



Kwestie prawa autorskiego a tworzenie i wykorzystywanie gier w edukacji

Kamil ŚLIWOWSKI

Jeśli zależy nam na skutecznym przeprowadzeniu lekcji lub szkolenia, staramy się sięgać po takie środki, które ten proces uatrakcyjnią. Zasada ta obowiązuje zarówno na wolnym rynku, jak i w szkole. W ostatnich latach nauczyciele coraz częściej używają gier na swoich lekcjach, ponieważ prezentowaną tematyką chcą bardziej zainteresować uczniów wychowanych na grach komputerowych. Wpływ na ten stan ma między innymi upowszechnienie wiedzy o pozytywnych efektach uczenia z wykorzystaniem gier¹.

Gry dostępne są już nie tylko w szkolnych świetlicach i bibliotekach. Nauczyciele sięgają zarówno po popularne gry (najczęściej planszowe, choć również i komputerowe), by połączyć je z tematem lekcji, powiązać zawarte w nich wątki z programem nauczania, jak również tworzą własne. Pośrednich praktyk, np. korzystania z fragmentów gier, przetwarzania gier, tak by uwzględniły bohaterów lub wydarzenia, o których uczymy, jest mnóstwo. Choć nie jest to tak powszechnie znane zagadnienie, to podobnie jak w przypadku innych form twórczości, wykorzystanie gier, tak jak zdjęć czy filmów, związane jest z przepisami prawa autorskiego.

Nie tylko ze względu na restrykcje, ale również z powodu swojego skomplikowania, prawo autorskie postrzegamy albo jako nudne, albo przerażające. Nie inaczej może być w przypadku zrozumienia, jak ma się ono do gier w edukacji. Nie warto jednak porzucać pomysłu tworzenia i wykorzystywania gier w szkole tylko z powodu obaw o naruszenie cudzych

praw autorskich. Spróbujmy zatem uporządkować kilka najważniejszych zagadnień prawnych, a potem zbadać potencjał dla tworzenia i korzystania z gier, jaki drzemie w dozwolonym użytku oraz wolnych i otwartych licencjach (wszystkie terminy prawne również po kolei wyjaśnimy).

Ogólna mechanika prawa autorskiego

Co chroni prawo autorskie? By to ocenić, warto zacząć od definicji utworu, poznać kilka wyjątków i zdecydowanie zachować zdrowy rozsądek. Chronione mogą być tylko utwory w jakiejś formie ustalone (np. zapisane, wygłoszone publicznie), które mają charakter działalności twórczej i zawierają znamiona indywidualności i oryginalności². Nie będzie na przykład utworem, nawet jeśli jest piękny dla oka, obraz wygenerowany przez komputer, skan zdjęcia czy ilustracja składająca się z prostych elementów, które każda osoba wykonałaby bardzo podobnie. Takim wytworom brakuje wkładu twórczego. Dodatkowo ustawa o prawie autorskim wyłącza spod ochrony m.in. idee i pomysły, dokumenty urzędowe, materiały, znaki i symbole, proste informacje prasowe. W niektórych krajach, np. USA, nie są chronione wszystkie utwory tworzone ze środków federalnych.

Ochronę utworów dzielimy na dwa rodzaje praw: osobiste i majątkowe. Prawa osobiste chronią

¹ Bilska A., Gry edukacyjne – gamifikacja, <http://www.superbelfrzy.edu.pl/gry-edukacyjne-gamifikacja/>.

² Ustawa z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych, art. 1. pp. 2, <http://isap.sejm.gov.pl/DetailsServlet?id=W DU19940240083>.

intelektualny związek autora z jego dziełem, są nieograniczone w czasie. Prawa majątkowe chronią finansowe interesy twórców i wydawców. W przypadku gry Scrabble, prawa osobiste do jej projektu należą do Alfreda Buttsa, a majątkowe głównie do wydawców, firm Hasbro i Mattel (zależnie od kraju).

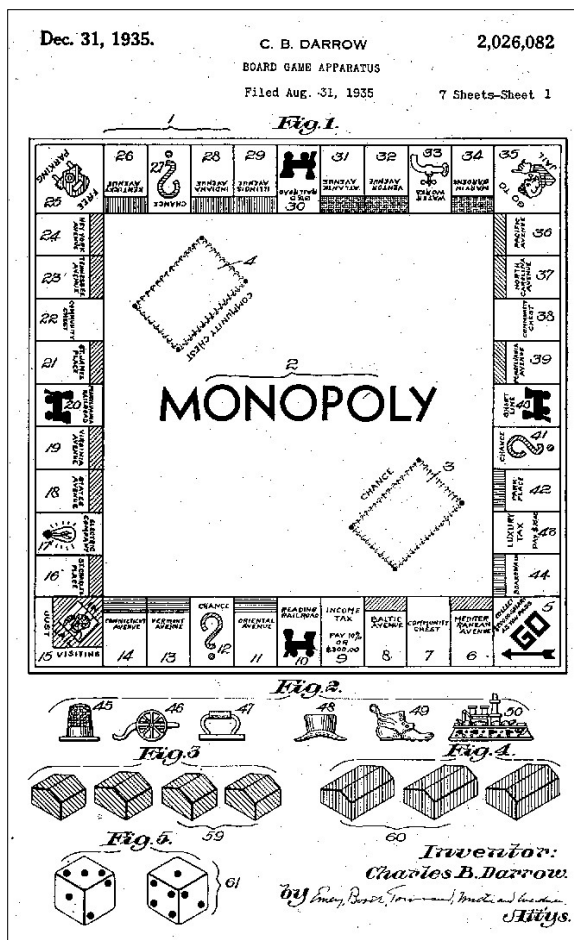
Tylko osoba, która posiada prawa majątkowe do utworu, ma prawo do wynagrodzenia za wszelkie formy jego wykorzystania. To ona decyduje o tym, jak utwór może być zapisywany i powielany. Prawa majątkowe są ograniczone w czasie, zależnie od formy i rodzaju dzieła. Najczęściej obowiązują one do siedemdziesięciu lat od śmierci twórcy lub ostatniego współtwórcy (np. w przypadku filmów, które zwykle mają co najmniej kilku współautorów).

W przypadku gier dodatkową ochroną, jaką posiada wiele tytułów, są znaki towarowe i ochrona patentowa. Pierwsze chronią wykorzystanie znaków słowno-graficznych przez nazywanie w ten sam sposób lub podobny konkurencyjnych produktów (np. zastrzeżona nazwa i logotyp gry Scrabble). Drugie to ograniczony w czasie monopol na korzystanie z rozwiązania technicznego lub wynalazku. Klasycznym przykładem opatentowanej gry jest kostka Rubika³.

Zasady dotyczące gier

Wyłączenie spod ochrony idei, odkryć, praw, ogólnych metod i zasad, koncepcji matematycznych jest niezwykle istotne dla wykorzystania gier. Mimo że wymyślenie często może być niezwykle kreatywnym wysiłkiem, to chroniony jest jedynie sposób ich wyrażenia (dokładny zapis instrukcji, scenariusza, szata graficzna), ale nie pomysł na działanie gry czy ogólne zasady prowadzenia rozgrywki. Weźmy za przykład gry Scrabble czy Monopoly, które wydawane od lat przez firmy posiadające prawa do tych tytułów zainspirowały również dziesiątki podobnych gier (np. Literaki czy Eurobiznes) o bardzo zbliżonych zasadach. Nie tylko na poczet lekcji, ale nawet z myślą o wydaniu i zarabianiu na nich, każdy może opracować kolejną podobną grę (korzystając z zasad czy konstrukcji planszy)⁴. Granicą, której nie możemy przekroczyć, jest użycie tych samych

elementów graficznych, kopiowanie instrukcji, korzystanie z tytułu.



Rysunek patentowy gry Monopoly z 1935 roku (domena publiczna, znaki towarowe i nazwa nadal pod ochroną)
Źródło: Wikimedia Commons; <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/1/11/DarrowPage1.png>

Wyobraźmy sobie, że wpadliśmy z uczniami na pomysł gry Monopoly Szkoła. Na bazie przeredagowanych zasad i przerysowanej planszy, na której zmieniliśmy nazwy ulic na sale lekcyjne, a więzienie na wizytę w gabinecie dyrekcji. Moglibyśmy z takiej przerobionej gry skorzystać na lekcji (w ramach dozwolonego użytku, o którym więcej za chwilę), ale nie moglibyśmy takiej gry opublikować w sieci (nawet w celach niekomercyjnych, by zainspirować innych nauczycieli i nauczycielki). Robiąc tak, naruszylibyśmy prawa autorskie do treści instrukcji, szaty graficznej gry i ochrony znaku towarowego, jakim jest nazwa Monopoly. To, co moglibyśmy zrobić, to narysować własną planszę o podobnym układzie pól jak w Monopoly, nazwać inaczej pola, zmienić postacie etc., samodzielnie napisać własną instrukcję opartą na tej samej mechanice gry, ale nie kopiując

³ Kostka Rubika, https://pl.wikipedia.org/wiki/Kostka_Rubika.

⁴ Barta J., Markiewicz R. *Prawo autorskie*, Wolters Kluwer Polska, 2008, s. 36, pkt 1.4.

czy miksując treści z książeczki Monopoly, a na koniec nazywając ją np. Szkolny biznes nieruchomości. Taką grę moglibyśmy opublikować i wydać bez większych obaw o naruszenie prawa. Podobnie jak moglibyśmy wydać własną wersję szachów, w których zamiast pionków typu król i królowa najsilniejszymi byłyby dyrektor i wicedyrektor, którzy poruszają się po 64 polach i tymi samymi rodzajami dozwolonych ruchów.

W przypadku chronionych przez prawo utworów warto również rozróżnić utwory pierwotne (np. oryginał Harry'ego Pottera napisany przez J.K. Rowling w języku angielskim) i utwory zależne (np. tłumaczenie na język polski przez tłumacza, adaptację filmową wyprodukowaną przez Warner Bros i reżyserowaną przez kilka różnych osób). W tym drugim przypadku możliwość korzystania (np. zarabiania) na utworze stworzonym na bazie cudzej pracy wymaga zezwolenia od pierwotnych autorów lub posiadaczy praw (np. umowy z J.K. Rowling lub jej wydawcą, która pozwoli nam na wydanie polskiego tłumaczenia). W przypadku gry wydanie polskiej wersji lub dodatku do istniejącej gry wymagać będzie zgody autorów lub wydawców oryginału.

Kolejnym ważnym zagadnieniem, dotyczącym bardziej rozbudowanych utworów, jakimi zdecydowanie jest większość gier, jest kwestia wielości autorów i twórców, którzy nad nimi pracują, a co za tym idzie, mogą posiadać prawa autorskie do gry. Weźmy za przykład polską grę CV zaprojektowaną przez Filipa Miłusińskiego i bardzo bogato ilustrowaną przez rysownika Piotra Sochę. Gra mogłaby działać z prostszymi ilustracjami (choć nie byłaby z pewnością tak atrakcyjna wizualnie). W jej przypadku wkład twórczy autorów (i to, co jest chronione przez autorów) to wydane pod konkretnym tytułem utwory literackie (tekst instrukcji, kart) oraz opracowana przez projektanta szata graficzna elementów gry (ilustracje, projekt planszy, kart, figurek użytych w grze etc.).

Na tych kilku przykładach widać, jakim skomplikowanym z perspektywy prawa autorskiego utworem może być gra. Jednocześnie to, na czym ona polega (pomysł na działania i konkretne jego wykonanie), jest dosyć łatwe do wyróżnienia i rozgraniczenia, kiedy z gry możemy jedynie korzystać, a kiedy możemy również budować na niej nowe utwory.

Gry w szkole

Możliwość bardzo ograniczonego korzystania z dzieła, które jest chronione przez prawo autorskie, nazywamy dozwolonym użytkowaniem publicznym i prywatnym. Są to dokładnie określone sytuacje, w których ze względu na interes publiczny oraz potrzeby kulturalno-oświatowe społeczeństwa można, bez pytania o zgodę czy płacenia, skorzystać z utworu. Pod tym zawitym opisem kryją się dość banalne: prawo cytatu, przedruku prasowego, uprawnienia bibliotek i szkół oraz prawa osób niepełnosprawnych.

W przypadku dozwolonego użytku publicznego zasada ta dotyczy tylko wybranych instytucji (a nie samego celu publicznego czy edukacyjnego), w zakresie dopasowanym do ich działalności. Np. biblioteki mogą w jego ramach udostępniać książki za darmo bez płacenia ich autorom (ale już nie np. organizować pokazy filmów, do których to muszą zakupić licencje), szkoły mogą korzystać z dowolnych, już rozpowszechnionych utworów, ale jedynie w sytuacjach ograniczonych do ich uczniów. Najbardziej znana część dozwolonego użytku, czyli prawo cytatu, to możliwość przytaczania w całości lub we fragmentach opublikowanych już utworów pod warunkiem ich dokładnego opisanie – wówczas, kiedy służy to wyjaśnieniu lub nauczaniu, krytycznej analizie lub prawom gatunku twórczości. W ramach tych przepisów mieści się opisana wyżej sytuacja stworzenia przeróbki Monopoly na użytek lekcji.

Kiedy to, co chcemy zrobić z cudzym utworem, nie mieści się w ramach dozwolonego użytku lub cytatu, będziemy potrzebowali zgody od posiadacza praw majątkowych do utworu lub znaleźć taki utwór, z którego możemy korzystać swobodnie, bo jest dostępny na wolnych licencjach lub w domenie publicznej.

Co więcej, gry w posiadaniu szkoły czy szkolnej biblioteki można bezpłatnie wypożyczać uczniom nie tylko w celach lekcyjnych. Nie jest dozwolone odpłatne wypożyczenie gier bez uzyskania zgody posiadaczy praw do nich (zwykle wydawców)⁵.

⁵ Wawrzak W. Czy wypożyczenie gier planszowych jest legalne?. Blog prawniczy prakReacja.pl. <https://prakReacja.pl/wypozyczenie-gier-planszowych/>.

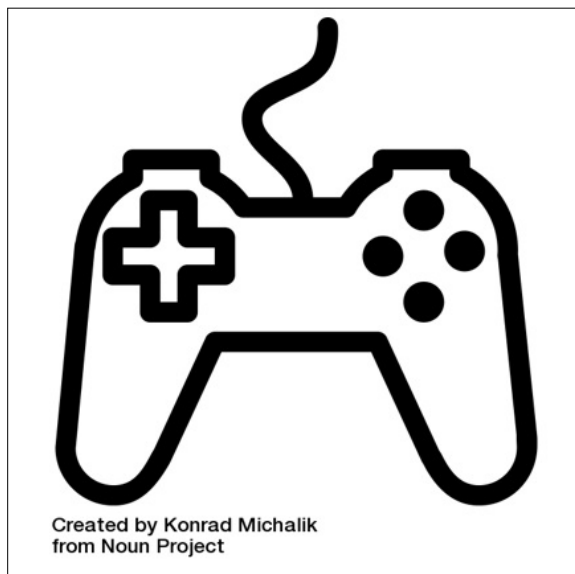
Tworzenie i publikowanie własnej gry

Wiemy już, w jakim zakresie możemy inspirować się istniejącymi grami, korzystać z ich mechaniki, a co byłoby naruszeniem praw twórców i na co powinniśmy uzyskać ich zgodę. Najciekawszym zagadnieniem, które zostało nam do omówienia, jest publikacja własnych gier.

Po pierwsze, warto pamiętać, że nie wszystko musimy robić samodzielnie od zera, zwłaszcza jeśli celem naszej gry jest wsparcie lekcji czy procesu edukacyjnego, a niekoniecznie materiału konkurującego o tytuł gry roku. Poza możliwością inspirowania się mechaniką popularnych gier możemy wprost skorzystać z gier znajdujących się już w domenie publicznej lub wydanych na wolnych licencjach. Z takich gier możemy skorzystać w szerszym zakresie, jednakowoż z ich opisów czy szaty graficznej. Ciekawym przykładem są gry wydane na wolnych licencjach Creative Commons (lub specjalnej licencji dla gier Open Game License). Fundacja Nowoczesna Polska wydała kilka lat temu antologię opisów popularnych gier i zabaw dla dzieci Zabawnik, a Instytut Kultury Miejskiej z Gdańska bogato ilustrowaną grę planszową o edukacji medialnej „Twoje prawa w sieci”. Obie publikacje, dzięki dostępności na licencji Creative Commons – Uznanie autorstwa – Na tych samych warunkach, można swobodnie wykorzystać zachowując informacje o autorach i tę samą licencję dla utworów zależnych (np. tłumaczenia lub dodatku do takiej gry). Ogromną listę gier (i linków do ich zasobów) wydanych na wolnych licencjach znajdziemy na forum Board Game Geek.

Jeśli w naszej grze potrzebujemy po prostu wspomóc się materiałami graficznymi, takimi jak ikony lub zdjęcia, z pomocą przyjdą nam repozytoria takie jak The Noun Project dla ikon i grafik wektorowych (idealne, by zilustrować prostą grę) oraz Pixabay z darmowymi zdjęciami.

Swoją grę edukacyjną również możemy zdecydować się wydać na otwartej licencji, jeśli chcemy podzielić się nią z innymi edukatorami, tak by nie tylko mogli w nią grać, ale również przerabiać i dostosowywać do swoich potrzeb. Jak to zrobić,



Kontroler do gry, ikona aut. Konrada Michalika na licencji Creative Commons Uznanie autorstwa 3.0

dowiemy się na stronach organizacji Creative Commons⁶.

Meta

Ciężko wyobrazić sobie, by w edukacji miało zabraknąć gier, zarówno tych popularnych i masowych, jak i tworzonych ad hoc na potrzeby lekcji przez samych nauczycieli. Z tych pierwszych warto czerpać nie tylko inspirację, ale również sprawdzone rozwiązania i profesjonalną obudowę, nawet jeśli nie mamy zasobów (ani tak ambitnego celu), by stworzyć w pełni profesjonalną, gotową do wydania grę. Choćby szkolny remiks czy grę szkoleniową warto budować w oparciu o przetestowane mechaniki czy gotowe, legalne zasoby graficzne. Takie gry mają większe szanse spodobać się uczniom, ale również przydać się innym edukatorom. Twórzmy zatem więcej gier w edukacji, pamiętając o zasadach prawa autorskiego i z głową korzystając z gotowych rozwiązań i zasobów.

Kamil ŚLIWOWSKI – trener i animator edukacji medialnej, specjalizuje się w wykorzystaniu otwartych zasobów edukacyjnych w szkole i organizacjach pozarządowych. Na co dzień współpracuje z fundacją Katalyst Education, Koalicją Otwartej Edukacji i Creative Commons Polska.

⁶ Creative Commons Polska, Użyj licencji CC, <https://creativecommons.pl/wybierz-licencje/>.