

# Własność intelektualna w świecie Metaverse. Część 5: Środki egzekwowania i wnioski.

Jak dowiedzieliśmy się z poprzednich części\*, w technologii Metaverse powstaje nowy, równoległy świat, w którym użytkownicy tworzą awatary, treści oryginalne w formie niewymienialnych tokenów (NFT), a nawet rynki, na których sprzedaje się i kupuje wirtualne produkty.

W procesie tym wykorzystywanych jest wiele praw własności intelektualnej (Intellectual Property Rights - IPRs), od znaków towarowych po patenty lub prawa autorskie i właśnie w związku z nimi pojawiają się już pierwsze spory. Dlatego potrzeba posiadania w świecie Metaverse skutecznej ochrony i mechanizmów egzekwowania praw własności intelektualnej, takich jak istniejące w obecnie obowiązującym systemie prawnym, jest dziś ważniejsza niż kiedykolwiek wcześniej, ponieważ posiadacze tych praw stają wobec nowych wyzwań.

Ponadto, świat wirtualny nie podlega żadnej konkretnej jurysdykcji i trudno jest zidentyfikować rzeczywistą tożsamość podmiotu naruszającego prawa własności intelektualnej ponieważ technologia blockchain gwarantuje poufność danych, przez co egzekwowanie praw staje się bardziej skomplikowane.

## EGZEKWOWANIE PRAW

Jak już wspomnieliśmy, posiadacze praw są coraz bardziej świadomi znaczenia przyjmowania środków zapobiegawczych, które chronią ich prawa własności intelektualnej w świecie wirtualnym. Niezależnie od tego, w razie naruszenia można skorzystać ze środków egzekwowania prawa.

Najnowsze przypadki naruszeń wśród użytkowników Metaverse pokazują, że obecnie wiążą się one głównie z naruszaniem praw do zarejestrowanych znaków towarowych lub praw autorskich przez NFT. Na przykład, sprawa [MetaBirkins](#), w której artysta M. Rothschild został pozwany do sądu przez firmę Hermès za stworzenie i sprzedaż ok. 100 NFT niezwykle podobnych do słynnej torebki Hermès Birkin. Sprawę wniesiono do Sądu Okręgowego USA dla Południowego Dystryktu Nowego Jorku, który uznał skargę i odrzucił wnioski Rothschilda o oddalenie powództwa. Wyrok jeszcze nie zapadł, ale będzie on prawdopodobnie uznany za przełomowy w obszarze naruszenia praw do znaku towarowego w świecie Metaverse.

W tym przypadku sprawę wniesiono do sądu krajowego jako zwykłą skargę. Jako, że domniemany naruszający jest osobą fizyczną, która ujawniła swoją tożsamość, nie wystąpił problem anonimowości.

W tym znaczeniu wydaje się, że jeżeli można zidentyfikować podmiot naruszający i mamy do czynienia z naruszeniem praw własności intelektualnej, posiadacz tych praw może zwrócić się o ich egzekwowanie do sądu krajowego.

Jednak sprawa jest mniej oczywista w odniesieniu do roszczeń wobec platform Metaverse. Tu są jeszcze nierozstrzygnięte kwestie dotyczące egzekwowania praw własności intelektualnej.

Po pierwsze, odpowiedzialność właścicieli platform za wprowadzenie środków egzekwowania nie jest wyjaśniona. Czy będą musieli wprowadzać mechanizmy egzekwowania, aby zakończyć spory dotyczące praw własności intelektualnej na poziomie poza-sądowym?

Które terytorium lub jurysdykcja są właściwe dla decydowania w sprawach o naruszenie, do którego mogło dojść w Metaverse?

Jeśli awatar jest odpowiedzialny za naruszenie praw własności intelektualnej innego użytkownika, czy właściciele platformy będą ponosili jakąś odpowiedzialność za zidentyfikowanie awatarów, jeśli zostaną o to poproszeni?

Obecnie powyższe pytania pozostają bez oczywistych odpowiedzi, ale trzeba będzie je wypracować wraz z rozwojem świata Metaverse.

## **WNIOSKI**

Jak dowiedzieliśmy się z 4 poprzednich publikacji na ten temat \*, w ostatnich miesiącach liczba znaków towarowych, praw autorskich i patentów w świecie Metaverse wzrosła w tempie wykładniczym. Z jednej strony dało to firmom możliwość poszerzenia swoich interesów gospodarczych o platformy wirtualne, takie jak Roblox lub StockX i zdobycia nowych klientów.

Z drugiej strony pojawiają się żądania dostosowania istniejących uregulowań do nowej rzeczywistości i stworzenia nowych przepisów dla świata cyfrowego Metaverse, aby dać jego użytkownikom lepszą ochronę.

Obecnie dobrze byłoby, gdyby posiadacze praw własności intelektualnej aktualizowali swoje portfolio tak, aby nadało za ich działaniami w świecie cyfrowym.

Jeśli chodzi o znaki towarowe, dobrą strategią może okazać się złożenie nowych wniosków, w których wskazuje się klasy wirtualnych dóbr i usług, które będą sprzedawane w świecie Metaverse. Uważne monitorowanie działań stron trzecich w świecie cyfrowym jest skuteczną metodą wykrywania ewentualnych naruszeń.

W odniesieniu do praw autorskich ważne jest, aby chronić oprogramowanie umożliwiające działanie świata cyfrowego Metaverse, jak również nowe dzieła (prace) w nim stworzone. Podobnie jak w przypadku znaków towarowych, zawsze zaleca się skuteczne monitorowanie, aby powstrzymać ewentualnych naruszających przed wprowadzaniem dzieł/prac powstałych poza światem Metaverse - tzn. pochodzących ze świata realnego, takich jak obrazy lub zdjęcia - i dzielenia się nimi w Metaverse bez zgody posiadacza praw autorskich (lub bez korzystania z wyjątków i ograniczeń praw autorskich).

W dziedzinie patentów, poza zabezpieczaniem nowych wynalazków stworzonych dla świata cyfrowego Metaverse, nadal nierozwiązaną pozostaje kwestia, czy wynalazek stworzony w Metaverse przez awatara może być chroniony w świecie rzeczywistym, czyli czy można uznać awatara za autora dzieła.

Obecnie instytucje takie, jak EUIPO już dostosowują swoją praktykę do tego nowego zjawiska, ponieważ trafia do nich coraz więcej spraw z tego obszaru.

EUIPO aktualizuje swoje Wytyczne dot. znaków towarowych i projektów (Trade Marks and Design Guidelines), aby wyjaśnić stanowisko Urzędu wobec klasyfikacji pojęć takich, jak “towary wirtualne” lub “niewymienialne tokeny”.

“Towary wirtualne” należą do Klasy 9 Klasyfikacji nicejskiej, ale wnioskujący musi podać konkretnie o jakie towary wirtualne chodzi (np. wirtualna odzież).

W nowym wydaniu Klasyfikacji nicejskiej w Klasie 9 znajdują się NTF, które są gotowymi do pobrania cyfrowymi plikami, a ich autoryzacja następuje przy użyciu niewymienialnych tokenów (downloadable digital files authenticated by non-fungible tokens).

Autor: EICSMEA

(\*) Linki do poprzednich artykułów:

Intellectual Property in the Metaverse. Episode I

[https://intellectual-property-helpdesk.ec.europa.eu/news-events/news/intellectual-property-metaverse-episode-1-2022-02-25\\_en](https://intellectual-property-helpdesk.ec.europa.eu/news-events/news/intellectual-property-metaverse-episode-1-2022-02-25_en)

Intellectual Property in the Metaverse. Episode II: Trade Marks

[https://intellectual-property-helpdesk.ec.europa.eu/news-events/news/intellectual-property-metaverse-episode-ii-trade-marks-2022-03-29\\_en](https://intellectual-property-helpdesk.ec.europa.eu/news-events/news/intellectual-property-metaverse-episode-ii-trade-marks-2022-03-29_en)

Intellectual Property in the Metaverse. Episode III: Patents

[https://intellectual-property-helpdesk.ec.europa.eu/news-events/news/intellectual-property-metaverse-episode-iii-patents-2022-05-30\\_en](https://intellectual-property-helpdesk.ec.europa.eu/news-events/news/intellectual-property-metaverse-episode-iii-patents-2022-05-30_en)

Intellectual Property in the Metaverse. Episode IV: Copyright

[https://intellectual-property-helpdesk.ec.europa.eu/news-events/news/intellectual-property-metaverse-episode-iv-copyright-2022-06-30\\_en](https://intellectual-property-helpdesk.ec.europa.eu/news-events/news/intellectual-property-metaverse-episode-iv-copyright-2022-06-30_en)

Artykuł źródłowy:

Intellectual Property in the Metaverse. Episode 5: Enforcement measures and conclusions

[https://intellectual-property-helpdesk.ec.europa.eu/news-events/news/intellectual-property-metaverse-episode-5-enforcement-measures-and-conclusions-2022-07-29\\_en](https://intellectual-property-helpdesk.ec.europa.eu/news-events/news/intellectual-property-metaverse-episode-5-enforcement-measures-and-conclusions-2022-07-29_en)