

Katowice, 10 października 2021 r.

Prof. dr hab. Katarzyna Grzybczyk
Wydział Prawa i Administracji
Uniwersytet Śląski w Katowicach

Wojciech Morawski
- sekretarz
- przewodniczący
Rady Dyscypliny Nauki Prawne
dr hab. Wojciech Morawski prof. UMK

Recenzja pracy doktorskiej mgr. Wojciecha Sosnowskiego pt. „ Twórczość oparta o gry wideo” Toruń 2021, ss. 286

I. Wybór tematu

Problematyka gier komputerowych jest zagadnieniem stosunkowo nowym w polskiej doktrynie prawnoautorskiej, ale cieszy się rosnącym zainteresowaniem. Chociaż w 2012 r. ukazała się monografia J. Matusiaka pt. *Gra komputerowa jako przedmiot prawa autorskiego*, zaś w 2020 r. opracowanie pt. *Autorskie prawa osobiste twórców gier komputerowych* autorstwa J. Markowskiego, nie oznacza to, że wszystko na ten temat zostało powiedziane. Tym bardziej, że rynek gier wciąż ewoluje i pojawiają się nowe problemy prawne z nim związane.

Analiza powyższej problematyki jest niełatwa ze względu na przedmiot ochrony, który nie jest wprost wymieniony w ustawie o prawie autorskim i prawach pokrewnych, jest stosunkowo nowy a także, co stwarza najwięcej problemów, jego budowa jest wielowarstwowa i skomplikowana, co także zauważył Autor recenzowanej rozprawy. Jak zwykle w takich przypadkach kwalifikacja prawna utworu jest niejednoznaczna i sporna, rozpała dyskusje dobre dla nauki, ale utrudnia życie praktykom. Niemniej jednak, każda wypowiedź dotycząca gier komputerowych, zwłaszcza jeśli jest klarowna, ma swoją wartość zarówno dla teorii, jak i praktyki – przewiduje się bowiem, że w przyszłości to właśnie gry zdominują przemysł rozrywkowy, wypierając nawet filmy.

Rozprawa Pana Wojciecha Sosnowskiego poświęcona jest problematyce niezwykle ważnej dla twórców gier (a jeszcze bardziej dla graczy) tj. twórczości zależnej opartej o gry wideo. Autor rozwinął wątek, który nie został omówiony we wskazanych wyżej monografiach, uzupełniając w ten sposób dorobek doktryny i to w sposób bardzo istotny.

Co prawda tytuł rozprawy może być trochę mylący i w przypadku publikacji wymagałby korekty lub uzasadnienia – brzmi on *Twórczość oparta o gry wideo*, gdy tymczasem Autor omawia jedynie niektóre przejawy działalności twórczej powstałe w ten sposób, pomijając problematykę filmów, komiksów, animacji oraz ewentualnych utworów literackich (o ile takie istnieją). Nie jest to zarzut merytoryczny – tylko w przypadku niezmiernie wąsko ujętych tematów udaje się omówić wszystkie aspekty prawne w jednym opracowaniu – lecz raczej wskazówka, by nie zwodzić potencjalnych czytelników albo poszerzyć analizę w przypadku publikacji.

Nie zmienia to faktu, że wybrana problematyka oraz sposób jej omówienia zasługują na bardzo wysoką ocenę. Praca jest wielowątkowa, porusza różne, rzadko omawiane aspekty „amatorskiej” twórczości zależnej, Autor odwołuje się do licznych przykładów, ale także do analiz pozaprawnych, co szczególnie mi się podoba, gdyż uwzględniania kontekstu społecznego czy psychologicznego wciąż nie jest normą w pracach prawniczych.

Druga, drobna uwaga o charakterze ogólnym dotyczy przyjętej metodologii, która wydaje się być nieco nieprzemyślana, a każdym razie odbiegająca od klasycznej. Praca zasadniczo nie ma charakteru prawnoporównawczego, Autor dokonuje analiz głównie na tle prawa polskiego, ale równocześnie mamy fragment dotyczący definicji gry wideo w ujęciu prawnoporównawczym i unijnym (rozd. III pkt. 5 i 6), na czym analiza prawnoporównawcza się kończy. Najwięcej przykładów i rozstrzygnięć pochodzi z amerykańskiego systemu copyright, którego zasady nie są jednak omówione. Specyfika tematu jest taka, że oparcie się o polskie przykłady nie pozwoliłoby na jego rozwinięcie, więc doskonale rozumiem wybory Autora, niemniej jednak decydując się na taki sposób prowadzenie wywodów, można narazić się na zarzut niekonsekwencji czy też eklektyzmu rozważań.

Do atutów pracy niewątpliwie należy omówienie problematyki umów licencyjnych zawieranych z fanami. Po pierwsze, kwestie kontraktowe zwykle stanowią przedmiot odrębnych opracowań, po wtóre samo ujęcie problematyki twórczości zależnej na tle umów i do tego konsumenckich zaskoczyło mnie pozytywnie. Ten aspekt powodując, że praca ma nie tylko walor teoretyczny, niekoniecznie istotny i zrozumiały dla gracza-twórcy-fana, ale także praktyczny, ponieważ to, z czym taka osoba styka się bezpośrednio, to właśnie umowa licencyjna.

Podsumowując, zarówno wybór tematu, jak i koncepcja pracy oraz zawarte w niej treści zasługują na uznanie, gdyż wiele wątków poruszonych przez Autora nigdy nie było omówionych w polskiej doktrynie prawa i nie zwracano na nie uwagi. Tymczasem Autor pokazuje, że nie są to zagadnienia teoretyczne, lecz takie, które są codziennością wielu graczy.

II. Konstrukcja i zawartość pracy

Ogólna, wysoka ocena pracy, nie oznacza, że nie pojawiają się określone zarzuty czy wątpliwości, choć od razu trzeba zaznaczyć, że nie wpływają one na całościową ocenę.

Rozprawa składa się z sześciu rozdziałów, wstępu i zakończenia.

We wstępie Doktorant wyjaśnia powód, dla którego wybrał określony temat pracy badawczej, a jest nim Jego własne doświadczenie gracza. W kontekście poruszanych później problemów ta motywacja jest zaiste bardzo dobra, bo pozwoliła Autorowi na połączenie rozważań teoretycznych z problemami praktycznymi oraz na dostrzeżenie utrudnień/wątpliwości, których nie-gracz pewnie nie widzi czy nie rozumie.

Pierwszy rozdział poświęcony jest rozwojowi gier, w tym także gier komputerowych oraz ich klasyfikacji (choć chyba pierwotne zamierzenie było inne, bo w spisie treści ten podrozdział zatytułowany jest *Pojęcie gry wideo*). Ze względu na nieprawniczy charakter tego fragmentu trudno o uwagi poza niestety jedną – zupełny brak przypisów na niektórych

stronach pracy, co mogłoby sugerować, że Doktorant sam np. dokonał klasyfikacji gier, a chyba tak nie jest (no chyba, że jest, ale to też nie wynika z treści).

W rozdziale drugim Autor opisuje kolejne aspekty rozwoju gier komputerowych, uzupełniając tym samym – jak sam pisze - moje rozważania dotyczące twórczości fanfiction. Należy przyznać, że zrobił to bardzo dobrze (nawet wówczas, gdy jednak pomija niektóre moje wypowiedzi), wykazując się dużym znawstwem problematyki gier komputerowych i twórczości fanowskiej, co rzeczywiście wzbogaca wiedzę na ten temat.

Mam jednak wątpliwości co do wyводу dotyczącego podręczników do gier TRPG (s. 39). Autor pisze, iż jego zdaniem autorzy takich podręczników udzielają dorozumianej zgody na tworzenie dzieł zależnych w oparciu o ich utwory. Chociaż rozwiązanie wydaje się zdroworozsądkowe i jest mi bliskie, to uzasadnienie Doktoranta nie jest przekonujące z dwóch powodów: sam ogranicza tę zgodę na rozpowszechnianie utworu w gronie graczy a nie szerszej publiczności i bez uzyskiwania korzyści majątkowych. Brzmi jak konstrukcja dozwolonego użytku, choć nią nie jest. Wydaje mi się, że zbyt dużo w tym stwierdzeniu założeń, które mogłyby gracza zwieść na manowce, bo w przypadku sporu, to on musiałby wykazać, że taką zgodę posiadał. Po wtóre pojawia się tu kwestia prawa właściwego, gdyż wnioskując, że systemy TRPG odnoszą się głównie do gier zagranicznych (z polskich Doktorant wskazuje jedynie na *Cyberpunk 2020*). Pojawia się zatem pytanie, czy właściwe jest uzasadnianie swojego wniosku przepisami kodeksu cywilnego i ustawy o prawie autorskim.

W odniesieniu do rozdziału drugiego mam także uwagę ogólniejszą, choć niekoniecznie trafną, czy niektóre powoływane dokumenty (s. 52 przypis 160) a nawet stwierdzenia nie są czasem nieaktualne w związku z szybkimi zmianami technologicznymi, społecznymi oraz w branży gier. Rozważania na temat Web 2.0 za chwilę będą miały walor jedynie historyczny, co nie oznacza, że należy je pomijać, ale nie jest to już nowość, podobnie jak UGC.

Chociaż Autor nie stroni od własnych wniosków i opinii, czasem idąc pod prąd, to chwilami brakowało mi jego stanowiska. Chciałabym przykładowo wiedzieć, co Autor sądzi o koncepcjach wyrażonych w *Manifeście.com.unistycznym* E. Moglena i czy uważa, że są trafne.

Rozdział trzeci dotyczy analizy prawnej gry komputerowej w ujęciu prawnoporównawczym, choć jak wskazałam nieco niekonsekwentnym. Rozdział ten jest oczywisty w tym znaczeniu, że Autor musiał odnieść się do kwestii kwalifikacji prawnej gry, skoro ustawa jej nie wymienia, a jest ona utworem niejednorodnym. Nie wiem natomiast, czy pomysł włączenie do tego rozdziału problematyki prawnokarnej był dobry, zwłaszcza gdy

została ona ograniczona tylko do polskich przepisów, podczas gdy wcześniej Autor odwoływał się do obcych ustawodawstw.

W odniesieniu do niektórych sformułowań zawartych w tym rozdziale, pojawiają się wątpliwości i pytania, różnorodnej zresztą natury: niejasna jest dla mnie myśl (s. 65) dotycząca tego co odróżnia grę wideo od innych. Niby ludyczny charakter, ale Autor wskazuje także na gry edukacyjne czy nawet terapeutyczne, których status jest w związku z tym wątpliwy.

Autor pisze (s. 66), że gry są złożonymi konglomeratami utworów i wzajemnie przenikających się licencji – wydaje się, że jest to jednak nadmierny skrót myślowy i chodziło o elementy włączone do utworu na podstawie różnych licencji.

Tajemniczo, żeby nie powiedzieć mistycznie brzmi uwaga ze strony 68, iż gra wideo jest zjawiskiem wykraczającym poza ramy nawet życia ludzkiego. Nie jest dla mnie do końca jasne, co Autor miał na myśli.

W pracy wskazano także rozwiązania prawne obce, które są ciekawe (zwłaszcza koreańskie) ale mają walor raczej ciekawostki, niż materiału badawczego, zwłaszcza wobec braku odniesienia do prawa amerykańskiego, co może dziwić zważywszy na to, że chyba większość opisów gier i orzeczeń w pracy pochodzi właśnie z tego obszaru. Oczywiście wybór metodologii, jak i analizowanych treści należy do Autora, ale w tym przypadku dwa słowa na temat systemu copyright byłyby pożądane.

Autor nie odwołuje się w tym fragmencie do ustaw zasadniczych wskazanych państwa, ale czyni to w odniesieniu do prawa polskiego, co niekoniecznie było potrzebne. Po pierwsze nie wydaje się, że można mówić o grze komputerowej jako przejawie wolności człowieka. Przejawem wolności wydaje się być możliwość grania w grę lub jej tworzenie, ale nie ona sama. Po wtóre nie wydaje się, by analiza gry komputerowej wymagała szczególnej analizy z perspektywy konstytucyjnej: dużo istotniejsze jest zakwalifikowanie jej do utworów chronionych, ewentualnie uznanie jej za „sztukę”. Wówczas wszelkie rozważanie dotyczące czy ochrony twórczości artystycznej, czy wolności słowa będą się odnosiły także do gier komputerowych. Niestety, w tym fragmencie Doktorant ogranicza się do przedstawienia cudzych poglądów, choć jego własny mógłby być ciekawy.

Choć, jak wskazałam, mam wątpliwości co do umiejscowienia problematyki karnej, to z naprawdę dużym uznaniem przyjmuję decyzję Doktoranta o skróceniu do minimum opisu gry komputerowej jako utworu audiowizualnego (podobnie jak i utworu komputerowego) i nie przytaczanie wszystkich stanowisk i rozważań doktryny w kwestiach drugorzędnych z punktu widzenia tematu rozprawy.

Kolejny rozdział dotyczy dozwolonych form korzystania z cudzego utworu. Aby ustalić, co jest dozwolone, należy najpierw wskazać, które elementy utworu, w tym przypadku gry wideo, są objęte ochroną autorskoprawną. Autor dokonuje takiej analizy szlusznie odwołując się nie tylko do polskich konstrukcji prawnych, ale także do dwóch doktryn wypracowanych w orzecznictwie amerykańskim: merger doctrine i scène à faire. Rzeczywiście nie doczekali się one szerszego omówienie w polskiej nauce prawa, a tymczasem ich przydatność jest szczególnie widoczna przy analizowaniu problematyki ochrony gier komputerowych. Z drugiej strony pojawia się pytanie, czy włączenie do analizy prawnej kolejnych doktryn (zasad/założeń) obok nieoczywistych kwestii idei, pomysłów oraz inspiracji przyczyni się rozwiązania problemu czy raczej utrudni ocenę sytuacji.

Kolejną, omówioną przez Doktoranta konstrukcją prawną umożliwiającą korzystanie z cudzego utworu jest dozwolony użytek. Ten fragment pracy jest bardzo ważny z punktu widzenia gracza, choć w praktyce, jak rozumiem, nieczęsto sięga się po to rozwiązanie (niepewne w przypadku gier komputerowych), tworząc utwory zależne w oparciu o licencje. Nie do końca jest dla mnie także jasne własne stanowisko Autora dotyczące dopuszczalności skorzystania z dozwolonego użytku osobistego przez gracza, bo podaje argumenty za i przeciw, jednak bez wyraźnego opowiedzenia się w tak istotnej kwestii.

Ciekawe są uwagi dotyczące niektórych postaci dozwolonego użytku publicznego w odniesieniu do gier wideo, jednak na szczególną uwagę w rozdziale czwartym zasługują rozważania dotyczące inspiracji krzyżującej i spiritual successors (określenie wcześniej mi nieznane). Zjawiska te same w sobie są ciekawe, choć ich analiza prawna nie jest łatwa i myślę, że nie da się przekonywująco uzasadnić kwalifikacji prawnej opisanych działań twórczych jako przejęcia idei albo inspiracji, bo „odtworzenie klimatu” (s. 134) może być – tak uważam – jednym lub drugim. Niemniej jednak ten fragment pracy skłania do przemyśleń.

Uważam, że problem chimeryzacji gier zasługuje na samodzielny artykuł¹, zwłaszcza w szerszym ujęciu, niż tylko autorskoprawne, jak uczynił to Autor.

Natomiast jeśli chodzi o kwestię utworów niesamoistnych (s. 143), być może warto by rozważyć je jako tzw. utwory transformatywne, tj takie, w których tak dalece przekształcono elementy twórcze utworu wyjściowego, że powstała nowa jakość albo utwór zyskał nowe znaczenie. Utwory takie, raczej nieznane polskiej doktrynie, pojawiły się w drodze orzeczniczej w systemie copyright.

¹ Uprzedzam, że w druku jest mój artykuł nt klonowania gier, napisany zanim powierzono mi funkcję recenzentki niniejszej rozprawy.

Rozdział V poświęcony jest kluczowemu zagadnieniu pracy, tj. twórczości opartej o gry wideo. Ten fragment, zwłaszcza dotyczący *cosplayu*, szczególnie mnie ucieszył, gdyż – wbrew twierdzeniu Autora, że temat ten nie był w ogóle poruszany w piśmiennictwie – poświęciłam mu cały rozdział w książce pt. *Rozrywki XXI wieku a prawo własności intelektualnej*. Co nie oznacza, że nie dowiedziałam się niczego nowego, gdyż Doktorant zauważył i zaakcentował inne kwestie związane z prawnoautorską oceną *cosplayu*, choć ciekawsze wydały mi się rozważania dotyczące cosplayerów jako artystów wykonawców. Mimo, iż zgadzam się z Autorem, że nie wystarczy się przebrać za postać fikcyjną z gry wideo, ale trzeba ją jeszcze odegrać, to mam wątpliwość (wynikającą zapewne z braku kontaktu z cosplayerami na zlotach), czy odgrywanie ról przez fanów będzie miało charakter artystyczny, uzasadniający przyznanie ochrony.

Istotny jest kolejny fragment dotyczący modów, choć znowu tam, gdzie Autor ocenia określone elementy gier uzasadnienie mogłoby być pogłębione (np. s. 193). Z drugiej strony zdaję sobie sprawę z wyzwania, bo oceny autorskoprawne są często intuicyjne.

Kolejny dobry fragment pracy to analiza zjawiska *let's play*, ważnego dla graczy i generującego pokaźne zyski. Merytorycznie jest on napisany bez zastrzeżeń, sugerowałabym jedynie uzupełnienie literatury w przypadku publikacji pracy ponieważ ukazały się już dwie monografie prawnicze dotyczące e-sportu, w których analizowane jest także zjawisko *let's play*. Być może warto by się także zastanowić, czy do oceny wskazanej działalności nie znajdują zastosowania regulacje dotyczące artystów wykonawców (choć tu mam wątpliwości) albo czy nie można potraktować jej podobnie jak tworzenia kolażu czy remiksu. To jednak pozostawiam pod rozwagę Autora.

Jak już wskazałam, miłym zaskoczeniem jest ostatni rozdział dotyczący umów licencyjnych zawieranych między twórcami a fanami, opisujący różne aspekty tych umów, w tym także konsumencki, nieczęsto pojawiający się w analizach umów zasadniczo autorskoprawnych. Docenienia wymaga także omówienia w pracy problematyki prawa właściwego oraz jurysdykcji, zwykle pozostawianej dla odrębnych opracowań.

Drobne pytania pojawiają się jednak także w odniesieniu do tego rozdziału: czy rzeczywiście należy dosłownie traktować art. 44 pr. aut. pozbawiając w ten sposób twórcę roszczeń w sytuacji, gdy udzielił licencji nicodpłatnie a druga strona uzyskała ogromne korzyści? Takie rozwiązanie wydaje mi się niesprawiedliwe i niesłuszne. Czy gry wideo na pewno nie mogą być uznane za dzieła sztuki, skoro międzynarodowy ruch Art of CODING zdołał wpisać na listę światowego dziedzictwa kulturowego w niektórych krajach swoją twórczość (tzw. demoscenę), do której wliczają się także gry wideo?

Podobnie umieszczenie wątków prawnokarnych budzi mój opór, choć może to kwestia przyzwyczajenie do innego podziału treści.

Mimo tych uwag rozdział ostatni jest dobrze i wnikliwie napisany i co ważne – dobrze się go czyta.

W zakończeniu Autor w sposób zwięzły i syntetyczny przedstawia jeszcze raz tezy i wnioski swojej rozprawy doktorskiej, wysuwa także postulaty, z którymi co do zasady się zgadzam, choć ze świadomością, że w najbliższym czasie nie uda się zrealizować. Ale to z kolei Autor też chyba wie.

Niemniej jednak zarówno problematyka gier wideo, jak i dostrzeżenie perspektywy graczy/fanów w recenzowanej pracy bardzo mnie cieszą, ponieważ niewątpliwie jest to obszar niezagospodarowany i domagający się kolejnych opracowań. Choć, jak zauważył Autor, opisałam ogólnie problematykę twórczości fanowskiej, to polska doktryna potrzebuje kolejnych wypowiedzi bardziej szczegółowych i rozwijających poszczególne wątki. Jeśli czynią to osoby, które same są „fanami”, to efekty ich pracy muszą być bardzo dobre.

III. Kwestie warsztatowe

Mimo zgłoszonych wątpliwości dotyczących wątków prawnokarnych i nieco niejasnej metodologii, konstrukcja pracy jest zasadniczo poprawna.

Strona warsztatowa pracy jest dobra, choć są fragmenty lepiej i gorzej opracowane (literatura, orzecznictwo), widać obszary, w których Autor porusza się swobodnie i te, napisane z niejakim wysiłkiem. Można się także domyślić, które części pisane były pod presją czasu i do których Autor nie miał serca. O ile językowo praca jest napisana bardzo dobrze, to pośpiech przejawia się w drobnych powtórzeniach, niejasnych sformułowaniach, przekręcanych wyrazach, są to jednak nieliczne usterki.

Niewątpliwym atutem pracy są fragmenty wymagające wiedzy specjalistycznej, choć w tym kontekście może właściwe byłoby określenie „fanowskiej” i ich umiejętne wykorzystanie i wplecenie w wątki prawnicze. To powoduje, że praca nie jest ani abstrakcyjną analizą przepisów z wymyślonymi stanami faktycznymi, ani nudnym powieleniem tego, co napisali inni. Przytaczane przykłady gier i ich modyfikacji robią wrażenie, ale także powodują, że nie pojawiła mi się ani razu myśl, że to są problemy hipotetyczne czy zmyślone. Ponadto, dzięki

takiemu zilustrowaniu treści prawniczych praca staje się czytelna i zrozumiała nawet dla osób niegrających w gry wideo.

Pod względem językowym i stylistycznym praca zasadniczo nie budzi zastrzeżeń, czyta się ją dobrze i bez większego wysiłku, nawet w tych fragmentach, które dotyczą np. inżynierii programowania. Drobne potknięcia są nieuniknione w obszernej pracy i one nie decydują o ocenie całej pracy.

W zasadzie największym potknięciem, choć w ogólnej ocenie niewielkim, to pominięcie niektórych wypowiedzi doktryny, choć być może było to wynikiem „świeżości” tych opracowań.

IV. Główne osiągnięcia Autora

Za główne osiągnięcie Autora należy uznać przede wszystkim analizę kwestii tworzenia utworów na bazie istniejących gier wideo: przedstawienie procesu tworzenia takich utworów i podmiotów w nim uczestniczących oraz różnorodności przekształceń gier. Bardzo istotne są także kwestie umów licencyjnych, przeanalizowane pod różnym kątem.

Analiza formalno - dogmatyczna, dość precyzyjna, ale zarazem wielowątkowa, wsparta jest krytyczną oceną niektórych poglądów prezentowanych w polskiej literaturze przedmiotu oraz licznymi orzeczeniami. Umieszczenie opisów gier oraz rycin dodało pracy lekkości i przejrzystości, często nieobecnych w pracach prawniczych. Na podstawie przeprowadzonych analiz Autor mógł w sposób kompetentny rozważyć zagadnienie prawne, niezwykle ważne dla praktyki, a rzadko podejmowane przez doktrynę.

Szerokie rozważania odnoszące się do zagadnień związanych z interpretacją przepisów ustawy o prawie autorskim świadczą o dobrej orientacji Autora i jego wiedzy, ale także o umiejętności krytycznej analizy prezentowanych w literaturze poglądów. Choć wyraziłam kilka uwag krytycznych czy wątpliwości, to w sumie w większości zgadzam się z konkluzjami i postulatami Autora, zaś jego podejście do omawianej problematyki, jak i szerokie ujęcie tematu jest mi bliskie.

Treść pracy świadczy o bardzo dobrej znajomości problematyki prawnej związanej z sektorem gier komputerowych. Autor swobodnie operuje zarówno terminologią prawniczą, jak i informatyczną, potrafi formułować samodzielne wnioski oraz dobrać odpowiednie przykłady. Niczależnie, czy się z Nim zgadzam czy nie, to jednak każda próba szerszego spojrzenia na określony problem badawczy i zaproponowanie innego ujęcia, niż

dotychczasowe, są niezwykle cenne dla analizy naukowej. Tym bardziej, jeśli są tak wnikliwe i przemyślane.

V. Wnioski końcowe

Reasumując, Autor podjął problem trudny i złożony, wymagający głębokiej wiedzy nie tylko z zakresu prawa. Analizując umiejętnie postawiony problem badawczy przedstawił w wyczerpujący, ale syntetyczny sposób trudne problemy gier video, twórczości zależnej i działalności fanowskiej na tle regulacji prawnoautorskich. Bardzo dobrze pokazał praktyczne znaczenie omawianej problematyki i uwiarygodnił swą tezę o potrzebie zmiany paradygmatu. Zasygnalizowane w recenzji wątpliwości świadczą o tym, że praca pobudza do dyskusji i może inspirować do dalszych badań.

Przedstawiona do oceny rozprawa doktorska stanowi oryginalne rozwiązanie ważnego problemu naukowego, świadczy o dużej wiedzy z zakresu prawa autorskiego, ale także prawa autorskiego oraz o umiejętnościach niezbędnych do samodzielnego prowadzenia badań i rozwiązywania problemów naukowych. Stanowi ona istotny wkład w badania w zakresie prawa autorskiego i praw pokrewnych.

W konkluzji stwierdzam, że przedstawiona mi do oceny rozprawa w pełni odpowiada wymogom stawianym rozprawom doktorskim w obowiązujących przepisach i może stanowić podstawę nadania Kandydatowi stopnia doktora nauk prawnych.

Wnoszę o dopuszczenie Pana Wojciecha Sosnowskiego do dalszych etapów przewodu doktorskiego.

Katarzyna Grybczyk

WNIOSEK O UZNANIE ROZPRAWY DOKTORSKIEJ ZA WYRÓŻNIAJĄCĄ

Imię i nazwisko doktoranta: Wojciech Sosnowski

Tytuł rozprawy doktorskiej:
Teoretyczna oparta o gry wideo

Promotor: dr hab. prof. UMK Monika Wiatrowska

Promotor pomocniczy (jeżeli jest powołany):

Recenzent: prof. dr hab. Katarzyna Gnybicz, Uniwersytet Śląski

Wnoszę o uznanie rozprawy doktorskiej za wyróżniającą

Uzasadnienie

Recenzowana rozprawa doktorska prezentuje wysoki poziom merytoryczny, dotyczy zagadnienia, które nie doczekało się do tej pory kompleksowego omówienia, podczas gdy ma ono wieloletnie znaczenie w obrocie gospodarczym.

Analiza przedmiotowego zagadnienia wymaga znajomości nie tylko regulacji i konstrukcji prawnej, ale także specyfiki rynku gier wideo. Przedstawienie i rozwiązanie problemu

Autorskiego dotyczące teoretycznej opartej o gry wideo było niezwykle trudne, jeśli celem było klarowne i przystępne przedstawienie samej problematyki informatycznej na tej pracy.

Ustalenie, że Autor usłował cel osiągnięty.

10.10.2021,
data

Katarzyna Gnybicz
podpis

Wojciech Morawski
Przewodniczący
Rady Dyscypliny Nauki Prawne
dr hab. Wojciech Morawski prof. UMK