

Wprowadzając produkt na rynek, trzeba sprawdzić, czy nie zawiera wzorów przemysłowych osób trzecich

Firma, która planuje prace nad stworzeniem gry komputerowej, powinna mieć na uwadze odpowiednie zabezpieczenie określonych praw, by móc swobodnie korzystać z powstałego utworu w przyszłości. Dotyczy to w szczególności praw własności intelektualnej



Alicja Ryteł
adwokat,
Patpol Legal Piróg i Wspólnicy

Nie ulega wątpliwości, że gra komputerowa jako określona całość jest utworem w rozumieniu ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych (dalej: prawo autorskie). Odrębnymi utworami mogą być także jej elementy w postaci np. muzyki czy konkretnych projektów graficznych. W doktrynie prawniczej toczą się dyskusje co do charakteru gry jako całości, między innymi tego, czy jest to utwór zbiorowy, czy współautorski. Ten pozornie akademicki problem ma jednak przełożenie na praktykę, od jego rozstrzygnięcia może bowiem zależeć np. to, na czyją rzecz powstają autorskie prawa majątkowe do gry komputerowej.

Ważny rodzaj utworu

Co do zasady w standardowej sytuacji prawa autorskie powstają na rzecz autora utworu. Jednak w przypadku utworów zbiorowych prawa te, w odniesieniu do całości, powstają na rzecz producenta lub wydawcy utworu. Prawo autorskie nie definiuje utworu zbiorowego. W jego art. 11 wskazano jedynie przykłady, są nimi m.in. encyklopedia czy publikacja periodyczna. Przyjmuje się zatem, że utworem zbiorowym jest taki rodzaj utworu, którego poszczególne części mogą być eksploatowane samodzielnie, przy czym to właśnie producent oraz wydawca mają wpływ na ostateczny kształt takiego utworu, a nie twórcy poszczególnych części.

Czy zatem gra komputerowa jest utworem zbiorowym? Kwestia ta jest dyskusyjna. Z jednej strony gra może składać się z elementów, które funkcjonują samodzielnie, jak np. wspomniana już muzyka czy poszczególne utwory graficzne, np. wizerunek postaci. Jednak z drugiej strony wiele elementów gry komputerowej, jak choćby jej kod, nie będzie miało samodzielnego znaczenia.

Inaczej jest w przypadku utworów współautorskich, do których autorskie prawa majątkowe przysługują współtwórcom wspólnie. Zgodnie z argumentami wyrażanymi w literaturze prawniczej utwory współautorskie można podzielić na dwie grupy:

- utwory rozłączne,
- utwory nierozłączne.

W pierwszym przypadku wkłady autorów mogą być wykorzystane samodzielnie jako odrębne dzieła. W drugim zaś mają znaczenie tylko w ramach całości utworu – choć są twórcze, to samodzielnie są pozbawione znaczenia. Oczywiście możliwa jest także sytuacja, w której utwór współautorski składa się z wkładów zarówno „samodzielnych”, jak i „niesamodzielnych”. Wydaje się, że właśnie taka sytuacja mogłaby dotyczyć gry komputerowej. Jednak w orzecznictwie sądów wskazuje się, że pomiędzy twórcami utworu współautorskiego powinno istnieć przynajmniej dorozumiane porozumienie. Pojawia się zatem pytanie, czy w tej kategorii mogą w ogóle

mieścić się utwory, którym ostateczny kształt nadaje producent – a tak właśnie zasadniczo będzie w przypadku gry komputerowej.

Zagadnienie dotyczące tego, jakim rodzajem utworu jest gra komputerowa, nie jest jednoznacznie rozstrzygnięte, choć większość przedstawicieli środowiska prawniczego przychyliła się do stanowiska, że jest to utwór współautorski. W związku z tą niepewnością firma producencka powinna przede wszystkim zabezpieczyć się przed potencjalnymi zarzutami, że jakiś twórca fragment gry nie stanowi jej własności intelektualnej. W tym celu należy zarekomendować zawarcie stosownych umów z osobami współtworzącymi grę.

Umowa z twórcą o pracę...

Warto podkreślić, że to, w jaki sposób firma powinna pozyskać prawa do poszczególnych elementów gry komputerowej, zależy od rodzaju współpracy podjętej z twórcami poszczególnych jej części. Jeśli firma zawarła z twórcą umowę o pracę, to możliwe jest, że prawa autorskie przechodzą niejako automatycznie na pracodawcę. Artykuł 12 ust. 1 prawa autorskiego stanowi bowiem, że jeżeli ustawa lub umowa o pracę nie stanowią inaczej, 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 stron. Na podstawie tego przepisu nie można oczywiście przyjmować, że każdy stosunek pracy pomiędzy producentem gry a wykonawcą będzie skutkowało przeniesieniem praw autorskich. Z umowy o pracę powinno wynikać, że określony rodzaj pracy przy stworzeniu gry należy do obowiązków pracowniczych wykonawcy. Co więcej, pożądane byłoby także odpowiednie uregulowanie momentu przyjęcia utworu przez pracodawcę, np. poprzez precyzyjne określenie tego punktu w czasie lub – w sytuacji idealnej – każdorazowe dokumentowanie przyjęcia. Dodatkowo warto wskazać w umowie o pracę, jaki jest zamiar późniejszego wykorzystania utworów powstałych w wyniku realizacji obowiązków pracowniczych – w ten sposób nie powinien być wątpliwy cel zawarcia umowy o pracę.

A zatem, podsumowując, umowa o pracę powinna zawierać możliwie precyzyjne klauzule dotyczące celu jej zawarcia, utworów, które mogą powstać w ramach stosunku pracy, a także chwili przyjęcia utworów.

...lub cywilnoprawna

Z zupełnie inną sytuacją mamy do czynienia, gdy firma i twórca współpracują w ramach umowy B2B lub w ramach określonego rodzaju umowy cywilnoprawnej, w której twórca występuje jako osoba fizyczna. W takim przypadku konieczne jest zawarcie w umowie szczegółowej regulacji dotyczącej przejścia autorskich praw majątkowych na producenta gry. Należy tutaj pamiętać o podstawowych zasadach konstruowania umów przenoszących autorskie prawa majątkowe.

Przed wszystkim przejście praw jest skuteczne tylko na polach eksploatacji wyraźnie wymienionych w umowie. Innymi słowy, do przeniesienia praw dochodzi tylko w takim zakresie, jaki wprost wskazano w umowie. Przyjmuje się, że wymogu „wyraźnego wymienienia” nie spełnia wpisanie klauzuli, która często jest stosowana w tego rodzaju umowach i z której wynika, że przejście autorskich praw majątkowych następuje na wszystkich znanych polach eksploatacji. W interesie firmy nabywającej prawa leży jak najszerze opisanie pól eksploatacji, których dotyczy umowa.

Ponadto należy pamiętać o zawarciu postanowienia dotyczącego praw zależnych. Prawa zależne to nic innego jak określone prawa przysługujące twórcy utworu pierwotnego do utworu zależnego. Utworem zależnym jest zaś każdy utwór powstały na bazie innego wcześniejszego, np. tłumaczenie czy też adaptacja do potrzeb innego gatunku sztuki. Utworem zależnym będzie więc także dzieło, które nie zaistniałoby bez utworu pierwotnego. Prawa zależne stanowią uprawnienie twórcy utworu pierwotnego do zezwalania na rozporządzenie i korzystanie z utworu zależnego. Ponieważ prawa te nie przechodzą automatycznie wraz z przejściem autorskich praw majątkowych, konieczne jest zawarcie dodatkowego postanowienia, które tę kwestię reguluje. W przeciwnym razie nabywca praw naraża się na sytuację, w której nie będzie mógł swobodnie eksploatować utworu stanowiącego przeróbkę dzieła, do którego nabył prawa. Jeśli twórca dostarczyłby np. fragment gry, który następnie producent postanowiłby przerobić w sposób twórczy i eksploatować w grze, brak klauzuli dotyczącej przejścia praw zależnych pozbawiłby tego producenta możliwości swobodnego dysponowania przeróbką, a więc i całością gry.

Autorskie prawa osobiste

Nabywca autorskich praw majątkowych powinien także pamiętać o zawarciu w umowie odpowiednich regulacji dotyczących autorskich praw osobistych. Jest to mniej znany rodzaj praw autorskich, które są ściśle powiązane z osobą twórcy. Jak stanowi art. 16 prawa autorskiego, autorskie prawa osobiste chronią nieograniczoną w czasie i niepodlegającą zrzeczeniu się lub zbyciu więź twórcy z utworem. Przedmiotem ochrony jest więc szczególna relacja osobista, jaka łączy twórcę z dziełem, a „w szczególności prawo do:

- 1) autorstwa utworu;
- 2) oznaczenia utworu swoim nazwiskiem lub pseudonimem albo do udostępniania go anonimowo;
- 3) nienaruszalności treści i formy utworu oraz jego rzetelnego wykorzystania;
- 4) decydowania o pierwszym udostępnieniu utworu publiczności;
- 5) nadzoru nad sposobem korzystania z utworu”.

Problemem dla nabywcy praw autorskich, w tym także producenta gry, jest to, że autorskie prawa osobiste pozostają przy twórcy i nie mogą być przedmiotem zbycia czy zrzeczenia się.

Uznaje się bowiem, że są one pokrewne dobrom osobistym człowieka i jako takie, ściśle związane z jednostką, nie są przedmiotem obrotu. Tym samym twórca, nawet gdy przeniósł autorskie prawa majątkowe, zachowuje pewną kontrolę nad swoim dziełem. Taka sytuacja może poważnie utrudnić eksploatację utworu, jakim jest gra komputerowa, a więc złożonego z wielu rozmaitych dzieł.

Z tej sytuacji można znaleźć jednak pewne wyjście. W praktyce obrotu w umowach zawiera się klauzule stanowiące, że twórca zobowiązuje się do niewykonywania swoich autorskich praw osobistych wobec nabywcy. Dodatkowo często stosowanym rozwiązaniem jest także upoważnienie nabywcy przez autora do wykonywania autorskich praw osobistych w jego imieniu. Precyzyjne regulacje w tym zakresie powinny zminimalizować ryzyko konfliktu z twórcą co do zakresu wykorzystania jego dzieła.

Wykorzystane fragmenty

Warto też wspomnieć o wykorzystaniu w grze elementów, które są chronione na podstawie właściwych przepisów z dziedziny własności intelektualnej. Mowa tu przede wszystkim o innych utworach, znakach towarowych oraz wzorach przemysłowych. W tym pierwszym przypadku możemy mieć do czynienia, gdy w grze korzysta się z utworów w jakiś sposób publicznie udostępnionych, np. znalezionych w internecie grafik czy zdjęć, lub np. wizerunków utworów wystawionych publicznie. Analogicznie sprawa wygląda ze znakami towarowymi i wzorami przemysłowymi – umieszczenie nazw marek lub wizerunków znanych przedmiotów (które są zastrzeżone jako wzór przemysłowy) może zbliżyć grę do rzeczywistości. Należy tu pamiętać, że nawet jeśli to twórca dostarczył fragment gry zawierający cudzy utwór, chroniony prawem autorskim, czy też cudzy znak towarowy lub wzór, to producent, który rozpowszechnia grę z takim elementem, będzie odpowiedzialny za naruszenie. Producenta w żadnym razie nie chroni przed odpowiedzialnością postanowienie – częstokroć umieszczane w umowach z twórcami – że twórca oświadcza, iż posiada wszelkie prawa także do innych utworów lub elementów prawnie chronionych wchodzących w skład jego dzieła.

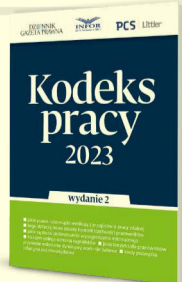
W związku z tym należy pamiętać, by przed rozpoczęciem eksploatacji gry upewnić się, że problem prawa do wszystkich jej elementów został wyjaśniony. Innymi słowy, należy również przyjrzeć się utworom, które nie stanowią przedmiotu twórczości autorów poszczególnych elementów, a także upewnić się, czy w grze nie zawarto chronionych znaków towarowych lub wzorów przemysłowych osób trzecich. Może to stanowić pewne wyzwanie, ale warto je podjąć, by zminimalizować ryzyko roszczeń osób trzecich.

©

Podstawa prawna

art. 11, art. 12 ust. 1, art. 16 ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych (t.j. Dz.U. z 2022 r. poz. 2509)

**PRAWO
PRACY 2023**



Kodeks pracy 2023 – najnowsze wydanie zawiera aktualną treść przepisów oraz komentarz ekspertów, którzy przystępnie wyjaśniają konsekwencje wprowadzonych i planowanych zmian w prawie pracy

KUP: sklep.infor.pl

AUTOPROMOCJA
DZIENNIK
GAZETA PRAWNA

