że mechanizmy DRM (w skład których wchodzi zabezpieczenia techniczne) stanowią zagrożenie dla prywatności gracza. DRM zbierają bowiem dane o tym, jak użytkownicy korzystają z gier⁵⁸. W szczególności śledzą postęp rozgrywki i analizują wydajność komputera. Declan McCullagh i Milan Homsy dodają, że mechanizmy DRM zbierają również dane samych

⁵⁶ K. GIENAS, *Zabezpieczenia techniczne...*, s. 10; V. MAYER-SCHONBERGER, *Beyond Copyright...*, s. 184.

⁵⁷ N. LUCCHI, *Digital Media...*, s. 92 i n.

⁵⁸ M. RONCEVIC, *Digital rights management...*, s. 6 i n.; C. DARROCH, *Problems and Progress in the Protection of Videogames...*, s. 140.

graczy⁵⁹, co budzi wątpliwości co do zgodności z prawem ochrony danych osobowych.

Ze względu na przedstawione powyżej wady zabezpieczeń technicznych, organizacje promujące wolność w Internecie prezentują pogląd, że zabezpieczenia techniczne służą wydawcom głównie do zwiększania zysków. Poparciem tej tezy służyły również „pokazowe” przełamania zabezpieczeń przez hackerów. Celem tych działań było udowodnienie, że zabezpieczenia nie są w stanie chronić utworów przed „piratami” (posiadającymi umiejętności informatyczne), a ich jedynym celem jest ograniczanie praw legalnych użytkowników utworów (którzy umiejętności informatycznych nie mają). Jednym z najbardziej znanych hackerów jest Jon Johansen, który wraz z grupą innych osób przełamał system CSS zabezpieczający płyty DVD, za co w 2002 r. otrzymał nagrodę Electronic Frontier Foundation Pioneer Award⁶⁰.

5. RÓWNOWAŻENIE INTERESÓW WYDAWCÓW I GRACZY W ŚWIETLE DYREKTYWY 2001/29/WE I ORZECZENIA TSUE W SPRAWIE C-355/12

Artykuł 6 dyrektywy 2001/29/WE, przyjęty jako realizacja zobowiązań zaciągniętych przez Unię Europejską (w imieniu państw członkowskich) na mocy art. 11 Traktatu Światowej Organizacji Własności Intelektualnej o Prawie Autorskim, sporządzonego w Genewie 20 grudnia 1996 r., miał być rozwiązaniem zdolnym do pogodzenia przedstawionych w tym artykule rozbieżnych interesów wydawców (chcących chronić swoje gry) i graczy (niezadowolonych z „niedoskonałości” zabezpieczeń ograniczających ich prawa). Faktyczne spełnienie tych założeń wydaje się wątpliwe. Definicja zawarta w art. 6 ust. 3 stanowi bowiem, że zabezpieczenia techniczne są przeznaczone do powstrzymania lub ograniczenia czynności nieautoryzowanych przez wydawców gier. Prawodawca unijny posłużył się przesłanką braku autoryzacji zamiast

⁵⁹ D. McCULLAGH, M. HOMSI, *Leave DRM Alone...*, s. 319.

⁶⁰ Pełna lista laureatów: <https://www.eff.org/awards/pioneer/2016> (dostęp 7 sierpnia 2021 r.).

przesłanką bezprawności. Z tego względu zabezpieczenia techniczne są chronione także w przypadku obchodzenia ich w celu dokonania czynności dozwolonych przez prawo, ale nieautoryzowanych przez wydawców⁶¹. Jest to nadmierne wzmocnienie pozycji wydawców gier, które w praktyce pozwala im rozszerzać swoje faktyczne uprawnienia ponad to, co przewiduje prawo autorskie⁶².

Równoważeniu interesów wydawców i graczy nie służy również przyjęta przez TSUE, w orzeczeniu w sprawie C-355/12, wykładnia rozszerzająca na korzyść wydawców (motywowana zasadą efektywności prawa Unii Europejskiej – *effet utile*) zakres przedmiotowy definicji zabezpieczeń technicznych z art. 6 ust. 3 dyrektywy 2001/29/WE⁶³. Z językowej wykładni tej definicji wynika, że zabezpieczenia mają chronić utwory, przedmioty praw pokrewnych i bazy danych. Wykładnia przyjęta przez TSUE dodatkowo włącza w ten zakres także te zabezpieczenia, które chronią sprzęt (np. konsolę) przed uruchomieniem na nim gier innych niż dopuszczone przez wydawcę. Wykładnia taka budzi zastrzeżenia pod kątem uczciwej konkurencji, w szczególności dotyczące ograniczania interoperacyjności i budowania przywiązania do marki. Przedstawiciele branży gier uważają natomiast, że zabezpieczenia techniczne sprzętu (np. konsol) są niezbędne do zapewnienia konkurencji i innowacyjności⁶⁴.

Wątpliwości w odniesieniu do równoważenia interesów graczy i wydawców budzi również to, że w opinii poprzedzającej przytoczone orzeczenia TSUE Rzecznik Generalna TSUE Eleanor Sharpstone podkreśliła, że w razie wątpliwości powinno stosować się przepis, który lepiej chroni zabezpieczenia⁶⁵.

⁶¹ K. GIENAS, *Digital Rights Managements – nowa era prawa autorskiego?*, «Monitor Prawniczy» 2/2006, s. 13 i n.

⁶² G. MAZZIOTTI, *EU Copyright law and the End-user*, Berlin 2008, s. 74.

⁶³ Wyrok TS z 23 stycznia 2014 r., C-355/12, *Nintendo Co. Ltd i in. p. PC Box Srl i 9Net Srl.*, ECLI:EU:C:2014:25, pkt 26 i n.

⁶⁴ INTERACTIVE SOFTWARE FEDERATION OF EUROPE, *ISFE welcomes important legal victory for Nintendo in Italy*, <https://www.isfe.eu/news/isfe-welcomes-important-legal-victory-for-nintendo-%e2%80%a8in-italy/> (dostęp 7 sierpnia 2021 r.).

⁶⁵ E. SHARPSTON, *Opinia Rzecznika Generalnego TSUE przedstawiona dnia 19 września 2013 r. w sprawie Nintendo Co. Ltd i in. p. PC Box Srl i 9Net Srl.*, C-355/12, «Eur-lex» nr 62012CC0355, pkt 34 i n.

Silna pozycja wydawców miała być równoważona z pozycją legalnego użytkownika gry za pomocą odpowiednich mechanizmów. Pierwszym miało być uzależnienie ochrony zabezpieczeń od spełnienia przez nie zasady proporcjonalności. Zgodnie z tą zasadą nie można zakazywać podejmowania działań i stosowania urządzeń, których istotny handlowy cel i przeznaczenie są inne niż neutralizacja zabezpieczeń technicznych⁶⁶. W myśl stanowiska TSUE przedstawionego w orzeczeniu w sprawie C-355/12 ocena proporcjonalności powinna zostać dokonana przez sąd krajowy w dwuetapowym teście⁶⁷. W ramach pierwszego etapu badane ma być, czy wydawca, zachowując ten sam poziom zabezpieczenia swojej gry i bez ponoszenia większych kosztów, mógłby zastosować inne zabezpieczenie techniczne, mniej uciążliwe dla uprawnień legalnych użytkowników⁶⁸. W drugim etapie testu badane ma być narzędzie przeznaczone do neutralizacji zabezpieczenia badanego w etapie pierwszym. Ocenia się, jaki jest dominujący⁶⁹ cel takiego narzędzia⁷⁰. Dokonując oceny, sprawdza się nie tylko oficjalne handlowe przeznaczenie narzędzia, ale przede wszystkim faktyczny sposób wykorzystywania go przez użytkowników⁷¹. Krzysztof Gienas wskazuje, że dokonanie takiej oceny może być bardzo trudne⁷². Błędne uznanie neutralizacji zabezpieczeń za cel główny danego narzędzia może doprowadzić do jego usunięcia z rynku europejskiego. Wydaje się, że taka konstrukcja testu

⁶⁶ Motyw 48 dyrektywy 2001/29/WE okazał się jednym z kluczowych dla wyroku TSUE z 23 stycznia 2014 r. w sprawie *Nintendo*, C-355/12.

⁶⁷ Wyrok TS z 23 stycznia 2014 r., C-355/12, *Nintendo Co. Ltd i in. p. PC Box Srl i 9Net Srl*, ECLI:EU:C:2014:25, pkt 38.

⁶⁸ *Ibidem*, pkt 32 i n.

⁶⁹ Zakazane urządzenia to takie, które zaprojektowano wyłącznie w celu neutralizowania zabezpieczeń technicznych, bądź takie, które mają także inny, ale ograniczony cel, mający jednak handlowe znaczenie.

⁷⁰ Wyrok TS z 23 stycznia 2014 r., C-355/12, *Nintendo Co. Ltd i in. p. PC Box Srl i 9Net Srl*, ECLI:EU:C:2014:25, pkt 35 i n.; w literaturze wskazuje się, że konieczność przeprowadzenia analizowanego badania zwiększy koszty i wydłuży postępowania „antypirackie”: W. ROST, *Glosa do wyroku...*, s. 6.

⁷¹ Wyrok TS z 23 stycznia 2014 r., C-355/12, *Nintendo Co. Ltd i in. p. PC Box Srl i 9Net Srl*, ECLI:EU:C:2014:25, pkt 36.

⁷² K. GIENAS, *Systemy Digital Rights Management...*, s. 95.

„proporcjonalności” może jeszcze bardziej wzmacniać pozycję wydawców wobec graczy i konkurentów.

Drugim mechanizmem równoważącym pozycję wydawców i graczy miały być przewidziane w art. 6 ust. 4 wyjątki od ochrony zabezpieczeń. Miały one „złagodzić” skutki zastosowania przez prawodawcę unijnego przesłanki „braku autoryzacji” zamiast przesłanki „bezprawności”. W art. 6 ust. 4 wskazano formy dozwolonego użytku, które usprawiedliwiają neutralizowanie zabezpieczeń technicznych bez względu na zgodę wydawcy. Z technicznego punktu widzenia do gier znajdzie zastosowanie tylko kilka z przewidzianych w tym przepisie wyjątków, na przykład dozwolony użytek w celach zilustrowania w ramach nauczania lub badań naukowych (jest to możliwe nawet w podręcznikach w postaci *screenu* z gry). Niemożliwe jest bowiem zastosowanie do gier wyjątków obejmujących na przykład dozwolony użytek dotyczący technik reprograficznych czy ulotnych nagrań radiowych.

Konstrukcja przyjęta przez prawodawcę unijnego zakłada, że w pierwszej kolejności to wydawcy powinni wynegocjować porozumienie z graczami. W praktyce możliwość zawarcia takiego porozumienia jest znikoma, ponieważ umowy zawierane między graczami a wydawcami są adhezyjne, a na kształt uprawnień gracza wpływają same zabezpieczenia.

W razie braku zawarcia powyższego porozumienia to ustawodawcy państw członkowskich mają zapewnić, aby zabezpieczenia techniczne nie blokowały wybranych form dozwolonego użytku: obligatoryjnie publicznego i fakultatywnie osobistego. Może to prowadzić do zróżnicowania faktycznych uprawnień graczy i wydawców w poszczególnych państwach członkowskich. Gry komputerowe jako produkty transgraniczne powinny być zaś regulowane możliwie jednolitymi przepisami. Zależy bowiem od tego faktyczne urzeczywistnienie „unijnego rynku gier komputerowych”. Pominięcie przez dane państwo członkowskie dozwolonego użytku osobistego (jako fakultatywnego) może w praktyce zrównać sytuację cyfrowych utworów mieszczących się w zakresie przedmiotowym dyrektywy 2001/29/WE z programami komputerowymi, do których zgodnie z dyrektywą 2009/24/WE nie znajduje zastosowania dozwolony użytek osobisty. Zależać będzie to od faktycznych

działań wydawcy. Jeśli kupi on zabezpieczenie, to zablokuje dozwolony użytek osobisty, a jeśli nie kupi, to pozostawi graczowi możliwość skorzystania z tego wyjątku od monopoli autorskiego.

Wspomniana powyżej fakultatywność dotycząca dozwolonego użytku osobistego może również ograniczyć skuteczność całego mechanizmu równoważącego nadzwyczaj silną pozycję wydawców względem graczy. To gracze jako konsumenci mający bardzo słabą pozycję kontraktową są najbardziej zainteresowani korzystaniem z dozwolonego użytku (osobistego). Dotyczy to szczególnie możliwości pożyczania gier pomiędzy osobami pozostającymi w stosunkach towarzyskich. Odmienne podmioty publiczne, którym państwa członkowskie musiały zapewnić możliwość korzystania z różnych form dozwolonego użytku publicznego, pomimo stosowanych przez wydawców zabezpieczeń. Podmioty takie mają bowiem dość silną pozycję kontraktową, aby wynegocjować użycie danej gry z jej wydawcą i przykładowo otrzymać od niego liczbę kluczy aktywacyjnych odpowiadającą ich potrzebom. Potrzeba neutralizowania zabezpieczeń technicznych w celu skorzystania z gry w ramach jednej z form dozwolonego użytku publicznego wydaje się zatem znikoma.

Słabość analizowanej regulacji w ochronie praw graczy wynika również z jej niskiej egzekwowalności. W celu weryfikacji tego twierdzenia porównano polską implementację art. 6 dyrektywy 2001/29/WE do postanowień umów licencyjnych czterech największych platform dystrybucji gier: Epic Games, GOG, Origin i Ubisoft Connect. Największą platformę – Steam zdecydowano się pominąć, ponieważ postanowienia jej licencji wskazują, że gracz nabywa usługę subskrypcji, co stanowi problem wykraczający poza temat tego artykułu.

Polski ustawodawca, definiując zabezpieczenia techniczne, posłużył się przesłanką „bezprawności” zamiast „braku autoryzacji”. Tym samym przyjął zarówno obligatoryjne, jak i fakultatywne wyjątki od ochrony zabezpieczeń. Dzięki temu polscy gracze „mogą” przełamywać zabezpieczenia gier utrudniające skorzystanie z dozwolonego użytku

osobistego⁷³, na przykład pożyczenia gry osobie pozostającej w stosunku towarzyskim.

Z analizy wskazanych powyżej czterech licencji dla graczy w regionie europejskim wynika jednak, że gier nie wolno pożyczać innej osobie. Ponadto wszystkie analizowane platformy poza platformą GOG przyznały w licencji, że stosują zabezpieczenia i zakazują ich przełamania z jakichkolwiek powodów, pod groźbą wygaśnięcia umowy licencyjnej.

Biorąc pod uwagę, że umowy te są adhezyjne, a rejestracja na jednej z platform jest niezbędna do uruchomienia gry, wydaje się, że uprawnienia graczy są w praktyce kształtowane nie przepisami prawa, ale postanowieniami licencji i działaniami zabezpieczeń.

6. PODSUMOWANIE

Badania przedstawicieli doktryny, między innymi Johna Kuehla, Caluma Darrocha, Declana McCullagha i Milan Homsy oraz Stuarta Habera i innych, wskazują, że skuteczność zabezpieczeń technicznych w przeciwdziałaniu zjawisku „piractwa” jest niska. Przed 10 laty szacowano, że do 95% gier pochodzi z nielegalnej dystrybucji, w 2021 r. Interactive Software Federation of Europe nadal alarmowała, że „piractwo” powoduje ogromne straty, co w połączeniu z nieskutecznością zabezpieczeń ogranicza możliwość dalszego rozwoju sektora gier. Z danych statystycznych przedstawionych przez tę samą organizację wynika jednak, że europejski rynek gier zajmuje trzecie miejsce na świecie, a jego wartość szybko rośnie. Udało się to osiągnąć pomimo stwierdzanej słabości zabezpieczeń. Zabezpieczenia techniczne gier nie mają więc w praktyce dużego wpływu na rozwój rynku gier. Nawet niektórzy deweloperzy, ponoszący straty wskutek działalności „piratów”, sprzeciwiają się stosowaniu zabezpieczeń. Podobnie legalni nabywcy gier, których prawa mogą być ograniczane ze względu na to, że zabezpieczenia techniczne nie są w stanie przewidzieć, czy dane działanie

⁷³ J. BARTA, R. MARKIEWICZ, *Zabezpieczenia przed dostępem do utworów*, [w:] *Prawo autorskie i prawa pokrewne*, red. J. BARTA, R. MARKIEWICZ, Warszawa 2021, s. 75 i n.

stanowi legalne, czy nielegalne wkroczenie w monopol autorski. Stosowanie tak działających zabezpieczeń naraża wydawców na zarzuty, że głównym celem zabezpieczeń jest umacnianie i tak już silnej pozycji wydawców, ponad to, co przewiduje prawo. Dotyczy to zwłaszcza wydawców posiadających cyfrowe platformy dystrybucji gier o zasięgu globalnym, mających we współczesnym świecie pozycję oligopolistów. Wydaje się zatem, że z zabezpieczeń, takich jak obecnie stosowane, należy zrezygnować i poszukiwać innych metod, które pomogą zabezpieczyć interesy zarówno wydawców i producentów gier, jak i graczy. Obie strony obecnego sporu o zabezpieczenia techniczne są bowiem w praktyce po tej samej stronie walki z „piractwem”. Jest to problem złożony, wymagający odrębnych interdyscyplinarnych badań. Dla przykładu wskazać można koncepcje „konkurowania” z piratami jakością produktów. Wydawcy mają po swojej stronie jakość i infrastrukturę (np. platformy cyfrowej dystrybucji gier radykalnie ułatwiające dostęp do legalnych gier), która pozwala im na konkurencyjne zmniejszanie znaczenia piractwa na rynku. Wymaga to jednak ciągłego rozwijania już wydanych gier (tworzenia nowych zawartości, aktualizacji usuwających problemy techniczne, organizowania wydarzeń on-line dla społeczności). W przypadku gier pirackich każdorazowe pojawienie się na rynku nowej zawartości powoduje konieczność poszukiwania, crackowania i ręcznego instalowania takiej zawartości. Jest to nie tylko niewygodne, ale zwiększa również ryzyko infekcji złośliwym oprogramowaniem. Posiadanie legalnej wersji gry sprawia, że każda nowa zawartość jest do niej dodawana automatycznie. Szansą na ograniczenie „piractwa” może być też rozwój usług *game as a service* zbliżonych do istniejących obecnie serwisów streamingowych. Jedną z głównych cech takich serwisów jest to, że utwory są przechowywane i uruchamiane w centrum obliczeniowym usługodawcy, skąd są transmitowane na komputery użytkowników. Utrudnia to działalność piratów, ponieważ nie mają oni dostępu do plików, z których składają się utwory. Wiele serwisów tego typu, honorując dozwolony użytek osobisty, w ramach jednego abonamentu pozwala na stworzenie kilku (w zależności od wybranej subskrypcji) subkont oraz na przykład konta dziecięcego w ramach konta głównego. W ten sposób można dzielić się z najbliższymi (rodziną

czy przyjaciółmi) swoim kontem nawet w tym samym czasie oraz na różnych urządzeniach o różnych adresach IP. Faktyczne wyważenie interesów deweloperów, wydawców i graczy jest jednak niezbędne, aby zapewnić szeroką akceptację zabezpieczeń.

Z analizy art. 6 dyrektywy 2001/29/WE wynika, że wyrównywanie pozycji wydawców względem graczy nie jest skuteczne. Prawodawca unijny zezwolił bowiem wydawcom, aby zabezpieczenia blokowały nie tylko działania bezprawne, ale i inne nieautoryzowane działania graczy. Ponadto w art. 6 ust. 4 prawodawca unijny nie zdecydował się nałożyć na państwa członkowskie obowiązku zapewnienia, aby – najistotniejszy z punktu widzenia graczy – dozwolony użytek osobisty nie był blokowany przez działanie zabezpieczeń.

W świetle orzeczenia TSUE w sprawie C-355/12 balans wydaje się zachwiany jeszcze bardziej. Proponowany przez TSUE test „proporcjonalności” jest bowiem ryzykowny z punktu widzenia konkurencyjności na rynku gier. Podobnie, rozszerzająca wykładnia definicji zabezpieczeń, w wyniku której objęto ochroną prawną zabezpieczenia blokujące uruchomienie na danej konsoli gier innych niż określonego wydawcy.

Przeprowadzona w artykule analiza pokazuje, że obowiązująca regulacja nie zabezpiecza należycie interesu wydawców stosujących zabezpieczenia techniczne przed „piratami”, a graczy przed nadużyciami ze strony wydawców. Zatem prawodawca unijny powinien podjąć działania ku urzeczywistnieniu równowagi interesów wydawców i graczy. *De lege ferenda* postulować należy zmianę definicji zabezpieczeń technicznych, tak aby zastosowana w niej przesłanka braku autoryzacji została zmieniona na przesłankę „bezprawności”. Analogicznie, jak zostało dokonane to w polskiej implementacji dyrektywy 2001/29/WE. Odbierze to – przynajmniej z punktu widzenia regulacji – wydawcom możliwość stosowania zabezpieczeń do blokowania działań, które gracze podejmują wbrew woli wydawców, ale w zgodzie z prawem. Obecnie stosowana konstrukcja przyjęta w art. 6 ust. 4 dyrektywy 2001/29/WE, która zamiast skutecznie równoważyć interesy, pozwala wydawcom na kształtowanie uprawnień graczy przez działania faktyczne, przestanie być „potrzebna”. Językowa wykładnia proponowanej przesłanki „bezprawności” pozwala bowiem na korzystanie ze wszystkich wyjątków

spod monopolu autorskiego, które są przecież zgodne z prawem. Zniknie zatem potrzeba kazuistycznego oceniania każdego przypadku w zależności od tego, czy wydawca kupił zabezpieczenie, czy nie. Pozwoli to na uproszczenie przepisów. Zwiększy również jednolitość prawa wewnątrz Unii Europejskiej (zniknie bowiem podział na fakultatywne i obligatoryjne wyjątki od monopolu autorskiego wydawcy). W rezultacie zwiększy też pewność co do prawa. Z punktu widzenia uczciwej konkurencji i ochrony graczy przed przywiązaniem do marki zasadne jest również, aby w definicji zabezpieczeń zastrzec, że nie mogą one blokować samego sprzętu. W założeniu mają one bowiem chronić utwory przed „piractwem”, a nie wspierać produkcje urządzeń, na których można uruchomić gry tylko jednego wydawcy.

Osiągnięcie pewności co do prawa wymaga również jednoznacznego określenia kwalifikacji prawnej gier komputerowych w Unii Europejskiej. Wydaje się, że najwłaściwszym rozwiązaniem (bez konieczności opracowywania nowego, wyspecjalizowanego aktu prawnego) jest uznanie gry jako całości za utwór *sui generis*. Taka kwalifikacja jest popierana przez większość przedstawicieli doktryny. Również na takiej kwalifikacji gry swoje orzeczenie oparł TSUE, rozstrzygając, że jako utwór *sui generis* gra (i inne utwory hybrydowe) powinna znaleźć się w zakresie przedmiotowym dyrektywy 2001/29/WE. Tak też w wydawanych dokumentach grę traktują organy unijne. Można więc powiedzieć, że określenie gry komputerowej w prawie Unii Europejskiej jako utworu *sui generis* będzie ugruntowaniem dominującego stanowiska doktryny i dotychczasowej praktyki. Jest to o tyle ważne, że praktyka ta jest oparta na orzeczeniu, w którym TSUE nie rozstrzygnął, że gra jest utworem *sui generis*, ale jedynie przyjął taką kwalifikację jako stan faktyczny ustalony przez sąd występujący z pytaniem prejudycjalnym. Nie jest zatem wykluczone, że w przyszłości, w innym postępowaniu, krajowy sąd zwracający się do TSUE z pytaniem prejudycjalnym wskaże, w ramach ustalonego stanu faktycznego, że gra jest programem komputerowym. Wówczas cała dotychczasowa praktyka i ewentualne zmiany w dyrektywie 2001/29/WE mające urzeczywistnić równowagę interesów wydawców i graczy mogą przestać być możliwe do zastosowania do gier komputerowych. Powyższe postulaty zmian w prawie, choć istotne, muszą być jednak

połączone z zapewnieniem ich faktycznej egzekwowalności przez „globalnych graczy”, takich jak właściciele cyfrowych platform dystrybucji gier.

ZABEZPIECZENIA TECHNICZNE GIER KOMPUTEROWYCH
A UPRAWNIENIA GRACZY W PRAWIE UNII EUROPEJSKIEJ

Streszczenie

W artykule podjęto próbę ustalenia, czy przepisy prawa unijnego odnoszące się do zabezpieczeń technicznych gier komputerowych skutecznie równoważą pozycje graczy i wydawców. Duże znaczenie społeczno-gospodarcze tego problemu w Europie pokazano, zestawiając informacje dotyczące liczby graczy i wartości rynkowej gier. Wysokie koszty ich tworzenia i związane z nimi ceny powodują silne narażenie gier na działania „piratów komputerowych”, przed czym są często chronione zabezpieczeniami technicznymi. Czyni to gry dogodnym, choć nie wolnym od kontrowersji, obszarem badań nad prawną regulacją takich zabezpieczeń. Ustalono, że w jej ramach szczególne znaczenie ma dyrektywa 2001/29/WE, która została wskazana jako właściwa do prawnej oceny zabezpieczeń technicznych gier w orzeczeniu TSUE w sprawie C-355/12. Analizowane przepisy, w szczególności art. 6 wskazanej dyrektywy, skonfrontowano z postanowieniami licencji globalnych wydawców gier posiadających platformy cyfrowej dystrybucji gier. Stwierdzono, że podmioty te z pomocą zabezpieczeń technicznych mogą kształtować faktyczne uprawnienia graczy w sposób mniej dla nich korzystny, niż stanowi prawo.

TECHNICAL MEASURES TO PROTECT VIDEO GAMES AND PLAYERS'
RIGHTS UNDER EUROPEAN UNION LAW

Summary

This article attempts to determine whether EU legislation relating to the technical protection of computer games effectively balances the

position of players and publishers. The socio-economic importance of this problem in Europe is shown by comparing information on the number of players and the market value of games. The high development costs and associated prices make video games highly vulnerable to software piracy, against which many games are protected by technical protection measures. This makes games a convenient, though not uncontroversial area of research on the legal regulation for of such safeguards. This study has determined the particular importance of Directive 2001/29/EC, which was selected within this framework as the appropriate grounds for the legal assessment of technical safeguards for games in the EU Court of Justice ruling in Case C-355/12. The provisions analysed in this paper, in particular Article 6 of the Directive, have been confronted with the provisions of the licences held by global game publishers operating digital game distribution platforms. The results of the study show that these entities may introduce technical safeguards to shape the actual rights enjoyed by players in a manner less favourable for them than provided by EU law.

Słowa kluczowe: gry komputerowe; zabezpieczenia techniczne; piractwo; dozwolony użytek.

Keywords: video games; technological measures; piracy; fair use.

Literatura

- BARTA J., MARKIEWICZ R., *Zabezpieczenia przed dostępem do utworów*, [w:] *Prawo autorskie i prawa pokrewne*, red. J. BARTA, R. MARKIEWICZ, Warszawa 2021, s. 75-76.
- BARTA J., MARKIEWICZ R., *Przedmiot ochrony*, [w:] *Prawo autorskie*, red. J. BARTA, R. MARKIEWICZ, Warszawa 2016, s. 464-467.
- BOBROWSKI M., GAŁUSZKA D., KRAMPUS-SEPIELAK A., RODZIŃSKA-SZARY P., ŚLIWIŃSKI M., *Polish Gamers Research 2020*, Kraków 2020, s. 2, <https://polishgamers.com/pgr/polish-gamers-research-2020/general-information-about-our-study>.
- BOBROWSKI M., GAŁUSZKA D., KRAMPUS-SEPIELAK A., RODZIŃSKA-SZARY P., ŚLIWIŃSKI M., *Kondycja polskiej branży gier 2020*, Kraków 2020, s. 13.
- COENEN O., *Interactive Software Federation of Europe: Key facts 2019*, Bruxelles 2019, s. 3-5.

- COENEN O., *Interactive Software Federation of Europe: Key facts 2020*, Bruxelles 2020, s. 4.
- DARROCH C., *Problems and Progress in the Protection of Videogames: a Legal and Sociological Perspective*, «Manchester Review of Law, Crime and Ethics» 1/2012, s. 136-172.
- FAVALE M., McDONALD N., FAILY S., GATZIDIS C., *Human aspects in digital rights management: the perspective of content developers*, «Scripted» 13.3/2016, s. 290-304.
- GIENAS K., *Digital Rights Managements – nowa era prawa autorskiego?*, «Monitor Prawniczy» 2/2006, s. 4-14.
- GIENAS K., *Systemy Digital Rights Managment w świetle prawa autorskiego*, Warszawa 2008, s. 18-216.
- GIENAS K., *Zabezpieczenia techniczne utworów a dozwolony użytek na tle prawa wspólnotowego i polskiego*, «Europejski Przegląd Sądowy» 12/2009, s. 9-14.
- GREENSPAN D., *Intellectual Property in the videogame industry*, [w:] *Mastering the game: Business and Legal Issues for Video Game Developers*, red. D.GREENSPAN, Geneva 2014, s. 72-106.
- Grzybczyk K., *Od Mario Bros do e-sportu*, [w:] *Rozrywki XXI wieku a prawo własności intelektualnej*, red. K. Grzybczyk, Warszawa 2020, s. 211-238.
- HABER S., HORNE B., PATO J., SANDER T., TARJAN R.E., *If Piracy Is the Problem, Is DRM the Answer?*, [w:] *Digital Rights Management. Lecture Notes in Computer Science*, vol. 2770, red. E. BECKER, W. BUHSE, D. GÜNNEWIG, N. RUMP, Berlin 2003, s. 224-233.
- HOLM P., *Piracy on the Simulated Seas: The Computer Games Industry's Non-Legal Approaches to Fighting Illegal Downloads of Games*, «Information & Communications Technology Law» 23.1/2014, s. 61-76.
- KUEHL J., *Video Games and Intellectual Property: Similarities, Differences, and a New Approach to Protection*, «Cybaris: An Intellectual Property Law Review» 7.2/2016, s. 313-349.
- LASKOWSKA E., *Czy prawo autorskie może objąć zabezpieczenia techniczne utworu?*, «Europejski Przegląd Sądowy» 6/2017, s. 48-54.
- LASKOWSKA-LITAK E., *Treść prawa czy ochrona – zabezpieczenia techniczne utworu – wyrok Trybunału Sprawiedliwości z 23.01.2014 r., C-355/12, Nintendo Co. Ltd i in. przeciwko PC Box Srl i 9Net Srl*, [w:] *Kamienie milowe orzecznictwa Trybunału Sprawiedliwości Unii Europejskiej*, red. S. BIERNAT, Warszawa 2019, s. 763-774.
- LUCCHI N., *Digital Media & Intellectual Property. Management of Rights and Consumer protection in a Comparative Analysis*, Berlin 2006, s. 93-100.

- ŁUCKI Z., *Proszę... nie mówmy „technologia” na technikę!*, s. 1, https://www.cri.agh.edu.pl/bip/63/11_63.htm.
- MARKOWSKI J., *Dozwolony użytek gier komputerowych*, «Palestra» 7-8/2016, s. 36-40.
- MATLAK A., *Charakter prawny regulacji dotyczących zabezpieczeń technicznych utworów*, Zakamycze 2007, s. 25.
- MATLAK A., *Prawna ochrona zabezpieczeń technicznych utworów na tle wyroku Trybunału Sprawiedliwości z 23.01.2014 r. w sprawie Nintendo*, «Zeszyty Naukowe Uniwersytetu Jagiellońskiego. Prace z Prawa Własności Intelektualnej» 4/2014, s. 71-83.
- MATLAK A., *Glosa do wyroku TSUE z dnia 23 stycznia 2014 r., C-355/12*, [w:] *Prawo autorskie. Komentarz do wybranego orzecznictwa Trybunału Sprawiedliwości UE*, red. E. ŁASKOWSKA-LITAK, R. MARKIEWICZ, Warszawa 2019, s. 302-315.
- MATUSIAK I., *Gra komputerowa jak przedmiot prawa autorskiego*, Warszawa 2013, s. 122-210.
- MAYER-SCHONBERGER V., *Beyond Copyright: Managing Information Rights with DRM*, «Denver University Law Review» 84.1/2006, s. 181-198.
- MAZZIOTTI G., *EU Copyright law and the End-user*, Berlin 2008, s. 74.
- MCCULLAGH D., HOMSI M., *Leave DRM Alone: a Survey of Legislative Proposals Relating to Digital Rights Management Technology and Their Problems*, «Michigan State Law Review» 1/2005, s. 317-328.
- PEKKA J., *Fighting IPR infringements (2020)*, [w:] *How to Enable Digital Growth in Europe?*, red. J. PEKKA, Stockholm 2020/2021, s. 1-2, <http://www.egdf.eu/documentation/5-fair-digital-markets/5-a-digital-ready-copyright-framework/fighting-ipr-infringements/> (dostęp 7 sierpnia 2021 r.).
- RADOMIŃSKI K., *Gry komputerowe*, [w:] *Wielka encyklopedia prawa, XXII, Prawo informatyczne*, red. L. GROCHOWSKI, G. SZPOR, Warszawa 2021, s. 185-187.
- RAMOS A., LOPEZ L., RODRIGUEZ A., MENG T., ABRAMS S., *The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches*, Geneva 2013, s. 11.
- RONCEVIC M., *Digital rights management and books*, «Library Technology Reports» 56.1/2020, s. 5-30.
- ROST W., *Glosa do wyroku TSUE z dnia 23 stycznia 2014 r., C-355/12*, Lex 2014, s. 6.
- RUTKOWSKI E., MARSZAŁKOWSKI J., BIEDERMANN S., *The Game Industry of Poland – Report 2020*, Warszawa 2020, s. 7.
- S.E.L.L., *Essential Video Game News. French Market Report 2019*, Paris 2019, s. 32.
- TARGOSZ T., *Umowy dotyczące gier komputerowych – zagadnienia prawa autorskiego*, [w:] *Ochrona gry komputerowej. Aktualne wyzwania prawne*, red. E. TRAPLE, Warszawa 2015, s. 63-83.

- WASILEWSKI P., *Ochrona zabezpieczeń technicznych gier komputerowych w ujęciu Trybunału Sprawiedliwości Unii Europejskiej*, [w:] *Ochrona gry komputerowej. Aktualne wyzwania prawne*, red. E. TRAPLE, Warszawa 2015, s. 83-107.
- WIDŁA B., *More than a game: Did Nintendo v. PC Box give manufacturers more control over the use of hardware?*, «Computer Law & Security Review» 33.2/2017, s. 242-249.
- WIŚNIAKOWSKA L., *Słownik wyrazów obcych*, Warszawa 2007, s. 366.
- WIŚNIEWSKI S., *Prawnoautorska kwalifikacja gier komputerowych – program komputerowy czy utwór audiowizualny?*, «Zeszyty Naukowe Uniwersytetu Jagiellońskiego. Prace z Prawa Własności Intelektualnej» 115.1/2012, s. 43-67.