

# Rozdział I. Pojęcie gry komputerowej – zagadnienia szczegółowe

## § 1. Gra komputerowa – próba definicji

Rozważania rozpocząć należy od odpowiedzi na pytanie, czym jest gra? Zgodnie z definicją słownikową „gra” to m.in. „zabawa towarzyska prowadzona według pewnych zasad”<sup>1</sup>. Wśród innych znaczeń tego pojęcia wymienić można „rozgrywkę prowadzoną między zawodnikami lub zespołami według zasad określonych regulaminem danej dyscypliny”, „sposób zagrania”, „odtworzenie roli na scenie lub w filmie”, „wykonywanie melodii na instrumencie muzycznym”, „rywalizacja dwóch konkurujących ze sobą osób lub grup”, „postępowanie polegające na stwarzaniu pozorów”, „zmiennosc postrzeganych wzrokiem szczegółów tworzących harmonijną całość”, „w dziele artystycznym: konfrontacja kilku różnych poetyk, konwencji, sposobów przedstawienia”, „wydawanie charakterystycznego głosu przez samca głośzka, cietrzewia, dropia w czasie toków”<sup>2</sup>.

Komisja Europejska definiuje grę jako „elektroniczną lub skomputeryzowaną grę, w którą gra się poprzez manipulację obrazami wyświetlanymi na urządzeniu video lub na ekranie telewizora”<sup>3</sup>. Konsekwencją tak szerokiej definicji jest to, że jako gry komputerowe traktowane mogą być zarówno wir-

---

<sup>1</sup> Zob. <https://sjp.pwn.pl/sjp/gra;2462662.html>, dostęp: 20.10.2017 r.

<sup>2</sup> Tamże.

<sup>3</sup> W dokumencie przygotowanym przez Komisję, czytamy także, że konsole są urządzeniami komputerowymi, z tą różnicą, iż w przeciwieństwie do komputerów osobistych są tworzone wyłącznie w celach rozrywkowych, oferując cały wachlarz treści multimedialnych. Rozwijając definicję gry, wskazano, że gry składają się z obrazów (często również dźwięków) mogących podlegać manipulacji przez gracza, a to wszystko jest generowane przez konsolę/komputer i wyświetlane na telewizorze lub podobnym urządzeniu audio-video. Sama gra podlega sterowaniu za pośrednictwem kontrolera. Zob. European Commission, Study on the Economy of Culture in Europe, October 2006, [http://ec.europa.eu/culture/documents/annexes-finales\\_en.pdf](http://ec.europa.eu/culture/documents/annexes-finales_en.pdf), dostęp: 12.5.2020 r., s. 270.

tualne szachy, jak i produkty, które nie mają swoich odpowiedników w świecie rzeczywistym, jak np. powszechnie rozpoznawany „Pacman”.

Przedstawiciele ludologii wskazują przede wszystkim na wieloznaczność tego pojęcia, czego przyczyną jest to, że słowo „gra” może oznaczać różne kategorie bytowe. *J.F. Jacko* tłumaczy, że: „gry w sensie strukturalnym to systemy reguł zachowania, np. zasady gry w szachy. W przedmiotowym (rzeczowym) sensie są nią obiekty służące do gry, takie jak choćby szachownica i bierki (figury i pionki) szachowe lub oprogramowanie do gry na komputerze”<sup>4</sup>. Grę można rozpatrywać także jako sam proces i jego uwarunkowania oraz powiązane z nim stany psychiczne. Wyróżnić możemy również aspekt sytuacyjny odnoszący się do pewnych wydarzeń, np. partii szachów<sup>5</sup>. W końcu gra może być odbierana także jako system reguł, a więc przez pryzmat możliwych działań i możliwych do osiągnięcia celów. Powyższe w zakresie gier komputerowych będzie oznaczać ruch postacią na poziomie (ang. *levelu*) gry, ale także miejsce, w którym odbywa się rozgrywka oraz zachowanie samych grających. Jeżeli chodzi o sam cel gry, wyróżnić możemy gry o sumie zerowej, w której zmierzamy do osiągnięcia przewagi i zwycięstwa. Na przeciwległym biegunie znajdują się gry o sumie niezerowej, w których celem i miarą sukcesu jest kompromis lub osiągnięcie jeszcze innego stanu. W niektórych przypadkach gra posiada kilka głównych celów i w takim układzie zrealizowanie ich wszystkich (koniunkcja) lub jednego z nich (alternatywa) stanowi w realiach danej gry miarę sukcesu. Granice przyjętych reguł w grze ogranicza jedynie ludzka pomysłowość i zawarte w niej uwarunkowania aprioryczne, logiczne oraz moralne. Oczywiście niektóre z gier rządzą się chociażby w części regułami domyślnymi, niezależnymi od ludzkiego stanowienia np. prawo grawitacji w koszykówce, a w grach strategicznych będą to reguły poprawnego wnioskowania<sup>6</sup>.

Definicja słownikowa gry komputerowej w sposób ogólny wskazuje, iż jest to „gra rozgrywana na ekranie komputera; ale też: program komputerowy umożliwiający tę grę”<sup>7</sup>. *S. Łukasz* przyjmuje, że gra komputerowa to „zapisany w dowolnej postaci i na dowolnym nośniku cyfrowym (taśma, dyskietka, układy elektroniczne itp.) program komputerowy spełniający funkcje ludyczną przez umożliwienie manipulacji elementami generowanymi elektro-

---

<sup>4</sup> *J.F. Jacko*, Czym jest gra?, s. 67–68.

<sup>5</sup> Tamże.

<sup>6</sup> Tamże, s. 68.

<sup>7</sup> Zob. <https://sjp.pwn.pl/sjp/gra-komputerowa;2462665.html>, dostęp: 21.10.2017 r.

nicznie na ekranie wizyjnym (wyświetlaczu ciekłokrystalicznym, monitorze, telewizorze), zgodnie z określonymi przez twórców regułami gry”<sup>8</sup>.

M. Wąsowska, uwzględniając techniczny charakter gry, dodaje że: „pod pojęciem gry komputerowej, z punktu widzenia techniki, rozumiany jest program komputerowy, który po uruchomieniu na ekranie komputera lub przeznaczonej do tego innej maszyny (konsoli, telewizora, automatu zręcznościowego) prezentuje dane, m.in. dźwięk i grafikę, jednocześnie komunikując się z użytkownikiem, gwarantuje mu wpływ na przebieg jej wyświetlania w myśl ustalonych pierwotnie reguł i zasad”<sup>9</sup>.

Gry, w tym komputerowe, to podjęcie szeregu działań poprzez świadome kontrolowanie wydarzeń, w ramach których ścierają się ze sobą różne siły w celu wywołania określonego rezultatu. Stanowią one interaktywną strukturę, która wymaga od gracza wysiłku (np. rozwiązania konfliktu), aby osiągnąć zawarty w niej cel. Mając na względzie powyższe, w grze można wyróżnić następujące główne cechy<sup>10</sup>:

- 1) dobrowolne uczestnictwo;
- 2) cele do osiągnięcia;
- 3) występowanie konfliktu;
- 4) wewnętrzne zasady;
- 5) możliwość osiągnięcia sukcesu albo porażki;
- 6) interaktywność;
- 7) wyzwanie dla grającego;
- 8) własny, wewnętrzny system wartości;
- 9) absorbowanie uwagi gracza;
- 10) zamknięty, formalny system.

W mojej ocenie na aprobatę zasługuje zaktualizowana, w oparciu o wcześniejsze próby, definicja zaproponowana przez K. Szpyta, zgodnie z którą gra komputerowa to „multimedialny, wieloelementowy wytwór, którego głównym celem jest zapewnienie rozrywki korzystającym z niego osobom (graczom), według pewnych z góry określonych reguł, zaś sama rozgrywka wizualizowana jest na ekranie, będącym niezależnym urządzeniem (np. telewizor) lub też czę-

---

<sup>8</sup> S. Łukasz, *Magia gier wirtualnych*, s. 11. Podobną definicję przedstawia K. Litwinowicz, wskazując że: „gra komputerowa jest rodzajem programu komputerowego, który spełnia przede wszystkim funkcję ludyczną, oraz stanowi interaktywne środowisko, w którym użytkownik może wpływać na akcję w ramach określonych przez twórców reguł” – por. K. Litwinowicz, *Preferencje gatunków gier komputerowych*, s. 7.

<sup>9</sup> M. Wąsowska, *Umowa*, s. 36.

<sup>10</sup> J. Schell, *The Art of Game Design*, s. 31–34.

ścią składową urządzenia wyjściowego (np. w przypadku tabletu, telefonu komórkowego, czy smartfonu). (...). Naczelnym składnikiem gry komputerowej jest program komputerowy (silnik), na bazie którego i w oparciu o zawarte w nim wskazówki osadzone są pozostałe elementy gry (wizualne, dźwiękowe i programowe)<sup>11</sup>.

## § 2. Struktura gry komputerowej

Przechodząc do zagadnień związanych z fundamentami każdej gry komputerowej, wskazać należy następujące elementy<sup>12</sup>:

- 1) mechanika – czyli procedury i zasady danej gry. Opisuje ona cel gry, to jak można go osiągnąć, jakie występują w tym zakresie ograniczenia i jakie są skutki podjęcia prób przez gracza. W tradycyjnych formach przekazu, takich jak literatura i film, element mechaniki nie występuje. Dobór odpowiedniej mechaniki jest kluczowy dla samej rozgrywki, opowiedzianej historii oraz obranej estetyki;
- 2) fabuła – czyli ciąg zdarzeń odkrywanych wraz z przechodzeniem kolejnych etapów gry. Przybiera ona różne formy, od liniowej po wielkowątkową. Charakter opowiadanej historii jest bezpośrednio powiązany z wyborem odpowiedniej mechaniki, która pozwoli na wyeksponowanie wszystkich atutów fabuły, poprzez zastosowanie odpowiedniej technologii;
- 3) estetyka gry – czyli to jak gra wygląda i brzmi. Stanowi kluczowy element jej projektowania, bowiem to przede wszystkim poprzez prezentację ekranową gracz odbiera dany produkt. Dobranie odpowiedniej estetyki pozwala na pogłębianie poczucia immersji u gracza;
- 4) technologia – czyli dokonanie wyborów w tym zakresie wpłynie na to, co pod względem technicznym w danej grze będzie możliwe bądź nie. Szeroko pojęta technologia stanowi łącznik pomiędzy wyżej wymienionymi elementami, ponieważ to ona pozwala na to, aby doszło do ich zespolenia i zaprezentowania jako spójnej artystycznie całości.

---

<sup>11</sup> K. Szpyt, *Obrót dobrami wirtualnymi*, s. 7.

<sup>12</sup> J. Schell, *The Art of Game Design*, s. 41–42.

## § 3. Gatunki gier komputerowych

Podporządkowywanie gier gatunkom służy ich skategoryzowaniu ze względu na ich charakterystyczne elementy, w szczególności perspektywę, z której widoczna jest rozgrywka, mechanikę gry, cele, itp. Wyróżnić można następujące gatunki<sup>13</sup>:

### 1. Gry przygodowe

Gracz jest protagonistą i aby przejść do dalszych etapów rozgrywki musi on rozwiązać przygotowane dla niego łamigłówki. Najczęściej związane jest to z wchodzeniem w interakcje z przedmiotami lub innymi postaciami w grze. W swej archaicznej formie gry z tego gatunku występowały wyłącznie w formie tekstowej. Przykładami gier z tego gatunku będą: „Zork”<sup>14</sup>, „King’s Quest”<sup>15</sup>, „Grim Fandango”<sup>16</sup> i „Heavy Rain”<sup>17</sup>.

### 2. Gry akcji

Tego rodzaju gry opierają się na dynamicznych zdarzeniach i efektach, które zazwyczaj wymagają wykazania się przez gracza refleksem. Jest to bardzo pojemna kategoria, ponieważ tego typu elementy mogą występować w grach z innego gatunku. Sztandarowymi przykładami gier akcji będzie „Pong”<sup>18</sup> oraz „Space Invaders”<sup>19</sup>.

### 3. Gry przygodowe z elementami akcji (ang. *action-adventure games*)

Przedstawiciele tego gatunku to gry łączące w sobie elementy dwóch wyżej opisanych gatunków. Rozgrywka zawierać będzie eksplorację świata stworzonego w grze oraz rozwiązywanie łamigłówek, często pod presją czasu. Za przykłady służyć mogą takie tytuły jak „Legend of Zelda”<sup>20</sup>, „Jak 3”<sup>21</sup>, „Metroid Prime 2”<sup>22</sup>, seria „Tomb Raider”<sup>23</sup>, seria „Uncharted”<sup>24</sup>.

---

<sup>13</sup> P. Hanna, Video Game Technologies, *passim*.

<sup>14</sup> Zob. [https://www.gog.com/game/the\\_zork\\_anthology](https://www.gog.com/game/the_zork_anthology), dostęp: 12.5.2020 r.

<sup>15</sup> Zob. [https://store.steampowered.com/app/345390/Kings\\_Quest/](https://store.steampowered.com/app/345390/Kings_Quest/), dostęp: 12.5.2020 r.

<sup>16</sup> Zob. <http://grimremastered.com>, dostęp: 12.5.2020 r.

<sup>17</sup> Zob. <https://www.playstation.com/en-us/games/heavy-rain-ps4/>, dostęp: 12.5.2020 r.

<sup>18</sup> M. Barton, B. Loguidice, The History Of Pong.

<sup>19</sup> Zob. <https://itunes.apple.com/us/app/space-invaders/id305608072?mt=8>, dostęp: 12.5.2020 r.

<sup>20</sup> Zob. <http://www.nintendo.pl/switch/index.php?page=zelda>, dostęp: 12.5.2020 r.

<sup>21</sup> Zob. <https://www.playstation.com/en-us/games/jak-and-daxter-ps4/>, dostęp: 12.5.2020 r.

#### 4. Gry platformowe

Gracz steruje postacią, której zadaniem jest przeskakiwanie pomiędzy różnymi przestrzeniami, w szczególności platformami, unikając zderzenia z obiektami lub przeciwnikami. Tradycyjnie gry platformowe posiadały grafikę 2D. Gatunek ten stracił w ostatnich latach na popularności, aczkolwiek części gier udało się odnieść sukces w realiach grafiki 3D, np. seria „Crash Bandicoot”<sup>25</sup>, która doczekała się wizualnej renowacji w 2017 r. Pozostałe przykłady to: „Pitfall!”<sup>26</sup>, „Super Mario Bros”<sup>27</sup>, „Sonic the Hedgehog”<sup>28</sup>, „Super Mario 64”<sup>29</sup>, „Prince of Persia”<sup>30</sup>.

#### 5. Gry walki

Tego rodzaju tytuły opierają się na walce jednego gracza z drugim albo walce z postacią sterowaną przez komputer. Klasykami tytułami w tej kategorii są serie „Mortal Kombat”<sup>31</sup>, „Street Fighter”<sup>32</sup>, „Virtua Fighter”<sup>33</sup> oraz „Tekken”<sup>34</sup>.

#### 6. Strzelaniny widziane z pierwszej perspektywy (ang. *first-person shooter*, FPS)

Jest to podkategoria gier akcji, w której gracz „patrzy oczami” postaci z gry, która ujęta jest w pierwszej perspektywie. W niektórych grach perspektywa ta jest opcjonalna i możliwe jest przełączenie na widok z perspektywy trzeciej osoby. Wśród najpopularniejszych gier tego gatunku można wymienić „Wolfenstein 3D”<sup>35</sup>, „GoldenEye 007”<sup>36</sup>, „DOOM”<sup>37</sup>, serię „Half-Life”<sup>38</sup>, „Quake”<sup>39</sup> oraz „Far Cry”<sup>40</sup>.

---

<sup>22</sup> Zob. <http://www.nintendo.pl/metroid-samus-returns-legacy-edition/>, dostęp: 12.5.2020 r.

<sup>23</sup> Zob. <https://tombraider.square-enix-games.com/en-us>, dostęp: 12.5.2020 r.

<sup>24</sup> Zob. <https://www.unchartedthegame.com/en-us/>, dostęp: 12.5.2020 r.

<sup>25</sup> Zob. <https://www.crashbandicoot.com>, dostęp: 12.5.2020 r.

<sup>26</sup> Zob. <https://www.giantbomb.com/pitfall/3030-10014/>, dostęp: 12.5.2020 r.

<sup>27</sup> Zob. <http://mario.nintendo.com>, dostęp: 12.5.2020 r.

<sup>28</sup> Zob. <https://www.sonicthehedgehog.com>, dostęp: 12.5.2020 r.

<sup>29</sup> Zob. <http://mario.nintendo.com>, dostęp: 12.5.2020 r.

<sup>30</sup> Zob. <https://www.ubisoft.com/pl-pl/game/prince-of-persia/>, dostęp: 12.5.2020 r.

<sup>31</sup> Zob. <https://www.mortalkombat.com>, dostęp: 12.5.2020 r.

<sup>32</sup> Zob. <https://streetfighter.com>, dostęp: 12.5.2020 r.

<sup>33</sup> Zob. <https://www.sega.com/games/virtua-fighter-5-final-showdown>, dostęp: 12.5.2020 r.

<sup>34</sup> Zob. <https://tk7.tekken.com>, dostęp: 12.5.2020 r.

<sup>35</sup> Zob. <https://wolfenstein.bethesda.net>, dostęp: 12.5.2020 r.

<sup>36</sup> Zob. <https://www.ign.com/games/goldeneye>, dostęp: 12.5.2020 r.

<sup>37</sup> Zob. <https://store.steampowered.com/app/379720/DOOM/>, dostęp: 12.5.2020 r.

### 7. Strategie czasu rzeczywistego (ang. *real-time strategy*, RTS)

Rozgrywka w tego typu grach opiera się na realizacji kilku celów jednocześnie, w szczególności zbieraniu surowców, tworzeniu osad lub większych struktur i angażowanie się w konflikty z innymi graczami lub przeciwnikami sterowanymi przez komputer. Kluczem do sukcesu jest opanowanie zadań z zakresu logistyki, zdobywania surowców oraz produkcji. Grami RTS są przede wszystkim „Dune 2”<sup>41</sup>, „Command and Conquer”<sup>42</sup>, „Warcraft”<sup>43</sup> oraz „Age of Empires”<sup>44</sup>. W tej kategorii można wyróżnić także gry strategiczne rozgrywane w turach. Mechanika gry zbliżona jest do tradycyjnych planszowych gier. Do tego typu gier należą „Civilization”<sup>45</sup>, „X-COM”<sup>46</sup>, „Master of Orion”<sup>47</sup> oraz „Jagged Alliance”<sup>48</sup>. Do hybrydowych gier, łączących strategię turową oraz strategię w czasie rzeczywistym należy gra „Rome Total War”<sup>49</sup>.

### 8. Gry fabularne (ang. *role playing games*, RPG)

Swoje źródło znajdują w tradycyjnych grach fabularnych, przede wszystkim ich protoplastę stanowi gra „Dungeons and Dragons”<sup>50</sup>. Tytuły takie bardzo często utrzymane są w konwencji *fantasy* lub *science fiction*. Dają graczom dużą swobodę przy tworzeniu postaci, sposobach eksploracji świata oraz rozwiązywania zadań. Najpopularniejsze gry tego gatunku to seria „Final Fantasy”<sup>51</sup>, „Baldur’s Gate”<sup>52</sup>, seria „Elder Scrolls”<sup>53</sup> oraz seria „Fallout”<sup>54</sup>.

---

<sup>38</sup> Zob. <https://store.steampowered.com/franchise/Half-Life>, dostęp: 12.5.2020 r.

<sup>39</sup> Zob. <https://quake.bethesda.net/pl/>, dostęp: 12.5.2020 r.

<sup>40</sup> Zob. <https://far-cry.ubisoft.com/game/en-us/home>, dostęp: 12.5.2020 r.

<sup>41</sup> Zob. <https://www.ign.com/games/dune-ii-the-building-of-a-dynasty>, dostęp: 12.5.2020 r.

<sup>42</sup> Zob. <https://www.ea.com/games/command-and-conquer>, dostęp: 12.5.2020 r.

<sup>43</sup> Zob. <https://worldofwarcraft.com/en-us/>, dostęp: 12.5.2020 r.

<sup>44</sup> Zob. <https://www.ageofempires.com>, dostęp: 12.5.2020 r.

<sup>45</sup> Zob. <https://civilization.com>, dostęp: 12.5.2020 r.

<sup>46</sup> Zob. <https://xcom.com>, dostęp: 12.5.2020 r.

<sup>47</sup> Zob. <https://masteroforion.eu/pl/intro>, dostęp: 12.5.2020 r.

<sup>48</sup> Zob. <https://jaggedalliance.com/pl/>, dostęp: 12.5.2020 r.

<sup>49</sup> Zob. <https://comingsoon.totalwar.com>, dostęp: 12.5.2020 r.

<sup>50</sup> Zob. <http://dnd.wizards.com>, dostęp: 12.5.2020 r.

<sup>51</sup> Zob. <https://www.finalfantasy.com>, dostęp: 12.5.2020 r.

<sup>52</sup> Zob. <https://www.baldursgate.com>, dostęp: 12.5.2020 r.

<sup>53</sup> Zob. <https://elderscrolls.bethesda.net>, dostęp: 12.5.2020 r.

<sup>54</sup> Zob. <https://fallout.bethesda.net>, dostęp: 12.5.2020 r.

### **9. Gry fabularne nastawione na rozgrywkę *on-line* (ang. *massively multiplayer online role-playing games, MMORPGs*)**

Bardzo popularny rodzaj gier, osadzony w wirtualnym świecie, w którym jednocześnie znaleźć się mogą tysiące graczy. Pierwszą grą, która spopularyzowała ten gatunek, była „Ultima Online”<sup>55</sup>, natomiast obecnie największe grono aktywnych graczy skupia „World of Warcraft”<sup>56</sup>. Również w innych gatunkach można spotkać się z możliwością gry *on-line*, chociażby w strzelaninach i grach przygodowych, np. „Battlefield 1”<sup>57</sup> i serii „Uncharted”<sup>58</sup>.

### **10. Gry opierające się na skradaniu (ang. *stealth games*)**

Tego rodzaju gry opierają się na unikaniu przeciwników lub ograniczeniu wykrycia do minimum. W rozgrywce bardzo ważna jest precyzja ruchów oraz ocena pola widzenia wrogów. Przykładowymi „skradankami” będą seria „Metal Gear”<sup>59</sup>, „Thief”<sup>60</sup>, seria „Splinter Cell”<sup>61</sup> oraz gry z serii „Hitman”<sup>62</sup>.

### **11. Gry nastawione na przetrwanie, utrzymane w klimacie horroru (ang. *survival horror games*)**

Grami utrzymanymi w takiej koncepcji mogą być zarówno gry przygodowe, jak i strzelaniny widziane z pierwszej lub trzeciej perspektywy. Seria gier „Alone in the Dark”<sup>63</sup>, seria „Resident Evil”<sup>64</sup> oraz gra „The Last of Us”<sup>65</sup> są tego najlepszym przykładem.

### **12. Symulatory wyścigowe oraz sportowe**

Opierają się one na symulowaniu fizycznych atrybutów czynności dokonywanych w świecie rzeczywistym, takich jak lot samolotem (np. „Microsoft

---

<sup>55</sup> Zob. <https://uo.com>, dostęp: 12.5.2020 r.

<sup>56</sup> Zob. <https://worldofwarcraft.com/en-us/>, dostęp: 12.5.2020 r.

<sup>57</sup> Zob. <https://www.ea.com/pl-pl/games/battlefield>, dostęp: 12.5.2020 r.

<sup>58</sup> Zob. <https://www.unchartedthegame.com/en-us/>, dostęp: 12.5.2020 r.

<sup>59</sup> Zob. [https://www.konami.com/games/asia/en/products/mgsv\\_tde/](https://www.konami.com/games/asia/en/products/mgsv_tde/), dostęp: 12.5.2020 r.

<sup>60</sup> Zob. [https://square-enix-games.com/en\\_GB/games/thief/](https://square-enix-games.com/en_GB/games/thief/), dostęp: 12.5.2020 r.

<sup>61</sup> Zob. <https://www.ubisoft.com/en-ca/game/splinter-cell-blacklist/>, dostęp: 12.5.2020 r.

<sup>62</sup> Zob. <https://www.hitman.com>, dostęp: 12.5.2020 r.

<sup>63</sup> Zob. [https://www.gog.com/game/alone\\_in\\_the\\_dark](https://www.gog.com/game/alone_in_the_dark), dostęp: 12.5.2020 r.

<sup>64</sup> Zob. <http://www.residentevil2.com>, dostęp: 12.5.2020 r.

<sup>65</sup> Zob. <https://www.playstation.com/pl-pl/games/the-last-of-us-remastered-ps4/>,  
dostęp: 12.5.2020 r.



Flight Simulator<sup>66</sup>), gra w golfa lub w piłkę nożną, osiągając przy tym możliwie jak największy realizm. Inne formy symulacji zawierają w sobie elementy zarządzania, np. klubem piłkarskim („Football Manager<sup>67</sup>), a nawet całymi miastami (seria „SimCity<sup>68</sup>). Skrajnym przykładem symulacji, jest „kontrola” życia, w każdym aspekcie, postaci z serii „The Sims<sup>69</sup>.

Gry wyścigowe mogą przybierać formę realistycznego symulatora lub mniej powiązanej z realiami kierowania prawdziwym samochodem gry zręcznościowej. Najpopularniejsze przykłady tego gatunku to seria „Gran Turismo<sup>70</sup>, seria „Need for Speed<sup>71</sup>, „Mario Kart<sup>72</sup> oraz seria gier „Forza Motorsport<sup>73</sup>.

Podstawowym zadaniem gier sportowych jest symulowanie uczestnictwa gracza jako zawodnika w danej dyscyplinie sportowej. Najpopularniejsze dyscypliny sportowe podlegające symulacji to piłka nożna, koszykówka, futbol amerykański, tenis ziemny, baseball, golf, boks, hokej na lodzie oraz wycieczna jazda na deskorolce. Najpopularniejsze serie to „FIFA<sup>74</sup>, „NBA TK<sup>75</sup>, „Pro Evolution Soccer<sup>76</sup> oraz seria „Tony Hawk<sup>77</sup>.

### 13. Gry opierające się na łamigłówkach/logiczne (ang. *puzzle games*)

Rozgrywka skupia się na rozwiązywaniu łamigłówek i problemów logicznych, do których rozwiązania potrzebne będzie zastosowanie logicznego myślenia, zapamiętywanie, łączenie kształtów lub symboli, właściwa reakcja. Znane gry logiczne to „Tetris<sup>78</sup>, „Lemmings<sup>79</sup>, „Minesweeper<sup>80</sup> oraz „Boulder Dash<sup>81</sup>.

---

<sup>66</sup> Zob. <https://www.microsoft.com/pl-pl/p/master-microsoft-flight-simulator/9p87f1x7gfm1>, dostęp: 12.5.2020 r.

<sup>67</sup> Zob. <https://www.footballmanager.com>, dostęp: 12.5.2020 r.

<sup>68</sup> Zob. <https://www.ea.com/games/simcity>, dostęp: 12.5.2020 r.

<sup>69</sup> Zob. <https://www.ea.com/pl-pl/games/the-sims>, dostęp: 12.5.2020 r.

<sup>70</sup> Zob. <https://www.gran-turismo.com/pl/>, dostęp: 12.5.2020 r.

<sup>71</sup> Zob. <https://www.ea.com/games/need-for-speed>, dostęp: 12.5.2020 r.

<sup>72</sup> Zob. <https://mariokart8.nintendo.com>, dostęp: 12.5.2020 r.

<sup>73</sup> Zob. <https://www.forzamotorsport.net/en-us/>, dostęp: 12.5.2020 r.

<sup>74</sup> Zob. <https://www.easports.com/pl/fifa>, dostęp: 12.5.2020 r.

<sup>75</sup> Zob. <https://www.nba2k.com>, dostęp: 12.5.2020 r.

<sup>76</sup> Zob. <https://www.konami.com/wepes/2019/eu/en/>, dostęp: 12.5.2020 r.

<sup>77</sup> Zob. <https://www.ign.com/games/tony-hawks-pro-skater-hd>, dostęp: 12.5.2020 r.

<sup>78</sup> Zob. <https://tetris.com/play-tetris>, dostęp: 12.5.2020 r.

<sup>79</sup> Zob. <https://www.microsoft.com/pl-pl/p/lemmings/9wzdnrcfjcdm?activetab=pivot:overviewtab>, dostęp: 12.5.2020 r.

#### 14. Gry tradycyjne w ujęciu cyfrowym

Na rynku można także spotkać skomputeryzowane wersje takich gier tradycyjnych jak szachy, warcaby, mah-jong, „Scrabble”, itp.

#### 15. Gry edukacyjne

Ten rodzaj gier tworzony jest z zamysłem uczenia się nowych umiejętności poprzez uczestnictwo w rozgrywce, zarówno dzieci, jak i dorosłych. Przykłady takich gier to seria „Carmen Sandiego”<sup>82</sup>, „Mavis Beacon Teaching Typing”<sup>83</sup>, „Dr Kawashima’s Brain Training”<sup>84</sup>.

Dokonany wyżej opis gatunków gier komputerowych pokazuje z jak dużą złożonością twórczej i wzajemnie przenikającej się działalności w tej branży mamy do czynienia. Występująca różnorodność nie będzie pozostawać bez znaczenia przy analizowaniu charakteru ochrony gier w ramach PrAut.

---

<sup>80</sup> Zob. <https://www.microsoft.com/pl-pl/p/microsoft-minesweeper/9wzdnrcrfhwn?active-tab=pivot:overviewtab>, dostęp: 12.5.2020 r.

<sup>81</sup> Zob. <https://boulder-dash.com>, dostęp: 12.5.2020 r.

<sup>82</sup> Zob. <https://www.ign.com/games/where-in-the-world-is-carmen-sandiego-810915>, dostęp: 12.5.2020 r.

<sup>83</sup> Zob. <https://www.ign.com/games/mavis-beacon-teaches-typing-deluxe>, dostęp: 12.5.2020 r.

<sup>84</sup> Zob. <https://www.nintendo.co.uk/Games/Nintendo-DS/Dr-Kawashima-s-Brain-Training-How-Old-is-Your-Brain-270627.html>, dostęp: 12.5.2020 r.

# Rozdział II. Gra jako przedmiot prawa autorskiego

## § 1. Przedmiot ochrony

Zagadnieniem elementarnym dla całego prawa autorskiego, ale również z perspektywy tematyki tej publikacji, jest przedmiot ochrony prawnoautorskiej. W myśl art. 1 ust. 1 PrAut, zgodnie z którym „przedmiotem prawa autorskiego jest każdy przejaw działalności twórczej o indywidualnym charakterze, ustalony w jakiejkolwiek postaci, niezależnie od wartości, przeznaczenia i sposobu wyrażenia (utwór)”. Powyższa definicja jest uzupełniona przez normę zawartą w art. 1 ust. 2<sup>1</sup> PrAut, zgodnie z którą przedmiotem ochrony objęty jest wyłącznie sposób wyrażenia, a ochronie nie będą podlegać „odkrycia, idee, procedury, metody i zasady działania oraz koncepcje matematyczne”, niezależnie od występowania w nich przejawów twórczości o indywidualnym charakterze. Utwór stanowi dobro niematerialne, którego status prawny nie jest zależny od rodzaju nośnika, na którym jest lub będzie utrwalony. Przedmiot PrAut to forma przekazu intelektualnego, „którego ochrona jest niezależna od przedmiotu materialnego, który umożliwia percepcję utworu, ale jej nie warunkuje”<sup>1</sup>.

## § 2. Przesłanki ustawowe przyznania ochrony

### I. Przesłanka twórczości

S. *Grzybowski* wskazywał, że element twórczości przejawia się w odcisnięciu osobistego piętna twórcy w dziele, które stanowi charakterystyczną cechą każdego przedmiotu ochrony w ramach prawa autorskiego<sup>2</sup>. Nie należy jed-

---

<sup>1</sup> K. *Grzybczyk*, w: P. *Ślęzak* (red.), *Ustawa*, s. 6.

<sup>2</sup> S. *Grzybowski*, w: S. *Grzybowski*, A. *Kopff*, J. *Serda*, *Zagadnienia*, s. 76.

nak stawiać znaku równości pomiędzy piętnem osobistym a występowaniem w utworze wartości artystycznych, literackich, dydaktycznych lub produkcyjnych<sup>3</sup>. *J. Bleszyński* kwalifikuje piętno osobiste jako uniwersalne kryterium, które wskazuje na to, iż dzieło stanowi osobistą wizję twórcy w rozumieniu ukształtowania własnego obrazu zjawiska, procesu czy idei i w związku z tym występowanie jedynie kryterium nowości, bez wizji danego przedmiotu korelującego z danym twórcą, jest niewystarczające<sup>4</sup>. W podobnym tonie wypowiedział się SN w wyr. z 8.10.1980 r.<sup>5</sup>, wskazując, że co prawda przepisy nie zawierają wyjaśnienia pojęcia twórczości, to jest to element niezbędny dla przyznania ochrony prawnoautorskiej. Przechodząc na grunt obecnie obowiązujących przepisów, ujęta w nich przesłanka działalności twórczej o indywidualnym charakterze, jest bezpośrednim odwołaniem do rozwiązań przyjętych w PrAut z 1926 r.<sup>6</sup> Zgodnie z wyr. SA w Warszawie z 14.3.2006 r.<sup>7</sup>, przyznanie ochrony zarezerwowane jest dla utworów, w których znajduje się przejaw działalności twórczej o indywidualnym charakterze. Skład orzekający nie podjął się jednak próby zdefiniowania przesłanki indywidualności. W związku z powyższym, wypracowanych stanowisk w tym zakresie poszukiwać należy wśród przedstawicieli doktryny, w szczególności analizując rozważania *J. Bleszyńskiego*. Autor ten uważa, iż twórczość należy rozpatrywać w kategorii faktu, procesu stanowiącego wyjątkowo istotny element utworu, który stanowi o jego indywidualnym charakterze. Jest ona powiązana bezpośrednio z procesem tworzenia tworu niepowtarzalnego, niebanalnego, który jednocześnie stanowi wyraz indywidualności osoby twórcy, w szczególności w sferze duchowej<sup>8</sup>. Kreuje ona nierozzerwalnie powiązania z samym dziełem i nie stanowi samoistnej wartości<sup>9</sup>. Twórczość tak rozumiana może być zatem rozpatrywana jako źródło przyznania ochrony prawnoautorskiej, a także jako punkt graniczny<sup>10</sup>.

*S. Ritterman* jako niezbędne elementy składowe utworu wskazuje oryginalność i twórczość, które to powinny przejawiać się głównie w formie dzieła<sup>11</sup>.

---

<sup>3</sup> Tamże, s. 80.

<sup>4</sup> *J. Bleszyński*, Prawo, s. 40.

<sup>5</sup> IV CR 327/80, Legalis.

<sup>6</sup> *J. Sobczak*, Prawo autorskie, s. 40.

<sup>7</sup> VI ACa 1012/05, Legalis.

<sup>8</sup> *J. Bleszyński*, Tłumaczenie, s. 20; *tenże*, Prawo, s. 32. Autor dodaje również, że fizyczne działanie autora ma jedynie na celu umożliwienie uzewnętrznienia dzieła i udostępnienie go osobom trzecim.

<sup>9</sup> *J. Bleszyński*, Prawo, s. 32.

<sup>10</sup> *J. Bleszyński*, Tłumaczenie, s. 23–24. Por. *S. Ritterman*, Komentarz, s. 6.

<sup>11</sup> *S. Ritterman*, Komentarz, s. 6.

J. Sobczak, przedstawiając podobne stanowisko dodaje, że w jego ocenie twórczość jest procesem kreowania bytów niepowtarzalnych i niebanalnych<sup>12</sup>. Dokonane przez doktrynę wyróżnienie pozwala na wyodrębnienie zjawisk twórczości przeciwstawnych. Będą nimi przede wszystkim takie efekty ludzkiej pracy, które są przewidywalne, cechują się powtarzalnością i opierają się głównie na naśladownictwie oraz mechanicznym powtarzaniu reguł<sup>13</sup>. Stanowisko takie ma swoje odzwierciedlenie w orzecznictwie<sup>14</sup>. Sąd Najwyższy wypowiedział się w podobnym tonie w wyr. z 25.1.2006 r.<sup>15</sup> Sąd Najwyższy stwierdził, że praca intelektualna o charakterze twórczym jest zjawiskiem przeciwnym do pracy o charakterze technicznym, która wymaga wyłącznie określonej wiedzy, sprawności i korzystania z określonych narzędzi, surowców i technologii. Cechuje się ona powtarzalnością i przewidywalnością w zakresie rezultatu. Praca twórcza odznacza się występowaniem projekcji wyobraźni osoby, od której ona pochodzi. Finalnie praca taka zawiera w sobie elementy dodatkowe, poza samym zastosowaniem wiedzy, sprawności, surowców, urządzeń lub technologii. Ze względu na powyższe, twórczość może być rozpatrywana w aspekcie oznaczenia samego procesu, jak i jego wytworu<sup>16</sup>.

W doktrynie występuje również stanowisko, zgodnie z którym zjawisko to powinno być korelowane wyłącznie z samym wytworem pracy, bowiem okoliczność procesu twórczego posiada jedynie walor dowodowy i nie stanowi przesłanki uznania dzieła za utwór w rozumieniu Prawa autorskiego<sup>17</sup>. Słusznie wskazuje się, że warunkowanie przyznania autorskoprawnej ochrony na podstawie twórczych cech procesu powstawania skutkowałoby wymogiem wykazania się kwalifikacjami i odpowiednią techniką pracy intelektualnej przez twórców<sup>18</sup>. Takie rozumowanie podzielił SA w Krakowie w orz. z 29.10.1997 r.<sup>19</sup>, wyraźnie wskazując, że twórczy charakter pracy autora podlega ocenie przez pryzmat oceny właściwości, które przysługują jego dziełu

---

<sup>12</sup> J. Sobczak, *Prawo autorskie*, s. 39.

<sup>13</sup> J. Bleszyński, *Prawo*, s. 31–32.

<sup>14</sup> Wyr. SA w Warszawie z 5.7.1995 r., I ACr 453/95, niepubl.; zob. w: T. Grzeszak (red.), *Prawo autorskie*. Sąd w przedmiotowym orzeczeniu uznał, że działalność twórcza ma na celu osiągnięcie określonego rezultatu, a w elementach nieprzewidzianych swoje piętno odciska przewidziana przez twórcę wizja i interpretacja. Są to elementy niewystępujące w działalności nietwórczej.

<sup>15</sup> I CK 281/05, *Legalis*.

<sup>16</sup> J. Bleszyński, *Prawo*, s. 33.

<sup>17</sup> R. Markiewicz, *Dzieło literackie*, s. 178.

<sup>18</sup> J. Barta, R. Markiewicz, w: J. Barta, R. Markiewicz (red.), *Prawo autorskie*, s. 67.

<sup>19</sup> I ACa 477/97, niepubl.; zob. w: B. Gawlik, *Dobra osobiste*, s. 282 i n.

w relacji do innych wytworów ludzkiego intelektu, a sam charakter procesu powstawania jest prawnie irrelevantny.

Należy wskazać, iż ocena występowania twórczości powinna być dokonywana w płaszczyźnie samego utworu<sup>20</sup>. Zdaniem *J. Bleszyńskiego*, można wprowadzić z tego rozumowania konieczność występowania kolejnej przesłanki w postaci nowości<sup>21</sup>. Przejaw twórczości będzie miał różny kształt w zależności od kategorii utworów. Dla przykładu, w dziełach wyrażonych słowem będzie ona występować w twórczym zestawieniu, wyborze, uporządkowaniu materiału, sposobie sformułowania myśli, toku ich przeprowadzenia oraz sposobie przedstawienia treści<sup>22</sup>. Twórczy charakter utworu jest zależny od natężenia w nim cech indywidualności przejawiających się w jego formie lub treści<sup>23</sup>. Sąd Najwyższy zajmował się przedmiotową materią w wyr. z 5.3.1971 r.<sup>24</sup> oraz z 10.5.1976 r.<sup>25</sup>, wskazując, iż twórczości należy upatrywać w doborze, układzie lub uporządkowaniu elementów utworu, inwencji twórczej, samodzielności twórcy oraz oryginalności przyjętych rozwiązań twórczych. Wskazuje się także, iż widoczna swoboda w doborze poszczególnych elementów utworu, ułatwia wykrycie występowania przesłanki twórczości<sup>26</sup>. Sąd Najwyższy potwierdził takie rozumowanie w orzeczeniu z 10.5.1976 r.<sup>27</sup>, wskazując na to, że elementy osobistej twórczości w treści lub formie dzieła, nosząc przy tym cechę oryginalności, wpływają na przyznanie ochrony. Praca twórcza może korzystać z wypracowanego już dorobku kultury lub zdarzeń rzeczywistych, bez wpływu na możliwość przyznania ochrony<sup>28</sup>. Nie można oczywiście wykluczyć istnienia dzieł, w których przejaw twórczości pojawia się w samej jego treści<sup>29</sup>. Ustalenie uniwersalnego pojmowania pojęcia twórczości wydaje się być zadaniem wyjątkowo trudnym, graniczącym z niewykonalnością. Niewątpliwie jednak za celowe uznać należy wskazanie twórczości jako źródła przyznania ochrony oraz wyznacznika jej granic<sup>30</sup>.

---

<sup>20</sup> *D. Sokołowska*, *Utwory zbiorowe*, s. 34; *R. Markiewicz*, *Dzieło literackie*, s. 178; *E. Wojnicka*, *Autorskie prawa zależne*, s. 102.

<sup>21</sup> *J. Bleszyński*, *Prawo*, s. 40.

<sup>22</sup> *H.P. Knöbl*, *Die „kleine Münze“*, s. 50, podane za: *J. Banasiuk*, *Współtwórczość*, s. 63.

<sup>23</sup> *M. Szaciński*, *Utwory*, s. 448.

<sup>24</sup> II CR 686/70, *Legalis*.

<sup>25</sup> IV CR 127/76, *Legalis*.

<sup>26</sup> *J. Barta*, *R. Markiewicz*, w: *J. Barta*, *R. Markiewicz* (red.), *Prawo autorskie*, s. 69.

<sup>27</sup> IV CR 127/76, *Legalis*.

<sup>28</sup> *S. Ritterman*, *Komentarz*, s. 6–7.

<sup>29</sup> Tamże, s. 6. Jako przykład autor podaje melodię w muzyce lub fabułę w filmie.

<sup>30</sup> *J. Banasiuk*, *Współtwórczość i jej skutki*, s. 64.

## II. Przesłanka indywidualności (oryginalności) utworu

Kolejna przesłanka ustawowa stanowi, iż ochrona przyznawana jest takiemu wytworowi ludzkiego umysłu, który odznacza się indywidualnością wpływającą z osobowości twórcy, niekiedy określana jako piętno osobowości autora<sup>31</sup>. Alternatywnie w doktrynie wskazuje się na przesłankę oryginalności utworu<sup>32</sup>. Za tym pojęciem kryje się zatem korelacja niepowtarzalności dzieła z niepowtarzalnością jego twórcy. Pod pojęciem oryginalności rozumie się przede wszystkim subiektywnie nowy wytwór intelektu<sup>33</sup>. Występowanie oryginalności jest jednoznaczne z twórczym charakterem dzieła. Oryginalność w reżimie prawnoautorskim nie będzie miała charakteru absolutnego, bowiem każda praca twórcza swoje odzwierciedlenie posiada w rzeczywistości otaczającej jego twórcę oraz czerpie z dotychczasowego dorobku intelektualnego. Te okoliczności powodują, iż oryginalność powinna być upatrywana w nadaniu niepowtarzalnej formy w zakresie ujęcia tematu i tego jak został on przedstawiony<sup>34</sup>. *M. Poźniak-Niedzielska* dodaje, że oryginalność to efekt twórczego charakteru utworu i nie ma ona charakteru bezwzględno. Autorka przychyliła się do twierdzenia, iż emanacją oryginalności jest nadanie utworowi niepowtarzalnej formy, wyrażającej się w ujęciu tematu i sposobu jego ukształtowania<sup>35</sup>. Badaniu powinno podlegać, czy wysiłek intelektualny danego twórcy przyczynił się do wzbogacenia dotychczasowego stanu rzeczy o nowe treści<sup>36</sup>.

Oryginalność stanowi przejaw działalności twórczej, nawet przy jej znikomym stopniu, wystarczającym do odróżnienia jej od innych efektów pracy twórczej<sup>37</sup>. *J. Szwaja* i *J. Marcinkowska* dodają, że sformułowanie „przejaw działalności twórczej” wyraża się uzewnętrznieniu oryginalnej myśli ludzkiej, bowiem samo jej występowanie jest niewystarczające. Idąc tym tokiem rozumowania, utwór będzie wynikiem działalności o charakterze kreacyjnym, przedstawiającym subiektywnie nowy wytwór intelektu<sup>38</sup>. *J. Barta* i *R. Markiewicz* również uważają, że oryginalność występuje, gdy powstaje subiektywnie

---

<sup>31</sup> S. Ritterman, Komentarz, s. 2, 10 i n.

<sup>32</sup> *M. Poźniak-Niedzielska*, w: SPP, t. 13, 2013, s. 9.

<sup>33</sup> *J. Bleszyński*, Prawo, s. 34; *M. Poźniak-Niedzielska*, w: *M. Poźniak-Niedzielska* (red.), Prawo autorskie, s. 16–17; *J. Barta*, *R. Markiewicz*, w: *J. Barta*, *R. Markiewicz* (red.), Prawo autorskie, s. 67–68; *J. Szwaja*, *J. Marcinkowska*, Regulaminy i instrukcje bankowe, s. 21.

<sup>34</sup> *J. Bleszyński*, Prawo, s. 34.

<sup>35</sup> *M. Poźniak-Niedzielska*, w: *M. Poźniak-Niedzielska* (red.), Prawo autorskie, s. 16.

<sup>36</sup> Tamże, s. 17.

<sup>37</sup> *M. Poźniak-Niedzielska*, w: SPP, t. 13, 2013, s. 8.

<sup>38</sup> *J. Szwaja*, *J. Marcinkowska*, Regulaminy i instrukcje bankowe, s. 21.