

Spis treści

Wstęp	13
CZĘŚĆ 1	
Co musisz wiedzieć o IP, gdy robisz gry?	15
ROZDZIAŁ 1	
Podstawy prawa autorskiego	17
[1-1] Czy gra komputerowa jest chroniona prawem?	17
[1-2] Jaka ustawa chroni własność intelektualną studia tworzącego gry komputerowe?	19
[1-3] Czy aby chronić grę jako utwór, należy dopełnić jakichś formalności?	19
[1-4] Co to są autorskie prawa majątkowe, autorskie prawa osobiste, prawa zależne?	19
[1-5] Kto jest autorem gry?	23
[1-6] Jakie prawa przysługują współtwórcom?	24
[1-7] Czy tytuł gry jest chroniony jako utwór?	25
[1-8] Kiedy wygasają prawa autorskie i co to jest domena publiczna?	25
[1-9] Czy poza prawem autorskim i prawami pokrewnymi są inne prawa, na które powinniśmy zwrócić uwagę?	26
[1-10] Czy istnieją inne rodzaje praw, które mogą posłużyć do ochrony IP studia?	27
ROZDZIAŁ 2	
Różne oblicza cudzego IP, czyli o dozwolonym użytku, plagiatach i inspiracjach	29
[2-1] Czy są sytuacje, w których mogę legalnie wykorzystać cudzą twórczość w mojej grze?	29
[2-2] Dlaczego dozwolony użytek nie dotyczy programów komputerowych?	30
[2-3] Jak skorzystać z cudzych utworów na podstawie dozwolonego użytku osobistego?	30
[2-4] Co to jest dozwolony użytek publiczny i czy jest tym samym, co prawo cytatu?	31
[2-5] Jak poprawnie korzystać z prawa cytatu?	32

[2-6] Czym jest parodia, a czym pastisz? Jak parodiować, aby uniknąć sporów sądowych?	33
[2-7] Chcę stworzyć grę opartą na karykaturze znanego aktora. Czy muszę pytać go o zgodę?	35
[2-8] Czy mogę wykorzystać swój materiał (np. kod, ilustracje) ponownie, w innej grze?	35
[2-9] Czym jest plagiat i jak to możliwe, że na rynku gier istnieje tyle klonów?	36
[2-10] Co to jest twórczość równoległa? Czy może stanowić obronę przed zarzutem plagiatu?	37
[2-11] Czyli za każdym razem, kiedy inspiruję się cudzą grą, powinienem prosić jej twórców o zgodę na sprzedaż mojej?	38

ROZDZIAŁ 3

Od gier do gadżetów, czyli jak dobrze ogarnąć merchandising	39
[3-1] Nasza gra ma niedługo pojawić się na rynku i mamy kilku znajomych, którzy mogliby zająć się produkcją gadżetów z gry. Czy trzeba podpisać jakąś umowę?	39
[3-2] Chcemy podpisać umowę na produkcję gadżetów z firmą z zagranicy, ale trochę boimy się o to, jak będą wyglądać ich produkty. Jak możemy się zabezpieczyć?	42
[3-3] Tworzę właśnie sequel gry, która zyskała dużą popularność. Planuję sprzedaż merchu, która powinna ruszyć wraz z wydaniem gry. Produkcję trzeba więc rozpocząć jak najszybciej. Z drugiej strony boję się udostępnić obcej firmie informacji o sequelu. Jak z tego wybrnąć?	43

CZĘŚĆ 2

O umowach i przenoszeniu wybranych praw własności intelektualnej	45
--	----

ROZDZIAŁ 4

O formie i o zawarciu umowy	47
[4-1] Dlaczego warto zawierać umowy na piśmie?	47
[4-2] Czy warto zawierać umowę, skoro już od dawna współpracuję ze swoim kontrahentem?	49
[4-3] Czym jest forma pisemna i dlaczego jest to ważne w umowach z klauzulami autorskimi?	49

ROZDZIAŁ 5

Podstawy obrotu prawami autorskimi	53
[5-1] Jak mogę pozyskać prawa do korzystania z utworu?	53
[5-2] Na co powinienem zwrócić szczególną uwagę, zawierając umowy dotyczące majątkowych praw autorskich?	54
[5-3] Co to jest licencja?	55
[5-4] Jakie są rodzaje licencji?	56
[5-5] Co powinno zwrócić szczególną uwagę przy nabywaniu praw od twórcy?	56

[5-6] Czy za przeniesienie praw lub udzielenie licencji należy się wynagrodzenie?	57
[5-7] O co powinienem zadbać w umowach z członkami zespołu, jeśli chcę stworzyć serię gier?	59
ROZDZIAŁ 6	
Utwory pracownicze	63
[6-1] Co to jest utwór pracowniczy?	63
[6-2] Co z programami komputerowymi stworzonymi przez pracowników?	65
ROZDZIAŁ 7	
Na co zwracać uwagę w umowach?	67
[7-1] Czym jest swoboda umów i dlaczego jest ważna w gamedevie?	67
[7-2] Jak i po co sprawdzać, z kim zawieramy umowę oraz czy osoby, z którymi rozmawiamy, są upoważnione do reprezentowania naszego kontrahenta?	69
[7-3] Jak szczegółowe powinny być umowy, które studio zawiera na współpracę przy produkcji gry?	73
[7-4] Jakiego rodzaju umowy i o jakiej treści powinna zawrzeć spółka z programistami, którzy pracują nad grą?	77
[7-5] Na co zwracać uwagę w umowach jako studio w kontekście ponownego wykorzystania IP?	80
[7-6] Na co zwracać uwagę w umowach jako dev w kontekście ponownego wykorzystania IP?	81
[7-7] Co w umowie oznacza klauzula: „all the works will be considered as works made for hire”?	82
[7-8] Jak powinna wyglądać klauzula autorska w umowie? Punkt widzenia studia vs punkt widzenia gamedeva	84
[7-9] Jak prawidłowo zabezpieczyć się karą umowną?	85
ROZDZIAŁ 8	
Jak pozyskać dla studia prawa do gry?	89
[8-1] Chcę wydać grę, ale nie mam jeszcze pieniędzy, by kupić do niej prawa. Czy da się „zaklepać” je na przyszłość?	89
[8-2] Jak długo można gromadzić pieniądze na zakup praw do gry?	90
[8-3] Czy prawa z umowy opcji można przenieść?	91
[8-4] Jak wnieść grę do spółki – aport czy sprzedaż, a może licencja?	91
CZĘŚĆ 3	
Wykorzystywanie cudzego IP i wizerunku osób w grach	97
ROZDZIAŁ 9	
Regulaminy w grach	99
[9-1] Wydajemy grę i zastanawiamy się, czy musimy tworzyć jakiś regulamin	99
[9-2] Co musi się znaleźć w regulaminie?	99
[9-3] Dlaczego niektóre zdania w regulaminach są pisane w całości wielkimi literami?	100

ROZDZIAŁ 10

Utwory z baz stockowych	101
[10-1] Chciałbym wykorzystać grafikę pobraną z bazy stockowej, ale nie jestem pewny, czy będę mógł ją przerobić i co w ogóle mogę z nią zrobić	101
[10-2] Jak długo mogę korzystać z utworu stockowego? Gdzie mam się tego dowiedzieć?	104
[10-3] Bardzo chciałbym wykorzystać przy promocji zdjęcie gracza, które znalazłem na stocku. Czy wystarczy mi do tego wykupiona licencja?	105
[10-4] Znalazłem grafikę, którą chciałbym wykorzystać w grze, ale na stronie nie ma żadnego regulaminu. Jak mogę to załatwić?	106
[10-5] Co się stanie, jeśli wykorzystam coś, co ściągnąłem z bazy, a okaże się, że to plagiat?	106
[10-6] Czy mogę gdzieś sprawdzić oryginalność utworów oferowanych na platformach z utworami stockowymi?	108

ROZDZIAŁ 11

Utwory na licencji Creative Commons lub otwartej	109
[11-1] Co powinienem wiedzieć o programach i utworach na licencjach otwartych, zanim umieszczę je w grze?	109
[11-2] Czym różnią się wersje licencji CC i którą z nich wybrać?	112
[11-3] Na co uważać w praktyce przy korzystaniu z licencji CC?	112
[11-4] Dlaczego wydawcy często nie godzą się na wykorzystywanie utworów na licencji typu <i>copyleft</i> i <i>share alike</i> ?	114

ROZDZIAŁ 12

„Most epic crossover ever”, czyli elementy innych dóbr kultury (i komercji) w twojej grze	119
[12-1] Chcę stworzyć grę opartą na postaci Geralta z Rivii. Czy mogę umieścić go we własnym uniwersum?	119
[12-2] Imię postaci, którą chciałbym wykorzystać w grze, zostało zarejestrowane jako znak towarowy. Jak użyć je legalnie?	120
[12-3] Co, jeśli mój bohater umie manipulować czasem niczym Doktor Strange, ale poza tym to zupełnie inaczej napisana postać?	121
[12-4] Chcę umieścić kilka cut-scenek na tle europejskich zabytków. Czy mogę użyć w tym celu Koloseum albo wieży Eiffla?	122
[12-5] Z czym wiąże się wykorzystanie fikcyjnego miejsca z innej gry lub filmu w mojej rozgrywce?	125
[12-6] Czy bez licencji mogę użyć w mojej grze znanych produktów, np. marki samochodów?	126

ROZDZIAŁ 13

Wykorzystanie wizerunku prawdziwych osób w grze	129
[13-1] Czy mogę wykorzystać wizerunek prawdziwych osób w grze?	129
[13-2] Czy można cofnąć zgodę na wykorzystanie wizerunku?	131

[13-3] O czym powinienem pamiętać, zawierając umowę na wykorzystanie wizerunku?	132
[13-4] Stworzyłem grę i wykorzystuję w niej pewne postacie z popkultury. Czy mogę to robić, czy raczej powinienem coś zmienić, aby móc ją sprzedawać?	134

ROZDZIAŁ 14

Treści tworzone przez fanów	137
[14-1] Czy udostępnianie użytkownikom narzędzi do modyfikowania jest bezpieczne?	137
[14-2] Nasi użytkownicy tworzą świetne materiały. Jak wykorzystać ich mody w naszej grze?	140

CZĘŚĆ 4

Jak zorganizować biznes w gamedevie?	141
--------------------------------------	-----

ROZDZIAŁ 15

Jaką formę prowadzenia działalności wybrać dla studia gamedev?	143
[15-1] Czy twórcy pracującemu dotychczas w branży gamedev na etacie łatwiej będzie rozpocząć prowadzenie własnego biznesu od jednoosobowej działalności gospodarczej, czy może od razu powinien założyć spółkę z ograniczoną odpowiedzialnością?	143
[15-2] Jakie są różnice przy prowadzeniu biznesu w formie spółki z o.o. a JDG?	144
[15-3] Czym różni się prosta spółka akcyjna od spółki z o.o.? O co w niej chodzi i dlaczego jest tak zachwalana w środowisku start-upowym?	148

ROZDZIAŁ 16

Studio gamedev w formie jednoosobowej działalności gospodarczej	157
[16-1] Jakie są zalety i wady JDG?	157
[16-2] Jak krok po kroku założyć jednoosobową działalność gospodarczą?	158

ROZDZIAŁ 17

Studio gamedev w formie spółki z o.o.	161
[17-1] Rozważam prowadzenie studia w formie spółki z o.o. Co powinienem wiedzieć o tej spółce? Jak mogę ją założyć?	161
[17-2] Czy wystarczy mi funkcja członka zarządu w mojej spółce z o.o.? Na co zwracać uwagę przy formalnościach związanych z podziałem ról i ustalaniem zasad współpracy w spółce?	165
[17-3] Jeśli nie dywidenda, to co? Na jakiej podstawie mogę otrzymywać pieniądze ze spółki z o.o.?	168
[17-4] Czy mogę założyć spółkę z o.o. sam, czy lepiej mieć wspólników?	170
[17-5] Co się stanie, jeśli pokłócimy się z moimi wspólnikami w spółce z o.o.? Czy można jakoś zabezpieczyć się przed negatywnymi konsekwencjami?	170

ROZDZIAŁ 18

Gdy zapraszamy inwestora

[18-1] Co zrobić, jeśli nie mam pieniędzy na założenie spółki z o.o. i na rozwój gry? Czy to bezpieczne, aby większościowym udziałowcem był inwestor, który chce wyłożyć pieniądze na rozwój mojej gry w zamian za odpowiedni pakiet udziałów w spółce?	173
[18-2] O co zadbać przed zaproszeniem inwestora do naszej spółki?	174
[18-3] Jak przygotować się do podpisania umowy inwestycyjnej zaproponowanej przez prawników inwestora? Na co zwrócić uwagę i co robić, aby zabezpieczyć interesy założycieli?	177

CZĘŚĆ 5

Ochrona własności intelektualnej studia

ROZDZIAŁ 19

Znaki towarowe

[19-1] Co może być znakiem towarowym?	185
[19-2] Co daje rejestracja znaku towarowego?	186
[19-3] Rozważam rejestrację znaku towarowego, aby chronić moją grę. Co konkretnie mogę zarejestrować? Co to jest zdolność odróżniająca?	188
[19-4] O co chodzi z tymi klasami nicejskimi?	190
[19-5] Czy ochrona mojego znaku towarowego jest nieograniczona terytorialnie?	191
[19-6] Czym różni się znaczek TM od ®?	191
[19-7] Ile kosztuje zgłoszenie znaku towarowego?	192

ROZDZIAŁ 20

Ochrona przewagi konkurencyjnej studia gamedev

[20-1] Know-how przedsiębiorcy – czym jest i jak go chronić? Czy brak zakazu konkurencji w umowach z zespołem oznacza, że spółka nie chroni swojego know-how?	195
[20-2] Co robić, gdy headhunter podkrađa kluczowego pracownika? Czy można powstrzymać jego odejście do konkurencji?	198
[20-3] Co robić, gdy ze spółki wyciekną informacje poufne na skutek nieuczciwego działania odchodzącego pracownika?	200

ROZDZIAŁ 21

Zakaz konkurencji – czym jest i jak go egzekwować?

[21-1] Umowa o zakazie konkurencji – czym jest i co daje jej podpisanie z najlepszymi członkami zespołu?	205
[21-2] Jak działa zakaz konkurencji u pracownika pozostającego w stosunku pracy?	206
[21-3] Jakie mogą być konsekwencje prawne naruszenia przez pracownika zakazu konkurencji w trakcie stosunku pracy?	208
[21-4] Jak działa zakaz konkurencji u pracownika po ustaniu stosunku pracy?	209
[21-5] Jak działa zakaz konkurencji przy współpracy typu B2B?	211

ROZDZIAŁ 22

Roszczenia i typowe problemy

- [22-1] Co mogę zrobić, jeśli ktoś naruszy moje prawa autorskie? 217
- [22-2] Kupiłem prawa do muzyki do gry, ale zgłosiło się do mnie inne studio, twierdząc, że ukradłem ich soundtrack. Co robić? 222
- [22-3] Zawarłem umowę z devem na wykonanie sporej ilości materiału do nowej gry. Wiem, że posiłkuje się on kilkoma podwykonawcami, ale nie jestem pewien, czy będę miał prawa do efektów ich pracy 222
- [22-4] Mamy w umowie postanowienie, że dev może zatrudnić do pomocy podwykonawców. Nie przewidziałem, że oni też muszą przenieść prawa autorskie na mnie. Czy mogę to jakoś naprawić? 223

ROZDZIAŁ 23

Sądy

- [23-1] Po co w umowie wybierać prawo właściwe oraz sąd, który będzie rozstrzygał sprawy dotyczące naszej współpracy? 225
- [23-2] Co w praktyce oznacza zapis w umowie ze zleceniodawcą: „Niniejsza Umowa podlega jurysdykcji kalifornijskiego sądu oraz prawu Stanu Kalifornia w Stanach Zjednoczonych i musi być zgodnie z nim interpretowana”? 227
- [23-3] Czy polskie sądy znają się na prawie gier komputerowych? 232

ROZDZIAŁ 24

Po co ci prawnik?

- [24-1] Jak poznać, że prawnik, do którego się zgłosiłem, jest dobry? Jak ustalić z nim warunki współpracy? 235
- [24-2] Czym jest IP clearance i czy jest potrzebne mojej grze? 236
- [24-3] Na ile w toku negocjacji umowy z zagranicznym partnerem może mi pomóc polski prawnik? 237
- [24-4] Kiedy i z czym zgłosić się do prawnika? 238

Akty prawne