

Wpłynęło 28.10.2021 MR

dr hab. Marek Świerczyński, prof. ucz.
Instytut Nauk Prawnych
Wydział Prawa i Administracji
Uniwersytet Kardynała Stefana Wyszyńskiego

**Recenzja rozprawy doktorskiej mgr. Wojciecha Marka Sosnowskiego
pt. „Twórczość oparta o gry wideo” napisanej pod kierunkiem naukowym dr hab.
Moniki Wałachowskiej, prof. ucz.**

I. Wprowadzenie

Podstawą sporządzenia recenzji jest uchwała Rady Dyscypliny Naukowej Wydziału Prawa i Administracji Uniwersytetu Mikołaja Kopernika z 14 września 2021 r.

Przedstawiona do recenzji rozprawa doktorska zawiera się w 286 stronach i obejmuje wstęp, 6 rozdziałów oraz zakończenie. Bibliografię przedstawiono w ostatniej części opracowania.

Zgodnie z wymaganiami ustawowymi, stawianymi rozprawom doktorskim, powinny one stanowić oryginalne rozwiązanie problemu naukowego, wykazywać ogólną wiedzę teoretyczną kandydata w danej dyscyplinie naukowej oraz umiejętność samodzielnego prowadzenia pracy naukowej. Mając powyższe na uwadze, dokonam oceny następujących elementów rozprawy doktorskiej:

- 1) znaczenie podjętej tematyki,
- 2) poprawność w sformułowaniu celów i hipotez badawczych,
- 3) metodyka badań,
- 4) struktura i treść rozprawy,

5) strona warsztatowa – ocena formalna.

Uprzedzając zawartą poniżej analizę rozprawy doktorskiej mgr. Wojciecha Marka Sosnowskiego, wyrażam o niej pozytywną opinię, rekomendując dopuszczenie Autora do dalszych etapów postępowania o nadanie stopnia doktora w dyscyplinie nauki prawne. Zaletą pracy jest wybór interesującej oraz aktualnej problematyki twórczości opartej o gry wideo. Autor przeprowadził wnikliwą i wielostronną analizę prawną. Pokazał problem badawczy z wielu perspektyw. Rozprawa wypełnia lukę istniejącą w polskiej doktrynie. Pomimo zgłoszonych w recenzji niewielkich zastrzeżeń (a raczej uwag polemicznych) uważam recenzowaną rozprawę za wyróżniającą. Prezentuje ona wysoki poziom merytoryczny oraz posiada wysokie walory poznawcze.

II. Znaczenie podjętej tematyki

Tematyka rozprawy została dobrana trafnie. Problematyka prawna twórczości opartej o gry wideo jest istotna i aktualna, mając na uwadze jej współczesne gospodarcze oraz społeczne znaczenie. Podjęcie pracy badawczej w tej materii uzasadnia także dotychczasowy stan badań. Nowe rodzaje aktywności twórczej stanowią wyzwanie dla prawodawców i prawników. Funkcjonalny charakter gier wideo oraz opartej na nich twórczości utrudnia stosowanie tradycyjnych koncepcji prawa autorskiego, jak również kształtuje praktykę w sposób odbiegający od innych kategorii twórczości. Nie tylko prawo polskie, ale przede wszystkim regulacje międzynarodowe oraz unijne dotyczące własności intelektualnej wymagają dostosowania do zmian społecznych i gospodarczych wynikających z rozwoju technologicznego w dziedzinie twórczości komputerowej. Wyjaśnienia wymaga zasadność regulacji nowych rodzajów tej aktywności. Brak było wieloaspektowych monograficznych opracowań naukowych dotyczących omawianej problematyki prawnej.

Z istniejących opracowań naukowych wyróżnić należy monografię Katarzyny Grzybczyk pt. „Twórczość internautów w świetle regulacji prawa autorskiego na przykładzie fanfiction”. Autorka przeprowadziła w nim analizę twórczości fanfiction, skupiając się na analizie utworów piśmienniczych, które polegają m.in. na dokończeniu i modyfikacji wątków bądź zmianie losów bohaterów utworów literackich. Praca ta nie dotyczyła twórczości opartej o gry wideo.

Gdy chodzi o same gry wideo kluczowym opracowaniem naukowym w polskiej doktrynie jest „Gra komputerowa jako przedmiot prawa autorskiego” Ireneusza Matusiaka. Wspomnieć należy także monografię Kamila Szpyta pt. „Obrót dobrami wirtualnymi w grach komputerowych. Studium cywilnoprawne”, Katarzyny Grzybczyk pt. „Rozrywki XXI wieku a prawo własności intelektualnej”, Jacka Markowskiego pt. „Autorskie prawa osobiste twórców gier komputerowych” oraz monografię zbiorową pod red. Elżbiety Traple pt. „Ochrona gry komputerowej: aktualne wyzwania prawne”. Autor recenzowanej rozprawy dostrzega znaczenie tych opracowań i w odpowiedni sposób odniósł się do przedstawianych w nich koncepcji prawnoautorskich, uwzględniając przy tym fakt, że recenzowana rozprawa dotyczy nie samych gier wideo jako takich, ale twórczości opartej o gry wideo, wypełniając tym samym lukę istniejącą w doktrynie.

Materia, której dotyczy rozprawa jest ważna nie tylko z teoretycznego, ale i praktycznego punktu widzenia. Na szczególną uwagę zasługuje przeprowadzona przez Autora analiza postanowień umów licencyjnych w zakresie twórczości zależnej. Dla praktyków prawa istotna jest część rozprawy dotycząca potencjalnej abuzywności klauzul zawartych we wzorach umów licencyjnych. Praktyczne zastosowanie znajdują również te fragmenty rozprawy, w których zawarto Autor podejmuje próbę przyporządkowania do danej kategorii twórczości konkretnych przykładów twórczości opartej o gry wideo. Niewątpliwie takiej ujęcie problematyki rozprawy wpisuje się we współczesny nurt badań w naukach prawnych i oceny prawa własności intelektualnej jako narzędzia stymulującego aktywność twórczą.

Tytuł rozprawy został sformułowany prawidłowo. Rozprawa obejmuje swym zakresem bogatą i szeroką problematykę twórczości opartej o gry wideo. Autor dzieli się z czytelnikami swoją bogatą wiedzą, nie tylko prawniczą. W tym aspekcie praca ma charakter interdyscyplinarny i mieści się w obrębie szeroko rozumianych nauk społecznych.

Nie ulega wątpliwości, że w rozprawie Autor konsekwentnie dąży do oryginalnego rozwiązania problemu naukowego, spełniając w tym zakresie ustawowe wymagania dla nadania stopnia doktora nauk społecznych w dyscyplinie nauk prawnych. Prowadzi rzetelne i pogłębione badania oraz logicznie wyprowadza wnioski.

Stan prawny opracowania jest aktualny.

III. Poprawność w sformułowaniu celów i hipotez badawczych

Główny celem badawczym jest analiza i ocena twórczości opartej o gry wideo w świetle prawa autorskiego. Autor w swoich rozważaniach skupia się ocenie modelu ochrony przyjętego w prawie autorskim w tych aspektach, w których różni się on od modelu ochrony utworów należących do innych kategorii twórczości aniżeli twórczość oparta o gry wideo. Pociąga to za sobą konieczność analizy zagadnień związanych z przedmiotem ochrony, podmiotem uprawnionym, treścią praw autorskich oraz ich ograniczeniami.

Przeprowadzone przez Autora badania uwzględniają wielopoziomowy charakter współczesnego prawa autorskiego. Objęły zarówno płaszczyznę krajową, unijną, jak i międzynarodową. Trafnie nacisk w rozważaniach został położony na zagadnienia dotychczas nieporuszane szerzej w doktrynie, jak np. mod oraz let's play (streaming), bądź niezbadane w dostatecznym stopniu, jak ocena cosplay w świetle orzecznictwa.

Przeprowadzone badania pozwoliły Autorowi na ogólną ocenę zasadności prawnoautorskiej ochrony twórczości opartej o gry wideo w jej aktualnym brzmieniu oraz przedstawienie nowych propozycji interpretacyjnych, szczególnie w tych obszarach, w których dotychczasowe ujęcie doktrynalne danego zagadnienia nie pozwala na zachowanie wewnętrznej spójności systemu prawa autorskiego lub zgodności prawa krajowego z prawem unijnym. W monografii sformułowano również postulaty *de lege ferenda*, adresowane głównie do polskiego ustawodawcy.

IV. Metodyka badań

W rozprawie widoczne jest zastosowanie metody dogmatycznej oraz empirycznej (z elementami metody komparatystycznej), a także metody funkcjonalnej. Na dobór metod badawczych wpłynęła wieloaspektowość podjętych problemów badawczych.

Podstawową metodą badawczą jest metoda formalno – dogmatyczna, która zakłada badanie obowiązującego materiału normatywnego i jest właściwa do przeprowadzenia analizy przepisów prawnych oraz orzecznictwa. Rozprawa nie ma charakteru pracy prawnoporównawczej, ale pomocniczo wykorzystano metodę komparatystyczną do wzbogacenia argumentacji. Autor wielokrotnie odwołuje się również do aspektów empirycznych twórczości opartej o gry wideo. Na podkreślenie zasługuje wykorzystanie metody empirycznej przy dokonywaniu analizy typowych klauzul występujących z umowach licencyjnych.

Prowadzone przez Autora badania zostały poparte analizą aktów prawa polskiego, unijnego oraz międzynarodowego. Wykorzystana została specjalistyczna literatura zawarta w komentarzach, opracowaniach monograficznych oraz artykułach naukowych. Są to przede wszystkim opracowania krajowe, a także uzupełniająco literatura obca. Autor odwołuje się do doświadczeń europejskich i międzynarodowych, przytaczając rozwiązania znane z innych systemów prawnych.

Bibliografia zamieszczona w ostatniej części rozprawy jest bogata i obejmuje kilkaset pozycji.

V. Struktura i treść rozprawy

Struktura rozprawy jest zasadniczo poprawna i zgodna z przyjętą koncepcją badawczą polegającą na analizie poszczególnych zagadnień związanych z twórczością opartą o gry wideo. Odzwierciedla rozeznanie Autora w całości badanego obszaru prawnego. Niewątpliwym atutem przyjętej struktury jest zawarcie w każdym rozdziale uwag wprowadzających oraz sformułowanie syntetycznych wniosków z przeprowadzonych w tym rozdziale rozważań. Zastosowana metoda pozwala na pełny przegląd biegu wywodu.

Od strony merytorycznej oceniam rozprawę pozytywnie. Autor zawarł w niej interesujące i nowe tezy na temat twórczości opartej o gry wideo, wykazując się wysoką znajomością przedmiotu badań, umiejętnością formułowania twierdzeń i ich uzasadniania zgodnie ze standardem przyjętym w naukach prawnych. Jakość przeprowadzonych badań jest wysoka.

W pierwszych dwóch rozdziałach Autor przedstawia proces rozwoju gier oraz powstanie nowych wyzwań na polu ochrony praw autorskich. Autor uwzględnia specyfikę rozwoju branży gier wideo w Polsce. Dokonuje podziału gier wideo wedle gatunków twórczych, jakie można wyodrębnić. Przeprowadzone przez Autora rozważania uzupełniają dotychczasowy stan doktryny o elementy specyficzne dla twórczości opartej o gry wideo.

Rozdział III zawiera analizę prawną gier wideo. Autor prawidłowo przyjmuje, że gry wideo są utworem złożonym, do których stosuje się zarówno przepisy ogólne jak i dotyczące *stricte* programów komputerowych. Przeprowadzona ocena jest wieloaspektowa, uwzględnia zarówno przepisy prawa polskiego, jak i regulacje unijne oraz międzynarodowe.

Zawarcie w rozprawie poświęconej twórczości opartej o gry wideo rozważań prawnych dotyczących samych gier wideo jako takich, pomimo tego, że stanowiło to już przedmiot rozważań w doktrynie, uważam za prawidłowe. Orzecznictwo TSUE dostarcza jedynie nielicznych wskazówek interpretacyjnych. Z wyroku w sprawie C-355/12 Nintendo wynika, że gra komputerowa jako całość nie może być traktowana wyłącznie jako program komputerowy, albo wyłącznie jako utwór audiowizualny, choć zawiera elementy programowe i audiowizualne. W polskiej doktrynie dominuje podejście zakładające konieczność oceny *ad casum* (zob. m.in. S. Wiśniewski, *Prawnoautorska kwalifikacja gier komputerowych – program komputerowy czy utwór audiowizualny?*, „ZNUJ PPWI” 2012/115, s. 66). Recenzowana praca podtrzymuje powyższe stanowisko a Autor należycie je uzasadnia.

Rozdział IV zawiera rozważania w przedmiocie rozwiązań z zakresu dozwolonego użytku, które mają zastosowanie do gier wideo. Rozważania te mają charakter porządkujący a ich zamieszczenie w pracy również można uzasadnić specyfiką gier wideo. Za wartościową merytorycznie uznaję przeprowadzoną przez Autora analizę możliwości wykorzystania cytatu oraz parodii w grach wideo. Twórczym wkładem naukowym są również uwagi obejmujące ocenę elementów twórczych i nietwórczych gier wideo.

Właściwa analiza twórczości opartej o gry wideo rozpoczyna się od rozdziału V. Autor przedstawia wybrane i specyficzne przykłady takiej twórczości, jak cosplay, mod oraz let's play (streaming). W przypadku cosplay analizie poddaje zarówno działalność twórczą w rozumieniu prawa autorskiego, jak i działalność, która nie nosi znamion twórczej. Na uwagę zasługuje ocena prawna modów do gier komputerowych, co nie było dotychczas przedmiotem większego zainteresowania doktryny (również zagranicznej). Tymczasem mają one coraz większe znaczenie rynkowe (niejednokrotnie same stanowiąc podstawą dla stworzenia odrębnej gry wideo, jak np. gra Black Mesa). Na uznanie zasługuje podjęcie się oceny najnowszych i szybko ewoluujących zjawisk, do jakich niewątpliwie należy let's play (streaming). Autor przedstawia proponowany model ochrony takich działań, podejmuje próbę

sformułowania katalogu wzajemnych praw i obowiązków twórcy utworu pierwotnego oraz twórcy utworu zależnego. Jest to zadanie wyjątkowo trudne ze względu na modyfikacje ogólnych reguł prawa autorskiego w przypadku programów komputerowych.

Uważam, że przy formułowaniu modelu pożądanej ochrony prawnej, zasadne jest badanie czy zastosowanie danej konstrukcji prawnej nie prowadzi do nadmiernego wzmocnienia pozycji uprawnionych, wyłączenia możliwości wykonywania praw przez osoby trzecie, pozbawienia użytkowników dostępu do utworu lub przeciwnie – powstania luk prawnych prowadzących do nadmiernego osłabienia ochrony. W swoich rozważaniach Autor bierze pod uwagę wskazane wyżej kryteria. Podejście Autora do rozwiązania problemu badawczego jest innowacyjne oraz poszerza stan aktualnej wiedzy w prawie autorskim.

Wysoką wartość merytoryczną mają rozważania dotyczące umów licencyjnych, które Autor przedstawia w rozdziale VI. Chodzi w szczególności o warunki zgody na dysponowanie prawami do twórczości zależnej. W rozdziale tym Autor analizuje zarówno stosowane modele umów licencyjnych, jak i poszczególne postanowienia, ze szczególnym uwzględnieniem ustawowych oraz umownych granic twórczości zależnej. Na uznanie zasługuje ocena problematyki kolizyjnej umów licencyjnych. Kwestia ta jest wciąż przedmiotem sporów w doktrynie.

Autor stawia słuszną tezę, że wiele stosowanych w praktyce wzorów umów licencyjnych wymaga modyfikacji z uwagi na obowiązujący reżim ochrony praw konsumenta. Ta część pracy zawiera oryginalne spostrzeżenia dotyczące relacji pomiędzy prawem autorskim a przepisami chroniącymi konsumentów.

W zakończeniu rozprawy Autor formułuje postulaty *de lege ferenda*.

Za właściwy uznaję postulat Autora wskazujący na potrzebę uwzględnienia specyfiki gier wideo w prawie autorskim. Słuszne jest spostrzeżenie Autora, że istniejący stan niepewności, gdy chodzi o zakres stosowania prawa autorskiego

zarówno do gier wideo, jak i związanej z nimi twórczości ogranicza rozwój tej branży (bardzo istotnej w Polsce).

Powstaje jednak pytanie na ile realny jest ten postulat. Postrzeganie prawa autorskiego w UE głównie jako narzędzia usuwania barier w swobodzie przepływu towarów i świadczenia usług powoduje, że łatwiej jest objąć harmonizacją kolejne zagadnienia prawa autorskiego, niż wprowadzać zmiany w obszarze już uregulowanym. Jeżeli raz przyjęte w prawie unijnym rozwiązanie likwiduje bariery w przepływie towarów bądź usług, to cel główny ustawodawcy unijnego tym samym zostaje zrealizowany (nawet jeżeli rozwiązanie nie jest optymalne). Stan rzeczy, który widzimy w obrębie prawa autorskiego to „zamrożenie” objętego przepisami unijnymi danego fragmentu prawa autorskiego (zob. szerzej wnioski Z. Okonia w monografii pt. *Prawnoautorska ochrona programów komputerowych*, Warszawa 2021).

Postulat Autora dotyczący regulacji statusu bohatera fikcyjnego jako utworu nie wydaje się zasadny. Mam wątpliwości co do faktycznej możliwości stworzenia odrębnej normy przewidującej ochronę zindywidualizowanej osoby, której cechy można wyodrębnić na podstawie materiałów, które ją opisują. Oceny tej nie zmienia okoliczność, że często główny bohater w grach wideo jest obiektem o największym potencjale ekonomicznym. Proponowana zmiana wydaje się przedwczesna. Dotychczasowe orzecznictwo nie wskazuje bowiem na istotne problemy związane z tym zagadnieniem.

Gdy chodzi o twórczość w postaci cosplay postulatem Autora *de lege ferenda* jest zamieszczenie zarówno kostiumów artystycznych jak i makijażu na liście przykładowych utworów, która znajduje się w art. 1 pr. aut. W jego ocenie pozwoliłoby to usunąć wątpliwości związane z objęciem tych utworów ochroną prawa autorskiego. Ten postulat nie wydaje się właściwy, skoro wyliczenie to jest jedynie przykładowe a jego celem jest wskazanie głównych przykładowych rodzajów utworów. Cosplay do nich jednak nie należy. Analogicznie nie wydaje się trafna teza o

potrzebie rozszerzenia zakresu art. 85 prawa autorskiego w kierunku objęcia nim również artystów wykonawców postaci.

Niejasny jest postulat Autor dotyczący zmiany istniejącej konstrukcji prawnej twórczości zależnej ze względu na twórczości fanów. Przedstawiona przez Autora aktualna sytuacja rynku gier wideo nie uzasadnia moim zdaniem takiej zmiany. Struktura ta doznaje bowiem dynamicznych zmian na przestrzeni ostatnich lat. Stawiana przez Autora teza, że główne korporacje nie konkurują ze sobą i prowadzą rygorystyczną politykę wobec przysługujących im praw własności intelektualnej nie znajduje potwierdzenia w rzeczywistości. Jest wręcz odwrotnie – platformy te aktywnie konkurują ze sobą a ograniczanie twórczości opartej o gry wideo spotyka się ze zdecydowanym sprzeciwem społeczności i wymusza na producentach zmiany stosowanych procedur. Uważam, że Autor błędnie stawia znak równości pomiędzy operatorami platform gamingowych a twórcami poszczególnych gier. Doświadczenie wskazuje, że twórczość fanów jest respektowana w szerokich granicach. Co do samej formy wynagrodzenia dla takiej twórczości należy wspomnieć o istnieniu sprawnie funkcjonujących modeli płatności (bądź powstawaniu nowych), np. w ramach platform You Tube, Discord czy Twitch.

Na szczególną uwagę zasługują postulaty Autora dotyczące klauzul abuzywnych w umowach licencyjnych. Autor stawia ważne pytania prawne w przedmiocie treści poszczególnych klauzul związanych z udzieleniem licencji zwrotnej, umownych ograniczeń twórczości, jurysdykcji i prawa właściwego. Dostrzega problem kar i innych obowiązków nakładanych przez licencjodawcę na użytkownika (konsumenta).

Nie sądzę jednak, aby rozwiązaniem tych problemów było stworzenie katalogu abuzywnych postanowień w umowach licencyjnych. Wiadomo jaka była praktyczna przydatność rejestr klauzul abuzywnych w polskim porządku prawnym i dlatego dokonano zmiany prawa konsumenckiego w tym zakresie.

Nie należy natomiast odrzucać postulatu Autora o objęciu ochroną drobnego twórcy (np. mikro - przedsiębiorcy). Na poparcie tej tezy Autor przedstawia ważne argumenty. Twierdzi, że, po pierwsze, wyeliminuje to stan niepewności co do możliwości stosowania przepisów dotyczących konsumenta wobec tych twórców, którzy będąc licencjobiorcami, są jednocześnie licencjodawcami. Po drugie, podobnie jak w przypadku relacji przedsiębiorca – konsument, przywróci równowagę kontraktową pomiędzy stronami umów licencyjnych. Po trzecie, ograniczy możliwość udzielania licencji pod tytułem darmym i pozwoli na uruchomienie klauzuli bestsellerowej z art. 44 pr. aut. Postulat ten odnosi się w szczególności do licencji zwrotnych udzielonych w przypadku modyfikacji.

Kolejny postulat Autora odnosi się do tworzenia opracowań opartych na grach wideo. Zdaniem Autora należy radykalnie skrócić czas trwania majątkowych praw autorskich do programów komputerowych. Nie zgadzam się przedstawionym uzasadnieniem dla wprowadzenia takiej zmiany. Przykłady z rynku świadczą o zasadności utrzymania ochrony prawnoautorskiej, w szczególności w sytuacji, gdy gry wideo odnoszą sukces rynkowy dopiero po upływie dłuższego czasu. Jednym z wielu przykładów jest pierwsza polska gra wideo, która sprzedała się w liczbie ponad 1 mln. egzemplarzy (Earth 2140). Nastąpiło to jednak dopiero wiele lat po jej stworzeniu. Widoczny jest też rozkwit tzw. retro – gamingu, remastering starszych gier (np. Doom, Quake, Mafia, GTA, itd.). Nie stanowi tu argumentu istnienie tzw. abandonware (tzw. oprogramowania porzuconego). To właśnie z inicjatywy społeczności internetowej rozwijane są projekty typu archive.org, gdzie starsze gry komputerowe są dostępne z poziomu przeglądarki internetowej. Zazwyczaj uprawnieni z praw autorskich nie stwarzają barier dla tego typu inicjatyw.

W przedstawionych postulatach Autora brakuje uwzględnienia szerszej perspektywy prawa międzynarodowego. Nie chodzi przecież o zmianę tylko polskiej ustawy w dziedzinie twórczości opartej na grach wideo, ale podjęcie inicjatywy na poziomie organizacji międzynarodowych takich jak WIPO. Złożoność prawa autorskiego wynika z funkcjonowania wielopoziomowego systemu, obejmujący

prawo krajowe, unijne i międzynarodowe. W systemie tym głównym katalizatorem zmian jest ekspansja prawa unijnego, obejmującego kolejne obszary prawa autorskiego, przy braku pełnej spójności i nie zawsze jasnych powiązaniach regulacjami wewnętrznymi państw członkowskich. Dodatkowych trudności nastręcza proces implementacji prawa unijnego do prawa krajowego, który w niektórych przypadkach prowadzi do zwielokrotnienia problemów występujących na szczeblu unijnym. Z perspektywy polskiego prawa głównym wyzwaniem jest więc zapewnienie zgodności prawa polskiego z prawem unijnym przy jednoczesnym utrzymaniu choćby minimalnej wewnętrznej spójności obowiązującego pr. aut. (tak trafnie Z. Okoń, *Prawnoautorska ochrona programów komputerowych*, Warszawa 2021).

Dostrzeżony przez Autora istotny problem tzw. *backwards compatibility* (kompatybilności wstecznej) czyli zdolności do odczytywania starszych wersji gier na nowszych urządzeniach również nie uzasadnia radykalnego skrócenia czasu trwania majątkowych praw autorskich. Autor zbyt optymistycznie ocenia intencje społeczności fanów. Uważam, że prawo autorskie powinno być zbalansowane, uwzględniając należycie również interesy twórców gier wideo.

Pomimo podniesionych uwag należy przyjąć, że twierdzenia Autora zostały sformułowane i uzasadnione w sposób zgodny z metodologią nauk prawnych. Cechuje je profesjonalny oraz innowacyjny sposób zastosowanych narzędzi oraz metod badawczych. Opracowanie stanowi wartościowy wkład w prowadzoną w doktrynie dyskusję o potrzebie regulacji nowych przejawów twórczości. Przedstawione uwagi oczywiście nie zmieniają bardzo pozytywnej oceny przedłożonej rozprawy. Zachęca ona do polemiki i dyskusji, co również stanowi o jej wartości i wkładzie do nauki prawa cywilnego (autorskiego). Podsumowując, rozprawę uważam za wartościową oraz wnoszącą wkład w rozwój dyscypliny nauk prawnych.

VI. Strona warsztatowa – ocena formalna

Praca jest poprawnie napisana i zredagowana. Uchybienia językowe czy stylistyczne bądź niezręczności w wyrażaniu poglądów zdarzają się rzadko (np. literówka w sformułowaniu „de lege ferenda”).

Prowadzone wywody są przejrzyste i zrozumiałe dla czytelnika. Styl pisania nie stwarza trudności w ustaleniu, czyje wypowiedzi są cytowane, relacjonowane bądź komentowane.

Przypisy sporządzono prawidłowo. Autor powinien zawrzeć w spisie treści numery stron oraz ponumerować całą pracę (łącznie z bibliografią).

VII. Wnioski

Rozprawa doktorska mgr. Wojciecha Marka Sosnowskiego stanowi oryginalne rozwiązanie podjętego problemu naukowego. Zasluguje na pozytywną ocenę. Doktorant dowiódł zdolności samodzielnego prowadzenia pracy naukowej. Umiejętnie przeprowadził dyskusję naukową i zrealizował przyjęte zadania badawcze.

Z recenzowanej rozprawy wynika wysoki poziom wiedzy prawniczej Doktoranta, erudycja prawnicza oraz umiejętność łączenia wniosków wypływających z praktycznych (empirycznych) doświadczeń, a także bardzo dobry warsztat naukowy.

Wyczerpuje to w pełni wymagania ustawowe. Mając na uwadze przyjęte kryteria oceny, stwierdzam, że recenzowana rozprawa doktorska mgr. Wojciecha Marka Sosnowskiego pt. „Twórczość oparta o gry wideo” odpowiada warunkom stawianym tego typu opracowaniom.

Wnoszę o wyróżnienie rozprawy doktorskiej oraz dopuszczenie do publicznej obrony.



dr hab. Marek Świerczyński, prof. ucz.

WNIOSEK O UZNANIE ROZPRAWY DOKTORSKIEJ ZA WYRÓŻNIAJĄCĄ

Imię i nazwisko doktoranta: WOJCIECH MAREK SOSNOWSKI

Tytuł rozprawy doktorskiej: Twórczość OPARTA O GRY WIDEO

Promotor: DR HAB. MONIKA WAKARZOWSKA

Promotor pomocniczy (jeżeli jest powołany):

Recenzent: DR HAB. MAREK SUWERZYŃSKI

Wnoszę o uznanie rozprawy doktorskiej za wyróżniającą

Uzasadnienie

Opracowanie pierwotne myśli pionierem metodologii oraz
formalnym. Waga rozwiązanego problemu naukowego jest
znacząca. Przeprowadzone badania są istotnym wkładem
Doktorant dołożył optymalne metody i narzędzia badawcze
Rozprawa posiada wysokie walory poznawcze – posiada stan
aktualny wiedzy i dziedzinie prawa autorskiego.

29.10.2021 r.

data

Marek Suwerzyński

podpis

