

**dr Ryszard Wojciechowski**  
**Łukasz Ciołek**  
Uniwersytet Przyrodniczo-Humanistyczny  
w Siedlcach

## **Prawne aspekty kształtowania się „cyfrowego” prawa autorskiego**

### **The legal aspects of forming „digital” copyright**

**Streszczenie:** *Celem niniejszej publikacji jest ukazanie wpływu technologii cyfrowej na regulacje prawne z zakresu prawa autorskiego oraz ocena cyfrowych pól eksploatacji pod kątem potencjalnych szans lub zagrożeń, jakie stwarzają dla twórców. Postępujący rozwój coraz to nowszych sposobów korzystania z utworów wymaga niewątpliwie analizy możliwości, jakie stwarzają one z punktu widzenia podmiotów autorsko uprawnionych, jak też samych użytkowników. Technologia tworząc niespotykane wcześniej warunki dla działalności twórczej, jest siłą sprawczą postępu. Z drugiej jednak strony ogromna dynamika zmian, które dokonują się w jej ramach, uniemożliwia zapewnienie stabilnej ochrony prawnej, sprowadzając liczne zjawiska do tzw. szarej strefy. Problemy te dały podstawę dla dokonania w niniejszej publikacji szczegółowej ich analizy w ramach procesu kształtowania się „cyfrowego” prawa autorskiego.*

**Słowa kluczowe:** definicja utworu, technologia cyfrowa, zagrożenia

**Abstract:** *Revealing the influence of digital technology for legal regulations referring to copyright and evaluation of digital exploitation's fields in terms of potential opportunities and hazards that they created for the author is the aim of this publication. Progressive development of newer and newer ways of using works undoubtedly requires analysis of possibilities, that they generate from the perspective of authorized subjects as well as users themselves. Technology is a causative power of development, that makes unparalleled previously terms for creative activity. On the other hand enormous dynamics of changes, that arises within it, makes it impossible to constitute stable law protection, bringing numerous occurrences to the so called "grey zone". These problems laid the foundation to make in this publication a detailed analysis of them within the process of developing a "digital" copyright.*

**Key words:** track definition, digital technology, threat

#### **Wstęp**

Prawo autorskie stanowi część praw własności intelektualnej. W znaczeniu węższym termin ten odnosi się do zbioru przepisów służących ochronie interesów twórców oraz prawnych uwarunkowań związanych z powstawaniem utworów oraz ich eksploatacją. W znaczeniu szerszym do tej gałęzi prawa zalicza się także regulacje dotyczące praw pokrewnych, które przysługują artystom wykonawcom, producentom fonogramów oraz nadawcom

radiowym i telewizyjnym<sup>1</sup>. Uzasadnienie ustanowienia prawa autorskiego zawarte jest już w koncepcji prawnonaturalnej Johna Locke'a. Według niej wyłączne prawo do rezultatu wykonanej pracy należy się osobie, która tę pracę świadczyła, co oznacza wyłączenie dobra powstałego w ten sposób z powszechnej dostępności, pod warunkiem, że nie narusza to interesu publicznego<sup>2</sup>. Obecne regulacje z zakresu prawa autorskiego opierają się na tradycyjnym modelu ochrony, często nie uwzględniając rozwoju technologii cyfrowej. Zmiany związane z kształtowaniem się społeczeństwa informacyjnego w znaczny sposób oddziałują na przedmioty działalności twórczej, zarówno w fazie ich kreacji jak też korzystania z nich, z jednej strony znacznie rozszerzając możliwości twórców o nieistniejące wcześniej środki przekazu, z drugiej strony jednak umożliwiając niespotykaną nigdy wcześniej technologiczną łatwość w bezprawnym korzystaniu z dzieł.

### Technologia cyfrowa a prawo autorskie

Przez technologię cyfrową należy rozumieć zbiór technik elektronicznych, które dzięki zastosowaniu odpowiednich metod i narzędzi informatycznych, za pomocą opracowanych dla tego celu maszyn cyfrowych, umożliwiają zapisywanie, przetwarzanie, przesyłanie i odbieranie danych zapisanych w formie kodu binarnego<sup>3</sup>.

Technologia cyfrowa jest rezultatem postępującej rewolucji informatycznej, zapoczątkowanej w latach 80. ubiegłego stulecia. Traktowana obecnie jako interdyscyplinarna dziedzina naukowa, pomimo informatycznych korzeni, powiększa w szybkim tempie swój zasięg, łącząc ze pierwotnie odmienne dziedziny nauki. Doskonałym przykładem tej tendencji jest uruchomienie przez renomowane uczelnie w Stanach Zjednoczonych i Wielkiej Brytanii kierunków studiów i badań jednoczących elementy humanistyczne z informatycznymi, m.in. kulturomika, analityka kulturowa czy software studies<sup>4</sup>.

Technologia nie omija też nauk prawnych, a ostatnie modyfikacje kodeksu karnego w zakresie przestępstw komputerowych są tego doskonałym przykładem. Gałęzią prawa ściśle powiązaną z problematyką techniki jest prawo autorskie. Od czasów pierwszych regulacji u schyłku XIX wieku, rozwijało się ono wchłaniając radio, telewizję, fotografię i nagrania dźwiękowe, obejmując je protekcją prawną.

Regulacje prawne wraz z każdą nową technologią przechodziły swoisty sprawdzian opracowanych w ich ramach koncepcji ochrony. Zmiany technologiczne zapoczątkowane w latach 80. ubiegłego stulecia, nabrały jednak tak dużej dynamiki, na co wskazuje samo określenie „rewolucja informatyczna”, że znacznie wyprzedziły ewoluujące w powolnym tempie regu-

<sup>1</sup> J. Sieńczyło-Chlabicz, *Prawo własności intelektualnej*, Wydawnictwo Prawnicze „LexisNexis”, Warszawa 2009, s. 28.

<sup>2</sup> Tamże, s. 30.

<sup>3</sup> <http://www.caointeractive.pl/technologia-cyfrowa>, 20.X.2011.

<sup>4</sup> *Cywilizacja 2.0 Świat po rewolucji informatycznej*, „Polityka”, wydanie specjalne 8/2011, s. 87.

lacje prawne, doprowadzając do zjawiska zwanego w doktrynie „kryzysem prawa autorskiego”<sup>5</sup>. Widoczne jest to w ramach samego przedmiotu ochrony, który ze względu na możliwości oferowane przez cyfrowe środki wyrazu staje się kategorią coraz mniej jasną, często odbiegającą od tradycyjnego jego modelu.

### Utwór – ujęcie tradycyjne i jego ewolucja cyfrowa

Dla zobrazowania różnic między tradycyjnym pojmowaniem utworu a wykształconymi w ramach rewolucji informatycznej nowymi jego formami warto odnieść się do definicji wykształconych na gruncie prawnym oraz w doktrynie. Żadna z redakcji Konwencji Berneńskiej nie zawiera jednak definicji utworu, a jedynie wymienia poszczególne ich kategorie. Także Porozumienie w sprawie Handlowych Aspektów Praw Własności Intelektualnej, określane w skrócie jako Porozumienie TRIPS, do spraw przedmiotu ochrony odnosi się w sposób enigmatyczny, stwierdzając jedynie w art. 9 ust. 2, że „ochrona w zakresie praw autorskich dotyczy wyłącznie sposobu wyrażenia, a nie idei, procedur, metod działania lub koncepcji matematycznych”<sup>6</sup>. Również traktat WIPO Copyright Treaty nie przybliża wspomnianego pojęcia odsyłając do art. 2 Aktu Paryskiego Konwencji Berneńskiej, zawierającego przykładowe rodzaje dzieł oraz, podobnie jak Porozumienie TRIPS, ochroną obejmuje jedynie sposób wyrażenia, nie zaś idee, procedury, metody działania czy koncepcje matematyczne. Sytuacja wygląda podobnie na gruncie dyrektyw unijnych, które odwołując się do wspomnianych dokumentów nie podają spójnego wyjaśnienia omawianej definicji.

Takie ukształtowanie wymienionych regulacji nie pozwala na traktowanie utworu jako jednolitej kategorii pojęciowej<sup>7</sup>. Ustawodawstwa poszczególnych państw zawierają szeroką gamę jego definicji, ich analiza pozwala jednak na określenie uniwersalnych cech, które powtarzają się w większości krajowych aktów normatywnych.

Utworem jest:

- rezultat pracy człowieka – twórcą może być jedynie człowiek, czyli osoba fizyczna;
- będący przejawem działalności twórczej – powinien być rezultatem działalności o charakterze kreatywnym, posiadającym cechy pozwalające uznać go za nowy, wzbogacający dotychczasowy stan rzeczy<sup>8</sup>;
- mający charakter indywidualny – wymóg indywidualności jest to odesłanie do osoby twórcy, które wyraża więź między nim a jego utworem. Nie jest konieczne, by utwór odzwierciedlał indywidualne

<sup>5</sup> P. Podrecki, *Prawo Internetu*, Wydawnictwo Prawnicze „LexisNexis”, Warszawa 2007, s. 356.

<sup>6</sup> Porozumienie w sprawie Handlowych Aspektów Praw Własności Intelektualnej (TRIPS) z dnia 15 kwietnia 1994.

<sup>7</sup> A. Matlak, *Prawo autorskie w europejskim prawie wspólnotowym*, Zakamycze, Kraków 2002, s. 74-80.

<sup>8</sup> J. Sieńczyło-Chlabicz, *Prawo własności intelektualnej*, s. 39.

cechy jego autora, powinien jednak wyróżniać się od innych przejawów działalności twórczej w sposób potwierdzający jego oryginalność i niepowtarzalność<sup>9</sup>;

- ustalony w jakikolwiek sposób, bez względu na jego wartość, formę czy sposób wyrażenia. Ustalenie jest uzewnętrznieniem utworu pozwalającym na jego poznanie przez osoby inne niż twórca, nie jest ono równoznaczne z utrwaleniem, które dokonywane jest na nośniku materialnym, lecz może nastąpić w dowolnej formie przez np. wygłoszenie referatu, czy wykonanie piosenki.

Już od początków kodyfikacji prawa autorskiego pojawiały się wątpliwości co do pojęcia twórczości, rozwój techniki dodatkowo je zaostrzył, sprawiając, że pytanie o granice tej kategorii staje się aktualne jak nigdy wcześniej.

Postępująca informatyzacja i cyfryzacja wkraczają w każdą dziedzinę życia, nie omijając prawa autorskiego. Nowe możliwości techniczne doprowadziły do powstania szczególnej kategorii utworów określanych jako dzieła multimedialne. Definicji tych konstrukcji prawnoautorskich próżno szukać w aktach prawnych. Wykształciła ją dopiero literatura, kwalifikująca utwór multimedialny jako szczególny rodzaj dzieła charakteryzujący się łączeniem różnych rodzajów utworów np. literackich, audiowizualnych, muzycznych, plastycznych, fotograficznych. Poza utworami do dzieła multimedialnego mogą być włączane także elementy nie stanowiące odrębnej całości i nie posiadające statusu prawnego utworu. Dzieła multimedialne zapisane są w formie cyfrowej w sposób umożliwiający odtworzenie ich wyłącznie za pomocą programu komputerowego. Taka forma zapisu pozwala na interaktywną percepcję utworu, pozostawiając odbiorcy decyzję co do ostatecznego jego kształtu i układu<sup>10</sup>.

Wspomniane wyżej atrybuty charakterystyczne dla utworu multimedialnego zasługują na krótkie omówienie. Dzieła te utrwalone są w technologii cyfrowej, za pomocą kodu binarnego. Nie jest błędem używane często określenie „język binarny”. W zagranicznej literaturze prawniczej wyrażono bowiem godny poparcia pogląd, że ta forma zapisu stała się współczesną „technologiczną łaciną”, sposobem komunikacji zrozumiałym dla komputerów bez względu na ich położenie geograficzne<sup>11</sup>.

Nie sposób pominąć faktu, że sam przymiotnik multimedialny obliguje dzieło do łączenia środków przekazu charakterystycznych dla różnego rodzaju przedmiotów prawa autorskiego i praw pokrewnych. W praktyce oznacza to łączenie drobnych utworów, fragmentów większych dzieł oraz materiałów nie objętych ochroną autorską<sup>12</sup>. Występujące dotychczas w środowisku analogowym, pojedyncze typy informacji, jak dźwięk, obrazy sta-

<sup>9</sup> Tamże, s. 40.

<sup>10</sup> A. Szewc, *Leksykon własności przemysłowej i intelektualnej*, Zakamycze, Warszawa 2003, s. 278.

<sup>11</sup> J. Szyjewska-Bagińska, *Utwór multimedialny jako elektroniczna baza danych*, Oficyna Wydawnicza Branta, Szczecin 2010, s. 28.

<sup>12</sup> Tamże, s. 32.

tyczne lub dynamiczne mogą zostać scalone w ramach jednego produktu. Od utworów multimedialnych należy jednak odróżnić dzieła o odrębnych środkach wyrazu zapisane na jednym nośniku, gdy są one jedynie fizycznie zgromadzone nie zaś zintegrowane. Wymóg integralności zakłada bowiem, taką „kombinację zgromadzonych informacji, która dopiero po zestawieniu wydobywa ich określony sens”<sup>13</sup>.

Niezbędnym warunkiem uznania utworu za dzieło multimedialne jest nadanie mu atrybutu interaktywności, dającej możliwość przemiany roli odbiorcy z biernego widza w podejmującego dialog z utworem „aktywistę”<sup>14</sup>. Polega to na wzajemnej, bezpośredniej wymianie informacji pomiędzy dziełem i obsługującym je użytkownikiem, dokonywanej przez odbieranie wprowadzonych danych oraz reagowanie na komendy uruchamiane przez człowieka. Rysuje to znaczną różnicę w stosunku do utworów analogowych, które nie wymagają, stałego oddziaływania odbiorcy, wystarczy, że zostaną uruchomione. Tak rozumiana interaktywność nie oznacza, jednak, że użytkownik posiada pełną swobodę korzystania z dzieła. Jest ona w każdym przypadku ograniczona do wyboru jednej z wielu opcji przewidzianych przez twórcę. Złudzenie swobody opiera się na liczbie zaimplementowanych rozwiązań. Możliwe jest to dzięki nielinearności. Cecha ta będąca następstwem interaktywności, pozwala użytkownikowi na swobodną nawigację w ramach danego utworu, co w połączeniu z dużą ilością alternatyw, daje różne efekty końcowe, zależne od dokonanych wyborów<sup>15</sup>.

Ostatnią cechą dzieł multimedialnych jest konieczność ich odtwarzania za pomocą komputera, a dokładniej programu komputerowego. Odgrywa on niezwykle istotną rolę, gdyż integruje poszczególne jednostki informacyjne<sup>16</sup>. Umożliwia tym samym percepcję utworu multimedialnego przez człowieka, przedstawiając zapisany kod binarny w formie interfejsu, ułatwiającego użytkownikowi wzajemne interakcje z dziełem. Program komputerowy stanowi jedynie techniczną część utworu multimedialnego i nie powinien być z nim utożsamiany.

Elementy budujące dzieła multimedialne mogą być od początku tworzone w formacie cyfrowym lub też przenoszone ze środowiska analogowego. Druga z wskazanych możliwości określana mianem digitalizacji. Pojęcie to jest stosunkowo nowe, funkcjonuje bowiem od zaledwie kilku lat. Digitalizacja rozumiana jest jako „konwersja dokumentów z ich tradycyjnej, pierwotnej postaci do jej cyfrowego odpowiednika, możliwego do odczytania wyłącznie przy użyciu elektronicznych narzędzi”<sup>17</sup>.

O ile utwory powstające od podstaw w środowisku cyfrowym nie posiadają swoich analogowych odpowiedników, o tyle w przypadku dzieł pod-

<sup>13</sup> D. Flisak, *Utwór multimedialny w prawie autorskim*, Oficyna Wydawnicza a Wolters Kluwer Polska, Warszawa 2008, s. 30.

<sup>14</sup> K. Gienas, *Utwór multimedialny jako szczególna forma twórczości*, Edukacja prawnicza 11/2008, s. 25.

<sup>15</sup> J. Szyjewska-Bagińska, *Utwór multimedialny...*, s. 40-43.

<sup>16</sup> D. Flisak, *Utwór multimedialny...*, s. 27.

<sup>17</sup> A. Trembowiecki, *Digitalizacja zbiorów bibliotecznych: teoria i praktyka*, Centrum Edukacji Bibliotekarskiej, Warszawa 2006, s. 15.

danych procesowi digitalizacji, forma cyfrowa stanowi jedynie alternatywę wobec tradycyjnego nośnika analogowego. Zjawisko to występuje m.in. w przypadku migracji książek lub filmów do środowiska „digitalnego”. Może się jednak zdarzyć, że już pierwotnie powstają one w formacie cyfrowym w postaci ebooków lub tworzonych przez wykorzystanie gier video filmów określanymi mianem „machinima”. Pomimo tego należy je postrzegać jako produkty zdigitalizowane, ponieważ mogą posiadać swój analogowy odpowiednik, którego stworzenie wymaga znikomego wysiłku<sup>18</sup>.

Już w tym miejscu zarysowuje się różnica pomiędzy utworami multimedialnymi a dziełami, którym format cyfrowy nadano w procesie digitalizacji. Te ostatnie są jedynie zapisane przy użyciu kodu binarnego, a w efekcie wymagają dla ich odtworzenia użycia programu komputerowego. Nie posiadają natomiast cechy interaktywności oraz zróżnicowania środków wyrazu. Książka poddana konwersji do pliku bitmapowego będzie bowiem posiadała te same właściwości co jej fizyczny odpowiednik. Nie zmienia się forma prezentacji zawartej w niej treści, lecz wyłącznie środek, za pomocą którego jest dokonywana. Tak więc samo wykorzystanie technologii cyfrowej do stworzenia dzieła multimedialnego, nie może być uznane za jego prawdziwe znamię<sup>19</sup>.

Wspomniane zmiany w ramach kategorii utworu poszerzają możliwości jego eksploatacji nadając mu bardziej przystępną formę przez łączenie różnych środków wyrazu. Jednocześnie dzięki procesowi digitalizacji, korzystanie z dzieł w tradycyjnych ich postaciach, ale za pomocą maszyn cyfrowych jest również możliwe. Taka uniwersalność daje szansę poszerzenia granic twórczości. Autorzy nie muszą być związani ograniczeniami jakie niosą ze sobą analogowe nośniki utworów, ustanawiając granicę tak daleko jak daleko sięga ich zamysł twórczy.

### **Technologia cyfrowa – szansa dla rozwoju prawa autorskiego**

Dynamiczny rozwój technologii cyfrowej umożliwia zespolenie istniejących wcześniej autonomicznie mediów w jeden obiekt<sup>20</sup>. Utwory powstałe w technologii cyfrowej stają się tym samym bardziej atrakcyjne i łatwiej przyswajalne dla szerokiego grona odbiorców. Dużą zasługę ma w tym wspomniana przy okazji odwołania się do dzieł multimedialnych interaktywność.

W doktrynie prawa autorskiego rozróżnia się pięć poziomów interaktywności:

- 1) brak interaktywności,
- 2) manualną interaktywność np. komendy: stop, play, pauza, przewijanie utworu,
- 3) ograniczona interaktywność np. polecenie pobierania danych,
- 4) prawdziwą interaktywność np. możliwość kontrolowania grafiki i animacji,
- 5) pełną interaktywność<sup>21</sup>.

<sup>18</sup> D. Flisak, *Utwór multimedialny...*, s. 28.

<sup>19</sup> Tamże, s. 29.

<sup>20</sup> Tamże, s. 18.

<sup>21</sup> K. Gienas, *Utwór multimedialny jako...*, s. 25.

Realizacja ostatnich dwóch poziomów interaktywności możliwa jest wyłącznie na płaszczyźnie cyfrowej. Pewne wątpliwości wzbudza ostatnia kategoria, trudno bowiem stwierdzić jakie z obecnie znanych utworów osiąga najwyższy jej poziom. „Palmę pierwszeństwa” należy przyznać jednak grom video. Ten relatywnie nowy, bo istniejący od zaledwie trzech dekad twór, charakteryzuje się niewystępującymi nigdzie indziej cechami dającymi graczom ogromną swobodę decydowania o sposobie rozgrywki. Prym w tej kwestii wiodą gry MMORPG. O ile bowiem gry przeznaczone do tzw. *single play* z reguły posiadają ustalony scenariusz, o tyle MMORPG kształtowane są w znacznej mierze przez samych graczy, współtworzących środowisko wirtualne.

Rozwój środków technologicznych, oprócz rozszerzania granic twórczości, daje niespotykane wcześniej możliwości rozpowszechniania rezultatów działalności twórczej. Tendencję tą doskonale obrazuje ewolucja sieci komputerowych, stanowiących przejaw globalizacji, w tym również globalizacji przedmiotów prawa autorskiego i praw pokrewnych. Nie jest błędem mówienie o obrocie elektronicznym alternatywnym do obrotu egzemplarzami utworu zapisanego na nośnikach analogowych. Produkty rozpowszechniane przez „sieciowy kanał dystrybucji” przechowywane są w pamięciach powszechnie dostępnych komputerów określanymi mianem serwerów i udostępniane na zamówienie użytkownika. Taka konstrukcja technologiczna pozwala na dostęp do nich w dowolnym miejscu i czasie<sup>22</sup>.

Rozpowszechnianie utworów w formie elektronicznej ma wiele zalet istotnych zarówno dla autora jak też jego odbiorców. Łatwość zapisu danych w środowisku cyfrowym oraz niewielkie koszty z tym związane, tworzą ogromne szanse dla rozwoju twórczości niezależnej, umożliwiając udostępnienie dzieł, które głównie ze względu na wysokie koszty związane z dystrybucją, nie miałyby szans ukazać się na tradycyjnym rynku lub ich zasięg byłby bardzo ograniczony. Autor może sam, bez pośrednictwa wydawcy, czy producenta publicznie udostępnić efekt jego działalności, przy czym każdy z odbiorców, również bez konieczności ponoszenia kosztów związanych z nabyciem nośnika, na którym zapisany jest utwór, może się z nim zapoznać<sup>23</sup>. Nie oznacza to jednak całkowitego wyeliminowania producentów lub wydawców z obrotu elektronicznego. O ile w przypadku dzieł niezależnych dystrybucja może być dokonywana przez samego autora, o tyle większe przedsięwzięcia jak gry video, utwory kinematografii czy programy komputerowe nie mogą obejść się bez pomocy podmiotów wspierających takie projekty. Konsekwencją zwiększenia skali kreacji dzieła jest bowiem konieczność zaangażowania aparatu techniczno-organizacyjnego, wymagającego znacznych nakładów finansowych oraz podjęcia ryzyka, wiążącego się z niepewnością uzyskania zysku<sup>24</sup>. Sam proces dystrybucji ulega jednak

<sup>22</sup> D. Kot, *Elektroniczny obrót utworem w świetle prawa autorskiego*, Oficyna Wydawnicza a Wolters Kluwer Polska, Kraków 2006, s. 11.

<sup>23</sup> M. Niedźwiedziński, *Globalny handel elektroniczny*, Wyd. Naukowe PWN, Warszawa 2004, s. 12.

<sup>24</sup> D. Flisak, *Utwór multimedialny...*, s. 165.

licznym uproszczeniom i pomimo kosztów związanych z użytkowaniem serwerów, na których utwór jest zapisany, staje się tańszy.

Udostępnienie dzieła w „sieci” stwarza liczne korzyści również dla potencjalnego odbiorcy. Wspomniane zmniejszenie kosztów dystrybucji prowadzi do obniżenia cen produktów handlowych, bez konieczności zmniejszenia zysków producentów. Często istnieje też możliwość przetestowania produktu przed jego zakupem, przez nieodpłatnie udostępnione jego części. Brak w tym przypadku także problemów praktycznych związanych z możliwością uszkodzenia materialnego nośnika utworu, zaś sama jego eksploatacja w środowisku cyfrowym nie musi wiązać się ze spadkiem jakości.

Duży wybór „ucyfrowionych” dzieł świadczy o zainteresowaniu tym polem eksploatacji. Licznych przykładów dostarcza analiza rynku gier wideo. Sukcesy finansowe odnosi stworzona w 2003 r. platforma Steam, w ramach której możliwe jest nabywanie gier wideo utrwalonych wyłącznie w formie elektronicznej. Uwagę zwraca ich liczba obecnie szacuje się ją bowiem na 1800 utworów. Innym przykładem jest działający od niedawna serwis Onlive. Jego odrębność polega jednak nie tylko na wirtualnej sprzedaży gier, wprowadza on bowiem niespotykaną wcześniej możliwość ich „wypożyczenia”. Ze względu na krótki czas jego funkcjonowania wybór ograniczony jest do około 150 produkcji, ich liczba jednak stale wzrasta. Bardziej radykalnym przykładem są działania producentów sprzętu elektronicznego, którzy całkowicie rezygnują z możliwości korzystania z nośników fizycznych. Tendencję tą przejawia m.in. Sony, które wydając nową wersję konsoli gier wideo *PlayStation Portable* oznaczoną symbolem „Go” nie zastosowało używanego wcześniej w tego typu urządzeniach napędu UMD zastępując go dyskiem twardym, na który pobierane są utwory możliwe do nabycia wyłącznie w postaci cyfrowej. Taka forma sprzedaży gier wideo pozwala też na uniknięcie wtórnego obrotu egzemplarzami utworu, co w szczególności w przypadku gier wideo wydawanych na konsole gier wideo znacznie uszczuplało dochody producenta. Intensywnie rozwija się także sprzedaż ebooków. Szczególnie widoczne jest to w Stanach Zjednoczonych, gdzie w 2010 r. prawie 10% udziału w rynku wydawniczym stanowiły tego typu publikacje. Katalog wydawanych książek elektronicznych zwiększa się bardzo dynamicznie, co jest efektem wzrostu zainteresowania społeczeństwa nową formą ich udostępniania. I chociaż na 31 tys. tytułów wydanych w 2010 r., tylko 8 tys. stanowiły e-booki, należy oczekiwać coraz szybszego zmniejszania się tej dysproporcji<sup>25</sup>.

Z punktu widzenia autorskich praw majątkowych duże zastosowanie mają zabezpieczenia techniczne utworów oraz chroniące je regulacje prawne. U podstaw ochrony prawnej zabezpieczeń technicznych leży przekonanie, że oddanie twórcy możliwości kontrolowania dostępu do utworu, zarówno w kwestii zapoznania się z nim, jak też jego utrwalenia na nośniku materialnym, pozwoli ograniczyć nadużycia z tym związane. Przyznanie autorowi całkowitego władztwa nad dziełem może jednak doprowadzić do dys-

<sup>25</sup> S. Czubkowska, *Czytelnicy pomogą rynkowi e-booków*, *Gazeta Prawna* z 16 marca 2011 r., s. 9.



kryminacji użytkowników, dlatego też ważne jest odpowiednie wyważenie takich regulacji, tak by nie naruszały równowagi prawnej.

Zasadniczo w literaturze wspomina się o trzech warstwach zabezpieczeń utworów. Pierwszą z nich stanowi przyznanie twórcy praw wyłącznych, w praktyce oznaczające monopol autora na zarządzanie dziełem, ograniczający prawa użytkowników, którzy chcąc korzystać z utworu zobligowani są uzyskać zgodę twórcy oraz uiścić na jego rzecz wynagrodzenie. Drugą warstwą są środki techniczne przybierające różnego rodzaju formy, których powstanie jest odpowiedzią na zwiększenie możliwości korzystania z rezultatów pracy twórczej oraz wiążące się z tym niebezpieczeństwo naruszeń prawa. Trzecia warstwa odnosi się wreszcie do regulacji prawnych służących ochronie zabezpieczeń technicznych. Warto wskazać tutaj na toczący się w doktrynie dialog techniczno-prawniczy, znany pod hasłem: *the answer to the machine should be in the machine*, który poddaje pod wątpliwość stosowanie prawnych regulacji ochrony zabezpieczeń technicznych. Środki te nie mogą być jednak przedmiotem wyłącznie zastosowań praktycznych, ich konstrukcja pozostawia bowiem wiele wątpliwości na gruncie prawnym. W tym przypadku odnosi się to m.in. do pogodzenia idei stosowania zabezpieczeń technicznych z ustaloną w prawie autorskim instytucją dozwolonego użytku<sup>26</sup>.

Zabezpieczenia techniczne jakkolwiek niedoskonałe stanowią jednak istotny środek ochrony majątkowych praw twórców. Należy pamiętać, że konstrukcja zabezpieczeń technicznych, a dokładniej drugiej ich warstwy, możliwa wyłącznie na gruncie technologii cyfrowej, nie jest jednak nową tendencją w zakresie prawa autorskiego. Próby takie, wynikające z rzeczywistych działań mających na celu ochronę nośników, na których utwór jest zapisany, podejmowano już wieki temu. Dla przykładu przed wynalezieniem druku, gdy książki były przepisywane ręcznie, chcąc ograniczyć ich kopiowanie przytwierdzano je do ścian łańcuchami. Obecnie jednak trudno zaliczyć takie środki ochrony do zabezpieczeń technicznych, nie jest więc błędem stwierdzenie, że analogowe nośniki utworów pozbawione są takich zabezpieczeń, stając się znacznie łatwiejsze do bezprawnego wykorzystania. Utwory audiowizualne utrwalone na kasetach vhs, ścieżka dźwiękowa utrwalona na kasetach analogowych, czy chociażby książki utrwalone na kartkach papieru, porównując je z cyfrowymi odpowiednikami, są praktycznie „bezbronne” wobec działań pirackich. Inaczej wygląda sytuacja w obrocie elektronicznym gdzie pliki zawierające utwór muzyczny lub filmowe niezależnie od tego czy utrwalone są na nośnikach cyfrowych czy też zapisane w pamięciach urządzeń, chronione są technicznymi środkami zabezpieczającymi. Prowadzi to do wykształcenia się nowego prawa majątkowego, określanego w doktrynie jako „prawo dostępu”, które pozwala na limitowanie możliwości zapoznania się z utworem i zapewniając skuteczniejsze egzekwowanie prawa do wynagrodzenia. Odbywa się to poprzez uzależnienie użytkownika dzieła od wykupienia licencji lub abonamentu. Cechą charakte-

<sup>26</sup> J. Kępiński, K. Klafkowska-Waśniowska, R. Sikorski, *Granice prawa autorskiego* Wydawnictwo C.H. Beck, Warszawa 2010, s. 56-57.

rystyczną jest fakt, że ten specyficzny nadzór autorski dotyczy każdego rodzaju utworów utrwalonych w formie cyfrowej. Często przejawia się on przez konieczność uiszczenia opłaty za wgląd do opublikowanego artykułu, odblokowania określonych funkcji programu komputerowego czy możliwości dostępu do pełnej wersji utworu audiowizualnego lub muzycznego.

Konstrukcjami prawnymi stanowiącymi odmianę dla pojmowania autorstwa wyłącznie w kategoriach majątkowych są tzw. „wolne licencje”. To właśnie technologia cyfrowa i związana z nią swoboda wymiany i adaptacji nowych rozwiązań doprowadziła do ich wykształcenia. Istota Creative Commons, wiąże się z wykorzystaniem GNU General Public Licence zezwalającej na: „nieodpłatne wykorzystywanie programu komputerowego w dowolnym celu, w tym jego kopiowania i dostosowywania do własnych potrzeb; obserwowanie, badanie i testowanie funkcjonowania programu komputerowego w celu poznania jego zasad i idei; modyfikowanie programu komputerowego w celu jego ulepszenia, z zastrzeżeniem, że modyfikacje takie będą rozpowszechniane wyłącznie na licencji GNU GPL (lub podobnej do GNU GPL)”.

Wolne licencje zapoczątkowane zostały w latach 80. ubiegłego stulecia przez tworzenie oprogramowania opartego na silnikach *open source*. Odwoływały się one do idei wolnych programów, propagowanej między innymi przez amerykańskiego informatyka Richarda Stallmana, wyrażając sprzeciw przeciwko komercyjnemu ich wykorzystaniu oraz związanymi z tym roszczeniami autorskimi firm je tworzących. Chęć utrzymania popytu na komputery osobiste, związana z koniecznością zapewnienia standardowego oprogramowania, zapoczątkowała traktowanie go w kategorii towaru. Producenci programów komputerowych zaczęli odwoływać się do instytucji prawa autorskiego dla ochrony swoich interesów majątkowych. Pozbawiło to użytkowników możliwości modyfikowania kodu źródłowego, a tym samym udoskonalania oprogramowania. Wcześniej, przed wprowadzeniem do powszechnego obiegu komputerów osobistych, programy pisane były bowiem przez użytkowników, którzy bezpłatnie wymieniali się opracowanymi przez siebie rozwiązaniami, co pozwalało uniknąć wielokrotnego usuwania tych samych problemów<sup>27</sup>. Idee powstałe w ramach ruchu wolnego oprogramowania zaadoptowano później do szerszego grona utworów, obejmując swoim zakresem także tradycyjne dziedziny sztuki takie jak muzyka czy film.

Umowy typu Creative Commons powstały w Stanach Zjednoczonych, z czasem jednak dostosowano je do warunków prawnych innych państw. Zostały one uruchomione już w 53 krajach w tym Polsce, zaś kolejnych 10 przygotowuje się do ich wprowadzenia. Omawiane konstrukcje są licencjami upoważniającymi do korzystania z utworu oraz charakteryzują się: „niewyłącznością, nieodpłatnością, brakiem ograniczeń czasowych i terytorialnych, zakazem wykorzystywania utworu w celach komercyjnych oraz szerokim zakresem pól eksploatacji, który obejmuje rozpowszechnianie wszystkimi znanymi technikami oraz wykonywaniem praw zależnych”<sup>28</sup>.

<sup>27</sup> *Cywilizacja 2.0 Świat po rewolucji informatycznej*, „Polityka” wydanie specjalne 8/2011, s. 64.

<sup>28</sup> [http://parl.sejm.gov.pl/WydBAS.nsf/0/9C77FF6397C3DC73C12577E300511867/\\$file/Infos\\_90.pdf](http://parl.sejm.gov.pl/WydBAS.nsf/0/9C77FF6397C3DC73C12577E300511867/$file/Infos_90.pdf) dostęp dnia 25.X.2011 r.

Prawna konstrukcja „wolnych licencji” jest narzędziem wspierającym młodych twórców, dając im możliwość wykorzystania istniejących dzieł jako podstawy do stworzenia nowego utworu. Funkcjonalność tego rozwiązania potwierdza duża liczba opartych na nim portali internetowych, w tym Wikipedia, Flickr czy Mognatune<sup>29</sup>. Widoczne jest to także w przypadku systemów operacyjnych. Jakkolwiek prym w tej dziedzinie wiedzy opracowany przez Microsoft, komercyjny system Windows, znaczną liczbę zwolenników posiada także Linuks. Szacuje się, że już w 1998 r. około 50% serwerów sterowana była przez oprogramowanie oparte na licencjach *open source*, w tym m.in. Linuksa. Ogromna elastyczność związana z otwarciem systemu na modyfikacje użytkowników daje możliwość szybkiej likwidacji nowo powstających problemów. Przyczynia się to do wzrostu stabilności oprogramowania oraz bezpieczeństwa korzystania z niego, zgodnie z propagowanym wśród zwolenników wolnego oprogramowania prawem Linusa, twierdzącym, że im więcej osób testuje i współtworzy oprogramowanie, tym jest ono doskonalsze, ze względu na to, że powstające problemy niemożliwe dla rozwiązania przez jedną osobę, dla innej są oczywiste. Najlepszym argumentem potwierdzającym prawdziwość tego twierdzenia jest fakt, że armia amerykańska swój system zarządzania polem walki oparła właśnie na Linuksie<sup>30</sup>.

### Zagrożenia wynikłe z technologii cyfrowej

Cyfrowe pola eksploatacji nie są jednak wolne od wad. Łatwość dostępu do przedmiotów prawa autorskiego oraz dokonywania ich publikacji rodzi wiele możliwości bezprawnego korzystania z utworów. Wątpliwości w tej kwestii budzi przede wszystkim stosowanie dotychczasowych granic dozwolonego użytku.

Dozwolony użytek jest instytucją wykształconą w prawie autorskim dającą możliwość jednostkowego korzystania z utworów bez konieczności uzyskania zgody autora oraz uiszczenia opłaty, pod warunkiem, że działanie takie nie będzie miało charakteru komercyjnego. Instytucja dozwolonego użytku staje się często usprawiedliwieniem dla dokonywania czynów znacznie wykraczających poza określony w ramach tej konstrukcji zakres wykorzystania przedmiotów twórczej działalności. Mowa tu o piractwie komputerowym, które w wyniku rozwoju infrastruktury internetowej osiągnęło nieznany dotychczas poziom. Pojęcie to odnosi się do zabronionego pod rygorem sankcji karnych naruszania praw własności intelektualnej lub tworzenia przedmiotów bądź technik służących temu celowi. Obejmuje to także bezprawne przechwytywanie nadań radiowych telewizyjnych oraz innych usług świadczonych w społeczeństwie informacyjnym<sup>31</sup>. Szacuje się, że obrót podrobionymi przedmiotami prawa autorskiego wynosi obecnie 5-7% światowego handlu. W układzie branżowym najbardziej dotknięte piractwem

<sup>29</sup> Tamże.

<sup>30</sup> *Cywilizacja 2.0 Świat po rewolucji informatycznej*, „Polityka” wydanie specjalne 8/2011, s. 65.

<sup>31</sup> J. Barta, R. Markiewicz, *Prawo autorskie i prawa pokrewne*, Oficyna Wydawnicza Wolters Kluwer Polska, Warszawa 2008, s. 196.

są programy komputerowe, stanowiące 40% ogólnej liczby naruszeń, 35% bezprawnych działań dokonywanych jest w sferze przetwarzania danych, w przemyśle fonograficznym i audiowizualnym ich ilość szacuje się na odpowiednio 20% i 25%. Cechą charakterystyczną tego rodzaju przestępstw jest olbrzymia wartość strat powstałych w wyniku ich dokonania. Przykładowo wartość rynkowa 122 sztuk CD-ROM z nielegalnymi programami komputerowymi zabezpieczonymi na warszawskiej giełdzie komputerowej podczas jednej z akcji organów ścigania, przekroczyła kwotę 18 milionów złotych<sup>32</sup>.

Określane zbiorczym mianem piractwo nie jest terminem jednolitym. Istnieje kilka jego rodzajów, różniących się celem oraz działaniami dokonywanymi w jego ramach. Pierwszą formą jest fałszowanie, które skupione jest na osiągnięciu zysku przez sprzedaż nielegalnie wytworzonego oprogramowania, w sposób sprawiający wrażenie legalności produktu. Innym rodzajem działań zabronionych jest *softling* polegający na wykonywaniu dodatkowych kopii programu do użycia przez większą, niż zezwala na to licencja, liczbę osób. Często spotykana w praktyce sklepów komputerowych instalacja programów na dyskach twardych komputerów, w celu uatrakcyjnienia oferty, ma także znamiona przestępstwa. Kolejną formą czynów bezprawnych jest wypożyczanie przedmiotów prawa autorskiego i praw pokrewnych, co najczęściej odbywa się przez zgranie kopii utworu na dysk twardy komputera. Najbardziej wreszcie rozpowszechnionym obecnie rodzajem naruszeń jest piractwo sieciowe polegające na pobieraniu nielegalnie rozpowszechnionych utworów przez ich zapis na dysku twardym<sup>33</sup>.

Problemy natury prawnej pozostawiają wiele wątpliwości co do prawnych aspektów wymiany przedmiotów własności intelektualnej za pośrednictwem sieci. Dla dokonania analizy tej kwestii, należy odróżnić dwie sytuacje, związane z pobieraniem plików oraz ich udostępnianiem. Słusznie zauważono bowiem na bazie utworu muzycznego, że ściągnięcie pliku wyłącznie w celu prywatnego jego wykorzystania jest czymś innym niż udostępnienie takiego pliku w Internecie, tak by inne osoby mogły go ściągnąć<sup>34</sup>. Doprowadziło to do wykształcenia dwóch kwalifikacji prawnych, odnoszących się do pobierania utworów za pomocą sieci. Podnoszone są głosy, że *downloading* plików zawierających przedmioty twórczej działalności nie jest zabroniony, o ile dokonujemy tego na użytek własny, nie udostępniając ich elementów.

Prezentowana jest również odmienna koncepcja, w ramach której internauta ściągając utwór niezależnie od jego udostępniania, dopuszcza się naruszenia. Jest to uzasadniane faktem, że korzystanie z rezultatu działalności twórczej, którego rozpowszechnienie w środowisku cyfrowym nastąpiło bezprawnie, nie może być objęte dozwolonym użytkowaniem. Czynność taka może zostać uznana za paserstwo. Ściągnięcie danych zawierających utwór zdaje się być równoważne z przyjęciem przedmiotu naruszenia, co jest ści-

<sup>32</sup> W. Domalewski, *Wybrane rodzaje piractwa intelektualnego i przemysłowego w Polsce: skala, formy i rozpoznawanie wyrobów*, Towarzystwo Naukowe Organizacji i Kierownictwa „Dom Organizatora”, Toruń 1998, s. 39.

<sup>33</sup> B. Fisher, *Przestępstwa komputerowe i ochrona informacji*, Zakamycze, Kraków 2000, s. 72-73.

<sup>34</sup> J. Barta, R. Markiewicz, *Prawo autorskie i prawa pokrewne*, s. 147.

gane z art. 118 ustawy o prawie autorskim<sup>35</sup>. Taka kwalifikacja prawna nie jest jednak jasna, działając w ten sposób dokonuje się bowiem jedynie reprodukcji pliku pozostawiając jednocześnie dane w miejscu, z którego je pobraliśmy. Nie dochodzi więc do faktycznego przyjęcia własności utworu, lecz jedynie, dokonanej przy użyciu maszyny, jego reprodukcji. Warto zwrócić uwagę na wyrok Sądu Najwyższego Włoch w sprawie dwóch studentów skazanych na trzy miesiące aresztu za pobieranie plików filmowych i muzycznych. Wydane przez Sąd I instancji orzeczenie uznające ich winę, w II instancji zostało utrzymane, Sąd Najwyższy natomiast uchylił je stwierdzając, że bezpłatna wymiana plików dla celów prywatnych nie stanowi naruszenia prawa. Podobny wyrok zapadł we Francji, wobec użytkownika sieci KaZaa, oskarżonego przez jedną z organizacji przemysłu muzycznego o piractwo komputerowe<sup>36</sup>.

Już w 2000 r. Stephen King podjął pionierską, dla rozwoju publikacji elektronicznych, decyzję o udostępnieniu swojej powieści „Riding the bullet”, wyłącznie w formie elektronicznej. Była ona sprzedawana w formie pliku pdf zabezpieczonego przed kopiowaniem, wkrótce jednak zabezpieczenia zostały złamane, a książka udostępniona nieodpłatnie na różnych serwisach. Przykład ten obrazuje brak stabilności i gwarancji ochronnych dla utworów rozpowszechnianych drogą elektroniczną. Pomimo regulacji prawnych dotyczących zabezpieczeń technicznych, nadal brak skutecznych rozwiązań odnoszących się do rynku cyfrowego. Co prawda kolejne inicjatywy i nowelizacje aktów normatywnych starają się przeciwdziałać naruszeniom, są one jednak z góry skazane na porażkę. Ze względu na olbrzymią dynamikę przemian technologicznych, prawo nie jest w stanie sprostać coraz to nowszym wyzwaniom, zarówno technicznemu, jak i społecznemu. Inną kwestią jest funkcjonowanie takich regulacji w praktyce, ze względu bowiem na społeczne przyzwolenie oraz ogromną skalę czynów zabronionych ciężko jest wymusić ich respektowanie. Podejmowane są akcje prewencyjne, ich skutki są jednak wymierne. Nie możliwe jest również zwalczanie technologii umożliwiających ściąganie i wymianę plików, zawsze bowiem powstaje kolejna eliminująca wady poprzednika. Przykładem tej tendencji jest likwidacja bazy technologicznej programu Napster opierającego się na scentralizowanym serwerze przechowującym dane, która doprowadziła do rozwoju rozwiązań *peer-to-peer*, w których dzieła podzielone na pakiety danych przesyłane są bezpośrednio pomiędzy użytkownikami. Nielegalna wymiana utworów i przedmiotów praw pokrewnych jest nie do powstrzymania, zaś prawne próby jej likwidacji spotykają się z techniczną odpowiedzią użytkowników stosujących coraz skuteczniejsze środki uniemożliwiające zlokalizowanie maszyn pobierających bądź udostępniających<sup>37</sup>.

<sup>35</sup> Ustawa z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych. (Dz.U. 1994 r. Nr 24, poz. 83).

<sup>36</sup> P. Piesiewicz, *Utwór muzyczny i jego twórca*, Oficyna Wydawnicza a Wolters Kluwer business, Warszawa 2009, s. 149-151.

<sup>37</sup> Tamże, s. 155.

Obecna regulacje prawno-autorskie skonstruowane są przede wszystkim dla unormowania tradycyjnego obrotu egzemplarzami utworów. Związane jest to z kształtowanym przez stulecia pojęciem własności. Prawo cywilne, na bazie którego wykształciło się prawo autorskie, stosuje się bowiem wobec tradycyjnych jej form, co prowadzi do powstania licznych kontrowersji na temat skuteczności takiej ochrony wobec utworów zdigitalizowanych. Utrzymanie dotychczasowego modelu własnościowego, a jednocześnie coraz pilniejsze dążenie organów międzynarodowych czy krajowych do rozwiązania kwestii praw wyłącznych w cyberprzestrzeni, może prowadzić do dwóch wzajemnie wykluczających się zjawisk. Chęć zapewnienia ochrony prawno-autorskiej spowoduje zaostrzenie sankcji karnych. Jednocześnie jednak rozwijać się będzie rynek piractwa komputerowego dokonywanego za pośrednictwem Internetu. Problem rozwoju środków służących do naruszania prawa autorskiego nie jest jedynie zagadnieniem technologicznym, lecz odnosi się także do zasad funkcjonowania społeczeństwa informacyjnego. Odmienność wartości, które reprezentowane są w jego ramach wymaga ustalenia nowych reguł dostępu do informacji oraz dóbr kultury<sup>38</sup>.

Cyfrowa forma zapisu, może być postrzegana jako zagrożenie dla praw twórców, przynosi bowiem przekreślenie dotychczasowego poczucia stabilności ochrony<sup>39</sup>. Dobra zapisane w ten sposób mogą być zwielokrotniane bez obaw o utratę jakości, zaś koszty takiego działania są znikome, co prowadzi do zaniku rozróżnienia na kopię i oryginał<sup>40</sup>. Przykładem takiego działania jest m.in. konwersja dzieł muzycznych zapisanych na płytach CD do formatu mp3 czy też tzw. „rippowanie” utworów audiowizualnych, utworzonych na płytach DVD do formatu pliku avi, które następnie udostępniane są w Internecie. Licznych problemów dostarcza określenie podmiotów odpowiedzialnych za naruszenia dokonane w ramach internetowego pola eksploatacji. Jest to o tyle istotne, że omówione wcześniej piractwo komputerowe odnosi się w przeważającej mierze do wykorzystania cech sieci Internet, jako środka pozwalającego na bezprawne korzystanie z utworów. Wątpliwości nie budzi przypisanie odpowiedzialności dostawcy zawartości sieci, a więc osobie, która udostępnia określone treści. Liczne procesy konieczne dla sfinalizowania takiego działania, wymagające określonego zaplecza technologicznego wskazują jednak na przyjęcie szerszego kręgu podmiotów, które świadcząc usługi w zakresie wykorzystania infrastruktury internetowej, w sposób pośredni przyczyniają się do naruszenia prawa autorskiego lub praw pokrewnych. Brak jednolitych zasad w tym względzie oraz wyraźne różnice w postawach określonych państw doprowadziły do konieczności zharmonizowania rozwiązań prawnych. Próby takie podjęto na poziomie Unii Europejskiej, zawierając w dyrektywie 2000/31/WE Parlamentu Europejskie-

<sup>38</sup> J. Barta, R. Markiewicz, *Prawo autorskie*, Oficyna Wydawnicza a Wolters Kluwer business, Warszawa 2010, s. 428.

<sup>39</sup> J. Szyjewska-Bagińska, *Utwór multimedialny...*, s. 31.

<sup>40</sup> K. Gienas, *Systemy Digital Right Management w świetle prawa autorskiego*, Oficyna Wydawnicza a Wolters Kluwer business, Warszawa 2008, s. 17-18.

go i Rady z dnia 8 czerwca 2000 r. w sprawie niektórych aspektów prawnych usług społeczeństwa informacyjnego, w szczególności handlu elektronicznego w ramach rynku wewnętrznego, postanowienia rozstrzygające te kwestie. W art. 15 ust. 1 omawianej dyrektywy wprowadzono zasadę, że państwa członkowskie nie powinny nakładać na dostawców usług internetowych bezwzględnego obowiązku monitorowania informacji udostępnianych za ich pośrednictwem, za wyjątkiem sytuacji gdy wystąpi o to kompetentny organ państwowy. Ust. 2 omawianego artykułu zobowiązuje bowiem dostawców usług do przekazywania informacji o podejrzaniach dotyczących czynów bezprawnych lub informacji o takich czynach, udzielonych im przez użytkowników, w sytuacji gdy żądają tego władze państwa i na podstawie umowy zawartej ze sprawcą naruszenia istnieje możliwość jego identyfikacji<sup>41</sup>. Dyrektywa przewiduje wyłączenie odpowiedzialności omawianych podmiotów w zakresie usług:

1. Zwykłego przesyłu (*Mere conduit*), gdzie działalność dostawcy opiera się bądź wyłącznie na pośredniczeniu w dostępie do sieci, bądź też przenoszeniu w jej obrębie informacji wprowadzonej przez użytkownika. Zwolnienie od odpowiedzialności następuje wówczas gdy usługodawca nie jest inicjującym przekaz, ani nie dokonuje selekcji lub edycji przekazywanych informacji. Dotyczy to też automatycznego, przejściowego i krótkotrwałego utrwalenia transmitowanych danych, zaś ich przetrzymywanie nie może trwać dłużej niż jest to niezbędne dla istoty takiego przekazu. Jest to wykorzystywane np. przy usługach mailingowych<sup>42</sup>.
2. *Catching*, który polega to na przekazywaniu danych dokonywanym w sposób automatyczny, krótkotrwały oraz pośrednim ich przechowywaniu dla podniesienia efektywności dostępu do nich przez innych użytkowników. Zwolnienie następuje jeżeli usługodawca: nie usuwa ani nie modyfikuje takich danych; przestrzega warunków dostępu do nich oraz postanowień w kwestii ich aktualizacji, a także nie zakłada posługiwania się środkami informatycznymi stosowanymi dla uzyskania informacji o korzystaniu ze zgromadzonych danych. Dodatkowo dowiadując się, że dane te zostały usunięte z pierwotnego źródła transmisji lub zamknięto dostęp do nich, musi podjąć analogiczne czynności wobec tych danych, utwalonych w ramach swej działalności<sup>43</sup>.
3. *Hosting*, w którym chodzi o udostępnienie na serwerach usługodawcy miejsca, na którym osoby trzecie mogą zamieszczać wprowadzone przez siebie materiały. Zwolnienie od odpowiedzialności następuje w przypadku gdy usługodawca po uzyskaniu informacji, że dane umieszczone na jego serwerze powstały w wyniku naruszenia, usunął je. W obliczu przewidzianego w dyrektywie zakazu

<sup>41</sup> A. Matlak, *Prawo autorskie w społeczeństwie informacyjnym*, Zakamycze, Kraków 2004, s. 174-175.

<sup>42</sup> Tamże, s. 175-176.

<sup>43</sup> J. Barta, R. Markiewicz, *Prawo autorskie*, s. 312.

ustanowienia obowiązku monitorowania przez dostawcę usług wartości przekazywanych danych, należy uznać, że wejście w posiadanie informacji o bezprawnym działaniu uzyskał on z urzędowego zawiadomienia lub wiarygodnych przekazów osób trzecich<sup>44</sup>.

Dyrektywa, formułując omówione zasady, określa maksymalny pułap odpowiedzialności. Państwa członkowskie mogą więc we własnych ustawodawstwach zastosować łagodniejsze regulacje. Dziwić może wprowadzenie tak istotnych ograniczeń, co jest sprzeczne z dotychczasową tendencją do zaostrzania sankcji za naruszenia prawa wraz z rozwojem technicznym<sup>45</sup>. Uzasadnione jest to jednak pewnymi względami. Chcąc zapewnić dalszy „renesans technologiczny” nie można obciążyć nadto podmiotów mogących inwestować i angażować się w jego rozwój. Zbyt restrykcyjne zasady odpowiedzialności mogłyby bowiem odstraszyć potencjalnych usługodawców. Zakres odpowiedzialności wywiera też wpływ na wysokość opłat dlatego też dla zapewnienia ekonomicznej dostępności Internetu konieczne jest pójście na pewne ustępstwa. Istotną kwestią jest też racjonalizm regulacji prawnych, obecne środki techniczne nie pozwalają bowiem w sposób możliwie skuteczny monitorować legalności udostępnianych materiałów, stąd też wprowadzenie takiego obowiązku miałyby się celem, dodatkowo zmniejszając podaż usług internetowych. Z podniesieniem poziomu odpowiedzialności wiąże się też zwiększenie możliwości przeciwdziałania możliwym naruszeniom, co mogłoby prowadzić do nadmiernego wkraczania w sferę prywatności użytkowników<sup>46</sup>.

Względy praktyczne stanowią istotną przeszkodę przeciwko podjęciu restrykcyjnych działań dążących do ochrony prawa autorskiego. Trudność wyważenia właściwego stopnia ochrony należy więc poczytać jako zagrożenie. Zachwianie go w każdą stronę, czy to na korzyść twórców czy też na korzyść użytkowników, może bowiem doprowadzić do nieodwracalnych zmian powodując wypaczenie instytucji prawa autorskiego.

## Podsumowanie

Reasumując, „cyfrowe” prawo autorskie w dalszym ciągu kształtuje się. W chwili obecnej trudno jednoznacznie określić kierunek, w jakim zmierzają podejmowane regulacje. Można jednak zauważyć duże zainteresowanie organów międzynarodowych oraz krajowych w tym względzie. Wpływa na to specyfika technologii cyfrowej, która niesie ze sobą zarówno liczne szanse, jak też zagrożenia dla interesów twórców. Archaiczność dotychczasowych regulacji prawnych, ze względu na fakt, iż odnoszą się one do obrotu tradycyjnego, znacznie utrudnia ich funkcjonowanie w obrocie elektronicznym. Konieczne jest opracowanie nowych reguł, uwzględniających właściwości cyfrowych pól eksploatacji. Stąd też liczne inicjatywy podejmo-

<sup>44</sup> A. Matlak, *Prawo autorskie w społeczeństwie...*, s. 177-178.

<sup>45</sup> Tamże, s. 178.

<sup>46</sup> J. Brata, R. Markiewicz, *Internet a prawo*, Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych „Universitas”, Kraków 1998, s. 239-240.



wane w tym względzie. W natłoku proponowanych rozwiązań nie należy jednak zapominać o stabilności ochrony prawnej. Niezwykle aktualne w tym kontekście jest stwierdzenie amerykańskiego filozofa Alfreda Northa Whiteheada, który sztukę postępu określił jako zdolność do zachowania porządku wśród zmian oraz zachowania zmian wśród porządku.

### Bibliografia

- Barta J., Markiewicz R., *Prawo autorskie*, Oficyna Wydawnicza Wolters Kluwer business, Warszawa 2010.
- Barta J., Markiewicz R., *Prawo autorskie i prawa pokrewne*, Oficyna Wydawnicza Wolters Kluwer Polska, Warszawa 2008.
- Brata J., Markiewicz R., *Internet a prawo*, Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych „Universitas” Kraków 1998.
- Cywilizacja 2.0 Świat po rewolucji informatycznej*, „Polityka” wydanie specjalne 8/2011.
- Czubkowska S., *Czytelnicy pomogą rynkowi e-booków*, „Gazeta Prawna” z 16 marca 2011 roku.
- Domalewski W., *Wybrane rodzaje piractwa intelektualnego i przemysłowego w Polsce: skala, formy i rozpoznawanie wyrobów*, Towarzystwo Naukowe Organizacji i Kierownictwa „Dom Organizatora”, Toruń 1998.
- Fisher B., *Przestępstwa komputerowe i ochrona informacji*, Zakamycze, Kraków 2000.
- Flisak D., *Utwór multimedialny w prawie autorskim*, Oficyna Wydawnicza Wolters Kluwer Polska, Warszawa 2008.
- Gienas K., *Systemy Digital Rights Management w świetle prawa autorskiego*, Oficyna Wydawnicza Wolters Kluwer business, Warszawa 2008.
- Gienas K., *Utwór multimedialny jako szczególna forma twórczości*, „Edukacja Prawnicza” 11/2008.
- [http://parl.sejm.gov.pl/WydBAS.nsf/0/9C77FF6397C3DC73C12577E300511867/\\$file/Infos\\_90.pdf](http://parl.sejm.gov.pl/WydBAS.nsf/0/9C77FF6397C3DC73C12577E300511867/$file/Infos_90.pdf) dostęp dnia 25.X.2011 roku.
- <http://www.cointeractive.pl/technologie-cyfrowa>, 20.X.2011.
- Kępiński J., Kłafkowska-Waśniowska K., Sikorski R., *Granice prawa autorskiego*, Wydawnictwo C.H. Beck, Warszawa 2010.
- Kot D., *Elektroniczny obrót utworem w świetle prawa autorskiego*, Oficyna Wydawnicza Wolters Kluwer Polska, Kraków 2006.
- Matlak A., *Prawo autorskie w europejskim prawie wspólnotowym*, Zakamycze, Kraków 2002.
- Matlak A., *Prawo autorskie w społeczeństwie informacyjnym*, Zakamycze, Kraków 2004.
- Niedźwiedziński M., *Globalny handel elektroniczny*, Wyd. Naukowe PWN, Warszawa 2004.
- Piesiewicz P.F., *Utwór muzyczny i jego twórca*, Oficyna Wydawnicza Wolters Kluwer business, Warszawa 2009.
- Podrecki P., *Prawo Internetu*, Wydawnictwo Prawnicze „LexisNexis”, Warszawa 2007.

- Porozumienie w sprawie Handlowych Aspektów Praw Własności Intelektualnej (TRIPS) z dnia 15 kwietnia 1994.
- Sieńczyło-Chlabicz J., *Prawo własności intelektualnej*, Wydawnictwo Prawnicze „LexisNexis”, Warszawa 2009.
- Szewc A., *Leksykon własności przemysłowej i intelektualnej*, Zakamycze, Warszawa 2003.
- Szyjewska-Bagińska J., *Utwór multimedialny jako elektroniczna baza danych*, Oficyna Wydawnicza Branta, Szczecin 2010.
- Trembowiecki A., *Digitalizacja zbiorów bibliotecznych: teoria i praktyka*, Centrum Edukacji Bibliotekarskiej, Warszawa 2006.