

Annales Universitatis Paedagogicae Cracoviensis

Studia de Cultura 14(2) 2022

ISSN 2083-7275

DOI 10.24917/20837275.14.2.7

Martyna Czapska

Instytut Nauk Prawnych Polskiej Akademii Nauk

ORCID 0000-0002-3765-8944

MODYfikacje gier – wybrane aspekty prawne

Wprowadzenie

Internet daje ogromne możliwości partycypacji w kulturze. Rok 2020 pokazał, jak wiele wydarzeń czy inicjatyw można przenieść do sieci i odbyć je wirtualnie. Niektóre formy kultury są bardziej podatne na czynny udział odbiorców niż inne; należy do nich branża gier wideo. Gracze, zwani też gamerami, tworzą aktywną społeczność, która o grach dyskutuje, transmituje rozgrywki czy też tworzy tak zwane mody do gier, będące tematem niniejszego artykułu.

Jednocześnie rynek gier wideo ma dużą wartość finansową, która w 2020 roku jeszcze wzrosła (Gilbert 2020). Szacuje się, że globalny dochód z gier komputerowych miał wynieść w 2020 roku około 179,7 miliarda dolarów, przewyższając zsumowane dochody z branży filmowej i sportowej w Ameryce Północnej (Witkowski 2020), podczas gdy do 2025 roku ta liczba może wzrosnąć do 256,97 miliarda dolarów (Dobrilova 2021). W związku z powyższym gry wideo (pojęcie to będzie w niniejszym opracowaniu używane zamiennie z pojęciem „gier komputerowych”) – również z powodu ich popularności – są interesującym tematem do badania. Z kolei mody do gier są jednym z ciekawszych zjawisk w świecie gier wideo.

Tytułem uwag wstępnych zaznaczę również, że w niniejszym opracowaniu posługuję się pojęciem „dewelopera” gry, które na potrzeby niniejszego artykułu oznacza podmiot uprawniony do praw z gry. W praktyce nieraz deweloper i wydawca gry to dwa różne podmioty, z których każdemu przysługują określone prawa do gry. Przyjęte uproszczenie terminologiczne służy klarowności wywodu.

Problem badawczy i teza

W niniejszym artykule omawiam definicję modów, najważniejsze punkty z ich historii w celu ukazania ich istotności dla branży gier wideo, a także aspekty prawne z punktu widzenia prawa polskiego oraz umów licencyjnych użytkownika końcowego (nazywanych dalej EULA). Artykuł został oparty na analizie źródeł pisanych dotyczących modów, w tym przede wszystkim przepisów polskiego prawa, postanowień EULA oraz literatury krajowej i zagranicznej. Mody są zjawiskiem złożonym, co utrudnia ich jednoznaczną klasyfikację prawną. Z uwagi na ich popularność

i – niekiedy bardzo znaczący – wpływ na branżę gier wideo deweloperzy dążą niejednokrotnie do zapewnienia sobie prawnej możliwości korzystania z modów. W tym celu najbardziej praktycznym narzędziem są właśnie postanowienia EULA, co tłumaczy *status quo* polegający na kluczowej roli postanowień umów licencyjnych użytkownika końcowego w regulowaniu statusu prawnego modów.

Pojęcie modów

Mod to skrót od słowa „modyfikacja” i oznacza zmianę w grze. Jednak nie każdą zmianę będziemy nazywać modem. Zmiany do gry tworzone przez deweloperów nie będą modami (ewentualnie można by je nazwać „oficjalnymi modami”), będą to na przykład patche (Fisher 2019), czyli zmiany poprawiające rozgrywkę, czy też naprawiające błędy albo rozszerzenia do gry (dodatki), takie jak dodatek do gry, przykładowo: *Wiedźmin Dziki Gon: Krew i Wino* albo *Assasin’s Creed Valhalla: Gniew Druidów*, jak również DLC, czyli downloadable content (Ostiak 2021), które częściej zawierają drobniejsze modyfikacje niż dodatki (np. dodatkowe rodzaje broni czy pancerze bohaterów). Mody natomiast to zmiany w grze tworzone przez osoby trzecie, głównie przez społeczność graczy czy fanów (Letzter 2015).

Mody można podzielić na kilka sposobów, na przykład na mody typu *partial conversion* i *total conversion*. *Partial conversion* oznacza dodanie nowych elementów do istniejącej gry (Schacci 2014), takich jak dodatkowe questy (zadania w grze), postaci, elementy. Przykładem są mody dodające nowe opcje w grach, takie jak uprawnienia grywalnej postaci w grze *The Elder Scrolls V: Skyrim* (AlexB 2020) czy nowe lokacje w grze (Dyer 2016). Z kolei *total conversion* można określić jako przebudowę całej gry, nierzadko prowadzącą w gruncie rzeczy do powstania nowej gry (Zak 2018). Mody typu *total conversion* uchodzą za najbardziej ambitne i pracochłonne (Donnelly 2017).

Z punktu widzenia celów, w jakich powstają mody, warto wskazać, że mogą one pełnić też inne funkcje niż tylko poprawianie wyglądu gry czy dodawanie do niej nowych elementów. Na przykład 23 kwietnia 2021 roku ukazał się remaster (odświeżona, ulepszona technicznie wersja) gry *NieR Replicant*, jednak wersja na PC miała problemy z optymalizacją czy z właściwym działaniem kontrolerów. Mod „Special K”, który naprawiał wiele problemów, ukazał się kilka tygodni po premierze (Aquma 2021). Tego rodzaju mody można określić jako *unofficial patch* (Fisher 2019). Mody można też podzielić na modyfikacje interfejsu użytkownika (Scacchi 2010), machinimy polegające na przykład na nagraniu rozgrywki z dodaną narracją (Scacchi 2010) i inne. Stworzenie moda potrafi zająć nawet kilka lat, jak w przypadku moda HD Texture Pack do gry *NieR Automata*, który powstawał przez cztery lata (Gabi 2021).

Rys historyczny

Żeby zrozumieć, jak istotnym zjawiskiem w świecie gier są mody, należy sięgnąć do kluczowych wydarzeń z ich historii. Mody powstawały już w latach osiemdziesiątych (Reseigh-Lincoln 2017), kiedy to pojawił się przykładowo mod do gry *Castle Wolfenstein*, w którym zastąpiono głównych antagonistów (byli nimi naziści,

jako że gra była osadzona w realiach drugiej wojny światowej) Smerfami (Wagner 2002; Gagne 2014). Jedną z pierwszych gier, której społeczność moderska rozkwitła na dużą skalę, a przy okazji kamieniem milowym w historii modów był wydany w 1993 roku *Doom*, którego twórcy opublikowali pliki zawierające zasoby gry takie jak tekstury, mapy, dźwięki (Reseigh-Lincoln 2017). W 1997 roku id Software udostępnił kod źródłowy gry na licencji pozwalającej tworzyć mody dla użytku niekomercyjnego¹.

Tworzenie modów przyczyniło się do powstania jednej z najbardziej znanych gier strzelanek, jaką jest *Counter-Strike*, gra wywodząca się z moda *total conversion* (Donnelly 2017) do gry *Half-Life* (Calvin 2019). Mody dały także początek całemu gatunkowi gier, jakim jest MOBA (Multiplayer Online Battle Arena), do czego przyczynił się mod „DotA” („Defense of the Ancients”) do gry *Warcraft III* (Henningson 2020a), a także mod „Aeon of Strife” do gry *Starcraft: Brood War* (Henningson 2020a). Z moda „DotA” wywodzi się jedna z najpopularniejszych gier gatunku – *League of Legends* (Henningson 2020b).

Wreszcie – mody pozwalają niekiedy na podtrzymanie popularności gier, jak w przypadku *The Elder Scrolls V: Skyrim*, która miała premierę w 2011 roku. Mimo że jest to gra ponad dziesięcioletnia, wciąż cieszy się popularnością i ciągle powstają do niej nowe mody, które się do tej popularności przyczyniają (Strzyżewski 2016). Zjawisko to nie jest wyjątkiem i dotyczy także innych gier (Abayomi 2021). Dodajmy, że aby skorzystać z moda, należy posiadać kopię bazowej (modyfikowanej) gry (Wallace 2014: 222), co z kolei może się przełożyć na wielkość sprzedaży tej gry. Na przykład *Garry's Mod*, produkcja, która służy modyfikowaniu jej samej (nie jest to typowa gra fabularna), osiągnęła 20 milionów sprzedanych egzemplarzy (Manelski 2021).

Społeczności osób, które tworzą mody, czyli moderów, mają swoje fora dyskusyjne, wymieniają się doświadczeniami i wskazówkami, udostępniają sobie narzędzia moderskie². Niekiedy narzędzia do tworzenia modów są dołączane od razu do gier lub udostępniane przez deweloperów, na przykład Creation Kit do *The Elder Scrolls V: Skyrim*³ czy narzędzia wspomagające modowanie do gry *Cyberpunk 2077*⁴ i inne.

Mody jako utwór zależny w rozumieniu ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych

Mody są ściśle powiązane z grami wideo, których status prawnoautorski jest przedmiotem dyskusji w doktrynie. Nie wchodząc w nią zbyt głęboko, należy wskazać,

¹ Dostępny na stronie: <https://github.com/id-Software/DOOM/commit/4eb368a960647c8cc82d721d0183629ae10759d1> (dostęp: 7.06.2021).

² Przykładem jest portal dla moderów NexusMods dostępny pod adresem: <https://www.nexusmods.com/> (dostęp: 27.05.2022).

³ Dostępny na stronie: https://www.creationkit.com/index.php?title=Landing_page (dostęp: 27.05.2022).

⁴ Dostępne na stronie: <https://www.cyberpunk.net/en/modding-support> (dostęp: 27.05.2022).

że na grę komputerową składa się wiele elementów różnego rodzaju, w tym audio-wizualne, graficzne, mające cechy programu komputerowego, literackie (Matusiak 2013: 195, 199). Od strony technicznej gra składa się z silnika gry i z zawartości gry. Silnik gry, w dużym uproszczeniu, to oprogramowanie pozwalające na połączenie i wspólne działanie wszystkich elementów gry (Martin 2020). Modowaniu najczęściej podlega zawartość gry (Wallace 2014: 226).

Mogłoby się wydawać, że gra wideo to w istocie program komputerowy, jednak z uwagi na wspomnianą złożoność gier wideo zakwalifikowanie ich wyłącznie jako programów komputerowych byłoby zbyt wąskim ujęciem (zob. w dalszej części niniejszego artykułu). W doktrynie przyjmuje się, że gra komputerowa może stanowić przedmiot ochrony prawa autorskiego jako całość (Wachowska 2015: 25 i powołana tam literatura). Proponuje się również podwójną kwalifikację gier wideo, to znaczy z jednej strony jako programu komputerowego, a dodatkowo – utworu audio-wizualnego (Markowski 2016, który wskazuje ponadto, że szczegółowy charakter ochrony powinien zostać wypracowany w stosunkach umownych między stronami, co *de facto* ma obecnie miejsce w odniesieniu do statusu prawnego modów, zob. w dalszej części niniejszego artykułu).

Konsekwencją przyjęcia poglądu o możliwości ochrony gry w reżimie prawa autorskiego jest potencjalne uznanie modów za utwory zależne (opracowania). Zgodnie z art. 2 ust. 1 prawa autorskiego⁵ opracowanie cudzego utworu, w szczególności tłumaczenie, przeróbka, adaptacja, są przedmiotem prawa autorskiego bez uszczerbku dla prawa do utworu pierwotnego. Opracowanie utworu powstaje, jeśli mamy do czynienia z połączeniem elementów utworu wcześniejszego i – powstałego na jego bazie – utworu późniejszego. W tym wypadku będziemy mieć na ogół do czynienia z połączeniem gry z treścią wytworzoną przez modera lub wygenerowaną za pomocą narzędzi moderskich.

Aby mod mógł zostać uznany za opracowanie, musi zostać spełnionych kilka przesłanek. Przede wszystkim mod musi spełniać warunki uznania go za utwór wskazane w art. 1 ust. 1 prawa autorskiego (Barta i in. 2017: 59), a zatem musi stanowić przejaw działalności twórczej o indywidualnym charakterze. W literaturze i orzecznictwie jako przykłady nietwórczych przeróbek wskazuje się na przykład wprowadzenie zmian o charakterze wyłącznie technicznym, takich jak korekta językowa (Czyżewski 2019). W takim wypadku nie powstanie w ogóle utwór mający charakter opracowania. Odnosząc to do modów, taka sytuacja mogłaby dotyczyć na przykład takich modyfikacji, które mają za zadanie jedynie technicznie poprawić grę czy jej optymalizację. Mogą to być mody typu *unofficial patch*. Jest mało prawdopodobne, aby takie mody spełniały przesłanki utworu na gruncie prawa autorskiego, a tym samym wątpliwe, by mogły zostać uznane za opracowanie. Zbigniew Pinkalski wskazuje też, że przesłanek utworu raczej nie spełnią mody polegające tylko na prostej zamianie kolorów czy takie, w których brak twórczego wkładu modera, na przykład wygenerowane w całości za pomocą kreatora o ograniczonym zakresie możliwych opcji (Pinkalski 2019).

⁵ Ustawa z 4.02.1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych, tekst jednolity DzU z 2021 r. poz. 1062.

Inaczej będzie wyglądała sprawa modów, które wprowadzają nowe przygody, nowy wygląd postaci, nowe przedmioty – im bardziej zaawansowane i kreatywne są takie mody, tym większe prawdopodobieństwo, że mogą one same w sobie być przejawem działalności twórczej o indywidualnym charakterze i spełniać przesłanki utworów, a w konsekwencji zostać uznane za opracowania (Reseigh-Lincoln 2019).

Druga przesłanka konieczna, aby dany utwór uznać za opracowanie, to fakt, że musi on być oparty w całości lub w zasadniczej części na utworze oryginalnym – wyjściowym (Barta i in. 2017: 59). Ten drugi warunek w wypadku modów zostanie co do zasady spełniony, biorąc pod uwagę, że na tym polega ich tworzenie – na modyfikacji istniejących gier wideo.

Zezwolenie twórcy utworu pierwotnego na stworzenie moda

W związku z możliwością uznania modów za opracowanie pojawia się kwestia zezwolenia uprawnionego do utworu pierwotnego na stworzenie modyfikacji. Co do zasady zezwolenie twórcy utworu pierwotnego nie jest wymagane na samo stworzenie opracowania. Od tej zasady są jednak wyjątki dotyczące baz danych (jest jednak mało prawdopodobnie, aby ten wyjątek stosował się do modów) i programów komputerowych (art. 74 ust. 2 pkt 2 prawa autorskiego).

Aby rozstrzygnąć, czy na samo stworzenie moda potrzebna jest zgoda podmiotu uprawnionego z tytułu gry, należałoby każdorazowo zbadać, czy modyfikacja dotyczy takiej części gry, którą można uznać za program komputerowy (Wachowska 2015: 61). Program komputerowy nie posiada definicji legalnej, a zatem należałoby sięgnąć do definicji wypracowanych w doktrynie. Tam również brak jednoznacznej definicji programu komputerowego. (Sztobryn 2015: 70–71). Szczegółowa analiza problematyki definicji programu komputerowego pozostaje poza zakresem niniejszego opracowania, należy wszak wskazać, że wielu dyskutantów definiuje program komputerowy jako ciąg instrukcji przedstawionych jako zrozumiałe dla komputera (Sztobryn 2015: 72). Jednakże budowa programu komputerowego potrafi być bardzo złożona i w tym zakresie należałoby się odwołać do dziedziny nauki, jaką jest informatyka (Sztobryn 2015: 72).

W kontekście modyfikacji gier w mojej ocenie w spornych przypadkach należałoby przeanalizować mod od strony technicznej, aby zbadać, czy wkracza on w taką część gry, jaką rzeczywiście można zaklasyfikować jako program komputerowy. To pozwoliłoby na ustalenie właściwego reżimu prawnego ochrony i sprawdzenie, czy zezwolenie uprawnionego było konieczne już na samo stworzenie modyfikacji, a tym samym na ustalenie zakresu ewentualnego naruszenia dokonanego przez modera. Jednakże, jak wskazano szczegółowo w dalszej części niniejszego artykułu, ze względu na aktualny *status quo* wyznaczany granicami stawianymi przez umowy licencyjne użytkownika końcowego, te rozważania mają w zasadzie teoretyczny charakter. Warto także wskazać, że nawet w obrębie programu komputerowego nie wszystkie jego elementy będą podlegały szczególnym regulacjom prawnym przewidzianym dla programów. Jak wynika z zachowującego aktualność orzecznictwa Trybunału Sprawiedliwości Unii Europejskiej: „Graficzny interfejs użytkownika nie stanowi formy wyrażenia programu komputerowego w rozumieniu art. 1 ust. 2

dyrektywy 91/250⁶ i nie może korzystać z ochrony przyznanej w prawie autorskim programom komputerowym na podstawie tej dyrektywy. Niemniej jeśli taki interfejs stanowi wyraz własnej twórczości intelektualnej swego autora, może on korzystać z przewidzianej w prawie autorskim ochrony jako utwór, zgodnie z dyrektywą 2001/29⁷8.

Dodatkowo w doktrynie przyjmuje się, że całość gry komputerowej nie może być uznana wyłącznie za program komputerowy (Wachowska 2015: 37), gdyż byłoby to ujęcie zbyt wąskie. Jak wskazano wyżej, gra jest tworem skomplikowanym, na który składają się w szczególności: warstwa dźwiękowa, graficzna, interfejs, a dopiero oprócz tego program komputerowy. W związku z tym w mojej ocenie mody nie muszą wkraczać w program komputerowy gry, a więc na przykład modyfikować jej kodu źródłowego czy maszynowego. Często tak zresztą nie będzie. Wówczas, jeśli nie dojdzie do ingerencji w program komputerowy, nie będzie potrzeby uzyskiwania zezwolenia podmiotu uprawnionego na stworzenie moda. Gwoli ścisłości zezwolenie byłoby potrzebne nawet na modyfikację programu komputerowego w grze, która sama w sobie nie byłaby utworem (Gienas 2016), czyli na przykład na stworzenie moda typu *unofficial patch*, o ile modyfikowałby on program komputerowy stanowiący część gry.

W kwestii zezwolenia odmiennie uważa Jacek Markowski, który wskazuje, że mod zawsze będzie modyfikował warstwę programową gry i w związku z tym bez zezwolenia dewelopera dozwolone są, zgodnie z art. 75 ust. 1 prawa autorskiego, tylko modyfikacje, których możliwość dokonania nie została wyłączona umownie i które są niezbędne, aby móc korzystać z programu zgodnie z jego przeznaczeniem, w co włączone byłyby mody mające charakter patchy (Markowski 2016). Takie ujęcie skutkuje zdaniem Markowskiego tym, że „autorskie prawa majątkowe zmodyfikowanego programu przyznawane są automatycznie autorowi pierwotnego oprogramowania. Jedynym zobowiązaniem po stronie twórcy oprogramowania jest uznanie praw do autorstwa osoby, która tych zmian dokonała” (Markowski 2016 i powołana tam literatura).

Nie mogę się jednak zgodzić z tym, że modowanie zawsze oznacza zmianę w programie komputerowym stanowiącym część gry. Możliwe są bowiem różnego rodzaju ingerencje w grę. Mogą one dotyczyć zarówno warstwy audiowizualnej (a więc chociażby elementów jej oprawy graficznej), jak i zmieniać mechanikę gry, co już może wymagać zmiany kodu źródłowego (Filiciak 2003: 71–72).

W praktyce jednak ten problem ma mniejsze znaczenie, a to z uwagi na fakt, że zgodnie z art. 2 ust. 2 prawa autorskiego zezwolenie twórcy utworu pierwotnego jest potrzebne na rozporządzanie i korzystanie z opracowania, o ile autorskie prawa majątkowe do utworu nie wygasły. Obrazowo rzecz ujmując, nawet w przypadku moda, który nie wkracza w program komputerowy gry, a jedynie na przykład w jej

⁶ Dyrektywa Rady z 14.05.1991 r. w sprawie ochrony prawnej programów komputerowych, Dziennik Urzędowy UE L 122, 17/05/1991 P. 0042-0046, uchylona z dniem 24.05.2009.

⁷ Dyrektywa 2001/29/WE Parlamentu Europejskiego i Rady z dnia 22.05.2001 r. w sprawie harmonizacji niektórych aspektów praw autorskich i pokrewnych w społeczeństwie informacyjnym, Dziennik Urzędowy UE L 167, 22/06/2001 P. 0010-0019.

⁸ Wyrok Trybunału Sprawiedliwości z 22.12.2010 r., C-393/09.

warstwę audiowizualną, wykorzystanie moda w jakikolwiek inny sposób niż stworzenie go „do szuflady” będzie wymagało zezwolenia uprawnionego.

Prawa modera

Uznanie konkretnego moda za utwór zależny oznacza, że moderowi będą przysługiwały jego własne prawa autorskie do moda. Zgodnie bowiem z art. 2 ust. 1 prawa autorskiego opracowanie cudzego utworu jest przedmiotem prawa autorskiego bez uszczerbku dla prawa do utworu pierwotnego. Innymi słowy – twórcy moda przysługują jego własne prawa autorskie (majątkowe i osobiste), co nie wpływa na prawa dewelopera do gry.

Jednocześnie trzeba pamiętać, że twórcy utworu pierwotnego nie przysługują prawa autorskie do utworu zależnego do korzystania z opracowania z uwagi na sam tylko fakt, że jest on autorem utworu pierwotnego (Czyżewski 2019). Deweloper nie będzie więc co do zasady miał prawa, aby rozporządzać modem, korzystać z niego czy pobierać za to wynagrodzenie. Z tego względu w EULA deweloperzy zabezpieczają się poprzez wskazanie, że gracze, jako autorzy treści fanowskich, udzielają im licencji – zwykle nieograniczonej, nieodpłatnej, nieodwołalnej, niewyłącznej, z prawem do udzielania sublicencji (zob. szczegółowo w dalszej części niniejszego artykułu). Nie wyklucza to oczywiście indywidualnych porozumień z konkretnymi moderami.

Mody a autorskie prawa osobiste

Kolejną sferą uprawnień, w jaką mogą wkraczać mody, są prawa osobiste twórców gier. Zgodnie z art. 16 prawa autorskiego autorskie prawa osobiste chronią nieograniczoną w czasie i niepodlegającą zrzeczeniu się lub zbyciu więź twórcy z utworem, a w szczególności prawo do autorstwa utworu; oznaczenia utworu swoim nazwiskiem lub pseudonimem albo do udostępniania go anonimowo; do nienaruszalności treści i formy utworu oraz jego rzetelnego wykorzystania; decydowania o pierwszym udostępnieniu utworu publiczności; nadzoru nad sposobem korzystania z utworu.

Z punktu widzenia relacji modów do uprawnień twórców gier najbardziej problematyczne jest prawo do nienaruszalności treści i formy utworu oraz jego rzetelnego wykorzystania. Jak wskazuje się w literaturze, „przejawami »nierzetelnego« wykorzystania utworu są zachowania wypaczające jego sens, nadmierne i stronniczo uwypuklające tylko jeden aspekt dzieła, sprzeczne z zamysłem autora widocznym dla obiektywnego i uczciwego obserwatora” (Wojnicka 2017: 379).

W przypadku modów może się zdarzyć, że ich twórcy dokonają nierzetelnego wykorzystania utworu (gry) w takim rozumieniu, jak zaprezentowano powyżej. Mody bywają wykorzystywane jako narzędzie zmiany fabuły gry. Jednym z bardzo znanych i jaskrawych przykładów w świecie gier komputerowych jest historia zakończenia gry *Mass Effect 3*, mającej premierę w 2012 roku. Seria gier *Mass Effect* opowiada historię konfliktu różnych ras żyjących w kosmosie z najeźdźcami zwanymi Żniwiarzami (ang. Reapers). Głównym bohaterem gry jest komandor Shepard.

Cała historia została opowiedziana w trylogii gier, a trzecia część stanowiła jej zwieńczenie, co tłumaczy wysokie oczekiwania fanów co do jej zakończenia.

Oryginalne zakończenie gry nie przypadło jednak graczom do gustu, delikatnie rzecz ujmując. Krytykę wzbudził fakt, że wybory gracza w końcowej fazie gry miały niemalże zerowe przełożenie na fabularne zakończenie gry, co zresztą stało w sprzeczności z poprzednimi odsłonami serii (Clarkson 2012). Odezwy graczy były bardzo wyraźne. Powstała między innymi petycja domagająca się od studia zmiany zakończenia gry (Sterling 2013). Ostatecznie studio stworzyło dodatek, który zmienił nieco zakończenie pod wpływem krytyki (Chenard 2021). Mimo to wciąż dostępne są mody zmieniające zakończenie. Przykładowo mod „MEHEM” oferuje – według jego twórców – wersję optymistyczną zwieńczenia historii komandora Sheparda⁹.

Powyższa historia pokazuje kilka rzeczy. Przede wszystkim widać w niej, jak duży wpływ mogą mieć fani na decyzje dewelopera dotyczące gry, podkreśla także siłę mediów społecznościowych i internetu. W kontekście praw osobistych twórców gier widać, że gracze, niezadowoleni z wizji artystycznej studia i podjętych decyzji fabularnych, mogą wziąć sprawy w swoje ręce i „naprawić” grę, czyniąc przykładowo zakończenie takim, jakim chcieliby je widzieć (w tym wypadku szczęśliwszym). Wracając do kwestii autorskich praw osobistych, niewątpliwie mamy tu do czynienia z działaniem wbrew zamysłowi autorów, a więc formalnie z dużym prawdopodobieństwem można by uznać, że doszło do wkroczenia w sferę uprawnień osobistych twórców (tak też Florido 2013: 749).

Polskie sądy nie miały jak dotąd okazji pochylić się nad kwestią autorskich praw osobistych twórców gier (ani, jak się wydaje, w ogóle nad kwestią modów do gier). Można jednak pochylić się nad kilkoma sprawami w orzecznictwie sądów zagranicznych. Bardzo ciekawa jest z punktu widzenia praw osobistych sprawa Nintendo of America *versus* Camerica Corp, w której pozwany (Camerica) wprowadził do obrotu urządzenie modyfikujące w czasie rzeczywistym parametry gier Nintendo (Florido 2013: 746). Nie chodziło więc o typową modyfikację gry poprzez modyfikację jej zawartości lub kodu, niemniej jednak nie ma to większego znaczenia z punktu widzenia praw osobistych. W sprawie wypowiedział się jeden z autorów gry, Shigeru Miyamoto, który stwierdził przed sądem, że: urządzenie „zniszczyło jego pracę poprzez zmiany i okaleczenie ruchów postaci w grze, scenerii, kolorów i innych cech i miały one szkodliwy wpływ na grę”, a ponadto, że jego „reputacja i honor jako twórcy gier zostały naruszone przez użycie [urządzenia]” (tłumaczenie własne za cytatem przytoczonym w: Florido 2013: 747; zob. również Markowski 2020). Ta sprawa pozwoliła „zajrzeć” do umysłu konkretnego twórcy i dowiedzieć się, jakie są jego odczucia względem modyfikacji gry, co ściśle wiąże się z osobistymi uprawnieniami twórców gier.

Drugą sprawą zahaczającą o kwestię autorskich praw osobistych (ale również majątkowych) jest sprawa Micro Star *versus* FormGen, w której pozwany dystrybuował i sprzedawał płytę zawierającą poziomy gry *Duke Nukem 3D* stworzone przez fanów (zresztą za pomocą kreatora udostępnionego przez dewelopera), co odbywało

⁹ Mod dostępny jest na stronie: <https://www.nexusmods.com/masseffect3/mods/66/> (dostęp: 27.05.2022).

się bez zgody dewelopera (Lindstrom 2020: 821–822, zob. też Markowski 2020). Przy okazji tej sprawy rozpoznający ją sąd wskazał, że doszło tu do naruszenia praw autorskich dewelopera, w tym między innymi poprzez stworzenie nieuprawnionej kontynuacji przygód głównego bohatera gry (Markowski 2020). Orzeczenie wciąż pozostaje aktualne (Lindstrom 2020: 822). Na gruncie prawa polskiego można dojść do podobnych wniosków jak sąd w niniejszej sprawie. Kontynuacja gry, już w samej tylko warstwie fabularnej, mogłaby zostać uznana za utwór zależny, co uwarunkowane byłoby tym, jak mocno czerpałaby z utworu pierwotnego (zob. wyżej).

Prawa autorskie podmiotów trzecich

Warto zaznaczyć, że niektóre mody nie sprowadzają się wyłącznie do zmodyfikowania danej gry, ale wykorzystują także własność intelektualną osób trzecich. Przykładowo mod może przenosić elementy świata przedstawionego w innej grze (ale także np. w filmie) do uniwersum modyfikowanej gry, czego przykładem jest mod pozwalający grać w grze *The Elder Scrolls V: Skyrim* postacią Ciri, znaną z uniwersum książkowego Andrzeja Sapkowskiego w formie, w jakiej postać ta została zaprezentowana w grze *Wiedźmin 3: Dziki Gon* (Duckworth 2019).

W takich sytuacjach może dojść nie tylko do wkroczenia w prawa dewelopera modyfikowanej gry, ale również w prawa podmiotów uprawnionych z tytułu własności intelektualnej (postaci, grafik, nazw itp.), która jest przenoszona do gry za pomocą moda.

Mody w umowach licencyjnych użytkownika końcowego

Jak już wskazano, *de lege lata* w przypadku gier istotną rolę w kształtowaniu praw użytkowników odgrywa umowa licencyjna użytkownika końcowego, czyli EULA. Reguluje ona prawa i obowiązki użytkowników i deweloperów, często również w zakresie treści tworzonych przez graczy, w tym modów. Często deweloperzy w EULA albo wprost dopuszczają tworzenie modów (pod pewnymi warunkami), albo wprost go zabraniają. Wskazuje się zresztą, że modowanie rozwija się między innymi właśnie dzięki przyzwoleniu ze strony deweloperów (Wallace 2014: 225).

W przypadku umów licencyjnych zezwalających wprost na tworzenie modów najczęściej zawierają one dodatkowe warunki, które muszą zostać spełnione, aby tworzyć mody zgodnie z EULA. Przykładowo EULA może zawierać wprost zakaz tworzenia oszustw (cheatów) w grze¹⁰ czy też zakaz monetyzowania modów¹¹ lub umieszczania treści stworzonych przez użytkownika w produktach bądź usługach innych podmiotów¹².

¹⁰ Por. CD Projekt RED – Zasady dotyczące treści fanowskich, <https://cdprojektred.com/pl/fan-content> (dostęp: 3.10.2021).

¹¹ Por. Minecraft End User License Agreement, <https://www.minecraft.net/en-us/eula> (dostęp: 3.10.2021).

¹² Por. Umowa użytkownika 11 bit studios, https://www.11bitstudios.com/wp-content/uploads/2018/05/umowa_uzytkownika.pdf (dostęp: 3.10.2021).

Najczęściej w parze z przyzwoleniem na tworzenie treści fanowskich idzie również udzielenie deweloperowi przez modera licencji na korzystanie z nich – na ogół bezpłatnej, niewyłącznej, nieodwołalnej, bez ograniczeń czasowych i terytorialnych, z możliwością udzielania dalszych licencji¹³. Zdarza się, że zgodnie z EULA użytkownik przenosi na dewelopera prawa do stworzonej przez siebie zawartości, w tym modów¹⁴.

Niektóre umowy licencyjne użytkownika końcowego zabraniają co do zasady modyfikowania gier, z możliwymi wyjątkami w przypadku konkretnych produktów¹⁵.

Inne problemy prawne

Kwestie aspektów prawnych modów nie zostają wyczerpane przez temat praw autorskich majątkowych i osobistych, choć są to jedne z ważniejszych, jeśli nie najważniejsze zagadnienia. Jednak mody do gier mogą wywoływać skutki prawne również spoza dziedziny prawa autorskiego.

Tytułem przykładu i ciekawostki zarazem można wskazać na interesującą sprawę moda do gry *Grand Theft Auto: San Andreas* o nazwie „Hot Coffee”. Autor moda przywrócił do gry kod, który co prawda znajdował się w niej, lecz został dezaktywowany przez dewelopera, a który pozwalał na rozegranie minigry o charakterze seksualnym (Florido 2013: 747 i powołana tam literatura). Spowodowało to zmianę klasyfikacji gry i uznanie jej za produkt dla dorosłych (Sakellariou 2020), co w konsekwencji doprowadziło do rezygnacji przez część podmiotów z dystrybucji gry, dopóki sprawa nie została ostatecznie rozwiązana.

Wnioski końcowe

Charakter prawny modów do gry to temat bardzo ciekawy zarówno z punktu widzenia prawnego, jak i branży gier wideo. Stanowi jednocześnie jeden z przykładów, jak prawo niekoniecznie nadąża za nowymi technologiami i to nawet mimo tego, że gry komputerowe funkcjonują przecież już od lat. Nie zmienia to faktu, że już samo umieszczenie pojęcia gry komputerowej w reżimie prawa autorskiego narzuca trudności, a przecież od tego zależy prawna kwalifikacja modów.

Na gruncie prawa polskiego mody można, po spełnieniu ustawowych przesłanek wynikających z art. 2 prawa autorskiego, uznać za opracowania. Nie będzie to dotyczyło wszystkich modów, a jedynie tych spełniających ustawowe przesłanki uznania za utwór w rozumieniu prawa autorskiego. Ponadto zgodnie z prawem autorskim zawsze pojawi się konieczność uzyskania zgody dewelopera – jeśli nawet nie na samo stworzenie moda (w przypadku gdy mod nie wkracza w program

¹³ Tamże; ponadto Electronic Arts – Umowa użytkownika, <https://tos.ea.com/legalapp/WEBTERMS/US/pl/PC/> (dostęp: 3.10.2021).

¹⁴ Por. Doom (2016) EULA, <https://bethesda.net/en/eulas/doom-2016> (dostęp: 3.10.2021).

¹⁵ Por. Umowa licencyjna użytkownika końcowego (EULA) Ubisoft, <https://legal.ubi.com/eula/pl-PL> (dostęp: 3.10.2021).

komputerowy gry), to na rozporządzenie nim i korzystanie z niego. Jednak ustalenie, czy i które regulacje prawa autorskiego będą miały zastosowanie, wymagałoby analizy każdego konkretnego przypadku z osobna, co w praktyce nastęrczałoby trudności technicznych i organizacyjnych. Dodatkowo warto zaznaczyć, że w większości umowy licencyjne użytkownika końcowego nie podlegają prawu polskiemu, a same gry są dystrybuowane i tworzone na całym świecie. Dodatkowo mogłaby więc zachodzić konieczność badania prawa właściwego. Jednocześnie deweloperzy w większości nie pozostają obojętni na zjawisko modów.

W związku z powyższym w obecnym stanie prawnym można rzec, że to umowy licencyjne użytkownika końcowego wyznaczają status prawny modów poprzez normowanie praw deweloperów gier do modyfikacji stworzonych przez graczy oraz w braku przepisów prawa, które regulowałyby kwestię modów, odnosząc się do niej bezpośrednio. W przypadku konkretnych gier najlepiej jest zajrzeć do EULA, która powinna wyjaśnić, czy dany deweloper zezwala na tworzenie modów (co może być potrzebne, gdyby stanowiły one ingerencję w część gry, jaką jest program komputerowy, np. kod) lub przynajmniej na korzystanie i rozporządzenie nimi (potrzebne nawet, gdy nie ma ingerencji w kod, a jedynie w warstwę audiowizualną gry). EULA będzie też zwykle zawierać postanowienia, zgodnie z którymi moder co najmniej udzieli producentom gry licencji na stworzone przez siebie treści, co z kolei wyznacza zakres uprawnień modera. Niekiedy EULA może przewidywać przeniesienie praw do modów na dewelopera, a nawet zakaz tworzenia modów. W takim wypadku ich stworzenie stanowiłoby naruszenie umowy licencyjnej.

Biorąc pod uwagę opisaną praktykę deweloperów, problematyka prawnej kwalifikacji modów pozostaje w dużej mierze teoretyczna. Mogłoby to zapewne ulec zmianie w razie sporu, który trafiłby przed sąd polski. Nie miało to jednak jak dotąd miejsca i wydaje się mało prawdopodobne w obliczu treści umów licencyjnych regulujących kwestię modów, a także tego, że niejednokrotnie studia współpracują z moderami. Nie będą więc co do zasady zainteresowane wchodzeniem w spory sądowe.

Bibliografia

Źródła pisane

- Abayomi Michael. 2021. 1-PC Games with the Most Active Modding Communities. <https://www.thegamer.com/pc-games-active-modding-communities/>. (dostęp: 3.10.2021).
- AlexB. 2020. Aresztuj ludzi, zbieraj podatki – mod do Skyrim zwiększa rolę tytułu tana. <https://www.gry-online.pl/newsroom/aresztuj-ludzi-zbieraj-podatki-mod-do-skyrim-zwieksza-role-tytulu/z61ee8c>. (dostęp: 14.06.2021).
- Aquma. 2021. Nier Replicant naprawiany przez fanów na PC. <https://www.gry-online.pl/newsroom/nier-replicant-naprawiany-przez-fanow-na-pc/ze1fabd>. (dostęp: 15.06.2021).
- Barta Janusz, Markiewicz Ryszard, Matlak Andrzej, Niewęłowski Adrian, Poźniak-Niedzielska Maria. 2017. Rozdział II: Przedmiot prawa autorskiego. W: System prawa prywatnego t. 13. Janusz Barta (red.). 2017. Warszawa. 59.

- Calvin Alex. 2019. The Making of Counter-Strike. How a Half-Life Mod Went from Hobby Project to the Big Leagues. <https://www.pcgamesinsider.biz/industry-icon/69066/the-making-of-counter-strike-how-a-half-life-mod-went-from-hobby-project-to-the-big-leagues/>. (dostęp: 3.10.2021).
- Chenard Chris. 2021. Why Mass Effect Fans Hated ME3's Original Ending. <https://screenrant.com/mass-effect-3-original-ending-legendary-edition-changes/>. (dostęp: 3.10.2021).
- Clarkson Sparky. 2012. Mass Effect's Ending Disrespects Its Most Invested Players. <https://kotaku.com/mass-effect-3s-ending-disrespects-its-most-invested-pla-5898743>. (dostęp: 3.10.2021).
- Czyżewski Krzysztof. 2019. Komentarz do art. 2 ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych. W: Ustawa o prawie autorskim i prawach pokrewnych. Komentarz. Arkadiusz Michalak (red.). Warszawa. 31–41.
- Dobrilova Teodora. 2021. How Much Is the Gaming Industry Worth in 2021? [+22 Powerful Stats]. <https://techjury.net/blog/gaming-industry-worth/>. (dostęp: 4.06.2021).
- Donnelly Joe. 2017. Best Total Conversion Mods. <https://www.rockpapershotgun.com/best-total-conversion-mods>. (dostęp: 19.09.2021).
- Duckworth Joshua. 2019. The Best Video Game Crossover Mods. <https://gamerant.com/best-video-game-crossover-mods/>. (dostęp: 3.10.2021).
- Dyer Andy. 2016. PC Game Mods – from Smurfs to Counter-Strike and beyond!. <https://www.nvidia.com/en-us/geforce/news/history-of-pc-game-mods/>. (dostęp: 15.06.2021).
- Filiciak Mirosław. 2003. „Modyfikacje gier komputerowych przez użytkowników”. *Kultura Popularna* nr 3. 67–73. <https://depot.ceon.pl/bitstream/handle/123456789/1028/Modyfikacje%20gier%20komputerowych%20przez%20u%20ytkownik%20F3w.pdf?sequence=1>. (dostęp: 3.10.2021).
- Fisher Tim. 2019. What Is a Patch?. <https://www.lifewire.com/what-is-a-patch-2625960>. (dostęp: 3.10.2021).
- Florido Michela. 2013. „Moral Rights and Mods. Protecting Integrity Rights in Video Games”. *U.B.C. Law Review* t. 46, nr 3. 739–790. HeinOnline.
- Gabi. 2021. NieR: Automata wypiękniała po 4 latach od premiery. <https://www.gry-online.pl/newsroom/mod-hd-do-nier-automata-gotowy-po-4-latach-produkcji/z21fbe4>. (dostęp: 15.06.2021).
- Gagne Ken. 2014. Triumph of the Mod. <https://www.apl2bits.net/2014/03/31/castle-smurfenstein/>. (dostęp: 3.10.2021).
- Gienas Krzysztof. 2016. Komentarz do art. 74 ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych. W: Ustawa o prawie autorskim i prawach pokrewnych. Komentarz. Ewa Ferenc-Szydełkow (red.). Warszawa. 403–429.
- Gilbert Ben. 2020. Video-Game Industry Revenues Grew so Much during the Pandemic That They Reportedly Exceeded Sports and Film Combined, Insider. <https://www.businessinsider.com/video-game-industry-revenues-exceed-sports-and-film-combined-idc-2020-12?IR=T>. (dostęp: 4.06.2021).
- Henningson Joakim. 2020a. The History of DotA Chapter 1. <https://www.redbull.com/se-en/history-of-dota>. (dostęp: 15.06.2021).
- Henningson Joakim. 2020b. The History of League of Legends. <https://www.redbull.com/se-en/history-of-leagueoflegends>. (dostęp: 15.06.2021).

- Letzter Rafi. 2015. Online Communities Are Changing Video Games to Make Them Better, Weirder, and Much More Wonderful. <https://www.businessinsider.com/video-game-modding-2015-7?IR=T>. (dostęp: 3.10.2021).
- Lindstrom Carl "Ott". 2020. „Mod Money, Mod Problems. A Critique of Copyright Restrictions on Video Game Modification and an Evaluation of Associated Monetization Regimes. 11”. William & Mary Business Law Review t. 811. <https://scholarship.law.wm.edu/wmblr/vol11/iss3/6>. (dostęp: 3.10.2021).
- Manelski Patryk. 2021. Garry's Mod: Gra o niczym sprzedała się w 20 milionach kopii. <https://pl.ign.com/garrys-mod/42739/news/garrys-mod-gra-o-niczym-sprzedala-sie-w-20-milionach-kopii>. (dostęp: 3.10.2021).
- Markowski Jacek. 2016. „Dozwolony użytek prywatny gier komputerowych”. Palestra nr 7-8. <https://palestra.pl/pl/czasopismo/wydanie/7-8-2016/arttykul/dozwolony-uzytek-prywatny-gier-komputerowych>. (dostęp: 3.10.2021).
- Markowski Jacek. 2020. Autorskie prawa osobiste twórców gier komputerowych. Warszawa.
- Martin Jennifer. 2020. What Is a Game Engine?. <https://usv.edu/blog/what-is-a-game-engine/> (dostęp: 3.10.2021).
- Matusiak Ireneusz. 2013. Gra komputerowa jako przedmiot prawa autorskiego. Warszawa.
- Ostiak Michał. 2021. Co to jest DLC? Wszystko o zawartości dodatkowej w grach. <https://scroll.morele.net/rozrywka/co-to-jest-dlc-wszystko-o-zawartosci-dodatkowej-w-grach/>. (dostęp: 3.10.2021).
- Pinkalski Zbigniew. 2021. Modowanie gier komputerowych a prawo autorskie. Czy i jakie zmiany można wprowadzić do takich produktów?. <https://www.parp.gov.pl/component/content/article/71649:modowanie-gier-komputerowych-a-prawo-autorskie-czy-i-jakie-zmiany-mozna-wprowadzic-do-takich-produktow>. (dostęp: 3.10.2021).
- Reseigh-Lincoln Dom. 2017. „Skins, Smurfs and Skyrim: A Brief History of PC Modding”. <https://www.techradar.com/news/skins-smurfs-and-skyrim-a-brief-history-of-pc-modding>. (dostęp: 15.06.2021).
- Reseigh-Lincoln Dom. 2019. The Most Impressive PC Mods Ever Made. <https://www.techradar.com/news/the-most-impressive-pc-mods-ever-made>. (dostęp: 3.10.2021).
- Sakellariou Alexandra. 2020. Grand Theft Auto's Hot Coffee Mod Controversy Explained. <https://screenrant.com/gta-hot-coffee-san-andreas-controversy-cj-girlfriend/>. (dostęp: 3.10.2021).
- Scacchi Walt. 2010. „Computer Game Mods, Modders, Modding, and the Mod Scene”. First Monday nr 15(5). <https://doi.org/10.5210/fm.v15i5.2965>. (dostęp: 3.10.2021).
- Sterling Jim. 2013. Mass Effect 3 Fajn Petition BioWare to Change the Ending. <https://www.destructoid.com/mass-effect-3-fans-petition-bioware-to-change-the-ending/>. (dostęp: 3.10.2013).
- Strzyżewski Marcin. 2016. Gry, które dzięki modyfikacjom zyskały drugą młodość. <https://allegro.pl/arttykul/gry-ktore-dzieki-modyfikacjom-zyskaly-druga-mlodosc-108591>. (dostęp: 14.06.2021).
- Sztobryn Karolina. 2015. Ochrona programów komputerowych w prawie własności intelektualnej w Unii Europejskiej. Warszawa.

- Wachowska Agnieszka. 2015. Problematyczny status gier komputerowych na gruncie prawa autorskiego – czy gra komputerowa to utwór audiowizualny, program komputerowy czy inny utwór?. W: Ochrona gry komputerowej. Aktualne wyzwania prawne. Elżbieta Traple (red.). Warszawa. 19–62.
- Wagner James. 2002. Triumph of the Mod. <https://www.salon.com/2002/04/16/modding/>. (dostęp: 3.10.2021).
- Wallace Ryan. 2014. „Modding: Amateur Authorship and How the Video Game Industry Is Actually Getting It Right”. *BYU Law Review*. 219–256. <https://core.ac.uk/reader/217065312>. (dostęp: 3.10.2021).
- Witkowski Wallace. 2020. Videogames Are a Bigger Industry Than Movies and North American Sports Combined, Thanks to the Pandemic. <https://www.marketwatch.com/story/videogames-are-a-bigger-industry-than-sports-and-movies-combined-thanks-to-the-pandemic-11608654990>. (dostęp: 4.06.2021).
- Wojnicka Elżbieta. 2017. Prawo do integralności utworu. W: System prawa prywatnego T. 13. Janusz Barta (red.). Warszawa. 379 i nast.
- Zak Robert. 2018. 10 Best Free Total Conversion Mods for PC. <https://www.techradar.com/news/10-best-free-total-conversion-mods-for-pc>. (dostęp: 19.09.2021).

Akty prawne

- Dyrektywa 2001/29/WE Parlamentu Europejskiego i Rady z dnia 22.05.2001 r. w sprawie harmonizacji niektórych aspektów praw autorskich i pokrewnych w społeczeństwie informacyjnym, *Dziennik Urzędowy UE L 167, 22/06/2001 P. 0010-0019*.
- Dyrektywa Rady z 14.05.1991 r. w sprawie ochrony prawnej programów komputerowych, *Dziennik Urzędowy UE L 122, 17/05/1991 P. 0042-0046*, uchylona z dniem 24.05.2009.
- Ustawa z 4.02.1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych, tekst jednolity, *DzU z 2021 r. poz. 1062*.

Orzecznictwo

- Wyrok Trybunału Sprawiedliwości z 22.12.2010 r. C-393/09.

Umowy licencyjne użytkownika końcowego

- CD Projekt RED – Zasady dotyczące treści fanowskich. <https://cdprojektred.com/pl/fan-content>. (dostęp: 3.10.2021).
- Doom (2016) EULA. <https://bethesda.net/en/eulas/doom-2016>. (dostęp: 3.10.2021).
- Electronic Arts – Umowa użytkownika. <https://tos.ea.com/legalapp/WEBTERMS/US/pl/PC/>. (dostęp: 3.10.2021).
- Minecraft End User License Agreement. <https://www.minecraft.net/en-us/eula>. (dostęp: 3.10.2021).
- Umowa licencyjna użytkownika końcowego (EULA) Ubisoft. <https://legal.ubi.com/eula/pl-PL>. (dostęp: 3.10.2021).
- Umowa użytkownika 11 bit studios. https://www.11bitstudios.com/wp-content/uploads/2018/05/umowa_uzytkownika.pdf. (dostęp: 3.10.2021).

Streszczenie

Artykuł omawia pojęcie modów do gier wideo, ich znaczenie dla branży gamingowej oraz wybrane aspekty prawne z punktu widzenia prawa polskiego, a także umów licencyjnych użytkownika końcowego (EULA). Wnioskiem końcowym jest, że w aktualnym stanie prawnym to EULA wyznaczają status prawny modów poprzez regulowanie praw deweloperów gier do modów stworzonych przez graczy. Mody są zjawiskiem złożonym, co utrudnia ich jednoznaczną klasyfikację prawną. Z uwagi na ich popularność i wpływ na branżę gier wideo deweloperzy dążą do zapewnienia sobie prawnej możliwości korzystania z modów.

Video games modding – selected legal aspects**Abstract**

The article discusses the concept of video game mods, their importance for the gaming industry and selected legal aspects from the point of view of Polish law and End User License Agreements (EULA). The conclusion is that in the current legal state it is the EULAs that determine the legal status of mods by regulating the rights of game developers to mods created by gamers. Mods are a complex phenomenon, which makes their unambiguous legal classification difficult. Because of their popularity and impact on the video game industry, developers seek legal standing to use mods.

Słowa kluczowe: gra wideo, mody, gracze, prawa autorskie, EULA

Key words: video game, mods, gamers, copyright, EULA

Martyna Czapska – radca prawny i associate w warszawskim zespole IP Tech kancelarii Baker McKenzie. Specjalizuje się w prawie własności intelektualnej, w tym nowych technologii i danych osobowych, oraz w prawie autorskim. W ramach pracy naukowej, jako doktorantka Instytutu Nauk Prawnych PAN, skupia się na wyzwaniach prawnych związanych ze sztuczną inteligencją. Autorka publikacji w tych obszarach prawnych (ostatnio: *Wizerunek a nowe technologie – wybrane problemy prawne*, „Prawo Nowych Technologii” 2021, nr 1, s. 54). Obecnie po raz drugi bierze udział w pracach Grupy Roboczej ds. Sztucznej Inteligencji przy KPRM.