



URZĄD PATENTOWY
RZECZYPOSPOLITEJ POLSKIEJ



Marcin Balicki

Własność intelektualna w branży gier wideo

Marcin Balicki

Własność intelektualna

w branży gier wideo



URZĄD PATENTOWY
RZECZYPOSPOLITEJ POLSKIEJ

Opracowanie graficzne, skład: Grzegorz Kucharski

Korekta: Kinga Popiołek

© Urząd Patentowy Rzeczypospolitej Polskiej, Warszawa 2023

ISBN 978-83-65470-86-7

Publikacja bezpłatna,
współfinansowana w ramach współpracy z EUIPO

Urząd Patentowy Rzeczypospolitej Polskiej
al. Niepodległości 188/192
00-950 Warszawa
www.uprp.gov.pl

Spis treści

Wstęp	6
Wykaz skrótów	7

Rozdział I

Ochrona własności intelektualnej – główne założenia 8

1. Prawo autorskie, prawa pokrewne i ochrona baz danych	11
1.1. Prawa autorskie.	11
1.2. Prawa pokrewne	12
1.3. Ochrona baz danych.	13
2. Prawa własności przemysłowej	13
2.1. Prawo ochronne na znak towarowy	14
2.2. Prawo z rejestracji wzoru przemysłowego	16
2.3. Patent na wynalazek	18
2.4. Urząd Patentowy RP	21
3. Tajemnica przedsiębiorstwa	22
4. Dobra osobiste, w tym wizerunek	23
5. Co nie jest własnością intelektualną?	26

Rozdział II

Własność intelektualna w grze wideo. 27

1. Tytuł gry, w tym logotyp.	27
2. Domena internetowa	36
3. Silnik gry wideo oraz inne programy komputerowe	38
4. Oprawa graficzna.	40
4.1. Projekty postaci, przedmiotów i poziomów	40
4.2. Grafiki koncepcyjne	45
4.3. Fotografie	45
5. Ścieżka dźwiękowa	47
5.1. Muzyka	48
5.2. Dubbing	49
5.3. Dźwięki	49
6. Fabuła	50
6.1. Scenariusz	50
6.2. Lista dialogowa.	51
6.3. Wersje językowe gry	51
7. Zasady rozgrywki (<i>gameplay</i>).	51
8. Dokumentacja gry wideo	52
8.1 Dokumentacja produkcyjna, np. GDD	52
8.2 Dokumentacja użytkownika	53
9. Filmy	53
10. Merchandising.	54

Rozdział III

Nabywanie praw własności intelektualnej przez studio 57

1. Własność intelektualna tworzona przez pracowników 58
 - 1.1. Pracownicze programy komputerowe 58
 - 1.2. Utwory pracownicze – inne niż programy komputerowe 59
 - 1.3. Pracownicze artystyczne wykonania 60
 - 1.4. Pracownicza własność przemysłowa. 61
2. Własność intelektualna tworzona przez inne osoby niż pracownicy 62
 - 2.1. Utwory i przedmioty praw pokrewnych 62
 - 2.2. Dobra własności przemysłowej 68
3. Własność intelektualna w procesie *due diligence* studia. 69

Rozdział IV

Korzystanie z własności intelektualnej osób trzecich 71

1. Korzystanie na podstawie przepisów 71
 - 1.1. Prawo autorskie – dozwolony użytek. 72
 - 1.2. Działania niebędące naruszeniem praw własności przemysłowej 77
2. Korzystanie na podstawie zezwolenia uprawnionego – licencje 78
 - 2.1. Tzw. wolne licencje – Creative Commons i *open source* 82
 - 2.2. Banki zasobów (assetów) 84

Rozdział V

Umowy dotyczące własności intelektualnej do gry wideo 85

1. Rodzaje umów 85
2. Umowy z kontrahentami studia 85
 - 2.1. Umowy wydawnicze 87
 - 2.2. Umowy dotyczące rozwoju lub marketingu gry 88
3. Umowy z użytkownikami 89

Rozdział VI

Naruszenie praw własności intelektualnej 91

1. Naruszenie majątkowych praw autorskich 91
2. Naruszenie praw własności przemysłowej. 92
3. Dochodzenie roszczeń dotyczących naruszenia
praw własności intelektualnej 93
4. Klonowanie gier wideo 96

Wstęp

Dlaczego studio w ogóle ma przejmować się własnością intelektualną i prawami własności intelektualnej, takimi jak prawa autorskie i prawa własności przemysłowej? Powodów jest kilka, ale podstawowym jest bezpieczeństwo prawne i biznesowe. Prawa autorskie do gry powstają niezależnie od tego, czy się tego chce, czy nie. Studio może więc albo prawidłowo nabyć prawa lub uzyskać licencje do wszystkich elementów składających się na grę, albo naruszać te prawa, korzystając z gry. Najpewniej ani potencjalny wydawca, ani inwestor nie będzie ryzykował finansowania produkcji gry lub działalności studia, którego rozwój może zostać niespodziewanie zablokowany zarzutami o naruszenie praw własności intelektualnej. Ponadto, jeżeli gra odniesie sukces, to będzie rosła wartość niektórych elementów własności intelektualnej, zwłaszcza znaków towarowych. Ostatecznie przełoży się to więc na wzrost wartości samego studia. Prawa własności intelektualnej pozwalają również na rozwój gry poprzez udzielanie licencji, np. na potrzeby stworzenia komiksu. Są niezbędne do zakazywania innym osobom rozpowszechniania zbyt podobnych gier – zarówno faktycznych klonów, jak i tych o zbyt podobnych tytułach.

Inicjatywa w zapewnieniu ochrony własności intelektualnej należy do studia. Prawidłowe zabezpieczanie dla studia praw własności intelektualnej do gry zaczyna się z chwilą, gdy powstaje pierwszy jej skonkretyzowany element – tytuł, *game design document*, szkic postaci głównego bohatera. Im dłużej studio będzie zwlekało z uporządkowaniem procesu identyfikacji i uzyskaniem praw do własności intelektualnej, tym bardziej skomplikowane i kosztowniejsze się to staje. Przykładowo: studio wymyśliło świetny tytuł dla gry, ale nie zgłosiło go jako znaku towarowego. Kiedy wreszcie się za to zabrało, okazało się, że w międzyczasie taki sam tytuł zgłosiło inne studio albo nawet podmiot, który działa w innej branży, ale zleca tworzenie reklamowych gier mobilnych.

Wykaz skrótów

PrAut – ustawa z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych

PrWiPrzem – ustawa z dnia z dnia 30 czerwca 2000 r. Prawo własności przemysłowej

ZwNieuczKonkU – ustawa z dnia z dnia 16 kwietnia 1993 r. o zwalczaniu nieuczciwej konkurencji

Stan prawny – luty 2023 r.

Wskazując producentów gier wideo, opierałem się na danych zamieszczonych w „Encyklopedii Gier GRYOnline.pl” dostępnej pod adresem <https://www.gry-online.pl/gry/> [dostęp: 20.01.2023 r.].

Ochrona własności intelektualnej – główne założenia

Własność intelektualna (ang. *intellectual property* – IP) to, najprościej rzecz ujmując, tworzone przez ludzi dobra niematerialne, które ze względu na spełnienie jakiegoś warunku uważamy za warte ochrony prawami wyłącznymi (prawa własności intelektualnej, ang. *intellectual property rights* – IPR)¹. Mówimy o dobrach niematerialnych, ponieważ faktyczna ani prawna możliwość korzystania z nich nie zależy od dysponowania fizycznym egzemplarzem. Przykładowo: kupno egzemplarza obrazu nie oznacza, że mam prawo zeskanować go, a następnie umieścić w scenografii gry wideo. Prawa na dobrach niematerialnych są prawami wyłącznymi. Oznacza to, że uprawniony ma **prawną wyłączność korzystania z dobra niematerialnego chronionego takim prawem**. Dobra niematerialne odznaczające się różnymi cechami lub funkcjami mogą być chronione prawami, które tym cechom i funkcjom będą odpowiadać. Na przykład scenariusz gry może być utworem literackim chronionym prawem autorskim, a jej tytuł – objęty prawem ochronnym na znak towarowy. Niektóre dobra niematerialne mogą być jednocześnie chronione więcej niż jednym prawem własności intelektualnej: projekt postaci funkcjonuje jako utwór plastyczny oraz znak towarowy – jeśli będzie wykorzystywany do identyfikacji pochodzenia gry podobnie jak jej tytuł. Jeśli jednak postać będzie używana

¹ Dla zmniejszenia liczby powtórzeń w tekście posługuję się wymiennie określeniami „uprawniony z tytułu praw własności intelektualnej” oraz „właściciel praw własności intelektualnej”.

w ramach merchandisingu jako figurka, to lepszym wyborem niż znak towarowy będzie wzór przemysłowy.



Pikachu – jednocześnie utwór i graficzny znak towarowy
Nr rejestracji międzynarodowej 1644320A (Nintendo of America)

Trudno byłoby znaleźć grę wideo, która jako całość nie stanowi własności intelektualnej albo nie zawiera w sobie elementów będących własnością intelektualną. Pomimo pewnych kontrowersji za utwór została uznana już dość prosta gra *Breakout* (Atari)². Dla studia produkującego grę wideo istnienie praw własności intelektualnej do samej gry oraz jej elementów to z jednej strony istotna korzyść, a z drugiej strony wyzwanie. Korzyść, ponieważ dzięki prawom własności intelektualnej studio może decydować, kto i w jaki sposób będzie mógł korzystać z gry lub jej elementów. Wyzwanie, ponieważ najpierw samo studio musi zadbać o prawidłowe nabycie praw własności intelektualnej do gry, np. zawrzeć umowy ze współpracownikami lub zarejestrować znak towarowy. Wyzwaniem jest również dopilnowanie, żeby żaden z elementów wchodzących w skład gry nie naruszał praw własności

² Warto zaznaczyć, że początkowo amerykański Copyright Office odmawiał rejestracji gry *Breakout* jako utworu. Zob. *Atari Games Corp. v. Oman*, United States Court of Appeals, District of Columbia Circuit, 1988, 888 F.2d 878, *Atari Games Corp. v. Oman*, United States Court of Appeals, District of Columbia Circuit, 1992 979 F.2d 242. Z kolei paryski sąd odmówił uznania za utwór gry *Woodcutter 3D* (VOODOO). E. Fava „Hyper-casual Simulation Video Games May Not Be Original Enough to Enjoy Copyright Protection but Game Cloning Could Still Be Prevented by Relying on Unfair Competition: *Voodoo v. Rollic Games and Hero Games*”, (2021) 43 E.I.P.R., Issue 6, s. 402 i n. Orzeczenia zagranicznych sądów, zwłaszcza amerykańskich, przywołuję jedynie w celach ilustracyjnych. Wydanie określonego wyroku przez taki sąd nie oznacza, że sąd polski, rozstrzygający spór w oparciu o prawo polskie, wydałby taki sam wyrok.

intelektualnej przysługujących osobom trzecim. Wracając do przykładu z grą *Breakout*, konsekwencją uznania jej za utwór chroniony prawem autorskim było m.in. żądanie przez Atari usunięcia reklam batonika KitKat. Interaktywna reklama była grą opartą na zasadach *Breakout*, przy czym znane z tej gry kolorowe bloki zostały zastąpione elementami stylizowanymi na pojedyncze paluszki batonów KitKat³.



Breakout (Atari)



jedna z reklam KitKat

³ J. Mullin „Atari sues Nestle, says Kit Kat video game ad violates Breakout copyright”, arstechnica.com z 21.8.2017 r., <https://arstechnica.com/tech-policy/2017/08/atari-sues-nestle-says-kitkat-video-game-ad-violates-breakout-copyright/>. Ta strona jest także źródłem ilustracji w tekście. [dostęp: 05.09.2022 r.]. Atari zarzuciło Nestle także naruszenie prawa ochronnego na znak towarowy. Faktycznie, tytuł gry i jednocześnie znak towarowy „Breakout” był intensywnie używany w kampanii reklamowej.

1. Prawo autorskie, prawa pokrewne i ochrona baz danych

Prawa autorskie i prawa pokrewne powstają bez konieczności dopełnienia jakichkolwiek formalności na terytoriach większości państw świata. Zaprojektowanie modelu do scenografii gry przez grafika pracującego w Polsce spowoduje więc powstanie ochrony także w Niemczech, Hiszpanii i w USA. Podobnie będzie z wykonaniem i nagraniem przez zespół muzyczny piosenki do trailera gry. Prawa pokrewne do artystycznego wykonania powstaną na rzecz artystów, a prawo pokrewne do fonogramu – na rzecz producenta.

1.1. Prawa autorskie

Prawa autorskie, wśród których wyróżniamy prawa majątkowe i osobiste, powstają automatycznie z chwilą stworzenia utworu, czyli rezultatu działalności twórczej człowieka (wymóg oryginalności) o indywidualnym charakterze (wymóg indywidualności)⁴. Sposób wyrażenia utworu, czy jest on plastyczny, czy muzyczny, jego przeznaczenie i wartość nie mają znaczenia. Utwór niemający wysokiej wartości majątkowej jest chroniony na takich samych zasadach jak utwory mające wysoką wartość. Różnica będzie zauważalna dopiero w wysokości odszkodowania, jakie można uzyskać w przypadku naruszenia praw do utworu. Nabycie praw autorskich nie wymaga również dopełnienia jakichkolwiek formalności, w tym zamieszczenia noty copyright lub symbolu ©⁵.

⁴ Art. 1 ust. 1 ustawy z 4.02.1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych (Dz.U. z 2021 r. poz. 1062 ze zm.), dalej PrAut.

⁵ Zamieszczanie noty copyright lub rejestracja utworu np. w Copyright Office może mieć znaczenie w niektórych państwach, np. w USA. W Polsce posługiwanie się znakiem © nie ma żadnego znaczenia, może najwyżej wskazywać, że dany podmiot ma majątkowe prawa autorskie do utworu.



WSKAZÓWKI PRAKTYCZNE

Zarówno utwór nieukończony, jak i jego fragment, który spełnia już wymogi oryginalności i indywidualnego charakteru, są chronione prawem autorskim.

Autorskie prawa majątkowe, dotyczące ogólnie rzecz biorąc ekonomicznej eksploatacji utworów przez uprawnionego, trwają co do zasady 70 lat od śmierci twórcy (lub tego ze współtwórców, który przeżył pozostałych)⁶. Prawa osobiste chronią nieograniczoną w czasie więź twórcy z utworem i przejawiają się przede wszystkim w konieczności oznaczania autorstwa zgodnie z życzeniem twórcy, nienaruszalności formy i treści utworu, a także jego rzetelnego wykorzystania. Dla przykładu, hipotetycznie, rozpowszechnianie gry *American McGee's Alice* (Rogue Entertainment), swego rodzaju mrocznej adaptacji *Alicji w Krainie Czarów* Lewisa Carolla, mogłoby zostać uznane za naruszenie praw osobistych tego drugiego.

1.2. Prawa pokrewne

Podobnie jak w przypadku prawa autorskiego, prawa pokrewne powstają w sposób odformalizowany i automatyczny. Prawa pokrewne chronią m.in. artystyczne wykonania (np. utworu muzycznego przez muzyka) i fonogramy (utworzenie warstwy dźwiękowej wykonania utworu albo innych zjawisk akustycznych)⁷.

Prawa pokrewne trwają krócej niż majątkowe prawa autorskie. W przypadku artystycznego wykonania jest to pięćdziesiąt lat następujących po roku, w którym nastąpiło artystyczne wykonanie, a w przypadku fonogramu pięćdziesiąt lat następujących po roku, w którym fonogram został sporządzony.

⁶ W przypadku programów komputerowych, do których prawa powstały na rzecz pracodawcy autora, czas 70 lat liczy się od daty rozpowszechnienia programu, a gdy program nie został rozpowszechniony – od daty jego ustalenia.

⁷ Rozdział 11 „Prawa pokrewne” PrAut.

1.3. Ochrona baz danych

W rozumieniu przepisów ustawy z 27.07.2001 r. o ochronie baz danych⁸ baza danych to zbiór danych lub jakichkolwiek innych materiałów i elementów zgromadzonych według określonej systematyki lub metody, indywidualnie dostępnych w jakikolwiek sposób, wymagający istotnego, co do jakości lub ilości, nakładu inwestycyjnego w celu sporządzenia, weryfikacji lub prezentacji jego zawartości. Producentowi bazy danych przysługuje wyłączne prawo pobierania danych i wtórnego ich wykorzystania w całości lub w istotnej części, co do jakości lub ilości. Taką bazą danych może być potencjalnie wykaz użytkowników gry mobilnej z informacjami o sposobie korzystania przez nich z gry⁹. Prawo do bazy danych to odrębne prawo w stosunku do praw autorskich do programu komputerowego, umożliwiające korzystanie z bazy.

Prawo to trwa przez okres piętnastu lat następujących po roku, w którym baza danych została sporządzona.

2. Prawa własności przemysłowej

Inaczej niż w przypadku praw autorskich i praw pokrewnych uzyskanie jednego z praw własności przemysłowej (np. prawa z rejestracji znaku towarowego) niemal zawsze wymaga dopełnienia formalności w urzędach patentowych w państwach, na których terytorium ochrona ma istnieć. Pewnym ułatwieniem są: (i) prawa o charakterze regionalnym, np. unijny znak towarowy, który obejmuje terytorium wszystkich państw należących do Unii Europejskiej); (ii) międzynarodowe procedury uzyskiwania praw wyłącznych, zwłaszcza rejestracja międzynarodowa znaków towarowych¹⁰.

⁸ Dz.U. z 2021 poz. 386 ze zm.

⁹ Dane o graczach należy gromadzić w zgodzie z właściwymi przepisami, zwłaszcza dotyczącymi ochrony danych osobowych.

¹⁰ Postępowania zgodne z tymi procedurami są prowadzone przez World Intellectual Property Organisation (WIPO); www.wipo.int.

Prawa własności przemysłowej przyznawane są przez Urząd Patentowy RP na określony czas i warunkiem ich trwania jest uiszczanie opłat okresowych. W przypadku patentów na wynalazki, praw ochronnych na wzory użytkowe i praw z rejestracji wzorów przemysłowych, maksymalny czas ochrony wynosi odpowiednio 20, 10 i 25 lat od daty zgłoszenia. Nieco inną specyfikę ma prawo ochronne na znak towarowy – okres ochrony trwa 10 lat, ale ochronę można przedłużać w nieskończoność.

Osobie dysponującej prawem własności przemysłowej przysługuje wyłączność na zarobkowe lub zawodowe korzystanie z chronionego oznaczenia, wynalazku lub wzoru. Prawo własności przemysłowej może zostać unieważnione, jeżeli okazałoby się, że przesłanki niezbędne do jego przyznania przez urząd patentowy w rzeczywistości nie były spełnione, np. wzór przemysłowy nie był nowy, znak towarowy był identyczny z innym znakiem towarowym, zgłoszonym wcześniej.

2.1. Prawo ochronne na znak towarowy

Znakami towarowymi są oznaczenia służące do odróżniania w obrocie gospodarczym towarów lub usług jednego przedsiębiorcy od tych pochodzących od innego. Znakami towarowymi są przede wszystkim oznaczenia, które da się przedstawić w formie graficznej, takie jak pojedyncze słowo, slogan reklamowy, logotyp, animacja albo rysunek. Nie jest to jednak wymagane. Znakiem towarowym może być też dźwięk, a także inne oznaczenie dające się przedstawić w cyfrowym rejestrze Urzędu Patentowego RP.

Większość znaków towarowych to określone słowo lub fraza (znak słowny), słowo w określonej formie graficznej (znak słowno-graficzny) bądź sama charakterystyczna ilustracja, bez żadnych elementów słownych (znak graficzny). Graficzny znak towarowy nieraz będzie jednocześnie utworem plastycznym – uprawnionemu będą przysługiwały dwa rodzaje praw wyłącznych do tego samego dobra niematerialnego.

Znak towarowy musi odznaczać się tzw. **zdolnością odróżniającą**, co oznacza, że po pierwsze w ogóle umożliwia odróżnianie towarów jednego producenta od towarów drugiego producenta, a po drugie

nadaje się do odróżniania towarów, dla których został zgłoszony (np. gier wideo)¹¹. Znak nie może więc mieć charakteru opisowego względem towaru, dla którego jest zgłaszany (np. słowo „gra wideo” dla towaru, jakim jest gra wideo). Znak nie może też być ani zbyt banalny, ani zbyt skomplikowany. W pierwszym przypadku odbiorca nie dostrzeże, że ma do czynienia ze znakiem towarowym, a w drugim – nie będzie w stanie zapamiętać znaku.

Znaki towarowe rejestruje się w urzędach patentowych państw, w których zależy nam na ochronie (np. niemiecki Deutsches Patent und Markenamt, United States Patent & Trademark Office – USPTO), ewentualnie w Urzędzie Unii Europejskiej ds. Własności Intelektualnej (EUIPO). Wymaga to wypełnienia stosownego wniosku (on-line lub papierowego), wniesienia opłaty, a wcześniej upewnienia się, czy zgłaszany znak cechuje się wspomnianą już zdolnością odróżniającą i czy nie koliduje ze znakiem wcześniej zgłoszonym, względnie ze znakiem powszechnie znanym.

Uprawniony dostaje prawo wyłącznego używania znaku towarowego w sposób zarobkowy lub zawodowy na całym obszarze Rzeczypospolitej Polskiej. Używanie znaku towarowego polega przede wszystkim na umieszczaniu tego znaku na towarach lub w związku ze świadczeniem usług, a także na posługiwaniu się nim w celu reklamy tych towarów i usług. Dlatego znak towarowy zgłasza się dla wybranych towarów lub usług opisanych w tzw. klasyfikacji nicejskiej¹². Muszą to być towary i usługi, dla których:

- » Identyczny lub podobny znak nie został wcześniej zgłoszony¹³.
- » Znak będzie rzeczywiście używany. Wysokość opłaty zgłoszeniowej zależy od liczby klas towarów i usług wskazanych we wniosku, dlatego studio powinno przemyśleć, jakie towary i usługi – poza związanymi ściśle z gramami wideo – będą opatrywane znakiem,

¹¹ Art. 120 ust. 1 ustawy z 30.06.2000 r. Prawo własności przemysłowej (Dz.U. z 2021 r. poz. 324 ze zm.), dalej PrWłPrzem.

¹² Międzynarodowa Klasyfikacja Towarów i Usług.

¹³ Przeszkodą w rejestracji zasadniczo nie jest wcześniejszy znak towarowy zgłoszony dla towarów lub usług, które nie są przynajmniej podobne. Przykładowo: studio zgłasza dla gier wideo znak, który jest już chroniony dla gwoździ (klasa 6 klasyfikacji nicejskiej). Wyjątkiem są tzw. renomowane znaki towarowe.

np. ubrania, seriale¹⁴. Wykazu nie da się później rozszerzyć, w razie potrzeby zgłasza się kolejny znak towarowy obejmujący dodatkowe towary.



WSKAZÓWKI PRAKTYCZNE

Postępowanie się oznaczeniami ® lub ™ obok znaku towarowego ma w Polsce znaczenie – inaczej niż korzystanie z oznaczenia ©. Jest to informacja dla klientów oraz innych przedsiębiorców, że studio używa danego słowa jako znaku towarowego, ważna szczególnie dla znaków towarowych o słabej zdolności odróżniającej. Z drugiej strony niedozwolone jest postępowanie się takimi oznaczeniami, dopóki prawo ochronne na znak towarowy nie zostanie udzielone. Studio nie może więc zawczasu umieścić ® na stronie internetowej obok swojej nazwy lub tytułu gry¹⁵.

2.2. Prawo z rejestracji wzoru przemysłowego

Wzorem przemysłowym jest nowa i posiadająca indywidualny charakter postać wytworu (produktu) lub jego części, nadana mu w szczególności przez cechy linii, konturów, kształtów, kolorystykę, fakturę lub materiał wytworu oraz przez jego ornamentację¹⁶. W niektórych przypadkach dobrym narzędziem do ochrony graficznych elementów gry wideo, na przykład postaci głównego bohatera, będzie właśnie prawo z rejestracji wzoru przemysłowego w kategorii „symbole graficzne [postacie komiksowe]” – klasa 32.01 klasyfikacji lokarneńskiej¹⁷. Z kolei planszę

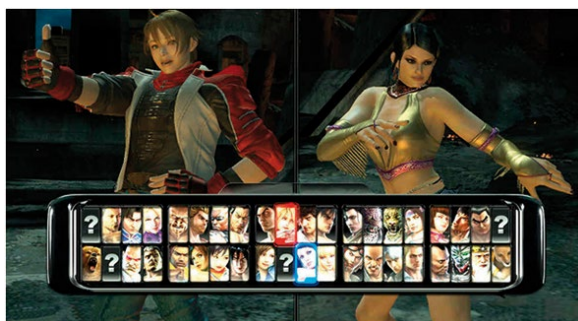
¹⁴ Znakowi nie trzeba zacząć używać w chwili zgłoszenia. Jednak jeśli znak nie będzie rzeczywiście używany dla określonych towarów przez pięć lat od daty udzielenia prawa ochronnego, to każdy może złożyć wniosek o stwierdzenie wygaśnięcia znaku dla tych towarów. Przykładowo: studio zarejestrowało znak towarowy dla gier wideo i dla ubrań, ale używało go tylko dla tych pierwszych towarów. W odniesieniu do ubrań można zażądać wygaśnięcia prawa ochronnego.

¹⁵ Art. 307 PrWiPrzem.

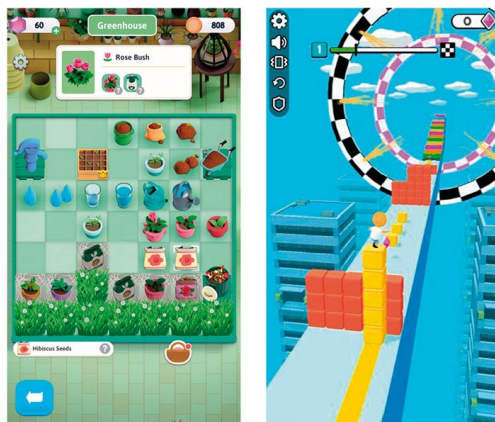
¹⁶ Art. 102 ust. 1 PrWiPrzem.

¹⁷ Projekt planszy gry można zgłosić też w kategorii „komputerowe gry wideo”, „gry elektroniczne i wideo” – klasa 21.01 klasyfikacji lokarneńskiej. Ta klasyfikacja jest dostępna m.in. na stronie internetowej Urzędu Patentowego RP <https://grab.uprp.pl/Klasyfikacje/Strony%20witryny/Klasyfikacja%20lokarneńska.aspx> [dostęp: 06.02.2023 r.].

można zgłosić w klasie 14.04 - „graficzne interfejsy użytkownika”. Prawo z rejestracji wzoru przemysłowego będzie też dobrym wyborem do ochrony designu akcesoriów do grania, np. kontrolerów. Poniżej przykład wzoru przemysłowego będącego ekranem wyboru postaci gry *Tekken 6*. Pierwszorzędne znaczenie wzory przemysłowe będą miały dla fizycznych akcesoriów do gier wideo, np. projektów kontrolerów.



Tekken 6 (Bandai Namco Entertainment)
Nr prawa z rejestracji unijnego wzoru przemysłowego
000740774-0002



Plantopia i Cube Surfer (VOODOO)
Nr. praw z rejestracji unijnych wzorów przemysłowych
008530091-0067 i 008405351-0011

Podobnie jak w przypadku znaków towarowych, prawo wyłączne jest przyznawane przez Urząd Patentowy RP w trybie rejestracji. Niezależnie od krajowego wzoru przemysłowego można zgłosić wspólnotowy wzór przemysłowy w EUIPO. Maksymalny czas ochrony wynosi 25 lat¹⁸.

Uprawniony z prawa z rejestracji ma prawo wyłącznego korzystania z wzoru przemysłowego w sposób zarobkowy lub zawodowy na całym obszarze Rzeczypospolitej Polskiej¹⁹. Przysługująca uprawnionemu wyłączność nie obejmuje takiego korzystania, które nie jest ani zarobkowe, ani zawodowe, na przykład wydrukowania przez fana gry modelu 3D głównego bohatera gry, którego projekt jest wzorem przemysłowym.

Zakres prawa z rejestracji wzoru przemysłowego obejmuje każdy wzór, który na zorientowanym użytkowniku nie wywołuje odmiennego ogólnego wrażenia. Oznacza to, że korzystanie np. z projektu planszy lub postaci, który odróżnia się od wzoru przemysłowego tylko drugorzędnymi szczegółami, wchodzi w zakres prawa z rejestracji.

2.3. Patent na wynalazek

Patent jest podstawowym narzędziem ochrony rozwiązań technicznych – wynalazków, które są przemysłowo stosowalne, nowe i mają poziom wynalazczy²⁰. Ochrona patentowa wynalazków realizowanych za pomocą programu komputerowego jest jedyną możliwością ochrony pewnych aspektów *gameplay'u*. Trzeba podkreślić, że patenty nie są udzielane na abstrakcyjne pomysły, a za takie uważa się między innymi zasady i metody rozgrywania gier²¹. Za taką zasadę Europejski

¹⁸ Kolejne podobieństwo z niektórymi znakami towarowymi to istniejąca przeważnie możliwość ochrony jednego dobra niematerialnego zarówno jako utworu plastycznego, jak i wzoru przemysłowego.

¹⁹ Uprawniony może zakazać osobom trzecim wytwarzania, oferowania, wprowadzania do obrotu, importu, eksportu lub używania wytworu, w którym wzór jest zawarty bądź zastosowany, lub składowania takiego wytworu dla takich celów (art. 105 ust. 3 PrWiPrzem).

²⁰ Art. 24 PrWiPrzem. W niektórych państwach, w tym w Polsce, istnieje jeszcze możliwość ochrony rozwiązań technicznych prawem ochronnym na wzór użytkowy.

²¹ Art. 28 ust. 1 pkt 3 PrWiPrzem.

Urząd Patentowy uznał przypisywanie określonej wagi do kierowców gokartów kierowanych przez gracza, co nie miało znaczenia dla jakiegokolwiek technicznego aspektu działania programu²².

Dopiero przekucie pomysłu na konkretne rozwiązanie techniczne pozwala myśleć o ochronie patentowej. Urząd Patentowy RP rozważa sytuację, „gdy z jednej strony pożądane jest wyświetlenie fragmentu obrazu w stosunkowo dużej skali (np. poprzez powiększenie), a z drugiej strony obszar wyświetlania ekranu może być wówczas zbyt mały, aby pokazać pełną strefę zainteresowania. Rozwiązanie tego konfliktu za pomocą środków technicznych oznacza wkład techniczny, który należy uwzględnić w badaniach wynalazku”²³. Za konkretny przykład może posłużyć wynalazek dotyczący (głównie) programu komputerowego zarządzającego odległością między sterowanymi przez graczy postaciami w taki sposób, aby wszystkie postacie były zawsze widoczne na ekranie (patent ten nie obowiązuje na terytorium Polski)²⁴.

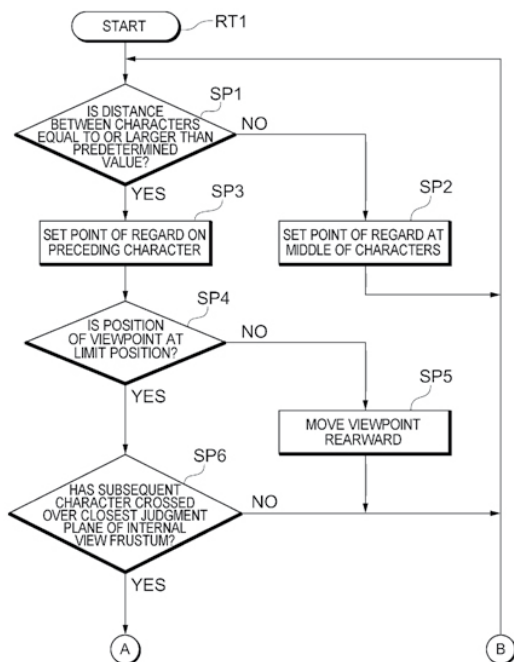
²² „Attributing weight to a virtual character in a game has no physical effect, since a virtual character does not have physical weight. Rather the concept determines the way the virtual characters respond to user inputs in the different characters respond differently to user inputs when moving in the game space. This is a purely abstract concept conceived of by the game designer as part of the structure of the game, for example in order to make the game more interesting or more realistic. This concept therefore falls under the definition of a game rule”. Decyzja Izby Odwoławczej Europejskiego Urzędu Patentowego z 3.05.2013 r., sprawa T 0188/11.

²³ „Ogólne wytyczne Prezesa Urzędu Patentowego RP w zakresie wynalazków i wzorów użytkowych”, „Wiadomości Urzędu Patentowego” 2/2023, s. 73.

²⁴ Więcej przykładów, niektóre dotyczą zasad i przebiegu gry, podaje H. Wald „From the Mass Effect dialogue wheel to Shadow of Mordor's Nemesis System, here are 9 video game patents that might surprise you”, gamesradar.com z 24.08.2021 r., <https://www.gamesradar.com/video-game-patents-that-might-surprise-you/> [dostęp: 18.01.2023 r.], a także D. Greenspan, G. Dimita „Mastering the game. Business and Legal Issues for Video Game Developers. A Training Tool”, WIPO 2022, s. 94–95, 102–104, <https://tind.wipo.int/record/45851> [dostęp: 03.02.2023 r.].

EP 2 578 281 B1

Fig. 21



39

Program, game device and control method
for same (Sega Games)

jedna z ilustracji z opisu patentu europejskiego
nr EP2578281B1

Patenty przyznawane są przez Urząd Patentowy RP, natomiast w Europejskim Urzędzie Patentowym można otrzymać tzw. patent europejski będący zestawem patentów obowiązujących w kilkudziesięciu państwach europejskich²⁵.

Ochrona patentowa jest udzielana na maksymalny okres 20 lat. Przez uzyskanie patentu nabywa się prawo wyłącznego korzystania z wynalazku w sposób zarobkowy lub zawodowy na całym obszarze Rzeczypospolitej Polskiej. Zakres przedmiotowy patentu określają zastrzeżenia patentowe zawarte w opisie patentowym. Opis wynalazku i rysunki mogą służyć do wykładni zastrzeżeń patentowych²⁶.

Inaczej niż w przypadku znaków towarowych i wzorów przemysłowych wynalazki nie mogą być jednocześnie chronione prawem autorskim.

2.4. Urząd Patentowy RP

W Polsce centralnym organem administracji publicznej zajmującym się sprawami własności przemysłowej jest Urząd Patentowy RP. Należy do niego kierować wnioski o udzielenie krajowego prawa ochronnego na znak towarowy, prawa z rejestracji wzoru przemysłowego i patentu²⁷. Rejestry prowadzone przez Urząd, np. rejestr znaków towarowych, są jawne i dostępne on-line. Dzięki temu studio może sprawdzić, czy interesujące je oznaczenia zostało już przez kogoś zgłoszone jako krajowy znak towarowy i czy prawo ochronne wciąż pozostaje w mocy.

²⁵ Europejski Urząd Patentowy nie jest instytucją Unii Europejskiej. Dlatego, inaczej niż w przypadku unijnego znaku towarowego i unijnego wzoru przemysłowego zgłaszanych do EUIPO, patent europejski zasadniczo nie jest unijnym jednolitym prawem wyłącznym, lecz wiązką patentów krajowych (zgłaszający dokonuje walidacji patentu europejskiego w wybranych państwach). „Zasadniczo”, ponieważ w 2023 roku ostatecznie wejdą w życie porozumienia wprowadzające patent europejski o jednolitym skutku w niektórych państwach UE. Dla następujących państw udzielenie patentu europejskiego nie będzie już wymagało walidowania go: Austria, Belgia, Bułgaria, Dania, Estonia, Finlandia, Francja, Niemcy, Włochy, Łotwa, Litwa, Luksemburg, Malta, Holandia, Portugalia, Słowenia, Szwecja.

²⁶ Art. 63 PrWiPrzem.

²⁷ Więcej informacji na temat działalności Urzędu Patentowego RP można znaleźć na oficjalnej stronie internetowej – www.uprp.gov.pl.



WSKAZÓWKI PRAKTYCZNE

Dane zgłaszających dobra własności przemysłowej, np. znak towarowy, także są ujawniane w rejestrach. Zdarza się więc, że na adres zgłaszającego lub uprawnionego wysyłane są „wezwania” lub „upomnienia” do zapłacenia opłaty rzekomo wymaganej przez Urząd Patentowy RP. Takie wiadomości są dodatkowo stylizowane na urzędową korespondencję. W pierwszej kolejności warto sprawdzić, czy wskazany w treści wiadomości rachunek bankowy jest identyczny z numerem rachunku podanym na stronie internetowej urzędu. Dodatkowo, jeśli studio otrzyma taką podejrzaną wiadomość, to może skonsultować się z Urzędem Patentowym z pytaniem, czy korespondencja jest prawdziwa.

Przy Urzędzie Patentowym RP działa centrum informacji, w którym wykwalifikowani konsultanci pomagają m.in. w doborze właściwego prawa własności przemysłowej²⁸.

3. Tajemnica przedsiębiorstwa

Wiele gospodarczo wartościowych informacji nie spełnia warunków do ochrony wymienionymi wyżej prawami własności intelektualnej. Przede wszystkim ich wartość może wiązać się nie z tym, jak są wyrażone, ale z tym, że są poufne. Informacją poufną mogą być chociażby dane o wysokości sprzedaży gry na poszczególnych platformach w pewnym okresie czasu, dane osobowe graczy, warunki umów licencyjnych czy *know-how* obejmujący stosowanie konkretnego silnika do efektywnego tworzenia gier określonego gatunku.

Informacja mogąca podlegać ochronie jako tajemnica przedsiębiorstwa nie może być znana osobom zwykle zajmującym się tym

²⁸ Więcej informacji można znaleźć na stronie internetowej <https://uprp.gov.pl/pl/centrum-informacji> [dostęp: 22.02.2023 r.].

rodzajem informacji ani być dla nich łatwo dostępna²⁹. Powszechnie znane mogą być, przykładowo, generalne preferencje osób grających głównie w gry mobilne. Powszechnie znana nie będzie jednak średnia wartość mikrotransakcji dokonywanych przez graczy określonej gry w danym roku. Dodatkowo studio musi dbać o utrzymywanie takiej informacji w tajemnicy. Przejawem dbałości jest m.in. stosowanie procedur obchodzenia się z poufnymi informacjami w przedsiębiorstwie, stosowanie odpowiednich zabezpieczeń technicznych, np. hasła, szyfrowania danych oraz przekazywanie informacji tylko osobom, które ich potrzebują (zasada *need to know*) i zobowiązały się do zachowania ich w tajemnicy.

Inaczej niż prawa własności intelektualnej (prawa wyłączne), ochrona tajemnicy przedsiębiorstwa nie zapewnia wyłączności korzystania z danej informacji. Inny przedsiębiorca może równolegle wytworzyć taką samą informację, np. ze względu na korzystanie z takiego samego silnika do tworzenia gier. Będzie musiał jednak poświęcić na to własny czas i zasoby. Tzw. przejęcie informacji będącej tajemnicą przedsiębiorstwa od innego przedsiębiorstwa jest czynem nieuczciwej konkurencji polegającym na naruszeniu tajemnicy przedsiębiorstwa, podobnie jak skorzystanie z informacji uzyskanej w taki sposób³⁰.

4. Dobra osobiste, w tym wizerunek

Każdej osobie fizycznej przysługuje prawo do wizerunku (który jest dobrem osobistym)³¹. Na rozpowszechnianie go potrzebne jest zezwolenie tej osoby. W braku wyraźnego zastrzeżenia zezwolenie nie jest

²⁹ Tajemnicą przedsiębiorstwa może być także szczególne zestawienie i zbiór informacji, które pojedynczo są powszechnie znane.

³⁰ M. Witczak „Nie wolno korzystać z materiałów skradzionych CD Projektowi”, *polskigamedev.pl* z 11.02.2021 r., <https://polskigamedev.pl/na-ile-mozna-korzystac-z-materiałow-skradzionych-cd-projektowi/> [dostęp: 03.02.2023 r.]. Art. 11 ustawy z 16.04.1993 r. o zwalczaniu nieuczciwej konkurencji (Dz.U. z 2022 r. poz. 1233 ze zm.).

³¹ Poniżej przedstawiam zasady ochrony wizerunku określone w rozdziale 10 PrAut („Ochrona wizerunku, adresata korespondencji i tajemnicy źródeł informacji”), ale wizerunki to także dane osobowe.

wymagane, jeżeli osoba ta otrzymała umówioną zapłatę za pozowanie, czyli otrzymała zapłatę i nie zastrzegła wyraźnie, iż nie zgadza się na rozpowszechnianie.



WSKAZÓWKI PRAKTYCZNE

Zarówno w zezwoleniu na rozpowszechnianie wizerunku, jak i w umowie o pozowanie, warto sprecyzować, jakie formy korzystania z wizerunku są nim objęte, zwłaszcza rozpowszechnianie w reklamach.

Zezwolenie nie jest też potrzebne, gdy:

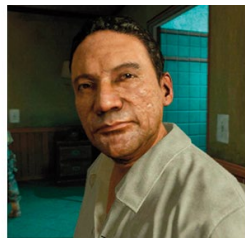
- » Dana osoba jest powszechnie znana, a wizerunek utrwalono w związku z pełnieniem przez nią funkcji, w szczególności politycznych, społecznych, zawodowych. Ten wymóg spełnia wizerunek Prezydenta RP utrwalony podczas uroczystości państwowych, ale nie spełnia go wizerunek Prezydenta RP utrwalony w trakcie prywatnego odpoczynku.
- » Wizerunek stanowi jedynie fragment większej całości, np. wizerunki grupy osób stanowiących tło osoby portretowanej.

W każdym przypadku chodzi oczywiście o konkretny wizerunek danej osoby, a nie o każdy jej wizerunek. Przykładowo: jeśli model otrzymał wynagrodzenie za pozowanie i nie zastrzegł, że nie zezwala na rozpowszechnianie wizerunku, to można rozpowszechniać zdjęcia wykonane podczas danej sesji, a nie wszystkie wizerunki tego modelu. Resumując, w hipotetycznej zremasterowanej wersji gry *Solidarność* (P.Z. Karen), strategii wydanej w 1991 roku, można by posłużyć się zdjęciami z przemówień Lecha Wałęsy, wystąpień członków Rady Państwa lub rządu czy zbiorowymi zdjęciami protestujących osób.

Inne dobra osobiste niż wizerunek też podlegają ochronie, np. dobre imię i prywatność³². Zasady korzystania z tych dóbr nie są jednak uregulowane tak szczegółowo, jak w przypadku wizerunku. Jeśli fabuła gry

³² Art. 23 ustawy z 23.04.1963 r. Kodeks cywilny (Dz.U. z 2022 r. poz. 1360 ze zm.).

miałaby przynajmniej częściowo przedstawiać rzeczywiste osoby lub wydarzenia, studio powinno najpierw ustalić, czy takie przedstawienie nie będzie naruszało dóbr osobistych zaangażowanych osób. Oczywiście ryzyko naruszenia dóbr osobistych nie jest wysokie w przypadku zgodnego z prawdą przedstawiania wydarzeń historycznych oraz ich uczestników. Sąd oddalił pozew byłego dyktatora Panamy Manuela Noriega (zdjęcie niżej po lewej) przeciwko Activision o naruszenie jego dóbr osobistych ze względu na sposób przedstawienia w grze *Call of Duty: Black Ops II*³³ (po prawej).



Manuel Noriega



WSKAZÓWKI PRAKTYCZNE

Prawo do wizerunku portretowanej osoby i prawa autorskie do zdjęcia to różne prawa. Rozpowszechnianie zdjęcia wymaga więc jednocześnie uzgodnień z właścicielem praw autorskich, np. fotografem, i z osobą portretowaną. Oczywiście fotograf może sam zawrzeć umowę z portretowaną osobą i udostępnić ją studiu. Różnymi prawami są też prawo do wizerunku oraz prawo pokrewne do artystycznego wykonania. Nabycie od aktora praw pokrewnych do artystycznego wykonania motion capture postaci w grze nie oznacza, że studio może w marketingu gry korzystać z dowolnych utrważeń wizerunku tego aktora.

³³ J. Linshi „Judge Dismisses Manuel Noriega’s Call of Duty Lawsuit”, time.com z 28.10.2014 r., <https://time.com/3544680/manuel-noriega-call-of-duty-lawsuit-dismissed/> [dostęp: 18.01.2023 r.]; przywołana strona internetowa jest również źródłem zestawienia zdjęć w tekście.

5. Co nie jest własnością intelektualną?

Prawa własności intelektualnej powstają tylko do wystarczająco sprecyzowanych dóbr niematerialnych, które ponadto spełniają warunki określone w przepisach. Dlatego ochronie prawem autorskim nie podlegają odkrycia, idee, procedury, metody i zasady działania oraz koncepcje matematyczne³⁴. Podobnie jest z ochroną patentową. Za wynalazki nie uważa się zwłaszcza: odkryć, teorii naukowych i metod matematycznych, schematów, zasad i metod przeprowadzania procesów myślowych, rozgrywania gier lub prowadzenia działalności gospodarczej³⁵.

Niechronioną ideą mógłby być choćby pomysł na specyficzny model rozgrywki, przykładowo odwrócony *bullet hell* z gry *Vampire Survivors* (Poncle). Ochronie mógłby już jednak podlegać program komputerowy, który umożliwia taki sposób prowadzenia rozgrywki, tajemnica przedsiębiorstwa obejmująca informacje na temat szczegółów wdrożenia go (np. dokładne statystyki przeciwników), a także artykuł w portalu branżowym analizujący przebieg rozgrywki w tej grze.

³⁴ Art. 1 ust. 2 (1) PrAut.

³⁵ Art. 28 ust. 1 PrWłPrzem.

Własność intelektualna w grze wideo

Nie bez przyczyny mówi się, że gra wideo składa się z własności intelektualnej oraz pudełka. W czasach dystrybucji cyfrowej w pudełku przeważnie nie ma zresztą nawet płyty z grą. Ochrona własności intelektualnej wchodzącej w skład gry nie ogranicza się naturalnie do jej użycia tylko w grach. Jeśli studio w wystarczająco szerokim zakresie nabędzie prawa własności intelektualnej, to będzie miało wyłączność na użycie grafik, muzyki, scenariusza gry również w innych produktach i dobrach kultury, np. w filmach lub książkach.

1. Tytuł gry, w tym logotyp

Przed wszystkim studio może chronić tytuł gry wideo jako znak towarowy. Tytuł można zgłosić zarówno w charakterze znaku słownego, jak i słowno-graficznego. W tym pierwszym przypadku ochronie będzie podlegało słowo lub zestawienie słów, niezależnie od jakiegokolwiek warstwy graficznej. W drugim przypadku ochronie podlegają łącznie elementy słowne i graficzne znaku. W uproszczeniu, ochrona zasadniczo nie rozciąga się na oznaczenia z identycznym lub podobnym elementem słownym, ale niepodobnym elementem graficznym, i odwrotnie. Optymalne jest zgłoszenie znaku słownego jeszcze przed publicznym ujawnieniem tytułu gry, a znaku słowno-graficznego wtedy, gdy jego ostateczny wygląd będzie już ustalony. Przykładowo słowny unijny znak towarowy „CYBERPUNK 2077” (015991383) zgłoszono

3 listopada 2016 roku, a znak słowno-graficzny 4 czerwca 2018 roku (017912301). W rejestrze oba znaki wyglądają następująco:

Przedstawienie graficzne	Nazwa znaku towarowego	Data zgłoszenia	Towary i usługi	Status znaku towarowego...	Urząd ds. własności intelektualnej	Numer zgłoszenia
	CYBERPUNK 2077	03/11/2016	9, 14, 16, 18, 25, 28, 41	Registered	EUIPO-EUIPO	015991383
Towary i usługi 9 - Oprogramowanie gier; oprogramowanie gier wirtualnych; programy gier komputerowych do pobierania; nagrane oprogramowanie gier komputerowych; gry wideo [gry komputerowe] w for... 14 - Bizuteria i wyroby jubilerskie; medaliony; kółka na klucze i breloczki; naszyjniki [bizuteria]. 16 - Przyrządy do pisania; materiały piśmienne; jednorazowe produkty papierowe; materiały drukowane; plakaty; nalepki, naklejki [materiały piśmienne]; książki; komiksy; czasopisma [periodyki]. 18 - Walizy, torby, portfele; torby [pokrowce] na ubrania do podróży; torby na garnitury, koszule i sukienki; pokrowce na bagaż; pokrowce na klucze; sakwy; tornistry szkolne; etui, futerały na dok... 25 - Odzież; obuwie; nakrycia głowy; bielizna; paski skórzane [odzież] ... Pokaż 2 więcej Status: Registered Pełnomocnik: JWP RZECZNICY PATENTOWI DOROTA RZAŻEWSKA SP. K. Data wygaśnięcia: 04/06/2028 Urząd pochodzenia: EUIPO - EUIPO Znaki towarowe: 2235403 (zaktualizowane 23/03/2023) Zobacz ten znak towarowy w urzędzie pochodzenia						

CYBERPUNK 2077 (znak słowny)

Przedstawienie graficzne	Nazwa znaku towarowego	Data zgłoszenia	Towary i usługi	Status znaku towarowego...	Urząd ds. własności intelektualnej	Numer zgłoszenia
	CYBERPUNK 2077	04/06/2018	9, 14, 16, 18, 25, 28, 41	Registered	EUIPO-EUIPO	017912301
Towary i usługi 9 - Games software; Virtual reality game software; Downloadable computer game programs; Recorded computer game software; Video games [computer games] in the form of computer pro... 14 - Jewellery; Medallions; Key rings and key chains, and charms therefor; Necklaces [jewellery, jewelry (Am)]. 16 - Writing instruments; Stationery; Printed matter; Posters; Stickers [stationery]; Books; Comics; Magazines [periodicals]; paper napkins; tablemats of paper; coasters of paper; table napkins. ... 18 - Luggage, bags, wallets and other carriers; Garment carriers; Carriers for suits, shirts and dresses; Luggage covers; Keycases; Saddlebags; School knapsacks; Folio cases; Backpacks. 25 - Clothing; Footwear; Headgear; Underwear; Leather belts [clothing]. Pokaż 2 więcej Status: Registered Pełnomocnik: JWP RZECZNICY PATENTOWI DOROTA RZAŻEWSKA SP. K. Data wygaśnięcia: 04/06/2028 Urząd pochodzenia: EUIPO - EUIPO Znaki towarowe: 2235403 (zaktualizowane 23/03/2023) Zobacz ten znak towarowy w urzędzie pochodzenia						

CYBERPUNK 2077 (znak słowno-graficzny)

Ochrona znaków towarowych ogranicza się do klas towarów i usług, w których znak został zgłoszony, więc trzeba wybrać takie towary i usługi, dla których znak będzie używany, a więc np. pobieralne gry komputerowe, gry wideo [gry komputerowe] w formie programów komputerowych zapisanych na nośnikach danych (klasa 9 klasyfikacji nicejskiej), udostępnianie gry komputerowej, do której użytkownicy

mają dostęp poprzez globalną sieć i/lub internet (klasa 41)³⁶. Jeżeli studio planuje rozwijać merchandising związany z grą, to warto zarejestrować znak towarowy również dla książek, komiksów, czasopism (klasa 16 klasyfikacji nicejskiej), odzieży (klasa 25) oraz gier planszowych (klasa 28).

Znak towarowy musi mieć zdolność odróżniającą, czyli w ogóle nadawać się do odróżniania towarów lub usług, a po drugie musi mieć zdolność odróżniającą dla tych towarów lub usług, dla których jest zgłaszany³⁷. Przykładowo: słowa „gra wideo” nie mogłyby być znakiem towarowym dla gier wideo, ponieważ wskazują na rodzaj towaru. Z takim problemem zetknął się zgłaszający unijny znak towarowy „Eurotruck Simulator”³⁸. Znak ostatecznie udało się zarejestrować, ponieważ zgłaszający udowodnił, że ze względu na długotrwałe używanie znaku w obrocie odbiorcy kojarzą go z konkretnymi grami wideo, a nie ogólnie z grami lub programami komputerowymi polegającymi na symulowaniu kierowania ciężarówką na europejskich trasach³⁹. Znak miał tzw. wtórną zdolność odróżniającą – wtórną, czyli wytworzoną przez jego używanie. Na marginesie – w niektórych państwach, przynajmniej początkowo, z odmową rejestracji ze względu na opisowy charakter spotkał się słowny znak towarowy „Cyberpunk 2077”⁴⁰.

Poza istnieniem zdolności odróżniającej Urząd Patentowy sprawdza też ewentualne istnienie jednej z innych tzw. **bezwzględnych przeszkód**

³⁶ Sklasyfikowane towary i usługi można przejrzeć zarówno w narzędziach udostępnianych przez EUIPO, jak i Urząd Patentowy RP. Są one dostępne odpowiednio pod adresami <https://euipo.europa.eu/ec2/>; <https://grab.uprp.pl/Klasyfikacje/Strony%20witryny/Klasyfikacja%20nicejska.aspx> [dostęp: 06.02.2023 r.].

³⁷ Mowa tutaj o tzw. samodzielności znaku względem towaru. Słowo „apple” jest opisowe względem takiego towaru jak jabłko, jednak nie jest opisowe dla takiego towaru jak sprzęt komputerowy.

³⁸ Gry z serii *Eurotruck Simulator* pozwalają graczowi wcielić się kierowcę ciężarówki pokonującego europejskie trasy. W Niemczech podobny problem z rejestracją miał zgłaszający znak towarowy „Farming Simulator 2013”. Zob. prezentacja R. Kunze „The Protection of Titles of Works The German Perspective”, IP Case Law Conference 7–8.05.2018 r., materiały konferencyjne dostępne są pod adresem <https://euipo.europa.eu/knowledge/course/view.php?id=3230> [dostęp: 11.02.2023 r.].

³⁹ Decyzja Piątej Izby Odwoławczej EUIPO z 29.01.2019 r., sprawa R 1596/2018-5.

⁴⁰ Wątpliwości miały japoński i norweski urząd patentowy.

rejestracji znaku⁴¹. Taką przeszkodą jest choćby sprzeczność z dobrymi obyczajami (np. znak towarowy zawierający słowo uważane za wulgarne), włączenie do znaku symbolu Rzeczypospolitej Polskiej (np. elementem znaku jest aktualne godło) lub symbolu organizacji międzynarodowej (np. elementem znaku jest czerwony krzyż)⁴².

Urząd Patentowy nie sprawdza jednak, czy zgłoszony znak koliduje z wcześniej zgłoszonymi znakami towarowymi lub wcześniejszymi prawami innego typu, np. prawami autorskimi do logotypu. Kolidują może polegać zwłaszcza na tym, że identyczny znak został już zgłoszony (a następnie zarejestrowany) dla identycznych lub podobnych towarów i zachodzi ryzyko wprowadzenia odbiorców w błąd. Polega to zwłaszcza na ryzyku (mylnego) skojarzenia znaku zgłoszonego ze znakiem wcześniejszym (tzw. ryzyko konfuzji)⁴³.



WSKAZÓWKI PRAKTYCZNE

Ryzyko konfuzji jest tym większe, im silniejszą zdolność odróżniającą – wynikającą np. z nakładów na reklamę lub wieloletniego, intensywnego korzystania – ma oznaczenie, które jest już używane na rynku. Mechanizm jest bowiem następujący: jeżeli wcześniejszy znak jest bardzo rozpoznawalny, np. „DOOM”⁴⁴, a towary identyczne (gry wideo), to nawet przy niewielkim stopniu podobieństwa między samymi znakami, może zaistnieć ryzyko wprowadzenia odbiorców w błąd.

Istnienie kolizji może się ujawnić zarówno w trakcie postępowania zgłoszeniowego (uprawniony do znaku wcześniejszego składa sprzeciw), jak i po udzieleniu prawa wyłącznego (uprawniony do znaku wcześniejszego składa wnioski o unieważnienie). W negatywnym

⁴¹ Brak zdolności odróżniającej jest jedną z takich przeszkód.

⁴² Bezwzględne przeszkody rejestracji są wymienione w art. 129(1) PrWiPrzem.

⁴³ W przypadku gdy oznaczenia i towary lub usługi są identyczne, nie trzeba wykazywać ryzyka wprowadzenia odbiorców w błąd. Art. 132(1) ust. 1 pkt 2–5 PrWiPrzem.

⁴⁴ Słowny unijny znak towarowy nr 013374244.

scenariuszu uprawniony z wcześniejszego znaku może zablokować rejestrację lub unieważnić znak będący tytułem gry, a następnie żądać zaprzestania rozpowszechniania gry pod tym tytułem. Koszty poniesione na budowanie popularności gry będą więc przynajmniej częściowo zmarnowane. Naruszenie prawa ochronnego do znaku towarowego to również bardzo prawdopodobna utrata domeny internetowej (np. www.doom.pl) oraz konieczność zmiany nazw lub założenia nowych profili w mediach społecznościowych⁴⁵. Poniżej kilka przykładów medialnych i prawnych sporów dotyczących kolizji znaków towarowych.

- » Ubisoft Entertainment publicznie zaprotestował przeciwko zgłoszeniu przez Electronic Arts w USPTO słownych znaków towarowych „ghost”⁴⁶. Spółka zwracała uwagę na ryzyko kolizji ze słownymi znakami towarowymi zarejestrowanymi wcześniej dla swoich gier, zwłaszcza *Ghost Recon*, *Ghost Recon Advanced Warfighter*, *Ghost Recon Future Soldier*⁴⁷ dla identycznych towarów. Prawdopodobnie Ubisoft Entertainment obawiał się też, że Electronic Arts może następnie utrudniać zgłaszanie przez Ubisoft kolejnych znaków towarowych zawierających słowo „ghost”. Ostatecznie zgłoszenie zostało wycofane⁴⁸.
- » Wobec zgłoszenia przez Stoic Studios w USPTO słownego znaku towarowego "The Banner Saga" sprzeciw złożył producent gier

⁴⁵ Blizzard Entertainment dopiero po ogłoszeniu tytułu drużynowej gry akcji zorientował się, że słowny znak towarowy „Overwatch” należał do firmy Innovis Labs i był wykorzystywany w programie komputerowym używanym przez graczy podczas rozgrywek paintballowych i airsoftowych. Mniejszym problemem był postawiony publicznie przez MLB (amerykańska liga baseballu) zarzut, że zgłoszenie amerykańskiego graficznego znaku towarowego „Overwatch League” narusza prawa do znaku tejże ligi. Ostatecznie znak „Overwatch League” został zarejestrowany. O.S. Good „Overwatch trademark suit settled between Blizzard, app maker”, [polygon.com](https://www.polygon.com/2015/11/3/9663094/overwatch-trademark-lawsuit-settled-blizzard-innovis) z 30.11.2015 r., <https://www.polygon.com/2015/11/3/9663094/overwatch-trademark-lawsuit-settled-blizzard-innovis> [dostęp: 18.01.2023 r.], J. Batchelor „Overwatch League vulnerable to MLB trademark dispute”, [gamesindustry.biz](https://www.gamesindustry.biz/overwatch-league-vulnerable-to-mlb-trademark-dispute) z 18.07.2017 r., <https://www.gamesindustry.biz/overwatch-league-vulnerable-to-mlb-trademark-dispute> [dostęp: 18.01.2023 r.].

⁴⁶ Słowne amerykańskie znaki towarowe nr 86568854 oraz 86568852.

⁴⁷ Kolejno słowne amerykańskie znaki towarowe nr 76517476, 76638844 oraz 77892381.

⁴⁸ Electronic Arts poinformowało, że intencją spółki była ochrona nazwy należącego do niej producenta gier – Ghost Studios.

mobilnych King.com⁴⁹. Ten ostatni stworzył rodzinę znaków towarowych, których wspólnym elementem było słowo „saga”⁵⁰, m.in. „Bubble Saga”, „Mahjong Saga” czy „Puzzle Saga”⁵¹. Ostatecznie strony doszły do porozumienia i znak zgłoszony przez Stoic Studios został zarejestrowany⁵², ale z zastrzeżeniem, że uprawniony nie rości sobie prawa wyłącznego do korzystania ze słowa „saga” poza znakiem towarowym⁵³. Prawdopodobnie strony zawarły też tzw. **umowę o współistnieniu znaków towarowych** (ang. *trademark coexistence agreement*), w której w zamian za wycofanie sprzeciwu określono szczegółowe zasady korzystania ze znaku towarowego „The Banner Saga”⁵⁴.

- » Kolizja między znakami może wynikać nie tylko z identyczności, ale i z podobieństwa towarów. Kalypso Media nie udało się zarejestrować znaku towarowego „Dungeons” m.in. dla gier wideo, ponieważ sprzeciwił się temu uprawniony ze znaku „Dungeons & Dragons” – producent gier planszowych o takich tytułach⁵⁵. Dlatego analizując zajęte tytuły, studio nie powinno ograniczać się do rynku gier wideo.
- » Znak towarowy może być zarejestrowany dla gier wideo nie tylko przez podmioty, które zajmują się głównie tworzeniem gier⁵⁶. Producent sosu Tabasco zarejestrował unijny znak słowny „TABASCO” m.in. dla oprogramowania komputerowego oraz usługi jego dostarczania⁵⁷. Dzięki temu miał podstawę do żądania od polskiego

⁴⁹ Ta spółka była znana z dość agresywnej ochrony własnych znaków towarowych. Zob. B. Sinclair „King accused of more trademark trolling”, *gamesindustrybiz.com* z 12.02.2014 r., artykuł jest dostępny pod adresem <https://www.gamesindustry.biz/king-accused-of-more-trademark-trolling> [dostęp: 03.11.2022 r.].

⁵⁰ „Saga” jest także słownym amerykańskim znakiem towarowym należącym wówczas do King.com (nr 85482736).

⁵¹ Słowne amerykańskie znaki towarowe o numerach kolejno: 4274316, 4284862 oraz 4281568.

⁵² Słowny amerykański znak towarowy nr 85819941.

⁵³ „No claim is made to the exclusive right to use saga apart from the mark as shown”.

⁵⁴ K. Stuart „Candy crushed: a lawyer’s view on King v Stoic”, *guardian.com* z 27.01.2014 r., <https://www.theguardian.com/technology/2014/jan/27/candy-crushed-lawyer-view-king-v-stoic> [dostęp: 03.11.2022 r.].

⁵⁵ Wyrok TSUE z 10.10.2019 r., T-700/18, ECLI:EU:T:2019:739.

⁵⁶ Gry wideo mogą służyć takim podmiotom chociażby jako forma reklamy.

⁵⁷ Słowny unijny znak towarowy nr 010849727.

producenta gier wideo zmiany firmy spółki, pierwotnie brzmiała ona: Tabasco Interactive Sp. z o.o.⁵⁸

- » Kolizją, która co prawda wymusiła zmianę tytułu gry, ale – jak się wydaje – była wartościowa z marketingowego punktu widzenia, jest przypadek gry *Ion Maiden* (Voidpoint). Gra o takim tytule była reklamowana i oferowana m.in. na platformie STEAM⁵⁹ przynajmniej do chwili, gdy zmiany nazwy zażądała kapela heavymetalowa Iron Maiden. Spółka Iron Maiden Holding Ltd posiada liczne słowne znaki towarowe, w tym słowny unijny znak towarowy „IRON MAIDEN”, zarejestrowany między innymi dla gier komputerowych i wideo⁶⁰. Co ciekawe, co jakiś czas faktycznie ukazują się gry wideo pod szyldem tej kapeli, chociażby gra mobilna *Iron Maiden: Legacy of the Beast* a niegdyś *Ed Hunter* (Eddie jest maskotką zespołu). Oczywiście oznaczenia „ION MAIDEN” oraz „IRON MAIDEN” nie są identyczne. Są jednak wystarczająco zbliżone na płaszczyźnie wizualnej oraz fonetycznej, żeby uznać je za podobne⁶¹. Zresztą nawiązanie do nazwy zespołu i znaku „IRON MAIDEN” było zapewne celowe i podkreślane przez nawiązującą do wyglądu Eddie’go czaszkę z logotypu gry *Ion Maiden* (ilustracja dalej)⁶² oraz (rzekomo) pokrewieństwo imienia i nazwiska bohaterki gry – Shelly Harrison do imienia i nazwiska założyciela zespołu – Steve’a Harisa⁶³. Skoro towary były identyczne, a znaki podobne, to urząd patentowy lub sąd musiałby ocenić jeszcze istnienie ryzyka wprowadzenia odbiorców w błąd co do pochodzenia towarów

⁵⁸ Słowo „interactive” ma w kontekście takich towarów niską wartość odróżniającą i jego obecność w firmie spółki nie miała większego znaczenia. Obecnie studio działa pod firmą Orbital Knight Sp. z o.o.

⁵⁹ Wydawca podjął też działania zmierzające do rejestracji, przynajmniej w USA, słownego znaku towarowego „ION MAIDEN” (nr zgłoszenia 87841505), ale zgłoszenie zostało wycofane. Wycofanie zgłoszenia mogłoby zresztą sugerować, że wydawca spodziewał się reakcji ze strony uprawnionych do znaku „IRON MAIDEN”.

⁶⁰ Słowny unijny znak towarowy „IRON MAIDEN” nr 002635555.

⁶¹ Pomimo braku jednej litery („Ion” zamiast „Iron”), łączna liczba znaków oraz sylab jest niemal identyczna. Jedna litera nie różnicuje też istotnie wymowy obydwu znaków.

⁶² Źródła ilustracji: T. Phillips „Iron Maiden suing Ion Maiden for \$2m”, eurogamer.net z 30.05.2019 r., <https://www.eurogamer.net/iron-maiden-suing-ion-maiden-for-usd2m> [dostęp: 22.02.2023 r.]

⁶³ Ten ostatni argument może być nieco naciągany, ponieważ Shelly jest też bohaterką wcześniejszej gry z neutralnym tytułem *Bombshell*.

sygnowanych znakiem „ION MAIDEN”. To znaczy, czy przeciętny gracz będzie przekonany, że gra *Ion Maiden* pochodzi od właściciela znaku „IRON MAIDEN” albo przynajmniej od przedsiębiorstwa z nim powiązanego. Jeśli odpowiedź byłaby negatywna (brak ryzyka pomyłek), to mimo pewnego podobieństwa, gry o tytułach *Iron Maiden* oraz *Ion Maiden* mogłyby współistnieć na rynku, a znak „ION MAIDEN” mógłby zostać zarejestrowany. Jeśli jednak sąd uznałby, że odbiorcy mogą być wprowadzeni w błąd, to produkcja o nazwie *Ion Maiden* musiałaby zniknąć z rynku. Z kolei urząd patentowy odmówiłby rejestracji takiego znaku towarowego.



Ion Maiden / Ion Fury (Voidpoint)



WSKAZÓWKI PRAKTYCZNE

Rekomendowane jest przeprowadzanie **badania znaku towarowego (ang. trademark clearance)** przed dokonaniem zgłoszenia tytułu gry jako znaku towarowego. Takie badanie rynku (np. bazy gier STEAM, Wielkiej Encyklopedii Gier GRYOnline.pl) oraz baz urzędów patentowych powinno obejmować wszystkie państwa, gdzie znak będzie zgłaszany, a więc np. UE i poszczególne państwa członkowskie, Wielką Brytanię, USA, Kanadę i Japonię.

Wcześniejszy znak towarowy stanowi przeszkodę dla rejestracji zasadniczo **tak długo, jak pozostaje w mocy**. Jeżeli uprawniony nie przedłuży ochrony, to prawo wyłączne wygaśnie i po krótkim okresie karencji znak będzie „do wzięcia”⁶⁴.

Inną przeszkodą rejestracji, o której warto pamiętać, jest naruszenie praw osobistych lub majątkowych osób trzecich⁶⁵. Może tutaj chodzić zarówno o dobra osobiste, np. nazwisko⁶⁶, jak również o majątkowe prawa autorskie. Najpewniej zdecydowana większość słowno-graficznych i graficznych znaków towarowych będzie jednocześnie utworami plastycznymi. Takim utworem może być nawet charakterystyczna czcionka, którą zapisane są słowa tworzące znak towarowy. Dlatego studio powinno nabyć prawa autorskie do elementów graficznych znaku, zanim dokona zgłoszenia.

⁶⁴ Wygaśnięcie prawa ochronnego ogranicza się do samego znaku towarowego. Jeżeli dane oznaczenie jest jeszcze chronione np. jako utwór plastyczny, to ochrona może trwać nadal. Inaczej niż w przypadku prawa ochronnego na znak towarowy ochrona prawno-autorska nie zależy od używania utworu ani od dokonywania żadnych formalności.

⁶⁵ Art. 132(1) ust. 1 pkt 1 PrWiPrzem.

⁶⁶ Na przykład stworzenie gry *What remains of Marcin Balicki* zamiast *What remains of Edith Finch* (Giant Sparrow), bez mojej zgody i w oparciu o wydarzenia z mojego życia prywatnego. Nie jest ono nawet w części tak interesujące, co losy fikcyjnej rodziny Finchów, więc uprzedzam, że byłby to wyjątkowo krótki symulator chodzenia.



WSKAZÓWKI PRAKTYCZNE

O znakach towarowych trzeba też pamiętać, rozwijając serię gier, zwłaszcza gdy obejmuje ona rebranding dotychczas używanego tytułu bądź logotypu. Znak towarowy obowiązuje w takiej postaci, w jakiej został zgłoszony. Zmienione oznaczenie nie będzie więc chronione jako znak towarowy. Przykładem rebrandingu, który pociąga za sobą zgłaszanie kolejnych znaków towarowych, jest seria gier *Gears of War*. Seria ta zaczęła być kojarzona już po samym słowie „Gears” i tytuły kolejnych odsłon nie zawierały już słowa „of War”. Rebranding serii *Gears of War* na *Gears* rodzi pewne ryzyko dla studiów, które chciałyby w tytule swojej gry zamieścić słowo „gears”, zwłaszcza na początku tytułu.

Słowa i logotypy to oczywiście niejedyny rodzaje oznaczeń, które mogą być znakami towarowymi. Takim znakiem może być melodia, dźwięk, animacja, a nawet materiał multimedialny⁶⁷. Słowa i logotypy są jednak najbardziej uniwersalne, mogą być używane zarówno na nośnikach fizycznych, np. reklama w drukowanej prasie branżowej, jak i cyfrowych, np. taka sama reklama w portalu internetowym.

2. Domena internetowa

Inaczej niż w przypadku znaków towarowych korzystanie z określonej domeny internetowej nie wynika z decyzji Urzędu Patentowego, ale z zawarcia umowy z rejestratorem o utrzymanie domeny internetowej⁶⁸. Abonent, np. studio, może korzystać z domeny tak długo, jak

⁶⁷ Korzystając z tej ostatniej możliwości, jako unijny znak towarowy zgłoszono nagranie tzw. kill-cam z gry *Sniper Elite 4*. EUIPO nie wydał jeszcze decyzji w sprawie tego zgłoszenia, a z wielu powodów jest ono dyskusyjne. Podważać można m.in. spełnienie przez ten znak wymogu jednolitości. Szerzej M. Balicki, „Multimedialny znak towarowy młotem na klonów?”, [videogameslegal.pl](https://www.videogameslegal.pl) z 10.03.2018 r., <https://www.videogameslegal.pl/?p=129> [dostęp 28.09.2022 r.].

⁶⁸ Podobnie jest w przypadku profili w serwisach społecznościowych. Istnienie i korzystanie z profilu gry wideo wynika z zawarcia przez studio umowy z właścicielem danego serwisu.

długo obowiązuje umowa, czyli dopóki płaci wynagrodzenie rejestratorowi. Jednak umowa może zostać wypowiedziana przez rejestratora, jeżeli rejestracja domeny narusza prawa osób trzecich, takie jak prawo ochronne na znak towarowy. Przykładowo: studio planuje wydać grę o tytule *Overwatch* i rejestruje domenę internetową *overwatch.pl*. Nazwa domeny jest identyczna ze znakiem towarowym należącym do Blizzard Entertainment⁶⁹, który uważa, że jego prawa zostały naruszone. W celu pozbawienia studia możliwości korzystania z domeny Blizzard może wszcząć postępowanie albo przed sądem powszechnym, albo przed sądem polubownym. Ta druga możliwość istnieje, ponieważ każdy, kto zawiera umowę o utrzymanie domeny (np. studio w przypadku domeny *overwatch.pl*), zgadza się, żeby ewentualny spór o nazwę tej domeny rozstrzygał sąd polubowny⁷⁰. W przypadku domen z rozszerzeniem .pl będzie to Sąd Polubowny ds. domen internetowych przy Polskiej Izbie Informatyki i Telekomunikacji lub Sąd Arbitrażowy przy Krajowej Izbie Gospodarczej w Warszawie. Domenami z rozszerzeniem .com zajmuje się Centrum Arbitrażu i Mediacji przy Światowej Organizacji Własności Intelektualnej (WIPO)⁷¹.

Prawomocne orzeczenie polskiego sądu polubownego stwierdzające naruszenie cudzych praw stanowi podstawę do wypowiedzenia umowy o utrzymanie domeny i zawarcie takiej umowy z powodem – w tym przypadku z Blizzard Entertainment. Przeważnie wyrok zostaje wydany w ciągu kilku miesięcy i zasadniczo nie przysługuje od niego żadne odwołanie. Może się więc okazać, że strona internetowa z problematycznym tytułem gry stanie się niedostępna w połowie kampanii marketingowej.

⁶⁹ „OVERWATCH” jest słownym unijnym znakiem towarowym zarejestrowanym przez Blizzard Entertainment dla towarów i usług w klasach 9 i 41 (nr rejestracji 012755567).

⁷⁰ Odmowa podpisania zapisu na sąd polubowny skutkuje rozwiązaniem umowy na utrzymanie domeny w terminie trzech miesięcy od daty wyznaczonej na podpisanie takiego zapisu. Studio nie mogłoby więc próbować uniknąć zaangażowania się w spór i jednocześnie zachować możliwość korzystania z domeny *overwatch.pl*.

⁷¹ Więcej informacji na temat korzystania z nazw domen internetowych można znaleźć w bezpłatnej publikacji I. Matusiaka oraz J. Ożegalskiej-Trybańskiej „Jak bezpiecznie korzystać z nazw domen internetowych. Poradnik dla przedsiębiorców”, Urząd Patentowy RP, Warszawa 2022, <https://uprp.gov.pl/sites/default/files/2022-05/Jak%20bezpiecznie%20korzystać%20z%20nazw%20domen%20internetowych.%20Poradnik%20dla%20przedsiębiorców.pdf> [dostęp 4.11.2022 r.].

**WSKAZÓWKI PRAKTYCZNE**

Rejestrator domeny nie weryfikuje, czy wybrana nazwa narusza czyjekolwiek prawa – domenę dostaje ten, kto pierwszy ją zarejestruje. Dlatego studio powinno na własną rękę sprawdzić, czy wymarzona nazwa nie jest np. cudzym znakiem towarowym.

3. Silnik gry wideo oraz inne programy komputerowe

Co prawda *gameplay* gry wideo nie jest chroniony prawem autorskim, ale chroniony może być program komputerowy odpowiedzialny za działanie gry, zwłaszcza silnik gry (ang. *game engine*). Ochrona programów komputerowych jest w prawie autorskim uregulowana w sposób szczególny.

- » Program komputerowy w rozumieniu prawa autorskiego ma powstać kodu źródłowego, kodu wynikowego lub, pod pewnymi warunkami, przygotowawczych materiałów projektowych. Program komputerowy należy więc odróżniać od pozostałych elementów gry wideo, np. modeli 3D i tekstur.
- » Zakres majątkowych praw autorskich do programu komputerowego jest nieco szerszy niż praw majątkowych do utworów niebędących programami komputerowymi. Majątkowe prawa autorskie obejmują chociażby wprowadzanie jakichkolwiek – nawet minimalnych – zmian w programie komputerowym⁷². W przypadku programów komputerowych wyłączony jest także dozwolony użytek prywatny oraz prawie wszystkie formy dozwolonego użytku publicznego⁷³.
- » Nieco odmienne są reguły nabywania przez pracodawcę autorskich praw majątkowych do utworów pracowniczych będących

⁷² Art. 74 ust. 4 PrAut.

⁷³ Art. 77 ust. 1 PrAut.

programami komputerowymi oraz tych utworów, które nie są programami komputerowymi⁷⁴. Dlatego prawa do programów komputerowych – nawet nieukończonych – pisanych przez programistów zatrudnionych przez studio na podstawie umowy o pracę należą od razu do studia. Z kolei prawa autorskie do ilustracji stworzonych przez grafików przechodzą na studio z chwilą ich zaakceptowania oraz w granicach wynikających z celu umowy o pracę i zgodnego zamiaru stron.

Współcześnie większość gier wideo powstaje w oparciu o silniki oraz narzędzia programistyczne udostępniane przez zewnętrznych dostawców, np. Unreal Engine, Unity, czy RPG Maker. Dla studia kluczowe jest więc korzystanie z tego silnika zgodnie z licencją, w szczególności prawidłowe raportowanie i uiszczanie opłat licencyjnych⁷⁵. Oczywiście, jeżeli poza wspomnianym silnikiem studio stworzy inne programy wchodzące w skład gry lub modyfikacje do licencjonowanego silnika, np. plug-in, dodający do silnika nową funkcję, to prawa autorskie będą należały do studia.

Ochrona wynikająca z prawa autorskiego obejmuje program komputerowy w postaci konkretnego kodu, nie rozciąga się ona na program komputerowy wykonujący takie samo zadanie, ale napisany inaczej. Sposób wykonywania zadania przez program komputerowy może być chroniony, tylko jeśli będzie on częścią opatentowanego wynalazku albo sam będzie taki wynalazek stanowił⁷⁶.

⁷⁴ Art. 12 ust. 1 i 74 ust. 3 PrAut.

⁷⁵ Spór o naruszenie warunków licencji nie ominął jednego z bardziej znanych silników dla gier przygodowych – SCUMM (Script Creation Utility for Maniac Mansion). Pozwalał on graczowi na wybieranie z listy czynności, które miała wykonać sterowana przez niego postać (otwórz, weź, popchnij etc.), zamiast każdorazowo wpisywać polecenia. Zob. M. Balicki „Gry komputerowe: O sporze o korzystanie z silnika SCUMM”, *lookreatywni.com* z 3.08.2016 r., <https://lookreatywni.pl/baza-wiedzy/o-sporze-sadowym-o-korzystanie-z-silnika-scumm/> [dostęp: 19.01.2023 r.].

⁷⁶ D. Greenspan, G. Dimita „Mastering the game. Business and Legal Issues for Video Game Developers. A Training Tool”, WIPO 2022, s. 102–104, <https://tind.wipo.int/record/45851> [dostęp: 03.02.2023 r.].

4. Oprawa graficzna

Z wyjątkiem zupełnie banalnych wytworów intelektualnych (np. pozbawiony tekstur model kuli 3D), większość elementów oprawy graficznej gry wideo będzie utworami w rozumieniu prawa autorskiego. Nie ma znaczenia, czy samodzielnie wspomniane elementy mają jakąkolwiek wartość artystyczną bądź majątkową⁷⁷.

4.1. Projekty postaci, przedmiotów i poziomów

Prawo autorskie chroni projekt postaci, przedmiotów i tym podobnych elementów, takimi, jakie one są, a więc konkretne przedstawienia, np. model i nałożone na niego tekstury⁷⁸. Ochrona rozciąga się co prawda także na przeróbki oryginalnej ilustracji, ale nie obejmuje ani ilustracji stworzonych identycznym stylem graficznym, ani osadzonych w identycznej stylistyce, np. steampunk. Ochrona projektu postaci nie rozciąga się także na funkcje, jakie dana postać lub przedmiot pełnią w grze. Dlatego burzą w szklance wody była medialna analiza podobieństwa wyglądu niektórych postaci z gier *Overwatch* (Blizzard Entertainment) i *Paladins* (Hi-Rez Studios), w tym Torbjörna i Barika. Pomimo pewnych podobieństw (krępe i brodate postacie w czerwonych zbrojach) Barik (niżej po lewej) nie był przeróbką Torbjörna, np. tym samym modelem z podmienioną głową⁷⁹. Po prostu każda z tych postaci jest wariacją na temat stereotypu wikińskiego wojownika: zwalistego, umięśnionego, kudłatego osiłka.

⁷⁷ Art. 1 ust. 1 PrAut.

⁷⁸ O ochronie wirtualnych postaci prawem autorskim zob. I. Matusiak „Postacie świata wirtualnego w prawie autorskim”, PPH 7/2009, s. 35 i n. oraz tego samego autora „Gra komputerowa jako przedmiot prawa autorskiego”, Warszawa 2013, s. 147 i n.

⁷⁹ Szerzej na temat tej sprawy zob. M. Balicki „Czy bohater gry wideo to własność intelektualna?”, spcgblog.pl z 21.04.2021 r. <https://spcgblog.pl/ip/czy-bohater-gry-wideo-to-wlasnosc-intelektualna/> [dostęp: 5.11.2022 r.]. Źródło zestawienia: T. Mulkerin „A major video game developer is defending itself against accusations it 'cloned' Blizzard's 'Overwatch'”, businessinsider.com z 21.09.2016 r., <https://www.businessinsider.com/hi-rez-denies-claims-it-cloned-blizzards-overwatch-2016-9?IR=T> [dostęp: 22.02.2023 r.].



Barik (po lewej) i Torbjörn (po prawej)

Ochronie prawem autorskim nie podlegają:

- » Kreskówkowy styl graficzny. Styl graficzny jest tylko metodą tworzenia ilustracji w oparciu o wybrane techniki artystyczne. Dopiero zastosowanie jakiegoś stylu może doprowadzić do stworzenia ilustracji podlegającej ochronie. Inne studio może więc wyprodukować grę w takim samym stylu oprawy graficznej, a nawet opartą dodatkowo na takich samych zasadach, np. *hero shooter*.
- » Funkcja pełniona przez postać w grze. Zarówno ogólne, jak i szczegółowe zasady gry wideo, a także role pełnione przez postacie występujące w grze to tylko niechronione pomysły. Nie ma znaczenia, że czasem taki pomysł może być nowatorski, np. mechanika gry *Superhot* czy kolejna postać w grze *Overwatch*. Prawo autorskie może jednak chronić program komputerowy, poprzez który taki pomysł został zrealizowany.

**WSKAZÓWKI PRAKTYCZNE**

Im bardziej uproszczony wizerunek postaci, tym przeważnie mniejsza liczba wyborów artystycznych podejmowanych przez autora oraz mniejsza liczba oryginalnych elementów składowych wizerunku bohatera. Tym łatwiej też stworzyć podobną ilustrację lub model, który – pomimo zasadniczego podobieństwa – będzie różnił się w szczegółach, nie przejmie z pierwowzoru żadnego twórczego elementu.

Wizerunek głównego bohatera gry może mieć potencjał marketingowy jako oznaczenie identyfikujące studio. W takim przypadku warto zgłosić wizerunek bohatera jako znak towarowy. Takim znakiem jest trójwymiarowy kształt dinozaura o imieniu Yoshi, znanego z uniwersum *Mario*⁸⁰.



dinozaur Yoshi

Podobnie jak tytuł gry wideo, postacie z gry zgłasza się jako znaki towarowe przede wszystkim dla takich towarów i usług jak: oprogramowanie gier komputerowych [do pobrania], oprogramowanie gier komputerowych [nagrane], programy komputerowe do gier wideo i gier komputerowych, usługi gier oferowane w systemie on-line za pośrednictwem sieci komputerowej, udostępnianie w trybie on-line informacji

⁸⁰ Znakiem towarowym jest też imię bohatera „Yoshi”. Imię i kształt to kolejne unijne znaki towarowe nr 004230694 oraz 015298607.

związanych z grami komputerowymi i rozszerzeniami do gier komputerowych (klasy 9 i 41 klasyfikacji nicejskiej). Jeżeli postać ma potencjał do wystąpienia np. w komiksach, serialach animowanych lub do bycia zabawką, to trzeba wskazać właściwą klasę i wyraźnie wymienić takie towary. Poniżej ptak Red, główny bohater gry *Angry Birds* (Rovio Entertainment) jako znak towarowy (w wersji z gry oraz z filmu) i licencjonowane produkty, w tym licencjonowany zestaw Lego oparty na licencjonowanym filmie⁸¹.

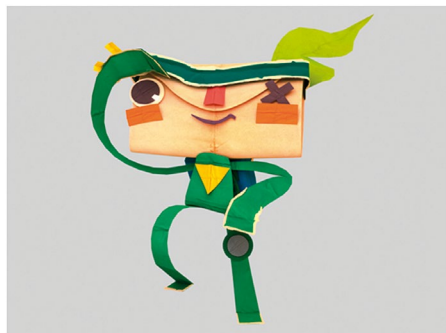


ptak Red i zabawki nawiązujące
do gry *Angry Birds*

Design bohatera jako wspomnianej zabawki bądź figurki można także chronić jako wzór przemysłowy. Na taką rejestrację projektów postaci

⁸¹ Unijne znaki towarowe nr 009894445 i nr 013308267. Szerzej M. Balicki „Czy bohater gry wideo to własność intelektualna?”, spcgblog.pl z 21.04.2021 r. <https://spcgblog.pl/ip/czy-bohater-gry-wideo-to-wlasnosc-intelektualna/> [dostęp: 5.11.2022 r.], M. Balicki „Prawo z rejestracji wzoru przemysłowego jako narzędzie ochrony gier wideo przed zjawiskiem klonowania” [w:] E. Traple [red.] „Ochrona gry komputerowej. Aktualne wyzwania prawne”, Warszawa 2015 r., s. 153 i n.

z gry *Tearaway* zdecydowało się Sony Entertainment⁸², poniżej ilustracja przedstawiająca wzór oraz zdjęcia pluszowej wersji bohatera o imieniu Atoi.



Atoi i zabawki nawiązujące do gry *Tearaway*

Przy pełnym wykorzystaniu praw własności intelektualnej wizerunek bohatera gry wideo może być jednocześnie chroniony prawem autorskim, prawem ochronnym na znak towarowy i prawem z rejestracji wzoru przemysłowego. Każde z tych praw wyłącznych służy nieco innym celom i ma odmienny zakres⁸³. Dlatego warto zidentyfikować te elementy oprawy graficznej gry, w których ochronę prawną warto zainwestować więcej. Nie musi być to oczywiście postać, taką rolę może odegrać charakterystyczny budynek, broń lub symbol.

⁸² Unijny wzór przemysłowy nr 002088013.

⁸³ Przykładowo: zakres ochrony projektu postaci wynikający z prawa z rejestracji wzoru przemysłowego może obejmować takie podróbki, które nie będą naruszały praw autorskich do tej postaci.



WSKAZÓWKI PRAKTYCZNE

Ochrona kluczowych elementów oprawy graficznej gry za pomocą praw własności intelektualnej to nie tylko łatwiejsze zarządzanie własnością intelektualną studia, np. udzielanie licencji na korzystanie z niej. To także ułatwiona walka z podróbkami, np. sprzedażą gadżetów z wizerunkiem bohatera gry.

Zwłaszcza w przypadku gier mobilnych jako wzór przemysłowy może być zgłoszona kluczowa plansza bądź zestaw plansz (podobnie jak w przypadku gier planszowych). Utrudni to konkurentom zaprojektowanie gry, której plansze wyglądałyby zbyt podobnie.

4.2. Grafiki koncepcyjne

Dla powstania ochrony prawem autorskim nie ma znaczenia ani przeznaczenie utworu, ani jego ukończenie. Szkice i niedokończone grafiki koncepcyjne są więc chronione niezależnie od tego, czy ostatecznie zostaną wykorzystane jako podstawa do stworzenia docelowych ilustracji w grze lub użyte w inny sposób, np. na profilu gry w portalach społecznościowych, w tzw. artbooku. Jeżeli studio chciałoby je kiedykolwiek wykorzystać, np. na potrzeby DLC lub sequela, to musi nabyć od artysty autorskie prawa majątkowe.

4.3. Fotografie

Zdjęcia w typowych sytuacjach przedstawiają istniejące w rzeczywistości obiekty lub postacie. **Dlatego jedną kwestią są prawa autorskie do korzystania z samego zdjęcia, a drugą – prawa autorskie do korzystania ze sfotografowanych obiektów lub wizerunku uwiecznionych osób.** Załóżmy, że na ścianie w jednym z pomieszczeń w grze wisi zdjęcie przedstawiające współczesną rzeźbę⁸⁴. Studio potrzebuje

⁸⁴ Na potrzeby tego przykładu zakładam, że zarówno zdjęcie, jak i rzeźba są wciąż chronione prawem autorskim, a studio nie korzysta z żadnego z nich w oparciu o dozwolony użytek publiczny.

zezwoleń nie tylko na rozpowszechnianie samego zdjęcia, ale także tej rzeźby. Łatwe do wyobrażenia są też inne warianty:

- » Zdjęcie przedstawia rzeźbę, do której prawa autorskie wygasły. Studio potrzebuje tylko zezwolenia na rozpowszechnianie zdjęcia.
- » Zdjęcie przedstawia obraz, przy czym samo zdjęcie ogranicza się do odzwierciedlenia obrazu, jest porównywalne ze skanem⁸⁵. Studio potrzebuje tylko zezwolenia na rozpowszechnianie obrazu.
- » Przykład jak wyżej, ale prawa autorskie do obrazu wygasły. Studio nie potrzebuje zezwolenia na rozpowszechnianie zdjęcia ani obrazu.

Podobnie będzie w przypadku tworzenia trójwymiarowych modeli do gry na podstawie zdjęć. Na umieszczenie w grze sfotografowanej sofy studio potrzebuje zezwolenia jej projektanta.

Zezwolenia studio potrzebuje również na rozpowszechnianie wizerunków osób⁸⁶. Nie ma znaczenia ani czy w grze znajdą się dodatkowe informacje na temat tej osoby, ani czy zostanie ona przedstawiona w pozytywnym lub negatywnym świetle⁸⁷. Brak dodatkowych informacji może jednak nie pozwolić na powiązanie wizerunku z konkretną osobą. Aktorka Lindsay Lohan wytoczyła Rockstar Games powództwo o bezprawne wykorzystanie jej wizerunku w grze *Grand Theft Auto V*. Zdaniem aktorki została ona w tej grze przedstawiona jako dość kapryśna celebrytka Lacey Jonas. Sądy jednak nie dopatrzyły się wizerunku Lindsay Lohan w postaci Lacey Jonas, uznając tę ostatnią za satyryczne przedstawienie współczesnej kobiety w stroju plażowym

⁸⁵ Na potrzeby tego przykładu zakładam, że zdjęcie nie cechuje się oryginalnością ani indywidualnym charakterem.

⁸⁶ Polskie prawo przewiduje kilka wyjątków od obowiązku uzyskiwania zezwolenia. Należy do nich m.in. wizerunek osoby powszechnie znanej, jeżeli wizerunek wykonano w związku z pełnieniem przez nią funkcji publicznych, w szczególności politycznych, społecznych, zawodowych (art. 81 ust. 2 pkt 1 PrAut). Szerzej: rozdział I pkt 4 tej publikacji. Wizerunek to też dane osobowe.

⁸⁷ Przedstawienie kogoś w negatywnym świetle może naruszać jego dobre imię. Szerzej: rozdział I pkt 4 tej publikacji.

(„indistinct, satirical representations of the style, look and persona of a modern, beach going young woman”) a nie sportretowanie konkretnej osoby⁸⁸.



WSKAZÓWKI PRAKTYCZNE

Negocjując umowę na rozpowszechnianie wizerunku, trzeba dokładnie określić zakres korzystania z niego. Użycie wizerunków członków zespołu No Doubt, w tym piosenkarki Gwen Stefani w grze *Band Hero* (Neversoft Entertainment), nastąpiło zasadniczo na podstawie umowy. Jednak z członkami zespołu nie uzgodniono między innymi, że ich awatary będą wykonywać piosenki innych artystów (covery). Dlatego Activision przegrało spór sądowy z zespołem⁸⁹.

5. Ścieżka dźwiękowa

Inaczej niż w przypadku oprawy audiowizualnej oprawa muzyczna gry nieraz opiera się nie na materiałach stworzonych w ramach studia, ale przez zewnętrznych współpracowników. Niejednokrotnie studio będzie korzystało z materiałów licencjonowanych, zwłaszcza gdy chodzi o muzykę.

⁸⁸ „Lindsay Lohan loses GTA V privacy case appeal”, [bbc.com](https://www.bbc.com/news/technology-43596000) z 30.03.2018 r., <https://www.bbc.com/news/technology-43596000> [dostęp: 14.11.2022 r.]. Zob. Lohan v. Take-Two Interactive Software, opinion of the State of New York Court of Appeals z 29.03.2018 r., No. 24. Sądy oddaliły również pozew sportowca Lenwooda Hamiltona, który uważał, że August Cole, postać z serii gier *Gears of War* jest wzorowana na nim. Zdaniem sądu apelacyjnego można było co prawda dostrzec pewne podobieństwa między sportowcem a postacią z gry, ale ten pierwszy był w najlepszym razie jednym z „surowców” (ang. *raw materials*), z których zsyntezowano postać Augusta Cole’a. Hamilton v. Speight, opinion of the United States Court of Appeals for the Third Circuit z 17.09.2020 r., No. 19-3495. Zob. D. Nabel „Skip Hamilton Loses Appeal Over Gears of War Character”, <https://www.gamechangerslaw.com/blog/skip-hamilton-loses-appeal-over-gears-of-war-character> [dostęp: 14.11.2022 r.].

⁸⁹ No Doubt v. Activision Publishing, Inc., opinion of the Court of Appeal of California, Second District z 15.02.2015 r., No. B223996.

5.1. Muzyka

Utwór muzyczny sam w sobie jest oczywiście chroniony prawem autorskim. Korzystanie z niego na potrzeby gry wymaga udzielenia licencji przez kompozytora albo reprezentującą go organizację zbiorowego zarządu prawami autorskimi lub nabycia praw autorskich przez studio. Uzyskanie licencji na wykorzystanie w ramach gry (tzw. prawa do synchronizacji) nie obejmuje automatycznie zamieszczenia jej na soundtracku z muzyką z gry (tzw. prawa mechaniczne). Takie korzystanie musi być wyraźnie uzgodnione z licencjodawcą. Co więcej, niektórymi prawami kompozytor może zarządzać samodzielnie, a innymi poprzez organizację zbiorowego zarządzania. Studio i twórca powinni to sprawdzić przed zawarciem umowy⁹⁰. Studio i twórca powinni też uzgodnić wszelkie modyfikacje kompozycji, wynikające choćby z dostosowywania jej do przebiegu gry, takie jak zapętlanie niektórych fragmentów.

Prawa autorskie do kompozycji to jedno, a wykonanie muzyki w grze to drugie. Tutaj wchodzi w grę prawa pokrewne artystów wykonawców, czyli wokalistów oraz instrumentalistów, a także prawo pokrewne do tzw. fonogramu⁹¹. Oznacza to, że nawet korzystanie z utworów muzycznych, do których prawa autorskie już wygasły, co dotyczy chociażby muzyki dawnej, najpewniej będzie w praktyce wymagało uzyskania licencji lub nabycia właściwych praw. Jednak w przypadku kompozycji niechronionej prawami autorskimi studio może zdecydować się na zorganizowanie nagrania jej wykonania we własnym zakresie i ostatecznie nabyć pełnię praw pokrewnych⁹².

⁹⁰ Nieraz kompozytorzy przenoszą na wytwórnie muzyczne majątkowe prawa autorskie do swoich kompozycji. W takim przypadku studio musi negocjować z wytwórnią muzyczną. Inna sytuacja to powierzenie przez kompozytora zarządzania prawami autorskimi organizacji zbiorowego zarządzania, takiej jak ZAiKS. W takim przypadku studio musi negocjować warunki użycia muzyki w grze z taką organizacją.

⁹¹ Fonogramem jest pierwsze utrwalenie warstwy dźwiękowej wykonania utworu albo innych zjawisk akustycznych (art. 94 ust. 1 PrAut). Tym prawem będzie przede wszystkim dysponowała wytwórnia muzyczna. Właściciel praw do fonogramu musi wyrazić zgodę m.in. na samplowanie próbek dźwiękowych z fonogramu. Wyrok TSUE z 29.07.2019 r., sprawa C 476/17, ECLI:EU:C:2019:624.

⁹² W przypadku licencjonowania artystycznego wykonania trzeba pamiętać, że muzycy również mogą być reprezentowani przez organizacje zbiorowego zarządu np. Związek Artystów Wykonawców STOART.



WSKAZÓWKI PRAKTYCZNE

Dokonując wyboru licencjonowanej muzyki na potrzeby ścieżki dźwiękowej gry, studio powinno sprawdzić, jakie zasady korzystania z muzyki obowiązują w państwach, gdzie gra będzie wykorzystywana, w szczególności czy jakieś formy korzystania z gry lub związanych z nią materiałów wymagają zapłaty tantiem za pośrednictwem lokalnej organizacji zbiorowego zarządzania.

5.2. Dubbing

Aktorom głosowym przysługują prawa pokrewne do artystycznego wykonania odgrywanych przez nich tekstów. Na dialog dwóch postaci w grze składają się więc prawa autorskie do fragmentu listy dialogowej oraz prawa pokrewne do ich artystycznego wykonania przez autorów głosowych.

5.3. Dźwięki

Inaczej niż do kompozycji muzycznej do dźwięków nie powstają prawa autorskie, np. zarejestrowanego śpiewu ptaków lub zjawisk akustycznych, wykreowanych w studiu nagraniowym, które mają w grze imitować inny dźwięk. Pierwsze zarejestrowanie takich dźwięków przez producenta jest chronione jako prawo pokrewne do fonogramu⁹³. Ponieważ fragmenty tego nagrania zostaną włączone do gry i wraz z nią będą rozpowszechniane, to studio powinno uzyskać licencję na korzystanie z nagrań albo nabyć prawa pokrewne do fonogramów, na których te nagrania utrwalono.

⁹³ Dla powstania prawa pokrewnego do fonogramu nie ma znaczenia, że dane zjawisko akustyczne nie jest utworem.

6. Fabuła

W przypadku fabuły szczególnie ważne jest oddzielenie (niechronionych prawami własności intelektualnej) pomysłów od sposobu ich wyrażenia w postaci konkretnych utworów literackich, m.in. scenariusza i listy dialogowej. Co ważne, ochronie nie podlegają ogólne motywy literackie znane choćby z lokalnych mitologii. Sukcesem Sony Computer Entertainment zakończył się spór o rzekomy plagiat fabuły treatmentów i scenariuszy przedstawionych Sony Pictures w toku rozmów dotyczących produkcji filmów. Sąd nie dopatrzył się podobieństw w konkretach takich jak: sekwencja wydarzeń, dialogi, charakterystyka głównego bohatera i postaci pobocznych, ale co najwyżej w niechronionych prawem autorskim pomysłach i motywach mitologicznych, np. uwzględnieniu w treści gry *God of War* i w materiałach stworzonych przez pozwanych ukazujących tych samych greckich bogów⁹⁴.

6.1. Scenariusz

Jako całość scenariusz będzie zapewne utworem literackim. W rezultacie rozpowszechnianie go w ramach innej gry będzie naruszało prawa autorskie, być może będzie nawet stanowiło plagiat⁹⁵. Ponadto naruszeniem praw autorskich byłoby najpewniej przejęcie bardzo konkretnych fragmentów scenariusza, np. wątków fabularnych, opisów relacji między bohaterami i podejmowanych przez nich działań. Dla naruszenia praw autorskich scenarzystów oryginalnej gry nie jest konieczne skopiowanie całości scenariusza, wystarczy bezprawne użycie takich jego fragmentów, które samodzielnie stanowią utwory. Nie ma oczywiście znaczenia, czy scenariusz zostałby wykorzystany bez zgody studia w innej grze, w filmie czy na potrzeby komiksu.

⁹⁴ *Bissoon-Dath v. Sony Computer Entertainment America, Inc.*, opinion of the United States District Court, N.D. California z 9.03.2010 r., No. C 08-1235 MHP.

⁹⁵ Plagiat to przywłaszczenie sobie autorstwa całości lub części cudzego utworu albo wprowadzenie w błąd co do tego autorstwa.

6.2. Lista dialogowa

Nie jest wykluczone powstanie praw autorskich nawet do jednego zdania, jednej wypowiedzi bohatera gry, ale takie zdanie musiałoby spełniać takie same wymogi, jak każdy utwór, a więc cechować się oryginalnością i indywidualnym charakterem. Im bardziej rozbudowana byłaby taka wypowiedź, np. monologi z gry *Disco Elysium* (ZA/UM), tym większe prawdopodobieństwo uznania jej za utwór literacki.

6.3. Wersje językowe gry

W zdecydowanej większości przypadków tłumaczenie utworów literackich zawartych w grze, zwłaszcza opisów i dialogów, będzie chronione prawem autorskim jako utwór zależny – opracowanie. Również jest ono utworem, ale korzystanie z niego wymaga zezwolenia uprawnionego z tytułu praw autorskich do opracowanych utworów⁹⁶.

7. Zasady rozgrywki (gameplay)

Jak wcześniej wspomniano, idee nie podlegają ochronie ani na podstawie prawa autorskiego, ani prawa własności przemysłowej. Oznacza to, że *gameplay*, będący w istocie zbiorem reguł, na podstawie których toczy się gra, może zostać wykorzystany przez inne osoby. Przykładowo: wariacje na temat strzelanek pierwszoosobowych pokroju *Splattoon* (Nintendo)⁹⁷ lub *Metal: Hellsinger* (The Outsiders)⁹⁸ mogłyby zostać zastosowane także przez inne studia⁹⁹. Chronione zarówno prawem

⁹⁶ Art. 2 ust. 2 PrAut.

⁹⁷ Podstawowym celem tej strzelanki pierwszoosobowej jest pokrywanie planszy farbą w kolorze danej drużyny a nie eliminowanie członków drużyny przeciwnej.

⁹⁸ Ta gra to strzelanka jednoosobowa połączona z grą rytmiczną. Najlepsze efekty przynosi w grze strzelanie do rytmu ścieżki dźwiękowej.

⁹⁹ W wyroku z 14.05.2010 r. (sygn. I ACa 257/10) dotyczącym gry o nazwie *Twister* Sąd Apelacyjny w Łodzi wyjaśnił, że wyłączone spod ochrony prawa autorskiego jest m.in. oparcie planszy gry i podziału pól o strukturę kwadratu czy wynikający ściśle z zasad gry rozkład tych pól.

autorskim, jak i prawem własności przemysłowej mogą być wytwory pozwalające na praktyczną realizację *gameplay'u*, takie jak program komputerowy bądź rozwiązanie techniczne stanowiące metodę przebiegu rozgrywki gry wideo na komputerze. USPTO udzielił patentów między innymi na wynalazki dotyczące równoległego kontrolowania dwóch postaci wykonujących czynności w odrębnych światach w ramach gry¹⁰⁰, a także system zarządzający postaciami niebędącymi graczami (ang. *non-player characters*) zależnie od działań podejmowanych przez gracza¹⁰¹.

8. Dokumentacja gry wideo

Dokumenty stworzone w związku z produkcją gry wideo mogą być utworami literackimi i w konsekwencji podlegać ochronie prawa autorskiego. Taka ochrona jest jednak ograniczona do ich treści i nie obejmuje informacji, które z tej treści wynikają.

8.1 Dokumentacja produkcyjna, np. GDD

Jak wcześniej wspomniano, pomysły takie jak *gameplay* nie są chronione prawem autorskim. Chronione mogą być natomiast wytwory intelektu, w których opisano *gameplay*, na przykład *game design document*. Jeśli ten ostatni uznamy za utwór literacki, to jego bezprawne kopiowanie i rozpowszechnianie będzie naruszeniem praw autorskich uprawnionego. Jednak zapoznanie się z tym dokumentem i wykorzystanie opisanej w nim koncepcji rozgrywki w innej produkcji najpewniej nie będzie naruszeniem. Studio mogłoby jednak zobowiązać osoby otrzymujące dokument, np. współpracowników czy wydawcę, do zachowania jego treści w poufności i niewykorzystywania zawartych tam

¹⁰⁰ Patent USA nr US10500488B2 „Method of simultaneous playing in single-player video games”.

¹⁰¹ Patent USA nr US20160279522A1 „Nemesis characters, nemesis forts, social vendettas and followers in computer games”.

informacji we własnej działalności. Jeżeli treść dokumentu będzie można uznać za tajemnicę przedsiębiorstwa studia, to naruszenie obowiązku umownego będzie czynem nieuczciwej konkurencji¹⁰².

8.2 Dokumentacja użytkownika

Inaczej niż w przypadku dokumentacji produkcyjnej dokumentacja użytkownika przestaje być tajemnicą przedsiębiorstwa najpóźniej z chwilą jej opublikowania. Dlatego do ochrony treści takiej dokumentacji studio ma do dyspozycji najwyżej prawo autorskie. Ochronie prawa autorskiego nie będą podlegały proste instrukcje, jak np. opis sterowania, ale opisy uniwersum i opisy bohaterów gry – już tak.

9. Filmy

Film związany z grą wideo może być utworem audiowizualnym chronionym prawem autorskim. Nie ma znaczenia, czy taki film jest integralną częścią gry (np. *cutscene*), czy zachowuje względem gry pewną niezależność (np. trailer, reklama gry). Ochrona utworów audiowizualnych prawem autorskim ma swoją specyfikę, polegającą zwłaszcza na wzmocnieniu pozycji producenta utworu audiowizualnego kosztem współautorów¹⁰³. Producent może chociażby bez ich zgody dokonywać tłumaczenia utworu audiowizualnego na różne wersje językowe.

Podobnie jak w przypadku samej gry wideo filmy są utworami, na których powstanie składa się praca wielu osób. Niektórym z tych osób będą przysługiwały prawa autorskie do utworu audiowizualnego jako całości, np. reżyserowi, scenarzystom, a innym tylko do określonych elementów, np. kompozytorowi ścieżki dźwiękowej. Jeśli w powstanie

¹⁰² Art. 11 ZmNiecKonkU.

¹⁰³ T. Targosz „Umowy dotyczące gier komputerowych – zagadnienia prawa autorskiego” [w:] E. Traple [red.] „Ochrona gry komputerowej. Aktualne wyzwania prawne”, Warszawa 2015 r., s. 68.

filmu zostali zaangażowani aktorzy (także w ramach sesji *motion capture*), to będą przysługiwały im prawa pokrewne do ich artystycznych wykonań – odegrania roli w filmie. Takie prawa przysługują im zresztą także do artystycznych wykonań użytych w samej grze. Dodatkowo producent wideogramu, będącego utrwaleniem filmu, jest właścicielem praw pokrewnych do korzystania z tego wideogramu¹⁰⁴. Jeżeli studio zleca stworzenie filmów osobie trzeciej, np. domowi produkcyjnemu, to powinno nabyć od tej osoby wymienione prawa autorskie i pokrewne.

10. Merchandising

Dla zarządzania merchandisingiem związanym z grą wideo studio może wykorzystać co najmniej prawa autorskie, prawa z rejestracji wzorów przemysłowych oraz prawa ochronne na znaki towarowe.

- » Gadżety, gry planszowe, ubrania wykorzystujące motywy z gry mogą być same w sobie utworami (figurka odzwierciedlająca bohatera gry) albo przynajmniej takie utwory zawierać (koszulka z nadrukiem przedstawiającym bohatera gry). Nie ma znaczenia, że nadruk jest tylko elementem koszulki – jej rozpowszechnianie jest rozpowszechnianiem nadrukowanego utworu i dlatego wymaga zezwolenia studia. Zezwolenia studia wymaga też rozpowszechnianie materiałów opartych na zawartości gry, chociażby wspomnianej figurki. Najpewniej taka figurka będzie opracowaniem (tzw. utworem zależnym), stworzonym na podstawie modelu występującego w samej grze lub opracowaniem grafiki koncepcyjnej. Studio powinno pamiętać, że **właścicielem praw autorskich do utworu zależnego jest jego autor, a nie autor pierwowzoru**. Jeśli studio chciałoby samo sprzedawać taką figurkę, to musi albo otrzymać licencję, albo nabyć prawa autorskie do opracowania od jego autora.

¹⁰⁴ Wideogramem jest pierwsze utrwalenie sekwencji ruchomych obrazów, z dźwiękiem lub bez, niezależnie od tego, czy stanowi ono utwór audiowizualny (art. 94 ust. 2 PrAut).



figurka Johnny'ego Silverhanda
z gry Cyberpunk 2077 (CD Projekt RED)

- » Prawo z rejestracji wzoru przemysłowego daje nieco inny zakres ochrony niż majątkowe prawa autorskie. W określonych sytuacjach zakres ten może okazać się szerszy¹⁰⁵. Dlatego, niezależnie od powstania autorskich praw majątkowych, dla flagowych produktów warto uzyskać dodatkowo prawo z rejestracji wzoru przemysłowego.



kalmar z gry *Splatoon* (Nintendo)
Nr prawa z rejestracji unijnego wzoru przemysłowego 002563684

¹⁰⁵ Szerzej na temach praw z rejestracji wzorów przemysłowych: rozdział I pkt 2.2 tej publikacji.

- » W ramach merchandisingu studio może zezwalać na nakładanie znaku towarowego związanego z grą na produkty projektowane przez osobę trzecią, np. producenta foteli gamingowych. Żeby znak faktycznie obejmował ochronę takich towarów, należy od razu zgłosić znak dla takich kategorii. Można też – poza znakiem dla m.in. gier wideo – zgłosić dodatkowy znak towarowy dla towarów, które później okazały się istotne, takich jak meble. Nie można natomiast rozbudowywać wykazu towarów i usług znaku towarowego, na który udzielono już ochronę. Przykładowo, dodać meble do znaku towarowego chronionego dla gier wideo.



Czapka z daszkiem z logotypem gry *Cyberpunk 2077*
Nr prawa ochronnego na unijny znak towarowy 017912301

Nabywanie praw własności intelektualnej przez studio

Własność intelektualna jest tworzona przez osoby fizyczne, np. programistów i grafików, a nie przez osoby prawne, np. spółki. Dlatego nabycie przez studio praw własności intelektualnej zawsze następuje z powodu wykonania umowy¹⁰⁶. **Samo przekazanie studiu własności intelektualnej, np. przekazanie dysku, wysłanie e-maila, nie oznacza, że na studio przechodzą jakiekolwiek prawa.** Do tego potrzebna jest umowa. Może ona dotyczyć zarówno już istniejącej własności intelektualnej, jak i takiej, która ma dopiero powstać, np. w umowie o współpracę strony uzgadniają przenoszenie majątkowych praw autorskich do utworów stworzonych w toku współpracy¹⁰⁷.

¹⁰⁶ Pomijam marginalne przypadki nabycia inną drogą, np. w drodze dziedziczenia.

¹⁰⁷ Prawa autorskie – zarówno majątkowe, jak i osobiste – powstają z chwilą ustalenia utworu. Jest to też najwcześniejszy moment, kiedy prawa te (majątkowe) można nabyć.

1. Własność intelektualna tworzona przez pracowników

Przepisy Prawa autorskiego oraz Prawa własności przemysłowej przewidują dla pracodawców pewne ułatwienia w nabywaniu praw do pracowniczej własności intelektualnej. „Pracowniczej”, a więc:

- » W przypadku PrAut – tworzonej przez pracowników zatrudnionych na podstawie stosunku pracy¹⁰⁸, a nie umów cywilnoprawnych, takich jak umowa o dzieło lub umowa zlecenia; w przypadku PrWł-Przem – tworzonej także przez osoby współpracujące ze studiem na podstawie innych umów niż umowa o pracę.
- » W ramach wykonywania obowiązków ze stosunku pracy, a w przypadku PrWłPrzem także obowiązków wynikających z innej umowy. Jeżeli pracownik realizuje na służbowym sprzęcie i w godzinach pracy swój prywatny projekt, to zachowuje do niego prawa własności intelektualnej. Oczywiście pracodawca może wyciągnąć wobec pracownika konsekwencje wynikające z przeznaczania służbowego czasu i narzędzi do celów prywatnych.

Szczegółowe zasady działania tych ułatwień różnią się od siebie.

1.1. Pracownicze programy komputerowe

Majątkowe prawa autorskie do programu komputerowego stworzonego przez pracownika w wyniku wykonywania obowiązków ze stosunku pracy przysługują pracodawcy¹⁰⁹. Dotyczy to również przypadków, gdy kilku pracowników współtworzy program komputerowy i każdy z nich odpowiada za fragment kodu. W umowie o pracę pracownik i pracodawca mogą umówić się inaczej, czyli zrezygnować z automatycznego

¹⁰⁸ Chodzi tutaj o stosunek pracy w rozumieniu §22 ust. 1 ustawy z 26.06.1974 r. Kodeks pracy (Dz.U. z 2022 r. poz. 1510 ze zm.).

¹⁰⁹ Art. 74 ust. 3 PrAut.

powstawania praw autorskich do programu komputerowego po stronie pracodawcy¹¹⁰.

Programem komputerowym w rozumieniu przepisów PrAut jest kod źródłowy, kod wynikowy i przygotowawcze materiały projektowe, nie jest nim natomiast np. GUI. Dlatego majątkowe prawa autorskie do GUI pracodawca nabędzie tak, jak prawa do utworów pracowniczych niebędących programami komputerowymi.



WSKAZÓWKI PRAKTYCZNE

W interesie studia leży, żeby nie było żadnych wątpliwości co do tego, że dany pracownik zobowiązuje się wykonywać pracę kreatywną w związku z produkcją gry. Takie zobowiązanie warto zawrzeć w zakresie obowiązków dla danego stanowiska pracy lub w umowie z pracownikiem.

1.2. Utwory pracownicze – inne niż programy komputerowe

Pracodawca, którego pracownik stworzył utwór w wyniku wykonywania obowiązków ze stosunku pracy, nabywa z chwilą przyjęcia utworu autorskie prawa majątkowe w granicach wynikających z celu umowy o pracę i zgodnego zamiaru stron¹¹¹. Z punktu widzenia studia – jako pracodawcy – warto ów cel i zamiar stron w umowie wskazać, tak żeby zakres przeniesienia praw autorskich był możliwie szeroki, w tym obejmował korzystanie z utworów zarówno w ramach gry, jak i poza nią, np. w materiałach marketingowych. W umowie warto też wydłużyć przewidziany w PrAut czas na rozpoczęcie rozpowszechniania utworu

¹¹⁰ Ze względu na przysługiwanie praw autorskich pracodawcy, a nie ich przenoszenie przez pracownika na pracodawcę, problematyczne jest stosowanie KUP 50% do wynagrodzenia pracownika w takim przypadku. Argumentuje się, że honorarium autorskie (część wynagrodzenia pracownika wypłacana z tytułu przeniesienia praw autorskich) nie jest wypłacane, skoro prawa od razu przysługują pracodawcy, a nie są przenoszone przez pracownika na pracodawcę. „Zastosowanie 50% kosztów uzyskania przychodów do honorarium autorskiego”, pismo Ministerstwa Finansów z 15.09.2020 r., DD3.8201.1.2018.

¹¹¹ Art. 12 ust. 1 PrAut.

pracowniczego, jeśli ten jest przeznaczony do rozpowszechniania. Wynosi on dwa lata od chwili przyjęcia utworu. Po upływie tego terminu pracownik może wyznaczyć pracodawcy dodatkowy termin na rozpoczęcie rozpowszechniania, a jeśli ten upłynie bezskutecznie, to prawa autorskie wracają do pracownika. Biorąc pod uwagę, że nieraz proces tworzenia gry trwa znacznie dłużej niż dwa lata, warto ten okres wydłużyć.

Inaczej niż w przypadku programów komputerowych tutaj przeniesienie praw autorskich następuje z chwilą przyjęcia, czyli zaakceptowania utworu przez pracodawcę. Zwłaszcza w przypadku bardziej złożonych projektów, w których udział bierze wielu pracowników – twórców, warto proces akceptacji ujednolicić i zautomatyzować, tak żeby nie powstały wątpliwości, czy i kiedy studio nabyło prawa autorskie.



WSKAZÓWKI PRAKTYCZNE

Milczenie studia, czyli brak złożenia oświadczenia o przyjęciu utworu pracowniczego albo uzależnieniu przyjęcia od wprowadzenia zmian, ostatecznie prowadzi do jego zaakceptowania. Następuje to po upływie 6 miesięcy od przedstawienia utworu przez pracownika. Studio i pracownik mogą w umowie ten okres skrócić.

Podobnie jak w przypadku utworów będących programami komputerowymi, pracodawca i pracownik mogą umówić się inaczej niż przewidziano w przepisach, czyli w szczególności zrezygnować z półautomatycznego nabywania praw autorskich przez pracodawcę (wymagającego zasadniczo wcześniejszego zaakceptowania utworu).

1.3. Pracownicze artystyczne wykonania

Takie zasady, jak do utworów pracowniczych niebędących programami komputerowymi, stosuje się również do artystycznych wykonania¹¹².

¹¹² Art. 92 PrAut.

1.4. Pracownicza własność przemysłowa

Prawo do uzyskania odpowiednio patentu, prawa ochronnego lub prawa z rejestracji wynalazku, wzoru użytkowego albo wzoru przemysłowego powstałego w wyniku wykonywania przez twórcę obowiązków ze stosunku pracy przysługuje pracodawcy¹¹³. Tak jak w przypadku przepisów PrAut pracodawca i pracownik mogą umówić się inaczej. Podobnie jak w przypadku utworów pracowniczych będących programami komputerowymi nie jest konieczne dokonanie przyjęcia (zaakceptowania) przez pracodawcę pracowniczego wynalazku, wzoru użytkowego czy wzoru przemysłowego. Natomiast, inaczej niż w przypadku przepisów PrAut, wspomniane wyżej prawa przejdą na zamawiającego także w przypadku wykonywania przez twórcę obowiązków z innej umowy niż umowa o pracę np. umowy o dzieło lub umowy zlecenia.

Studio nabywa od twórcy jedynie prawo do uzyskania prawa wyłącznego. Żeby ostatecznie to prawo uzyskać, trzeba złożyć odpowiednie wnioski do Urzędu Patentowego RP lub innych urzędów patentowych¹¹⁴. Studio nie powinno zapominać o twórcy, ponieważ wskazanie jego danych jest obowiązkowym elementem zgłoszenia wynalazku lub wzoru. Jeżeli twórców było więcej, studio musi wskazać ich wszystkich.



WSKAZÓWKI PRAKTYCZNE

Nie istnieje „prawo do uzyskania prawa ochronnego na znak towarowy”. A skoro nie istnieje, studio nie może nabyć go od pracownika. Jednak, jeśli znak towarowy jest jednocześnie utworem (np. logotyp będzie przeważnie utworem plastycznym), to studio powinno nabyć majątkowe prawa autorskie. Jeżeli takiego elementu w znaku nie ma, np. w przypadku znaków słownych, to pierwszym prawem wyłącznym, jakie powstanie, będzie prawo ochronne na znak towarowy.

¹¹³ Art. 11 ust. 3 PrWiPrzem.

¹¹⁴ Szerzej: rozdział I pkt 2 tej publikacji.

2. Własność intelektualna tworzona przez inne osoby niż pracownicy

Zasadniczo nabycie przez studio praw własności intelektualnej od innych osób niż jej pracownicy wymaga zawarcia umowy, w której strony określą zakres przenoszonych praw oraz ich przedmiot, np. program komputerowy lub modele 3D¹¹⁵.

2.1. Utwory i przedmioty praw pokrewnych

Opisane wyżej ułatwienia w nabywaniu autorskich praw majątkowych do utworów pracowniczych dotyczą jedynie osób pracujących dla studia na podstawie umowy o pracę. Prawo autorskie nie przewiduje takich ułatwień w przypadku twórców współpracujących ze studiem na podstawie umów cywilnoprawnych, w tym nawet długoletniej umowy zlecenia czy na tzw. kontraktach B2B. Nabywanie majątkowych praw autorskich od tych osób odbywa się na takich samych zasadach, jak od innych kontrahentów studia, np. podwykonawców, będących spółkami kapitałowymi, a nie osobami fizycznymi.

W pierwszej kolejności należy wyraźnie określić, czy umowa albo sama klauzula dotycząca praw autorskich jest licencją (wyłącznie bądź niewyłącznie), czy przeniesieniem autorskich praw majątkowych¹¹⁶. Co nie mniej ważne, w każdej umowie dotyczącej przeniesienia

¹¹⁵ Zgodnie z planowaną nowelizacją PrAut na nabywców majątkowych praw autorskich i licencjobiorców zostanie nałożony obowiązek przekazywania twórcy informacji o przychodach z korzystania z utworu oraz o wynagrodzeniu należnym w związku z tym korzystaniem. Informacja ta ma służyć twórcy wyłącznie w celu ustalenia wartości majątkowej praw przeniesionych albo stanowiących przedmiot licencji i ewentualnie domagania się podniesienia wysokości wynagrodzenia, jeśli dysproporcja między otrzymanym przez twórcę wynagrodzeniem okazałaby się rażąca. Obowiązek ten nie będzie dotyczył utworów pracowniczych ani programów komputerowych. Wykonywanie obowiązku informacyjnego wobec m.in. twórców utworów współautorskich będzie natomiast ograniczone do tych współtwórców, których wkład jest znaczący w stosunku do wykorzystywanej całości. Ustawa o zmianie ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych oraz niektórych innych ustaw – projekt z 17.11.2022 r.

¹¹⁶ Jeżeli strony umowy nie wskażą wyraźnie, że ich celem jest przeniesienie autorskich praw majątkowych, to uważa się, że twórca udzielił licencji. Art. 65 PrAut.

majątkowych praw autorskich¹¹⁷ bądź udzielenia licencji należy sprecyzować, jakich dokładnie utworów dotyczy umowa, albo przynajmniej uzgodnić, w jaki sposób będzie to ustalane, np. na podstawie treści zamówień składanych przez studio.

Jeżeli dany element gry wideo tworzy dwoje lub więcej osób, istnieje prawdopodobieństwo, że są one jego współautorami. Oznacza to, że niezbędne jest nabycie praw autorskich od każdej z nich, np. poprzez podpisanie przez studio jednej umowy ze wszystkimi współtwórcami. Możliwe są też inne konfiguracje:

- » Element gry tworzą pracownicy i współpracownicy studia. Studio musi zawrzeć umowy o przeniesieniu praw autorskich tylko ze współpracownikami. Nabycie praw od pracowników następuje na zasadach opisanych wyżej.
- » Element gry tworzą pracownicy i współpracownicy studia oraz współpracownicy podwykonawcy studia. Studio musi nabyć prawa od swoich współpracowników oraz od podwykonawcy. Studio powinno też upewnić się, że z kolei podwykonawca prawidłowo nabył prawa od swoich współpracowników.

Zakres przeniesienia majątkowych praw autorskich lub udzielenia licencji określają pola eksploatacji. Muszą być one wyraźnie wskazane w umowie. Jeżeli jakiś sposób eksploatacji gry albo jej elementu został w umowie pominięty, to prawa do takiej eksploatacji nie zostały przeniesione. Przykładowe pola eksploatacji są wymienione w ustawie o prawie autorskim i prawach pokrewnych i należą do nich:

- » w zakresie utrwalania i zwielokrotniania utworu – wytwarzanie określoną techniką egzemplarzy utworu, w tym techniką drukarską, reprograficzną, zapisu magnetycznego oraz techniką cyfrową;
- » w zakresie obrotu oryginałem albo egzemplarzami, na których utwór utrwalono – wprowadzanie do obrotu, użyczenie lub najem oryginału albo egzemplarzy;

¹¹⁷ Twórca nie może przenieść osobistych praw autorskich.

- » w zakresie rozpowszechniania utworu w sposób inny niż określony powyżej – publiczne wykonanie, wystawienie, wyświetlenie, odтворzenie oraz nadawanie i reemitowanie, a także publiczne udostępnianie utworu w taki sposób, aby każdy mógł mieć do niego dostęp w miejscu i w czasie przez siebie wybranym¹¹⁸.

W przypadku programów komputerowych zakres majątkowych praw autorskich został ujęty nieco inaczej. A mianowicie obejmują one prawo do:

- » trwałego lub czasowego zwielokrotnienia programu komputerowego w całości lub w części jakimikolwiek środkami i w jakiegokolwiek formie¹¹⁹;
- » tłumaczenia, przystosowywania, zmiany układu lub jakichkolwiek innych zmian w programie komputerowym;
- » rozpowszechniania, w tym użyczenia lub najmu, programu komputerowego lub jego kopii¹²⁰.

Nie ma obowiązku stosowania w treści umowy takich samych określeń, jak w ustawie, ale ułatwia to zrozumienie, jaki zakres przeniesienia praw miały na myśli strony umowy. Pola eksploatacji można też uszczegóławiać, np. wskazując konkretną konsolę. Każde pole eksploatacji musi być wymienione w umowie. Prawo autorskie nie pozwala uprościć opisu pól eksploatacji chociażby poprzez wskazanie na „wszystkie pola eksploatacji znane w chwili zawarcia umowy”. Tak sformułowane przeniesienie majątkowych praw autorskich będzie nieważne.

Istotne jest, aby studio nabywało prawa autorskie w zakresie dostosowanym do planowanego korzystania z gry i materiałów dodatkowych. Przykładowo: po sukcesie gry okaże się, że na podstawie grafiki z gry mógłby powstać film animowany, który będzie wyświetlany w kinach, ale studio nie nabyło praw autorskich na polu eksploatacji „wyświetlanie”.

¹¹⁸ Art. 50 PrAut.

¹¹⁹ Jeżeli wprowadzanie programu komputerowego do pamięci komputera, jego wyświetlanie, stosowanie, przekazywanie i przechowywanie wymaga zwielokrotnienia, to takie korzystanie również wymaga zgody uprawnionego.

¹²⁰ Art. 74 ust. 4 PrAut.



WSKAZÓWKI PRAKTYCZNE

Prawo autorskie innych państw może w ogóle nie przewidywać takiego rozwiązania jak pola eksploatacji. Dlatego nieraz umowy na gruncie innego prawa niż polskie nie wymieniają „pól eksploatacji” albo ograniczają się do przeniesienia całości praw autorskich bez wskazywania, z czego ta całość się składa. Jeśli jednak umowa jest zawierana z osobą fizyczną lub prawną spoza Polski, ale na gruncie polskiego prawa, to wymagania stawiane przepisami PrAut muszą zostać spełnione.

Nabywanie autorskich praw majątkowych, nawet na licznych polach eksploatacji, nie oznacza, że studio może wprowadzać dowolne zmiany do utworów, do których prawa nabyło. Wręcz przeciwnie, studio może z nich korzystać tylko w takiej postaci, w jakiej przekazał je twórca¹²¹. Jeśli więc studio chciałoby móc wprowadzać zmiany do utworu, to powinno:

- » Wyrazić uzgodnić z autorem możliwość wprowadzania zmian do utworów niebędących programami komputerowymi. Prawo do nienaruszalności treści i formy (integralności) utworu jest osobistym prawem autorskim, którego autor nie może przenieść na studio wraz z majątkowymi prawami autorskimi¹²².
- » Nabyć prawa autorskie w zakresie obejmującym wprowadzanie zmian do utworu będącego programem komputerowym. Inaczej niż w poprzednim punkcie jest to majątkowe prawo autorskie, które studio może nabyć.
- » Otrzymać zezwolenie na wykonywanie zależnych praw autorskich albo nabyć prawo zezwalania na wykonywanie praw zależnych. W tym drugim przypadku to w gestii studia będzie udzielanie takich zezwoleń. To prawo ma charakter majątkowy, więc może zostać przeniesione przez autora na studio.

¹²¹ Jeżeli umowa nie stanowi inaczej, twórca zachowuje wyłączne prawo zezwalania na wykonywanie zależnego prawa autorskiego, mimo że w umowie postanowiono o przeniesieniu całości autorskich praw majątkowych (art. 46 PrAut).

¹²² Art. 16 pkt 3 PrAut.

Jeżeli zmiany, jakie studio zamierza wprowadzić do utworów, będą miały ograniczony zakres, to może wystarczyć zrealizowanie dwóch pierwszych punktów. Gdy jednak zmiany idą dalej, czyli na bazie wcześniejszego utworu tworzone jest jego opracowanie (utwór zależny), to umowa powinna obejmować też ostatni punkt. Opracowanie to na przykład tłumaczenie listy dialogowej bądź, potencjalnie, pikselartowa wersja postaci stworzonej oryginalnie inną techniką¹²³. Opracowanie też jest utworem i jego twórcy przysługują autorskie prawa majątkowe. Różnica polega na tym, że wykonywanie tych praw zależy od zezwolenia autora utworu, na podstawie którego opracowanie stworzono. Przykładem opracowania jest nieco makabryczna wersja *Damy z gronostajem* Leonarda da Vinci stworzona przez Bartosza Karpionia na potrzeby gry *Layers of Fear* (Bloober Team)¹²⁴. Gdyby dzieła Leonarda da Vinci były chronione majątkowymi prawami autorskimi, to Bloober Team musiałoby otrzymać zezwolenie artysty lub osób, które nabyły majątkowe prawa autorskie do przerobionego obrazu.



Dama z gronostajem
oraz jej odmieniona wersja

¹²³ Stworzona na potrzeby filmu *Sonic The Hedgehog* wersja postaci Sonika jest opracowaniem projektu tej postaci wykorzystanej wcześniej w grach.

¹²⁴ Gra jest horrorem przedstawiającym losy popadającego w obłęd malarza. Źródło ilustracji: D. Wójtowicz „Premiery tej gry z niecierpliwością wyczekują wielbiciele horrorów. A tworzą ją Polacy!” innpoland.pl z 27.01.2016 r., <https://innpoland.pl/124713,premiery-tej-gry-z-niecierpliwoscia-wyczekuja-wielbiciele-horrorow-a-tworza-ja-polacy> [dostęp: 22.02.2023 r.].

Zakres, w jakim autorskie prawa majątkowe przechodzą na studio, to jedna sprawa. Druga sprawa, to chwila, kiedy to następuje. Może to być na przykład moment zaakceptowania przekazanych materiałów albo dopiero wypłaty wynagrodzenia przez studio. W tym kontekście warto zastanowić się nad procedurą odbioru i zgłaszania zastrzeżeń do utworów przekazywanych studiu przez kontrahenta¹²⁵.



WSKAZÓWKI PRAKTYCZNE

Jeżeli chwila przejścia autorskich praw majątkowych zostanie powiązana z wydarzeniem, takim jak wypłata wynagrodzenia albo podpisanie protokołu odbioru, żeby udokumentować nabycie praw autorskich, studio powinno zachować fakturę i potwierdzenie przelewu albo podpisany protokół. Wykazanie faktu przejścia praw autorskich może mieć znaczenie m.in. w razie sporu z kontrahentem, w toku badania *due diligence* studia lub w związku ze stosowaniem KUP 50% bądź IP BOX.

W umowie trzeba też sprecyzować, na które terytoria autorskie prawa majątkowe zostaną przeniesione. Biorąc pod uwagę, że ostatecznie gra będzie sprzedawana w wielu państwach, studio powinno nabyć prawa autorskie na odpowiedniej liczbie terytoriów. Wystarczające jest jednak wskazanie w umowie, że przeniesienie majątkowych praw autorskich następuje na terytoriach wszystkich państw świata.

Umowa dotycząca przeniesienia majątkowych praw autorskich musi zostać zawarta w formie pisemnej pod rygorem nieważności (formie pisemnej równoważna jest forma kwalifikowanego podpisu elektronicznego). Oznacza to, że na przykład jej wysłanie drogą elektroniczną i zaakceptowanie przez drugą stronę również drogą e-mailową jest niewystarczające. Taka umowa nie będzie ważna i studio nie nabyte majątkowych praw autorskich do utworów, których dotyczyła.

¹²⁵ Jeżeli studio przyjmie utwór bez zgłaszania zastrzeżeń, to wygasa roszczenie studia o usunięcie usterek, za które twórca ponosi odpowiedzialność (art. 55 PrAut).

**WSKAZÓWKI PRAKTYCZNE**

Na początku prac nad grą warto wdrożyć w studio zestaw umów stosowanych z pracownikami, współpracownikami oraz podwykonawcami i zadbać, żeby postanowienia dotyczące przeniesienia majątkowych praw autorskich były napisane prawidłowo i wystarczająco szeroko. Później trzeba jednak pamiętać o prawidłowym zawieraniu tych umów.

2.2. Dobra własności przemysłowej

Podobnie jak w przypadku umowy przenoszącej autorskie prawa majątkowe, w treści umowy dotyczącej praw własności przemysłowej strony muszą wskazać, czy celem jest przeniesienie praw, czy tylko udzielenie licencji na korzystanie z własności przemysłowej. W umowie należy też sprecyzować, jakie prawa są przenoszone. Po pierwsze, mogą być to prawa do uzyskania praw wyłącznych, np. prawo do uzyskania prawa z rejestracji wzoru przemysłowego na składający się z kilku ilustracji projekt głównego bohatera gry. Po drugie, mogą być to już uzyskane prawa wyłączne, np. prawo z rejestracji wzoru przemysłowego obejmujące projekt głównego bohatera gry.

**WSKAZÓWKI PRAKTYCZNE**

Negocjując umowę obejmującą przeniesienie praw własności przemysłowej, warto sprawdzić, czy przed urzędami patentowymi toczą się jakieś postępowania dotyczące tych praw, np. postępowanie o unieważnienie lub stwierdzenie wygaśnięcia prawa wyłącznego. Poza tym należy odnotować, do kiedy trwa obecny okres ochrony i kiedy należy uiścić opłatę za jej przedłużenie.

Prawa własności przemysłowej będą zarejestrowane pod określonymi numerami w poszczególnych urzędach patentowych, dlatego te numery trzeba umieścić w treści umowy, np. w załączniku będącym

wykazem przenoszonych praw ochronnych na znaki towarowe. Po zawarciu umowy studio musi jeszcze złożyć wnioszek o dokonanie zmiany uprawnionego w rejestrach prowadzonych przez właściwe urzędy¹²⁶.

Umowa obejmująca przeniesienie prawa własności przemysłowej musi zostać zawarta w formie pisemnej pod rygorem nieważności.

3. Własność intelektualna w procesie *due diligence* studia

Studio powinno zadbać o prawidłowe nabycie praw własności intelektualnej albo uzyskanie licencji, gdy tylko zaczyna korzystać z danego dobra niematerialnego. Jeżeli studio „zapomni” o zawarciu umowy z uprawnionym, to istnieje poważne ryzyko, że dalsze korzystanie z tego dobra będzie bezprawne, a uprawniony kiedyś podniesie roszczenia dotyczące tego korzystania. Podniesienie roszczeń może w praktyce polegać na, choćby tymczasowym, zablokowaniu sprzedaży gry. Dlatego inwestorzy zainteresowani wejściem do spółki studia szczególnie uważnie badają, czy studio prawidłowo zawarło umowy ze wszystkimi osobami tworzącymi własność intelektualną w procesie produkcji gry. Jeżeli inwestor zauważy braki w tym zakresie, to mogą one wpłynąć na wycenę studia¹²⁷.

Braki w prawach własności intelektualnej należących do studia można próbować uzupełnić poprzez zawarcie odpowiednich porozumień z osobami, z którymi studio nie zawarło zawczasu właściwej umowy. Jednak nieraz bywa to trudne. Osoby, które kiedyś współpracowały ze studiem, mogą mieć już zupełnie inne zajęcie, nieraz w innym

¹²⁶ Przeniesienie prawa własności przemysłowej jest skuteczne wobec osób trzecich z chwilą wpisu tego przeniesienia do rejestru patentowego (art. 67 PrWłPrzem).

¹²⁷ Naturalnie wpływ drugorzędnych braków w prawach własności intelektualnej, np. brak praw do elementów, które można łatwo przygotować na nowo, będzie odpowiednio mniej znaczący dla wyceny niż brak praw do kluczowych elementów gry.

miejsu świata. Czasem zakończenie współpracy nie nastąpiło w dobrej atmosferze, więc tym bardziej taka osoba niekoniecznie będzie zainteresowana zawarciem dodatkowego porozumienia.

Korzystanie z własności intelektualnej osób trzecich

1. Korzystanie na podstawie przepisów

W zdecydowanej większości przypadków studio będzie korzystało z własności intelektualnej osób trzecich na podstawie umowy licencyjnej zawartej z właścicielem praw własności intelektualnej, np. podmiotem prowadzącym bank zasobów (z ang. *assetów*). Niekiedy licencja od uprawnionego nie jest jednak potrzebna, a korzystać można na podstawie przepisów prawa. Możliwość oparcia korzystania na takiej podstawie jest jednak w działalności komercyjnej wyjątkiem, a nie regułą.

Korzystanie na podstawie przepisów prawa ocenia się z perspektywy państwa, gdzie korzystanie ma miejsce. Na przykład zakres tzw. prawa panoramy jest nieco inny w prawie polskim i w prawie francuskim¹²⁸.

¹²⁸ Zob. M.-A. Weiss „The new, but narrow, French freedom of panorama exception”, 1709 Blog: for all the copyright community z 18.09.2016 r., <http://the1709blog.blogspot.com/2016/10/the-new-but-narrow-french-freedom-of.html> [dostęp 6.02.2023 r.], art. 33 PrAut.

1.1. Prawo autorskie – dozwolony użytek

Przepisy PrAut umożliwiają studiu korzystanie z utworów bez zgody uprawnionego, jeśli to korzystanie mieści się w granicach jednego z przypadków tzw. dozwolonego użytku publicznego¹²⁹ oraz spełnia pewne podstawowe zasady, wspólne dla wszystkich typów dozwolonego użytku. Otóż korzystanie z utworu na podstawie dozwolonego użytku nie może naruszać normalnego korzystania z utworu lub godzić w słusne interesy twórcy¹³⁰. Przykładowo: intensywne korzystanie w marketingu gry z elementu użytego na podstawie prawa panoramy takiego jak rzeźba, potencjalnie mogłoby naruszać wspomnianą zasadę. Ponadto, korzystając z utworu na podstawie dozwolonego użytku, należy w ramach istniejącej możliwości wymienić imię i nazwisko twórcy oraz źródło utworu¹³¹. W przypadku gry wideo najlepszym miejscem wydają się napisy końcowe. Jeśli jednak elementem gry jest książka zawierająca cytaty, to ich autorów można wskazać w treści gry, np. na okładce wirtualnej książki.



WSKAZÓWKI PRAKTYCZNE

Dozwolony użytek dotyczy tylko tych utworów, do których nie wygasły jeszcze majątkowe prawa autorskie. Z utworów, do których wspomniane prawa wygasły, studio może korzystać bez przeszkód. Korzystanie z tych materiałów, które znajdują się w domenie publicznej, nie wymaga więc sprawdzania, czy planowane korzystanie mieści się w granicach dozwolonego użytku, czy je przekracza.

¹²⁹ Studio korzysta z utworów w ramach działalności profesjonalnej, więc nie może korzystać z utworów w ramach tzw. dozwolonego użytku osobistego (art. 23 PrAut).

¹³⁰ Art. 35 PrAut.

¹³¹ Art. 34 PrAut.

Pierwszym spośród wartych wymienienia rodzajów dozwolonego użytku jest prawo cytatu. Wolno więc przytaczać w utworach stanowiących samoistną całość urywki rozpowszechnionych utworów oraz rozpowszechnione utwory plastyczne, utwory fotograficzne lub drobne utwory w całości, w zakresie uzasadnionym celami cytatu, takimi jak wyjaśnianie, polemika, analiza krytyczna lub naukowa, nauczanie lub uzasadnionym prawami gatunku twórczości¹³². Nie jest również wykluczone posłużenie się cytatem w celach estetycznych, zwłaszcza, jeżeli byłoby to motywowane potrzebą osiągnięcia celu artystycznego uzasadnionego prawami gatunku twórczości¹³³. Na podstawie prawa cytatu w grze (utworze stanowiącym samoistną całość) można zacytować urywek, a nawet całość innego utworu. Przykładowo: jeśli jest to uzasadnione, to w tekście dostępnym w grze można zacytować drobny utwór literacki w całości. Cytowany utwór musi być rozpoznawalny w ramach gry. W przypadku tekstu osiąga się to zwłaszcza cudzysłowem, z kolei obraz mógłby zostać wyodrębniony przedstawieniem go w ramie – tak jak jego fizycznego egzemplarza.

Drugim przypadkiem potencjalnie interesującego dla studia dozwolonego użytku jest korzystanie z utworów na potrzeby parodii, pastiszu lub karykatury, w zakresie uzasadnionym prawami tych gatunków twórczości¹³⁴. Takie korzystanie jest możliwe zarówno w sytuacji, gdy parodia, pastisz lub karykatura są jedynie elementem gry, np. *easter egg*iem, jak i w przypadku gier, których istota sprowadza się właśnie do pastiszu, np. *Monty Python's The Meaning of Life* (7th Level). Przykładem *easter egg*a jest fragment plakatu do filmu *Jaws* autorstwa Rogera Kastle, będący dekoracją w grze *Earthworm Jim 2* (Shiny Entertainment)¹³⁵. Takim przykładem mógłby być też obraz Edwarda Muncha w grze *Dead Cells* (Motion Twin), ale majątkowe

¹³² Art. 29 PrAut.

¹³³ A. Matlak „Komentarz do art. 29 PrAut”, pkt 5 [w:] R. Markiewicz [red.] „Komentarz do ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych” [w:] „Ustawy autorskie. Komentarze. Tom I”, Warszawa 2022, G. Pacek „Komentarz do art. 29 PrAut” [w:] A. Michalak [red.] „Ustawa o prawie autorskim i prawach pokrewnych. Komentarz”, Warszawa 2019 r., 259.

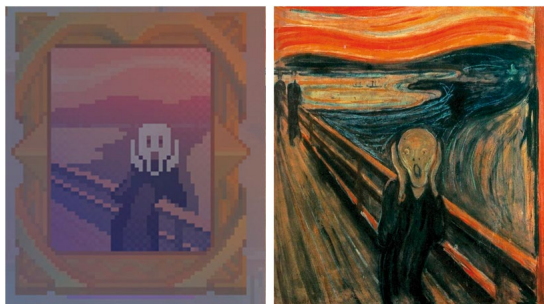
¹³⁴ Art. 29(1) PrAut.

¹³⁵ Źródło zestawienia: opracowanie własne.

prawa autorskie do tego obrazu wygasły, więc nie ma potrzeby powoływania się na dozwolony użytek¹³⁶.



Fragment plakatu do filmu *Jaws*
zawarty w grze *Earthworm Jim*



Obraz *Krzyk* zawarty w grze *Dead Cells*

Trzeci warty odnotowania rodzaj dozwolonego użytku to prawo panoramy. Wolno rozpowszechniać utwory wystawione na stałe na ogólnie dostępnych drogach, ulicach, placach lub w ogrodach, jednakże

¹³⁶ Źródło zestawienia: https://www.ign.com/wikis/dead-cells/Easter_Eggs_and_References [dostęp: 30.12.2022 r.].

nie do tego samego użytku¹³⁷. Takie utwory to chociażby budynki (utwory architektoniczne), obiekty małej architektury (utwory wzornictwa przemysłowego) czy rzeźby (utwory plastyczne). Oznacza to, że można zamieścić fasadę stojącego przy ulicy budynku w scenografii gry wideo, lecz nie można jej skopiować na potrzeby budowli stawianej nieopodal¹³⁸. Prawo panoramy nie rozciąga się ani na obiekty, które wystawiono publicznie jedynie tymczasowo, na przykład rzeźba wystawiona publicznie w ramach festiwalu artystycznego, ani na wystrój wnętrz budynków. Jedną z map gry *World War 3* (The Farm 51) przedstawia część śródmieścia Warszawy, w tym utwory architektoniczne, do których majątkowe prawa autorskie zapewne jeszcze nie wygasły¹³⁹.



Gra *World War 3*

¹³⁷ Art. 33 pkt 1 PrAut.

¹³⁸ Oczywiście podstawa w postaci prawa panoramy jest potrzebna tylko w odniesieniu do utworów (zwłaszcza architektonicznych), co do których nie wygasły jeszcze autorskie prawa majątkowe.

¹³⁹ Zob. K. Czyżewski „Znikający Pałac Kultury i Nauki”, *Pixel* nr 59 (5/2020) s. 12–14.



WSKAZÓWKI PRAKTYCZNE

O możliwości korzystania z utworu na podstawie dozwolonego użytku decyduje prawo państwa, w którym utwór jest wykorzystywany, np. w kraju, w którym sprzedawana jest gra zawierająca elementy, z których studio chciało by korzystać na podstawie prawa cytatu. Studio powinno więc najpierw ustalić, z jakich elementów gry zamierza korzystać na podstawie dozwolonego użytku, a następnie zweryfikować, czy taka postać dozwolonego użytku istnieje wszędzie tam, gdzie gra będzie sprzedawana.

Licencja albo podstawa prawna w dozwolonym użytku jest potrzebna do korzystania z utworu, a nie do korzystania z idei zawartej w utworze. Inspiracja, najogólniej rzecz ujmując, polega na zaczerpnięciu motywu lub koncepcji z cudzego utworu i wykorzystaniu go we własnym, samodzielnym dziele. Pomimo wyraźnej więzi intelektualnej pomiędzy takimi dwoma wytworami, nie dochodzi wtedy do przejęcia elementów twórczych. W moim przekonaniu przykładem inspiracji zdjęciem Charlsa C. Ebbetsa pt. *Lunch atop a skyscraper*¹⁴⁰ są jego wersje z ludzika-
mi Lego, jak ta przedstawiona poniżej, autorstwa Davida Rius Sierra¹⁴¹.



Zdjęcie *Lunch atop a skyscraper*
oraz inspirowane nim zdjęcie z ludzikami Lego

¹⁴⁰ Źródło zdjęcia https://en.wikipedia.org/wiki/Lunch_atop_a_Skyscraper [dostęp: 30.12.2022 r.].

¹⁴¹ Oczywiście autor nie kryje źródła inspiracji. Źródło zdjęcia: <https://davidriusserra.myporfolio.com/copy-of-lego> [dostęp: 30.12.2022 r.].

1.2. Działania niebędące naruszeniem praw własności przemysłowej

Prawo własności przemysłowej nie zna takiej instytucji jak dozwolony użytek wspólny dla wszystkich praw własności przemysłowej. Niektóre czynności nieobjęte zakresem prawa wyłącznego są wyraźnie określone w PrWiPrzem¹⁴², natomiast niektóre wynikają z charakteru danego prawa. Naruszeniem prawa ochronnego na znak towarowy nie jest użycie go w innym celu niż odróżnienie towarów jednego przedsiębiorstwa od towarów innego przedsiębiorstwa. Przykładowo: użycie znaku w celu referencyjnym (odwołanie się do towaru lub usługi oznaczanej znakiem) lub dekoracyjnym¹⁴³. Dotychczas producentom lub wydawcom gier przeważnie udawało się wygrywać spory z uprawnionymi z praw ochrony na znaki towarowe. Było tak w sprawie o użycie znaku towarowego klub ze striptizem Play Pen w grze *Grand Theft Auto: San Andreas* (Rockstar Games), znaku towarowego „VIRAG” jako dekoracji toru wyścigowego w niektórych grach z serii *Gran Turismo* (Polyphony Digital)¹⁴⁴ czy wreszcie znaków towarowych „HUMVEE” oraz „HMMWV” w wydawanej przez Activision serii *Call of Duty*¹⁴⁵.

¹⁴² Np. prawo ochronne na znak towarowy nie daje uprawnionemu prawa zakazywania używania w obrocie przez inne osoby zarejestrowanego oznaczenia lub oznaczenia podobnego, jeżeli jest to konieczne dla wskazania przeznaczenia towaru, zwłaszcza gdy chodzi o oferowane części zamienne, akcesoria lub usługi (art. 156 ust. 1 pkt 3) PrWiPrzem).

¹⁴³ W przypadku znaków towarowych, które są jednocześnie utworami, użycie ich w celu dekoracyjnym może co prawda nie naruszać prawa ochronnego na znak towarowy, ale potencjalnie może naruszać autorskie prawa majątkowe. Zob. M. Balicki „Wprowadzenie do zagadnienia używania znaku towarowego osoby trzeciej w scenografii gry wideo” [w:] E. Całka, A. Jakubecki, M. Nazar, A. Niewęglowski, R. Poźdźik [red.] „In varietate concordia. Księga jubileuszowa Profesora Ryszarda Skubisza”, Warszawa 2022, s. 313 i n.

¹⁴⁴ Poniżej zestawienie screenów z *Gran Turismo 5 i 6* zamieszczone w pozwie Virag S.R.L. przeciwko Sony Computer Entertainment America LLC oraz Sony Computer Entertainment INC.

¹⁴⁵ Na temat przywołanych spraw zob. szerzej M. Balicki „Cudze znaki towarowe w scenografii gry wideo”, spcgblog.pl z 30.11.2021 r., <https://spcgblog.pl/ip/cudze-znaki-towarowe-w-scenografii-gry-wideo/> [dostęp: 12.02.2023 r.].

Trzeba jednak pamiętać, że przeważnie znaki towarowe są umieszczane w grach na podstawie licencji udzielonych przez uprawnionych.



Gran Turismo 5 oraz Gran Turismo 6

2. Korzystanie na podstawie zezwolenia uprawnionego – licencje

W pewnym uproszczeniu licencja stanowi upoważnienie licencjobiorcy do korzystania z dobra niematerialnego na warunkach w niej określonych. W umowie można doprecyzować sposoby korzystania z dobra niematerialnego, czas trwania licencji oraz jej zakres terytorialny. Jednak przez cały czas to licencjodawca pozostaje właścicielem praw własności intelektualnej¹⁴⁶. Dlatego w niektórych przypadkach

¹⁴⁶ Przeniesienie praw autorskich oznacza, że przenoszący prawa definitywnie przestaje być ich właścicielem, a staje się nim ich nabywca, np. w odniesieniu do określonych sposobów eksploatacji lub tylko na terytorium określonych państw.

może on wypowiedzieć umowę, zwłaszcza gdy licencjodawca korzysta z dobra niematerialnego niezgodnie z warunkami licencji¹⁴⁷. Jeżeli licencja ma charakter niewyłączny, to licencjodawca może upoważnić do korzystania z dobra niematerialnego w takim samym zakresie, np. na terytorium Polski, więcej niż jeden podmiot (licencjobiorcę)¹⁴⁸.

W pierwszej kolejności studio i licencjodawca powinni odpowiedzieć na kilka pytań. Czy licencja obejmuje korzystanie z licencjonowanej własności intelektualnej tylko w jednej grze, czy także w innych grach studia, np. sequelach aktualnie tworzonej gry? Czy przez pojęcie „gry”, strony rozumieją także DLC i dodatki? Czy licencjonowana własność intelektualna może być użyta w reklamach gry lub w merchandisingu?

Szczegółowe postanowienia umowy licencyjnej będzie się różnić w zależności od tego, czy przedmiotem licencji jest utwór, czy własność przemysłowa, np. znak towarowy. W przypadku utworów konieczne jest wyliczenie pól eksploatacji na takich zasadach, jak opisano w rozdziale VI pkt 2.1 powyżej. Nie ma przeszkód, żeby w umowie strony uzgodniły również inne szczegóły korzystania z utworów, np. urządzenia, na które przeznaczona jest gra. Do własności przemysłowej pola eksploatacji nie mają zastosowania, ale dobrze jest doprecyzować, czy licencja jest pełna (licencjobiorca może korzystać z własności przemysłowej w takim samym zakresie jak licencjodawca), czy ograniczona. Jeśli licencja jest ograniczona, to należy wskazać, na czym ograniczenia polegają. Można to zrobić wyliczając czynności, które licencjobiorca może podejmować albo te, których nie może podejmować. W przypadku znaku towarowego ważne jest uzgodnienie, czy może być on prezentowany tylko w grze (np. *splash screens*), czy także w innych materiałach, np. w reklamach.

¹⁴⁷ Poza tym generalnie każda ze stron może wypowiedzieć umowę, która została zawarta na czas nieoznaczony.

¹⁴⁸ Art. 67 ust. 2 PrAut, art. 76 ust. 4 PrWIPrzem.

**WSKAZÓWKI PRAKTYCZNE**

Szczegóły korzystania ze znaku towarowego, takie jak kolorystyka i proporcje, może precyzować tzw. księga znaku. Jeszcze przed zawarciem umowy studio powinno zapoznać się z księgą znaku i wyjaśnić ewentualne wątpliwości co do korzystania z niego.

Niezależnie od tego, jakiej własności intelektualnej dotyczy umowa, trzeba ustalić zakres terytorialny jej obowiązywania, czas trwania (w tym ewentualnie uprawnienie i zasady wypowiedzenia umowy) oraz warunki wypłaty wynagrodzenia. Jeżeli przynajmniej część wynagrodzenia będzie powiązana ze sprzedażą gry, licencjodawca będzie zapewne oczekiwał uprawnienia do audytowania dokumentów studia w tym zakresie. Czas obowiązywania umowy licencyjnej, w tym okresy wypowiedzenia, studio powinno brać pod uwagę w umowach z innymi kontrahentami, np. z wydawcą. Jeśli licencjonowana własność intelektualna jest esencją gry, to wygaśnięcie licencji oznacza brak możliwości dalszej sprzedaży gry. Ewentualnie studio i licencjodawca mogą ustalić zasady przedłużania licencji, wiążące się chociażby z obowiązkiem zapłaty przez studio wynagrodzenia, którego wysokość zostanie skalkulowana na zasadach ustalonych już w umowie licencyjnej.

Przy korzystaniu z własności intelektualnej znaczenie ma nieraz także uprawnienie do udzielenia sublicencji. Z wyjątkiem sublicencji na korzystanie ze znaku towarowego wymaga to zgody licencjodawcy. W umowie licencyjnej można określić warunki wyrażenia takiej zgody albo nawet wymienić podmioty, dla których taka zgoda zostaje udzielona już w samej umowie¹⁴⁹.

¹⁴⁹ Art. 67 ust. 3 PrAut i art. 76 ust. 5 PrWiPrzem.

Szczególną uwagę studio powinno poświęcić negocjowaniu treści licencji na korzystanie z uniwersów takich jak świat z *Władcy Pierścieni* czy *Terminatora*. Uzgodnienia wymaga przede wszystkim:

- » Lista dóbr niematerialnych, z których może korzystać studio. Taką listą powinien dysponować licencjodawca, ale studio powinno we własnym zakresie zweryfikować jej kompletność w oparciu o materiał źródłowy. W interesie studia jest możliwie najbardziej precyzyjne wymienienie dóbr niematerialnych, przy jednoczesnym zostawieniu sobie furtki w postaci odwołania do niewymienionych dóbr z danego materiału źródłowego, np. filmu.
- » Materiał źródłowy, z którego studio może korzystać. Czy materiałem źródłowym są wszystkie filmy, komiksy, gry stworzone w ramach uniwersum, czy tylko wybrane. Jeśli tylko wybrane, to warto potwierdzić, z czego studio nie będzie mogło korzystać, np. modeli przeciwników lub wątków fabularnych stworzonych na potrzeby filmu nieobjętego licencją. Dobrym przykładem mogą być tutaj dwie części serii *The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth* (Electronic Arts). Pierwsza z nich mogła bazować jedynie na filmach w reżyserii Petera Jacksona, ale nie bezpośrednio na książkach J.R.R. Tolkiena. Natomiast tworzenie drugiej części serii nie było już ograniczone do filmów¹⁵⁰.
- » Tworzenie przez studio nowych elementów licencjonowanego uniwersum, na przykład przeciwników bądź istotnych dla uniwersum lokacji. Przed takim wyzwaniem stanęło studio Teyon, projektując nowych przeciwników do strzelanki osadzonej w uniwersum *Terminatora* – *Terminator: Resistance*.

¹⁵⁰ „EA granted rights to develop the Lord of the Rings games based on J.R.R. Tolkien’s epic literary fiction”, gamesindustry.biz z 27.07.2005 r., <https://www.gamesindustry.biz/ea-granted-rights-to-develop-the-lord-of-the-rings-games-based-on-jrr-tolkien-s-epic-literary-fiction> [dostęp: 11.02.2023 r.].

2.1. Tzw. wolne licencje – Creative Commons i open source

Wolne licencje służą ułatwieniu nieodpłatnego korzystania z utworów przez zasadniczo nieograniczoną liczbę licencjobiorców. Uprawniony z tytułu praw autorskich wybiera licencję określonego typu i wersji, a następnie udostępnia utwór każdemu, kto jest zainteresowany korzystaniem z niego na takich warunkach (a więc przynajmniej kopiowaniem i rozpowszechnianiem ze wskazywaniem autorstwa). Licencja może przewidywać ograniczenia, takie jak jedynie niekomercyjne korzystanie z licencjonowanego utworu oraz brak zezwolenia na korzystanie z utworów zależnych. Uprawnienia i ograniczenia są przypisane do określonych typów i wersji licencji, np. *Creative Commons „Uznanie autorstwa 4.0”*¹⁵¹, co ułatwia zarządzanie własnością intelektualną licencjonowaną na takiej podstawie. Teoretycznie nie ma przeszkód, żeby na licencji *Creative Commons* udostępniać program komputerowy, ale do tego celu zostały już wcześniej zaproponowane licencje *open source*.

Licencje *open source* to wolne i otwarte licencje, na podstawie których można korzystać z programów komputerowych¹⁵². Do licencji tego typu należą MIT (Massachusetts Institute of Technology), GNU General Public License (Free Software Foundation) oraz Apache 2.0 (Apache Software Foundation)¹⁵³. Wymienione licencje charakteryzują się przede wszystkim dwiema podstawowymi cechami. Po pierwsze, udostępnianiem programu komputerowego w postaci kodu źródłowego, a po drugie, szerokim zezwoleniem na korzystanie z tego programu przez osoby trzecie (licencjobiorców), w tym w zakresie wprowadzania zmian do programu i rozpowszechniania utworów pochodnych.

¹⁵¹ Więcej informacji o licencjach Creative Commons można znaleźć tutaj: <https://creativecommons.pl/poznaj-licencje-creative-commons/> [dostęp: 02.01.2023 r.].

¹⁵² „Free and Open Source Software”, czyli oprogramowanie wolne i otwarte. Stanowią one przeciwieństwo licencji zamkniętych, czyli, w uproszczeniu, umożliwiających jedynie samo uruchomienie i używanie programu na komputerze oraz zasadniczo zakazujących jego modyfikowania oraz rozpowszechniania bez zgody uprawnionego.

¹⁵³ Treść licencji MIT jest dostępna pod adresem <https://opensource.org/licenses/MIT>. Treść licencji GNU GPL jest dostępna pod adresem <https://www.gnu.org/licenses/gpl-3.0.html>. Treść licencji Apache 2.0 jest dostępna pod adresem <https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0> [dostęp: 10.02.2023 r.].

Niektóre licencje *open source* zobowiązują licencjobiorcę do rozpowszechniania utworów pochodnych na takich samych warunkach, na jakich udostępniono utwór oryginalny, czyli przede wszystkim nieodpłatnie i w postaci kodu źródłowego (tzw. klauzula *copyleft*). Obrazowo rzecz ujmując, włączenie do swojego oprogramowania fragmentów programu udostępnionego na licencji *copyleft* zasadniczo przenosi całość oprogramowania na taką licencję – program pochodny powinien być również nią objęty. Licencje typu *non-copyleft* nie przewidują podobnych ograniczeń. W tym modelu wychodzi się z założenia, iż programiście należy pozostawić swobodę decyzji co do eksploatawania własnych modyfikacji programów udostępnionych na licencji *open source*. Licencje typu *non-copyleft* nie stoją więc na przeszkodzie łączeniu licencjonowanych programów komputerowych i programów komputerowych stworzonych przez studio, a następnie udostępniania całości w ramach gry bez obowiązku udostępniania kodu źródłowego całości. Licencjami *non-copyleft* są przykładowo licencje MIT oraz Apache 2.0.



WSKAZÓWKI PRAKTYCZNE

Licencjodawcy programów udostępnianych studiu na licencji *open source* nie zapewniają licencjobiorców o prawidłowym działaniu programu ani braku luk bezpieczeństwa. Rękojmia i ewentualna gwarancja są wyłączone w najszerszym zakresie dopuszczanym przez prawo danego państwa. Dlatego studio powinno sprawdzić te kwestie we własnym zakresie.

Licencjobiorca musi stosować się do wszystkich postanowień licencji. Studio nie mogłoby stosować się tylko do niektórych postanowień licencji *open source*, na przykład: wszystkich postanowień z wyjątkiem klauzuli *copyleft*¹⁵⁴.

¹⁵⁴ Szerzej na temat licencji Creative Commons oraz licencji *open source* zob. M. Maruta, Z. Okoń „Open source: trochę dłuższa analiza (cz. I)” *crn.pl* z 28.12.2021 r. <https://crn.pl/artykuly/open-source-troche-dluzsza-analiza-cz-i/> [dostęp: 10.02.2023 r.], M. Maruta, Z. Okoń „Open source: trochę dłuższa analiza (cz. II)” *crn.pl* z 31.03.2022 r. <https://crn.pl/artykuly/open-source-troche-dluzsza-analiza-cz-ii/3/> [dostęp: 10.02.2023 r.].

2.2. Banki zasobów (assetów)

Podobnie jak licencje wolne te, na jakich banki materiałów udostępniają utwory, są niewyłączne. Dlatego zasoby (assets) z jednego banku mogą pojawiać się w różnych grach. Przeważnie jeden bank posługuje się więcej niż jednym typem licencji. Przed wyborem jednej z nich studio powinno przeanalizować, w jaki sposób zamierza korzystać z licencjonowanego materiału, w szczególności konieczność modyfikowania go. Dodatkowo zasady korzystania z licencjonowanych materiałów w reklamach mogą być w licencji danego banku odrębnie uregulowane.



WSKAZÓWKI PRAKTYCZNE

Jeżeli podstawowy wariant licencji danego banku nie wskazuje wyraźnie na określony sposób korzystania z utworu, to warto sprawdzić, czy nie jest on wymieniony w innych wariantach licencji. Jeżeli jest, to najpewniej podstawowa licencja nie obejmuje szukanego przez nas sposobu korzystania.

Umowy dotyczące własności intelektualnej do gry wideo

1. Rodzaje umów

Skoro gra wideo składa się wyłącznie z własności intelektualnej, to w rezultacie niemal każda umowa dotycząca produkcji, marketingu lub dystrybucji gry wideo będzie dotyczyła własności intelektualnej do jakiegoś elementu gry. Nabyciem praw własności intelektualnej do gry może być zainteresowany przede wszystkim wydawca, szczególnie jeśli w istotnym zakresie finansuje on produkcję gry. Dla pozostałych podmiotów, np. platform sprzedaży, wystarczająca będzie licencja na oferowanie i wprowadzanie gry do obrotu.

2. Umowy z kontrahentami studia

Studio nie może dać swoim kontrahentom więcej praw niż samo nabyło, czy to od pracowników, korzystając z programu komputerowego z licencją *open source*, czy to na innej podstawie. Punktem odniesienia jest najsłabsze ogniwo gry. Jeśli chociażby jeden element jest licencjonowany, to zasadniczo studio nie może przenieść praw własności intelektualnej do całej gry, lecz do gry z wyłączeniem tego właśnie elementu. W umowach z kontrahentami studio nie powinno też koniecznie oświadczać, że jest właścicielem wszystkich praw własności intelektualnej, tylko wybrać formułę, która odpowiada faktycznym prawom

posiadany przez studio¹⁵⁵. Biorąc pod uwagę wciąż nie do końca jasny status materiałów generowanych za pomocą narzędzi korzystających z tzw. sztucznej inteligencji (AI), warto żeby kontrahent miał obowiązek poinformować studio, czy z nich korzystał i w jakim zakresie¹⁵⁶.



WSKAZÓWKI PRAKTYCZNE

W przypadku licencjonowania niektórych elementów gry, szczególnie muzyki, studio powinno zawczasu zapewnić sobie możliwość ich usunięcia. Jak pokazuje chociażby przykład serii *Grand Theft Auto* okres, na jaki udzielono licencji na korzystanie z niektórych piosenek, był krótszy niż rynkowa żywotność gry.

Jeżeli studio korzysta z jakiegoś elementu gry bezprawnie, to generalnie bezprawne będzie również korzystanie z tego elementu gry przez kontrahentów studia. Dlatego kontrahent będzie oczekiwał od studia zobowiązania do zaspokojenia ewentualnych roszczeń zgłoszonych przez osoby trzecie w związku z korzystaniem z gry. Mogą być to na przykład zgłoszone do wydawcy roszczenia byłego współpracownika studia, który zaprojektował postać głównego bohatera, ale nigdy nie przeniósł na studio majątkowych praw autorskich.

Przekazywanie przez studio kontrahentowi informacji będących tajemnicą przedsiębiorstwa powinno zawsze następować po zobowiązaniu go do zachowania ich w tajemnicy oraz wykorzystywania tylko na potrzeby współpracy. Brak takiego zobowiązania może skutkować utratą statusu tajemnicy przedsiębiorstwa dla przekazywanej informacji. Zobowiązanie do zachowania poufności może być zarówno samodzielną umową o zachowanie poufności (ang. *non disclosure agreement*), jak i elementem innej umowy, np. licencyjnej.

¹⁵⁵ D. Greenspan, G. Dimita „Mastering the game. Business and Legal Issues for Video Game Developers. A Training Tool”, WIPO 2022, s. 156–162, <https://tind.wipo.int/record/45851> [dostęp: 03.02.2023 r.].

¹⁵⁶ Szerzej zob. A. Wachowska, M. Ręgorowicz „ChatGPT w praktyce – najważniejsze kwestie prawne”, [traple.pl](https://www.traple.pl/chatgpt-w-praktyce-najwazniejsze-kwestie-prawne/) z 15.02.2023 r., <https://www.traple.pl/chatgpt-w-praktyce-najwazniejsze-kwestie-prawne/> [dostęp: 22.02.2023 r.].

2.1. Umowy wydawnicze

Podstawowym pytaniem o prawa własności do gry w umowie wydawniczej jest oczywiście to, czy studio przenosi na wydawcę prawa własności intelektualnej do gry, czy udziela wydawcy niewyłącznej albo wyłącznej licencji na korzystanie z gry. Do skutecznego rozpowszechniania gry wystarczająca jest licencja upoważniająca wydawcę lub podmioty z nim współpracujące (platformy sprzedaży, sklepy) do oferowania gry i wprowadzania jej do obrotu. Jeżeli wydawca ma odpowiadać również za marketing, to licencja powinna obejmować materiały marketingowe dostarczone wraz z grą lub przygotowane na jej podstawie, podmioty, które ostatecznie będą z nich korzystały, oraz niezbędne do tego czynności. Jeżeli studio i wydawca tak postanowią, to wspomniane podmioty mogą korzystać z gry i materiałów marketingowych na podstawie sublicencji udzielonej przez wydawcę. Przykładowo: wydawca magazynu o grach wideo zamieszczający *artwork* na okładce może to zrobić na podstawie sublicencji. **Nie ma przeszkód, żeby na jednych terytoriach studio przenosiło prawa własności intelektualnej, a dla innych udzielało licencji wyłącznych lub niewyłącznych.** Przenoszenie praw do gry oraz udzielanie licencji na korzystanie z niej można też kształtować przedmiotowo, szczególnie pod kątem urządzeń, na jakich używana będzie gra, np. różni wydawcy mogą zajmować się wersją gry dla XBOX Series X i dla Nintendo Switch. Wzór umowy wydawniczej wraz z komentarzem dostępny jest na blogu kancelarii prawnej SPCG¹⁵⁷. W tym wzorze zaproponowano też postanowienia dotyczące udzielenia wydawcy przez studio licencji na korzystanie z gry.

¹⁵⁷ M. Balicki „Wzór umowy wydawniczej”, spcgblog.pl z 28.07.2022 r., <https://spcgblog.pl/ip/wzor-umowy-wydawniczej/> [dostęp z 20.02.2023 r.].

**WSKAZÓWKI PRAKTYCZNE**

Jeśli w ramach współpracy wydawca będzie dostarczał studiu jakiegokolwiek materiały, to właśnie wydawca musi udzielić studiu licencji na korzystanie z nich, a w razie potrzeby zapewnić zezwolenie na ich modyfikację lub korzystanie z opracowania. Wydawca powinien też zaspokoić ewentualne roszczenia osób trzecich, jeśli okaże się, że nie dysponował prawami własności intelektualnej do materiałów¹⁵⁸ przekazywanych studiu.

2.2. Umowy dotyczące rozwoju lub marketingu gry

Poza obowiązkami typowymi dla danego rodzaju współpracy, np. z agencją reklamową, zwykle przedmiotem umowy będzie stworzenie materiałów na podstawie własności intelektualnej studia albo przynajmniej posługiwanie się tą własnością intelektualną, np. znakiem towarowym¹⁵⁹. Takim materiałem może być port gry na konsolę, figurka na podstawie projektu głównego bohatera, tłumaczenie gry lub materiały reklamowe. Zasadniczo prawa własności intelektualnej do takich materiałów będzie miał kontrahent, ale korzystanie z nich będzie wymagało zezwolenia studia¹⁶⁰. Niewykłuczone jest jednak stworzenie materiałów, które będą zasadniczo niezależne od własności intelektualnej studia.

¹⁵⁸ Szerzej M. Balicki „Umowy wydawnicze na złe i dobre czasy”, *Pixel* nr 83 (10/2022) s. 26–28.

¹⁵⁹ Na temat umów dotyczących reklamowania towarów lub usług w samej grze zob. M. Balicki „Press start to advertise – aspekty prawne reklam w grach wideo” [w:] M. Namysłowska [red.] „Reklama. Aspekty prawne. Nowe wyzwania”, Warszawa 2022, s. 592 i n.

¹⁶⁰ Zakładam, że w rozumieniu prawa autorskiego będą one stanowiły opracowania, a jeśli nie będą opracowaniami, to będą zawierały własność intelektualną studia, np. ilustracja promocyjna zaprojektowana od podstaw przez pracownika agencji reklamowej będzie zawierała znaki towarowe studia. Na temat opracowań szerzej w rozdziale III pkt 2.1 tej publikacji.

Przykładem może być kod sieciowy do gry, która pierwotnie była grą *single player*. Dlatego w umowie studio powinno:

- » Sprecyzować, co dokładnie kontrahent powinien stworzyć. Chodzi tutaj zarówno o wymagania jakościowe, jak i artystyczne. Punktem odniesienia mogą być materiały stworzone na potrzeby innych gier, np. gadżety reklamowe.
- » Zapewnić sobie uprawnienie do zaakceptowania ostatecznego kształtu materiałów stworzonych przez kontrahenta – niezależnie od tego, czy korzystają one z własności intelektualnej studia, czy nie. Przykładowo: nieprawidłowo działający kod sieciowy będzie negatywnie wpływał na wizerunek studia, pomimo że studio nie było odpowiedzialne za jego napisanie.
- » Nabyć prawa własności intelektualnej do takich materiałów, z których samo chce w przyszłości korzystać, np. portów gry, jej tłumaczeń lub wspomnianego wcześniej kodu sieciowego.

3. Umowy z użytkownikami

Umowy z użytkownikami będą zawierane przez studio, wydawcę lub ewentualnie platformę dystrybucji, a ich celem jest umożliwienie graczom korzystania z gry (*End User License Agreement* – EULA). Gracz, który uruchamia grę na swoim urządzeniu, wykonuje jej kopię¹⁶¹. Dlatego, co do zasady, potrzebuje licencji od uprawnionego, a licencja ta będzie miała stosunkowo wąski zakres. EULA może stanowić odrębny dokument, ale może być też częścią warunków korzystania z gry (*Terms & Conditions*). W treści EULA studio może dać użytkownikowi szersze prawa niż tylko samo korzystanie z gry i rozciągnąć je chociażby na rozpowszechnianie nagrań z rozgrywki¹⁶², a także ustalić zasady

¹⁶¹ Pomijam tutaj kwestię korzystania z gry udostępnionej graczowi za pomocą rozwiązań chmurowych.

¹⁶² Szerzej M. Balicki „Czy można zakneblować youtubera?”, [videogameslegal.pl](https://www.videogameslegal.pl/?p=1) z 25.09.2017 r. <https://www.videogameslegal.pl/?p=1> [dostęp: 2.01.2023 r.]

zezwalania na rozpowszechnianie twórczości fanowskiej¹⁶³. Może więc na przykład zabronić rozpowszechniania twórczości fanowskiej zawierającej licencjonowaną muzykę lub komercyjnego korzystanie z twórczości fanowskiej, ewentualnie z wyłączeniem tylko reklam na YouTube. Warto też określić zasady, których fani powinni przestrzegać, posługując się znakami towarowymi studia.

Poza nielicznymi wyjątkami osób korzystających z gier w celach gospodarczych lub zawodowych gracze są konsumentami. Dlatego wszelkie umowy zawierane przez studio z graczami, w tym EULA, muszą być zgodne z regulacjami prawa konsumenckiego. W Polsce są to przede wszystkim przepisy ustawy z dnia 30 maja 2014 r. o prawach konsumenta.

¹⁶³ Generalnie opracowanie elementów gry innych niż program komputerowy można stworzyć bez zgody studia. Jest ona jednak już potrzebna do rozpowszechniania takich opracowań.

Naruszenie praw własności intelektualnej

Naruszenie praw własności intelektualnej ma charakter obiektywny. Oznacza to, że świadomość sprawcy nie ma znaczenia dla powstania naruszenia. Przykładem może być sytuacja, w której studio zawarło z kontrahentem umowę na skomponowanie i nagranie muzyki do gry. Kontrahent zobowiązał się, że wszystkie kompozycje zostaną stworzone przez jego pracowników, a korzystanie z nich przez studio nie będzie naruszało praw osób trzecich. Po premierze gry okazało się, że jedna z kompozycji jest plagiatem piosenki niszowego artysty. Wytwórnia i sam artysta domagają się od studia zaprzestania rozpowszechniania gry w wersji obejmującej tę piosenkę i zapłaty odszkodowania. Przynajmniej w zakresie zaniechania dalszych naruszeń, czyli rozpowszechniania tej wersji gry, nie ma znaczenia, czy studio miało świadomość, że piosenka jest plagiatem (odpowiedzialność nie jest zależna od winy) i gra musi zostać zmodyfikowana albo przynajmniej tymczasowo wycofana ze sprzedaży. Jedynie w przypadku tych roszczeń, które zależą od winy sprawcy (odszkodowanie na zasadach ogólnych), studio ma pewne szanse na skuteczną obronę.

1. Naruszenie majątkowych praw autorskich

Naruszenie majątkowych praw autorskich polega na bezprawnym korzystaniu z całości cudzego utworu lub jego części, o ile ta część samodzielnie odznacza się oryginalnością oraz indywidualnym charakterem¹⁶⁴. Korzystanie jest bezprawne, jeśli nie ma podstawy w przepisach

¹⁶⁴ Autorskie prawa osobiste chronią więc twórcy z utworem i ich naruszenie ma nieco inną specyfikę. Przykładowo: anonimowe rozpowszechnianie utworu, do którego studio nabyło w potrzebnym zakresie majątkowe prawa autorskie, może stanowić naruszenie osobitego prawa autorskiego.

prawa albo w zezwoleniu uprawnionego wyrażonym np. w umowie licencyjnej. Naruszeniem praw autorskich jest zarówno korzystanie z cudzego utworu w postaci niezmienionej, jak i przetworzonej, np. stanowiącej opracowanie. Dla naruszenia praw autorskich nie ma też znaczenia, że cudzy utwór stanowi jedynie mało znaczący element większej całości, np. model drzewa w grze z otwartym światem. Korzystanie z takiej gry jako całości będzie naruszało prawa autora modelu drzewa.

Naruszeniem majątkowych praw autorskich jest też bezprawne korzystanie z gry jako całości albo z jej elementu. Bezprawnym korzystaniem z tego ostatniego może być zarówno rozpowszechnianie koszulki z nadrukowanym projektem bohatera, jak i streamowanie rozgrywki, a dokładnie warstwy audiowizualnej gry.

2. Naruszenie praw własności przemysłowej

Naruszeniem praw własności przemysłowej jest użycie własności przemysłowej bez zgody uprawnionego. Inaczej niż w przypadku naruszenia autorskich praw majątkowych, prawa własności przemysłowej można naruszyć tylko przez korzystanie z własności przemysłowej w działalności zawodowej lub zarobkowej. Naruszeniem prawa ochronnego na znak towarowy nie będzie nadrukowanie go na koszulkę przez osobę, która zamierza z niej korzystać¹⁶⁵. Naruszeniem prawa ochronnego może być natomiast sprzedaż koszulek z nadrukowanym znakiem towarowym. Prawa własności przemysłowej obowiązują tylko na terytoriach, na których zainteresowany uzyskał ochronę. Jeśli więc jakiś kraj został pominięty, to zasadniczo można tam korzystać np. ze znaku towarowego, na który w innych państwach udzielono praw ochronnych¹⁶⁶.

¹⁶⁵ Art 153 ust. 1 i 154 PrWiPrzem. Jeżeli znak towarowy jest jednocześnie utworem, np. plastycznym, to takie działanie może naruszać autorskie prawa majątkowe, jeśli nie mieści się w ramach dozwolonego użytku osobistego.

¹⁶⁶ Należy jednak pamiętać o majątkowych prawach autorskich oraz o przepisach ustawy o zwalczaniu nieuczciwej konkurencji. Czynem nieuczciwej konkurencji jest m.in. takie oznaczenie towarów lub usług, które może wprowadzić klientów w błąd co do ich pochodzenia.



WSKAZÓWKI PRAKTYCZNE

Jeżeli korzystanie z tytułu gry miałoby naruszać prawo ochronne na znak towarowy w jednym państwie, to na potrzeby tego rynku gra może być rozpowszechniana pod innym tytułem.

3. Dochodzenie roszczeń dotyczących naruszenia praw własności intelektualnej

Roszczenia, z którymi może wystąpić podmiot, którego prawa naruszono, polegają przede wszystkim na żądaniu zaniechania naruszeń, np. zaprzestaniu sprzedaży gry, usunięciu skutków naruszenia oraz zapłacie odszkodowania¹⁶⁷. Osoba dochodząca roszczeń musi udowodnić, że:

- » Dobro niematerialne faktycznie jest własnością intelektualną. Gdy chodzi o utwór, trzeba udowodnić, że jest on oryginalny i ma indywidualny charakter. W przypadku własności przemysłowej kluczowa jest decyzja urzędu patentowego¹⁶⁸.
- » Przysługują jej prawa własności intelektualnej do tego dobra niematerialnego. Jest to łatwiejsze w przypadku praw własności przemysłowej, ponieważ uprawniony jest każdorazowo wpisany w rejestrze urzędu patentowego państwa, gdzie dochodzi się ochrony¹⁶⁹. W przypadku praw autorskich trzeba opierać się

¹⁶⁷ Pozostałe roszczenia obejmują m.in. wydanie korzyści uzyskanych z naruszenia oraz usunięcie skutków naruszenia. Art. 78 ust. 1 i 79 ust. 1–4 PrAut, art. 287 ust. 1 i 296 ust. 1 PrWIPrem.

¹⁶⁸ Zakres badania przez urzędy patentowe zgłaszanych dóbr niematerialnych jest różny. Przykładowo: wynalazki sprawdzane są w trybie tzw. badania pełnego, a wzory przemysłowe w trybie rejestrowym. W tym drugim przypadku urząd sprawdza tylko, czy zgłoszenie jest prawidłowe pod kątem formalnym. Dlatego może się okazać, że prawo wyłączne zostało przyznane, pomimo że uprawniony nie spełnił wymaganych warunków. Takie prawo wyłączne można unieważnić w postępowaniu przed urzędem patentowym.

¹⁶⁹ W przypadku unijnych znaków towarowych i wzorów przemysłowych rejestr prowadzi EUIPO, ale roszczeń dochodzi się przed sądem krajowym.

głównie na oświadczeniach osób uczestniczących w tworzeniu utworu oraz na treści umów i wcześniejszych niespornych aktach korzystania z dzieła przez uprawnionego.

- » Naruszyiciel korzysta z tego dobra niematerialnego. Wątpliwości mogą powstać zwłaszcza w przypadku, gdy materiał używany przez naruszydciela wykorzystuje tylko niewielką część dobra niematerialnego. Tytułem przykładu, naruszenie prawa ochronnego na znak towarowy polega głównie na użyciu (I) oznaczenia co najmniej podobnego do znaku towarowego; (II) dla towarów lub usług co najmniej podobnych do tych, dla których znak został zarejestrowany; (III) w sposób mogący wprowadzać odbiorców w błąd.
- » Korzystanie przez naruszydciela z danego dobra niematerialnego jest bezprawne, czyli nie ma ani podstawy w przepisach prawa, np. dozwolonego użytku, ani w zezwoleniu uprawnionego.



WSKAZÓWKI PRAKTYCZNE

Niezwłocznie po odkryciu, że ktoś narusza prawa własności intelektualnej studia, należy zabezpieczyć dowody potwierdzające, że studiu faktycznie te prawa przysługują, np. umowy oraz dowody, że doszło do naruszenia, np. zrobić zrzuty ekranu czy dokonać zakupu kontrolowanego.

Przykładem konsekwencji wynikających z naruszenia majątkowych praw autorskich jest przegranie przez Silicon Knights sporu z Epic Games o naruszenie praw autorskich do silnika Unreal Engine. Konflikt dotyczył bezprawnego korzystania z tego silnika w niektórych grach Silicon Knights. Poza obowiązkiem zapłaty odszkodowania, Silicon Knights zostało zobowiązane m.in. do wycofania ze sprzedaży i zniszczenia wszystkich niesprzedanych fizycznych egzemplarzy tych gier¹⁷⁰.

¹⁷⁰ Silicon Knights, Inc. v. Epic Games, Inc. United States District Court, Eastern district of North Carolina, 2012, 917 F. Supp. 2d 503, E. Cavalli „Court orders Silicon Knights to recall, destroy its Unreal Engine games” digitaltrends.com z 9.11.2012 r., <https://www.digitaltrends.com/gaming/court-orders-silicon-knights-to-recall-destroy-its-unreal-engine-games/> [dostęp: 11.02.2023 r.].

W przypadku dystrybucji cyfrowej koszty dla strony przegrywającej spór są o tyle niższe, że nie musi ona płacić za wycofanie i zniszczenie fizycznych towarów.

W niektórych państwach, m.in. w Polsce, uprawniony może domagać się od sądu udzielenia zabezpieczenia roszczeń, czyli uregulowania stosunków między stronami sporu na czas trwania postępowania sądowego. Może ono polegać zwłaszcza na zakazie oferowania i wprowadzania do obrotu gry na czas trwania postępowania. Sądy nie udzielają zabezpieczenia automatycznie – osoba, która domaga się zabezpieczenia, musi wykazać m.in., że roszczenie jest prawdopodobne. Uzyskanie zabezpieczenia nie oznacza jednak, że spór zostanie wygrany przez osobę dochodzącą roszczeń. Jeśli to rzekomy naruszciciel ostatecznie wygra spór sądowy (np. pozew zostanie oddalony), to będzie on mógł domagać się od uprawnionego zapłaty odszkodowania za szkody poniesione wskutek nałożenia zabezpieczenia.

Spór o naruszenie praw własności intelektualnej dotyczy terytorium państwa, na którym sąd ma jurysdykcję, więc ochrony trzeba dochodzić na wszystkich rynkach osobno. W praktyce będą to oczywiście kraje najważniejsze dla sprzedaży gry. Wygranie sporu sądowego w jednym państwie podnosi szanse, że sąd innego państwa – przy założeniu niemal identycznych okoliczności i podobnych przepisów – wyda taki sam wyrok.



WSKAZÓWKI PRAKTYCZNE

Platformy dystrybucji zasadniczo nie ponoszą odpowiedzialności za treści zamieszczane przez użytkowników. Akceptują sprzedawane przez użytkowników gry, dopóki nie otrzymają wiarygodnej wiadomości, że przechowywanie danego tytułu jest bezprawne. Po otrzymaniu tej informacji muszą je jednak niezwłocznie usunąć. Wykazanie naruszenia prawa własności przemysłowej może być łatwiejsze niż majątkowych praw autorskich, ponieważ decyzja urzędu patentowego przesądza, że dobro niematerialne jest objęte ochroną, a prawa przysługują danemu podmiotowi.

4. Klonowanie gier wideo

Chociaż określenie „klon” kojarzy się z identyczną kopią, to przypadek klonowania gier wideo jest bardziej złożony¹⁷¹. Klony gier wideo przeważnie kopiują z oryginału zasady rozgrywki¹⁷² i korzystają z takiego samego stylu artystycznego (np. *pixelart*), ale wprowadzają zmiany w oprawie audiowizualnej¹⁷³. Bardzo podobna może być też nazwa gry oraz jej ikona. Jeżeli elementy kodu źródłowego lub oprawy audiowizualnej klonu nie są przynajmniej opracowaniami swoich pierwowzórów, to rozpowszechnianie klonu raczej nie będzie naruszało majątkowych praw autorskich autorów oryginału¹⁷⁴. Nie ma żadnej krytycznej wartości elementów podobnych pomiędzy dwoma podobnymi gramami, której przekroczenie sprawia, że jedna staje się klonem drugiej. Innymi słowy suma wielu mniejszych lub większych inspiracji nie przekształca się w jedno poważne naruszenie praw autorskich, jest po prostu sumą dozwolonych działań, dopuszczalnego odwoływania się do dorobku innych twórców.

Porażką powodów zakończył się proces o naruszenie praw autorskich do gry *Asteroids* (Atari) z 1981 roku. Sąd rozpoznający sprawę

¹⁷¹ Szerzej na temat przypadków klonowania gier zob. M. Balicki „Wojny klonów w branży gier wideo”, *Pixel* nr 31 (10/2017) s. 82–85, M. Balicki „Klony gier komputerowych – inspiracja czy plagiat?”, *Lookreatywni* z 1.10.2015 r., <https://lookreatywni.pl/baza-wiedzy/plagiat-gry-komputerowej> [dostęp: 23.01.2022 r.], M. Balicki „Prawo z rejestracji wzoru przemysłowego jako narzędzie ochrony gier wideo przed zjawiskiem klonowania” [w:] E. Traple [red.] „Ochrona gier komputerowych. Aktualne wyzwania prawne” s. 153 i n., E. Adler „A Game of Clones: Video Game Litigation Illustrated”, 10.06.2014 r., PNW Startup Lawyer, <http://pnwstartuplawyer.com/copy-right/software/copyright-illustrated-video-game-clones/> [dostęp: 14.01.2023 r.].

¹⁷² Pomysł na grę ani jej zasady nie są chronione prawami własności intelektualnej. Z tego powodu niesłuszny był zarzut Electronic Arts o naruszeniu przez firmę Zynga praw do gry *The Sims Social* poprzez skopiowanie mechanizmu wyłączania widoku ścian budynku przy jednoczesnym pozostawieniu okien i drzwi. Wyłączenie widoku ścian służyło ułatwieniu wstawiania przez graczy mebli do budynku. Zaznaczam, iż jest to tylko jeden z argumentów podniesionych przez twórców Electronic Arts. D. Tach „EA lawsuit alleges Zynga poached EA executives to create ‘The Ville’”, *polygon.com* z 3.08.2012 r., <https://www.polygon.com/gaming/2012/8/3/3218187/ea-lawsuit-alleges-zynga-targeted-ea-executives-to-create-the-ville> [dostęp: 10.02.2023 r.]. Szerzej na temat braku ochrony pomysłów: rozdział I pkt 5 tej publikacji.

¹⁷³ Kopiowany jest więc głównie niechroniony *look & feel* oryginalnej gry.

¹⁷⁴ Szerzej: rozdział VI pkt 1 tej publikacji.

podkreślił, że wiele elementów gier *Asteroids* oraz *Meteors* (Amusement World) było co prawda podobnych, ale nie identycznych. Grafika pierwszej z gier jest czarno-biała, a drugiej kilkukolorowa; w *Asteroids* myśliwiec i meteory są zobrazowane za pomocą konturów, zaś w *Meteors* są one cieniowane i sprawiają wrażenie trójwymiarowych. Pozostałe zbieżności pomiędzy grami były ściśle związane z mechaniką rozgrywki – poruszanie się kosmicznego myśliwca, sposób strzelania (pojedynczy, serie, ciągły), wzrastające tempo poruszania się asteroid oraz ich roztrzaskiwanie na coraz mniejsze skały – i dlatego nie podlegały ochronie¹⁷⁵. Odmienne potoczyły się losy sporu sklonowania gry *Donkey Kong* (Nintendo) i jej rozpowszechnianie pod nazwą *Crazy Kong* (Elcon). Oprawa dźwiękowa obydwu gier była identyczna, autorzy z Elcon zmienili nieco kolory grafiki i miejsce ulokowania tabeli wyników.

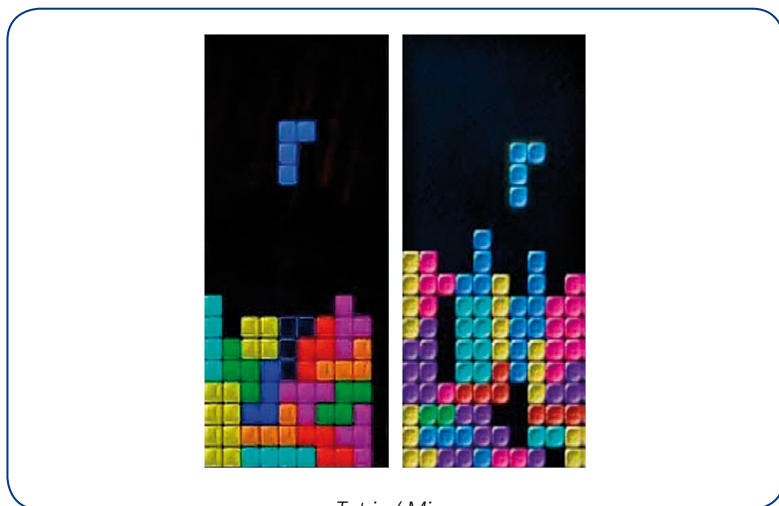
Na tym tle dość zaskakujące było rozstrzygnięcie amerykańskiego sądu, który uznał, że naruszeniem m.in. praw autorskich do gry *Tetris* (A. Pażytnow i in.)¹⁷⁶ było rozpowszechnianie gry *Mino* (XIO Interactive). Pomimo że XIO Interactive nie skopiowało bezpośrednio ani kodu źródłowego ani oprawy graficznej z oryginalnej produkcji, to za naruszenie między innymi praw autorskich Tetris Holding uznano łączne odtworzenie wymiarów pola gry, kolorów i kształtów klocków (tetromino – klocek składających się z czterech kwadratów) i animacji kończącej grę. Zdaniem sądu kształt wymienionych elementów był konsekwencją wyborów artystycznych twórców *Tetris*, co w moim przekonaniu jest dyskusyjne. Wybory dokonane przez twórców gry *Tetris* służyły optymalizacji rozgrywki, co faktycznie osiągnięto doskonale. Jednak zmiana wymiarów pola gry lub rozmiarów tetromino ma wpływ na przebieg gry, a nie na wrażenie artystyczne¹⁷⁷. Użycie tromino (klocki złożone z trzech kwadratów) zamiast tetromino znacząco

¹⁷⁵ Atari, Inc. v. Amusement World Inc., United States District Court, District Maryland, 1982, 547 F. Supp. 222.

¹⁷⁶ Powodem w postępowaniu sądowym było Tetris Holding.

¹⁷⁷ Inaczej należy ocenić projekt – sam w sobie dość oszczędny – postaci Pac-Mana (Nintendo) oraz insektoidalnych kosmitów z gry *Galaxian* (Midway). W obydwu przypadkach sądy uznały klony oryginalnych gier za naruszające prawa autorskie autorów oryginału. Atari Inc. v. North American Philips Consumer Electronics Corp., United States Court of Appeals, Seventh Circuit, 1982, 672 F.2d 607. Midway Mfg. Co. v. Bandai, Inc. United States District Court, District New Jersey, 1982, 546 F.Supp. 125.

upraszcza rozgrywkę, zaś użycie pentomino (klocek złożony z pięciu kwadratów) znacząco ją utrudnia¹⁷⁸. Na screenach poniżej *Tetris* (po lewej) oraz *Mino* (po prawej)¹⁷⁹.



Tetris / Mino

Generalnie trudniejsze dla kopiującego jest uniknięcie naruszenia prawa z rejestracji wzoru przemysłowego niż autorskich praw majątkowych – np. do projektów postaci, ikon lub plansz gry. Punktem odniesienia oceny naruszenia prawa z rejestracji wzoru przemysłowego jest

¹⁷⁸ Być może ten wydykt sprawił, że w postępowaniu sądowym zainicjowanym przez King.com przeciwko 6Waves o naruszenie praw autorskich do gier *Farm Heroes Saga* i *Pet Rescue Saga* strony zawarły ugodę. 6Waves wycofało swoje gry ze sprzedaży. Obydwie gry nie były co prawda identyczne na płaszczyźnie oprawy graficznej, ale wszystkie elementy oraz ich sekwencja były bardzo podobne, np. interfejs użytkownika, menu główne, plansze etapów, przejść między etapami i podsumowania rozgrywki, a także rozmaite pop-upy, wizerunki postaci, ikony oraz znaczniki. Wysokie podobieństwo zdradzała oczywiście także plansza, na której przebiegała właściwa rozgrywka, oraz poszczególne puzzle. H. Mance „Why gamesmaker King is heading to court” ft.com z 28.08.2013 r., <https://www.ft.com/content/00ede827-23c6-369a-a8eb-92e80ec2e6b8>. J. Grubb „King vs. copycats: Settlement forces 6Waves to remove its games from the Web” venturebeat.com z 17.09.2014 r., <https://venturebeat.com/games/king-vs-copycats-settlement-forces-6waves-to-remove-its-games-from-the-web/> [dostęp: 10.02.2023 r.].

¹⁷⁹ Źródło zestawienia: https://en.wikipedia.org/wiki/Tetris_Holding,_LLC_v._Xio_Interactive,_Inc. [dostęp: 11.02.2023 r.].

ogólne wrażenie, jakie na zorientowanym użytkowniku produktów, dla których wzór jest chroniony, wywiera wzór przemysłowy i porównywany projekt. Jeśli to ogólne wrażenie nie jest odmienne, to doszło do naruszenia. Zarejestrowanie jako wzorów przemysłowych istotnych elementów oprawy graficznej gry, zwłaszcza mobilnej, może zdecydowanie ułatwić obronę przed klonami. Zwłaszcza że w rejestrach urzędów patentowych oraz w dokumentach potwierdzających rejestrację będzie odnotowany przedmiot wzoru, data zgłoszenia oraz uprawniony, co ułatwi rozmowy z platformami dystrybucji.

Jeśli studio zarejestrowało jako znaki towarowe oznaczenia identyfikujące grę, takie jak tytuł lub ikony, to możliwe będzie zażądanie od platform dystrybucji usuwania klonów, które może nawet nie naruszają praw własności intelektualnej do programu komputerowego gry lub jej oprawy audiowizualnej, ale mają co najmniej podobne oznaczenia. Oczywiście klon może zostać wprowadzony na platformy dystrybucji ponownie, ale już pod inną nazwą, więc mniejsza będzie szansa, że będzie wyświetlał się graczom szukającym oryginału.

W kontekście klonowania warto pamiętać, że pomysły nie są chronione prawami własności intelektualnej po to, aby było można z nich swobodnie korzystać, np. rozwijać nowe gry na bazie pomysłów zastosowanych przez inne studia. Jeśli studio – autor klona – ani nie narusza praw własności intelektualnej autorów pierwowzoru, ani nie podejmuje innych niezgodnych z prawem działań, np. czynów nieuczciwej konkurencji, to równoległe rozpowszechnianie podobnych gier nie jest zabronione¹⁸⁰. W 2011 roku rozgorzała dyskusja o rzekomym

¹⁸⁰ Studia Spry Fox i Lolapps prowadziły poufne negocjacje dotyczące przygotowania portu gry *TripleTown* autorstwa Spry Fox na urządzenia z systemem iOS. Jednak ostatecznie Lolapps zakończyło rozmowy i – tego samego dnia – wydało na takie urządzenie grę *Yeti Town* – grę opartą na takich samych zasadach, ale z inną oprawą graficzną np. Yeti zastąpiły niedźwiedzie brunatne. Spry Fox pozwało Lolapps, strony zawarły ugodę, a gra *Yeti Town* została wycofana ze sprzedaży. Spry Fox LLC v. Lolapps, Inc., US District Court for the Western District of Washington, 2:12-cv-00147-RAJ (W.D. Wash. Sept. 18, 2012). Zob. też M. Balicki „Prawo z rejestracji wzoru przemysłowego jako narzędzie ochrony gier wideo przed zjawiskiem klonowania” [w:] E. Traple [red.] „Ochrona gry komputerowej. Aktualne wyzwania prawne”, Warszawa 2015 r., s. 157, D. Pearson „Spry Fox wins ownership of Yeti Town as part of Triple Town settlement” gamesindustry.biz z 15.10.2012 r., <https://www.gamesindustry.biz/spry-fox-wins-ownership-of-yeti-town-as-part-of-triple-town-settlement> [dostęp: 10.02.2023 r.].

sklonowaniu gry *Ridiculous Fishing* (Vlambeer) przez twórców gry *Ninja Fishing* (Gamenauts)¹⁸¹. Zarówno w pierwszej, jak i w drugiej grze celem jest opuszczanie linki z haczykiem tak, jak pozwala jej długość, przy jednoczesnym unikaniu złapania jakiegokolwiek ryby na haczyk (wykonuje się to, przechylając telefon na boki). W drugiej fazie rozgrywki linka się zwiija i trzeba złapać na nią jak największą liczbę ryb. W chwili przekroczenia lustra wody ryby wylatują w powietrze, a celem gracza jest trafienie ich w locie (strzelbą – *Radical Fishing* lub kataną – *Ninja Fishing*). Każda trafiona ryba to oczywiście punkty, które można przeznaczyć na rozwój ekwipunku, co z kolei przekłada się na pewne modyfikacje przebiegu rozgrywki. Te założenia przełożono na dwa różne projekty graficzne, mające wspólne jedynie kompozycję kluczowych elementów i planszę, co wynika zresztą z mechaniki zabawy. Poniżej po lewej *Ridiculous Fishing*, a po prawej *Ninja Fishing*¹⁸².



Ridiculous Fishing / Ninja Fishing

¹⁸¹ R. Pitts „Cloned at birth: The story of Ridiculous Fishing”, Polygon.com, 24.04.2013 r. <https://www.polygon.com/features/2013/4/24/4257958/cloned-at-birth-the-story-of-ridiculous-fishing> [dostęp: 13.01.2023 r.].

¹⁸² Źródło zestawienia: M. Saltzman „5 Blatant Mobile Game Rip-offs”, finance.yahoo.com z 6.02.2015 r., <https://finance.yahoo.com/news/5-blatant-mobile-game-rip-offs-110275880214.html> [dostęp: 11.02.2023 r.].

Z całą pewnością Gamenauts inspirowali się dziełem Vlambeer, ale tylko w zakresie zasad rozgrywki, i moim zdaniem nie ma tutaj mowy o naruszeniu praw autorskich. Rozwinięciem idei z innej gry jest również przywołany wcześniej *Vampire Survivor*, który z kolei po odniesieniu sukcesu doczekał się wielu naśladowców¹⁸³. Z drugiej strony, paryski sąd rozstrzygający spór o naruszenie praw autorskich do gry typu hyper-casual *Woodturning 3D* (VOODOO) oraz popełnienie czynów nieuczciwej konkurencji przez Rollic Games oraz Hero Games, przyznał częściowo rację powodowi¹⁸⁴. Częściowo, ponieważ sąd uznał, że *Woodturning 3D* nie jest utworem w rozumieniu francuskiego prawa autorskiego¹⁸⁵, ale jednocześnie sprzedaż klona sąd uznał za niewolnicze naśladownictwo, które mogło wprowadzać klientów w błąd co do pochodzenia produktu, a także za tzw. pasożytnictwo. Dlatego, nawet gdy gra nie jest chroniona prawami własności intelektualnej, jej twórca nie jest zupełnie bezbronny wobec działań konkurentów.

¹⁸³ E. Gach „Crappy Mobile Games Accidentally Led To The Best Version Of Vampire Survivors”, kotaku.com z 5.01.2023 r., <https://kotaku.com/vampire-survivors-free-ip-hone-steam-mobile-smartphone-1849955308> [dostęp: 10.02.2023 r.].

¹⁸⁴ Szerzej: E. Fava „Hyper-casual Simulation Video Games May Not Be Original Enough to Enjoy Copyright Protection but Game Cloning Could Still Be Prevented by Relying on Unfair Competition: Voodoo v Rollic Games and Hero Games”, (2021) 43 E.I.P.R., Issue 6, s. 402 i n.

¹⁸⁵ Ta ocena opierała się m.in. na obserwacji, że przebieg gry naśladował rzeczywistą obróbkę drewna.



URZĄD
PATENTOWY
RZECZYPOSPOLITEJ
POLSKIEJ

Misja Urzędu

Chroniąc własność przemysłową, wspieramy innowacyjność
i konkurencyjność polskiej gospodarki

Wizja Urzędu

Kreatywność jest dla nas najlepszą inspiracją od ponad 100 lat.
Dlatego naszą wizją jest tworzenie nowoczesnego
i profesjonalnego urzędu, który wspiera twórców
w osiąganiu korzyści z własności przemysłowej

Urząd Patentowy Rzeczypospolitej Polskiej

al. Niepodległości 188/192
00-950 Warszawa

Centrum Informacji

Infolinia: 22 579 05 55
e-mail: Centrum.Kontaktowe@uprp.gov.pl
Faks: 22 579 00 01

www.uprp.gov.pl



EUIPO

Urząd Unii Europejskiej ds. Własności Intelektualnej (European Union Intellectual Property Office) jest agencją Unii Europejskiej i zajmuje się rejestracją znaków towarowych Unii Europejskiej (European Union trade marks) oraz wspólnotowych wzorów przemysłowych (registered Community designs).

Każdego roku Urząd rejestruje ok. 135 000 znaków towarowych i blisko 100 000 wzorów przemysłowych, oferując ochronę własności intelektualnej firmom i osobom fizycznym na rynku, obejmującym ponad 500 milionów konsumentów.

Pracownicy EUIPO tworzą międzynarodowy zespół z całej Europy i świata - to blisko 1 100 specjalistów.

Urząd posługuje się pięcioma językami roboczymi – angielskim, francuskim, niemieckim, włoskim i hiszpańskim. Wnioski o ochronę procedowane są w 23 językach urzędowych UE.

Siedziba EUIPO znajduje się w Alicante, w Hiszpanii.

EUIPO

Avenida de Europa 4
03008 Alicante
Hiszpania

www.euipo.europa.eu



ISBN 978-83-65470-86-7



Publikacja bezpłatna,
współfinansowana
w ramach współpracy z EUIPO