



fol. www.unsplash.com

Serdecznie witamy na łamach pierwszego numeru „Filmowej” – magazynu stworzonego dla ludzi ze świata kultury, kina i rozrywki przez prawników wciągniętych w ten świat. Piszemy w nim o sprawach nowych (czy powinniśmy się obawiać konkurencji zawodowej ze strony AI?), a także o powracających dylematach (czy „wizerunek budynku” to tylko wymysł prawników?). Wyjaśniamy, o co chodzi w głośnych ostatnio sporach oraz przybliżamy ich potencjalne skutki (roszczenie Andrzeja Sapkowskiego wobec CD Projekt o podwyższenie wynagrodzenia). W kilku słowach podsumowujemy również funkcjonowanie RODO w branży filmowej. Cieszymy się, że w dzisiejszym – coraz bardziej cyfrowym – świecie mogliśmy przelać swoje myśli na tradycyjny papier. Mamy nadzieję, że dzięki temu „Filmowa” zostanie z Państwem na dłużej.

ZESPÓŁ REDAKCYJNY Z KANCELARII
WKKB WIERCINSKI, KWIECINSKI, BAEHR

DR MAREK PORZEŻYŃSKI, prawnik

Scenariusz i reżyseria: AI

Czy sztuczna inteligencja zabierze pracę branży filmowej?

Sztuczna inteligencja jest ostatnio gorącym tematem. Odmieniana przez wszystkie przypadki i wykorzystywana lub zaplanowana do wykorzystania we wszelkich możliwych branżach trafiła również do przemysłu filmowego. Nie chodzi jednak o scenariusze dotyczące tematyki maszyn wyposażonych w sztuczną inteligencję, próbujących przejąć kontrolę nad światem, lecz o świat rzeczywisty i możliwości wykorzystania tej bardzo dynamicznie rozwijającej się technologii w filmie lub, w ogólności, w mediach i rozrywce.

Oczywiście nie jest tak, że obecnie technologia ta nie znajduje swojego zastosowania w branży filmowej. Najnudniejsze, powtarzalne lub po prostu czasochłonne zadania już są wykonywane za pomocą maszyn. Do takich zadań należą np. dostosowanie i wypełnienie kolorem części tła lub naniesienie odpowiednich poprawek w klatkach. Czynności te już teraz wykonywane są z wykorzystaniem dedykowanego oprogramowania. Dzięki temu zajmują zdecydowanie mniej czasu przy osiągnięciu co najmniej tak dobrego efektu jak w przypadku pracy człowieka.

W tegorocznym filmie „Avengers: Wojna bez granic” wykorzystanie technologii sztucznej inteligencji było jeszcze bardziej znaczące. Twarz Thanosa odzwierciedlała bowiem, w niespotykanej do tej pory skali, mimikę aktora odgrywającego tę postać [1]. W tym celu wykorzystano przygotowany wcześniej program oparty o algorytmy uczenia maszynowego zwany Masquarade, aby mimika twarzy generowanego komputerowo awatara była dużo bardziej naturalna i w większym stopniu odzwierciedlała mimikę twarzy aktora.

Sztuczna inteligencja i możliwość jej wykorzystania w różnych obszarach gospodarki wiąże się jednak z różnymi zagadnieniami z zakresu prawa, które należy również brać pod uwagę. Jednym z najważniejszych i najbardziej doniosłych

skutków jest zagadnienie autorstwa utworu stworzonego przez lub przy pomocy oprogramowania korzystającego z technologii sztucznej inteligencji. Rozstrzygnięcie tej kwestii ma o tyle istotne znaczenie, że efekty takiej „twórczości” mogą być bardzo atrakcyjne i mogą mieć wymierną wartość finansową. Takie utwory już powstają – w ostatnim czasie dowiedzieliśmy się na przykład, że komputer IBM Watson (ten sam, który w 2011 roku pokonał ludzi w teleturnieju „Jeopardy”) stworzył zapowiedź filmu Morgan [2]. Efekt jest niesamowity.

Ponieważ wykorzystanie odpowiedniego oprogramowania wykracza zdecydowanie poza różnego rodzaju analizy lub przygotowania „półproduktów” w celu brania udziału w tworzeniu efektu finalnego, należy zastanowić się nad tym, jakie prawo będzie miało dla niego zastosowanie i kto będzie uznany za autora. Tak postawione pytanie może zostać sprowadzone do absolutnie podstawowego, wręcz filozoficznego

Na gruncie obecnych przepisów funkcjonujących w państwach UE nie ma wątpliwości, że podmiotem praw autorskich może być tylko człowiek.

zagadnienia – czy program komputerowy lub maszynę można uznać za autora i czy mogą posiadać one prawa względem stworzonego utworu? Tym samym, czy korzystanie z nich wymaga nabycia praw autorskich lub uzyskania stosownych licencji, a jeśli tak – to od kogo?

Posługując się konkretnym przykładem – w zeszłym roku wykorzystano sztuczną inteligencję do napisania scenariusza filmu o sztucznej inteligencji „It’s No Game”. Film został wyreżyserowany przez Oscara Sharpa w oparciu o scenariusz napisany przez program komputerowy, który nazwał sam siebie Benjamin. Program ten został stworzony przez Rossa Goodwina, który dodatkowo „nauczył” go (tzn. dostarczył

odpowiednich danych, aby zasilić mechanizm) tworzyć scenariusze w oparciu o klasyczne filmy.

Na gruncie obecnych przepisów prawnoautorskich funkcjonujących w państwach UE nie ma wątpliwości, że podmiotem praw autorskich może być tylko człowiek. Według tej dominującej koncepcji powstanie utworu wiąże się z wysiłkiem intelektualnym autora, istnieniem „piętna osobistego”, które wyznaczają indywidualny charakter utworu. W polskiej ustawie o prawie autorskim i prawach pokrewnych [3] wskazano, że prawo autorskie przysługuje twórcom, o ile ustawa nie stanowi inaczej, przy czym za twórcę uznaje się osobę, której autorstwo podano do publicznej wiadomości w jakikolwiek inny sposób w związku z rozpowszechnianiem utworu. W dalszym ciągu nie rozwiewa to jednak wątpliwości dotyczących tego, który ze wskazanych na przykładzie filmu „It’s No Game” podmiotów mógłby zostać uznany za autora lub współautora przywołanego scenariusza. Bez wątplienia bowiem został on przygotowany przez program. Program ten nie mógłby jednak istnieć bez osoby, która go w odpowiedni sposób zaprogramowała i zadecydowała o wielu czynnikach mających wpływ na ostateczny kształt dzieła. Co najmniej równorzędną rolę ma osoba, która dostarczyła odpowiednich danych zasilających mechanizm programu. To na analizie tych danych program opiera bowiem swoją wiedzę (lub wyobrażenie) o utworach, które następnie będzie opracowywał. Inny będzie efekt, jeśli dane zaimportowane do programu będą dotyczyły jedynie westernów, a zupełnie inne w przypadku komedii romantycznych.

Obecnie jedynym porządkiem prawnym, w którym przewidziano jakiegokolwiek przepisy odnoszące się do dzieł stworzonych komputerowo jest Wielka Brytania [4]. W prawodawstwie tego państwa wskazano, że autorem jest osoba, która podejmuje działalność niezbędną dla stworzenia danego utworu [5]. W przywołanym przepisie przewidziano zatem możliwość udziału oprogramowania i maszyny w procesie tworzenia utworu, jednak należy zauważyć, że również w tym przypadku prawa autorskie w całości przysługują człowiekowi. Przywołany przepis został również zweryfikowany w ramach orzeczenia w sprawie *Nova Productions Ltd v Mazooma Games Ltd* [6]. Sąd zważył, że autorstwo utworu,

który został wygenerowany przez silnik gry (konkretnie chodziło tutaj o indywidualne ramki wyświetlane w jej trakcie) należy się twórcom oprogramowania – gry. Należy jednak zauważyć, że w tym stanie prawnym osoba grająca w grę nie kierowała się chęcią stworzenia takich utworów, co doprowadziło do stwierdzenia, że jedynym podmiotem, który mógł być rozważany w charakterze autora powstałych utworów była osoba projektująca mechanizm ich powstawania.

Choć aktualnie problematyka ta, pomimo licznych dyskusji, znajduje swoje rozwiązanie w oparciu o przepisy, które nie przewidują, aby autorem mógł zostać nie-człowiek, to postawione pytania zmuszają do namysłu i nie pozwalają na udzielenie uniwersalnej odpowiedzi. Dyskusja nad możliwością uznania autorstwa innego podmiotu niż osoba fizyczna trwa od blisko 30 lat, jednakże aż do teraz nie przyniosła ona efektów w postaci zmiany brzmienia stosownych aktów prawnych. Najczęściej podkreślanymi argumentami za zastrzeżeniem autorstwa jedynie dla osoby ludzkiej są odwołania natury historycznej do genezy praw autorskich oraz położenie nacisku na kreatywność niezbędną do powstania utworu, przejawiającą się w udziale czynnika ludzkiego. Z uwagi na fakt, że odnotowano pierwsze orzeczenia dotyczące twórczości generowanej komputerowo, jak np. wskazane powyżej, dziś tematyka ta wydaje się ważna jak nigdy wcześniej. Być może zatem *status quo* w postaci autorstwa osoby fizycznej zostanie niedługo zakwestionowany. Z pewnością coraz szersze wykorzystywanie sztucznej inteligencji w twórczych sferach sprawia, że problem prawnoautorski dotyczący efektów prac „robotów” będzie wymagał rewizji wielu ustawodawstw, również na poziomie unijnym. Dyskusja w tej sprawie już od dłuższego czasu toczy się w Komisji Prawnej Parlamentu Europejskiego.

Jej efekty mogą mieć również znaczenie dla branży filmowej. W nieodległej przyszłości technologia może zyskać jeszcze większy wpływ na całą branżę, a problemy z nią związane będą się mnożyć. Nie będzie bowiem w dalszym ciągu wykorzystywaną jedynie do wykonywania określonych zadań w celu skrócenia ich czasu lub osiągnięcia większej dokładności czy lepszego efektu końcowego. Już teraz technologia ta odpowiada za wiele składowych cyklu produkcji filmu, jak np. szacowanie możliwych przychodów [7], analiza scenariuszy czy tworzenie profili widzów dla lepszego kierowania reklam. Niektórzy twierdzą, że sztuczna inteligencja zyska przeważający wpływ na określony kształt danego scenariusza [8] w celu maksymalizacji zysków produkcji [9]. ■

[1] <https://www.engadget.com/2018/08/18/avengers-thenos-ai/?guccounter=1>

[2] Efekt prac można obejrzeć pod adresem: <https://www.youtube.com/watch?v=gIEzuYnainw>

[3] Ustawa z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych (Dz.U. Nr 24, poz. 83 ze zm.)

[4] B. Schafer, Editorial: The Future of IP Law in the Age of Artificial Intelligence, SCRIPTed Vol. 13, Issue 3, Grudzień 2016, s. 284

[5] “taken to be the person by whom the arrangements necessary for the creation of the work are undertaken.” Tłum. wł., Copyright, Designs and Patents Act 1988, s 9(3)

[6] Wyrok *Nova Productions Ltd v Mazooma Games Ltd* [2006] EWHC 24 (Ch.)

[7] Np. <https://www.scriptbook.io/>

[8] <https://atomicnetwork.tv/2018/07/27/how-artificial-intelligence-will-impact-hollywood/>

[9] <https://futurism.com/artificial-intelligence-automating-hollywood-art>

„Zbluruj mi ten Pałac”

Prawnoautorskie aspekty wykorzystywania przestrzeni miejskiej w filmie

Czy „King Kong” byłby równie ekscytujący bez scen kultowego pojedynku na dachu Empire State Building? A „Batman”, gdyby pozbawić go słynnych wież Gotham City (w rzeczywistości Sears Tower)?

Oczywiście producenci filmowi często tworzyli scenografie dla swoich filmów, wznosząc od podstaw budynki, a często całe wioski i miasta. Obecnie wykorzystanie nowoczesnych technologii daje zresztą imponujące możliwości kreowania rozmaitych światów. Jednak mimo to miasta i ich charakterystyczne obiekty – rzeźby, budynki i inne elementy architektury – w dalszym ciągu „grają”, a sceny z ich „udziałem” często przechodzą do historii kina. Powstaje zatem pytanie, czy wykorzystywanie tego rodzaju elementów miejskiej scenarii jest dozwolone, czy też podlega prawnym ograniczeniom?

Tego rodzaju ograniczenia próbują nakładać zarządy i właściciele niektórych architektonicznych ikon, wprowadzając polityki korzystania z „wizerunku obiektu” (tak np. w Warszawie zarząd PKiN, Stadionu Narodowego, Biblioteki Uniwersyteckiej). W 2017 roku dyskutowano o wezwaniu skierowanym przeciwko piosenkarce Kate Perry w związku z pokazaniem przez nią Stadionu Narodowego w jednej ze scen teledysku. Wbrew retoryce tych polityk, które kreują pojęcie „wizerunku obiektu”, polskie prawo nie przewiduje jednak takiej kategorii prawnej. Wizerunek jako dobro osobiste chronione przepisami kodeksu cywilnego przypisane jest wyłącznie człowiekowi.

Projekty architektoniczne budynków, jak również inne elementy miejskiej scenografii mogą być natomiast uznane za utwory w rozumieniu ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych. W świetle przepisów tej ustawy korzystanie z utworu wymaga co do zasady zgody twórcy/właściciela praw. W odniesieniu do utworów znajdujących się w przestrzeni publicznej ustawa przewiduje jednak istotny wyjątek od tej reguły – tzw. prawo panoramy (lub prawo krajobrazu). Zgodnie z art. 33 pkt 1 ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych dozwolone jest rozpowszechnianie bez zgody twórcy/właściciela praw, również w celu komercyjnym, utworów wystawionych na stałe w publicznie dostępnych miejscach, takich jak drogi, ulice, place, ogrody. Chodzi tu więc o obiekty architektoniczne, ale także rzeźby, instalacje, kompozycje kwiatowe, fotografie. Istotnym wyjątkiem jest jednak to, aby elementy miejskiej scenografii były wystawione „na stałe”, co wyklucza np. prezentowanie czasowych instalacji artystycznych lub witryn sklepowych, billboardów. Dodatkowo obiekty te muszą być dostępne w przestrzeni publicznej, stanowić element miejskiego krajobrazu (panoramy) i w taki sposób mogą być wykorzystywane. Przepis ten nie stoi więc na przeszkodzie wprowadzaniu przez właścicieli/ zarządców obiektów regulacji dotyczących filmowania/fotografowania samych wnętrz.

W niektórych przypadkach prawo panoramy może jednak okazać się niewystarczające. Po pierwsze, wskazany wy-

jątek nie dotyczy artystycznego przetworzenia obiektu – np. dodania w kadrze pewnych elementów (rozbudowanie/ dodanie napisów lub neonów), zmian kolorystycznych itp. Po drugie, nie odnosi się do autorskich praw osobistych twórcy projektu.

Autorskie prawa osobiste są „wiązką” praw, które chronią „nienaruszalną więź twórcy z dziełem”. W szczególności dają one twórcom prawo do kontrolowania kontekstu wykorzystania swojego utworu (prawo do jego „rzetelnego wykorzystania”). Co do zasady, jeśli dany obiekt jest zaprezentowany jako element miejskiej scenografii, to trudno uznać, aby doszło do jego „nierzetelnego wykorzystania”. Mogą się jednak zdarzyć sytuacje, gdy wniosek ten nie będzie taki oczywisty. W czerwcu 2018 r. świat obiegła informacja o pozwie złożonym przez brytyjskiego artystę Anisha Kapoora w związku z wykorzystaniem jego słynnej rzeźby Cloud Gate. Ikoniczna „fasolka” umiejscowiona w Parku Milenijnym w Chicago jest symbolem tego miasta i jedną z jego największych atrakcji turystycznych. W takim kontekście została wykorzystana w spocie „The Clenched Fist of Truth” („Zaciśnięta pięść prawdy”), stworzonym przez National Rifle Association, czyli Narodowe Stowarzyszenie Strzeleckie. Spot otwarcie krytykował amerykańskie media i miał na celu rekrutację nowych członków. „Fasolka” została zaprezentowana w spocie obok innych architektonicznych obiektów Ameryki – rzeźb, budynków, pomników. Kapoor wystosował do NRA żądanie usunięcia swojej pracy, wskazując, że nie chce, aby służyła kampanii opartej na nieufności i promującej przemoc. NRA nie zastosowała się jednak do tego wezwania, więc artysta wystąpił na drogę sądową, domagając się m.in. odszkodowania, zwrotu części zysków i zakazu emisji spotu (sprawa jest w toku). Jak się wydaje, taki drastycznie niewłaściwy kontekst wykorzystania dzieła sztuki znajdującego się w przestrzeni publicznej mógłby również stanowić podstawę roszczeń na gruncie polskich przepisów, z uwagi na wskazaną wyżej ochronę autorskich praw osobistych (rzetelnego wykorzystania utworu).

Niezależnie od kwestii prawnoautorskich, właściciele obiektów próbują ograniczyć dopuszczalność korzystania z ich „wizerunków”, rejestrując ich graficzne przedstawienie jako znaki towarowe. Takie znaki towarowe dotyczą np. Pałacu Kultury i Nauki lub Stadionu Narodowego. Zgodnie z przepisami ustawy Prawo własności przemysłowej znak towarowy służy do odróżnienia towarów przedsiębiorców. Uzyskanie prawa ochronnego na znak towarowy oznacza prawo do wyłącznego używania znaku towarowego w sposób zarobkowy lub zawodowy na całym obszarze Rzeczypospolitej Polskiej, np. umieszczania na towarach, ich opakowaniach, sprzedaży tych towarów, posługiwaniu się w celu reklamy. Biorąc pod uwagę funkcję znaku towarowego (odróżnianie towarów/usług), trudno uznać, aby przedstawianie danego obiektu jako elementu scenografii w kadrze filmowym było naruszeniem prawa ochronnego na znak towarowy.

W obecnym stanie prawnym rejestrowanie miejskiej przestrzeni korzysta ze znacznej swobody, przynajmniej pod względem prawnoautorskim. Pozostałe aspekty tego działania (zamykanie mostów i ulic, zezwolenia na przejazdy i cała produkcja logistyka), to już zupełnie inna historia. ■

Cytowanie kadrów

Kilka słów o dylematach prawnoautorskich

Nierzadko to właśnie pojedyncze kadry zapadają najbardziej w pamięć – zachwycają kompozycją plastyczną, a widzowie z konkretnym obrazem identyfikują emocje wywołane przez cały obraz kinematograficzny. Przechodząc obok wystaw z gadżetami filmowymi, dostrzegamy kubki z Marylin Monroe, która próbuje zapanować nad podmuchem pochodzącym z wentylacji podziemnej (kadr ze „Słomianego Wdowca”) czy plakaty z Johnem Travoltą i Samuelem L. Jacksonem mierzącymi z pistoletu (kadr z „Pulp Fiction”).

Brak jednak jednoznacznej odpowiedzi na pytanie, w jaki sposób należy traktować kadr z punktu widzenia prawa autorskiego. Z jednej strony można argumentować, że kadr powinien być chroniony na dokładnie takich samych zasadach jak fotografia. Z drugiej wskazuje się, że kadr to jedynie element większej całości, jaką jest utwór audiowizualny. Ustalenie poprawnej odpowiedzi o „tryb” ochrony pozostaje niezwykle istotne dla formułowania dalszych pytań i wątpliwości m.in. o to, kto tak właściwie powinien wyrazić zgodę na wykorzystanie kadru. W jaki sposób wskazać twórcę takiego kadru?

W świetle art. 34 ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych (w skrócie „pr. aut.”) cytowanie wymaga wymienienia imienia i nazwiska twórcy oraz źródła pochodzenia.

Czy powinniśmy zastanawiać się nad tym, kto jest twórcą konkretnego ujęcia, czy po prostu podać autorów utworu audiowizualnego (reżysera, scenarzystę, operatora...)? Ustawodawca te kwestie pomija, podpowiadając jedynie w przywoływanym artykule, że podanie twórcy i źródła powinno uwzględniać istniejące możliwości. W rezultacie ukształtowała się praktyka oznaczania kadrów tytułem filmu oraz imieniem i nazwiskiem reżysera, np. „kadr z filmu *Breathing Into Marble* (*Kwepawimas i marmura*) w reżyserii Giedre Beinoriute”.

Zgodnie z art. 29 pr. aut. w utworach stanowiących samostanną całość można bez zgody posiadaczy praw autorskich osobistych i majątkowych przytaczać urywki rozpowszechnionych utworów, jak również utwory fotograficzne (tym samym dla samej możliwości skorzystania z prawa cytatu – przyjęta kwalifikacja nie ma znaczenia).

Należy jednak pamiętać, że cytowanie może mieć miejsce wyłącznie „w zakresie uzasadnionym celami cytatu, takimi jak wyjaśnianie, polemika, analiza krytyczna lub naukowa, nauczanie lub prawami gatunku twórczości”.

W świetle powyższego nie budzi wątpliwości, że – opisując najsłynniejszą scenę, w których występowała Sharon Stone – możemy skorzystać z kadru z „Nagiego Instynktu”. Ujęcie to pomaga w spełnieniu przez artykuł swoich podstawowych celów i stanowi jego istotny element.

Odpowiedź na pytanie o to, czy dowolnie wybrany kadr może ilustrować recenzję filmu, nie już jednak taka łatwa. Nierzadko wspomniany kadr nie pełni w tej sytuacji innej funkcji niż „dekoracyjna” – jego rolą jest wyłącznie uatrakcyjnienie publikowanego artykułu. W opisanej sytuacji powołanie się na prawo cytatu nie będzie możliwe. Nie oznacza to jednak, że recenzja nigdy nie może korzystać z kadrów filmowych bez odpowiedniej umowy prawnoautorskiej. Cytowanie kadrów powinno mieć jednak racjonalne uzasadnienie – tym bardziej, że zgodnie z art. 35 pr. aut. korzystanie z utworów bez zgody twórcy nie może naruszać normalnego korzystania z utworu lub godzić w słuszne interesy twórcy.

Do tych wszystkich wątpliwości możemy dodać kolejną – związaną z możliwością rozpowszechniania wizerunków autorów, którzy zostali uwzględnieni w kadrze. Zgodnie z art. 81 ust. 2 pkt 1) pr. aut. zezwolenia nie wymaga rozpowszechnienie wizerunku osoby powszechnie znanej, jeżeli wizerunek wykonano w związku z pełnieniem przez nią funkcji zawodowych. Co prawda ustawa nie definiuje „osoby powszechnie znanej”, jednak raczej należy skłaniać się ku pogładowi, zgodnie z którym co do zasady aktorzy będą zaliczać się do tej kategorii.

Mając na względzie powyższe, dostrzegamy, jak wiele wątpliwości może budzić (i budzi!) korzystanie z pojedynczych kadrów, gdy nie posiadamy umowy z podmiotem posiadającym prawa autorskie majątkowe do filmu. ■

Artykuł 44 jak wiedźmiński miecz przeznaczenia?

Klauzula bestsellerowa i jej skutki dla branży kreatywnej

Obecnie tworzenie gier wideo jest niezwykle dochodowym biznesem. Budżety największych projektów sięgają setek milionów dolarów, a zyski porównywalne są z tymi, które do tej pory zarezerwowane były dla branży filmowej. Jednak często wiąże się to z koniecznością ponoszenia ryzykownych inwestycji, mogących prowadzić nawet do bankructwa. Przykładem może być upadek kultowego studia Telltale Games, które tworzyło gry będące adaptacjami filmów, seriali oraz komiksów (m.in. „Gra o Tron”, „Strażnicy Galaktyki” czy „Batman”).

Jednak to nie upadek studia Telltale Games był najgłośniejszym omawianym tematem ostatnich tygodni (nie tylko w świecie fanów gier, ale także prawników specjalizujących się w prawie autorskim), ale sprawa roszczeń Andrzeja Sapkowskiego, twórcy słynnej sagi o Wiedźminie, skierowanych do polskiego studia CD Projekt RED – producenta światowego hitu *Wiedźmin 3: Dziki Gon*. Pisarz przed laty udzielił studiu zgody na adaptację książki na potrzeby gry. Otrzymał z tego tytułu wynagrodzenie, ale (jak wynika z doniesień medialnych) nie był zainteresowany udziałem w zyskach. Obecnie, gdy sukces gry ma już wymiar światowy, Andrzej Sapkowski domaga się od CD Projekt udziału w przychodach ze sprzedaży gier w wysokości 6%, co daje niebagatelną kwotę 60 milionów złotych.

Podstawą prawną tego żądania jest art. 44 ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych (w skrócie „pr. aut.”), a więc tzw. klauzula bestsellerowa. Przepis ten wskazuje, że w przypadku „rażącej dysproporcji” pomiędzy wynagrodzeniem twórcy a korzyściami nabywcy autorskich praw majątkowych lub licencji na korzystanie z utworu, twórca może żądać podwyższenia wynagrodzenia przez sąd. Ustawa nie zawiera przy tym żadnej definicji pojęcia „rażąca dysproporcja”, co oznacza, że to, czy mamy do czynienia z taką dysproporcją, musi być każdorazowo oceniane przez sąd, w zależności od okoliczności danej sprawy.

Kiedy więc „klauzula bestsellerowa” może mieć zastosowanie? Po pierwsze, trzeba pamiętać, że jest ona wyjątkiem od zasady swobody umów, zgodnie z którą strony same ustalają warunki swojej współpracy, w tym wysokość wynagrodzenia. Ponieważ pozwala ona sądowi ingerować w te relacje, powinna być traktowana z wyjątkową ostrożnością. Jak podkreśla się w nielicznym orzecznictwie dotyczącym tego przepisu, jego celem jest ochrona twórcy jako zazwyczaj słabszej strony umowy przed ewentualnym „wyzyskiem” ze

strony nabywcy praw (np. debiutujący autor kontra silniejsze wydawnictwo). Stąd, oceniając zasadność roszczenia, poza porównaniem kwot wynagrodzenia z korzyściami nabywcy sąd może również wziąć pod uwagę okoliczności, w jakich doszło do zawarcia umowy. Jak wiadomo, w przypadku *Wiedźmina* sytuacja była o tyle szczególna, że w momencie nawiązania współpracy z CD Projektem Andrzej Sapkowski był już pisarzem o ugruntowanej pozycji na rynku i sam, nie wierząc w sukces gry, odmówił wynagrodzenia procentowego, żądając kwoty płatnej „z góry” (wersja nieoficjalna mówi o 35 tysiącach złotych).

Nie można także zapominać, że w przypadku adaptacji dzieła literackiego (nie tylko na potrzeby gry, ale także filmu, teatru czy jakiegokolwiek innej formy sztuki) nie mamy do czynienia z korzystaniem z tego dzieła w proporcji 1:1. O sukcesie adaptacji (i związanych z tym korzyściach finansowych) decyduje w dużej mierze praca i nakłady finansowe podmio-

Naturalnym zjawiskiem – zarówno w branży gier, jak i filmowej – jest sytuacja, w której zyski nabywców praw do rozpowszechniania utworów przewyższają (czasami nawet wielokrotnie) wynagrodzenie autora. Jednak w nagłośnionej ostatnio sprawie relacja pomiędzy wynagrodzeniem ustalonym w umowie, a zyskiem z eksploatacji była rażąco zachwiana.

tu, który jej dokonuje. Na to zwracają zresztą uwagę przedstawiciele CD Projektu, podkreślając wysiłki włożone w rozwój i promocję tego projektu. Tym bardziej, że wcześniejsze projekty wykorzystujące postać *Wiedźmina* nie przyniosły wymiernych korzyści finansowych (jak np. polski film o tym tytule).

Sąd rozpoznający tę sprawę powinien zatem rozstrzygnąć, czy klauzula bestsellerowa rzeczywiście ma zastosowanie do przypadku adaptacji/opracowania utworu, a przynajmniej wziąć pod uwagę wzajemny wpływ, jaki miały na siebie obydwie utwory – wkład polskiego studia w całokształt kształtowania marki Wiedźmin na świecie przez ostatnie 11 lat (w 2007 roku premierę miała pierwsza część gry), warstwę artystyczną gry (w tym graficzne przedstawienie postaci, ich rozwój na przestrzeni trzech części gry i fabułę) oraz całokształt pracy programistów.

Naturalnym zjawiskiem – w branży gier, jak również w branży filmowej – jest sytuacja, w której zyski nabywców praw do rozpowszechniania utworów przewyższają (czasami nawet

wielokrotnie) wynagrodzenie autora. Jednak w nagłośnionej ostatnio sprawie relacja pomiędzy wynagrodzeniem ustalonym w umowie a zyskiem z eksploatacji była rażąco zachwiana. Ewentualny sukces pełnomocników Andrzeja Sapkowskiego może być zachętą do podjęcia działań dla innych twórców, co niewątpliwie mocno uderzyłoby nie tylko w licencjobiorców, ale i w całą branżę filmową – tym bardziej, że na gruncie ustawy ani umowne wyłączenie art. 44, ani zobowiązanie się autora do niewystępowania z żądaniem podwyższenia wynagrodzenia [1] nie jest dopuszczalne. Może to spowodować niebezpieczny trend, który doprowadzi do wielu sporów, których motywem przewodnim będzie dysproporcja pomiędzy zarobkami twórcy i producenta. Możemy wyobrazić sobie teoretyczną sytuację – nieznanego pisarza, którego twórczość ma charakter niszowy, udziela licencji (za skromnym wynagrodzeniem) producentowi filmowemu, który następnie tworzy serię kasowych hitów na podstawie twórczości tego pisarza. Modelowo w takiej właśnie sytuacji zastosowanie powinien znaleźć art. 44 pr. aut., który chroni nieznanego wartości rynkowej i potencjału swojego dzieła pisarza przed eksploatacją jego twórczości bez przyznania mu należytego wynagrodzenia. Z drugiej jednak strony należy pamiętać o zyskach, jakie uzyskał pisarz w związku z powstaniem filmu (m.in. renowa, zwiększenie sprzedaży książek, kontrakty reklamowe) oraz o nakładach finansowych producenta i pracy całego zespołu tworzącego film.

Z pewnością ta sprawa ma precedensowy charakter i może rzucić nowe światło na interpretację art. 44 pr. aut. Do tej pory przepis ten był zazwyczaj bagatelizowany i rzadko pojawiał się w orzecznictwie. Nieliczne sprawy, w których był powoływany dotyczyły wykorzystywania utworów jako takich, a nie ich adaptacji (były to np. spory z wydawcami książek, płyt, korzystanie z fotografii). Poza tym wysuwane na jego podstawie roszczenia nigdy nie opiewały na tak ogromne kwoty. Jeśli Andrzej Sapkowski zdecyduje się (co zapowiada treść wezwania) wystąpić przeciwko CD Projekt na drogę postępowania sądowego, sąd będzie miał okazję ocenić, czy art. 44 pr. aut. rzeczywiście pozwala ingerować w swobodę umów, również w przypadku, gdy twórca nie był „słabszą stroną” umowy i świadomie zgodził się na określone kwoty wynagrodzenia, rezygnując z procentowego udziału w przychodach. Właśnie ten konflikt interesów i niejednoznaczny charakter sporów opartych na art. 44 sprawia, że nie tylko prawnicy, ale i branża filmowa będą bacznie przyglądać się tej sprawie, gdyż może ona mieć istotne znaczenie dla całej branży kreatywnej. ■

[1] Flisak Damian (red.), Prawo autorskie i prawa pokrewne. Komentarz, Warszawa 2015, s. 677

MAGDALENA ZIELIŃSKA, adwokat

Zarejestruj tytuł filmowy

To się naprawdę opłaca

Odpowiednio dobrany, oryginalny tytuł filmowy nierzadko stanowi o sukcesie filmowej produkcji. Chwytny tytuł przyciąga, ale też coraz częściej, zwłaszcza w przypadku filmów dla dzieci i młodzieży, niesie za sobą ogromny potencjał merchandisingowy. Przychody osiągnane z zawartych umów licencyjnych zezwalających na wykorzystanie tytułu filmowego m.in. na produkowanej odzieży, zabawkach czy innych gadżetach najlepiej świadczą o tym, że inwestować w ochronę tytułu filmowego zdecydowanie warto.

Jak więc zapewnić sobie taką ochronę? W większości przypadków niewystarczające pozostaje powoływanie się na przepisy prawno-autorskie i twierdzenie, że tytuł jako utwór jest nimi chroniony. O ile bowiem sam film jako przejaw pracy twórczej będzie uznawany za utwór, a co za tym idzie będzie podlegał ochronie prawno-autorskiej, to sam tytuł już niekoniecznie. W przemyśle filmowym bardzo często spotykane są bowiem tytuły bardzo krótkie, wręcz jednowyrazowe, które nie zawsze są na tyle twórcze, aby uznać je za odrębny utwór (jak np. „Chłopi”, czy „Pianista”). Zdarzają się jednak i takie tytuły, które – ze względu na walor twórczy – same w sobie (a więc w oderwaniu od samego filmu) moglibyśmy uznać za utwór (wydaje się, że kryterium to spełniałyby takie tytuły jak np. „Milczenie owiec” czy „Zielona mila”, choć co do prawno-autorskiego charakteru tychże tytułów również można by się spierać).

W związku z tym najlepszym sposobem ochrony jest rejestracja tytułu jako znaku towarowego. Aby zarejestrować znak towarowy, należy złożyć odpowiedni wniosek do Urzędu Patentowego. Wcześniej warto sprawdzić jednak w rejestrze znaków towarowych (dostępnym nieodpłatnie na stronie Urzędu Patentowego i European Union Intellectual Property Office), czy znak identyczny lub podobny do tego, który chcemy zgłosić, nie został już wcześniej zarejestrowany i czy podlega ochronie w Polsce. Choć na decyzję Urzędu trzeba trochę poczekać, znak zyskuje ochronę już w chwili zgłoszenia (pod warunkiem, że zostanie on następnie pomyślnie zarejestrowany). Planując rejestrację znaku towarowego pamiętać należy, że uzyskanie ochrony jest ograniczone terytorialnie. Zgłaszając znak towarowy w polskim Urzędzie Patentowym, znak ten korzysta z ochrony jedynie w Polsce. Z tego względu, planując strategię ochrony tytułu za granicą, warto rozważyć rejestrację tytułu jako znaku towarowego również w innych krajach. Idealnym rozwiązaniem jest w tym kontekście unijny znak towarowy, który poprzez jedną rejestrację zapewnia ochronę we wszystkich państwach członkowskich UE.

Dobrym przykładem handlowego wykorzystania tytułu filmowego jako znaku towarowego są „GWIEZDNE WOJNY”. W polskim Urzędzie Patentowym tytuł ten zarejestrowano jako znak towarowy w wersji polskojęzycznej oraz w wersji oryginalnej („STAR WARS”). Ochroną objęto bardzo szeroką grupę produktów, dzięki czemu uprawniony – LUCASFILM ENTERTAINMENT COMPANY LTD. LLC – posiada na terenie Polski prawo wyłączne do posługiwania się tymi oznaczeniami. Każdy, kto chce wykorzystać to hasło na czapeczce, długopisie, a nawet ozdobie choinkowej, musi zawrzeć z uprawnionym umowę licencyjną, zezwalającą na wykorzystanie znaku towarowego za odpowiednim wynagrodzeniem. Podobną ochronę tytuł ten uzyskał w szeregu innych państw.

Na rodzimym rynku taką ochronę uzyskały np. tytuły kultowych komedii, takich jak „Kiler” [1] czy „Seksmisja”. Wskazać przy tym należy, że rejestracji podlegać mogą również tytuły seriali (w Polsce ochronę uzyskały m.in. „Alternatywy 4”, „Cztery pancerni i pies” [2] czy „Na dobre i na złe”) oraz bajek (np. „Smerfy” czy „Kubuś Puchatek”). Obecnie na rejestrację w Urzędzie Patentowym czeka m.in. „Ucho prezesa” oraz „Chłopaki nie płaczą”. Co ciekawe, twórcy filmowi poszukują ochrony nie tylko wobec tytułów filmowych, ale także poszczególnych postaci i bohaterów. Przykładowo – jako znak towarowy zarejestrowano „Rodzinkę Boskich”, bohaterów serialu „Rodzinka.pl”, „Obi-Wan Kenobi” czy „Anakina Skywalkera” z „Gwiezdnych Wojen”.

Czy każdy tytuł filmowy można jednak zarejestrować jako znak towarowy? Przede wszystkim producenci muszą zdawać sobie sprawę, że rejestracja tytułu filmowego zależy od tego, czy da się go przedstawić w formie graficznej oraz czy posiada on tzw. zdolność odróżniającą, a więc od tego, czy dany tytuł jest na tyle charakterystyczny i niebanalny, aby nie doszło do wprowadzenia widzów w błąd co do jego pochodzenia. Co do zasady tytuły filmowe można bowiem podzielić na te, które z uwagi na swój oryginalny, nieszablonowy charakter mają tzw. mocną zdolność odróżniającą (jak np. „Pulp Fiction” czy „Edward Nożycoręki”) oraz te, których zdolność odróżniająca z uwagi na ich pospolitość i opisowy charakter jest słabsza (np. „Pokój”, czy „Katedra”). Tym ostatnim Urząd Patentowy nie może jednak odmówić rejestracji, jeśli pomimo *prima facie* banalnego charakteru znak (tytuł) nabrał tzw. wtórną zdolność odróżniającą w następstwie jego używania w obrocie. Chodzi więc o takie filmy, które zostały wprowadzone na rynek i cieszyły się popularnością oraz zainteresowaniem. Im bardziej rozpoznawalny tytuł, tym łatwiej wykazać, że powinien uzyskać ochronę. Wymyślając

tytuł filmowy, warto o tym pamiętać. Wskazać przy tym należy, że problematyczna może się okazać również rejestracja tytułów uznawanych za wulgarne czy obraźliwe. Za znak towarowy sprzeczny z dobrymi obyczajami, któremu EUIPO odmówiło rejestracji, został uznany na przykład niemiecki tytuł „Fack ju Göhte”. Sprawę ostatecznie rozstrzygnął Sąd Unii Europejskiej, potwierdzając, że sformułowanie „fack ju” jest na tyle wulgarne, że nie zasługuje na ochronę.

Uzyskanie ochrony na znak towarowy powoduje, że podmiot uprawniony może żądać zaniechania nieuprawnionego

wykorzystania zastrzeżonego znaku przez inne podmioty. Takiej ochrony poszukiwał m.in. Warner Brothers Entertainment, właściciel znaku „Hobbit”, w postępowaniu zabezpieczającym, wszczętym przeciwko dystrybutorowi filmu „Age of Hobbits”. Sąd uznał, że w opisywanym przypadku istniało ryzyko wprowadzenia widzów z błąd i wydał nakaz zaprzestania emisji filmu „Age of Hobbit”.

Niewątpliwie warto więc zainwestować w rejestrację tytułu filmowego jako znaku towarowego. Pamiętać należy, że im bardziej charakterystyczny tytuł, tym większa szansa na jego rejestrację. Zgłoszeniem warto przy tym objąć możliwie szeroką listę usług i produktów, z którymi film może być

związany. Sukces dotychczas zgłoszonych znaków pokazuje bowiem, że ochrona tytułów filmowych po prostu się opłaca. ■

[1] Prawo ochronne na słowno-graficzny znak towarowy „Kiler” wygasło w 2008 r.

[2] Prawo ochronne na słowno-graficzny znak towarowy „Cztery pancerni i pies” wygasło w 2009 r., choć nadal ochronie podlega znak słowno-graficzno-dźwiękowy „Cztery pancerni i pies Deszcze niespokojne”.

KAROLINA MIKSA, adwokat

Dane osobowe w branży filmowej

O czym warto pamiętać

Nieodłącznym elementem filmu lub serialu są dane osobowe. W każdą produkcję zaangażowane są osoby fizyczne – począwszy od reżysera i scenarzysty po aktorów, statystów oraz innych członków ekipy filmowej.

Temat danych osobowych od kilkunastu miesięcy jest w centrum zainteresowania (nie tylko prawników) z uwagi na tzw. RODO – nowe unijne rozporządzenie o ochronie danych [1]. Celem RODO jest poprawa stanu ochrony informacji o osobach fizycznych. Obowiązki wynikające z RODO dotyczą każdego, kto przetwarza dane osobowe osób fizycznych.

Poniżej wyjaśniamy, o jakich aspektach prawnych związanych z ochroną danych należy pamiętać w branży filmowej, aby nie narazić się na kary administracyjne lub roszczenia osób, których dane są przetwarzane.

ADMINISTRATOR DANYCH OSOBOWYCH

Najwięcej obowiązków wynikających z RODO nałożonych jest na administratora danych. Administratorem jest podmiot (firma, osoba fizyczna, instytucja publiczna), który przetwarza dane osobowe według jakiejś ustalonej struktury. Administrator decyduje, jak i po co dane mają być przetwarzane.

W produkcji filmowej może być wielu administratorów. Przede wszystkim administratorem jest producent, czyli osoba lub podmiot podejmująca inicjatywę, faktycznie organizująca, prowadząca i ponosząca odpowiedzialność za kreatywny, organizacyjny i finansowy proces produkcji filmu. Administratorem może być także producent wykonawczy (czyli podmiot zaangażowany przez producenta do wykonywania części lub całości prac techniczno-organizacyjnych związanych z produkcją), a także agencja zajmująca się rekrutacją zespołu, nadawca czy dystrybutor. Podmioty te mogą też być administratorami tych samych danych – każdy w trochę innym zakresie przetwarzania.

Szczególną sytuację możemy mieć przy koprodukcji filmowej, gdzie na podstawie umowy grupa podmiotów decyduje się wyprodukować film. W takim przypadku może się okazać, że podmioty te w zakresie danych osobowych będą współ-administratorami, czyli będą wspólnie decydować o celach i zakresie przetwarzania danych.

O czym pamiętać: na początku każdej produkcji należy ustalić, kto i jakie dane osobowe będzie przetwarzał (tj. kto będzie zbierał dane, kto będzie je przechowywał, kto będzie zawierał umowy, kto będzie dane udostępniał itp.). Ustalenie tych ról pozwoli na wskazanie administratora, na którym będzie ciążył szereg obowiązków wobec osób fizycznych.

KTO MOŻE MIEĆ DOSTĘP DO DANYCH OSOBOWYCH

Administrator danych osobowych może udostępniać przetwarzane dane osobowe innym osobom i podmiotom. Takie ujawnienie może przybrać następujące postaci:

■ **Upoważnienie** – osoby pracujące lub współpracujące z administratorem mogą mieć dostęp do danych osobowych (np. w celu realizacji umów, układania harmonogramu produkcji, itp.). Osoby takie muszą posiadać pisemne upoważnienie do przetwarzania danych osobowych w danym zakresie. Upoważnienie jest odrębnym dokumentem lub dodatkowym punktem w umowie. Należy w nim wskazać, do jakich danych osobowych i w jakim celu osoba będzie miała dostęp. Ważne też, aby upoważnienie zostało o tym poinformowane – treść dokumentu powinna mu zostać przekazana, a nie wyłącznie załączona do dokumentacji pracowników produkcji. W treści upoważnienia powinna znaleźć się klauzula o zachowaniu poufności. Jest to jeden ze sposobów zwiększenia bezpieczeństwa danych, aby osoby pracujące przy produkcji nie ujawniały informacji osobom trzecim.

■ **Dalsze powierzenie** – zleceniobiorcy i usługodawcy administratora mogą wykonywać czynności dotyczące danych osobowych. Wykonują w ten sposób część czynności zamiast administratora (np. agencja castingowa, która na zlecenie producenta prowadzi rekrutację aktorów). Podmioty takie (procesorzy) muszą zawrzeć z administratorem pisemną umowę powierzenia przetwarzania. RODO wymaga, aby umowa wskazywała, jakie dane i w jakim zakresie zostają powierzone, w jakim celu mają być przetwarzane i co procesor powinien z nimi zrobić po zakończeniu współpracy (usunąć lub zwrócić producentowi). Producent musi także zapewnić sobie prawo do skontrolowania, jak procesor przetwarza dane i czy wdraża odpowiednie środki bezpieczeństwa danych osobowych, w tym system raportowania o incydentach naruszenia bezpieczeństwa.

■ **Udostępnienie danych** – zdarza się, że dane osobowe zostaną przekazane innemu administratorowi (np. producent przekazuje dane nadawcy). W takim przypadku nadawca (w zakresie nadania) będzie odrębnym administratorem i będą na nim ciążyły własne obowiązki wynikające z RODO.

O czym pamiętać: administrator musi wskazać krąg osób, którym przekazuje dane i określić, jaką formę takie przekazanie przyjmuje (upoważnienia, powierzenia czy przekazania). Powinien też zawrzeć odpowiednie umowy lub przygotować dokumenty będące podstawą przekazywania.

OBOWIĄZKI ADMINISTRATORA

Przepisy określają liczne obowiązki administratora danych. Z punktu widzenia producentów filmowych, najważniejsze z nich to:

■ Każde przetwarzanie danych osobowych musi mieć podstawę prawną. W większości sytuacji podstawą prawną przetwarzania będzie zawarta umowa – w zakresie wykonywania umowy administrator może przetwarzać dane osobowe bez uzyskiwania dodatkowych zgód lub oświadczeń. Szereg obowiązków wynika z przepisów prawa – jeżeli przepis prawa wymaga przetwarzania danych osobowych (kwestie rozliczenia podatku, ZUS itp.), można przetwarzać dane osobowe.

Potrzeba przetwarzania danych osobowych może wynikać z uzasadnionego interesu administratora (aktor pozywa producenta) – dane potrzebne do obrony przed roszczeniami można przetwarzać dla ochrony takiego interesu. Jeżeli nie znajdujemy jednej z podstaw prawnych wskazanych powyżej, a istnieje potrzeba przetwarzania danych, administrator może uzyskać zgodę osoby. Taka sytuacja może mieć miejsce, gdy chcemy pozyskać inne dane niż te potrzebne do zawarcia umowy (wiek, imiona dzieci, poprzednie miejsca pracy) albo w przypadku, gdy chcemy dane zachować dla innych produkcji.

■ Administrator musi realizować zasadę przejrzystości. Należy dopilnować, aby każda osoba, której dane przetwarza producent, otrzymała informacje: w jaki sposób i przez kogo są przetwarzane jej dane, jaki jest cel przetwarzania, na jakiej podstawie prawnej są przetwarzane dane, jak długo będą przetwarzane, komu mogą zostać przekazane. Producent może dowolnie określić sposób przekazania tych informacji (np. zamieścić informacje w umowie z członkiem ekipy lub opracować politykę przetwarzania danych, która zostanie indywidualnie doręczona lub opublikowana na stronie internetowej producenta).

■ Producent zapewnia bezpieczeństwo danych. Należy odpowiednio zabezpieczyć systemy informatyczne, na których są przetwarzane dane. Ważne jest odpowiednie zorganizowanie pracy poprzez zapewnienie miejsc, w których dane będą bezpiecznie przechowywane przez członków ekipy. Warto opracować zasady przetwarzania danych – w formie np. przewodnika lub poradnika dla członków ekipy. Taki dokument nie musi mieć formy długiego regulaminu, napisanego skomplikowanym językiem prawnym – dla zapewnienia bezpieczeństwa danych bardziej przystępna będzie np. forma dekalogu („10 najważniejszych zasad”).

O czym pamiętać: producent musi poinformować wszystkie osoby, których dane są przetwarzane, o tym, jak się to odbywa. Administrator odpowiada za działania członków ekipy – należy zapewnić odpowiednie szkolenia o tematyce dostosowanej do potrzeb pracy nad filmem lub serialem, aby zwiększyć świadomość osób pracujących na danych osobowych. Producent powinien określić zasady zwiększające bezpieczeństwo danych, które muszą stosować członkowie ekipy.

NIE TAKIE RODO STRASZNE

Przetwarzanie danych wymaga skoordynowania działań w trzech obszarach – prawnym (dla zapewnienia zgodności z prawem działań), organizacyjnym (dla zapewnienia bezpieczeństwa danych w codziennej pracy przy produkcji) i technicznym (aby przetwarzać dane na systemach informatycznych zapewniających ich bezpieczeństwo). Wdrożenie RODO nie musi utrudniać codziennej pracy na planie filmowym – jednak niezbędne jest podjęcie działań mających na celu zwiększenie świadomości wśród osób odpowiedzialnych za przetwarzanie danych. ■

[1] Rozporządzenie Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (ogólne rozporządzenie o ochronie danych).



fot. www.unsplash.com

WKB
WIERCINSKI KWIECINSKI BAEHR

WKB Wierciński, Kwieciński, Baehr Sp.k.
Warszawa | Poznań

www.wkb.pl

WKB Wierciński, Kwieciński, Baehr to jedna z wiodących polskich kancelarii prawnych. Od początku istnienia wspieramy klientów we wszystkich sprawach dotyczących własności intelektualnej, innowacyjnych projektów technologicznych, prawnych aspektów reklamy i marketingu. Działamy dla twórców i podmiotów z branży filmowej

i telewizyjnej, rynku książek i prasy, sektora mediów, instytucji kultury i placówek naukowych. Jesteśmy oficjalnym partnerem m.in. Teatru Ateneum w Warszawie i Międzynarodowego Festiwalu Filmowego Camerimage w Bydgoszczy. Prawnicy WKB to ludzie z wyobraźnią dumni z tego, że mogą wspierać branżę kreatywną.