



ZOOM NA



MAGAZYN O PRAWIE WŁASNOŚCI INTELEKTUALNEJ

Wstępniak

SZANOWNI PAŃSTWO,

ochrona praw własności intelektualnej jest niezwykle istotna dla każdego przedsiębiorstwa. Patenty, znaki towarowe czy prawa autorskie są nie tylko unikalnym elementem marki, ale również cennym składnikiem majątku przedsiębiorstwa.

Zespół IP Kancelarii RKKW przygotował dla Państwa kolejny numer 03/23 **bezpłatnego magazynu „ZOOM na IP”**, który ukazuje się regularnie pod koniec każdego miesiąca w formie elektronicznej.

W ramach magazynu podejmujemy tematykę **prawa własności intelektualnej**, ze szczególnym naciskiem na zagadnienia związane z:

- ochroną tajemnicy przedsiębiorstwa oraz nieuczciwą konkurencją;
- znakami towarowymi i prawem własności przemysłowej;
- prawem autorskim;
- dobrami osobistymi i prawem prasowym;
- prawem nowoczesnych technologii i RODO.

Aneta Pankowska

REDAKTOR NACZELNA

Specjalistka z zakresu ochrony własności intelektualnej i tajemnic przedsiębiorstwa. Kieruje departamentem IP Kancelarii RKKW.

Uczestniczy/ła w licznych projektach związanych z naruszeniami tajemnic przedsiębiorstwa. Doradza przedsiębiorcom w zakresie efektywnego wdrożenia polityk ochrony informacji. Tworzy strategię działań w przypadku kradzieży informacji.

Reprezentuje klientów w sprawach naruszeń praw własności intelektualnej oraz dóbr osobistych



Spis treści

4 Gra komputerowa a prawo autorskie

r.pr. Aneta Pankowska, Partner

r.pr. Jakub Mokrzycki, Senior Associate

6 Ścieżka Smart – nowe dofinansowania na innowacje przedsiębiorstw

adw. Magdalena Wojdak, Senior Associate

7 Wykorzystywanie sztucznej inteligencji w działalności przestępców internetowych

adw. Magdalena Wojdak, Senior Associate

11 Czy Dudu z Wiedźmina mógłby założyć stronę internetową?

r.pr. Marcin Michalik, Senior Associate

13 Od koncepcji do ochrony prawnej – czyli co powinien wiedzieć pomysłodawca programu komputerowego

r.pr. Jakub Mokrzycki, Senior Associate

16 Czy prawo chroni dobra osobiste osób prawnych?

prawnik Aleksandra Rudzińska, Associate

19 Reklama suplementów diety

apl. adw. Edyta Okurowska, Junior Associate

ZOOM NA IP

MAGAZYN O PRAWIE WŁASNOŚCI INTELEKTUALNEJ



Gra komputerowa a prawo autorskie

R.PR. ANETA PANKOWSKA, PARTNER
R.PR. JAKUB MOKRZYCKI, SENIOR ASSOCIATE

Tworzenie gier komputerowych jest bardzo złożonym procesem. Przekształcenie pomysłu w interesującą grę wymaga znacznych nakładów. W przypadku uzyskania jednak atrakcyjnego finalnego efektu nakłady te mogą zwrócić się bardzo szybko. Tymczasem obowiązujące przepisy właściwie nie odnoszą się wprost do gier. Szukając właściwych regulacji, należy odwoływać się m.in. do przepisów dotyczących szeroko rozumianego oprogramowania. Naturalne wydaje się bowiem uznanie gry za program komputerowy. Ten typ utworów pojmowany jest jednak bardzo ściśle. Za program uznaje się wyłącznie zbiór instrukcji, które mają być wykonane przez komputer (czy konsole do gier lub telefon komórkowy). Wspomniane wytyczne zapisywane są przez twórcę w postaci kodu źródłowego, czyli ciągu liter, cyfr i znaków. Za program nie można zatem uznać samej ogólnej koncepcji gry czy też konkretnego pomysłu na rozgrywkę. Oznacza to, że już z chwilą ich ogłoszenia, inni twórcy mogą wykorzystywać je w swoich grach. Naruszeniem prawa autorskiego do programu będzie dopiero skopiowanie fragmentów samego kodu źródłowego.

Złożony charakter gry komputerowej

Historia gier komputerowych nierozdzielnie łączy się z postępem w dziedzinie elektroniki. Przez wiele lat moc obliczeniowa urządzeń oraz limity dotyczące przechowywania danych znacząco ograniczały swobodę twórców. Większość wyświetlanych grafik oraz prostych dźwięków generowanych musiało być bezpośrednio na podstawie kodu źródłowego. Obecnie gry komputerowe tworzone są już w inny sposób. Złożone grafiki, animacje oraz muzyka stanowią odrębne elementy, „załączniki” do kodu źródłowego. Nie mogą być one uznane za program komputerowy w opisanym powyżej znaczeniu. Będą to jednak odrębne utwory, o ile posiadają twórczy charakter (a zwykle tak będzie). Gra komputerowa powinna być zatem postrzegana jako zbiór utworów, należących do różnych kategorii. Ma to niebagatelne znaczenie praktyczne, tak w fazie tworzenia gry, jak i w jej późniejszej komercjalizacji. W umowach z twórcami, a potem z podmiotami uczestniczącymi w dystrybucji, należy uwzględnić wymogi formalne oraz specyfikę różnych kategorii utworów. Inaczej ukształtowane są autorskie prawa majątkowe w przypadku oprogramowania, a inaczej w przypadku pozostałych kategorii utworów.

Ustawa przewiduje ponadto odrębności w zakresie korzystania z niektórych kategorii utworów, jak np. utwory audiowizualne. W każdej umowie dotyczącej gier wspomniane odrębności powinny zostać uwzględnione.

Szczegółnej uwagi wymaga odwoływanie się w procesie tworzenia gry do dzieł sztuki oraz popkultury (np. znane obrazy, filmy, seriale, komiksy, powieści). W praktyce oznacza to wykorzystywanie stworzonych wcześniej elementów plastycznych, graficznych, dźwiękowych czy też fabularnych. W takim przypadku wymagane jest udzielenie licencji przez właściciela praw autorskich. Nie wymaga zgody inspiracja cudzym utworem lub utworami. W praktyce może jednak pojawić się problem, czy zakres odwołania do cudzej twórczości nie przekracza granic inspiracji. Granica bowiem jest płynna i niejednoznaczna. Te i inne problemy należy dostrzec i właściwie je rozwiązać, aby nie narazić się na poważne problemy na etapie komercjalizacji gry. O ile bowiem którykolwiek z elementów składających się na grę będzie naruszał prawa osób trzecich, skutki mogą być bardzo dotkliwe, łącznie z sądowym nakazem wstrzymania komercjalizacji gry.

Czy konieczne zmiany?

Z dzisiejszej perspektywy można by zastanawiać się, dlaczego gry komputerowe (oraz inne programy) nie są traktowane przez prawo jako całościowy, niestandardowy utwór w rozumieniu prawa autorskiego. Obowiązujące regulacje ustawowe tworzone były trzydzieści lat temu i projektowane z myślą o stosunkowo prostym oprogramowaniu.

Zapowiedzią zmiany opisanego stanu prawnego wydawać mogła się uchwalona w 2019 r. Dyrektywa w sprawie prawa autorskiego i praw pokrewnych na jednolitym rynku cyfrowym. W punkcie 3 preambuły tego aktu czytamy: „Szybki rozwój technologii cyfrowych zmienia sposób, w jaki tworzy się, produkuje, rozpowszechnia i eksploatuje utwory i inne przedmioty objęte ochroną. Wciąż pojawiają się nowe modele biznesowe i nowe podmioty. Odpowiednie przepisy ustawodawcze powinny uwzględniać przyszłe przemiany, aby nie ograniczać rozwoju technologicznego”¹. Dyrektywa ta, podobnie jak inne wydane po jej przyjęciu akty prawne, nie wprowadza jednak żadnych istotnych zmian.

Wydaje się, że brak jednolitej i kompleksowej regulacji skutkuje nadmierną komplikacją obrotu prawnego. W konsekwencji może to prowadzić do długotrwałych sporów sądowych, których wynik nie będzie łatwy do przewidzenia. Ekspozuje to interesariuszy tej branży na istotne ryzyka prawne.



¹ Dyrektywa Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2019/790 z dnia 17 kwietnia 2019 r. w sprawie prawa autorskiego i praw pokrewnych na jednolitym rynku cyfrowym oraz zmiany dyrektyw 96/9/WE i 2001/29/WE, (Dz.Urz.U.E.L Nr 130, str. 92), [DYREKTYWA PARLAMENTU EUROPEJSKIEGO I RADY (UE) 2019/ 790 - z dnia 17 kwietnia 2019 r. - w sprawie prawa autorskiego i praw pokrewnych na jednolitym rynku cyfrowym oraz zmiany dyrektyw 96/9/ WE i 2001/29/ WE]



Ścieżka Smart

– nowe dofinansowania na innowacje przedsiębiorstw

ADW. MAGDALENA WOJDAK, SENIOR ASSOCIATE

21 lutego 2023 r. rozpoczął się nabór wniosków na dofinansowanie dla małych i średnich przedsiębiorstw (MŚP) w ramach Ścieżki Smart. Działanie finansowane jest z Programu Fundusze Europejskie dla Nowoczesnej Gospodarki, za pośrednictwem PARP.


Dofinansowanie obejmuje następujące działania:

- prowadzenie prac B+R wraz kosztami personelu i infrastruktury badawczej,
- maszyny i urządzenia,
- materiały i roboty budowlane
- wartości niematerialne i prawne,
- nieruchomości,
- usługi doradcze, w tym wspierające innowacyjność,
- inwestycje związane z ochroną środowiska,
- szkolenia,
- promocja produktów za granicą,
- ochrona praw własności przemysłowej.

Wniosek o dofinansowanie obowiązkowo musi obejmować co najmniej jeden z dwóch modułów: moduł B+R lub moduł wdrożenie innowacji.

**Termin na składanie wniosków trwa
do 12 kwietnia 2023 r. godz. 16:00**

Więcej informacji - [kliknij tutaj](#).



Wykorzystywanie sztucznej inteligencji w działalności przestępców internetowych

ADW. MAGDALENA WOJDAK, SENIOR ASSOCIATE

Sztuczna inteligencja (SI) staje się w ostatnim czasie wszechobecna. Choć algorytmy SI mogą przynieść ogromne korzyści dla społeczeństwa i stanowić szansę na sprostanie złożonym globalnym wyzwaniom, technologie te kreują również szereg nowych zagrożeń cyfrowych. Tak jak rozwój Internetu przyniósł wiele nowych rodzajów przestępstw (i ułatwił te bardziej tradycyjne), w najbliższych latach podobną rewolucję może wywołać rozwijająca się sztuczna inteligencja.

Eksperti przewidują, że w ciągu kolejnych 5 lat sztuczna inteligencja będzie uczestniczyć we wszystkich przestępstwach dotyczących własności intelektualnych, oraz w większości innych przestępstw popełnianych w przestrzeni cyfrowej.

Niejako w opozycji do powszechnych w ostatnim czasie peanów na cześć SI poniżej przedstawione zostaną liczne możliwości, jakie rozpościera ona w zakresie usprawnienia przestępstw popełnianych w środowisku internetowym.

Kluczowa rola SI w przestępstwach internetowych:

Dlaczego wpływ SI na przestępczość cyfrową będzie tak istotny? Wynika to z wielu czynników, spośród których najważniejsze to:

- **możliwość osiągnięcia nielimitowanej skali działalności** – brak konieczności fizycznej obecności w miejscu popełnienia czynu zabronionego i automatyzacja procesów umożliwia osiągnięcie efektu skali – ma to znaczenie nie tylko przy optymalizacji produkcji, ale również w działalności przestępczej;
- **możliwe działania rozproszone i na (często znaczny) dystans** – wraz z oddaleniem od miejsca popełnienia przestępstwa ryzyko wykrycia i ujęcia znacznie spada. Dochodzenie do sprawiedliwości napotyka wiele przeszkód prawnych – takich jak trudności w ustaleniu właściwej jurysdykcji i konieczność współpracy organów ścigania w ramach wielu systemów prawnych;

- **możliwość anonimizacji** - powszechnie używane narzędzia do ukrywania danych (jak np. VPN) utrudniają wykrycie sprawcy. Automatyzacja jeszcze bardziej utrudnia śledzenie działalności poszczególnych osób w sieci;
- **nieograniczone możliwości kooperacji** - ludzie mogą współpracować ze sobą w ramach struktury przestępczej, nawet bez znajomości własnych tożsamości. Mogą organizować się w struktury w ramach sieci społecznościowych, zwiększając tym samym swoją efektywność.

Przykłady zastosowania sztucznej inteligencji w działalności przestępczej

Nie zachęcając nikogo do podejmowania inicjatyw wykraczających poza ramy naszego systemu prawnego, poniżej prezentuję wybrane sposoby wykorzystania sztucznej inteligencji do działalności przestępczej. Zestawienie ma charakter przykładowy i służy jedynie zobrazowaniu wpływu algorytmów SI na nowe możliwości w zakresie popełniania czynów zabronionych.

Cyberataki z użyciem socjotechnik wspomagane przez SI

Oszustwa socjotechniczne są tak skuteczne, ponieważ żerują na wrodzonym u ludzi zaufaniu do drugiego człowieka. Tego rodzaju oszustwa są jednak pracochłonne, gdyż sprawca musi poświęcić znaczną ilość czasu na przekonanie ofiary, że prezentowana przez niego historia jest prawdziwa. SI w znacznym zakresie może pomóc w takich działaniach, chociażby poprzez wykorzystywanie deepfaków, czy systemu klonowania głosu.

Aktualnie możliwe jest już klonowanie głosu danej osoby w czasie rzeczywistym. Dysponując zaledwie pięciosekundowym nagraniem, oprogramowanie jest w stanie skopiować i powtórzyć głos wybranej przez nas osoby.

Co więcej, jak już w 2020 r. informował Europol, w sieci możliwe jest skorzystanie z opartych na sztucznej inteligencji programów, które za pomocą jednego zdjęcia danej osoby, są w stanie skutecznie odszukać jej profile i konta w mediach społecznościowych. Z pewnością ułatwi to pozyskiwanie informacji o potencjalnych ofiarach ataków hakerskich i osobach, w które warto się wcielić.

Automatyzacja przestępczych działań dzięki automatycznemu generowaniu treści

SI może zostać użyta do automatycznego generowania i dystrybucji nowych treści, takich jak np. wiadomości phishingowe. Takie techniki generowania treści mogą znacząco usprawnić kampanie dezinformacyjne poprzez automatyczne łączenie informacji prawdziwych z fałszywymi, a także wykrywanie, które rodzaje treści są najlepsze i najchętniej rozpowszechniane. SI może być również wykorzystana do automatycznego generowania semantycznie poprawnych treści dla fałszywych stron internetowych.

Możliwość wygenerowania działającego kodu z samego tylko opisu tekstowego obniża również barierę koniecznej dotychczas wiedzy w zakresie programowania i może sprzyjać nowej generacji "script kiddies" - czyli osób o niskiej wiedzy technicznej, ale złych intencjach, które będą mogły wykorzystać gotowe narzędzia w działalności przestępczej.

Rozwój złośliwego oprogramowania do scrapingu, czyli wyszukiwania konkretnych informacji

W najbliższej przyszłości dzięki SI przewidywany jest rozwój złośliwego oprogramowania typu document-scraping, które, po zainstalowaniu na komputerze docelowym, jest w stanie efektywnie wyszukać zbiory konkretnych informacji - np. danych osobowych pracowników, czy numerów telefonów.

Oznacza to brak konieczności pobierania i przeszukiwania całej dokumentacji z serwerów, co jest działaniem wysoce czasochłonnym. Ograniczenie do tych informacji, które są kluczowe, znacznie usprawni proces nielegalnego pozyskiwania informacji (np. stanowiących tajemnicę przedsiębiorstwa).

Skuteczniejsze obchodzenie mechanizmów rozpoznawania obrazu, biometrii głosowej i specyficznych ludzkich zachowań

Z uwagi na coraz lepsze upodobnianie działania botów do działań człowieka, wciąż opracowywane są nowe rozwiązania w celu wykrywania działań odbiegających od typowych wzorców ludzkich zachowań. Przykładem są oprogramowania automatycznie blokujące komputery w przypadku wykrycia wzorca pisania, który różni się od typowych wzorców użytkownika, a także oparte na SI systemy używane przez instytucje finansowe do wykrywania nietypowych wydatków lub transferów pieniężnych. Jednocześnie ta sama sztuczna inteligencja umożliwia przestępcom obchodzenie tego rodzaju systemów np. poprzez utrzymywanie "normalnych" parametrów użytkownika zhakowanych kont bankowych lub skradzionych kart kredytowych, takich jak transfery pieniężne w godzinach pracy i fałszywe IP w zaufanych zakresach. Koncepcja ta jest wykorzystywana również na kontach Spotify w celu zautomatyzowania oszukańczej monetyzacji, przy jednoczesnym uniknięciu wykrycia przez system oraz w celu utrzymania aktywności na skradzionych kontach na Twitterze lub Facebooku, które przestępcy mogą w efekcie dłużej monetyzować.

Zwiększenie skuteczności ataków typu ransomware, dzięki inteligentnemu ukierunkowaniu i obchodzeniu zabezpieczeń

Większość ataków typu ransomware zaczyna się od złośliwej wiadomości e-mail. Często taka wiadomość zawiera link do strony www kontrolowanej przez atakującego, z której użytkownik pobiera złośliwe oprogramowanie. Już samo sformułowanie tego rodzaju wiadomości (dzięki generatorom tekstu opartych na SI) w sposób niebudzący podejrzeń i w sposób umożliwiający przeniknięcie przez systemy wykrywania SPAMU, znacznie zwiększa prawdopodobieństwo, że tego typu działanie zakończy się sukcesem.

Manipulacje giełdowe wspomagane przez SI

Istnieją już przypadki, w których prywatnym inwestorom udało się złamać algorytmy dużego internetowego brokera i manipulować cenami akcji na swoją korzyść.¹ Dzięki wykorzystaniu automatyzacji tego rodzaju aktywności będą łatwiejsze, co daje duże możliwości w zakresie manipulowania rynkiem akcji.

Studium przypadku

Jak informuje Policja na swoich stronach internetowych, w ostatnim czasie można zaobserwować nowy typ oszustwa skierowany do pracowników firm i instytucji określany „Business Email Compromise”.²

W jednym z odnotowanych przypadków sprawca próbował wyłudzić 180 tysięcy złotych podając się za prezesa zarządu i przesyłając na adres mailowy księgowej prośbę o sprawdzenie salda i dokonanie przelewu. Kobieta była przekonana, że jest to mail przesłany przez przełożonego, którego nazwisko widoczne było w oknie adresowym.

Tego rodzaju prośby dotyczyć mogą nie tylko przelewu pieniędzy, ale np. również przekazania istotnej z punktu widzenia firmy dokumentacji, stanowiącej tajemnicę przedsiębiorstwa.

¹ <https://algosandblues.wordpress.com/2010/08/17/norwegian-day-traders-crack-the-timber-hill-trading-system/>

² <https://policja.pl/pol/aktualnosci/222955,Uwaga-na-nowy-typ-oszustwa-Busines-Email-Compromise.html>

Jeśli do przełamania zabezpieczeń antyspamowych, a także do podszycia się pod określonego pracownika wykorzystane zostaną algorytmy sztucznej inteligencji, adekwatne reagowanie tego typu działania może wymagać od pracowników wysokiego stopnia czujności i świadomości.

WNIOSKI

Powyższe wyliczenie ma na celu jedynie zobrazowanie, że sztuczna inteligencja weszła z wielkim hukiem do naszego świata, wnosząc do niego zarówno pozytywne jak i negatywne aspekty. Niemal wszystkie branże czekają wyzwania i konieczność zmian, a im szybciej uświadomimy sobie że SI to już teraźniejszość, a nie potencjalna przyszłość, tym łatwiej będzie na bieżąco na nie reagować.

Jako że głównym celem przestępczości cyfrowej są małe i średnie przedsiębiorstwa, to właśnie one jako pierwsze zmierzą się z nowymi formami przestępstw. Jednym z kroków, jakie w związku z tym każda firma powinna podjąć, jest uczulenie swoich pracowników na powstające zagrożenia i opracowanie adekwatnych wewnętrznych standardów bezpieczeństwa informacji, dopasowanych do nowych zagrożeń jakie wnosi rozwijająca się technologia.

* * *





Czy Dudu z Wiedźmina mógłby założyć stronę internetową?

R.PR. MARCIN MICHALIK, SENIOR ASSOCIATE

W różnych dziedzinach życia przewija się postać lub koncepcja, której cechą jest uderzające podobieństwo do czegoś (kogoś) innego: sobowtór. Sobowtór (niem. Doppelgänger) to osoba wyglądająca podobnie do kogoś innego.

Zacznijmy od przyrody. Niektóre zwierzęta lub rośliny korzystają z mimetyzmu, to jest pewnej formy przystosowania, która pozwala im się upodobnić (naśladować) poprzez swój kształt, barwę, deseń na powierzchni ciała do otaczającego je środowiska lub do innego organizmu. W kosmologii funkcjonują różne teorie wieloświata (multiversu) – upraszczając zagadnienie: istnieje nieskończona ilość wszechświatów, a nie tylko jeden, nasz wszechświat. W jednym z tych wszechświatów jest bliźniacza Ziemia, na której żyje twój sobowtór, ale – dajmy na moim przykładzie – nie jestem tam prawnikiem tylko gwiazdą rocka.

Idea multiversu oraz sobowtórów osób żyjących w pozostałych wszechświatach była tematem przewodnim filmu science-fiction „The One” w reżyserii Jamesa Wonga. W filmie tym główna postać przemierza pozostałe wszechświaty, w których żyją jej sobowtóry oraz zabija ich, aby zdobyć większą siłę.

Taka dziedzina jak muzyka poważna również nie stroni od toposu sobowtóra, np. Franz Schubert skomponował pieśń o tytule „Der Doppelgänger”. Sobowtór pojawia się też w wierzeniach ludowych. Jest to duch-bliźniak, którego ujście może być omenem nieszczęścia. O sobowtórze przeczytamy w pracach z zakresu filozofii języka¹ czy w literaturze mniej specjalistycznej, np. w noweli „Sobowtór: poemat petersburski” pióra Fiodora Dostojewskiego.

W opowiadaniu Andrzeja Sapkowskiego o wiedźminie Geralcie z Rivii pod tytułem „Wieczny Ogień” (w zbiorze opowiadań „Miecz Przeznaczenia”) czytamy:

¹ Zob. Hilary Putnam, The meaning of „meaning” [w:] Language, mind, and knowledge. Minnesota studies in the philosophy of science, University of Minnesota Press, Minneapolis, 1975, nr 7, s. 139.

- Mimik – powtórzył wiedźmin, nie bacząc na grymasy potwora.
- Ma zresztą wiele nazw. ieniak, podwójniak, vexling, bedak. Lub doppler², jak sam siebie określił. (...)
- To nie wymyśli. Dopplerowi wystarczy bliżej przyjrzeć się ofercie, by błyskawicznie i bezbłędnie zaadaptować się do potrzebnej struktury materii. Zwracam uwagę, że to nie iluzja, ale pełna, dokładna zmiana. W najmniejszych szczegółach. W jaki sposób mimiki to robią, nie wiadomo.

W opowiadaniu Andrzeja Sapkowskiego doppler ma na imię Dudu³. Czy zatem Dudu mógłby założyć stronę internetową? Okazuje się to problematyczne na gruncie prawa, mając na względzie naturę dopplera upodobniania się do innych. Otóż prawo w zakresie rejestracji stron internetowych również dotyka idei Doppelgängera.

Dajmy jednak szerszy kontekst. Pewną formą naruszenia praw osób trzecich jest tzw. typosquatting. Typosquatting to określenie pochodzące od angielskich słów typo (literówka) i squatting (czaić się). Typosquatting polega na rejestrowaniu domen internetowych o zbliżonej nazwie do istniejących adresów. Domena internetowa pozwala identyfikować konkretną firmę, osobę, jej towary lub usługi. Rejestrowanie domeny internetowej o adresie prawie identycznym z adresem jakiejś firmy może służyć cyberprzestępczości (np. phishing), ale również nieuprawnionemu sięgnięciu do renomy innej firmy. Często nazwa danej firmy używana w adresie strony internetowej jest również zastrzeżonym słownym znakiem towarowym.

Formą typosquattingu jest zjawisko nazywane po angielsku doppelganger domain. Domeny sobowtóry to takie, które są pisane prawie identycznie jak legalne domeny, ale różnią się nieznacznie: brakującą kropką oddzielającą nazwę subdomeny od nazwy domeny głównej czy podmianą litery w nazwie, np. www.netflix.com oraz www.netffix.com.

W prawie polskim ochrony swojej domeny internetowej można dochodzić z wykorzystaniem np. przepisów dotyczących prawa własności przemysłowej⁴, przepisów o firmie (nazwie przedsiębiorcy) z Kodeksu cywilnego⁵ albo ustawy o zwalczaniu nieuczciwej konkurencji⁶. Niekiedy można też skorzystać z postępowania arbitrażowego przed Sądem Polubownym ds. Domen Internetowych przy Polskiej Izbie Informatyki i Telekomunikacji w ramach sporu o domenę internetową. Instrumenty te mogą być użyte przez uprawnioną osobę (podmiot) do zwalczania zjawiska doppelganger domain, jeżeli osoba ta jest jego ofiarą.

Dudu mógłby założyć stronę internetową. Obawiam się jednak, że Dudu rejestrując swoją stronę internetową, mógłby nie powstrzymać swojej natury dopplera. Nazwa jego strony internetowej mogłaby najpewniej w sposób sprzeczny z prawem lub dobrymi obyczajami upodabniać się do nazwy już zarejestrowanej strony internetowej – stanowiłaby przypadek tzw. doppelganger domain. Osoba, której prawa byłyby w ten sposób naruszone, mogłaby pozwać Dudu. Z pewnością Dudu przed rejestracją domeny internetowej powinien skorzystać z porady jurysty, choćby z Novigradu, który pomógłby mu przezwyciężyć naturę dopplera przy rejestracji strony tak, aby nie naruszał praw osób trzecich przez nazwę jego strony internetowej.

* * *

2 Nazwa doppler wymyślona przez Andrzeja Sapkowskiego czerpie – jak się wydaje – z pojęcia doppelgänger, w szczególności, gdy weźmiemy pod uwagę magiczne umiejętności upodobniania się przez dopplera do innych osób.

3 To dla przyjaciół, a jego pełne imię to Tellico Lunnngrevink Letorte.

4 Ustawa z 30.06.2000 r. Prawo własności przemysłowej (Dz. U. z 2021 r. poz. 324, z późn. zm.).

5 Artykuł 4310 ustawy z 23.04.1964 r. Kodeks cywilny (Dz. U. z 2022 r. poz. 1360, z późn. zm.).

6 W szczególności w oparciu o tzw. klauzulę generalną z art. 3 ust. 1 ustawy z 16.04.1993 r. o zwalczaniu nieuczciwej konkurencji (Dz. U. z 2022 r. poz. 1233).



Od koncepcji do ochrony prawnej – czyli co powinien wiedzieć pomysłodawca programu komputerowego

**R.PR. JAKUB MOKRZYCKI,
SENIOR ASSOCIATE**

Rynek szeroko rozumianego oprogramowania jest obecnie jedną z najistotniejszych i najszybciej rozwijających się gałęzi światowej gospodarki. Trudno przy tym wskazać inną branżę, gdzie droga od koncepcji do wielkiego międzynarodowego (i komercyjnego) sukcesu byłaby równie krótka. Dobry pomysł na program komputerowy może mieć zatem wielką wartość. Pytanie brzmi, czy sam w sobie może być chroniony przez prawo.

Pomysł a prawo autorskie

Ustawa o prawie autorskim i prawach pokrewnych wprost wyklucza ochronę „idei i zasad” stanowiących podstawy programów komputerowych. Istotne znaczenie ma określenie, gdzie przebiega granica pomiędzy pomysłem, a jego praktyczną realizacją.

Pojęcie programu komputerowego nie zostało zdefiniowane w polskich i europejskich przepisach dotyczących prawa autorskiego. Przyjmuje się jednak, że jest to zbiór poleceń skierowanych do komputera, które służyć mają wykonaniu przez urządzenie określonego zadania. Takie polecenia mogą zostać wyrażone na różne sposoby. Podstawowym sposobem jest kod źródłowy, którego tworzeniem bezpośrednio zajmują się programiści. Formą wyrażenia może być również dokumentacja projektowa. Powinna być ona na tyle szczegółowa, aby sporządzenie na jej podstawie kodu źródłowego stanowiło czynność rutynową. Oznacza to, że dokumentacja projektowa musi mieć charakter techniczny. Najdokładniejsze nawet opisy celów działania, funkcji czy modelu biznesowego, traktować można wyłącznie jako idee programu.

Sam pomysł nie podlega ochronie, ale jego praktyczna realizacja już tak. Prawa do tworzonego programu nabywać będą jednak programiści (z wyjątkiem przypadku zawarcia umowy o pracę). Powyższego nie zmienia nawet osobiste zaangażowanie pomysłodawcy w prace koncepcyjne, zarządzanie zespołem informatyków czy ponoszenie kosztów wszystkich prac.

Tajemnica przedsiębiorstwa oraz patent

Alternatywą wobec praw autorskich może być instytucja tajemnicy przedsiębiorstwa. Co do zasady nie ma przeszkód, aby uznać koncepcje programu za chronioną tajemnicę. Konieczne jest jedynie spełnienie wymogów przewidzianych przez ustawę o zwalczaniu nieuczciwej konkurencji. Pierwszym z nich jest podjęcie odpowiednich środków technicznych i prawnych w celu ochrony poufności pomysłu. Co istotniejsze, informacja musi pozostawać dostępna dla wąskiego kręgu osób. Upublicznienie koncepcji oprogramowania wiąże się zatem z utratą ochrony. Tym samym tajemnica przedsiębiorstwa może być skuteczne jedynie w początkowym okresie rozwoju oprogramowania.

Potencjalnie, sposobem na zabezpieczenie praw mogłoby być opatentowanie koncepcji oprogramowania. Przepisy większości państw (w tym Polski) wykluczają jednak możliwość opatentowania „samodzielnego” programu komputerowego. Tym bardziej za niedopuszczalne uznać należy opatentowanie samego pomysłu.

Czy pomysłodawca może skutecznie ochronić swoje interesy?

Możliwość ochrony koncepcji programu komputerowego jest bardzo ograniczona. Oznacza to, że pomysłodawca powinien podjąć odpowiednie działania prawne w celu zabezpieczenia swoich interesów.

Najistotniejsze jest zadbanie o skuteczne nabycie praw autorskich do tworzonego oprogramowania. W polskim prawie tylko umowa o pracę gwarantuje „automatyczne” nabycie praw przez pracodawcę. W każdej innej umowie konieczne będzie właściwe i szczegółowe uregulowanie tej kwestii. Wydaje się być to oczywiste, ale w praktyce bywa to zaniebywane. Często dopiero po zaistnieniu sporu pomysłodawca orientuje się, że faktycznie nie ma żadnych praw do „swojego” oprogramowania. Wówczas na podjęcie właściwych działań jest już zwykle za późno.

Pamiętać należy również, że nabycie praw autorskich przez spółkę nie jest równoznaczne z nabyciem ich przez wspólnika. Wnosząc „wkład” w postaci koncepcji programu, pomysłodawca powinien odpowiednio zabezpieczyć swoje prawa „jako wspólnik”. W przeciwnym razie narazi się ona na istotne ryzyko w przypadku ewentualnego sporu wewnątrz spółki. W skrajnych przypadkach może doprowadzić to nawet do pozbawienia pomysłodawcy udziałów w spółce, a tym samym pozostanie on bez żadnych (nawet pośrednich) praw do oprogramowania.

Na początkowym etapie rozwoju warto także chronić koncepcje programu jako tajemnicę przedsiębiorstwa. Wymaga to wdrożenia odpowiednich procedur oraz zobowiązania wszystkich zaangażowanych osób do przestrzegania tajemnicy (popularne umowy NDA). Podjęcie takich działań może być również korzystne z perspektywy dalszego rozwoju oprogramowania. Pozwala ono bowiem chronić przyszłe pomysły na usprawnienia, poprawki czy nowe funkcje.

Nawet podjęcie wszystkich opisanych powyżej działań nie wyklucza „skopiowania” pomysłu na program komputerowy. Nie jest to bowiem zabronione, o ile nie wiąże się z naruszeniem praw autorskich (a w praktyce skopiowaniem kodów) lub bezprawnym wykorzystaniem tajemnicy przedsiębiorstwa.

Właśnie z tego też powodu każdemu sukcesowi towarzyszy szereg naśladowców.

Sam pomysł nie wystarczy

Skuteczna ochrona samego pomysłu na program komputerowy, nawet najoryginalniejszy, jest faktycznie niemożliwa.

Pomysłodawca dysponuje jednak szeregiem narzędzi, pozwalających zabezpieczyć swoje interesy. Ich skuteczność zależy od uprzedniego podjęcia odpowiednich działań prawnych. Ich zaniechanie może skutkować nawet tym, że pomysłodawca nie uzyska żadnych korzyści z wymyślonego przez siebie oprogramowania.

* * *





Czy prawo chroni dobra osobiste osób prawnych?

PRAWNIK ALEKSANDRA RUDZIŃSKA,
ASSOCIATE

Jakiś czas temu natrafiłam na opublikowane za pośrednictwem popularnego portalu społecznościowego wpisy: „Od kiedy spółka może mieć dobra osobiste??”, „Od kiedy to można obrazić spółkę?”. Według użytkowników owego portalu tylko osoby fizyczne korzystają z ochrony dóbr osobistych. Nic bardziej mylnego. Co prawda ustawodawca poświęcił bardzo niewiele uwagi dobrom osobistym osób prawnych, jednakże polski Kodeks cywilny¹ przewiduje regulację, która pozwala na **odpowiednie stosowanie przepisów o ochronie dóbr osobistych także do osób prawnych.**²

¹ Art. 43 ustawy z 23.04.1964 r. Kodeks cywilny (Dz. U. z 2022 r. poz. 1360, z późn. zm.), dalej jako: „KC”.

² Ale również odpowiednio do jednostek organizacyjnych niemających osobowości prawnej na mocy odesłania z art. 331 KC.

Zaczynając od początku. Dobrom osobistym osób fizycznym poświęcono art. 23 KC:

„Dobra osobiste człowieka, jak w szczególności zdrowie, wolność, cześć, swoboda sumienia, nazwisko lub pseudonim, wizerunek, tajemnica korespondencji, nietykalność mieszkania, twórczość naukowa, artystyczna, wynalazcza i racjonalizatorska, pozostają pod ochroną prawa cywilnego niezależnie od ochrony przewidzianej w innych przepisach.”

oraz art. 24 KC:

„§ 1. Ten, czyje dobro osobiste zostaje zagrożone cudzym działaniem, może żądać zaniechania tego działania, chyba że nie jest ono bezprawne. W razie dokonanego naruszenia może on także żądać, ażeby osoba, która dopuściła się naruszenia, dopełniła czynności potrzebnych do usunięcia jego skutków, w szczególności ażeby złożyła oświadczenie odpowiedniej treści i w odpowiedniej formie. Na zasadach przewidzianych w kodeksie może on również żądać zadośćuczynienia pieniężnego lub zapłaty odpowiedniej sumy pieniężnej na wskazany cel społeczny.

§ 2. Jeżeli wskutek naruszenia dobra osobistego została wyrządzona szkoda majątkowa, poszkodowany może żądać jej naprawienia na zasadach ogólnych.

§ 3. Przepisy powyższe nie uchybiają uprawnieniom przewidzianym w innych przepisach, w szczególności w prawie autorskim oraz w prawie wynalazczym.”

Odpowiednie stosowania do dóbr osobistych osób prawnych przepisów odnoszących się do osób fizycznych **nie oznacza, iż dobra te są tożsame**³, oczywistym jest bowiem, że osoba prawna nie posiada np. zdrowia czy sumienia. Przy wyznaczaniu zakresu ochrony dóbr osobistych osób prawnych, podstawowe znaczenie mają wszelkie wartości niemajątkowe, dzięki którym osoba prawna może funkcjonować zgodnie ze swym zakresem działań, celem jej działalności oraz funkcja. Warto dodać, że samo pojęcie dóbr osobistych nie doczekało się definicji legalnej, a skonkretyzowanie danego dobra wymaga analizy przypadku.

W oparciu o dorobek doktryny oraz orzecznictwo, można uznać, że ochronie podlegają m.in.:

- **dobre imię czyli renoma, dobra sława osoby prawnej**

Dobre imię przysługuje wszystkim osobom prawnym i nie ma tu znaczenia zakres i przedmiot działalności, rozpoznawalność na rynku, długość istnienia itp. Dobre imię osoby prawnej to dobra opinia, jaką mają o niej inne podmioty w związku z zakresem prowadzonej działalności lub inaczej ogół pozytywnych wyobrażeń i ocen (m.in. konsumentów) o produktach lub usługach danego przedsiębiorstwa. Naruszenie renomy osoby prawnej polega na **nieuzasadnionym przypisywaniu jej niewłaściwego postępowania w prowadzonej przez nią działalności**, skutkującego utratą zaufania potrzebnego do prawidłowego jej funkcjonowania. Naruszenie renomy może polegać na **rozpowszechnianiu zarzutów określonej treści, bądź na ujemnej ocenie jej działalności**⁴. Naruszenie dobrego imienia osoby prawnej może nastąpić w razie postawienia zarzutów np. nierzetelnego wypełniania zobowiązań publicznoprawnych i prywatnoprawnych, wchodzenia przez osoby piastujące funkcję organów w relacje rodzące podejrzenie korupcji, nietransparentne itp., złej sytuacji finansowej⁵, zagrożenia upadłością⁶, przeprowadzania zgromadzeń w sposób nieprawidłowy⁷ itd.

³ Wyrok Sądu Najwyższego z 14.05.2009 r., I CSK 440/08; wyrok Sądu Najwyższego z 13.01.2012 r., I CSK 790/10.

⁴ Wyrok Sądu Najwyższego z 09.06. 2005 r., III CK 622/04; wyrok Sądu Apelacyjnego w Krakowie z 21.05.2010 r., I ACa 430/10.

⁵ Wyrok Sądu Apelacyjnego w Warszawie z 02.02.2011 r., I ACa 909/10.

⁶ Wyrok Sądu Apelacyjnego w Warszawie z 29.01.2015 r., VI ACa 499/14.

⁷ Wyrok Sądu Apelacyjnego w Katowicach z 06.09 2013 r., I ACa 322/13.

Przy czym naruszenie może polegać na rozpowszechnianiu twierdzeń lub opinii na temat:

1. samej osoby prawnej poprzez posługiwanie się jej nazwą (firmą) lub jednoznaczne (bezpośrednie lub pośrednie) wskazywanie na tę osobę;
2. organów osoby prawnej⁸ (ujmowanych abstrakcyjnie lub konkretnych piastunów lub członków tych organów);
3. innych osób fizycznych powiązanych z osobą prawną np. pracowników⁹.

- **tajemnica korespondencji**

Naruszenie tego dobra osobistego może nastąpić przede wszystkim przez bezprawne zapoznanie się z treścią korespondencji, a dalej także ujawnienie jej treści czy uniemożliwienie otrzymania przez adresata. Naruszenie tajemnicy korespondencji ma miejsce także wówczas, gdy w wyniku zagubienia cudzej korespondencji stworzono realne warunki (niebezpieczeństwo) umożliwiające, z dużym stopniem prawdopodobieństwa, zapoznanie się osób trzecich z jej treścią¹⁰. W ramach tajemnicy korespondencji zakazuje się również zniekształcania bądź modyfikacji jej treści wbrew woli adresata lub nadawcy.

W związku z brakiem w przepisach przykładowego katalogu dóbr osobistych osób prawnych, nie jest wykluczone przysługiwanie osobom prawnym innych dóbr osobistych¹¹ niż ww., co wynika z otwartego katalogu tychże dóbr. W celu skorzystania z ochrony danego dobra osobistego należy je każdorazowo skonkretyzować.

Kwestia przysługujących roszczeń za naruszenie dóbr osobistych zostanie poruszona w kolejnych publikacjach.

* * *



⁸ Wyrok Sądu Najwyższego z 10.11.2005 r., V CK 314/05; wyrok Sądu Apelacyjnego w Warszawie z 23.05.2006 r., VI ACa 1221/05; wyrok Sądu Apelacyjnego w Łodzi z 19.10.2012 r., I ACa 695/12.

⁹ Wyrok Sądu Najwyższego z 28.04.2016 r., V CSK 486/15; wyrok Sądu Apelacyjnego w Warszawie z 02.02.2011 r., I ACa 909/10.

¹⁰ Wyrok Sądu Apelacyjnego w Warszawie z 18.11.2013 r., VI ACa 674/13; wyrok Sądu Apelacyjnego we Wrocławiu z 26.06.2012 r. I ACa 521/12.

¹¹ Jak np. naruszenie nazwy (firmy) osoby prawnej czy nietykalność pomieszczeń.



Reklama suplementów diety

APL. ADW. EDYTA OKUROWSKA, JUNIOR ASSOCIATE

W 2007 r. w Polsce zarejestrowano pierwszy produkt w kategorii „suplementu diety”. Dynamika wzrostu wprowadzanych produktów na nasz rynek w kolejnych latach była ogromna. W latach 2017–2020 nowych rejestracji było już 62 808, a w samym 2021 r. około 21 993. Nieodłącznym elementem prężnego rozwoju rynku suplementów był wzrost liczby reklam tych produktów. Z danych Krajowej Rady Radiofonii i Telewizji wynika, że od 1997 r. do 2015 r. liczba reklam emitowanych dla sektora produktów zdrowotnych i leków wzrosła blisko 20 razy.

Reklamy suplementów diety zarówno w prawie polskim, jak i unijnym objęte są szczegółowymi regulacjami w zakresie prezentowanych w nich treści. Obowiązujące zasady wynikają z potrzeby ochrony zdrowia i życia konsumentów oraz konieczności podnoszenia świadomości społeczeństwa.

Reklama suplementów diety uregulowana jest w ustawie z dnia 25 sierpnia 2006 r. o bezpieczeństwie żywności i żywienia. Na początku tego roku do konsultacji społecznych trafił projekt nowelizacji ustawy, w którym zaproponowano m.in. nowe ograniczenia w zakresie reklam suplementów diety, a także zmianę wysokości kar pieniężnych za ewentualne naruszenia.

W projekcie zaproponowano m.in. następujące zmiany w zakresie reklamowania suplementów diety¹:

- Obowiązkowe zamieszczanie komunikatu podczas prezentacji lub reklamy suplementu diety, tj.: „Suplement diety jest środkiem spożywczym, którego celem jest uzupełnienie normalnej diety. Suplement diety nie ma właściwości leczniczych.”;

¹ <https://legislacja.gov.pl/docs/2/12367901/12941901/12941902/dokument598091.pdf>

- Obowiązkowe zamieszczanie komunikatu wskazującego, że prawidłowo zbilansowana dieta dostarcza wszystkich niezbędnych składników odżywczych, witamin, składników mineralnych, a suplementacja powinna być stosowana wyłącznie jako uzupełnienie niedoborowej diety;
- Zakaz wykorzystywania w reklamach wizerunku autorytetów i ekspertów w dziedzinie nauk medycznych i nauk o zdrowiu, w tym przede wszystkim osób wykonujących zawody medyczne oraz przedmiotów mogących budzić skojarzenia z wykonywaniem powyższych zawodów w tym np. stetoskopu, aparatu do mierzenia ciśnienia, czy też prezentację czynności mogących budzić skojarzenia z wykonywaniem tych zawodów, w tym badań, wypisywania recept, sprzedaży w aptece;
- Ograniczenia w zakresie grupy docelowej - reklama nie może być kierowana do małoletnich do 12 roku życia;
- Reklama nie może wprowadzać w błąd co do właściwości suplementu diety poprzez zawieranie wspólnego głównego członu z nazwą wyrobu medycznego, produktu leczniczego lub wspólnego znaku graficznego lub towarowego, kształtu graficznego lub opakowania wykorzystującego podobieństwo z oznaczeniem wyrobu medycznego, produktu leczniczego;
- Odseparowanie suplementów diety oferowanych w aptekach, punktach aptecznych;
- Możliwość stosowania w oznakowaniu, prezentacji lub reklamie suplementów diety dobrowolnego znaku potwierdzającego jakość i bezpieczeństwo produktu na podstawie analizy jego składu, po przeprowadzeniu badań laboratoryjnych oraz uzyskaniu opinii jednostki naukowej potwierdzającej zgodność składu suplementu diety z wymaganiami dotyczącymi bezpieczeństwa żywności i suplementów diety;
- Wprowadzenie kar pieniężnych za prezentację lub reklamę niezgodną z wymaganiami w wysokości od 10 000 zł do 1 000 000 zł.

* * *



ADW. MAGDALENA WOJDAK, SENIOR ASSOCIATE

Specjalizuje się w prowadzeniu procesów sądowych oraz doradztwie z zakresu prawa własności przemysłowej, prawa autorskiego i nieuczciwej konkurencji, w tym również nieuczciwej reklamy. Posiada też doświadczenie w prowadzeniu sporów przed sądami polubownymi, oraz w postępowaniach przez Urzędem Patentowym RP i EUIPO.

Posiada doświadczenie w zakresie opiniowania podejmowanych działań i zawieranych umów dla agencji marketingowych, domów mediowych, wydawnictw i influencerów. Ocenia ryzyka w działaniach promocyjnych prowadzonych w mediach elektronicznych, również w zakresie produktów sensytywnych.



R.PR. MARCIN MICHALIK, SENIOR ASSOCIATE

Posiada ponad 10-letnie doświadczenie zawodowe w zakresie prowadzenia sądowych sporów gospodarczych, w szczególności dotyczących prawa handlowego, prawa spółek oraz prawa własności intelektualnej.

Autor kilkunastu publikacji z zakresu prawa handlowego i procesowego. Rekomendowany prawnik w międzynarodowym rankingu The Legal 500 EMEA 2022 w kategorii Intellectual Property.

Reprezentuje klientów w postępowaniach sądowych dotyczących czynów nieuczciwej konkurencji, w tym ochrony tajemnicy przedsiębiorstwa. Towarzyszy klientom od początku pojawienia się sporu, poprzez rozmowy ugodowe, mediacje, negocjacje, aż po postępowanie procesowe.



R.PR. JAKUB MOKRZYCKI, SENIOR ASSOCIATE

Specjalizuje się w prawie nowoczesnych technologii, ze szczególnym uwzględnieniem zagadnień związanych z własnością intelektualną (prawa autorskie, tajemnica przedsiębiorstwa).

Doradza klientom także w zakresie ochrony danych osobowych, zarówno poprzez wsparcie w opracowywaniu odpowiednich procedur oraz dokumentów, jak i w ramach przeprowadzanych audytów zgodności.



PRAWNIK ALEKSANDRA RUDZIŃSKA, ASSOCIATE

Swoją aktywność zawodową skupia wokół prawa prasowego oraz tematyki ochrony dóbr osobistych w mediach tradycyjnych i społecznościowych, prawa Internetu i zwalczania nieuczciwej konkurencji.

Wspiera Klientów w reagowaniu na naruszenia ich praw m.in. w dochodzeniu odszkodowań, zadośćuczynień, sprostowań czy publikacji przeprosin.

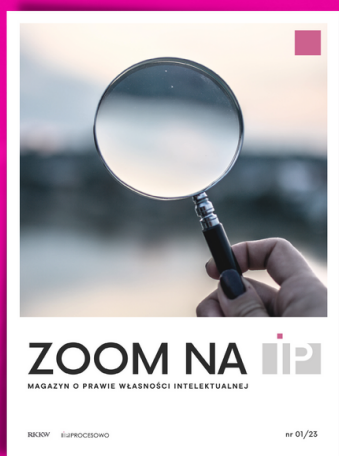


APL. ADW. EDYTA OKUROWSKA, JUNIOR ASSOCIATE

Zainteresowania zawodowe koncentruje wokół prawa własności intelektualnej i prawa własności przemysłowej.

Przeoczyli Państwo wcześniejsze numery naszego Magazynu?

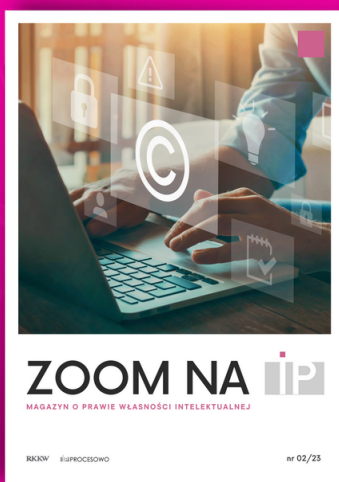
Nic straconego!



STYCZEŃ 2023

**POBIERZ
MAGAZYN**

kliknij
tutaj!



LUTY 2023

**POBIERZ
MAGAZYN**

kliknij
tutaj!

Zachęcamy Państwa także do śledzenia
naszego bloga IP Procesowo

www.pankowska.com.pl

 IP PROCESOWO

RKKW