

Małgorzata Gradek Lewandowska¹

Anna Dębska²

Julia Szczęśniak³

Metaverse i tokeny NFT jako nowe obszary wykorzystywania własności intelektualnej”

(Pierwsza część cyklu:

„Technologie jutra już dziś w życiu rzecznika patentowego”⁴)

Wstęp

To, co kiedyś wydawać by się mogło pomysłem na powieść science fiction czy scenariusz filmu z efektami specjalnymi, dziś staje się rzeczywistością. Jednak, obecny i szybki rozwój technologii nie powinien być zaskoczeniem. Wszak już w 1942 roku, Joseph Schumpeter sugerował⁵, że cykle koniunkturalne gospodarek działają pod wpływem długich fal innowacji. Wykazywał, że innowacje technologiczne falowo pobudzały wzrost gospodarczy i poprawiały standard życia. Co ciekawe, czas między przełomowymi innowacjami ulega skróceniu.

¹ Małgorzata Gradek Lewandowska - radca prawny, rzecznik patentowy, certyfikowany mediator wpisana na listę Centrum Mediacji KIRP, Centrum Mediacji Konfederacji Lewiatan, mediator sądowy Sądów Okręgowych w Warszawie, Katowicach, Lublinie, Poznaniu i Gdańsku, członek komisji problemowej ds. Sądu Arbitrażowego i Centrum Mediacji PIRP, absolwentka m.in. Instytutu Stosunków Międzynarodowych UW, British Centre for English and European Legal Studies – the British government Know-How Fund and Law Faculty Cambridge University, Szkoły Prawa Hiszpańskiego i Europejskiego Uniwersytetu de Castilla-La Mancha, studiów podyplomowych Prawo autorskie na UJ, współwłaścicielka kancelarii prawnej, mediacyjnej i patentowej LGL

² Anna Dębska - rzecznik patentowy, absolwentka Wydziału Prawa i Administracji Uniwersytetu Łódzkiego oraz studiów podyplomowych Corporate Governance, Risk and Compliance Management organizowanych przez SGH, uczestniczka licznych kursów prawa IP organizowanych przez EUIPO

³ Julia Szczęśniak - studentka V roku prawa na Uniwersytecie Warszawskim oraz absolwentka koreanistyki na Wydziale Orientalistycznym UW, wiceprezeska Koła Naukowego Własności Intelektualnej „IP” UW, uczestniczka XIII edycji kursu IP student Wydziału Prawa i Administracji UJ

⁴ Pierwszy artykuł z planowanego cyklu pod zbiorczym tytułem „Technologie jutra już dziś w życiu rzecznika patentowego”. Powstał w oparciu o publikacje zamieszczone na blogach „Paragraf na intelekt” i „Biznes z pomysłem” prowadzonych przez Lewandowski Gradek Lewandowski sp p radców prawnych i LGL kancelaria patentowa (<https://lgl-iplaw.pl/>)

⁵ J.Schumpeter, Teoria wzrostu gospodarczego, PWN, Warszawa 1960

Podczas pierwszej fali rewolucji przemysłowej około roku 1785, żelazne turbiny zastąpiły młyny, rozwinął się przemysł tekstylny. 60 lat później, drugą falę, zdominował postęp w transporcie kolejowym, parowym i stalowym. Po 55 latach, podczas trzeciej fali, elektryczność, chemikalia i silniki spalinowe, przyczyniły się do rozwoju metropolii. W czwartej fali, 50 lat później, elektronika, lotnictwo i petrochemikalia zrewolucjonizowały podróże i branżę turystyczną. Już 40 lat później, wraz z pojawieniem się Internetu, rozpoczęła się piąta fala, zniknęły bariery związane z dostępem do informacji, ludzkość weszła w erę globalizacji i powszechnego przepływu informacji cyfrowych. Zdaniem Schumpetera, cykliczność gospodarki ma swoje źródło w nieregularnej aktywności innowacyjnej przedsiębiorców, którzy przyjmują na siebie ryzyko i wprowadzają nowe technologie. Zaś nowe technologie zastępując stare, uruchamiają procesy „kreatywnej destrukcji” stanowiące podstawę wzrostu gospodarczego. W tych zmianach, przedsiębiorcom towarzyszyli rzecznicy patentowi, najwcześniej w USA na podstawie Patent Bill z 1790 r., w Polsce na podstawie dekretu o Urzędzie Patentowym z 1918 r., przy czym informacje o działalności pełnomocników dokonujących zgłoszeń wynalazków pojawiły się już w 1851 r.

Przyjmuje się, że obecnie, po 25 latach, wchodzimy w szóstą falę, skoncentrowaną na digitalizacji, sztucznej inteligencji, internecie rzeczy, rzeczywistości wirtualnej, robotyce. Technologie te już teraz nakreślają zupełnie nowy obraz świata i gospodarki. Automatyzacja systemów, analityka predykcyjna, przetwarzanie danych, digitalizowanie fizycznych towarów i usług dzieje się na naszych oczach. Uczestniczymy w tych procesach, wspieramy innowacyjnych przedsiębiorców. W ramach cyklu artykułów „Technologie jutra już dziś w życiu rzecznika patentowego”, przyglądamy się tym zjawiskom i analizujemy, na ile technologie jutra już dziś obecne są w życiu rzecznika patentowego.

Dynamiczny rozwój technologii bez wątpienia wpływa na pracę rzeczników patentowych. Tworzenie i wykorzystanie wirtualnej rzeczywistości, Metaverse, NFT (Non-fungible token) – stają się obiektem wszechstronnego zainteresowania. Pada coraz więcej pytań na razie pozostających bez odpowiedzi: czy wraz z wprowadzeniem NFT obserwujemy początek końca epoki fizycznych nośników dzieł sztuki chronionych prawem autorskim? Czy to początek cyfrowej rzeczywistości zastępującej fizyczne posiadanie dóbr luksusowych i przypisane do nich prawa ochronne do znaków i prawa z rejestracji wzorów przemysłowych? Czy wkrótce ze znajomymi będziemy widywać się tylko w wirtualnej rzeczywistości za pomocą Metaverse? Pojawianie się nowych, ale również cyfryzacja znanych rozwiązań, jak np. powstanie tzw. WIPO PROOF, jest istotne dla osób zawodowo zajmujących się własnością intelektualną. Z uwagi na nowopowstałe technologiczne przestrzenie, pojawiają się nowe wyznania i możliwości w zakresie wykorzystania praw własności intelektualnej (IP- intellectual property). W niniejszym artykule przedstawiona zostanie rola dwóch

najpopularniejszych ostatnimi czasy trendów wśród nowych technologii, czyli Metaverse oraz tokenów NFT.

Czym jest Metaverse i dlaczego wszyscy o nim mówią?

Przestrzeń bez ograniczeń, tzw. „Internet 3.0”, którego zadaniem jest całkowite usunięcie barier pomiędzy światem rzeczywistym a wirtualnym. W tej cyfrowej rzeczywistości awatary ludzi wchodzą w interakcje z innymi awatarami – spotykają się, kupują ubrania i nieruchomości, chodzą na koncerty i bawią się w klubach, wyjeżdżają na wakacje i inwestują w wirtualne dobra. Tym właśnie w założeniu jest Metaverse (in. Metawersum) – rzekoma technologiczna przyszłość nas wszystkich stworzona przez Marka Zuckerberga, którego Facebook kilka miesięcy temu zmienił nazwę na Meta. Aby obecnie dostać się do nowej Meta-rzeczywistości trzeba posiadać specjalny sprzęt, np. gogle Oculus VR od Facebooka.

Nazwa omawianego zagadnienia pochodzi z powieści „Zamieć” N. Stephena z 1992 r., w której ludzie dokonywali między sobą interakcji poprzez swoje cyfrowe awatary. Najogólniej można scharakteryzować projekt Metaverse za M. Ryszkiewiczem jako „przestrzeń gier i aplikacji opartych na interfejsie 3D”⁶. Za P. Kowalewiczem zdefiniować można je także jako: „nową wizję Internetu, w którym uczestnicy wchodzą ze sobą w interakcję poprzez wykorzystanie technologii wirtualnej rzeczywistości”.⁷ Niektórzy upatrują w tym terminie jednego wspólnego, wirtualnego i inkluzywnego miejsca, większość jednak – wielu trójwymiarowych światów połączonych ze sobą w cyfrowej przestrzeni stwarzającej pole do interakcji między użytkownikami z całego świata⁸. W drugiej koncepcji ogólny niepokój budzi jednak ewentualne „przywłaszczenie” idei przez jednego z rynkowych gigantów. Kształt przyszłego, „rzeczywistego” Metaverse nie został jeszcze dopracowany. Trudno jest zatem na ten moment mówić o jednym „meta” świecie, gdyż pionierzy technologiczni, mający swój udział w rozwoju tego projektu, wychodzą z wieloma własnymi koncepcjami tego, jak powinien on wyglądać. Nad własnymi cyfrowymi uniwersum pracują Roblox, Microsoft, Snapchat czy Tencet - chiński gigant technologiczny.

Obecnie, wiele światów Metaverse posiada całkiem sporo aspektów przeniesionych z realnego życia. Ten rodzaj wirtualnej rzeczywistości stwarza nieznaną dotąd możliwości dotyczące m.in. robienia zakupów, grania w gry, spotkań biznesowych czy po prostu towarzyskich. Jednocześnie oznacza to inwestowanie w te aktywności realnych pieniędzy, które następnie wymieniane są na wirtualną walutę w cyfrowym świecie. Wśród możliwości wykorzystania Internetu 3.0, wymienia się kilka

⁶ <https://www.press.pl/tresc/67941,metaverse-bedzie-wymagal-regulacji-prawnych> [dostęp: 1.03.2022 r.].

⁷ <https://legalnakultura.pl/pl/prawo-w-kulturze/prawo-w-praktyce/news/3676,metawersum-co-z-prawem-autorskim-w-wirtualnej-rzeczywistosci> [dostęp: 11.03.2022 r.].

⁸ Zob. np. <https://cdaction.pl/newsy/epic-games-tworzy-projekt-wlasnej-wizji-metawersum> [dostęp: 1.03.2022 r.].

najważniejszych: praca, edukacja, inwestycja w nieruchomości, ekonomia cyfrowa, życie towarzyskie i rozrywka, zakupy.⁹

W kontekście ostatniego punktu warto wspomnieć o swoistym „cyfrowym renesansie”, który przeżywają znane marki i producenci dzięki przenoszeniu do Metaverse swoich usług i cyfrowych odpowiedników realnych produktów. Wśród nich można wymienić np. Gucci, Vans, Stella McCartney, Burberry, Coca-Cola, Netflix czy Warner Bros¹⁰. Firma Nike rejestruje kolejne znaki towarowe dla produktów wirtualnych¹¹. Firmy widzą możliwość ogromnej inwestycji, jeśli ludzie będą chcieli udoskonalać swoje wirtualne awatary w przyszłości. Dodatkowo w założeniu możliwość zakupu danej rzeczy w Metaverse ma pomóc konsumentowi podjąć decyzję dotyczącą zakupu jej materialnego odpowiednika. Jeśli bowiem w wirtualnym świecie sterowalibyśmy swoją cyfrową kopią wyglądającą 1:1 jak my, możliwe byłoby przetestowanie ubrania przed jego nabyciem w rzeczywistości, przymierzenie wymarzonych butów czy przetestowanie nowej fryzury. Tak samo istniałaby możliwość sprawdzenia, jak faktycznie wyglądałyby wystroje wewnątrz czy miejsca warte odwiedzenia. Takie rozwiązanie ma na celu pomoc konsumentowi w podjęciu przemyślanej decyzji co do zakupów¹². Bardziej racjonalne zakupy w teorii mogłyby również korzystnie wpłynąć na środowisko, gdyż ludzie zamawialiby mniej, decydując się jedynie na sprawdzone produkty.

To, że nowa cyfrowa przestrzeń będzie wymagała prawnej interwencji, nie ulega wątpliwości. Nie będą to jednak tylko i wyłącznie kwestie podatkowe czy karne (których notabene potrzebę wykazała sytuacja napastowania seksualnego w Horizon Worlds, czyli w grze online stworzonej opublikowanej przez Meta Platforms dla Oculus Rift S i Oculus Quest 2, opisana przez Ninę Jane Patel, testerkę projektu, a zarazem ofiarę¹³). Metaverse daje bowiem niezliczone możliwości dla osób zajmujących się prawem własności intelektualnej w skali zarówno lokalnej jak i globalnej.

Nie sposób wymienić wszystkich obszarów, w których pomocna okaże się wiedza z zakresu ochrony praw IP, można jednak wskazać najważniejsze z nich.

9 Global Commercial Banking – The Power of Global Connections, The Metaverse: Opportunities, Implications and Challenges, January 2022.

10 <https://www.press.pl/tresc/67941,metaverse-bedzie-wymagal-regulacji-prawnych> [dostęp: 1.03.2022 r.]

11 <https://www.voguebusiness.com/technology/with-rtfkt-acquisition-nike-invests-in-the-metaverse> [dostęp: 1.03.2022 r.].

12 Global Commercial Banking – The Power of Global Connections, The Metaverse: Opportunities, Implications and Challenges, January 2022

13 Zob np. <https://www.independent.co.uk/news/uk/home-news/metaverse-gang-rape-virtual-world-b2005959.html> [dostęp: 22.02.2022 r.].

Licencje

Kompletne i staranne nadzorowanie naruszeń praw własności intelektualnej w obecnym Internecie jest bardzo trudne. A jeszcze trudniejsze będzie w miejscu, które na ten moment nie ma jeszcze całościowych regulacji prawnych i gdzie skala naruszeń cudzych praw IP początkowo będzie ogromna. Z wielkim prawdopodobieństwem można przyjąć, że wielu licencjodawców do tej pory nie uwzględniło takiej możliwości wykorzystania przedmiotów ich własności intelektualnej w świecie Meta, a zatem umowy licencyjne mogą okazać się pełne luk stwarzających pole do manewru dla nieuczciwych lub po prostu sprytnych licencjobiorców, interpretujących postanowienia umowne na swoją korzyść¹⁴.

Znaki towarowe

„Znakiem towarowym może być każde oznaczenie umożliwiające odróżnienie towarów jednego przedsiębiorstwa od towarów innego przedsiębiorstwa oraz możliwe do przedstawienia w rejestrze znaków towarowych w sposób pozwalający na ustalenie jednoznacznego i dokładnego przedmiotu udzielonej ochrony.”¹⁵ W praktyce znakiem towarowym może być to, co nadaje się do przedstawienia w rejestrze i niekoniecznie musi nadawać się do przedstawienia graficznego. Znane są więc zarejestrowania jako znak towarowy chociażby zapachu (np. EUTM: 000428870 – zapach świeżo skoszonej trawy dla piłeczek tenisowych).

Bezsprzecznie znaki towarowe będą pełniły w wirtualnej rzeczywistości tę samą rolę, co w świecie realnym – będą służyły jako oznaczenie towarów i usług pochodzących od konkretnego producenta. Jednakże zmieniają się same towary i usługi, co może wymagać znaczącej modyfikacji struktury obecnie stosowanej klasyfikacji nicejskiej. Wydaje się, że obecnie przyjęte 45 klas w przyszłości może nie odpowiadać nowopowstałym produktom i usługom, stąd koniecznie może być stworzenie nowych podziałów.

Najczęściej wirtualne znaki towarowe są obecnie zgłaszane w klasie 9, 38 i 41, jednak zgłaszanie zbyt wielu swoją drogą różnorodnych znaków towarowych, w szczególności w klasie produktowej, jaką jest klasa 9, może doprowadzić do powstania swoistego bałaganu w obrębie tej klasy. A, jak wiadomo, prawny bałagan jeszcze nikomu się nie przysłużył.

Dodatkowo może okazać się, że uprawniony ze znaku towarowego może nie chcieć wykorzystania go we wszystkich obszarach Metaverse, np. tych, w których z różnych względów ukazana jest przemoc, by nie budziło to negatywnego skojarzenia z daną marką. Stąd konieczna będzie nie tylko rewolucja wśród klasyfikacji

¹⁴ <https://brief.pl/prawo-meta/> [dostęp: 22.02.2022 r.]

¹⁵ według art. 120 ustawy z dnia 30 czerwca 2000 r. Prawo własności przemysłowej (t.j. Dz.U. z 2021 r. poz. 324)

nicejskiej, ale również opracowanie odpowiednich ram dotyczących zawierania umów między przedsiębiorcą uprawnionym z praw ochronnych na znaki towarowe a dostawcą danego Metaverse¹⁶.

W kontekście znaków towarowych, w sektorze modowym pod względem liczby dokonanych dla Metaverse produkuje obecnie firma Nike, która od końca zeszłego roku stopniowo dokonuje coraz więcej zgłoszeń o rejestrację oznaczeń swoich wirtualnych towarów¹⁷. Konkurent Nike – Adidas również wykazuje się dużym zainteresowaniem działalnością w Metaverse. Mimo różnych strategii, które obrały obie te firmy, postrzegają one Metaverse jako znaczącą inwestycję w przyszłość – inwestycję zmieniającą oblicze mody, prawa oraz technologii¹⁸.

Podmiotowość prawna sztucznej inteligencji

Od lat tocząca się w doktrynie prawa autorskiego dyskusja dotyczy możliwości (lub jej braku) przypisania autorstwa utworu sztucznej inteligencji (ang. Artificial Intelligence - AI), a szerzej – przyznania jej podmiotowości prawnej¹⁹. Kwestia ta jest sporna w ustawodawstwach wielu państw. Przykładowo, Sąd Okręgowy Stanów Zjednoczonych dla Wschodniego Okręgu Wirginii wydał orzeczenie, w którym uznał, że AI nie może zostać określona mianem wynalazcy danego rozwiązania chronionego patentem. Jednocześnie amerykańskie prawo autorskie nie przesądza, tego, że autorem może być wyłącznie człowiek.

Do tej pory szala poglądów zdecydowanie przechyliła się w stronę przyznawania autorstwa jedynie człowiekowi, jednak kto wie, czy nie zostanie to zmienione za sprawą opartego na działaniu AI Metaverse? Jeżeli bowiem wytwory, które znajdują się wewnątrz Meta-świata, uznane zostaną za wytwory stworzone przez sztuczną inteligencję, trudne będzie jednoznaczne zastosowanie wobec nich wielu przepisów dotyczących ochrony własności intelektualnej, często funkcjonujących dzięki temu, że autorstwo wynalazku czy też utworu przypisywane jest człowiekowi²⁰.

Ochrona danych

Jeśli prawnicy zajmujący się RODO do tej pory uważali, że mają dużo pracy, to wraz z rozwojem Metaverse będzie jej jeszcze więcej. To także dobra informacja dla rzeczników zajmujących się aspektami prywatności w cyfrowym świecie.

16 <https://www.dlapiper.com/en/australia/insights/publications/2021/10/an-unreal-issue-managing-ip-in-the-metaverse/> [dostęp: 1.03.2022 r.].

17 https://www.voguebusiness.com/technology/with-rtfkt-acquisition-nike-invests-in-the-metaverse#ntcid=_voguebusiness-uk-bottom-recirc_016c7691-0f83-4cce-a15a-e72f1b587b89_cral2-2 [dostęp: 1.03.2022 r.].

18 https://www.voguebusiness.com/technology/adidas-reveals-new-nft-project-with-bored-ape-yacht-club#ntcid=_voguebusiness-uk-bottom-recirc_e1d107a7-9270-4eb7-b68d-8e2feb060cc_cral2-2 [dostęp: 1.03.2022 r.].

19 Zob. np. M. Jankowska, Podmiotowość prawna sztucznej inteligencji? [w:] A. Bielska-Brodziak (red.), O czym mówią prawnicy, mówiąc o podmiotowości, Katowice 2015, s. 171-196.

20 <https://brief.pl/prawo-meta/> [dostęp: 01.03.2022 r.].

Na pewno duże wyzwanie stanowi rozstrzygnięcie kwestii odszkodowań za szkodę wyrządzoną w Internecie 3.0, a także określenie jej ram czy osób legitymowanych biernie w przypadku naruszeń. Co stanie się w przypadku braku możliwości zlokalizowania naruszydiciela, co także obecnie ma miejsce w przypadku naruszenia dóbr osobistych w Internecie? Czy odpowiedzialność poniesie firma sprawująca pieczę nad własnym Metaverse? Czy będzie ona strażnikiem interesów użytkowników? Stworzy własne ramy prawne odnoszące się do warunków korzystania ze społeczności, a może zostanie to oddane w ręce regulacji na poziomie międzynarodowym? Jak ukształtują się mechanizmy dochodzenia swoich praw? Czy kompensacja szkody będzie miała miejsce w świecie wirtualnym, czy też zostanie odzwierciedlona w świecie rzeczywistym?²¹ Pytań jest naprawdę wiele, ale wydaje się, że odpowiedź na nie przyjdzie dopiero wraz z solidniejszym ukształtowaniem się gotowego produktu, jakim będzie Metaverse. Należy jednak zaznaczyć, że podstawowe zasady korzystania z danego produktu są dostępne dla użytkowników już teraz, jak to jest chociażby w przypadku wspomnianej wcześniej Horizon Worlds²².

Gaming

Chociaż możliwość „gry w grze”, tzn. grania w gry znajdujące się w przestrzeni wirtualnej, wydaje się na ten moment nieco abstrakcyjna, jest jak najbardziej możliwa. Rola pełnomocnika klienta działającego w branży gier video w przypadku Metaverse wykracza jednak poza typowe czynności kojarzone z tym reprezentowaniem klientów w świecie rzeczywistym. Na pewno większa uwaga będzie musiała zostać poświęcona kwestii umów z dostawcą i określonych w niej kwestii licencyjnych. Przykładowo, odpowiedniego zastrzeżenia będzie wymagać sytuacja, w której producent gry w Metaverse stworzy przedmiot, który ma się w niej znaleźć, ale jednocześnie będzie chciał zachować możliwość użycia tego przedmiotu w ewentualnych przyszłych zastosowaniach. Stąd bardzo istotną kwestią będzie określenie zakresu praw przysługujących zarówno dostawcy jak i producentowi gry, zwłaszcza, że w ramach współpracy niezbędne może okazać się połączenie własnego zastrzeżonego adresu IP z adresem IP danej marki, co potencjalnie może budzić wiele nieścisłości dotyczących możliwości wykorzystania na różne sposoby przez obie strony elementów wprowadzonych do Metaverse przez producenta. Przejrzysta umowa licencyjna z dostawcą platformy Metaverse powinna oczywiście, tak jak w realnym świecie do tej pory, określać takie elementy, jak: terminy, okres wykorzystania, opłaty i przede wszystkim zakres licencji²³ a także możliwość przeniesienia gry ze świata cyfrowego do rzeczywistego - odwrotnie niż dotychczas.

²¹ *Ibidem*.

²² <https://www.oculus.com/horizon-worlds/community/> [dostęp: 1.03.2022 r.]

²³ <https://www.technologieslegaleedge.com/2021/11/an-unreal-issue-managing-ip-in-the-metaverse/> [dostęp: 1.03.2022 r.]

[dostęp:

Chociaż wkraczanie w świat Metaverse jest na ten moment wycieczką w nieznane, niczym podróż rakiętą wzdłuż rozszerzającego się świeżo kosmosu, jest też zupełnie nowym wyzwaniem dla przedstawicieli wielu branż. Stworzenie ram prawnych służących bezpiecznemu funkcjonowaniu Metaverse będzie sporym wyzwaniem stojącym nie tylko przed prawnikami, ale również twórcami, inwestorami oraz samymi korporacjami²⁴.

NFT, czyli *non-fungible token*

Z rzeczywistością Metaverse mocno powiązany jest koncept NFT, czyli non-fungible token. „Token” w języku angielskim oznacza „żeton” w grach, teraz jednak określenie to ma również inne znaczenie: przez „tokeny” rozumie się aktywa cyfrowe (takie jak kryptowaluty), zapisane w technologii blockchain, które jednak nie są walutą. Spośród kilku rodzajów tokenów, jak sama nazwa wskazuje, non-fungible tokens są niewymienne²⁵, czyli nie można nabyć za nie tradycyjnej waluty, tak jak w przypadku bitcoinów²⁶ czy ETH²⁷.

NFT są raczej znakami certyfikującymi dany plik cyfrowy, elektronicznymi żetonami działającymi w oparciu o blockchain. Pojedynczy NFT przypomina obiekt kolekcjonerski, cyfrowy odpowiednik materialnego egzemplarza dzieła, z tym, że nie jest możliwe jego dalsze kopiowanie czy stworzenie drugiej takiej samej pracy. Można porównać je do autografu, którym artysta „podpisuje” swoje wirtualne dzieło (mema, wideo, grafiki czy tweet²⁸). W tym przypadku tokeny NFT same w sobie stanowią cyfrowe aktywo będące przedmiotem obrotu na rynku wtórnym (np. na początku roku dziewięć atrakcyjnych dzieł w grze blockchain „Axie Infinity” zostało sprzedanych za ponad 1,5 mln USD²⁹). Natomiast, gdy są znacznikami, np. poszczególnych dzieł sztuki w formie cyfrowej, są tylko wirtualnym zapisem.

Czasami NFT może mieć odpowiednik w rzeczywistości i wówczas stanowi potwierdzenie, certyfikat uprawnienia do określonego fizycznego produktu. Token odzwierciedla występujące w rzeczywistości aktywa (np. jest certyfikatem dzieła sztuki utrwalonego na fizycznym nośniku) bądź potwierdza udział w prawie do danego dobra fizycznego. Dzieje się tak, ponieważ istniejące w świecie realnym przedmioty mogą posiadać cyfrowy awatar, np. wirtualne postaci i obiekty występujące w grach lub mediach społecznościowych. Dzięki NFT możliwe jest publikowanie cyfrowych zdjęć siebie w butach bez wyjmowania ich z pudełka i brania ich do ręki. Już teraz można kupić wirtualne buty Gucci za 12 USD, dużo tańsze, niż fizyczna para³⁰.

24 <https://brief.pl/prawo-meta/>[dostęp: 22.02.2022 r.].

25 <https://academy.binance.com/pl/articles/a-guide-to-crypto-collectibles-and-non-fungible-tokens-nfts> [dostęp: 11.03.2022 r.]

26 <https://e-kursy-walut.pl/kurs-bitcoin/> [dostęp: 11.03.2022 r.]

27 <https://e-kursy-walut.pl/kurs-ethereum/> [dostęp: 11.03.2022 r.]

28 <https://www.wirtualnemedi.pl/artikul/nft-co-to-jest-zastosowania> [dostęp: 11.03.2022 r.]

29 <https://crypts.pl/nowy-rekord-sprzedazy-nft-za-1-5-mln-usd-idzie-do-axie-infinity/> [dostęp: 11.03.2022 r.]

30 Kolekcja Gucci jest oparta sceny Arii, czterominutowego filmu wyprodukowanego przez reżyserkę Florię Sigismondi i dyrektora kreatywnego Gucci, Alessandro Michele.

Technologia blockchain zapewnia, że NFT nie może zostać podrobiony, a historia obrotu NFT jest identyfikowalna i weryfikowalna w łańcuchu blockchain, na rozproszonym repozytorium danych służącym do rejestrowania transakcji, w tym płatności i zapisów księgowych. Dodatkowo dane są kodowane przy pomocy algorytmów kryptograficznych.

W odróżnieniu od innych tokenów (użytkowych - utility tokens, towarowych - commodity tokens, bezpieczeństwa – security tokens) pojedynczy NFT dotyczy unikatowych towarów lub innych niepowtarzalnych wirtualnych treści³¹. NFT jest unikalny w stosunku do pozostałych tokenów w danym łańcuchu³² i tylko jedna osoba może posiadać dany NFT. Ze względu na to, że konkretny NFT posiada indywidualne cechy i ciąg znaków, nie można go skopiować - dany plik cyfrowy jest niepowtarzalny. Tym samym NFT są szczególnie atrakcyjne dla kolekcjonerów, ułatwiając weryfikację autentyczności konkretnego cyfrowego zasobu np. dzieła sztuki lub kart kolekcjonerskich. Przykładem mogą być karty emitowane przez kluby piłkarskie czy kolekcja sztuki Hashmasks stworzona przez ponad 70 artystów na całym świecie, stanowiąca zbiór 16384 unikalnych portretów cyfrowych³³. Ta ostatnia kolekcja w ciągu 4 dni osiągnęła wartość 10 mln USD³⁴.

W Polsce „Cyfrową miłość” – wirtualną emocję, sprzedała za milion złotych TikTokerka influencerka Marti Renti. Także Legia Warszawa (na wzór włoskiego Juventusu³⁵) od 22 lipca 2021 r. w porozumieniu z giełdą kryptowalut Binance rozpoczęła sprzedaż autorskich tokenów NFT, które są dedykowane jedenastu najbardziej cennym zawodnikom klubu i zawierają fragmenty z pamiętnych meczy. Pierwszy NFT Legii został przygotowany dla A. Boruca³⁶.

Jak jednak tokeny NFT są związane z prawami własności intelektualnej? Przede wszystkim, obrót tokenami NFT (gdy dotyczy utworów) jest „oderwany” od uzyskania praw autorskich. Nabycie NFT nie oznacza nabycia praw autorskich do danego dzieła, tak jak nabycie egzemplarza książki zakupionej w księgarni nie oznacza nabycia praw do treści tej książki. Zakres praw nabywcy tokena może okazać się zróżnicowany w zależności od prawa zastosowanego na danej platformie. Czyli, można być właścicielem NFT i nie mieć praw do korzystania z utworu. Pola eksploatacji wskazane w art. 50 ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych (dalej: u.p.a.p.p.)³⁷, czyli: prawo do reprodukowania, rozpowszechniania, publicznego wykonywania, wyświetlania – pozostają przy twórcy. To także twórcy wciąż może przysługiwać prawo zezwalania na korzystanie i rozpowszechnianie

31 <https://smartmob.pl/blog/artykuly/informator/czym-jest-token-i-tokenizacja-rodzaje-tokenow-zastowanie-itp/>

32 <https://cryps.pl/artykul/czym-sa-dziela-sztuki-oparte-o-nft/> [dostęp: 11.03.2022 r.]

33 <https://www.thehashmasks.com/> [dostęp: 11.03.2022 r.]

34 <https://cryps.pl/cyfrowy-projekt-w-4-dni-zgromadzil-10-mln-usd-z-tokenow-nft/> [dostęp: 11.03.2022 r.]

35 <https://juvepoland.com/2021/07/12/juventus-wszedl-do-universum-nft/> [dostęp: 11.03.2022 r.]

36 <https://www.binance.com/pl/nft/goods/detail?productId=4688632&isProduct=1> [dostęp: 11.03.2022 r.]

37 ustawa z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych (t.j. Dz. U. z 2021 r. poz. 1062).

utworów zależnych. Oczywiście możliwe jest uregulowanie przeniesienia praw autorskich na nabywcę tokena lub udzielenie mu licencji, ale taka regulacja jest przedmiotem oddzielnej transakcji poza kupieniem NFT.

Jednym z problemów związanych z NFT jest tokenizacja dzieł sztuki bez wiedzy ich autorów. Przez tokenizację należy rozumieć stworzenie wirtualnego tokena i ściśle przypisanie do niego utworu, firmy, osoby, projektu etc. Corbin Rainbolt, który projektuje paleoart (obrazy prehistorycznego życia pełne dinozaurów) odkrył, że prace, które opublikował na Twitterze, były tokenizowane bez jego zgody³⁸. Aby sytuacja nie powtórzyła się, Rainbolt usunął wszystkie swoje stare tweety z paleoartem i przesłał je ponownie ze znakiem wodnym.

Problem ten po części wynika z anonimowości twórców i kupujących. Rozwiązaniem może być żądanie usunięcia tokena przez artystów, którzy uważają, że ich prace zostały skradzione (jak w przypadku zawiadomienia kierowanego do innych platform e-commerce), ale żądanie to – z uwagi na wykorzystywanie do tokenizacji technologii blockchain – pozostawi ślad w łańcuchu. Wzorem Rainbolta warto oznaczać prace cyfrowe przed ich publikacją w Internecie.

Innym problemem jest wyczerpanie prawa. Warto zauważyć, że do wyczerpania prawa twórcy (czyli możliwości dalszego obrotu egzemplarzem bez konieczności uzyskiwania zezwolenia autora) dochodzi w sytuacji, gdy dany oryginał lub egzemplarz został nabyty od uprawnionego. Jeśli token jest przypisany do dzieła wirtualnego, stanowiącego plik cyfrowy, to nie istnieje fizyczny nośnik utworu, który byłby wprowadzany do obrotu i należałoby przyjąć, iż nie dochodzi do wyczerpania prawa. Nie ma jednak w tym zakresie jednolitego stanowiska. Trybunał Sprawiedliwości w wyroku z 3 lipca 2012 r. w sprawie C-128/11 w sporze pomiędzy UsedSoft i Oracle International GmbH w przypadku obrotu programami komputerowymi wskazał, że przekazanie przez podmiot praw autorskich klientowi kopii programu komputerowego i zawarcie między tymi samymi stronami umowy licencji na korzystanie, stanowi „pierwszą sprzedaż kopii programu komputerowego”. Z drugiej jednak strony, Trybunał w wyroku w sprawie C-263/18 Tom Kabinet orzekł, że zrównanie materialnych i niematerialnych kopii chronionych utworów nie było zamiarem prawodawcy unijnego. Udostępnienie publiczności e-booka i umożliwienie jego pobrania nie mieści się w pojęciu rozpowszechniania utworu, ale stanowi publiczne udostępnianie, a dokładniej podanie do publicznej wiadomości utworu w taki sposób, że osoby postronne mają do nich dostęp w wybranym przez siebie miejscu i czasie. Wobec powyższego dalszy, wtórny obrót e-bookami wymaga zgody uprawnionego (twórcy, wydawcy), bowiem publiczne udostępnianie utworu w rozumieniu art. 3 dyrektywy 2001/29/WE³⁹, wyklucza stosowania instytucji wyczerpania prawa.

38 <https://www.vice.com/en/article/n7vxe7/people-are-stealing-art-and-turning-it-into-nfts> [dostęp: 11.03.2022 r.]

39 Dyrektywa 2001/29/WE Parlamentu Europejskiego i Rady z dnia 22 maja 2001 r. w sprawie harmonizacji niektórych aspektów praw autorskich i pokrewnych w społeczeństwie informacyjnym

Warto przyrzeć się również kwestii tantiem dla artystów. Na platformie Rarible istnieje możliwość sprzedaży NFT za tantiemy. W praktyce oznacza to, że gdy NFT zmienia właściciela, autor NFT zarabia określony przez siebie procent zysku. Wydaje się, że podobna konstrukcja istnieje w polskim prawie autorskim, zgodnie z którym twórcy i jego spadkobiercom przysługuje prawo do dodatkowego wynagrodzenia za odsprzedaż oryginalnych egzemplarzy utworu plastycznego lub fotograficznego, czyli *droit de suite*. Odsprzedażą jest każda sprzedaż następująca po pierwszym rozporządzeniu egzemplarzem przez twórcę. Wynagrodzenie to stanowi procent ceny dokonanych zawodowo odsprzedaży egzemplarzy. Jednak, aktualna regulacja art. 19 u.p.a.p.p. nie jest do końca możliwa do zastosowania w przypadku NFT, które przecież nie tylko mogą dotyczyć utworu plastycznego lub fotograficznego, a także oryginalnych egzemplarzy i rękopisów utworów innych niż wymienione w art. 5 u.p.a.p.p., których twórcy w dniu dokonania odsprzedaży mają miejsce stałego pobytu na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej. Poza tym do zapłaty wynagrodzenia jest obowiązany sprzedawca, a gdy działa na rzecz osoby trzeciej, zawodowo zajmującej się handlem dziełami sztuki lub rękopisami utworów literackich i muzycznych, odpowiada z nią solidarnie. Sprzedawca jest obowiązany do ujawnienia tożsamości osoby trzeciej. Z obowiązku tego może się zwolnić płacąc należne wynagrodzenie.

Twórcy coraz chętniej przenoszą się do rzeczywistości cyfrowej. Stają wówczas przed problem nieuprawnionego kopiowania i powielania ich dzieł. Stąd zabezpieczenie, jakie dają NFT, stanowi ciekawe rozwiązanie. Zawrotne ceny, jakie osiągają cyfrowe dzieła, zachęcają do skorzystania z ich tokenizacji. Możliwości dostrzegają też korporacje, giganci modowi czy producenci marek luksusowych. Idąc z duchem czasu, proponują cyfrowe kopie drogich produktów i awatary, które będąc wyposażone w kultowe produkty, mogą dać wyobrażenie, jak nabywca będzie wyglądać, a przez to czuć się w realnym życiu. Dają też możliwość „cyfrowej” satysfakcji z „posiadania” luksusowego produktu.

Wszystkie zaprezentowane powyżej przykłady pokazują, jak wielką rolę zaczynają odgrywać nowe technologie w naszym życiu, a tym samym w praktyce rzecznika patentowego. Wydaje się, że dzieli nas niewielki krok od sytuacji, gdy klienci będą zgłaszać się do kancelarii, aby zarejestrować swoje znaki towarowe czy wzory przemysłowe w Metaverse. Być może procesy sądowe będą dotyczyły wykorzystania wynalazków w uniwersum meta. Zapewne coraz częściej będą pojawiać się pytania związane z obrotem tokenami NFT i zabezpieczeniem cyfrowych utworów i oznaczeń. Patrząc zaś na zaskakująco szybki rozwój opisanych zjawisk, możemy przyjąć, że będą one z dnia na dzień odgrywać jeszcze większą rolę – w końcu do niedawna pomysł obcowania ze znajomymi w wirtualnej przestrzeni zupełnie tak, jak w rzeczywistości był jedynie wymysłem pisarzy i reżyserów gatunku science fiction. Technologie jutra są z nami już dziś – a jedyne, co jako specjaliści od IP możemy zrobić, to dostosować swoją pracę do trendów zmieniającego się dynamiczniej niż kiedykolwiek świata.

W kolejnym artykule cyklu „**Technologie jutra już dziś w życiu rzecznika patentowego**” sięgniemy do wytycznych Europejskiego Urzędu Patentowego w zakresie wynalazków wspomaganych komputerowo⁴⁰ w odniesieniu do technologii maszynowego uczenia się. Spróbujemy także odpowiedzieć na pytanie: czy i kiedy prawdziwe mogą okazać się słowa profesora Hawkinga, iż „sztuczna inteligencja może być najlepszą albo najgorszą rzeczą, jaka kiedykolwiek przydarzyła się ludzkości”.

40 F-IV, 3.9 Guidelines for Examination