Przewodnik po prawach autorskich dla startupów

((·)) zaiks.lab

Wprowadzenie

Prawa autorskie są kluczowym aspektem działalności wielu startupów. Ich twórcy i założyciele często nie zwracają uwagi na kwestie **własności intelektualnej**. W naturalny sposób koncentrują się na rozwoju technologii, produktu czy usługi, a nie na aspektach prawnych. Jednak brak świadomości w tym obszarze może prowadzić do **poważnych problemów** – od **sporów prawnych**, poprzez **utratę reputacji**, aż po ryzyko **zablokowania działalności**.

Dlatego powstał **przewodnik dla startupów**. Ma on wyjaśnić **podstawy prawa autorskiego** w prosty i praktyczny sposób. Pokazać, jak **legalnie korzystać** z cudzych treści i **unikać naruszeń**. Przewodnik zawiera przykłady z branż kreatywnych, cyfrowych i technologicznych. Choć bardzo istotne w działalności startupów programy komputerowe są w Unii Europejskiej również chronione prawem autorskim, podlegają wielu odmiennym zasadom. Dlatego nie są one analizowane w Przewodniku.

Definicje

Czym są prawa autorskie i po co właściwie istnieją?

Prawa autorskie to zbiór uprawnień, które chronią twórców i ich dzieła - i nie dotyczy to tylko artystów. Dzięki prawom autorskim twórca może decydować o tym, kto i w jaki sposób może korzystać z jego utworu – niezależnie od tego, czy jest to tekst, zdjęcie, muzyka czy grafika.

W praktyce oznacza to, że jeśli chcesz użyć cudzej pracy w swoim startupie (np. logo, zdjęcia czy piosenki), musisz mieć na to zgodę autora lub właściciela praw. Zazwyczaj w formie licencji lub umowy przeniesienia autorskich praw majątkowych.

Warto pamiętać, że prawo autorskie ma charakter terytorialny, co oznacza, że działa w granicach danego państwa. Dzięki umowom międzynarodowym twórcy chronieni są we wszystkich państwach świata, ale zasady tej ochrony różnią się w zależności od miejsca. Każde państwo stosuje własne przepisy, które mogą być inne niż te obowiązujące w Polsce. W Unii Europejskiej prawo autorskie zostało częściowo ujednolicone, jednak wciąż istnieją różnice między państwami członkowskimi.

Warto pamiętać, że prawo autorskie obowiązujące na terenie Europy znacząco różni się od amerykańskiego systemu prawnego, zwłaszcza w takich kwestiach, jak dozwolony użytek czy przenoszenie praw. To może prowadzić do nieporozumień w międzynarodowych projektach startupowych – dlatego zawsze warto sprawdzić lub skonsultować z prawnikiem, które prawo obowiązuje w przypadku danego projektu.

Co to jest utwór?

Utwór to każdy przejaw oryginalnej i twórczej działalności człowieka, czyli to, co człowiek tworzy i nie jest kopią, np. logo, grafika, kompozycja muzyczna, tekst na bloga.

Warto zapamiętać, że utworem, w rozumieniu prawa autorskiego, nie jest sam pomysł, koncepcja, ani idea. Myśl musi zostać w jakikolwiek sposób **ustalona** (wyrażona/uzewnętrzniona w formie nadającej się do postrzegania zmysłami), nawet jeśli jej postać nie jest jeszcze ukończona. Dlatego nie będzie utworem idea wiersza, który dopiero kiełkuje w głowie poety, koncepcja gry, założenia kampanii reklamowej, konstrukcja świata wirtualnego, format telewizyjny czy fabuła serialu.

Rodzaje praw autorskich

Prawa autorskie dzielą się na osobiste i majątkowe:

Autorskie prawa osobiste

Chronią więź twórcy z utworem i zawsze pozostają przy twórcy. Określają, że konkretna osoba jest autorem danego dzieła i tylko ona może decydować o pierwszym udostępnieniu utworu, o łączeniu go z innymi utworami, a także o wprowadzaniu ewentualnych modyfikacji i zmian. Autorskich praw osobistych nie da się zrzec ani przenieść – niezależnie od umowy. Są to prawa niezbywalne i bezterminowe.

> *Przykład: jeśli grafik zaprojektował logo twojego startupu, nawet po przeniesieniu praw majątkowych nie przestaje być jego autorem – nie możesz podpisać go cudzym nazwiskiem ani twierdzić, że sam je stworzyłeś.*

Autorskie prawa majątkowe

To prawa do rozporządzania utworem i korzystania z niego, a także zarabiania na nim. Można je „sprzedać" (nazywa się to przeniesieniem praw) albo „wynająć" na określony czas (wtedy udziela się licencji). Ten rodzaj praw do utworu wygasa zgodnie z polskim prawem 70 lat po śmierci autora - później utwór trafia do tzw. domeny publicznej (o której niżej). Na autorskich prawach majątkowych w dalszej części skupi się niniejszy Przewodnik.

> *Przykład: jeśli copywriter stworzył tekst dla twojej kampanii reklamowej, a ty podpisałeś z nim umowę o przeniesienie autorskich praw majątkowych, twoja spółka może korzystać z tekstu lub przenosić go na inne osoby bez pytania twórcy o zgodę.*

Więcej o autorskich prawach osobistych i majątkowych znajdziesz tutaj:
https://akademia.zaiks.org.pl/wiedza/osobiste-vs-majatkowe

Domena publiczna

Jest to zbiór utworów, do których **autorskie prawa majątkowe** już wygasły. Oznacza to, że można z nich swobodnie korzystać – **kopiować, modyfikować i udostępniać** – bez konieczności uzyskiwania zgody właściciela praw. Należy jednak pamiętać, że **autorskie prawa osobiste** nadal obowiązują, więc nawet utwór znajdujący się w domenie publicznej **nie traci swojego autora** i powinien być odpowiednio oznaczony.

Prawa pokrewne – producenci i artyści wykonawcy

Poza prawami autorskimi istnieją też tzw. prawa pokrewne, które chronią **wykonanie i nagranie utworu**. Oznacza to, że jeśli w materiale reklamowym używasz nagrania w wykonaniu konkretnego wykonawcy (np. wokalisty lub instrumentalisty), potrzebujesz nie tylko zgody autora muzyki, ale także zgody wykonawcy i producenta fonogramu.

Artyści wykonawcy oraz producenci mają prawo do decydowania o tym, gdzie i w jaki sposób można wykorzystać utrwalenie wykonania lub fonogram, a także do wynagrodzenia za jego użycie.

Organizacje zbiorowego zarządzania

Organizacje zbiorowego zarządzania (ozz) to podmioty, które zarządzają autorskimi prawami majątkowymi lub prawami pokrewnymi i działają w imieniu twórców lub artystów wykonawców oraz pozostałych właścicieli praw. Mają zgodę ministra kultury, aby zarządzać prawami do utworów czy artystycznych wykonań. Dzięki nim użytkownicy zainteresowani wykorzystaniem czyjegoś utworu nie muszą zawierać porozumienia z każdym twórcą osobno. Ozz-y ustalają warunki i pobierają wynagrodzenia za korzystanie z utworów czy artystycznych wykonań, a następnie przekazują je uprawnionym.

Twórców reprezentują m.in.

- **Stowarzyszenie Autorów ZAiKS**, działające w imieniu autorów utworów słownych, muzycznych, słowno-muzycznych, choreograficznych i pantomimicznych (w tym również w utworach audiowizualnych), plastycznych i fotograficznych.
- **Stowarzyszenie Filmowców Polskich** działające w imieniu producentów filmowych oraz współtwórców utworów audiowizualnych (np. reżyserzy, operatorzy, animatorzy, montażyści, kostiumografowie, scenografowie).

Artystów wykonawców reprezentują m.in.

- **Związek Artystów Wykonawców STOART**, **Stowarzyszenie Artystów Wykonawców Utworów Muzycznych i Muzyczno-Słownych SAWP** działające w imieniu uprawnionych z tytułu artystycznych wykonań utworów muzycznych i słowno-muzycznych;
- **Związek Artystów Scen Polskich ZASP** działający w imieniu aktorów i tancerzy.

Producentów fonogramów i wideogramów reprezentuje

- **Związek Producentów Audio-Video ZPAV**

Działanie organizacji zbiorowego zarządzania najłatwiej pokazać na przykładzie piosenek, czyli utworów słowno-muzycznych. W ich przypadku dobrze widać, że różne prawa dotyczą różnych elementów tej samej piosenki. Na tym przykładzie łatwo też zrozumieć, co dokładnie obejmuje licencja z ZAiKS-u. **Licencja z ZAiKS-u obejmuje jedynie prawa autorskie do utworu, czyli do kompozycji i tekstu piosenki.** Oznacza to, że ZAiKS reprezentuje autorów i kompozytorów, a nie wykonawców ani producentów nagrań. W praktyce licencja pozwala na korzystanie z samej melodii i słów, ale nie z konkretnego wykonania czy nagrania. Dlatego w wielu sytuacjach licencja z ZAiKS-u nie wystarczy, ponieważ użycie gotowego nagrania wymaga także zgód od wykonawcy (np. wokalisty lub muzyka) oraz producenta fonogramu (czyli właściciela nagrania, zwykle wytwórni).

> *Należy pamiętać, że ozz-y nie zarządzają prawami osobistymi twórców i artystów wykonawców. Dlatego jeśli chcesz wykorzystać piosenkę w filmie, reklamie, grze komputerowej, oprócz pełnego zestawu licencji, potrzebujesz również* ***zgody autorów kompozycji i tekstu na połączenie ich utworu z twoim filmem, reklamą lub grą.***

Kluczowa zasada

Gdy chcesz wykorzystać gotowe nagranie w filmie, reklamie lub aplikacji, potrzebujesz pełnego pakietu licencji: od autora (ZAiKS), wykonawcy (STOART lub SAWP), a także producenta (ZPAV lub wytwórni). Dopiero komplet tych trzech zgód daje prawo do legalnego użycia muzyki.

Sama licencja z ZAiKS-u oznacza zgodę na korzystanie z utworu, ale nie z jego wykonania i nagrania. To trzy różne prawa.

Licencja z ZAiKS-u może przykładowo wystarczyć w sytuacji, gdy chcesz wykorzystać muzykę w filmie lub materiale promocyjnym i nagrywasz utwór samodzielnie, czyli zatrudniasz muzyka/piosenkarza, który wykonuje cover czyjejś piosenki. Jednak w takim przypadku, jak wyżej podkreślono, niezbędna jest także oddzielna zgoda twórcy na połączenie utworu z filmem czy materiałem promocyjnym.

Jeżeli wykonawca nie zmienia tekstu ani kompozycji, mamy do czynienia z klasycznym *coverem*. W takiej sytuacji, gdy nagranie pozostaje wierne oryginałowi, potrzebna jest wyłącznie licencja na korzystanie z autorskich praw majątkowych do utworu. Takiej licencji w imieniu autora może udzielić ZAiKS.

Jeżeli jednak wprowadzasz zmiany w tekście, melodii lub strukturze utworu, nie jest to już cover, tylko *opracowanie*. W takim przypadku potrzebujesz dodatkowej zgody autora na ingerencję w utwór. Jeżeli utwór ma kilku autorów, zgoda musi pochodzić od wszystkich, nawet jeśli zmiany dotyczą tylko jednej warstwy, np. samego tekstu.

Zasady dotyczące *opracowania* odnoszą się wyłącznie do praw autorskich i w tym zakresie nie musisz uzyskiwać zgody wykonawców ani producentów. Trzeba jednak pamiętać, że wykonawcy mają prawa osobiste i mogą sprzeciwić się zmianom, które zniekształcają ich wykonanie lub naruszają ich dobre imię, np. gdy wokal zostaje wyrwany z kontekstu i użyty w ironiczny lub obraźliwy sposób.

Jeżeli nagranie i wykonanie są twoje, prawa do artystycznego wykonania oraz nagrania, co do zasady, przysługują tobie.

Więcej o zasadach dotyczących coverów, remiksów i przeróbek znajdziesz tutaj: **https://akademia.zaiks.org.pl/wiedza/przerobki-remiksy-covery**

Do zapamiętania: Jeśli korzystasz z gotowych nagrań muzycznych, upewnij się, że masz zgodę wszystkich trzech grup uprawnionych: autora, wykonawcy i producenta. Jeśli wprowadzasz do czyjegoś utworu zmiany, które polegają na dodaniu własnych, oryginalnych elementów i przez to powstaje nowa wersja utworu, trzeba uzyskać zgodę autora na korzystanie z takiego opracowania i dalsze nim rozporządzanie. Jeśli nagrywasz cover na własną rękę – potrzebujesz tylko licencji z ZAIKS-u.

Co to jest pole eksploatacji?

Mówiąc krótko - jest to sposób korzystania z utworu.

Ustawa o prawie autorskim i prawach pokrewnych wymienia najistotniejsze pola eksploatacji utworu:

Utrwalanie

Utworzenie pierwszego egzemplarza utworu, który może później posłużyć do dalszego jego zwielokrotnienia, np. zapisanie utworu na jakimś nośniku, np. płycie DVD, w pamięci komputera itd.

Zwielokrotnianie

Wykonanie kopii egzemplarza utworu.

Publiczne udostępnianie utworu

w taki sposób, aby każdy mógł mieć do niego dostęp w miejscu i w czasie przez siebie wybranym – udostępnienie utworu do korzystania na żądanie, zazwyczaj w Internecie, w taki sposób, żeby każdy mógł mieć do niego dostęp w dowolnym czasie i miejscu, np. umieszczenie filmu lub nagrania w serwisie streamingowym czy w innym serwisie internetowym np. YouTube.

Wprowadzanie do obrotu

Sprzedaż lub inne przeniesienie własności egzemplarzy utworu, np. nośników z muzyką na płycie CD.

Nadawanie

Transmitowanie utworu w radiu, telewizji lub w formie streamingu.

Publiczne odtwarzanie

Odtwarzanie utworu w miejscu publicznym przy użyciu nośników lub urządzeń, np. w kawiarni.

Publiczne wykonywanie

Prezentowanie utworu na żywo, np. podczas koncertu, przedstawienia muzycznego lub występu artystycznego.

Wystawianie na scenie

Pokazanie utworu scenicznego przed publicznością (np. spektaklu teatralnego, musicalu), a także publiczne wystawienie egzemplarzy dzieł plastycznych lub fotograficznych.

Korzystanie z cudzych utworów: licencje, przeniesienie praw i dozwolony użytek w praktyce

Startupy często korzystają z cudzych utworów – grafik, muzyki, zdjęć czy artykułów. Pytanie brzmi: *na jakiej podstawie?* Jest kilka możliwości, aby robić to zgodnie z prawem nie naruszając praw twórców. Są to: **licencja, nabycie autorskich praw majątkowych na podstawie umowy przeniesienia praw lub dozwolony użytek.**

Licencje

Licencja to umowa, w której autor (lub jego następca prawny) pozwala innej osobie korzystać z utworu na określonych zasadach.

Krótko o tym, jakie elementy powinny pojawić się umowie licencyjnej:

01

Pola eksploatacji

Sposoby korzystania z utworu, które umowa powinna wyraźnie wskazywać.

02

Czas trwania licencji

Powinien być określony, ale jeśli nie jest, prawo przyjmuje 5-letni okres obowiązywania umowy. Jeżeli licencja jest zawarta na okres dłuższy niż 5 lat, prawo traktuje ją jak licencję bezterminową, czyli taką bez wskazanej daty końcowej. Licencja bezterminowa może zostać jednak wypowiedziana przez twórcę.

03

Terytorium

Np. terytorium Polski, Europy, całego świata. Jeżeli w umowie nie podano terytorium, licencja obowiązuje w kraju, w którym licencjobiorca ma swoją siedzibę.

04

Rodzaj licencji

Wyłączna (tylko konkretny licencjobiorca może korzystać z utworu) lub niewyłączna (autor może udzielić licencji wielu osobom i jednocześnie sam też korzystać ze swojego utworu). Licencja wyłączna, aby była skuteczna, musi być zawarta w formie pisemnej.

05

Wynagrodzenie

Oraz jego forma, np. jednorazowa opłata, ryczałt, lub procent od wpływów (sprzedaży). Licencja może być udzielona nieodpłatnie. Jeżeli w umowie nie ustalono wynagrodzenia, prawo zakłada, że licencja jest odpłatna. Wynagrodzenie musi być uczciwe i adekwatne do zakresu licencji, sposobu korzystania z utworu oraz korzyści, jakie z tego wynikają. Zazwyczaj przyjmuje się, że wynagrodzenie proporcjonalne do przychodów z korzystania z utworu spełnia te wymogi.

Przeniesienie autorskich praw majątkowych

To sytuacja, gdy autor traci swoje majątkowe prawa autorskie na rzecz innego podmiotu, który nabywa od twórcy te prawa. Od tego momentu to nabywca decyduje, jak korzystać z utworu na polach eksploatacji określonych w umowie. Umowa przenosząca autorskie prawa majątkowe musi być zawarta na piśmie – inaczej jest nieważna. Jeżeli w umowie nie ma wyraźnego zapisu o przeniesieniu praw, prawo traktuje to tak, jakby twórca udzielił jedynie licencji, a ty nie stajesz się właścicielem utworu.

> **Przykład:** Zatrudniasz freelancera do stworzenia logo. Jeśli nie podpiszesz umowy o przeniesienie autorskich praw majątkowych, logo formalnie wciąż należy do niego. Może więc nawet zablokować twoje prawo do jego używania.

Wyjątkiem od tej reguły jest sytuacja, gdy pracownik, działający na podstawie umowy o pracę wykonuje to zadanie dla ciebie – jako pracodawcy. W takiej sytuacji prawo stanowi, że z momentem przyjęcia przez ciebie, czyli zaakceptowania utworu stworzonego w wyniku wykonywania obowiązków określonych w umowie o pracę, autorskie prawa majątkowe, jeśli nic innego nie wynika z umowy o pracę, przechodzą na ciebie.

Licencja vs. przeniesienie praw

	Licencja	Przeniesienie praw
Na czym polega?	Autor pozwala korzystać ze swojego utworu na zasadach określonych w licencji.	Autor traci autorskie prawa majątkowe, a nowy właściciel praw decyduje o wszystkim, a także może zarabiać na utworze.
Kto decyduje o dalszym losie utworu?	Twórca. Licencjobiorca ma tylko prawo do korzystania z utworu w zakresie określonym w licencji.	Nowy właściciel/nabywca praw.
Zakres korzystania	Tylko w zakresie warunków określonych w licencji.	Pełne prawa do eksploatacji określone w umowie o przeniesienie autorskich praw majątkowych.
Czas trwania	Określony w licencji, a jeśli nie - 5 lat. Licencje zawarte na czas przekraczający 5 lat uważa się za zawarte na czas nieoznaczony. Licencje bezterminowe mogą zostać wypowiedziane przez twórcę.	Bezterminowo, chyba, że umowa o przeniesienie praw autorskich stanowi inaczej.

Dozwolony użytek osobisty i publiczny

Polskie prawo autorskie przewiduje tzw. dozwolony użytek, czyli sytuacje, w których można korzystać z cudzych utworów bez pytania o zgodę autora lub jego następów prawnych. Warunki tego rodzaju korzystania:

- dotyczy tylko utworów, które autor już udostępnił publicznie,
- korzystanie odbywa się wyłącznie na własne potrzeby osoby fizycznej i nie w celach zarobkowych,
- obejmuje krąg najbliższych osób, czyli rodzinę i bliskich znajomych,
- trzeba podać imię i nazwisko autora oraz źródło utworu,
- korzystanie nie może utrudniać normalnego korzystania z utworu ani godzić w interesy twórcy,
- zwielokrotnianie w ramach dozwolonego użytku osobistego nie może mieć charakteru masowego.

Prawo przewiduje też inne rodzaje dozwolonego użytku, np.:

- dla szkół, uczelni i jednostek naukowych,
- w podręcznikach, antologiach i wypisach w celach dydaktycznych,
- prawo cytatu,
- dozwolony użytek na potrzeby parodii, pastiszu i karykatury.

Dozwolony użytek – przykłady

Opis	Dlaczego tak/nie?	
Masz legalnie kupioną płytę CD i robisz kopię, żeby słuchać jej w aucie albo zapisujesz zakupiony plik MP3 czy e-booka na telefonie.	To pojedyncza kopia na własny użytek (art. 23 ust. 1 prawa autorskiego), w ramach kręgu osobistego.	**Przykład dopuszczalny**
Trenowanie modelu AI na cudzych utworach.	To masowe zwielokrotnianie cudzych utworów, które nie służy celom osobistym.	**Przykład niedopuszczalny**

Każda forma dozwolonego użytku ma swoje zasady, które trzeba spełnić, żeby korzystać z utworów legalnie i nie naruszać praw twórcy.

Muzyka w startupie – kiedy potrzebujesz licencji?

Jeżeli twój startup działa w branży muzycznej lub w jakikolwiek sposób wykorzystuje muzykę w swojej działalności, prawo autorskie ma dla ciebie fundamentalne znaczenie.

Dlaczego? Bo muzyka, jako utwór, jest automatycznie chroniona prawem niezależnie od tego, w jaki sposób ją wykorzystujesz.

Poniższe przykłady będą, co do zasady, również dotyczyły praw pokrewnych do artystycznych wykonań lub fonogramów/wideogramów.

Przykładowe sytuacje z użyciem muzyki, które mogą wymagać licencji:

AI i machine learning w muzyce

Jeśli tworzysz narzędzie do generowania muzyki (np. generowanie ścieżki dźwiękowej na podstawie promptu), musisz uważać na to, czego używasz do trenowania modeli AI. Muzyka, nuty i teksty piosenek to cudze utwory – bez zgody twórców lub ich następców prawnych oraz odpowiedniego wynagrodzenia nie można ich wykorzystywać jako danych treningowych (tzw. inputu). Zadbaj o legalność datasetów, tj. licencjonowanie danych wejściowych do wygenerowanej w AI muzyki.

Pamiętaj, że również wytwory generatywnej AI mogą naruszać prawa twórców, jeśli są zbyt podobne do istniejących utworów. Korzystanie z takiego outputu również będzie wymagało zgody twórcy lub reprezentującej go organizacji zbiorowego zarządzania.

Analityka muzyczna i AI w analizie audio

Wiele startupów muzycznych (szczególnie tych pracujących z AI) budując swoje produkty opiera się na analizie muzyki — od rozpoznawania stylu i tempa utworu, przez personalizację rekomendacji, aż po klasyfikację stylu, nastroju czy instrumentów. Robi się to poprzez przetwarzanie plików audio: algorytm „słucha" muzyki, wyciąga konkretne cechy i na tej podstawie coś ocenia lub buduje modele.

Nawet jeśli nie publikujesz tej muzyki, tylko ją analizujesz — już samo takie przetwarzanie może stanowić formę eksploatacji utworu. Bardzo często taka analiza wymaga kopiowania danych treningowych, np. nagrań albo materiałów nutowych, co kwalifikuje się jako zwielokrotnianie w rozumieniu prawa autorskiego. Korzystanie z utworów jako danych wejściowych bez zgody uprawnionych może naruszać prawa autorskie, a każda eksploatacja wymaga zgody twórcy lub reprezentującej go organizacji zbiorowego zarządzania.

Synchronizacja muzyki w reklamach i materiałach promocyjnych

Synchronizacja to połączenie muzyki z sekwencją ruchomych obrazów (np. w filmie) i może być wykorzystywana np. do prezentacji produktu w reklamach i reelsach, w filmach promocyjnych czy animacjach. Dodanie muzyki do materiału wideo, nawet jako tła dźwiękowego, będzie, co do zasady, wymagało uzyskania odpowiedniej zgody twórców na takie połączenie. Każde zestawienie utworu muzycznego z obrazem, także w kampanii internetowej, jest formą korzystania z cudzego utworu i wymaga zgody uprawnionego.

Korzystanie z muzyki stockowej nie oznacza pełnej swobody. Choć utwory są łatwo dostępne, każda platforma określa własne warunki. Niektóre pozwalają jedynie na użycie prywatne lub edukacyjne, inne wymagają osobnej licencji komercyjnej.

Zanim dodasz muzykę do swojego wideo, sprawdź dokładnie, czy licencja pozwala na jej użycie w połączeniu z obrazem i w celach promocyjnych. W razie wątpliwości skonsultuj się z prawnikiem, by uniknąć ryzyka naruszenia praw autorskich i konieczności usunięcia materiału.

Muzyka w startupie – więcej przykładów

Aplikacje wellnessowe i sportstechowe

Tworzysz aplikację do medytacji, relaksu, snu albo fitnessu, albo pracujesz nad platformą sportową? W każdym z tych przypadków pamiętaj: muzyka w tle to wciąż forma korzystania z utworu.

Nie ma znaczenia, czy to ambient, lo-fi, czy energetyczna playlista do treningu interwałowego. Nawet jeśli muzyka wydaje się być „na drugim planie", prawo traktuje ją poważnie. Dlatego sprawdź, czy potrzebujesz licencji, np. od ZAiKS-u.

Do zapamiętania: brak licencji to nie tylko ryzyko roszczeń prawnych, ale również utrudnienie współpracy z partnerami fitness czy integracji z platformami streamingowymi, które dokładnie weryfikują kwestie praw autorskich.

Metaverse i doświadczenia immersyjne (VR/AR)

Cyfrowe światy, koncerty w metaverse, a także aplikacje i gry VR/AR stają się coraz popularniejszym sposobem kontaktu z odbiorcami. Warto jednak pamiętać, że przeniesienie wydarzenia czy doświadczenia do przestrzeni wirtualnej nie zwalnia z obowiązków licencyjnych.

Rozpowszechnianie muzyki w metaverse – niezależnie od tego, czy to koncert, event online czy spotkanie bez fizycznej publiczności – traktowane jest podobnie jak w przypadku wydarzeń w świecie realnym. Podobnie w aplikacjach i grach immersyjnych, gdzie muzyka może reagować na ruchy użytkownika czy sytuacje w grze – każde takie wykorzystanie stanowi eksploatację utworu na konkretnym polu i wymaga uzyskania odpowiednich praw.

Do zapamiętania: Wydarzenie z muzyką w metaverse to forma eksploatacji utworów. Zwróć się do ZAIKS-u i sprawdź czy nie potrzebujesz licencji szczególnie z uwagi na komercyjne wykorzystanie utworu na tym polu eksploatacji – nawet jeśli to event tylko online i bez fizycznej publiczności.

Tokenizacja utworów (NFT)

Sprzedając utwory jako NFT, niezależnie od tego, czy są to pojedyncze pliki audio, czy całe kolekcje, trzeba zadbać o uzyskanie odpowiednich praw. Samo NFT nie przenosi żadnych autorskich praw majątkowych do nabywanych treści. To technologia oparta na blockchainie, która nie zawsze spełnia wymogi prawa autorskiego dotyczące licencji lub przeniesienia praw. Smart contract NFT nie zwalnia więc z obowiązku uzyskania zgody na korzystanie z utworów. Nawet gdy muzyka stanowi tylko dodatek do innego dzieła, może wymagać zgód właścicieli praw autorskich.

Do zapamiętania: jeśli w NFT zawarta jest muzyka, obraz lub wideo chronione prawem autorskim – potrzebujesz zgód właścicieli praw. Token oparty na technologii blockchain może reprezentować prawo własności cyfrowego egzemplarza, ale nie daje uprawnień do dalszej eksploatacji utworu.

Narzędzia twórcze i aplikacje EduTech

Twoja aplikacja uczy grać na gitarze lub pianinie znane i popularne utwory? Tworzysz narzędzie oparte na sztucznej inteligencji, które wspiera kompozytorów lub pozwala na współtworzenie muzyki z wykorzystaniem znanych utworów jako szablonów? Wykorzystujesz fragmenty muzyki w celach edukacyjnych?

Wszystkie powyższe sytuacje mogą wiązać się z **korzystaniem z utworu, który może być chroniony prawem autorskim** – nawet jeśli materiał służy nauce. Sam fakt, że aplikacja ma charakter edukacyjny, nie zwalnia z obowiązku uzyskania właściwych zgód, chyba że korzysta wyłącznie z utworów z domeny publicznej lub mieści się w ramach dozwolonego użytku.

Do zapamiętania: Nawet krótki fragment znanego utworu wykorzystany w aplikacji edukacyjnej może wymagać licencji z ZAiKS-u. Pamiętaj, że użytek edukacyjny nie zawsze mieści się w ramach dozwolonego użytku i wciąż może wymagać uzyskania właściwych zgód.

Gaming i AI w muzyce

Gaming

Jeżeli tworzysz gry – niezależnie od tego, czy jest to projekt mobilny, desktopowy czy WEB-owy – użyta w nich ilustracja muzyczna może być przedmiotem ochrony prawnej. Dotyczy to zarówno gotowych soundtracków, fragmentów znanych piosenek, jak i krótkich loopów, które pojawiają się w rozgrywce.

Umieszczenie utworu spoza domeny publicznej w grze jest formą eksploatacji bezwzględnie wymagającej zgody twórcy. Bez znaczenia jest to, czy muzyka jest „tylko w tle", czy stanowi kluczowy element fabuły.

Do zapamiętania: Muzyka w grze wymaga licencji na odpowiednie pola eksploatacji. Dotyczy to także wersji demo, teaserów, trailerów i materiałów promocyjnych, w których słychać muzykę.

Tworzenie utworów przy pomocy AI

Prawo autorskie chroni utwory stworzone przez człowieka. Jeśli przy ich powstawaniu korzystano z narzędzi AI, ochrona przysługuje tylko wtedy, gdy twórca zachował kontrolę nad ostatecznym kształtem dzieła i podejmował własne, twórcze decyzje (tzw. AI-assisted work). Natomiast utwory wygenerowane samodzielnie przez AI, na podstawie promptów użytkownika (tzw. AI-generated work), nie podlegają ochronie prawa autorskiego. W takich przypadkach wkład ludzki ogranicza się co najwyżej do kreatywnych wyborów promptów, co nie wystarcza, aby uznać wynik za „utwór". Użytkownik nie ma też realnego wpływu na ostateczny efekt – muzykę, obraz czy tekst wygenerowany przez AI.

Ale co jeśli to ty tworzysz, a AI jedynie poprawia? Jeśli grafikę, tekst czy muzykę opracujesz samodzielnie, a AI tylko wygładzi kolory na twoje polecenie, usunie tło czy skoryguje dźwięk, to prawa autorskie wciąż należą do ciebie. To sytuacja podobna do korzystania z Photoshopa lub innego edytora. Warunkiem jest korzystanie z AI jako wsparcia, nie zastępstwa. Dla własnego bezpieczeństwa dokumentuj proces tworzenia i edytowania dzieła, miej kontrolę nad dziełem i dbaj, by twój wkład był dominujący nad rolą AI.

Do zapamiętania: Traktuj AI bardziej jak pędzel czy edytor, czyli narzędzie w twoich rękach, a nie niezależnego twórcę. Zawsze sprawdzaj regulamin i zasady korzystania z narzędzi, zwłaszcza tych opartych na AI, żeby wiedzieć, jakie są warunki korzystania z wygenerowanych treści.

Smart contracts i automatyzacja licencjonowania

Blockchain otwiera nowy rozdział w zarządzaniu prawami autorskimi i licencjonowaniu treści. Smart contracts sprawiają, że prawa i płatności rozliczają się same, a zasady licencji są pilnowane bez udziału pośredników. Dla branży muzycznej, gamingowej czy twórców cyfrowych to szansa na prawdziwą rewolucję – bo działa to jak autopilot – ustalasz zasady, a technologia je wykonuje.

Trzeba jednak pamiętać, że smart contract to kod, a nie tradycyjna umowa prawna. Może działać jak „silnik" uruchamiający warunki licencji (np. płatność przy każdym odtworzeniu utworu), ale bez odpowiedniego zaprojektowania sam nie określi, jakie prawa faktycznie nabywa użytkownik. Smart contract, co do zasady, nie spełnia również wymogu formy pisemnej, której zachowanie jest niezbędne dla umów o przeniesienie autorskich praw majątkowych oraz licencji wyłącznych. Bez odpowiedniego zaplecza w postaci klasycznej umowy łatwo o luki prawne i nieporozumienia.

Do zapamiętania: Smart contract to narzędzie techniczne, które automatyzuje wykonanie umowy, ale bez odpowiedniego zaprojektowania nie zastępuje jej treści. Najpierw więc przygotuj jasną i kompletną umowę licencyjną, a dopiero później przenieś jej warunki do blockchaina.

Gdzie szukać pomocy

Gdzie szukać pomocy i wiedzy o prawie autorskim?

Prawo autorskie bywa zawiłe, a sytuacje związane z prowadzeniem startupu często wymykają się prostym schematom. Dlatego warto sięgać po sprawdzone i rzetelne źródła, takie jak:

Ustawy i komentarze do ustaw

Np. Ustawa z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych *(której warto poświęcić szczególną uwagę, ponieważ jest ona fundamentem całego systemu ochrony twórczości w Polsce i najlepszym punktem wyjścia do zrozumienia praw i obowiązków związanych z prawem autorskim).*

ZAiKS Akademia

Gdzie znajdziesz darmowe materiały przydatne dla twórców i startupów.

Konsultacje z prawnikiem IP

Skorzystaj z pomocy doświadczonych prawników specjalizujących się w prawie własności intelektualnej - zarówno w ZAiKS-ie, jak i poprzez zaufane platformy online, które umożliwiają uzyskanie kompleksowej porady bez wychodzenia z domu.

Do zapamiętania: Im wcześniej zapytasz, tym mniej zapłacisz później. Konsultuj się z prawnikiem, ale decyzje biznesowe podejmuj świadomie, bo to ty odpowiadasz za legalność projektu.

Na zakończenie: ciekawostki i fakty, które warto zapamiętać

Przygotowaliśmy kilka ciekawostek, które w prosty sposób pokazują mniej oczywiste strony prawa autorskiego w świecie technologii. To krótkie fakty, które mogą zaskoczyć i przydać się każdemu startupowi.

- Prawa autorskie w Polsce działają od chwili stworzenia i ustalenia dzieła – bez jakiejkolwiek rejestracji.
- AI nie może być autorem. Większość systemów prawa autorskiego na świece zakłada, że autorem może być tylko człowiek.
- To, co wygeneruje AI na podstawie promptu, jeśli nie ma dostatecznego twórczego udziału człowieka, od razu trafia do domeny publicznej.
- Sam prompt może być chronionym utworem – jeśli jest twórczy i oryginalny. Nie oznacza to jednak, że stworzony na jego podstawie wytwór również będzie chroniony prawem autorskim.
- Program komputerowy to także utwór chroniony prawem autorskim.
- Koncert w metaverse może wymagać licencji, podobnie jak koncert w świecie rzeczywistym.
- Wykorzystanie nawet krótkiego, 2-sekundowego fragmentu znanej piosenki w aplikacji może narazić cię na naruszenie praw autorskich.
- Nawet jeśli plik w internecie nie ma podpisu autora, nie oznacza to, że jest wolny od praw autorskich, o ile stanowi kopię utworu.
- **Inwestorzy w due diligence coraz częściej pytają: „Skąd macie dane do trenowania AI? Czy uzyskaliście zgody na ich wykorzystanie?", a brak odpowiedzi to poważny sygnał ostrzegawczy.**

> Korzystanie z narzędzi AI wymaga ostrożności – ich licencje często kryją ograniczenia i ryzyka. Przed wykorzystaniem takiego oprogramowania w swoim produkcie zawsze dokładnie sprawdź warunki licencji. Lepiej skonsultować je z prawnikiem, niż ryzykować samodzielnie – inaczej możesz np. naruszyć prawa autorskie do danych użytych do trenowania AI, użyć materiałów objętych ograniczeniami lub wpaść w konflikt z regulaminem dostawcy narzędzia.

Checklista dla startupów: szybkie due diligence

01

Własność kodu

Upewnij się, że każdy programista lub freelancer podpisał umowę o przeniesienie autorskich praw majątkowych na twoją spółkę.

02

Marka

Upewnij się, że nazwa twojego startupu, a także logo zostały sprawdzone pod kątem kolizji z innymi firmami w twojej branży, a najlepiej także zgłoszone jako znak towarowy.

03

Licencje

Upewnij się, że masz odpowiednie licencje na korzystanie z muzyki, danych źródłowych i grafik używanych w projekcie.

04

Umowy ze współzałożycielami

Upewnij się, czy w dokumentach jest jasno określone, co dzieje się z prawami autorskimi po rozstaniu współzałożycieli.

05

Dokumentacja

Upewnij się, że masz komplet dokumentów: uporządkowane repozytoria kodu, umowy z twórcami oraz dowody zakupu i licencji na wszystkie używane zasoby.

Checklista dla startupów: na co uważać w IP

1. **Ustal własność**: ustal już na początku, komu przysługują autorskie prawa majątkowe do kodu źródłowego, logo i treści.
2. **Sporządź odpowiednie umowy**: podpisz umowę o przeniesienie praw autorskich z pracownikami i freelancerami.
3. **Sprawdź nazwę i logo**: upewnij się, że nie naruszasz cudzych znaków towarowych.
4. **Licencje na treści**: korzystaj tylko z materiałów, do których masz licencję.
5. **Open source z głową**: sprawdzaj warunki licencji (np. MIT, GPL) zanim użyjesz kodu.
6. **Muzyka i media w produkcie**: pamiętaj, że muzyka użyta nawet jako tło w aplikacji wymaga licencji.
7. **AI i dane treningowe**: używaj tylko legalnych datasetów.
8. **Zabezpiecz swoją markę**: zarejestruj znak towarowy, gdy tylko wchodzisz na rynek.
9. **Poufność**: stosuj NDA i dbaj o tajemnicę przedsiębiorstwa.
10. **Smart contracts i nowe technologie** – traktuj je jako narzędzia wspierające, nie zastępujące umowy.
11. **Skonsultuj się z prawnikiem**: przed kluczowymi krokami zawsze zasięgnij porady, aby uniknąć kosztownych błędów.

Prawo autorskie w startupach rzadko bywa zero-jedynkowe. Każdy projekt, model biznesowy czy technologia mogą rodzić inne ryzyka i wymagać indywidualnego podejścia.

Jeśli po lekturze Przewodnika masz pytania, wątpliwości lub chcesz sprawdzić, czy twoje rozwiązanie działa w zgodzie z prawem – skontaktuj się z nami.

Osoba kontaktowa:
Agnieszka Cichocka
Head of Acceleration
agnieszkacichocka@zaiks.pl

Przewodnik powstał z inicjatywy **ZAiKS Lab** we współpracy **z Joanną Dębicką.**
Inicjatywa i koordynacja projektu: **Agnieszka Cichocka**.