

### Porady prawne Legalnej Kultury



### Mitologiczne smoki i Wiedźmin a prawo autorskie

**Andrzej Sapkowski, polski   pisarz   fantasy, twórca sagi o Wiedźminie, najczęściej po Stanisławie Lemie  tłumaczony polski autor fantastyki, stał się bardzo popularnym twórcą - netfliksowski serial „Wiedźmin”, gra oparta na przygodach Geralta z Riwii czy w końcu bardzo sprawny marketing sprawiły, że jego książki trafiły właśnie na prestiżową listę bestsellerów "New York Timesa". Blisko 30 lat od pierwszego wydania. Historia sporu Andrzeja Sapkowskiego z wydawcą serii gier – CD Projekt, świetnie pokazuje wszystkie niuanse polskiego prawa autorskiego, z którego twórca zarówno czerpie przywileje, jak i korzysta z jego ochrony.**

Ponad rok temu, media rozpisywały się o konflikcie autora sagi o Wiedźminie oraz studia, które stworzyło grę na podstawie twórczości Sapkowskiego. Przypomnijmy, pisarz domagał się wypłacenia 60 mln złotych tytułem dodatkowego wynagrodzenia za eksploatację postaci Wiedźmina, powołując się tym samym na art. 44 ustawy o prawie autorskim. Zgodnie z tym przepisem w razie rażącej dysproporcji między wynagrodzeniem twórcy a korzyściami nabywcy autorskich praw majątkowych lub licencjobiorcy, pozwala twórcy żądać stosownego podwyższenia wynagrodzenia przez sąd.

Przedmiotowy przepis ma charakter bezwzględnie obowiązujący, co oznacza to, że nie można wyłączyć jego stosowania, nawet jeżeli w umowie strony się na to godzą. Sapkowski otrzymał tzw. wynagrodzenie ryczałtowe, które w przeciwieństwie do procentowego, wypłacane jest jednorazowo w kwocie ustalonej przez strony umowy. Sapkowski dostał niewielką sumę (dokładna kwota nie jest znana), co jak wielokrotnie podkreślał, było wyrazem braku wiary w potencjał ekonomiczny branży gier wideo (przypomnijmy, że proces „współpracy” rozpoczął się jeszcze w latach 90-tych). Zażądał zatem wypłacenia blisko 60 mln złotych, a w razie odmowy – zagroził procesem. Jak łatwo można się domyślić, spór nie był na rękę nikomu – no może poza samym Sapkowskim. Analitycy uważali, że może on po prostu zaszkodzić marce, niepotrzebnie hamując jej rozwój. W takich przypadkach warto również pamiętać, że mamy do czynienia z promocją polskiej kultury i sztuki, więc z czymś co, przynajmniej teoretycznie, powinno wychodzić poza ego twórcy. Koniec końców, pod koniec ubiegłego roku, na stronie CD Projekt pojawiło się następujące oświadczenie: *„CD PROJEKT, twórca serii gier o Wiedźminie i nadchodzącego Cyberpunka 2077, wraz z Andrzejem Sapkowskim, autorem Sagi Wiedźmińskiej, informują, że w dniu dzisiejszym podpisane zostało porozumienie wzmacniające i pieczętujące wzajemne relacje. „Zawsze podziwialiśmy twórczość Pana Andrzeja Sapkowskiego, która była inspiracją dla zespołu Studia CD PROJEKT RED” – mówi Adam Kiciński, Prezes Zarządu Grupy Kapitałowej CD PROJEKT. „Wierzę, że dziś rozpoczynamy nowy etap w naszej relacji” – dodaje. Przyjęte uzgodnienia zaspokajają i w pełni wyjaśniają potrzeby oraz oczekiwania obu stron przy poszanowaniu wcześniej zawartych umów oraz nakreślają ramy przyszłej współpracy pomiędzy stronami. Podpisane porozumienie nadaje Spółce nowe prawa oraz potwierdza posiadane prawa do eksploatacji uniwersum Wiedźmina w obszarze gier wideo, komiksów, gier tradycyjnych oraz merchandisingu.*

Uważam, że takie porozumienie należy ocenić jak najbardziej pozytywnie. Tak jak napisałem wcześniej, należy patrzeć szerzej i mieć na względzie promocję polskich twórców, którzy w niczym nie ustępują tym „światowym”, jednak ze względów społeczno-ekonomicznych nie mają takiej siły przebicia. Ta sytuacja pokazuje także silną pozycję twórcy w krajowym systemie prawnym. Sapkowski, który domagał się podwyższenia wynagrodzenia za eksploatację stworzonej przez siebie postaci, sam korzystał z twórczości innych. Wszak, nie on wymyślił postacie czarodziejów, elfów czy krasnoludów.

**Prawa do mitologii.**

Większość znanych tytułów, które można określić mianem „fantasy” osadzonych jest w światach i przestrzeniach, które nie są przez nich stworzone. Wspomniane wyżej elfy, smoki, trolle czy czarodzieje znajdują się w domenie publicznej, a ich źródeł należy poszukiwać w różnych mitologiach. Najbardziej rozpowszechnione są postacie z mitologii celtyckiej, a to za sprawą Tolkiena, który był jednym z pierwszych wielkich propagatorów korzystania z dobrodziejstw ludowej twórczości. Podobnie jest z „Wiedźminem”, choć trzeba przyznać, że autor zręcznie wplata elementy naszej rodzimej mitologii słowiańskiej. Spójrzmy choćby na postać Strzygi, której korzenie sięgają jeszcze starożytnego Rzymu. Ludy słowiańskie inkorporowały część wierzeń spoza swojego kręgu kulturowego i tworzyły nowe postacie – takie właśnie jak Strzyga. Zgodnie z Wikipedią „*strzyga była istotą, której pochodzenie i sposób działania były podobne do tych dwóch stworów, dlatego uważa się, że w polskich wierzeniach ludowych mamy do czynienia z jedną postacią znaną w różnych regionach pod kilkoma różnymi nazwami. Do XVIII wieku mówiono bowiem w Polsce na upiora "strzyga" lub "wieszczyca". Od XVIII wieku stosowano już nazwę "upiór", kojarząc stwora z demonem fruwającym. Z kolei cechy czarownictwa kojarzone są w polskich źródłach bardziej ze strzygoniem lub strzygą niż z upiorem”.*Sapkowski wziął zatem postać znaną z starodawnych, lekko zmodyfikował i umieścił ją w swoim świecie (inspirowanym oczywiście już powstałymi koncepcjami). Oczywiście miał do tego pełne prawo, gdyż jak już wspomniałem cała mitologia, z różnych kręgów kulturowych, znajduje się obecnie w domenie publicznej. Dla porządku – po upływie 70 lat od śmierci autora lub ostatniego współautora majątkowe prawa autorskie do utworu wygasają.

Zgodnie z polskim prawem oznacza to, że można z nich swobodnie (ale nie dowolnie!) korzystać.  Dozwolone zatem będzie stworzenie całego uniwersum w oparciu o postaci czy wydarzenia mitologiczne – tak jak od wielu lat robią to twórcy gatunku fantasy. Co więcej, należy wskazać, że twórcy takich gatunków mają o tyle ułatwione zadanie, że prawa do wizerunku konkretnych postaci również znajdują się w domenie publicznej. Także, nie trzeba na nowo wymyślać jak będzie wyglądał elf czy jakiś czarnoksiężnik – to wszystko zostało już stworzone i tylko czeka na ponowną adaptację.  
  
autor: Paweł Kowalewicz - Prawnik Fundacji Legalna Kultura



Publikacja powstała w ramach Społecznej kampanii edukacyjnej Legalna Kultura.

Legalna Kultura promuje idee, wartości i postawy ważne dla wszystkich użytkowników kultury w cyfrowej rzeczywistości. **Zwraca uwagę, że wolność i powszechny dostęp do kultury budują także zobowiązania – przede wszystkim wobec jej twórców.**