

MARIUSZ STANIK

Uniwersytet Kardynała Stefana Wyszyńskiego w Warszawie

‘LET’S PLAY’ A PRAWO AUTORSKIE

1. CZYM JEST LET’S PLAY – DEFINICJA, GENEZA, CHARAKTERYSTYKA I RODZAJE

Pojęcie *let’s play* (z ang. „zagrajmy”) nie ma charakteru normatywnego. Żaden akt prawny w polskim porządku prawnym nie definiuje ani wprost nie odnosi się do tego zjawiska. Zgodnie jednak z potocznym rozumieniem przez pojęcie *let’s play* rozumie się nagranie dokumentujące przechodzenie gry komputerowej, opatrzone komentarzem gracza i stworzone w celu dostarczenia widzom rozrywki. Nagranie takie może mieć charakter komediowy lub poradnikowy¹.

Pierwsze nagrania kwalifikujące się jako *let’s play* powstawały już w latach 80. XX w., a zatem jeszcze przed upowszechnieniem się Internetu. Tworzone były wówczas w formie pisanej, były opatrzone grafiką i nikt nie używał do ich nazwania pojęcia *let’s play*.

W latach 80. XX w. zaczęły się także pojawiać kasety wideo z nagraniami rozgrywek gier i komentarzem gracza, który opowiadał, w jaki sposób można osiągnąć najlepsze wyniki w prezentowanych grach.

W 2003 r. w japońskiej stacji telewizyjnej powstał program o nazwie „GameCenter CX”, w którym gracz grał w gry komputerowe i reagował na nie w humorystyczny sposób.

¹ Definicja podana za: https://pl.wikipedia.org/wiki/Let%E2%80%99s_Play [dostęp 9 kwietnia 2025 r.].

Współczesny styl i format *let's play*ów zaczął kształtować się od roku 2005. Wtedy też pojawiła się nazwa *let's play*, a nagrania te zaczęły zdobywać coraz większą rzeszę odbiorców, znaczną popularność, aby w końcu – w pierwszej dekadzie XXI w. – stać się prawdziwym fenomenem².

Co ciekawe, w odniesieniu do samej nazwy *let's play* wskazać trzeba, że w 2015 r. Sony Computer Entertainment of America próbowało zarejestrować „Let's Play” w Urzędzie Patentowym i Znaków Towarowych Stanów Zjednoczonych jako znak towarowy w odniesieniu do elektronicznej transmisji i strumieniowania gier wideo za pośrednictwem globalnych i lokalnych sieci komputerowych oraz strumieniowania dźwięku i obrazu przez globalne i lokalne sieci komputerowe. Wniosek został odrzucony przez urząd, ponieważ łudząco podobny znak towarowy był już wcześniej zarejestrowany. Otóż w Stanach Zjednoczonych istnieje od 2012 r. spółka pod nazwą Let's Play of America, która zajmuje się organizowaniem różnego rodzaju turniejów dla graczy gier komputerowych, a od roku 2013 operuje zastrzeżonym znakiem towarowym „LP Let's Play”. Tym samym urząd stwierdził, że nazwa „Let's Play” mogłaby być myląca i z tego powodu odrzucił wniosek Sony³.

W ostatnich latach pierwszej dekady XXI w. *let's play*e przeniknęły do głównego nurtu rozrywki (tzw. *mainstreamu*) i stały się swoistym fenomenem. W 2018 r. w serwisie YouTube obejrzano łącznie ponad 50 miliardów godzin filmików o tematyce *let's play*. Magazyn „Forbes” oszacował, że ponad połowa spośród dziesięciu osób najlepiej zarabiających na serwisie YouTube to Let's Playerzy (w wersji polskiej „zagrajmerzy”), a ich dochody wahają się od 15 do 18 milionów dolarów amerykańskich rocznie⁴.

² Więcej o historii *let's play*ów zob. P. KLEPEK, *Who Invented Let's Play Videos?*, <https://kotaku.com/who-invented-lets-play-videos-1702390484> [dostęp 9 kwietnia 2025 r.].

³ Zob. B. STODOLNY, *Sony chciało opatentować nazwę „Let's Play”. Nie udało się*, <https://www.komputerswiat.pl/gamezilla/aktualnosci/sony-chcialo-opatentowac-nazwe-lets-play-nie-udalo-sie/rx6fh6z> [dostęp 9 kwietnia 2025 r.].

⁴ Zob. M. KLIMKO, *Jak żyją zagrajmerzy*, <https://www.polityka.pl/tygodnikpolityka/ludzieistyle/1786780,1,jak-zyja-zagrajmerzy.read> [dostęp 9 kwietnia 2025 r.].

Skala opisywanego zjawiska, jak też wartość generowanego przez nie dochodu uzasadniają zainteresowanie *let’s playami* także od strony formalnoprawnej.

Jeśli chodzi o charakterystykę *let’s play*a, wskazać trzeba, że jego podstawowym elementem jest nagranie rozgrywki w grze komputerowej, w czasie którego nagrywający prowadzi komentarz, opisując to, co się aktualnie dzieje, reagując na to, czego doświadcza, i dodając na bieżąco własne przemyślenia. Niektórzy twórcy dodają do swojego materiału nagranie własnej osoby w trakcie gry. Od *let’s play*a odróżnić zatem trzeba nagranie stanowiące wideorecenzję gry komputerowej, która obejmuje jedynie wycinek rozgrywki z gry komputerowej, jak również własny, krytyczny komentarz autora pozostający w bezpośrednim związku z zamieszczonym fragmentem takiej rozgrywki i odnoszący się do cech recenzowanej gry komputerowej. Tego typu nagrania (noszące przeważnie cechy montażu, bez zachowania ciągłości rozgrywki) nie mogą być kwalifikowane jako *let’s play*, a tym samym nie będą przedmiotem analizy w ramach niniejszego artykułu.

Z *let’s playem* nie należy także mylić pojęcia *gameplay* (a inaczej mówiąc – rozgrywki), którym jest pojedyncza gra lub podzielona na więcej niż jedną sesję gra toczona przez gracza od początku do końca (np. kampania trybu gry jednoosobowej), a także ogół rozwiązań oraz elementów, które wybrana gra komputerowa oferuje graczowi⁵.

*Let’s play*e są dystrybuowane za pośrednictwem stron internetowych (najczęściej w serwisie YouTube lub Twitch).

W praktyce wyróżnia się także różne odmiany lub pochodne *let’s playów*, w tym przede wszystkim:

- a. solucja (z ang. *solution* – „rozwiązanie”) – pełniącą funkcję poradnika dla graczy. Solucja może być ogólna, to znaczy może zawierać opis tylko najważniejszych czynności bez dokładniejszego wnikania, lub też szczegółowa – zawierająca dokładne informacje o tym, jak rozwiązać dany problem w grze albo jakie czynności wykonywać. Z reguły nie powinna ujawniać treści fabuły albo

⁵ Definicja podana za: <https://www.gry-online.pl/slownik-gracza-pojecie.asp?ID=212> [dostęp 9 kwietnia 2025 r.].

- przynajmniej ograniczać tego do niezbędnego minimum. Powinna być też obiektywna. Solucja wymienia czynności, które gracz najczęściej musi wykonać, aby ukończyć grę bądź rozwiązać daną zagadkę. Solucje w zdecydowanej większości opisują gry przygodowe i ich podgatunki (np. gry przygodowo-zręcznościowe) oraz czasem gry fabularne i zręcznościowe. Rzadko pojawiają się solucje innych gatunków gier (np. tzw. strzelanek);
- b. *walkthrough* (z ang. „przewodnik”) – relacja z przechodzenia całej gry, również pełniąca rolę poradnika;
 - c. *speedrun* (z ang. „szybki bieg”) – przechodzenie gier na czas z nastawieniem na bicie rekordów.

W związku z tym, że – niezależnie od rodzaju *let's playa* – w nagraniach tych wykorzystywane są fragmenty (bądź całość) licencjonowanej gry komputerowej, zasadne jest pytanie o relację *let's playa* do praw autorskich twórców gry komputerowej, będącej przedmiotem danego nagrania. Innymi słowy, czy na gruncie obowiązujących obecnie przepisów ustawy z 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych⁶ twórcy *let's playa* dopuszczają się naruszenia praw autorskich twórców gry komputerowej, której fragmenty zostają użyte w nagraniu typu *let's play*?

2. CHARAKTER PRAWNOAUTORSKI GRY KOMPUTEROWEJ – SYNTEZA

Aby dokonać odpowiedzi na postawione wyżej pytanie, należy w pierwszej kolejności ustalić, jaki charakter prawny – na gruncie ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych – ma gra komputerowa. Szczegółowa analiza tego zagadnienia znacznie wykraczałaby poza ramy niniejszego artykułu, dlatego też w tym miejscu wskazać jedynie należy, że charakter prawnoautorski gry komputerowej, będącej jedną z najpowszechniejszych i najdynamiczniej rozwijających się form rozrywki

⁶ Ustawa z 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych (tekst jedn. Dz. U. z 2025 r. poz. 24 ze zm.); dalej: pr. aut.

XXI w., nadal jest kwestią sporną na gruncie polskiego i europejskiego prawodawstwa⁷.

Zgodnie z przepisem art. 1 ust. 1 pr. aut. „Przedmiotem prawa autorskiego jest każdy przejaw działalności twórczej o indywidualnym charakterze, ustalony w jakiejkolwiek postaci, niezależnie od wartości, przeznaczenia i sposobu wyrażenia (utwór)”, przy czym – zgodnie z art. 1 ust. 2 cytowanej ustawy – w szczególności przedmiotem prawa autorskiego są programy komputerowe oraz utwory audiowizualne.

Najczęściej gry komputerowe kwalifikowane są właśnie albo do kategorii programów komputerowych, albo do kategorii utworów audiowizualnych. W literaturze przedmiotu – z uwagi na hybrydalną budowę gry komputerowej – spotkać się także można z tzw. koncepcją mieszaną, kwalifikującą grę komputerową jako tzw. utwór nienazwany, zawierający w sobie zarówno cechy programu komputerowego, jak i utworu audiowizualnego. Kwalifikacja prawna gry komputerowej ma przy tym niebagatelne znaczenie dla ustalenia sposobów ochrony tego typu konstrukcji.

Ani w polskim, ani w europejskim prawodawstwie nie istnieje jednoznaczna definicja programu komputerowego⁸. W literaturze przedmiotu przez pojęcie programu komputerowego rozumie się natomiast dość powszechnie uporządkowany zestaw instrukcji (poleceń) skierowanych do komputera, których wykonanie przez komputer prowadzi do

⁷ Tak: M. OSTROWSKA, *Let’s play – działalność internautów a gra komputerowa z perspektywy prawa autorskiego*, «ZNUJ» 2/2019, s. 58. Szerzej na temat gry komputerowej jako utworu zob. I. MATUSIAK, *Gra komputerowa jako przedmiot prawa autorskiego*, Warszawa 2013, s. 176 i n.

⁸ Ani w polskiej ustawie o prawie autorskim i prawach pokrewnych, ani w dyrektywie Parlamentu Europejskiego i Rady 2009/24/WE z 23 kwietnia 2009 r. w sprawie ochrony prawnej programów komputerowych (wersja skodyfikowana) (Dz. Urz. UE L 111, s. 16) nie zdefiniowano pojęcia programu komputerowego. Jak wyjaśniono w Explanatory memorandum do projektu dyrektywy, rezygnacja z wprowadzania definicji programu komputerowego była pokłosiem uznania, że każda definicja uległaby dezaktualizacji wraz z rozwojem technologii informatycznych (zob. M. BALICKI, *Komentarz do art. 74, nb 8*, [w:] *Ustawa o prawie autorskim i prawach pokrewnych. Komentarz*, red. A. MICHALAK, Warszawa 2019, «Legalis»).

uzyskania określonego rezultatu⁹. W tym miejscu zgodzić się trzeba z poglądem, że „aspekty techniczne tworzenia i budowy gier komputerowych sprawiają jednak, że ich ochrona prawna wyłącznie jako programu komputerowego może okazać się niewystarczająca z punktu widzenia interesów twórców i producentów, w zakresie elementów artystycznych i kreatywnych wchodzących w skład gry”¹⁰. W konsekwencji „gra przestaje być wyłącznie programem, staje się bowiem produktem, w którego fundamentach faktycznie stoi program, ale jako końcowe dzieło składa się z tak wielu elementów, że jednoznaczna klasyfikacja gry jako programu byłaby niesprawiedliwa wobec pozostałych osób zaangażowanych w tworzenie gry i – przede wszystkim – niewystarczająca, by ochronić takie elementy, jak grafikę, muzykę, scenariusz”¹¹.

Ustawa o prawie autorskim i prawach pokrewnych nie zawiera także definicji legalnej utworu audiowizualnego. Najbardziej ogólna definicja tego pojęcia wskazuje, że utwór audiowizualny to „dzieło ustalone w postaci serii połączonych ze sobą obrazów sprawiających wrażenie ruchu z dźwiękiem lub bez [...]”¹². Do percepcji tego typu utworu odbiorca wykorzystuje zarówno zmysł wzroku, jak i (najczęściej) słuchu, przy czym kluczowe dla uznania utworu za audiowizualny jest kryterium ruchu obrazu. Przedstawiciele doktryny prawa zwracają jednak uwagę, że do pełnej klasyfikacji utworu jako audiowizualnego wymagana jest przesłanka liniowego, stałego charakteru pojawiających się po sobie elementów (np. scen filmowych). Gra polega przede wszystkim na rozgrywce, co sprawia, że gry nie sposób przyrównać z filmem, w którym to sekwencja obrazów jest zawsze stała. W grach komputerowych to gracz decyduje bowiem o występowaniu kolejnych „scen”. Szczególnie

⁹ Zob. m.in. G. Jyż, *Autorskoprawna ochrona programów komputerowych w Polsce (wybrane zagadnienia)*, «Radca Prawny» 4/1995, s. 39.

¹⁰ Tak: Z. KRÜGER, *Angry Birds należy objąć ochroną*, «Gazeta Prawna» z 3 stycznia 2013 r.

¹¹ Tak: S. BŁACH, *Konflikty dotyczące prawa autorskiego gier komputerowych – diagnoza problemu i proponowane rozwiązania*, «Prace Naukowe Akademii im. Jana Długosza w Częstochowie» 5/2017, s. 15.

¹² Tak J. SZCZOTKA, *Wprowadzenie do ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych*, Lublin 1994, s. 40.

widoczne jest to w grach o nieliniowym charakterze fabuły. Dlatego też nie sposób jest jednoznacznie zakwalifikować gry komputerowej jako utworu audiowizualnego, natomiast pamiętać trzeba, że gry komputerowe zawierają często elementy stanowiące utwory audiowizualne, które podlegają ochronie na podstawie przepisów dotyczących utworów audiowizualnych.

Gry komputerowej nie można zatem jednoznacznie zakwalifikować ani wyłącznie jako programu komputerowego, ani wyłącznie jako utworu audiowizualnego. Zgodnie z orzeczeniem Trybunału Sprawiedliwości Unii Europejskiej z 23 stycznia 2014 r. w postępowaniu *Nintendo Co. Ltd p. PC Box Srl. i 9Net Srl.*: „gry wideo [...] stanowią złożony materiał obejmujący nie tylko program komputerowy, ale także elementy graficzne i dźwiękowe, które – mimo że zostały zakodowane w języku programowania – mają samoistnie charakter twórczy, niedający sprowadzić się wyłącznie do wspomnianego zakodowania”¹³. Innymi słowy stwierdzić trzeba, że poszczególne elementy składające się na grę komputerową stanowią zazwyczaj utwory w rozumieniu prawa autorskiego. Dotyczy to przede wszystkim silnika gry (który jest programem komputerowym), intro i outro (które stanowią utwory audiowizualne), dialogów, ścieżki dźwiękowej i oprawy graficznej. Prawami autorskimi do tych składników może dysponować twórca, producent czy wydawca gry, ale również podmiot niezwiązany z produkcją, jak firma fonograficzna, która udzieliła producentowi licencji do wykorzystania muzyki w ścieżce dźwiękowej gry.

Kwestia kwalifikacji prawnej gry komputerowej pojawiła się także w wyroku Trybunału Sprawiedliwości Unii Europejskiej z 22 grudnia 2010 r. w sprawie C-393/09, w którym stwierdzono między innymi, że „graficzny interfejs użytkownika nie pozwala na powielanie tego programu komputerowego, lecz stanowi po prostu element tego programu, za pomocą którego użytkownicy wykorzystują właściwości omawianego programu”¹⁴. Z wyroku tego wynika również, że graficzne interfejsy użytkownika nie podlegają ochronie prawnoautorskiej w ramach reżimu

¹³ Zob. wyrok TSUE z 23 stycznia 2014 r., C-355/12, Dz. Urz. UE C 93 z 2014 r., s. 8.

¹⁴ Zob. wyrok TSUE z 22 grudnia 2010 r., C-393/09, ZOTSiS 2010/12C/I-13971-14008.

przewidzianego dla programów komputerowych, ale same mogą stanowić utwór w rozumieniu prawa autorskiego, przy czym, aby tak się stało, interfejs taki musi stanowić wyraz własnej twórczości intelektualnej autora i odznaczać się przesłankami indywidualności i oryginalności. Zaznaczyć przy tym jednak trzeba, że kwestia prawnoautorskiej ochrony graficznych interfejsów użytkownika w dalszym ciągu wywołuje kontrowersje w literaturze przedmiotu¹⁵.

Powyższe potwierdza zatem, że grę komputerową należy traktować właśnie jako „utwór złożony”, korzystający zarówno z ochrony przysługującej programom komputerowym, jak i tej wynikającej z przepisów ogólnych. W konsekwencji podzielić należy pogląd, że „nie rezygnując z ochrony gier komputerowych jako programów komputerowych uznać należy, że składają się one obecnie ze swoistych dwóch warstw, technicznej i artystycznej i choć niemożliwym lub bardzo trudnym jest ich oddzielenie, to zasługują one na dodatkową, kumulatywną ochronę, zarówno jako program komputerowy jak i utwór audiowizualny”¹⁶.

Na marginesie wskazać również trzeba, że Trybunał Sprawiedliwości Unii Europejskiej w przywołanym powyżej wyroku z 22 grudnia 2010 r. odpowiedział także na inne pytanie prejudycjalne, które dotyczyło dopuszczalności *let's playów*. W wyroku tym wskazano między innymi, że: „Niewątpliwie transmisja telewizyjna utworu stanowi co do zasady publiczne udostępnianie, w stosunku do którego jego autorowi przysługuje wyłączne prawo zezwolenia bądź zakazania, a graficzny interfejs użytkownika może ponadto stanowić własną twórczość intelektualną jego autora. Jednakże jeśli w ramach transmisji telewizyjnej danego programu wyświetlony jest graficzny interfejs użytkownika, to interfejs ten udostępniany jest telewidzom wyłącznie w sposób pasywny, bez możliwości jego aktywnego użycia. Nie mogą oni skorzystać z funkcji omawianego interfejsu polegającej na umożliwianiu interakcji pomiędzy programem komputerowym a użytkownikiem. Zważywszy na to, że poprzez transmisję telewizyjną graficzny interfejs użytkownika nie

¹⁵ Szerzej na ten temat zob. T. GRZEGORCZYK, *Prawnoautorska ochrona graficznych interfejsów użytkownika*, «Przegląd Prawno-Ekonomiczny» 35.2/2016, s. 44 i n.

¹⁶ Tak Z. KRÜGER, *op. cit.*

jest udostępniony publicznie w sposób umożliwiający poszczególnym osobom uzyskanie dostępu do kluczowego elementu charakteryzującego interfejs, czyli funkcji interakcji z użytkownikiem, nie ma tu miejsca publiczne udostępnienie graficznego interfejsu”. Biorąc jednak pod uwagę, że graficzny interfejs użytkownika może stanowić utwór w rozumieniu prawa autorskiego (a tym samym określone mu podmiotowi mogą przysługiwać autorskie prawa majątkowe do takiego utworu, w tym prawo do rozporządzania utworem na wszystkich polach eksploatacji), to ewentualny brak możliwości interakcji, o którym mowa w przywołanym wyżej wyroku, nie może przesądzać o braku publicznego udostępnienia tegoż interfejsu. Dlatego też powyższe stanowisko TSUE należy w mojej ocenie uznać co najmniej za kontrowersyjne, w tym również z uwagi na fakt, że nagrania typu *let’s play* obejmują najczęściej nie tylko warstwę graficzną gry komputerowej, lecz także ścieżkę dźwiękową i inne elementy takiej gry.

3. PRAWO CYTATU NA GRUNCIE USTAWY O PRAWIE AUTORSKIM I PRAWACH POKREWNYCH

W związku z tym, że gra komputerowa – jako multimedialny utwór złożony – korzysta z ochrony prawnoautorskiej przysługującej programom komputerowym, jak i utworom audiowizualnym, a każdy *let’s play* – niezależnie od jego rodzaju czy odmiany – wykorzystuje fragment (bądź całość) danej gry komputerowej, zasadne jest dokonanie analizy przepisów, regulujących tzw. prawo cytatu. Prawo cytatu to jedna z form tzw. dozwolonego użytku, która zezwala na użycie utworu (w całości lub w części), pomimo objęcia tego utworu prawami autorskimi. W tym kontekście istotne znaczenie mają następujące przepisy ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych:

- a. art. 29, zgodnie z którym: „Wolno przytaczać w utworach stanowiących samoistną całość urywki rozpowszechnionych utworów oraz rozpowszechnione utwory plastyczne, utwory fotograficzne lub drobne utwory w całości, w zakresie uzasadnionym celami

cytatu, takimi jak wyjaśnianie, polemika, analiza krytyczna lub naukowa, nauczanie lub prawami gatunku twórczości”;

- b. art. 34, zgodnie z którym: „Można korzystać z utworów w granicach dozwolonego użytku pod warunkiem wymienienia imienia i nazwiska twórcy oraz źródła. Podanie twórcy i źródła powinno uwzględniać istniejące możliwości. Twórcy nie przysługuje prawo do wynagrodzenia, chyba że ustawa stanowi inaczej”; oraz
- c. art. 35, zgodnie z którym: „Dozwolony użytek nie może naruszać normalnego korzystania z utworu lub godzić w słusne interesy twórcy”.

Na podstawie przytoczonych wyżej przepisów można zatem wskazać, że do najważniejszych zasad zgodnego z prawem korzystania z prawa cytatu należą:

- a. utwór, w którym przytaczamy cytat, musi stanowić samoistną całość i sam w sobie powinien być przedmiotem ochrony prawa autorskiego;
- b. cytat musi pełnić funkcję jedynie posiłkową, uzupełniającą utwór podstawowy, występując jako przedmiot analizy, polemiki, recenzji, element pracy dydaktycznej czy też w sytuacji, gdy wymaga tego specyfika konkretnego gatunku;
- c. cytat powinien pojawić się w określonym celu; przytaczanie innych utworów bez większego związku z treścią dzieła lub bez przynajmniej podstawowego omówienia nie będzie spełniało przesłanek dopuszczających skorzystanie z prawa cytatu;
- d. przedmiotem cytatu mogą być fragmenty innych utworów, jak również niewielkie utwory (np. wiersze itp.) w całości;
- e. cytat musi być w sposób wyraźny oznaczony i odróżniony od utworu, w którym się pojawia (tak, by potencjalny odbiorca nie miał wątpliwości co do tego, który fragment jest autorstwa cytującego, a który stanowi treść cytatu);
- f. koniecznym elementem prawa cytatu jest wskazanie imienia i nazwiska lub też – w przypadku ich braku – innych danych identyfikujących (np. pseudonimu) twórcy dzieła pierwotnego oraz źródła przywoływanej publikacji;

- g. pomimo tego, że przepisy prawa nie określają precyzyjnych ram ilościowych, w odniesieniu do prawa cytatu przyjmuje się, że „cytowany urywek lub nawet cały drobny utwór musi pozostawać w takiej proporcji do wkładu własnej twórczości, aby nie było wątpliwości co do tego, że powstało własne, samoistne dzieło”¹⁷;
- h. prawo cytatu nie może być realizowane w taki sposób, by ograniczało możliwość autora pierwotnego utworu do korzystania z niego;
- i. w cytacie nie można dokonywać zmian, w szczególności takich, które mogłyby wypaczyć pierwotną myśl autora.

Biorąc powyższe pod uwagę, w kontekście *let’s playów* wskazać trzeba przede wszystkim, że cytat powinien być ilościowo i jakościowo podrzędny wobec całości, w której się znajduje. W przypadku *let’s playów* natomiast (szczególnie w odniesieniu do *let’s playów* typu *walkthrough* oraz *speedrun*), które prezentują całość bądź znaczną część co najmniej warstwy audiowizualnej gry komputerowej, powyższa zasada nie będzie spełniona.

W konsekwencji nagranie całej gry lub istotnego jej fragmentu, a następnie udostępnienie takiego nagrania za pośrednictwem stron internetowych, wykracza poza granice dozwolonego użytku z powodu braku spełnienia kryteriów celowościowych czy ilościowych, a tym samym – co do zasady – działanie takie należy uznać za naruszające prawo autorskie do takiej gry komputerowej, która jest przedmiotem nagrania.

Powyższa generalna konstatacja nie zmienia jednak faktu, że każdy przypadek *let’s play* musi być analizowany indywidualnie. Nie jest bowiem wykluczone, że w konkretnym przypadku (szczególnie w odniesieniu do *let’s play* typu *solution*) warunki skorzystania z prawa cytatu zostaną spełnione. Twórcy *let’s playów* muszą jednak pamiętać, że dla zgodnego z prawem skorzystania z prawa cytatu konieczne jest kumulatywne spełnienie wszystkich wskazanych wyżej zasad. Tym samym chodzi nie tylko o spełnienie kryteriów ilościowych i celowościowych,

¹⁷ Tak wyrok Sądu Najwyższego z 23 listopada 2004 r., I CK 232/04, «OSNC» 11/2005, poz. 195, s. 87.

lecz także między innymi o wyraźne oznaczenie cytatu oraz wskazanie imienia i nazwiska twórcy cytowanego dzieła.

W kontekście *let's playów* (a zwłaszcza *let's playów* typu *solution*) szczególne znaczenie może mieć wyjątek przewidziany w art. 29 pr. aut., zgodnie z którym: „Wolno przytaczać w utworach stanowiących samodzielną całość urywki rozpowszechnionych utworów oraz rozpowszechnione utwory plastyczne, utwory fotograficzne lub drobne utwory w całości, w zakresie uzasadnionym [...] prawami gatunku twórczości”. Pomimo tego, że w doktrynie prawa prezentowane są różne poglądy w zakresie wykładni sformułowania „prawa gatunku twórczości”, stanowisko dominujące – które należy podzielić – zakłada, że „posługiwanie się cytatem w ramach praw gatunku twórczości jest dopuszczalne w przypadku samodzielnej twórczości nawiązującej, w sposób całkowicie jednoznaczny, do cudzego dzieła. Chodzi tu o te rodzaje utworów, w których tradycyjnie nawiązuje się do cudzych dzieł; co więcej, brak możliwości nawiązywania do cudzej twórczości przekreślałby możliwość tworzenia tego rodzaju dzieł”¹⁸. Jak słusznie wskazuje Grzegorz Mania, „o dopuszczalności cytatu w muzyce (i ogólnie cytatu artystycznego) realizującego cel «praw gatunku twórczości» [należy] przesądzać na podstawie analizy panujących w danej dziedzinie kreacyjnej zwyczajów”¹⁹. Co prawda nagrania typu *let's play* stanowią względnie nową formę kreatywności, ale uzasadnione wydaje się twierdzenie, że w tej dziedzinie utrwalonym już zwyczajem jest posługiwanie się cytatem. Oczywiście jest także, że tego typu nagrania nie mogłyby powstawać bez nawiązywania do cudzej twórczości. Co więcej, jak wskazuje Katarzyna Grzybczyk „prawo unijne zmierza ku harmonizacji prawa autorskiego, można więc zasadnie przyjąć, że opowiadania fanfiction, a także pozostałe owoce działalności twórczej internautów (m.in. sampling, mashupy, memy), są chronione prawem autorskim”²⁰. Nie jest zatem wykluczone skuteczne

¹⁸ Tak *Ustawa o prawie autorskim i prawach pokrewnych. Komentarz*, red. P. ŚLĘZAK, Kraków 2017, s. 301 (i przywołana tam literatura).

¹⁹ Tak G. MANIA, *Cytat w muzyce – o potrzebie reinterpretacji przesłanek*, «ZNUJ. PPWI» 1/2017, s. 78.

²⁰ Tak K. GRZYBCZYK, *Twórczość internautów w świetle regulacji prawa autorskiego na przykładzie fanfiction*, Warszawa 2015, s. 188.

powoływanie się przez twórców *let's play*ów, w szczególności typu *solution* (które nie zawierają przebiegu całej gry), na korzystanie z tzw. prawa cytatu, uzasadnionego prawami gatunku twórczości, przy czym każdy przypadek *let's play*a musi być analizowany indywidualnie.

4. LET'S PLAY A PRAWA AUTORSKIE DO GRY KOMPUTEROWEJ

Jak wynika z powyższej analizy, gra komputerowa stanowi utwór w rozumieniu przepisów ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych, przy czym utwór ten jest tzw. utworem złożonym (na który co do zasady składa się wiele elementów, w tym przede wszystkim program komputerowy, utwory audiowizualne, dialogi, ścieżka dźwiękowa i oprawa graficzna). Gra komputerowa podlega zatem ochronie prawnej na gruncie ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych, przy czym należy uznać, że grze komputerowej przysługuje ochrona przewidziana zarówno dla programów komputerowych, jak i utworów audiowizualnych, a także ochrona na zasadach ogólnych, przewidzianych dla pozostałych utworów. Zgodnie z art. 17 pr. aut.: „Jeżeli ustawa nie stanowi inaczej, twórcy przysługuje wyłączne prawo do korzystania z utworu i rozporządzania nim na wszystkich polach eksploatacji oraz do wynagrodzenia za korzystanie z utworu”.

W konsekwencji stwierdzić trzeba, że jakakolwiek forma wykorzystania gry komputerowej w celach innych niż cele prywatne wymaga uzyskania uprzedniej zgody podmiotu dysponującego prawami autorskimi do gry komputerowej (tj. najczęściej zgody autora gry, ewentualnie zgody producenta lub wydawcy takiej gry). Taką niezgodną z prawem formą wykorzystania gry komputerowej jest między innymi rozpowszechnianie utworu bez zgody podmiotu dysponującego prawami autorskimi do tego utworu.

Udostępnienie nagrania z rozgrywki gry komputerowej nie może być traktowane jako udostępnienie samej gry, a już z pewnością jako udostępnienie oprogramowania. Jest to raczej udostępnienie elementów,

które składają się na szeroko rozumiany interfejs²¹. Innymi słowy, rozpowszechnianie zapisu z przebiegu gry komputerowej stanowi rozpowszechnianie przynajmniej warstwy wizualnej gry (a najczęściej także ścieżki dźwiękowej, dialogów i innych elementów), a więc podmiot, który posiada prawa autorskie do tego elementu, musi udzielić na to zgody.

Jeżeli nagranie typu *let's play* samo w sobie nie stanowi utworu w rozumieniu art. 1 ust. 1 pr. aut., to twórca *let's play* wkracza w monopol autorski twórcy gry. Takie działanie, o ile jest dokonywane bez zgody uprawnionego, stanowi bezprawne naruszenie prawa autorskiego i w żadnym przypadku nie może być usprawiedliwiane instytucją dozwolonego użytku.

Jeżeli nagranie typu *let's play* stanowi utwór w rozumieniu art. 1 ust. 1 pr. aut., a udostępnienie *let's play* następuje bez zgody uprawnionego do praw autorskich do gry komputerowej, to teoretycznie twórca *let's play* może powoływać się na instytucję dozwolonego użytku. Każdy taki przypadek musi być analizowany indywidualnie, ale – co do zasady – jak wykazano powyżej w większości przypadków nagrań typu *let's play* – warunki zgodnego z prawem skorzystania z tzw. prawa cytatu nie będą spełnione. Chodzi tutaj w szczególności o *let's play* typu *walkthrough* oraz *speedrun*, w których nie będą co do zasady spełnione przede wszystkim kryteria ilościowe i celowościowe skorzystania z prawa cytatu.

Tym samym, o ile w danym przypadku *let's play* nie jest możliwe skuteczne skorzystanie z tzw. prawa cytatu, do legalnego publicznego udostępnienia nagrania typu *let's play* konieczne jest uzyskanie przez twórcę *let's play* zgody podmiotu dysponującego prawami autorskimi do gry komputerowej, będącej przedmiotem takiego nagrania.

Wskazać trzeba, że zgoda taka może być zawarta już w samej umowie licencyjnej do gry komputerowej (tzw. EULA²²). Umowa licencyjna może bowiem zawierać stanowisko producenta gry w kwestii na przykład

²¹ Tak M. OSTROWSKA, *op. cit.*, s. 77.

²² EULA – z ang. *End User License Agreement* – jest rodzajem licencji stosowanej przy tzw. oprogramowaniu pudełkowym. Postanowienia licencyjne stanowią wzorzec umowy pomiędzy licencjodawcą (producentem albo dystrybutorem oprogramowania) a tzw. użytkownikiem końcowym.

streamowania gry na żywo czy tworzenia i udostępniania nagrań typu *let’s play*. Niektórzy producenci gier komputerowych zezwalają z góry na tego typu praktyki, wychodząc najpewniej z założenia, że nagrania takie mogą posłużyć jako dodatkowa, bezpłatna reklama gry. Nie ma przy tym również znaczenia, czy twórca *let’s playa* zarabia na tworzeniu i udostępnianiu takich nagrań (np. poprzez wyświetlanie reklam w takim nagraniu), o ile jest to zgodne z postanowieniami EULA. Tym samym twórcy *let’s playów* powinni w pierwszej kolejności weryfikować postanowienia EULA, aby mieć pewność, czy na legalne stworzenie i udostępnienie *let’s playa* nie jest wymagane uzyskanie dodatkowej zgody podmiotu dysponującego prawami autorskimi do danej gry komputerowej.

Jeżeli w umowie licencyjnej nie zostało z góry udzielone zezwolenie na publikowanie *let’s playów*, to takie działanie – co do zasady – będzie kwalifikowane jako naruszające prawa autorskie twórców (czy producentów) gry. Tym bardziej że – jak wskazano powyżej – powoływanie się przez twórcę *let’s playa* na tzw. prawo cytatu będzie w większości przypadków nieskuteczne.

Pamiętać również trzeba, że za niezgodne z prawem należy także uznać wszelkie „przeróbki” gry na potrzeby *let’s playa* (polegające np. na podłożeniu pod grę innej ścieżki dźwiękowej). Opracowanie jakiegokolwiek utworu (w tym również gry komputerowej), które ma zostać rozpowszechnione (np. za pośrednictwem stron internetowych), wymaga bowiem uzyskania zgody uprawnionego podmiotu.

W przypadku rozpowszechnienia *let’s playa* z naruszeniem praw autorskich podmiotu uprawnionego do gry komputerowej, twórca *let’s playa* może ponosić zarówno odpowiedzialność cywilną, jak i karną. W szczególności, zgodnie z art. 79 ust. 1 i 2 pr. aut. uprawniony, którego autorskie prawa majątkowe zostały naruszone, może żądać od osoby, która naruszyła te prawa:

1. zaniechania naruszania;
2. usunięcia skutków naruszenia;
3. naprawienia wyrządzonej szkody:
 - a. na zasadach ogólnych albo

- b. poprzez zapłatę sumy pieniężnej w wysokości odpowiadającej dwukrotności stosownego wynagrodzenia, które w chwili jego dochodzenia byłoby należne tytułem udzielenia przez uprawnionego zgody na korzystanie z utworu²³;
- 4. wydania uzyskanych korzyści.

Niezależnie natomiast od wymienionych wyżej roszczeń uprawniony może się także domagać jednokrotnego albo wielokrotnego ogłoszenia w prasie oświadczenia o odpowiedniej treści i formie lub podania do publicznej wiadomości części albo całości orzeczenia sądu wydanego w rozpatrywanej sprawie, w sposób i w zakresie określonym przez sąd.

Zgodnie natomiast z art. 116 ust. 1-3 pr. aut.: „Kto bez uprawnienia albo wbrew jego warunkom rozpowszechnia cudzy utwór w wersji oryginalnej albo w postaci opracowania, artystyczne wykonanie, fonogram, wideogram lub nadanie, podlega grzywnie, karze ograniczenia wolności albo pozbawienia wolności do lat 2. Jeżeli sprawca dopuszcza się czynu określonego w ust. 1 w celu osiągnięcia korzyści majątkowej, podlega karze pozbawienia wolności do lat 3. Jeżeli sprawca uczynił sobie z popełniania przestępstwa określonego w ust. 1 stałe źródło dochodu albo działalność przestępną, określoną w ust. 1, organizuje lub nią kieruje, podlega karze pozbawienia wolności od 6 miesięcy do lat 5”. Tym samym odpowiedzialność karna jest dotkliwsza, jeżeli taki proceder (w postaci niezgodnego z prawem rozpowszechniania nagrań typu *let's play*) przynosi korzyści majątkowe.

²³ Przepis art. 79 ust. 1 pkt 3 lit. b pr. aut. utracił moc z dniem 1 lipca 2015 r. w zakresie, w jakim uprawniony, którego autorskie prawa majątkowe zostały naruszone, może żądać od osoby, która naruszyła te prawa, naprawienia wyrządzonej szkody poprzez zapłatę sumy pieniężnej w wysokości odpowiadającej – w przypadku gdy naruszenie jest zawinione – trzykrotności stosownego wynagrodzenia, które w chwili jego dochodzenia byłoby należne tytułem udzielenia przez uprawnionego zgody na korzystanie z utworu, na podstawie wyroku Trybunału Konstytucyjnego z 23 czerwca 2015 r., SK 32/14 (Dz. U. poz. 932).

5. PODSUMOWANIE

Nie ulega wątpliwości, że w ciągu ostatnich kilku lat *let’s play* stały się swoistym fenomenem Internetu, a twórcy tego typu nagrań osiągają z tego tytułu dochody, czasami o znacznej wysokości. Gry komputerowe stanowią utwory w rozumieniu przepisów ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych, a zatem podlegają ochronie prawnoautorskiej, która obejmuje między innymi wyłączne prawo do korzystania z utworu i rozporządzania nim na wszystkich polach eksploatacji, w tym również prawo do rozpowszechniania utworu w sieci Internet. Tym samym twórcy *let’s playów* – aby nie narazić się na odpowiedzialność cywilną oraz karną – powinni uwzględniać w swoich działaniach prawa autorskie do gier komputerowych, przysługujące twórcom, wydawcom, producentom tych gier lub innym podmiotom uprawnionym. Co do zasady, jeżeli w umowie licencyjnej dla danej gry komputerowej (tj. w EULA) nie udzielono zezwolenia na publikowanie *let’s playów*, to takie działanie należy uznać za naruszające prawa autorskie podmiotów uprawnionych, jako że w większości przypadków *let’s playów* powoływanie się na tzw. prawo cytatu okaże się nieskuteczne. Raz jeszcze podkreślić jednak trzeba, że każdy przypadek *let’s play* musi podlegać skonkretyzowanej, indywidualnej ocenie zarówno pod kątem stanu faktycznego, jak i prawnego.

LET’S PLAY A PRAWO AUTORSKIE

Streszczenie

Celem artykułu jest przedstawienie pojęcia „*let’s playów*”, genezy tego zjawiska, charakterystyki i rodzajów nagrań kwalifikowanych jako „*let’s play*”, a następnie analiza tego rodzaju nagrań w świetle przepisów regulujących ochronę prawnoautorską gier komputerowych. W artykule zwrócono uwagę na problemy z jednoznacznym określeniem charakteru prawnoautorskiego gry komputerowej, omówiono zasady korzystania z tzw. prawa cytatu, a następnie dokonano analizy nagrań typu „*let’s play*” na gruncie przepisów Ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych. W konkluzji stwierdzono, że nagrania typu „*let’s play*” stanowią rozpowszechnianie przynajmniej warstwy wizualnej gry, a więc ten, kto ma prawa autorskie do tego elementu, musi udzielić na to zgody. Brak takiej zgody co do

zasady przesądza o naruszeniu przez twórcę „let’s play” praw autorskich do gry komputerowej, będącej przedmiotem nagrania, choć każdy przypadek „let’s play” musi być analizowany indywidualnie.

LET’S PLAY AND COPYRIGHT LAW

Summary

The aim of this article is to present the Let’s Play idea and the origin of this phenomenon, the characteristics and types of recordings qualified as Let’s Play, followed by a review of such recordings in the light of the provisions for the protection of copyright to computer games. The article draws attention to problems with establishing an unambiguous definition of the nature of copyright applicable to computer games and the principles governing the use of the so-called right to quote, and proceeds to an analysis of Let’s Play recordings in the light of the provisions of the Polish Copyright and Related Rights Act (*Ustawa o prawie autorskim i prawach pokrewnych*). The conclusion says that Let’s Play recordings entail the dissemination of at least the visual layer of a computer game, so the holder of the copyright to this component must consent to its use. If no consent has been given, then in principle the creator of the Let’s Play game is in breach of the copyright to the computer game which is the subject of his recording, although each Let’s Play case should be considered individually.

Słowa kluczowe: let’s play; walkthrough; gra komputerowa; prawo autorskie; dozwolony użytek.

Keywords: Let’s Play; walk-through; computer game; copyright; fair use.

Literatura

- BALICKI M., *Komentarz do art. 74, nb 8, [w:] Ustawa o prawie autorskim i prawach pokrewnych. Komentarz*, red. A. MICHAŁAK, Warszawa 2019, «Legalis».
- BŁACH S., *Konflikty dotyczące prawa autorskiego gier komputerowych – diagnoza problemu i proponowane rozwiązania*, «Prace Naukowe Akademii im. Jana Długosza w Częstochowie» 5/2017, s. 7-23.
- GRZEGORCZYK T., *Prawnoautorska ochrona graficznych interfejsów użytkownika*, «Przegląd Prawno-Ekonomiczny» 35.2/2016, s. 44-58.
- GRZYBCZYK K., *Twórczość internautów w świetle regulacji prawa autorskiego na przykładzie fanfiction*, Warszawa 2015.
- JYŻ G., *Autorskoprawna ochrona programów komputerowych w Polsce (wybrane zagadnienia)*, «Radca Prawny» 4/1995, s. 39-45.

- KLEPEK P., *Who Invented Let’s Play Videos?*, <https://kotaku.com/who-invented-lets-play-videos-1702390484>.
- KLIMKO M., *Jak żyją zagrajmerzy*, <https://www.polityka.pl/tygodnikpolityka/ludzieistyle/1786780,1,jak-zyja-zagrajmerzy.read>.
- KRÜGER Z., *Angry Birds należy objąć ochroną*, «Gazeta Prawna» z 3 stycznia 2013 r.
- MANIA G., *Cytat w muzyce – o potrzebie reinterpretacji przesłanek*, «ZNUJ. PPWI» 1/2017, s. 63-88.
- MATUSIAK I., *Gra komputerowa jako przedmiot prawa autorskiego*, Warszawa 2013.
- OSTROWSKA M., *Let’s play – działalność internautów a gra komputerowa z perspektywy prawa autorskiego*, «ZNUJ» 2/2019, s. 58-79.
- STODOLNY B., *Sony chciało opatentować nazwę „Let’s Play”. Nie udało się*, <https://www.komputerswiat.pl/gamezilla/aktualnosci/sony-chcialo-opatentowac-nazwe-lets-play-nie-udalo-sie/rx6fh6z>.
- SZCZOTKA J., *Wprowadzenie do ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych*, Lublin 1994.
- Ustawa o prawie autorskim i prawach pokrewnych. Komentarz*, red. P. ŚLĘZAK, Kraków 2017.