



Anna Jarmuszkiewicz*

Abandonware – kolejne wyzwanie dla prawa autorskiego

[Abandonware—New Challenge for Copyright Law]

Abstract

Abandonware primarily refers to classic computer games that, despite the lack of legal distribution, remain protected by copyright. This phenomenon highlights the tension between the rights of copyright holders and the public interest in preserving digital cultural heritage. The regulations in force in the European Union concerning orphan works and works that are no longer commercially available cover computer games only to a limited extent.

The issue of abandonware also has literary and cultural dimensions. Games are complex cultural texts that combine narrative, imagery, sound, and interactivity, and are also the subject of research on digital narrative, intermediality, reception, and cultural memory. The loss of access to older games thus limits not only access to the software itself but also the ability to study historical forms of narrative and the development of interactive media.

Keywords: abandonware, computer games, copyright, digital cultural heritage, orphan works, out-of-commerce works, digital narrative, intermediality.

Wdobie powszechnej cyfryzacji społeczeństwo coraz częściej styka się z kategorią *abandonware* – oprogramowania, które pozostaje objęte ochroną prawa autorskiego, lecz wskutek zaprzestania jego komercyjnej eksploatacji nie jest dostępne w legalnych kanałach dystrybucji. Zjawisko to, szczególnie widoczne na polu gier komputerowych, unaocznia kolizję między bezterminowym monopolem decyzyjnym właściciela praw a interesem publicznym w zachowaniu i udostępnianiu dóbr kultury cyfrowej. Ustawodawca, przy-

* **Anna Jarmuszkiewicz** – adiunkt, dr nauk humanistycznych, mgr prawa, absolwentka EWSPA w Warszawie; Katedra Literatury Polskiej, Uniwersytet Warmińsko-Mazurski w Olsztynie (afiliacja); <https://orcid.org/0000-0001-8810-6456>; anna.jarmuszkiewicz@uwm.edu.pl / assistant professor, PhD in Humanities, MA in Law, graduate of EULA in Warsaw; Department of Polish Literature, University of Warmia and Mazury in Olsztyn (affiliation).

znając uprawnionemu prawo do „wstrzymania dystrybucji” (zob. art. 17 pr. aut.), nie przewidział instrumentu, który neutralizowałby skutki faktycznego porzucenia utworu.

Problematyka *abandonware* ujawnia luki obowiązującego systemu, gdyż obowiązujące reżimy – zarówno przewidziane dla dzieł osieroconych (dyrektywa 2012/28/UE, art. 355 pr. aut.), jak i dla utworów niedostępnych w obrocie handlowym (dyrektywa 2019/790/UE, art. 35¹⁰ pr. aut.) – nie obejmują wprost wielowarstwowych gier komputerowych. Równocześnie złożona struktura praw do tych gier (kod źródłowy, muzyka, grafika, scenariusz) oraz istnienie środków technicznych DRM dodatkowo utrudniają legalną archiwizację i upublicznianie starszych tytułów przez instytucje dziedzictwa kulturowego.

Problematyka ta zyskuje współcześnie na aktualności również wobec działań wydawców zmierzających do ograniczania dystrybucji gier na fizycznych nośnikach i przenoszenia jej do zamkniętych ekosystemów cyfrowych, co może w przyszłości dodatkowo utrudnić zarówno dalszy obrót legalnie nabytymi egzemplarzami, jak i zachowanie tych utworów dla celów archiwalnych¹.

Celem niniejszego tekstu jest wykazanie, że obecne przepisy krajowe i unijne nie gwarantują wystarczającej równowagi pomiędzy interesami podmiotów praw autorskich a potrzebą ochrony dziedzictwa cyfrowego. Sądzę, że *abandonware* powinno zostać objęte odrębną procedurą – zbliżoną do regulacji dotyczących dzieł osieroconych lub utworów niedostępnych w handlu – bądź też wymaga jednoznacznego zakwalifikowania gier komputerowych jako utworów audiowizualnych, co umożliwiłoby stosowanie istniejących mechanizmów prawnych. W konsekwencji artykuł formułuje postulaty *de lege ferenda*, których implementacja pozwoliłaby na legalne gromadzenie, digitalizację i udostępnianie *abandonware* z poszanowaniem praw twórców i producentów, a zarazem w interesie społecznym polegającym na zachowaniu interaktywnego dziedzictwa kulturowego.

Dennis W.K. Khong zauważa, że „prawo autorskie przyznaje właścicielowi utworu wyłączone prawo do kontrolowania m.in. kopiowania i wydawania kopii jego dzieła. [...] Jednak prawo autorskie nie wymaga, aby kopie utworu były udostępniane publicznie. Właściciel praw autorskich ma swobodę wstrzymania dystrybucji swojego utworu”². To uprawnienie powoduje, że wartościowe utwory mogą przestać być dostępne, gdy zaprzestaje się ich dystrybucji. W efekcie powstaje problem utworów, które – w trakcie trwania ochrony prawnej i ze względu na nią – są niedostępne dla odbiorców.

Od strony językowej, jeżeli chodzi o termin *abandonware*, jest to neologizm będący zbitką angielskich słów „software” (oprogramowanie) i „to abandon”

¹ Szerzej na przykładzie zapowiedzianego przez Sony Interactive Entertainment zakończenia produkcji fizycznych nośników dla nowych gier na konsole PlayStation od 2028 r. – zob. przypis 23.

² D.W.K. Khong, *Orphan Works: Abandonware and the Missing Market for Copyrighted Goods*, 'International Journal of Law and Information Technology', 15, 1, Oxford 2007, ss. 54–89.

(porzucać)³. Szukając natomiast definicji niezbędnej do zrozumienia problemu, można w ślad za Khongiem wskazać, że „[u]twory osierocone i *abandonware* można ogólnie zdefiniować jako utwory chronione prawem autorskim, które nadal znajdują się w okresie ochrony, ale nie są już komercyjnie dostępne dla publiczności. Jeśli właściciel praw autorskich jest ustalony i wykazuje chęć udzielenia licencji na utwór, ten ostatni nie jest uważany za porzucony, nawet jeśli nie są sprzedawane żadne komercyjne kopie”⁴.

Gra komputerowa jako przedmiot ochrony prawnej

Pojęcie *abandonware* łączy się głównie z grami komputerowymi⁵. Aby móc należycie wytłumaczyć problematykę *abandonware* w kontekście gier komputerowych i prawa autorskiego, konieczne jest odwoływanie się zarówno do kategorii prawa autorskiego, jak i programu komputerowego. Program komputerowy na gruncie prawa autorskiego jest uznawany za utwór i podlega ochronie, o ile spełnia ogólne kryteria określone w pr. aut. Oznacza to, że musi być przejawem działalności twórczej o indywidualnym charakterze. Programy komputerowe są chronione podobnie jak utwory literackie, choć w praktyce zakres tej ochrony jest specyficzny i dostosowany do ich unikatowej natury. Ochrona prawna obejmuje wszystkie formy wyrażenia programu, niezależnie od jego postaci – czy będzie to kod źródłowy, kod maszynowy, czy program zapisany w pamięci komputera. Jednakże sama idea, zasada działania czy algorytm programu nie są objęte ochroną. Prawo autorskie chroni konkretny sposób wyrażenia tych idei, a nie same pomysły czy metody. W praktyce oznacza to, że choć nikt nie może kopiować kodu programu bez zgody autora, to może stworzyć własny program oparty na tych samych zasadach działania, o ile nie narusza oryginalnego sposobu wyrażenia. Specyfika programów komputerowych polega na ich funkcjonalnym charakterze. Często struktura czy układ są więc zdeterminowane ich przeznaczeniem, co może ograniczać swobodę twórczą. W związku z tym niektóre elementy programu mogą nie spełniać kryterium indywidualności i nie podlegać ochronie.

³ Termin ten, choć nie jest usankcjonowany ani w oficjalnych słownikach języka angielskiego, ani tym bardziej w aktach prawnych, ma już swoje hasło w trzydziestu językach internetowej encyklopedii świata – Wikipedii, również w języku polskim: <https://pl.wikipedia.org/wiki/Abandonware> [dostęp: 10.01.2026].

⁴ D.W.K. Khong, *ibid*.

⁵ Pojęcia „gra komputerowa” oraz „gra wideo” często używane są zamiennie. Przyjmuje się, że „gra wideo” historycznie odnosi się do oprogramowania uruchamianego w szczególności na konsolach do gier, podczas gdy „gra komputerowa” – na różnego rodzaju komputerach osobistych. Jest to wyłącznie konsekwencja różnic technologicznych i sprzętowych. Niemniej na gruncie przepisów prawa podział ten ma znaczenie wtórne, w związku z czym na potrzeby niniejszej analizy obie nazwy należy traktować jako tożsame, w dalszej części tekstu będę się więc posługiwać wyłącznie pojęciem gry komputerowej.

Twórcą programu komputerowego jest osoba, która go stworzyła (autor programu – programista) – i to jej pierwotnie przysługują autorskie prawa majątkowe. Jednak w przypadku programów stworzonych w ramach stosunku pracy prawa te przysługują pracodawcy, o ile umowa nie stanowi inaczej. Jest to odstępstwo od ogólnej zasady, zgodnie z którą prawa autorskie pierwotnie przysługują twórcy. Autorskie prawa majątkowe do programu komputerowego obejmują m.in. prawo do jego zwielokrotniania, tłumaczenia, adaptacji oraz rozpowszechniania. Natomiast użytkownik legalnie nabytego programu może zeń korzystać zgodnie z jego przeznaczeniem, włączając wprowadzanie niezbędnych zmian czy tworzenie kopii zapasowej. Ograniczenia te są jednak ściśle określone i nie można ich rozszerzać bez zgody autora albo właściciela praw.

Prawo autorskie przewiduje również pewne wyjątki, takie jak możliwość dekompilacji programu w określonych sytuacjach, np. gdy jest to niezbędne do zapewnienia współdziałania z innymi programami. Warunki takiej dekompilacji są jednak ściśle określone i muszą być spełnione jednocześnie, aby takie działanie było legalne.

Co się zaś tyczy autorskich praw osobistych twórcy programu komputerowego, są one ograniczone w porównaniu z innymi utworami. Oczywiście, że twórca zachowuje prawo do autorstwa oraz do oznaczenia programu swoim nazwiskiem lub pseudonimem, ale nie przysługują mu niektóre inne prawa osobiste, takie jak prawo do nienaruszalności formy utworu⁶.

Sama kategoria „gry komputerowej” nie jest tożsama z programem komputerowym w klasycznym ujęciu. Jak zauważa Elżbieta Traple, gra komputerowa jest utworem kompleksowym, jej elementy mogą podlegać różnym reżimom prawnoautorskim⁷, właściwym czy to programom komputerowym, czy to utworom muzycznym itd. Niejako w kontrze do powyższej obserwacji staje Ireneusz Matusiak, który w swym doktoracie postawił tezę, że „gra komputerowa podlega ochronie prawa autorskiego jako całość – niezależnie od ewentualnej ochrony poszczególnych elementów gry – oraz że gra komputerowa stanowi odmienny od programu komputerowego, utworu audiowizualnego albo bazy danych przedmiot prawa autorskiego”⁸.

Ale i na tym już kompleksowym obrazie, od samego początku istnienia gier komputerowych, można było dostrzec wyjątki od tych wielu przeplatających się reguł. Jeśli – zdaniem Matusiaka – program komputerowy jest koniecznym elementem każdej gry komputerowej⁹, to przykład rudymen tarnej gry, takiej

⁶ Szerzej: J. Barta, R. Markiewicz, A. Matlak [w:] *Prawo autorskie. System prawa prywatnego*, tom 13, J. Barta (red.), wyd. 4, Warszawa 2017, ss. 1268–1292.

⁷ Szerzej: E. Traple, *Wprowadzenie – gry komputerowe w świetle prawa* [w:] *Ochrona gry komputerowej. Aktualne wyzwania prawne*, E. Traple (red.), Warszawa 2015, s. 12.

⁸ I. Matusiak, *Gra komputerowa jako przedmiot prawa autorskiego*. Autoreferat rozprawy doktorskiej, s. 2, https://spidor.pl/wp-content/uploads/2014/05/Autoreferat_wersja_skrocona_2_ok.pdf [dostęp: 1.08.2026].

⁹ I. Matusiak, *Gra komputerowa...*, s. 2.

jak np. Pong (choć bezpiecznie jest przyjąć, że jest to wyjątek potwierdzający regułę), nieco wymyka się temu stwierdzeniu. Pong był jedną z najwcześniejszych gier wideo, a zarazem pierwszym, przełomowym sukcesem komercyjnym w tej branży. Jednak w swej oryginalnej iteracji nie był programem komputerowym w dzisiejszym rozumieniu. W pierwotnej wersji jego działanie następowało bezpośrednio w układzie elektronicznym urządzenia¹⁰, zbudowanym z bramek i liczników TTL, a nie w postaci kodu zapisanego w pamięci i wykonywanego przez procesor¹¹. Z tego względu sama techniczna implementacja gry nie podlegałaby ochronie prawnoautorskiej przewidzianej dla programów komputerowych. Właściwym (potencjalnie) instrumentem ochrony takiego rozwiązania byłoby prawo patentowe, o ile rozwiązanie spełniało przesłanki patentowalności i został na nie udzielony patent. Nie wykluczało to jednak odrębnej, zapewne bardzo wąskiej, ochrony prawnoautorskiej twórczych elementów audiowizualnych, dźwiękowych lub graficznych gry.

Jednak z chwilą, gdy w latach osiemdziesiątych XX wieku i później zaczęły powstawać bardziej złożone produkty, konieczne stało się spojrzenie na gry także przez pryzmat innych form wyrazu – w tym utworów audiowizualnych czy rozbudowanych wielomedialnych konstrukcji łączących obraz, film, muzykę i funkcje interaktywne. Z tego względu każde takie dzieło należy rozbić na czynniki pierwsze w siatce pojęciowej prawa autorskiego. Ten wielopłaszczyznowy charakter gier sprzyja powstawaniu niejasności co do tego, które elementy chronione są jako program komputerowy, a które jako odrębne, wspomniane wyżej składniki.

A zatem gry komputerowe można zakwalifikować do różnych kategorii utworów na gruncie prawa autorskiego – od programów komputerowych, przez utwory multimedialne czy zbiorowe, aż po utwory audiowizualne i zależne. W praktyce oznacza to, że gra – będąca nierzadko efektem pracy wielu osób i podmiotów, zawierająca różnorodne wkłady twórcze (np. kod źródłowy, muzykę, warstwę graficzną, scenariusz, kwestie dialogowe) – podlega ochronie w licznych aspektach, a zarządzanie prawami autorskimi do takiego produktu bywa skomplikowane.

Definicja utworu multimedialnego budzi wiele pytań natury prawnej, zwłaszcza w obszarze prawa autorskiego. Przedmiotem dyskusji jest to, czy utwór multimedialny albo gra powinny być traktowane jako nowa katego-

¹⁰ A. Alcorn, Oral History of AI (Allan) Alcorn, wywiad przeprowadził H. Lowood, nagrania z 26.04. i 23.05.2008 r., Computer History Museum, CHM Ref. X4596.2008, s. 12, <https://archive.computerhistory.org/resources/access/text/2012/09/102658257-05-01-acc.pdf> [dostęp: 1.08.2026].

¹¹ Istotne jest jednak zastrzeżenie, że samo umieszczenie programu w sprzęcie nie odbiera mu statusu programu komputerowego. Program może być zapisany jako *firmware* albo kod wynikowy w pamięci urządzenia; TSUE w wyroku z 22.12.2010 r. w sprawie C-393/09 wskazuje, że ochronie podlega m.in. kod źródłowy i wynikowy, również gdy program jest wbudowany w sprzęt. Jednakże w przypadku Ponga problem polega nie na tym, że kod jest ukryty w urządzeniu, lecz na tym, że kodu w ogóle nie było, a funkcję kodu wykonywała topologia obwodu.

ria utworu, czy jako przedsięwzięcie inwestycyjno-organizacyjne, w którym większą rolę odgrywają interesy producenta. Jako że nie ma jednoznacznej kwalifikacji prawnej dla wszystkich utworów multimedialnych, konieczne jest indywidualne podejście do każdego przypadku. Faktyczna złożoność takich utworów przekłada się na ich złożoność rozpatrywaną przez pryzmat prawa, a tym samym konieczne jest precyzyjne określenie w umowach zakresu praw i obowiązków stron przy ich tworzeniu i eksploatacji. Szczególnym wyzwaniem jest uzyskanie zgody od wszystkich twórców istniejących utworów włączanych do dzieła multimedialnego, co komplikuje proces jego produkcji i dystrybucji. Utwór multimedialny jako cyfrowe dzieło integrujące różne formy wyrazu artystycznego – ze względu na swoją specyfikę – wymaga szczególnej uwagi w kontekście regulacji prawnych i umownych¹².

Kolejnym czynnikiem stanowiącym o skomplikowanych uwarunkowaniach prawnych gier komputerowych jest złożona struktura własności prawnej. Gry komputerowe mogą być przedmiotem odrębnych umów licencyjnych dla różnych ich elementów. Jeden podmiot – twórca, wydawca czy producent – może dysponować prawami do kodu źródłowego, inny do muzyki, jeszcze inny do opracowanej warstwy fabularnej czy postaci. Jeżeli tytuł był produkowany zespołowo, to nierzadko występuje różnorodna konfiguracja współautorstwa, w której każdy współtwórca wnosi swój twórczy wkład, ale też ma określony udział w prawach do gry jako całości. W przypadku dużych wydawców i producentów, których utwory – gry – klasyfikowane są np. jako utwór zbiorowy lub pracowniczny, przeniesienie praw majątkowych z pojedynczych twórców na producenta stwarza kolejne warstwy formalności. Sytuacja może się dodatkowo komplikować, gdy pojawia się kwestia licencjonowania konkretnych technologii (np. silników graficznych) od zewnętrznych firm lub oprawy muzycznej od jej zewnętrznych autorów.

W kontekście *abandonware* ważne jest również to, że oprogramowanie, w tym gry, są przedmiotem obrotu międzynarodowego – często na platformach takich jak Steam czy GOG – a ich kwalifikacja prawna różni się w poszczególnych państwach: w USA i Niemczech stosuje się przepisy o programach komputerowych i utworach audiowizualnych, we Włoszech zaś reżim utworów multimedialnych. Gry komputerowe rozpatrywane są w różnych jurysdykcjach na odmiennych zasadach. W Stanach Zjednoczonych i Niemczech klasyfikuje się je zwykle według przepisów dotyczących zarówno programów komputerowych, jak i utworów audiowizualnych. We Włoszech bywa im bliższe określenie „złożone utwory multimedialne”. Każde z tych podejść może nieco inaczej rozkładać akcenty ochronne i przewidywać inne ramy legalnego korzystania. Dochodzi do tego jeszcze problem dystrybucji międzynarodowej – obecnie cyfrowej, często działającej ponad granicami państw.

¹² Szerzej np. J. Barta, R. Markiewicz, A. Matlak [w:] *Prawo...*, s. 1290 i nn.

Przyczyny i skutki zaprzestania sprzedaży i wsparcia oprogramowania

Niejednokrotnie w przypadku gier z lat 80. czy 90. ubiegłego stulecia okazuje się, że część firm odpowiedzialnych za ich produkcję i wydawanie upadła, została przejęta, połączyła się z innymi podmiotami bądź wielokrotnie zmieniła swoją strukturę kapitałową. Zdarzają się też sytuacje, w których newralgiczne archiwa zawierające dokumentację związaną z produktem są niekompletne lub w ogóle zaginęły. Sprawia to, że w konsekwencji ustalenie, kto ma prawo decydować o dalszej eksploatacji utworu, staje się trudne albo zgoła niemożliwe. W niektórych przypadkach zdarza się, że licencje zostały udzielone wyłącznie na określony czas, po którego upływie wydawcy nie mają formalnych podstaw do dalszego obrotu daną grą. A jeśli uprawnienia do dysponowania utworem nie zostały przedłużone bądź rozciągnięte na nowe pola eksploatacji (np. dystrybucję cyfrową), pojawia się wiążąca ręce próżnia prawna.

Wraz z upływem lat, zwłaszcza w przypadku starszych gier, może dojść też do sytuacji, w której nikt już w oficjalnych kanałach nie eksploatuje praw do danego tytułu, a ewentualne próby wznowienia napotykają na kolejny fundamentalny problem – związany albo z brakiem jasności co do aktualnych właścicieli praw, albo brakiem zainteresowania ze strony posiadaczy tych praw (choćby dlatego, że dalsze wydawanie tytułu jest nieopłacalne). Stąd, z takiego impasu, bierze się właśnie zjawisko *abandonware* – porzuconego oprogramowania, czyli sytuacji, gdy grę trudno jest nabyć lub uruchomić z zachowaniem wszystkich wymogów licencyjnych, gdyż formalnie gra wciąż jest chroniona prawem autorskim, ale już nie funkcjonuje w oficjalnym obrocie.

Dla wielu użytkowników komputerów i miłośników retrogamingu stanowi to powód do sięgania po nieformalnie udostępniane w sieci wersje gier – w przekonaniu, że tytuł został porzucony. W świetle jednak obowiązującego prawa autorskiego sytuacja jest daleka od jednoznaczności. Wprawdzie bowiem prawo przewiduje wygaśnięcie ochrony po określonym czasie (zazwyczaj po upływie 70 lat od śmierci twórcy), niemniej wciąż jest to długi okres (zważywszy, że twórcy w większości przypadków nadal są wśród żywych). Dlatego w większości przypadków, chociaż wydawca lub producent nie interesują się komercyjnym wykorzystaniem gry, to wciąż (zazdrośnie?) utrzymują do niej prawa.

Trudności w legalnej reedycji *abandonware* wynikają również z tego, że tak wielowarstwowy utwór wymaga uzyskania zgody (bądź nabycia uprawnień) do poszczególnych jego składników. Jeśli w grze wykorzystano np. muzykę licencjonowaną od zewnętrznego kompozytora, to prawo do jej eksploatacji mogło np. być ograniczone ilościowo bądź w czasie lub przestrzeni, a umowa

nie obejmowała bezterminowego włączania jej do kolejnych form dystrybucji. Podobny problem może dotyczyć wkładów graficznych albo nawet wykorzystywania pewnych marek czy znaków towarowych pojawiających się w grze (np. logotypów prawdziwych firm w grze sportowej). Gdy zaś licencje te wygasają, producent może co najwyżej wydać grę po wcześniejszym zastąpieniu takich elementów lub renegotjacji kontraktów¹³. Jednak dla starych, niszowych czy niskonakładowych tytułów, o mniejszym potencjale komercyjnym, koszty i czasochłonność takich zabiegów mogą znacznie przewyższać potencjalne przychody.

W rezultacie tworzy się błędne koło, mimo że z perspektywy zachowania tekstów kultury – gier komputerowych idealnym rozwiązaniem byłoby wznowienie i oficjalne udostępnianie nawet starych produkcji; wtedy odbiorcy mogliby je kupować czy pobierać z legalnych źródeł. Jednak z uwagi na nierozwiązane kwestie prawne bądź nieopłacalność ponownego wydania bardzo wiele tytułów popada w zapomnienie, funkcjonując jedynie w szarej strefie. Pojawia się też pytanie o archiwizację i digitalizację tych tytułów, np. przez muzea lub biblioteki cyfrowe. Chociaż prawo w wielu krajach przewiduje pewne wyjątki pozwalające instytucjom na zachowanie zasobów kultury, w praktyce archiwizowanie oprogramowania (a zwłaszcza jego udostępnianie do celów badawczych czy edukacyjnych) nadal bywa traktowane bardzo rygorystycznie.

Wśród powodów porzucenia oprogramowania jest rozwój technologiczny. Stare programy często nie są kompatybilne z nowoczesnym sprzętem lub systemami operacyjnymi, co czyni je niepraktycznymi dla użytkowników. Twórcy mogą również zdecydować się na wycofanie produktu w celu skupienia się na nowych projektach lub wprowadzenia na rynek nowszych wersji oprogramowania, które zastępują poprzednie.

Kolejnym istotnym czynnikiem są kwestie finansowe. Utrzymanie wsparcia technicznego, aktualizacji i infrastruktury związanej z oprogramowaniem niesie pociągą za sobą znaczne koszty. W przypadku produktów, które nie generują wystarczających przychodów, decyzja o zakończeniu wsparcia może więc być koniecznością biznesową.

Następną przyczyną są zmiany w strukturze właścicielskiej firm tworzących oprogramowanie. Przejęcia, fuzje lub upadłości często prowadzą do decyzji o zaprzestaniu wsparcia dla starszych produktów, zwłaszcza jeśli nie pasują one do nowej strategii biznesowej. Nie można również pomijać

¹³ Dla przykładu aktualizacja gry Grand Theft Auto: San Andreas na platformie Steam spowodowała usunięcie części utworów muzycznych dostępnych w grze. Zmiana ta była związana z wygaśnięciem lub wyczerpaniem licencji na blisko 30 utworów muzycznych, m.in. takich twórców, jak: James Brown, Ozzy Osbourne, Tom Petty czy Joe Cocker, co zmusiło producenta – firmę Rockstar – do wprowadzenia modyfikacji w obrębie ścieżki dźwiękowej; <https://www.pcgamer.com/grand-theft-auto-san-andreas-steam-update-removes-songs-resolution-options/> oraz <https://gamerant.com/grand-theft-auto-rockstar-remove-music-radio-stations-licensing/> [dostęp: 23.12.2025].

aspektów prawnych i regulacyjnych. W niektórych przypadkach zakończenie sprzedaży i wsparcia jest wynikiem zmian w przepisach prawnych, które mogą wymagać znacznych inwestycji w dostosowanie oprogramowania do nowych standardów.

Abandonware i Digital Rights Management

Technologie Digital Rights Management (DRM¹⁴) stanowią zespół środków technicznych służących egzekwowaniu praw autorskich poprzez kontrolę dostępu i zakresu dozwolonego korzystania z plików muzycznych, filmów, e-booków czy oprogramowania. Oparte na szyfrowaniu, kluczach aktywacyjnych i limitach urządzeń, pozwalają uprawnionym skutecznie przeciwdziałać nieautoryzowanemu kopiowaniu, rozpowszechnianiu i modyfikowaniu treści, lecz równocześnie ograniczają swobodę użytkownika wynikającą chociażby z dozwolonego użytku.

Gdy producent wycofuje się z rynku lub wyłącza serwery aktywacyjne, zabezpieczenia DRM mogą uniemożliwić legalnemu nabywcy uruchomienie programu, czyniąc go *de facto* bezużytecznym. Prowadzi to do zjawiska sięgania po nieautoryzowane obejścia (cracki), rodząc pytania o granice kontratypu konieczności i dopuszczalność inżynierii wstecznej. Z perspektywy instytucji dziedzictwa kulturowego DRM poważnie utrudnia archiwizację oraz długoterminowe udostępnianie *abandonware*: obejście zabezpieczeń w celu zachowania kopii bywa niezbędne, lecz potencjalnie narusza art. 79 i 118¹ pr. aut. Dodatkową barierą jest złożona infrastruktura DRM – od cyfrowych znaków wodnych po rozproszone serwery uwierzytelniające – której nieodtworzenie grozi bezpowrotną utratą części cyfrowego dziedzictwa.

Chcąc miarkować te problemy, archiwiści muszą podejmować działania prewencyjne, takie jak: negocjowanie dostępu do wersji bez DRM, dokumentowanie mechanizmów ochronnych oraz systematyczne wykrywanie i analiza zagrożeń na wczesnym etapie archiwizacji. Wymaga to współpracy z właścicielami praw oraz rozwijania standardów, które ułatwią zarządzanie

¹⁴ Podstawę prawną DRM tworzą traktaty WIPO z 1996 r., dyrektywa 2001/29/WE oraz ich krajowa implementacja. Traktaty zobowiązały państwa do przeciwdziałania obchodzeniu technicznych środków ochrony, dyrektywa nakazała zaś ustanowienie ochrony „skutecznych zabezpieczeń technicznych” i systemów zarządzania prawami. W Polsce obowiązki te realizuje prawo autorskie: art. 6 pkt 8 i 9 wprowadza definicje zabezpieczeń technicznych oraz ich skuteczności, art. 79 ust. 3 przyznaje uprawnionemu roszczenia cywilne (zaniechanie, odszkodowanie, wydanie korzyści) wobec osób usuwających lub omijających DRM, natomiast art. 118¹ pr. aut. penalizuje wytwarzanie, dystrybucję, reklamę i posiadanie narzędzi służących takiemu obejściu, przewidując karę do trzech lat pozbawienia wolności. System ten zapewnia twórcom kumulatywną, cywilną i karną ochronę integralności zabezpieczeń. Szerzej: K. Gienas, *Digital Rights Management – nowa era prawa autorskiego?*, „Prawo Mediów Elektronicznych” 2006, 4 (dod. do Mon. Pr. 2006, 2).

treściami cyfrowymi w sposób zgodny z ich długoterminowym przechowywaniem¹⁵.

Sankcje prawne za naruszenie prawa autorskiego a *abandonware*

Karnoprawna ochrona praw autorskich opiera się na przepisach kodeksu karnego oraz ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych. Art. 269b k.k. penalizuje wytwarzanie, nabywanie, zbywanie i udostępnianie urządzeń lub programów służących łamaniu zabezpieczeń cyfrowych; zagrożenie wynosi od 3 miesięcy do 5 lat pozbawienia wolności, z obligatoryjnym przypadkiem narzędzi (§ 2) i wyjątkiem dla działalności badawczej (§ 1a). Nieuprawnione kopiowanie programu komputerowego w celu osiągnięcia zysku kwalifikuje się jako kradzież niematerialną z art. 278 § 2 k.k. – co obrazuje zbieżność reżimów karnego i prawnoautorskiego.

Ustawa o prawie autorskim w art. 117 przewiduje do 2 lat pozbawienia wolności (a do 3 lat przy profesjonalizacji) za nieuprawnione zwielokrotnianie utworu w celu rozpowszechnienia, natomiast art. 118 sankcjonuje obrót pirackimi kopiami (od 3 mies. do 5 lat; przy stałym źródle dochodu minimum jeden rok). Art. 118¹ penalizuje produkcję, dystrybucję i reklamę urządzeń omijających zabezpieczenia – do 3 lat więzienia – oraz, w lżejszym wymiarze, samo posiadanie takich środków. Przepis ten bywa krytykowany za brak wyraźnego odniesienia do analogicznych narzędzi software'owych, w tym tzw. cracków, które umożliwiają złamanie zabezpieczeń wyłącznie poprzez kod.

Dodatkowo sąd może orzec przepadek przedmiotów służących do popełnienia przestępstwa lub z niego pochodzących (art. 121 pr. aut.). Część przestępstw przeciwko prawu autorskiemu jest ścigana na wniosek pokrzywdzonego (art. 122 pr. aut.), przy czym w sprawach o przestępstwa określone w art. 115–119 pr. aut. status pokrzywdzonego przysługuje również właściwej organizacji zbiorowego zarządzania prawami autorskimi lub prawami pokrewnymi (art. 122¹ pr. aut.).

Poza sankcjami karnymi ustawa przewiduje ochronę cywilnoprawną¹⁶. Naruszenie autorskich praw osobistych rodzi roszczenia określone w art. 78 ust. 1 pr. aut., obejmujące m.in. żądanie zaniechania naruszeń, usunięcia ich

¹⁵ Szerzej: S. Hein, DRM and Its Risks for Long-Term Archiving, 'Archiving Conference' 2014, 11, 1; https://www.researchgate.net/publication/263429704_DRM_and_its_risks_for_long-term_archiving [dostęp: 10.01.2026].

¹⁶ Zob. np. A. Matlak, Konsekwencje naruszenia praw autorskich, <https://nck.pl/szkolenia-i-rozwoj/aktualnosci/konsekwencje-naruszenia-praw-autorskich> [dostęp: 6.01.2026].

skutków, złożenia odpowiedniego oświadczenia oraz, w razie zawinionego naruszenia, zadośćuczynienia albo zapłaty odpowiedniej sumy na cel społeczny. Po śmierci twórcy dochodzenie tych roszczeń przysługuje podmiotom wskazanym w art. 78 ust. 2 pr. aut., w tym właściwej organizacji zbiorowego zarządzania.

Naruszenie praw majątkowych (art. 79) uprawnia do żądania zaniechania, przywrócenia stanu zgodnego z prawem, naprawienia szkody (również w wysokości dwukrotności należnego wynagrodzenia) oraz wydania bezprawnie uzyskanych korzyści. Przy zawinionym naruszeniu w obrocie zawodowym sąd może dodatkowo nakazać ogłoszenie prasowego oświadczenia.

Kwestie prawne i etyczne związane z korzystaniem z oprogramowania *abandonware*

Oprogramowanie zaliczane do kategorii tzw. *abandonware* rodzi istotne pytania w wymiarze zarówno prawnym, jak i etycznym. Główną wątpliwością jest tu kwestia praw autorskich oraz ewentualnej zgody podmiotów uprawnionych na dalsze korzystanie z programu. Często nie jest jasne, czy doszło do wygaśnięcia lub przeniesienia majątkowych praw autorskich, ani kto w danym momencie dysponuje tytułem prawnym do danego oprogramowania. W przypadku faktycznej nieobecności spadkobiercy lub następcy prawnego pozostaje ryzyko naruszenia autorskich praw majątkowych w razie dalszego rozpowszechniania programu czy jego modernizowania (np. poprzez emulację).

Z kolei z perspektywy etycznej pojawia się dylemat, jak dalece zasadne jest umożliwianie powszechnego dostępu do oprogramowania, które – choć nienabywalne oficjalną drogą – wciąż pozostaje objęte ochroną prawną. Oczywiście można wykazywać, że udostępnianie dawnych gier czy programów w celach edukacyjnych, badawczych lub dokumentacyjnych służy zachowaniu dziedzictwa kulturowego i technologicznego. Jednak nieuregulowany stan prawny rodzi obawy o naruszenie zasady poszanowania praw twórców, a w praktyce umożliwia niekontrolowane wykorzystanie cudzego dorobku.

Rozwiązanie powyższych problemów wymaga zarówno świadomego podejścia podmiotów przechowujących lub archiwizujących programy (np. instytucji pamięci), jak i klarownych regulacji prawnych. Celem powinna być ochrona praw twórców – z równoczesnym poszanowaniem interesu publicznego, w szczególności z zachowaniem dostępu do programów istotnych z punktu widzenia historii technologii. Ewentualne udostępnianie *abandonware* w sposób zgodny z zasadami dozwolonego użytku (np. w ramach zamkniętych kolekcji naukowych) czy na podstawie odpowiednio skonstru-

owanych licencji może stanowić kompromis między ochroną praw autorskich a potrzebą zabezpieczenia cyfrowego dziedzictwa.

Dozwolone sposoby korzystania z *abandonware*

W tej części zostaną omówione wybrane sposoby legalnego korzystania z *abandonware*, tj. z uwzględnieniem swoistości programów komputerowych. Celowo pominę bardziej ogólne instytucje prawa autorskiego, takie jak chociażby prawo cytatu, skupiając się przede wszystkim na rozwiązaniach odnoszących się ściśle do oprogramowania.

Pojęcie dozwolonego użytku (użytku osobistego) – uregulowane w oddziale 3 rozdziału 3 pr. aut. – od dawna stanowi jeden z najważniejszych, a zarazem najbardziej dyskutowanych wyjątków od wyłącznych praw twórców. Pozwala ono, przy spełnieniu określonych warunków, na korzystanie z rozpowszechnionych już utworów bez konieczności uzyskiwania zgody podmiotu uprawnionego oraz bez uiszczania dodatkowych opłat. W zamyśle prawodawcy ma to godzić interesy twórców z powszechną potrzebą dostępu do kultury, wiedzy i informacji¹⁷.

Zgodnie z art. 23 ust. 1 pr. aut., „bez zezwolenia twórcy wolno nieodpłatnie korzystać z już rozpowszechnionego utworu w zakresie własnego użytku osobistego”. Innymi słowy, osoba fizyczna (bo tylko ona może się powołać na tę instytucję) ma prawo m.in. zwielokrotniać czy odtwarzać cudzy utwór dla siebie i dla swojego bliskiego otoczenia, czyli kręgu osób pozostających z nią w relacjach rodzinnych bądź towarzyskich. Warunkiem niezbędnym jest uprzednie legalne rozpowszechnienie dzieła.

Podstawowym celem tego uregulowania, które umożliwia prywatne obcowanie z utworem, jest implementacja art. 5 ust. 2 lit. b dyrektywy 2001/29/WE. Należy jednak wskazać, że o ile regulacja wspólnotowa stanowi, że państwa członkowskie mogą wprowadzić wyjątki w zakresie zwielokrotniania, jeśli kopiowanie lub inne korzystanie z utworu ma charakter prywatny i nie służy bezpośrednim czy pośrednim celom komercyjnym, o tyle regulacja krajowa w tym zakresie bezpośrednio nie przewiduje, aby w ramach użytku osobistego należało uiszczać wynagrodzenie na rzecz twórcy za korzystanie z utworu¹⁸.

Zasadniczym wymogiem dozwolonego użytku osobistego jest nieodpłatność korzystania z utworu, przez którą należy rozumieć zakaz czerpania bez-

¹⁷ Oparto na: Ustawa o prawie autorskim i prawach pokrewnych. Komentarz, E. Ferenc-Szydełko (red.), Warszawa 2021.

¹⁸ Niemniej jednak należy zasygnalizować istnienie w tym zakresie tzw. opłaty reprograficznej od czystych nośników, która w pewnym sensie rekompensuje straty autorów.

pośrednich i pośrednich korzyści ekonomicznych z rozpowszechniania czy kopiowania dzieła.

Dozwolony użytek dotyczy wyłącznie osób pozostających w więzach rodzinnych (pokrewieństwo, powinowactwo) albo w stosunku towarzyskim, przy czym stosunek ten nie został w żaden sposób zdefiniowany w prawie autorskim. J. Błęszyński – odnosząc się do ustawy o prawie autorskim z 1952 r. – podkreślał, że: „granicami tej działalności prywatnej jest krąg rodzinny i towarzyski, a więc oparty na osobistej więzi, ale już np. nie zawodowy ani wynikający z pełnionych funkcji społecznych czy politycznych – zarówno stałych, jak i doraźnych”¹⁹.

Przepis art. 23 ust. 2 pr. aut. stanowi, że zakres własnego użytku osobistego „obejmuje korzystanie z pojedynczych egzemplarzy utworów”. Co prawda z przepisu nie wynika, że zezwala on na wyłącznie jedną kopię danego dzieła, lecz w komentarzach można spotkać wiele rozbieżnych stanowisk w tym zakresie, od restrykcyjnych²⁰ po bardziej liberalne – choć jednak dalekie od przyzwolenia na tworzenie dziesiątek kopii, nawet w obrębie szerokiego kręgu rodziny.

Przepis art. 23 ust. 2 pr. aut. stanowi wprost, że nie upoważnia do budowania według cudzego utworu architektonicznego i architektoniczno-urbanistycznego oraz do korzystania z elektronicznych baz danych spełniających cechy utworu, chyba że dotyczy to własnego użytku naukowego niezwiązanego z celem zarobkowym. Korzystanie z elektronicznych baz danych ograniczone jest do celów naukowych niezwiązanych z celem zarobkowym – co oczywiste zapis ten może budzić pewne kontrowersje wobec interpretacji kwestii związanych z prowadzeniem badań naukowych w ramach zatrudnienia w instytucjach naukowych i ewentualnej komercjalizacji wyników badań przez te instytucje.

Niemniej najważniejszym wykluczeniem z kategorii dozwolonego użytku jest ograniczenie wynikające z art. 77 ust. 1 pr. aut., który zawiera przedmiotowe wyłączenie stosowania dozwolonego użytku odnoszące się do programów komputerowych, a przez to i gier komputerowych.

Legalność źródła utworu a dozwolony użytek osobisty

W dobie powszechnego dostępu do internetu jedną z najżywiej dyskutowanych kwestii jest problem pochodzenia utworu. W tym zakresie kluczowe jest orzecznictwo TSUE na gruncie art. 5 ust. 5 dyrektywy 2001/29/WE TSUE. W orzeczeniu z 10.04.2014 r. w sprawie ACI v. Thuisakopie, C-435/12 – wskazano, że państwa członkowskie nie powinny dopuszczać swobodnego

¹⁹ J. Błęszyński, Prawo autorskie, Warszawa 1985, s. 145.

²⁰ Zob. R. Golat, Prawo autorskie. Komentarz dla praktyków, Gdańsk 2008, s. 84.

kopiowania utworów z nielegalnych źródeł w ramach użytku prywatnego, bo narusza to tzw. test trójstopniowy (art. 5 ust. 5 dyrektywy 2001/29/WE) i godzi w normalne korzystanie z dzieła. Oznacza to, że korzystanie z utworów pochodzących z pirackich kopii lub z naruszeniem cudzych praw może być uznane za bezprawne. W doktrynie wciąż jednak istnieją rozbieżne opinie, a brak jednoznacznej regulacji powoduje niepewność co do zakresu odpowiedzialności. Zdecydowanie pewniejsze jest natomiast stwierdzenie, że wymiana plików w sieciach peer-to-peer, w której pobieranie danych wiąże się jednocześnie z ich udostępnianiem nieznanym osobom, wykracza poza użytek osobisty. Krąg „stosunków towarzyskich” nie może bowiem obejmować tysięcy anonimowych internautów.

Zgodnie z testem trójstopniowym (zawartym m.in. w art. 35 pr. aut., a także w prawie międzynarodowym i unijnym) dozwolony użytek może być wprowadzony wyłącznie w pewnych wyjątkowych sytuacjach i nie może naruszać normalnej eksploatacji utworu ani godzić w uzasadnione interesy twórcy. Stąd też wykluczenie korzystania z nielegalnych źródeł lub takich form eksploatacji, które w rzeczywistości równałyby się niekontrolowanemu rozpowszechnianiu w kręgach daleko wykraczających poza stosunki towarzyskie.

Abandonware i inżynieria wsteczna

BIOS (Basic Input / Output System) jest integralną częścią każdego komputera osobistego, pełniąc funkcję oprogramowania układowego odpowiedzialnego za inicjalizację sprzętu podczas uruchamiania systemu oraz zapewnienie podstawowych funkcji komunikacji między systemem operacyjnym a sprzętem. W latach osiemdziesiątych XX wieku firma IBM wprowadziła na rynek pierwszy komputer osobisty IBM PC. Kluczowym jego elementem był BIOS, stanowiący własność intelektualną IBM, co początkowo utrudniało tworzenie w pełni kompatybilnych klonów. Ogromny sukces IBM PC znalazł bowiem wielu naśladowców – pojawiły się liczne firmy pragnące stworzyć wspomniane klony IBM PC, które mogłyby uruchamiać to samo oprogramowanie. Najważniejszym zadaniem dla tych firm było opracowanie nowego BIOS-u, w pełni kompatybilnego z oryginalnym, ale jednocześnie nienaruszającego praw autorskich IBM. Bez dostępu do kodu źródłowego konieczne było znalezienie metody legalnego odtworzenia funkcjonalności BIOS-u. Rozwiązaniem okazało się zastosowanie procesu inżynierii wstecznej (ang. *reverse engineering*, czasami też tłumaczonej jako inżynieria zwrotna) z użyciem techniki zwanej *clean room design*.

Emulacja i jej legalność

Emulacja (ang. *emulation*) to proces, w którym jeden system komputerowy – zwany często „gospodarzem” (ang. *host*) – naśladuje lub odtwarza działanie innego systemu – zwanego „docelowym” (ang. *target*). Celem emulacji jest zapewnienie możliwie najwierniejszego odwzorowania funkcjonowania oryginalnego sprzętu lub oprogramowania, tak aby na nowocześniejszych lub inaczej zaprojektowanych maszynach można było uruchamiać programy (w tym gry), które stworzono pierwotnie z myślą o innych platformach.

W praktyce emulatory pozwalają np. uruchamiać oprogramowanie przeznaczone na stare konsole lub komputery (Atari, Commodore 64, Nintendo NES, PlayStation 1 itp.) na współczesnych komputerach, konsolach czy urządzeniach mobilnych. Emulacja umożliwia więc zachowanie w cyfrowej formie starszych gier i programów oraz ich ponowne wykorzystanie, nawet jeśli pierwotna platforma pozostaje już trudno dostępna lub nie jest produkowana.

Z technologicznego punktu widzenia emulacja ma ogromną wartość – zarówno dla zachowania cyfrowego dziedzictwa, jak i rozwijania nowych rozwiązań – od lat towarzyszą jej wszakże spory prawne. Dotyczą one kwestii, czy proces tworzenia emulatorów narusza cudze prawa autorskie (np. przez kopiowanie kodu *firmware* lub BIOS-u) oraz czy w świetle obowiązujących przepisów o ochronie własności intelektualnej możliwe jest tak daleko idąca ingerencja w cudzy system, by odtwarzać go na poziomie funkcjonalnym. Jednym z najistotniejszych rozstrzygnięć w tej dziedzinie jest orzeczenie w sprawie *Sony Computer Entertainment, Inc. v. Connectix Corp.*²¹, które zapadło w Sądzie Apelacyjnym USA (Dziewiątego Okręgu) na przełomie lat dziewięćdziesiątych i dwutysięcznych XX wieku i które stało się ważnym punktem odniesienia w dyskusjach o legalności tworzenia emulatorów. Po pierwsze, sąd potwierdził bowiem, że pewien zakres inżynierii wstecznej może być uznany za działanie mieszczące się w granicach dozwolonego użytku, zwłaszcza gdy służy wyłącznie analizie funkcjonalnych interfejsów i nie prowadzi do wprowadzenia dosłownej kopii kodu do ostatecznego produktu. Po drugie, samo w sobie wytworzenie programu naśladującego działanie konsoli (czy innego systemu) nie musi naruszać praw autorskich, o ile twórca emulatora nie przejmuje istotnych (chronionych) fragmentów oryginalnego kodu, lecz jedynie odwzorowuje funkcjonalność na podstawie własnych rozwiązań.

²¹ Źródło: <https://casetext.com/case/sony-computer-entertainment-v-connectix-corp-2> oraz https://en.wikipedia.org/wiki/Sony_Computer_Entertainment,_Inc._v._Connectix_Corp. [dostęp: 10.02.2026].

Utwory niedostępne w handlu

Do powyższych rozważań należy dołączyć kwestię utworów niedostępnych w handlu. Justyna Zygmunt²² podkreśla, że utwory porzucone to te, które „wciąż są objęte ochroną prawnoautorską, a jednocześnie nie istnieje legalna możliwość ich wykorzystywania”, co wynika z „z powodu bierności uprawnionego”, podczas gdy „okres ochronny prawa autorskiego jeszcze nie upłynął”. Autorka podnosi, że zarówno osierocenie, jak i porzucenie utworu prowadzi „do takiego samego skutku, a mianowicie: co do zasady nie tylko indywidualni użytkownicy, ale i instytucje nie mogą legalnie wykorzystywać – i zwykle nie wykorzystują – utworów osieroconych bądź porzuconych”, a ograniczenie to ma negatywny wpływ na „ekonomiczny i kulturowy rozwój społeczeństwa i nie przynosi korzyści żadnemu z uczestników obrotu”.

Wreszcie wskazać należy na wyodrębnione w polskim prawie – w ślad za dyrektywą Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2019/790 z 17.04.2019 r. w sprawie prawa autorskiego i praw pokrewnych na jednolitym rynku cyfrowym oraz zmiany dyrektyw 96/9/WE i 2001/29/WE – „utwory niedostępne w obrocie handlowym”. Stanowi o nich art. 35¹⁰ pr. aut.; definiuje on je jako utwory, w odniesieniu do których, w wyniku działań przeprowadzonych w dobrej wierze i z należytą starannością, stwierdzono, że nie są one dostępne publicznie za pośrednictwem kanałów dystrybucji właściwych dla danego rodzaju utworów. Podobnie jak w przypadku utworów osieroconych i porzuconych, utwory niedostępne w obrocie handlowym są chronione prawem autorskim, ale ich dostępność dla odbiorców jest ograniczona. W przeciwieństwie wszakże do utworów osieroconych (w kontekście których problemem jest niemożność zlokalizowania uprawnionego) oraz utworów porzuconych (w przypadku których uprawniony jest bierny) – problemem utworów niedostępnych w obrocie handlowym jest brak ich komercyjnej dystrybucji w skali zaspokajającej racjonalne potrzeby odbiorców. Niemniej jednak w obrębie tej kategorii utworów uprawnienie do korzystania z nich powstaje z mocy prawa, choć wymaga zawarcia umowy z organizacją zbiorowego zarządzania prawami autorskimi. Podobnie i w tym przypadku ograniczenia w korzystaniu z utworów niedostępnych w obrocie handlowym przekładają się na m.in. możliwości instytucji kultury, archiwów czy instytucji oświatowych w zakresie udostępniania tych utworów.

Utwory niedostępne w handlu to takie utwory, w co do których – po przeprowadzeniu stosownych poszukiwań z należytą starannością i w dobrej wierze – okazuje się, że nie są dostępne w powszechnych kanałach dystrybucji odpowiednich dla danego rodzaju twórczości.

²² J. Zygmunt, Utwory «porzucone» na tle i w cieniu utworów osieroconych, „Przegląd Prawniczy Europejskiego Stowarzyszenia Studentów Prawa ELSA Poland” 2015, 3.

W trakcie ustalania niedostępności nie uwzględnia się ewentualnych opracowań danego dzieła. Ponadto zawsze należy brać pod uwagę, że wiedzą na temat sposobu i daty pierwszego rozpowszechnienia utworu może władać sam uprawniony, czyli autor lub inny podmiot praw autorskich.

Zgodnie z przepisami nie można uznać utworu za niedostępny w handlu, jeżeli istnieje duże prawdopodobieństwo, że w przewidywalnej przyszłości zostanie on ponownie wprowadzony do obrotu. Co więcej, ustawodawca wprowadza regułę, iż dopiero po upływie dwudziestu lat od dnia pierwszego rozpowszechnienia można formalnie stwierdzić, że dany utwór jest niedostępny w handlu. W odniesieniu do całych zbiorów utworów możliwe jest prowadzenie wyrywkowych badań dostępności – tak aby sprawdzić reprezentatywną część kolekcji. Jeżeli jednak istnieją podstawy, by przypuszczać, że któryś z utworów danego zbioru jest dostępny, należy zbadać go osobno, wykraczając poza analizę wyłącznie wyrywkową.

Przepisy wymagają także uwzględnienia sytuacji, w której pierwsze rozpowszechnienie w określonej wersji językowej mogło mieć miejsce w innym państwie. Wówczas organizacje lub instytucje sprawdzające dostępność w obrocie muszą również zweryfikować sytuację na terenie tego państwa. Przy tym prawo przewiduje wyłączenie stosowania regulacji o korzystaniu z utworów niedostępnych w handlu, jeżeli główną część badanego zbioru stanowią na przykład utwory audiowizualne pochodzące spoza obszaru państw Unii Europejskiej czy EFTA, chyba że istnieje w danym kraju organizacja zbiorowego zarządzania prawami autorskimi, która jest w tym zakresie reprezentatywna.

Korzystanie z utworów niedostępnych w handlu ma na celu umożliwienie instytucjom dziedzictwa kulturowego (takim jak biblioteki, muzea czy archiwa) digitalizację dzieł, a następnie ich udostępnianie w sposób niezwiązany z osiągnięciem zysku. Ewentualne przychody z takiej działalności mogą zostać przeznaczone wyłącznie na pokrycie kosztów związanych z digitalizacją, rozpowszechnianiem czy uzyskaniem licencji na korzystanie. Aby instytucja dziedzictwa kulturowego lub organizacja zbiorowego zarządzania mogła udostępniać albo licencjonować utwory niedostępne w handlu, musi złożyć wniosek o rejestrację w unijnym portalu utworów niedostępnych w handlu prowadzonym przez Urząd Unii Europejskiej ds. Własności Intelektualnej (EUIPO). Jeżeli wnioskodawca spełnia przesłanki ustawowe, minister właściwy do spraw kultury i ochrony dziedzictwa narodowego dokonuje jego rejestracji w systemie.

Ustawodawca wprowadził mechanizm ochronny dla uprawnionych, który umożliwia im żądanie zaprzestania korzystania z ich dzieła, gdy tylko zostaną poinformowani o planach jego wykorzystania jako utworu niedostępnego w handlu. Takie żądanie składa się zasadniczo za pośrednictwem systemu teleinformatycznego obsługującego wspomniany portal, a w razie wątpliwości co do tożsamości żądającego lub przysługujących mu praw możliwe jest

wezwanie go do potwierdzenia tych okoliczności. W momencie otrzymania przez instytucję dziedzictwa kulturowego lub organizację zbiorowego zarządzania informacji o żądaniu, korzystanie z utworu musi zostać wstrzymane albo – jeżeli już się rozpoczęło – zakończone w terminie miesiąca.

Polskie prawo rozróżnia dwa zasadnicze tryby korzystania z utworów niedostępnych w handlu. Pierwszy tryb (oddział 6¹ pr. aut.) zakłada zawarcie przez instytucję dziedzictwa kulturowego umowy licencji niewyłącznej z reprezentatywną organizacją zbiorowego zarządzania. Organizacja taka, zanim zacznie udzielać licencji, musi ujawnić w portalu informacje o utworze, zakresie korzystania i stronach umowy na sześć miesięcy przed rzeczywistym rozpowszechnieniem dzieła. Drugi tryb (oddział 6² pr. aut.) pozwala na korzystanie oparte na dozwolonym użytku, jeżeli nie ma organizacji zbiorowego zarządzania reprezentującej dane pole eksploatacji oraz żaden uprawniony nie należy do organizacji działającej w tym zakresie. Również w tym przypadku instytucja dziedzictwa kulturowego jest zobowiązana do zarejestrowania się w portalu i zamieszczenia danych o zamiarze rozpowszechniania utworu niedostępnego w handlu, z zachowaniem sześciomiesięcznego terminu przed udostępnieniem.

Wreszcie, niezależnie od przyjętego modelu (licencja albo dozwolony użytek), przepisy jednoznacznie wskazują, że takie korzystanie nie może mieć celu stricte komercyjnego, a ewentualny dochód powinien służyć wyłącznie pokryciu kosztów procesu udostępniania czy digitalizacji. Tym samym prawodawca stara się pogodzić interes społeczny – polegający na zachowaniu i szerokim udostępnieniu dziedzictwa kulturowego – z poszanowaniem autorskich praw majątkowych i możliwością sprawowania kontroli nad losem własnych dzieł przez autorów bądź innych uprawnionych.

Różnice w ochronie prawnej dzieł osieroconych i abandonware

Mimo licznych zbieżności między dziełami osieroconymi a *abandonware* istnieją też istotne różnice. Po pierwsze, dzieła osierocone zostały częściowo uregulowane. Wpierw w prawie europejskim, a następnie w ustawodawstwach państw członkowskich UE. Dyrektywa 2012/28/UE, a w ślad za nią polska ustawa pozwala instytucjom publicznym (bibliotekom, muzeom, archiwom, placówkom edukacyjnym) wykorzystywać takie utwory – pod warunkiem dołożenia należytej staranności w poszukiwaniu właściciela. Dzięki temu zbiory archiwalne mogą być udostępniane społeczeństwu bez obaw o roszczenia, choć w ściśle zdefiniowanym kontekście i zakresie. W przypadku *abandonware* nie ma tak odrębnej kategorii w prawie ani przepisów, które uwzględniałyby specyfikę starych, nieużywanych już gier lub programów.

Po drugie, przy dziełach osieroconych najczęstszym powodem nieuzyskania zgody jest niemożność ustalenia tożsamości autora (ani jego następców prawnych). Natomiast przy *abandonware* problemem okazuje się przede wszystkim praktyczny brak kontaktu z firmą – lub gdy osoba uprawniona nie prowadzi już działalności, nie udziela wsparcia technicznego czy po prostu nie reaguje na próby podjęcia rozmów licencyjnych. Różni je też sam przedmiot ochrony. O ile dzieła osierocone mogą należeć do każdej kategorii utworów chronionych prawem autorskim (od literackich przez muzyczne aż po filmowe czy fotograficzne), o tyle *abandonware* odnosi się przede wszystkim do oprogramowania, zwłaszcza gier komputerowych. Z tym z kolei mogą się wiązać dodatkowe zagadnienia natury prawnej, np. kwestie licencji, ewentualnych patentów (zwłaszcza w Stanach Zjednoczonych) lub też znaków towarowych użytych w grze.

Rola instytucji naukowych, badawczych i kultury

Przepisy odnoszące się do utworów osieroconych jasno precyzują rolę instytucji naukowych i badawczych. Instytucje, takie jak wskazane w art. 35⁵ ust. 2 pr. aut. archiwa, instytucje oświatowe, uczelnie, instytuty badawcze – odgrywają istotną rolę w udostępnianiu, zabezpieczaniu i popularyzowaniu pewnych kategorii utworów, w szczególności w zakresie digitalizacji i umożliwiania do nich dostępu online. W świetle art. 35⁵ ust. 2 przyznana im możliwość zwielokrotniania oraz udostępniania tych utworów pozwala na realizację najważniejszych zadań służących interesowi publicznemu, jakie zwykle wynikają ze statutów uczelni, instytutów badawczych czy instytutów naukowych Polskiej Akademii Nauk. Jednostki te, działając z reguły w obszarze szeroko pojętej edukacji, badań naukowych i prac rozwojowych, korzystają z omawianego uprawnienia m.in. w celu podtrzymywania ciągłości obiegu informacji, ochrony zasobów oraz ich odnawiania.

Zgodnie z art. 35⁵ ust. 3 pr. aut. instytucje te mogą w ograniczonym zakresie pobierać przychody związane z wykonywaniem dozwolonego użytku, kompensując koszty digitalizacji i publicznego udostępniania.

Instytucje kultury, takie jak biblioteki, muzea czy archiwa, na gruncie art. 28 pr. aut. odgrywają istotną rolę w zapewnieniu dostępu do utworów objętych ochroną prawa autorskiego, a zarazem umożliwiają ich zachowanie oraz ochronę przed zniszczeniem bądź utratą. Przepis ten ustanawia formę dozwolonego użytku, który – co do zasady – pozwala wymienionym podmiotom na takie działania, jak: użyczenie egzemplarzy rozpowszechnionych utworów, zwielokrotnianie dzieł we własnych zbiorach oraz ich udostępnianie za pomocą terminali komputerowych znajdujących się na terenie tych instytucji.

Jednocześnie należy mieć na uwadze wyłączenie wynikające z art. 77 pr. aut., zgodnie z którym przepisy te nie mają zastosowania do programów komputerowych w zakresie użyczenia i zwielokrotniania; w konsekwencji dozwolony użytek biblioteczny w odniesieniu do gier czy innego oprogramowania jest co do zasady wyłączony. Rozwiązaniem pozwalającym wszakże na ominięcie wskazanych ograniczeń pozostaje samo udostępnianie programu (np. na terminalu), o ile nie dochodzi przy tym do jego zwielokrotniania lub wypożyczania.

Wariant ten uwzględnia jedynie korzystanie z utworów w systemach informatycznych (tzw. końcówkach / terminalach) znajdujących się na terenie danej jednostki (biblioteki, archiwum, muzeum). Ustawodawca *expressis verbis* wyłączył więc możliwość udostępniania utworów online w taki sposób, by użytkownik mógł się z nimi zapoznać z dowolnego miejsca, np. z własnego komputera w domu. Praktycznie oznacza to, że aby zapoznać się z cyfrowymi zasobami kultury (np. skanami zbiorów bibliotecznych), trzeba fizycznie pojawić się w placówce. Co więcej, takie udostępnienie cyfrowego egzemplarza nie może przynosić instytucji korzyści majątkowych ani bezpośrednich, ani pośrednich – co stanowi jeden z wymogów dozwolonego użytku.

Analogicznie kształtują się zasady zwielokrotniania utworów. Artykuł 28 ust. 1 pkt 2 pr. aut. pozwala bibliotekom czy archiwom na wykonywanie kopii w celu uzupełnienia, zachowania lub ochrony zbiorów, jednak z zastrzeżeniem, że proces ten nie prowadzi do powiększenia liczby egzemplarzy przeznaczonych następnie do wypożyczania (art. 28 ust. 2 pr. aut.). Chodzi przy tym o sytuacje, w których istniejący egzemplarz z biegiem lat ulega fizycznemu zniszczeniu albo nośnik cyfrowy staje się niekompatybilny ze współczesnymi urządzeniami – wolno go wtedy skopiować, ale tylko w ściśle określonym celu zachowawczym i bez prawa do dalszego, szerszego obrotu danymi kopiami. Należy też pamiętać o problemach z interpretacją tego aspektu działalności w kontekście art. 77 pr. aut.

A zatem rola instytucji kultury w kontekście dozwolonego użytku ma przede wszystkim dwojaki charakter. Po pierwsze, pozwala na niekomercyjne udostępnianie oraz archiwizowanie utworów (a tym samym sprzyja zachowaniu dziedzictwa kulturowego dla przyszłych pokoleń). Po drugie, ze względu na rygory prawa autorskiego – ogranicza użytkownikom dostęp do tych utworów wyłącznie na miejscu. Paradoksalnie, w dobie powszechnej cyfryzacji, aby zapoznać się z chronionymi tekstami kultury w postaci elektronicznej, nie można skorzystać ze swojego domowego komputera, lecz należy udać się do biblioteki, archiwum czy muzeum – chyba że poszczególne instytucje zawarły osobne umowy licencyjne z właścicielami praw, pozwalające na szersze, w tym zdalne, udostępnianie utworów. W odniesieniu zaś do gier komputerowych i innego oprogramowania art. 77 pr. aut. wyłącza stosowanie omawianych przepisów do ich kopiowania i wypożyczania – co

tylko dodatkowo utrudnia praktyczną ochronę oraz cyfrowe udostępnianie takich treści.

Z perspektywy instytucji dziedzictwa kulturowego tradycyjne muzealne gromadzenie fizycznych kopii, takich jak płyty CD czy dyskietki, okazuje się niewystarczające w dłuższej perspektywie, ponieważ nośniki ulegają degradacji, a niezbędny do ich odtwarzania sprzęt przestaje być dostępny lub zwyczajnie przestaje działać²³. Dodatkowo, złożona sytuacja prawnoautorska znacząco utrudnia uzyskanie praw do konkretnych tytułów – co sprawia, że instytucjom kultury często trudno jest samodzielnie sięgnąć po rozwiązania pozwalające na legalne digitalizowanie i publiczne udostępnianie starszych gier. Emulacja, o której napisano wcześniej, stanowi obecnie najskuteczniejszą formę zachowania gier komputerowych.

Art. 28 pr. aut. pozwala bibliotekom, archiwom i muzeom udostępniać utwory na terminalach wewnętrznych. Jednak art. 77 wyłącza spod tego przywileju programy komputerowe, a więc także gry. Instytucja może więc jedynie uruchomić legalnie nabytą grę na własnym sprzęcie – nie wolno jej kopiować ani wypożyczać dalej. To w praktyce blokuje szerszy, cyfrowy dostęp do *abandonware* w zbiorach publicznych.

²³ Za szczególnie doniosły przykład przyspieszenia procesu odchodzenia od materialnego egzemplarza gry należy uznać ogłoszoną 1.07.2026 r. decyzję Sony Interactive Entertainment, zgodnie z którą od stycznia 2028 r. ma zostać zakończona produkcja płyt dla wszystkich nowych gier wydawanych na konsole PlayStation. Gry wydane albo przewidziane do wydania na płytach przed tą datą nie zostały objęte zmianą, natomiast późniejsze premiery mają być oferowane przez PlayStation Store oraz sprzedawców detalicznych wyłącznie w postaci cyfrowej (S. Shuman, *Physical disc production ending in January 2028 for new games releasing on PlayStation consoles*, „PlayStation.Blog”, 1.07.2026, <https://blog.playstation.com/2026/07/01/physical-disc-production-ending-in-january-2028-for-new-games-releasing-on-playstation-consoles/> [dostęp: 1.08.2026]). Decyzja ta sama w sobie nie prowadzi jeszcze do powstania *abandonware*, ponieważ zakłada dalszą komercyjną dostępność gier, zmienia jednak prawny i faktyczny charakter dostępu do nich. W przypadku egzemplarza materialnego pierwsza sprzedaż na obszarze EOG prowadzi zasadniczo do wyczerpania prawa do dalszego rozpowszechniania, umożliwiając m.in. odprzedaż konkretnego egzemplarza. Tymczasem zgodnie z obowiązującymi w Polsce warunkami korzystania z usług PlayStation (Warunki korzystania z usług PlayStation, wersja 12, 04.2026, pkt 13.5, <https://www.playstation.com/pl-pl/legal/terms-of-service/> [dostęp: 1.08.2026]) nabywca produktu cyfrowego uzyskuje osobistą licencję do prywatnego korzystania, co do zasady niepodlegającą przeniesieniu. Nie staje się właścicielem produktu, a zamknięcie, usunięcie lub zawieszenie konta może skutkować utratą dostępu. Wprawdzie w wyroku z 3.07.2012 r. w sprawie UsedSoft, C-128/11, TSUE (<https://eur-lex.europa.eu/legal-content/PL/TXT/?uri=CELEX:62011CJ0128> [dostęp: 1.08.2026]) uznał – pod określonymi warunkami – możliwość wyczerpania prawa wobec pobranej z internetu kopii programu komputerowego, jednak rozstrzygnięcia tego nie można automatycznie rozciągać na gry komputerowe. W wyroku z 23.01.2014 r. w sprawie Nintendo, C-355/12 (<https://eur-lex.europa.eu/legal-content/PL/TXT/?uri=CELEX:62012CJ0355> [dostęp: 1.08.2026]), Trybunał uznał bowiem grę za złożony przedmiot obejmujący nie tylko program komputerowy, lecz także chronione elementy graficzne i dźwiękowe. Z punktu widzenia ochrony dziedzictwa kulturowego brak fizycznego nośnika może zatem oznaczać nie tylko wyłączenie możliwości powstania tradycyjnego rynku wtórnego dla nowych tytułów, ale również utrudnienie pozyskania przez muzeum lub archiwum autonomicznego egzemplarza, którego zachowanie nie zależałoby od konta użytkownika, mechanizmów autoryzacji, DRM oraz dalszego funkcjonowania infrastruktury dystrybucyjnej wydawcy.

Perspektywy na przyszłość

W dobie cyfryzacji i powszechnego dostępu do informacji, problematyka prawa autorskiego nabiera nowego wymiaru. Rozwój technologiczny sprawia, że dostęp do utworów staje się technicznie coraz łatwiejszy, ale jednocześnie rodzi to nowe wyzwania prawne. Pierwszym z tych wyzwań cyfryzacji w kontekście prawa autorskiego jest wyjaśnienie samego pojęcia cyfryzacji. Zadania tego podjęła się Katarzyna Grzybczyk²⁴ – wskazując w swym komentarzu, że cyfryzacja w kontekście prawa autorskiego odnosi się do procesu przenoszenia twórczości artystycznej i naukowej do formy cyfrowej oraz do wpływu technologii na sposób tworzenia, dystrybucji i odbioru dzieł.

Poniżej przedstawiam uwagi *de lege lata* i *de lege ferenda*, w których zasadnicze znaczenie odgrywa kwestia klasyfikacji gier komputerowych w świetle przepisów prawa autorskiego. Gry komputerowe – co zasygnalizowano wcześniej – są z natury formą wieloelementową, obejmującą: obraz, dźwięk, nierzadko rozbudowaną fabułę oraz interaktywność. Skłania to niektórych badaczy do uznawania ich za utwory audiowizualne. Jednak polskie przepisy wyraźnie traktują oprogramowanie jako przedmiot ochrony odrębny od innych kategorii twórczości, a same gry nie zostały wprost wymienione w katalogu utworów osieroconych. W dalszej części przedstawię argumenty za i przeciw zaliczaniu gier komputerowych do kategorii utworów audiowizualnych – w kontekście dyrektywy 2012/28/UE – oraz analizy przepisów polskiego prawa autorskiego, które decydują o ewentualnej możliwości traktowania starych gier komputerowych jako dzieł osieroconych. W rezultacie rozważone zostaną praktyczne konsekwencje braku jednolitej definicji i spójnych regulacji dla instytucji zajmujących się archiwizacją oraz udostępnianiem gier.

Zasadniczą kwestią jest więc ustalenie, czy gry komputerowe można w całości zaklasyfikować jako utwory audiowizualne. Niektóre stanowiska²⁵ odwołują się do faktu, że gra komputerowa jest zasadniczo zbiorem ruchomych obrazów z warstwą dźwiękową, w dodatku nierzadko z fabułą i ścieżką narracyjną zbliżoną do filmowej. W takim ujęciu można by traktować je tak samo jak dzieła filmowe i tym samym obejmować zakresem dyrektywy 2012/28/UE. W praktyce legislacyjnej różnych państw członkowskich pojawiają się rozbieżności. Przykładowo w niektórych krajach gra komputerowa bywa chroniona głównie jako program komputerowy, w rozumieniu przepisów pr. aut., co może – choć nie musi – wykluczać jej uznanie za utwór audiowizualny.

²⁴ K. Grzybczyk, Komentarz do art. 2 [w:] Ustawa o prawie autorskim i prawach pokrewnych. Komentarz, P. Ślęzak (red.), Warszawa 2017.

²⁵ Na gruncie prawa niemieckiego analizy tego zagadnienia podjęła się H. Maier, *Games as Cultural Heritage: Copyright Challenges for Preserving (Orphan) Video Games in the EU*, 'Journal of Intellectual Property, Information Technology and E-Commerce Law' 2015, 6, 2, ss. 120–131.

W polskim systemie prawnym art. 74 ust. 1 pr. aut. stanowi, że programy komputerowe podlegają takiej samej ochronie, jak utwory literackie, chyba że przepisy przewidują wyłączenia. Jednocześnie ustawa nie zawiera przepisu, który stanowiłby, że do programów komputerowych stosuje się inne wyłączenia, które stosuje się w odniesieniu do utworów literackich. Ustawa ta nie zawiera jednak definicji programu komputerowego ani tym bardziej gry komputerowej. Niemniej ustawa wymienia enumeratywnie postacie utworów osieroconych, wskazując na:

- 1) utwory opublikowane w książkach, dziennikach, czasopismach lub innych formach publikacji drukiem,
- 2) utwory audiowizualne, a także utwory zamówione lub włączone do utworów audiowizualnych lub utrwalone na wideogramach, w zakresie korzystania z utworu audiowizualnego lub wideogramu jako całości,
- 3) utwory utrwalone na fonogramach.

Z kolei kategoria fonogramu (zgodnie z art. 94 ust. 1 pr. aut.) odnosi się do pierwszego utrwalenia warstwy dźwiękowej wykonania utworu, co nie obejmuje całej gry, ale jedynie – ewentualnie – ścieżkę dźwiękową. Gry komputerowe nie mieszczą się zatem wprost ani w definicji fonogramu, ani w definicji samego utworu audiowizualnego, jeśli ustawodawca krajowy nie przewiduje dla nich takiego właśnie statusu.

Sytuację komplikuje brak jednolitej, unijnej definicji pojęcia „utwór audiowizualny”. Trybunał Sprawiedliwości UE wielokrotnie podkreślał, że jeżeli dana dyrektywa nie odsyła wprost do prawa krajowego, konieczne jest przyjęcie jednolitej wykładni na poziomie unijnym²⁶. Tymczasem dyrektywa 2012/28/UE nie wskazuje bezpośrednio, jak należy rozumieć pojęcie „utwory audiowizualne” – co generuje rozbieżności interpretacyjne między poszczególnymi państwami.

Nie ma zatem jednoznacznej i uniwersalnej odpowiedzi na pytanie, czy gry komputerowe mogą być traktowane jako dzieła osierocone w rozumieniu dyrektywy 2012/28/UE. Na szczeblu unijnym nie sformułowano definicji obejmującej je bezpośrednio, a implementacja dyrektywy w państwach członkowskich w dużej mierze zależy od tego, czy krajowe regulacje uznają gry za utwory audiowizualne (ewentualnie, czy nadają im inny status, który również pozwala zaliczyć je do kategorii dzieł osieroconych). W konsekwencji wiele

²⁶ Zob. wyrok TSUE z 21.10.2010 r. w sprawie sygn. akt C-467/08 Padawan SL przeciwko Sociedad General de Autores y Editores de España (SGAE). „W takich okolicznościach zgodnie z utrwalonym orzecznictwem Trybunału zarówno względy jednolitego stosowania prawa Unii, jak i zasady równości wskazują na to, że treści przepisu prawa Unii, który nie zawiera wyraźnego odesłania do prawa państw członkowskich dla określenia jego znaczenia i zakresu, należy zwykle nadać w całej Unii Europejskiej autonomiczną i jednolitą wykładnię; [...] należy [ją] ustalić, uwzględniając kontekst przepisu i cel danego uregulowania (zob. w szczególności wyroki: z 18.01.1984 r. w sprawie 327/82 Ekro, Rec. s. 107, pkt 11; z 19.09.2000 r. w sprawie Linster C-287/98, Rec. ss. I-6917, pkt 43; z 2.04.2009 r. w sprawie C-523/07 A, Zb. Orz. ss. I-2805, pkt 34)”; <https://curia.europa.eu/juris/liste.jsf?num=C-467/08> [dostęp: 10.01.2025].

starych gier, których twórców lub właścicieli praw nie da się ustalić, *de facto* funkcjonuje poza oficjalnym obiegiem – choć ich znaczenie kulturowe i historyczne jest niezaprzeczalne. Dla instytucji dziedzictwa kulturowego, a także samych graczy oznacza to trudność w legalnym zachowaniu i w udostępnianiu tych tytułów w przyszłości. Bez wypracowania wspólnych mechanizmów (np. rozszerzenia lub doprecyzowania dyrektywy) sporej części dawnego dorobku branży gier grozi zapomnienie bądź pozostanie w szarej strefie prawnej, utrudniającej dalsze użytkowanie i badanie tych utworów.

W kontekście oprogramowania *abandonware* należy postawić się postulat, aby stworzyć w polskim prawodawstwie (bądź na szczeblu unijnym) specjalne rozwiązania wzorowane na regulacjach dotyczących dzieł osieroconych. Przyjęcie oficjalnej definicji oraz procedury postępowania z porzuconymi programami pozwoliłoby na legalne gromadzenie i udostępnianie tych zasobów, których historycznokulturowe znaczenie jest niezaprzeczalne, a które obecnie funkcjonują w szarej strefie prawa autorskiego. W przeciwieństwie do dzieł osieroconych, przy których procedura starannego poszukiwania uprawnionych jest przynajmniej w pewnym stopniu uregulowana, przy *abandonware* nadal brakuje precyzyjnych ram prawnych, a to utrudnia pracę zarówno amatorom hobbystom, jak instytucjom dążącym do zabezpieczania cyfrowego dziedzictwa.

Innym postulatem, chociaż nieidącym tak daleko jak poprzedni, byłoby kwalifikowanie gier komputerowych jako utworów audiowizualnych – aby tym samym mogły w pełni korzystać z rozwiązań prawnych przewidzianych dla utworów osieroconych lub niedostępnych w handlu. Uznanie gier komputerowych za formę audiowizualną znacznie ułatwiłoby ich archiwizację oraz legalne udostępnianie, zwłaszcza że współczesne gry nierzadko bazują na rozbudowanej narracji i warstwie dźwiękowo-obrazowej. Dopóki jednak brak jest jednoznacznych regulacji w tym zakresie, część starych tytułów – włącznie z tymi, których wydawców czy autorów nie sposób zlokalizować – może na zawsze zniknąć z kręgu oficjalnej dystrybucji. Prace legislacyjne zmierzające do zrównania statusu gier z innymi utworami audiowizualnymi stanowiłyby zatem ważny krok w stronę ochrony bogatego dziedzictwa interaktywnej rozrywki. Z kolei w odniesieniu do dzieł osieroconych dostrzegalna jest trudność związana z koniecznością wielokrotnego powtarzania całej procedury dla każdego utworu oddzielnie. Pewnym uproszczeniem mogłoby być utworzenie katalogu autorów lub prawowitych właścicieli praw, co do których nie można ustalić następców lub podmiotów reprezentujących. Uprawnione instytucje dysponujące takimi listami mogłyby wówczas działać sprawniej, a powielanie tych samych ustaleń przy każdorazowym poszukiwaniu właściciela praw zostałoby ograniczone do minimum.

Abstrakt

Abandonware to przede wszystkim klasyczne gry komputerowe, które mimo braku legalnej dystrybucji nadal pozostają objęte ochroną prawa autorskiego. Zjawisko to ujawnia napięcie między prawami uprawnionych a interesem publicznym związanym z ochroną cyfrowego dziedzictwa kulturowego. Obowiązujące w Unii Europejskiej regulacje dotyczące utworów osieroconych i niedostępnych w obrocie tylko w ograniczonym zakresie obejmują gry komputerowe.

Problem *abandonware* ma również wymiar literaturoznawczy i kulturoznawczy. Gry są złożonymi tekstami kultury, łączącymi narrację, obraz, dźwięk i interaktywność, a zarazem przedmiotem badań nad narracją cyfrową, intermedialnością, recepcją i pamięcią kulturową. Utrata dostępu do dawnych gier ogranicza więc nie tylko dostęp do oprogramowania, lecz także możliwość badania historycznych form narracji i rozwoju mediów interaktywnych.

Słowa kluczowe: *abandonware*, gry komputerowe, prawo autorskie, cyfrowe dziedzictwo kulturowe, utwory osierocone, utwory niedostępne w obrocie, narracja cyfrowa, intermedialność.

BIBLIOGRAFIA

Barta J., Markiewicz R., Matlak A. Prawo autorskie. System prawa prywatnego, tom 13, wyd. 4, red. J. Barta, Warszawa 2017.

Błęszyński J. Prawo autorskie, Warszawa 1985.

Gienas K., *Digital Rights Management – nowa era prawa autorskiego?*, „Prawo Mediów Elektronicznych” 2006, 4 (dodatek do „Monitora Prawniczego” 2006, 2).

Golat R., Prawo autorskie. Komentarz dla praktyków, Gdańsk 2008.

Hein S., *DRM and Its Risks for Longterm Archiving*, ‘Archiving Conference’ 2014, 11, 1, DOI 10.2352/issn.21683204.2014.11.1.art00008.

Khong D.W. K., *Orphan Works, Abandonware and the Missing Market for Copyrighted Goods*, ‘International Journal of Law and Information Technology’ 2007, 15, 1.

Maier H., *Games as Cultural Heritage: Copyright Challenges for Preserving (Orphan) Video Games in the EU*, ‘Journal of Intellectual Property, Information Technology and ECommerce Law’ 2015, 6, 2.

Matusiak, Gra komputerowa jako przedmiot prawa autorskiego, Warszawa 2013.

Ochrona gry komputerowej. Aktualne wyzwania prawne, E. Traple (red.), Warszawa 2015.

Okoń Z., Prawnoautorska ochrona programów komputerowych, Warszawa 2022.

Ustawa o prawie autorskim i prawach pokrewnych. Komentarz, P. Ślęzak (red.), Warszawa 2017.

Ustawa o prawie autorskim i prawach pokrewnych. Komentarz, E. Ferenc-Szydełko (red.), Warszawa 2021.

Zygmunt J., *Utwory «porzucone» na tle i w cieniu utworów osieroconych*, „Przegląd Prawniczy ELSA Poland”, 2015, 3.

NETOGRAFIA

‘Abandonware’, Wikipedia – wolna encyklopedia [online], <https://pl.wikipedia.org/wiki/Abandonware> [dostęp: 10.01.2026].

Alcorn, Oral History of Al (Allan) Alcorn, wywiad przeprowadził H. Lowood, nagrania z 26.04. i 23.05.2008 r., Computer History Museum, CHM Ref. X4596.2008, s. 12, <https://archive.computerhistory.org/resources/access/text/2012/09/102658257-05-01-acc.pdf> [dostęp: 1.08.2026].

GameRant, “Grand Theft Auto: Rockstar remove music radio stations licensing”, 28.10.2014, <https://gamerant.com/grand-theft-auto-rockstar-remove-music-radio-stations-licensing/> [dostęp: 23.02.2026].

Houghton D., “Grand Theft Auto: San Andreas Steam update removes songs, resolution options”, *PC Gamer*, 27.10.2014, <https://www.pcgamer.com/grand-theft-auto-san-andreas-steam-update-removes-songs-resolution-options/> [dostęp: 23.02.2026].

Matlak A., *Konsekwencje naruszenia praw autorskich*, „Narodowe Centrum Kultury”, <https://nck.pl/szkolenia-i-rozwoj/aktualnosci/konsekwencje-naruszenia-praw-autorskich> [dostęp: 6.01.2026].

S. Shuman, Physical disc production ending in January 2028 for new games releasing on PlayStation consoles, „PlayStation.Blog”, 1.07.2026, <https://blog.playstation.com/2026/07/01/physical-disc-production-ending-in-january-2028-for-new-games-releasing-on-playstation-consoles/> [dostęp: 1.08.2026].

Warunki korzystania z usług PlayStation, wersja 12, 04.2026, pkt 13.5, <https://www.playstation.com/pl-pl/legal/terms-of-service/> [dostęp: 1.08.2026]