

Jacek Kędziński

Uniwersytet Łódzki

PRACOWNIK TWORZĄCY GRY KOMPUTEROWE

Wprowadzenie

Gry komputerowe to gałąź przemysłu, która rozwija się od lat 50. XX wieku, w tym okresie głównymi ośrodkami zajmującymi się tą tematyką były Stany Zjednoczone Ameryki Północnej i Japonia. Studia produkujące gry komputerowe były wtedy rzadkością, a większość gier tworzona była przez indywidualnych użytkowników komputerowych. W dzisiejszych czasach jest to prężnie rozwijająca się dziedzina, której zasięg rozszerzył się na liczne kraje, m.in. państwa członkowskie Unii Europejskiej, Koreę Południową czy Ukrainę. Rynek gier komputerowych jedynie w Stanach Zjednoczonych generuje 50 miliardów dolarów zysków rocznie. W Polsce przemysł gier komputerowych wciąż nie jest na tyle rozwinięty, aby móc konkurować z zagranicznymi producentami. Polska zaistniała na rynku gier komputerowych w ostatnich latach za sprawą wydania kilku tytułów, które cieszyły się olbrzymią popularnością w krajach zachodniej Europy i Ameryki Północnej (głównie za sprawą działalności studia CD Projekt RED).

W regulacjach prawa polskiego i międzynarodowego rzadko można natknąć się na regulacje prawne dotyczące *stricte* gier komputerowych, częściej definicja i status prawny tych produkcji jest określany przez doktrynę i orzecznictwo sądowe. Na gruncie polskiego prawa powstaje problem, jaką ochronę prawną należy przyznać grom komputerowym oraz jak je prawnie zakwalifikować? Nie ulega wątpliwości, że gry komputerowe należy traktować jako utwory w rozumieniu ustawy z dnia 4 lutego 1994 roku o prawie autorskim i prawach pokrewnych¹ (zwana dalej: PrAut). Ochrona prawna gry komputerowej i praw pracownika-twórcy będą uzależnione od klasyfikacji prawnej utworu, jakim jest gra kompu-

¹ Ustawa z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych (Dz.U. z 2000 r. nr 80, poz. 904 z późn. zm.).

terowa. Istnieją trzy możliwości zakwalifikowania gry komputerowej jako: utworu nienazwanego, programu komputerowego bądź utworu audiowizualnego. Kolejnym problemem jest określenie sytuacji pracownika-twórcy, który na mocy umowy o pracę ma tworzyć gry komputerowe. Od określenia kategorii, w jakiej mieściła się będzie gra komputerowa uzależniony będzie zakres praw i obowiązków pracownika i pracodawcy względem opracowanej w ramach stosunku pracy produkcji.

1. Gra komputerowa jako utwór nienazwany

Zgodnie z art. 1 ust. 1 PrAut utworem jest przejaw działalności twórczej człowieka o charakterze indywidualnym, ustalony w jakiegokolwiek postaci, niezależnie od wartości, przeznaczenia i sposobu wyrażenia. Ustawodawca wskazuje, że przedmiotem ochrony prawa autorskiego są między innymi: utwory literackie, plastyczne czy fotograficzne – wskazane w art. 1 ust. 2 PrAut. Przedstawiony w ustawie katalog ma charakter otwarty, więc każda inna działalność spełniająca przesłanki wskazane przez ustawodawcę w art. 1 ust. 1 PrAut będzie podlegała ochronie prawnej jako utwór – przedmiot prawa autorskiego. Gra komputerowa, która jest dziełem pracy człowieka, noszącym cechy twórczości i indywidualności, utrwalonym na dowolnym nośniku będzie utworem w rozumieniu prawa autorskiego.

Artykuł 12 ust. 1 stanowi, iż pracownik tworzący utwór w ramach obowiązków wynikających ze stosunku pracy przekazuje prawa majątkowe względem tego utworu pracodawcy. Utworem pracowniczym będzie w takim razie każda działalność twórcza, która została stworzona przez pracownika w wyniku realizacji obowiązków wynikających ze stosunku pracy, stworzony przez pracownika-twórcę². Należy zaznaczyć, że zgodnie z orzecznictwem, utwór stworzony przy okazji świadczenia pracy nie będzie utworem pracowniczym, a co za tym idzie – nie będzie podlegał regulacji art. 12 ust. 1 PrAut³.

Regulacja zawarta w art. 12 PrAut ma charakter dyspozytywny. Pracownik i pracodawca mogą dowolnie ustalić status prawny utworu stworzonego w ramach stosunku pracy. Istnieje możliwość zawarcia w umowie odpowiedniej klauzuli stanowiącej, że całość praw majątkowych przypadają będzie pracownikowi lub pracodawcy bądź dowolnie podzielić prawa majątkowe między strony stosunku pracy. Dopiero w sytuacji, gdy strony nie zawarły żadnej klauzuli w umowie dotyczącej praw do utworu pracowniczego, zastosowanie znajdzie regulacja ustawowa⁴. Na marginesie należy dodać, że prawa autorskie osobiste zawsze

² E. Ferenc-Szydelko, [w:] *Prawo autorskie*, E. Ferenc-Szydelko (red.), Warszawa 2010.

³ Wyrok Sądu Apelacyjnego w Warszawie z dnia 12 listopada 2008 r., I ACa 227/08.

⁴ L. Jaworski, *Twórczość pracownicza*, Warszawa 2003, s. 112–114.

przypadają pracownikowi-twórcy, który nie może się ich zrzec bądź przekazać innemu podmiotowi.

Pracodawca nabywa prawa majątkowe do utworów pracowniczych w granicach celu umowy o pracę oraz zgodnego zamiaru stron stosunku pracy (art. 12 ust. 1 PrAut). Kluczową kwestią będzie określenie przez pracodawcę zakresu obowiązków pracownika wynikających z umowy o pracę. Najbezpieczniejszym rozwiązaniem, wskazanym przez Wojewódzki Sąd Administracyjny w Warszawie, jest bezpośrednio wskazanie w umowie o pracę, że praca świadczona przez pracownika będzie polegała na opracowywaniu utworów w rozumieniu prawa autorskiego – w takiej sytuacji strony będą mogły powoływać się na regulację art. 12 PrAut⁵. Z drugiej strony utwór stworzony w ramach stosunku pracy, wiążący się z obowiązkami pracownika wynikającymi z umowy o pracę, wytworzony przy użyciu środków dostarczonych przez pracodawcę, w sytuacji, gdy strony nie wskazały w umowie bezpośrednio na fakt, że świadczona przez pracownika praca będzie polegała na tworzeniu utworów, także powinien podlegać przepisom ustawy – w innym wypadku narażałoby to interesy pracodawcy.

Nabycie praw do utworu pracowniczego przez pracodawcę nie następuje z mocy samego prawa. Zgodnie z art. 12 ust. 1 PrAut pracodawca musi przyjąć utwór od pracownika składając odpowiednie oświadczenie woli o przyjęciu utworu. W tym momencie następuje przekazanie praw majątkowych do utworu pracowniczego w granicach określonych przez strony w umowie o pracę lub w granicach ustawowych⁶. W sytuacji, gdy pracodawca nie jest zainteresowany rozpowszechnieniem utworu po jego przejściu, pracownik ma możliwość odzyskania praw majątkowych do utworu pracowniczego. Art. 12 ust. 2 stanowi – jeśli pracodawca w przeciągu dwóch lat od momentu przejścia utworu nie przystąpi do rozpowszechnienia utworu pracowniczego⁷, pracownik może go do tej czynności wezwać we wskazanym przez siebie terminie. Po upływie terminu wskazanego przez pracownika i braku aktywności ze strony pracodawcy, prawa majątkowe wcześniej przekazane pracodawcy powracają do pracownika-twórcy.

W przypadku rozwiązania bądź wygaśnięcia stosunku pracy między stronami stosunku pracy prawa majątkowe nie powracają do pracownika, rozwiązanie i wygaśnięcie nie ma wpływu na uprawnienia względem utworu pracowniczego⁸.

W razie braku odmiennych postanowień umownych prawa do nośnika, na którym pracownik przekazuje utwór pracowniczemu pracodawcy przysługują pracodawcy. W przypadku gry komputerowej najczęściej będą to nośniki elektroniczne. Strony w umowie o pracę mogą ustalić, że własność nośnika pozostaje przy

⁵ Wyrok Wojewódzkiego Sądu Administracyjnego w Warszawie z dnia 3 lipca 2009 r., III SA/Wa 34/09.

⁶ L. Jaworski, *Twórczość pracownicza*, Warszawa 2003, s. 112–114.

⁷ Przy czym strony mogą wskazać w umowie inny termin niż przewidziany przez ustawodawcę termin dwuletni.

⁸ E. Ferenc-Szydelko, [w:] *Prawo autorskie*, E. Ferenc-Szydelko (red.), Warszawa 2010.

pracownika, ponieważ art. 12 ust. 3 PrAut to przepis o charakterze dyspozytywnym⁹.

Sytuacja pracownika-twórcy, którego praca polega na tworzeniu gier komputerowych będzie w pełni uzależniona od postanowień zawartych w umowie o pracę. Strony stosunku pracy mogą dowolnie kształtować zakres praw majątkowych względem stworzonej gry komputerowej – całość praw może przypaść pracodawcy bądź pracownikowi¹⁰, strony mogą dowolnie się tymi prawami podzielić. W sytuacji, gdy pracownik i pracodawca nie ustalą w umowie o pracę tej kwestii, zastosowanie będzie miała regulacja ustawowa, określająca, że prawa majątkowe wobec gry komputerowej stworzonej w ramach stosunku pracy przypadają pracodawcy w granicach celu zawartej umowy i zgodnego zamiaru stron.

2. Gra komputerowa jako program komputerowy

Ustawa o prawie autorskim i prawach pokrewnych nie zawiera definicji programu komputerowego. Definicję programu komputerowego wypracowano w doktrynie. Programem komputerowym jest zestaw rozkazów przeznaczonych do użycia na komputerze, których działanie pośrednie lub bezpośrednie służy osiągnięciu konkretnego rezultatu na ekranie komputera¹¹. Na marginesie należy dodać, że urządzenie, na którym odtwarzany jest program nie będzie ograniczone jedynie do komputerów osobistych czy komputerów przenośnych. Do tej grupy urządzeń multimedialnych włącza się także różnego rodzaju sprzęt, który działa w oparciu o języki programowania i strukturą przypomina komputer stacjonarny (np. konsole).

Nie ulega wątpliwości, że gra komputerowa mogłaby zostać prawnie zakwalifikowana jako program komputerowy. Działanie gier komputerowych opiera się na zapisach języka programowania, możliwych do uruchomienia tylko na monitorze komputera bądź podobnych urządzeniach. O ile kwalifikacja gier komputerowych powstałych w początkowym okresie rozwoju tej gałęzi przemysłu, kiedy gry oparte były jedynie na niezbyt skomplikowanych kodach źródłowych, który odpowiadał za wszystkie aspekty gry (grafika, dźwięk, *interface* użytkownika), nie budzi zastrzeżeń, to w przypadku najnowszych produkcji, zaawansowanych pod względem oprawy audio-wizualnej, złożonej fabuły czy rozbudowanych opcji interakcji ze środowiskiem gry taka kwalifikacja może budzić poważne wątpliwo-

⁹ *Ibidem*.

¹⁰ Zgodnie z wyrokiem Sądu Apelacyjnego w Poznaniu z dnia 20 lutego 2008 r. (I ACa 87/08) strony stosunku pracy mogą ustalić, że całość praw majątkowych do utworu pracowniczego przynależą pracodawcy. Nie jest to rozwiązanie korzystne dla pracownika, lecz taka klauzula nie jest niezgodna z przepisami ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych.

¹¹ Z. Okoń, P. Podrecki, [w:] *Prawo Internetu*, P. Podrecki (red.), Warszawa 2004, s. 368; J. Kulesza, *Międzynarodowe prawo Internetu*, Poznań 2010, s. 86.

ści. Przykładami gier opartych na zasadniczo jednolitych kodach programowania mogą być produkcje, takie jak: *Genesis* (stworzona przez Larsa Pensjo w 1989 roku) czy *Genocide* (wydana przez Project Community w 1992 roku).

Zgodnie z art. 74 ust. 1 PrAut program komputerowy podlega takiej samej ochronie, jak utwory literackie – w związku z tym program komputerowy ustalony przez pracownika-programistę musi spełniać przesłanki kwalifikacji jako utwór prawa autorskiego wskazane w art. 1 PrAut. W artykule wskazano, że utworem jest działalność twórcza człowieka ustalona w jakiegokolwiek postaci o indywidualnym charakterze; przeznaczenie, wartość czy sposób wyrażenia nie mają wpływu na fakt kwalifikacji danej działalności jako utworu. Zgodnie z obowiązującymi przepisami prawa i judykaturą program komputerowy nie może być traktowany jak utwór literacki, artystyczny czy naukowy, ponieważ ustawodawca *expressis verbis* wskazuje program komputerowy jako odrębną kategorię utworu, które podlegają ochronie prawa autorskiego¹².

Ustawa o prawie autorskim i prawach pokrewnych wyróżnia programy komputerowe jako szczególną kategorię utworów, przyznając tej grupie odmienną ochronę prawną. Podobnie jak w przypadku „zwykłego” utworu prawa majątkowe do programu komputerowego stworzonego w ramach stosunku pracy przysługują pracodawcy – zgodnie z art. 74 ust. 3 PrAut, chyba że strony stosunku pracy wskażą na inne rozwiązanie w zawartej przez nie umowie. Różnicą dzielącą regulację dotyczącą „podstawowej” kategorii utworów z programami komputerowymi jest brak wskazania granic przenoszonych praw majątkowych na pracodawcę – w art. 12 ust. 1 PrAut wskazuje się, że w razie braku innych uregulowań pracodawcy przysługują prawa majątkowe do utworu pracowniczego w granicach wynikających z umowy o pracę oraz zgodnego zamiaru stron. Brak podobnego sformułowania w art. 74 ust. 3 PrAut świadczy, że w razie braku regulacji pełnię praw majątkowych względem programu komputerowego wykonanego w ramach stosunku pracy przejmuje pracodawca.

Ustawodawca w art. 74 ust. 4 PrAut wskazuje katalog szczególnych praw majątkowych, które także należą się pracodawcy wiążących się jedynie z utworem – programem komputerowym: prawo do trwałego lub czasowego zwielokrotniania programu w całości lub części, prawo do tłumaczeń, modyfikacji, przystosowywania programu komputerowego oraz prawo do rozpowszechniania programu komputerowego. Katalog praw majątkowych przynależnych pracodawcy jest ograniczony pewnymi wyjątkami wskazanymi w treści ustawy.

Wprowadzenie do ustawy przepisu względnie wiążącego oznacza, że strony mogą dowolnie kształtować zakres przysługujących im praw majątkowych względem programu komputerowego – ustawodawca nie wskazuje na zakaz przekazania pełni praw majątkowych względem utworu jednej ze stron stosunku

¹² Wyrok Naczelnego Sądu Administracyjnego w Łodzi z dnia 5 lipca 2001 r., I SA/Łd 728/99.

pracy. Jeżeli pracownik i pracodawca nie wprowadzą takiego postanowienia do umowy – prawa do utworu, jakim jest program komputerowy przysługują pracodawcy.

Znaczącą różnicą w porównaniu z regulacją dotyczącą „zwykłych” utworów jest brak wskazania na moment przeniesienia majątkowych praw autorskich do utworu na pracodawcę. Art. 12 ust. 1 wskazuje, że pracodawca przejmuje prawa majątkowe do utworu w chwili przekazania gotowego efektu pracy zatrudnionego. Zgodnie z art. 74 ust. 3 PrAut pracodawcy prawa majątkowego względem programu komputerowego „przysługują” - nie zachodzi potrzeba przekazania utworu między stronami stosunku pracy oraz składania stosownych oświadczeń woli przez pracodawcę i pracownika-twórcę. Nabycie praw majątkowych przez pracodawcę do utworu pracowniczego, jakim jest program komputerowy ma charakter pierwotny i dokonuje się *ex lege* w chwili zakończenia prac nad tworzeniem programu komputerowego¹³. W sytuacji, gdy strony stosunku pracy chciałby złożyć odpowiednie oświadczenia woli dotyczące przekazania praw do programu komputerowego można uznać za pozbawione znaczenia w kontekście prawnym.

Konsekwencją powyższej regulacji jest brak możliwości powrotu praw do programu komputerowego do pracownika w razie nie rozpowszechnienia utworu pracowniczego, jak może się stać w przypadku utworu „zwykłego” zgodnie z art. 12 ust. 2 PrAut¹⁴. W razie nie rozpowszechnienia utworu pracowniczego w przeciągu dwóch lat od momentu przyjęcia utworu oraz po wezwaniu pracodawcy przez pracownika-twórcę do rozpowszechniania utworu w określonym terminie i po upływie tego terminu prawa majątkowe względem utworu powracają do pracownika. Strony mogą w umowie ustalić termin odmienny niż wskazany przez ustawodawcę termin dwuletni.

Art. 12 ust. 3 PrAut stanowi, że w chwili przejęcia utworu pracowniczego pracodawca nabywa własność przedmiotu, na którym utwór został utrwalony. Strony stosunku pracy mogą modyfikować ten przepis wprowadzając odmienne postanowienia umowne. W przypadku pracownika-twórcy tworzącego programy komputerowe brak jest takiej regulacji, należy więc domniemywać, że w razie braku innego postanowienia umownego nośnik, na którym pracownik przekazuje pracodawcy program komputerowy (np. płyta CD, płyta DVD, dysk twardy, pendrive) pozostaje własnością pracownika¹⁵. Oczywiście nie można wykluczyć sytuacji, w której strony stosunku pracy wskażą w umowie, iż nośnik z programem komputerowym staje się własnością pracodawcy – w takim przypadku status prawny dotyczący własności nośnika zostanie zrównany z sytuacją odnoszącą

¹³ S. W. Ciupa, *Nowoczesna umowa o pracę*, Warszawa 2001, s. 163–165.

¹⁴ *Ibidem*.

¹⁵ *Ibidem*.

się do „zwykłego” utworu, gdy strony stosunku pracy nie wprowadziły ustaleń umownych modyfikujących regulację ustawową.

Reasumując powyższe rozważania należy uznać, że jeśli gra komputerowa może podlegać ochronie prawnej takiej jak program komputerowy, ochrona majątkowych praw pracownika będzie w pełni zależała od postanowień zawartych w umowie o pracę zawartej między stronami. W pierwszym przypadku strony mogą nie wprowadzać żadnych klauzul do treści umowy o pracę, strony obowiązywał będzie reżim ustanowiony przez ustawodawcę w art. 74 PrAut, a w zakresie nieuregulowanym art. 12 PrAut; pełnię praw majątkowych względem utworu przejmować będzie pracodawca. W drugiej sytuacji strony mogą częściowo zmodyfikować przepisy ustawy i posiłkowo stosować się do treści art. 74 PrAut i art. 12 PrAut; granice praw majątkowych, które należeć będą do pracodawcy i pracownika określać będzie umowa. W ostatniej sytuacji, gdzie najmocniej odczuć można charakter przepisów dyspozytywnych wynikających z ustawy, strony stosunku pracy mogą dowolnie, w granicach prawa, ustalić zakres swoich praw i obowiązków względem wytworzonego w ramach stosunku pracy programu komputerowego¹⁶.

3. Gra komputerowa jako utwór audiowizualny

Utwory audiowizualne są jedną z kategorii, obok programów komputerowych, którym ustawodawca uregulował w szczególny sposób, odrębną od grupy utworów „zwykłych”. Ustawodawca nie definiuje, czym jest utwór audiowizualny, według K. Fijałkowskiego „utwór audiowizualny to seria powiązanych ze sobą udźwiękowionych i nieudźwiękowionych obrazów przeznaczonych do odtwarzania, niezależnie od nośnika, na którym je utrwalono”¹⁷. Do roku 1994 w polskim prawie nie występowało pojęcia „utworu audiowizualnego”, regulacja prawna dotyczyła jedynie „utworów sztuki kinematograficznej”, „film kinematograficzny” i „utwór kinematograficzny”. Po nowelizacji ustawy w 1994 roku wprowadzono pojęcie „utworu audiowizualnego”, który jest pojęciem szerszym i zawiera w sobie także utwory filmowe. Dzięki nowelizacji pojęcia do kategorii utworu audiowizualnego można zaliczyć także gry komputerowe, a przynajmniej poszczególne elementy takie jak oprawa graficzna, szata dźwiękowa czy fabuła przedstawiona w grze komputerowej¹⁸.

¹⁶ *Ibidem*.

¹⁷ K. Fijałkowski, *Prawne podstawy biznesu*, <http://edu.pjwstk.edu.pl/wyklady/ppb/scb/index86.html> [stan z dnia 01.09.2012].

¹⁸ S. Wiśniewski, *Prawnoautorska kwalifikacja gier komputerowych – program komputerowy czy utwór audiowizualny?*, „Zeszyty Naukowe Uniwersytetu Jagiellońskiego – Prace z prawa własności intelektualnej”, zeszyt 1/2012, s. 58-59.

Jako przykłady gier komputerowych, których elementy można traktować jak utwory audiowizualne można wskazać na przykład: *Fallout: New Vegas* (stworzona przez Obsidian Studios w 2010 roku) czy polską produkcję *The Witcher 2: The Assassins Of Kings* (stworzona i wydana przez CD-Projekt RED w 2011 roku). Należy zaznaczyć, że całość jako gra komputerowa wciąż będzie podlegała ochronie prawnej przynależnej utworom „podstawowym”, ale elementy gry połączone kodem źródłowym mogą być chronione jako utwory audiowizualne.

Utwór audiowizualny musi spełniać takie same przesłanki jak „zwykły” utwór, wskazane w art. 1 ust. 1 PrAut, aby podlegał ochronie prawnej. Art. 70 ust. 1 wprowadza domniemanie, że producent (pracodawca) nabywa prawa majątkowe do eksploatacji wytworzonego utworu jako całości. Podobnie jak w przypadku programów komputerowych – pracodawca nabywa prawa do utworu pracowniczego w sposób pierwotny ze wszystkimi tego konsekwencjami¹⁹. Taka konstrukcja przepisu z pewnością nie jest dobrym rozwiązaniem dla pracownika-twórcy, ale gwarantuje określenie dysponenta prawami majątkowymi w jednolity i stabilny sposób²⁰. W wyroku Wojewódzkiego Sądu Administracyjnego w Poznaniu z 24 października 2004 roku także wskazano, że nabycie praw do utworu audiowizualnego ma charakter nabycia pierwotnego. Nie stoi to jednak na przeszkodzie, aby twórca jednego z wkładów do utworu jako całości mógł czerpać korzyści z opracowanego przez siebie utworu, ale jedynie w przypadku, gdy utwór ten może funkcjonować samodzielnie²¹.

Zgodnie z art. 70 ust. 2¹ pkt 4 PrAut twórca lub współtwórcy utworu audiowizualnego mają prawo do stosownego wynagrodzenia z tytułu rozpowszechniania utworu oraz reprodukowania utworu na egzemplarzu przeznaczonym do użytku osobistego.

W razie braku odrębnych ustaleń w umowie o pracę, prawa majątkowe do utworu audiowizualnego przynależy pracodawcy, natomiast pracownik-twórca ma prawo do otrzymania stosownego wynagrodzenia.

Uwagi końcowe

Gry komputerowe w orzecznictwie i doktrynie często kwalifikowane się jako „utwory multimedialne”, w ustawie o prawie autorskim i prawach pokrewnych brak jest takiego pojęcia, czego efektem jest brak konkretnej regulacji prawnej dotyczącej ochrony tego utworu pracowniczego. Wydaje się, że żadna z przedstawionych wyżej konstrukcji nie jest odpowiednia dla specyficznego utworu, jakim jest gra komputerowa. Rozsądnym rozwiązaniem byłaby kompilacja przepisów

¹⁹ L. Jaworski, *Twórczość...*, s. 56–57.

²⁰ *Ibidem*, s. 58–59.

²¹ Wyrok Sądu Administracyjnego w Poznaniu z dnia 24 października 2004 roku, I SA/Po 1425/02.

prawa autorskiego dotyczących ochrony utworu pracowniczego (zgodnie z art. 12 PrAut) oraz przepisów dotyczących utworów audiowizualnych (szczególnie art. 70 PrAut) – gwarantowałyby to optymalną ochronę praw pracownika-twórcy tworzącego gry komputerowe oraz interesów pracodawcy, wydającego później produkcję na rynek. Takie rozwiązanie nie gwarantuje jednak stabilności ochrony praw majątkowych zaangażowanych podmiotów, ponieważ wszystkie gry komputerowe nie zostaną jednolicie zakwalifikowane do wyżej wymienionych grup utworów, co może powodować problemy wynikające z interpretacji przepisów i braku „sztywnego” przyporządkowania gry komputerowej do konkretnego modelu ochrony prawnej. Konsekwencją tego jest konieczność każdorazowej analizy, służącej przyporządkowaniu gry komputerowej do różnych kategorii utworów i określania ochrony prawnej, jaka powinna być w danym przypadku gwarantowana przepisami ustawy.

Employee who creates computer games

(Summary)

Aim of this study is to determine which group of work protected by copyright should computer game be classified in and what is the model of its legal protection. The classification of a computer game as unnamed work protected by copyright, work protected by copyright - a computer program or audiovisual work protected by copyright will also affect the rights and obligations of employer and employee.