



dr hab. Anna Tischner, prof. UJ

Uniwersytet Jagielloński, Wydział Prawa i Administracji, Katedra Prawa Własności Intelektualnej
(ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-8297-4578>).

Sztuczna inteligencja i prawo wzorów przemysłowych – wybrane problemy

Słowa kluczowe: wzory przemysłowe, wzory UE, design, sztuczna inteligencja, AI-assisted design, AI-generated design, prawo do uzyskania prawa z rejestracji wzoru przemysłowego, autorstwo wzoru

Autonomia reżimu wzorniczego, której efektem jest również swoiste podejście do koncepcji autorstwa wzoru, inne niż w prawie autorskim (gdzie wymagany jest oryginalny wkład twórczy) i w prawie patentowym (gdzie od wynalazcy wymaga się wkładu wynalazczego), powoduje, że w doktrynie pojawiają się głosy, iż reżim wzorniczy ma więcej przestrzeni, by absorbować wzory projektowane z użyciem narzędzi sztucznej inteligencji jako zdadne do ochrony w tej formie. Argumentów w tym zakresie może wkrótce dostarczyć rozstrzygnięcie TS w sprawie C-323/24, *Deity Shoes, S.L. przeciwko Mundorama Confort, S.L., Stay Design, S.L.*¹

1. Wprowadzenie

Dyskusje na temat wpływu sztucznej inteligencji na prawo wzorów przemysłowych są jak dotąd nieporównywalnie skromniejsze niż równoległe toczące się intensywne i gorące debaty w dziedzinie prawa autorskiego i patentowego². Nie wynika to bynajmniej z ograniczonego znaczenia dynamicznie rozwijających się narzędzi sztucznej inteligencji (*Artificial Intelligence*, AI) w twórczości projektowej designerów, lecz raczej z tego, że reżim wzorniczy, postrzegany jako mniej istotny w systemie ochrony własności intelektualnej, jest zwykle pomijany w najważniejszych debatach o przyszłości prawa własności intelektualnej. W dziedzinie designu sztuczna inteligencja ma współcześnie bardzo szerokie i powszechne zastosowanie jako podstawowe narzędzie wspierające, a często wręcz prowadzące proces projektowy. Narzędzia bazujące na sztucznej inteligencji mogą też usprawniać i udoskonalać system ochrony prawnej wzorów przemysłowych.

Reżim wzorniczy został ukształtowany w UE jako autonomiczny w systemie ochrony własności intelektualnej, czego wyrazem ma być samodzielny względem pozostałych form ochrony przedmiot, zakres i treść ochrony³. Nasuwa się więc wątpliwość, na ile wypracowane dotychczas w prawie autorskim i prawie patentowym podejście do problemów twórczości wspomaganej przez sztuczną inteligencję może mieć bezpośrednie zastosowanie również w prawie wzorów przemysłowych, a w jakim zakresie problemy dotyczące designu wymagają swego (autonomicznego) podejścia, również w kwestii twórczości wspieranej przez sztuczną inteligencję. Przeprowadzona w ostatnich latach w UE reforma prawa wzorów⁴ nie stety nie odniosła się w żadnym aspekcie do problemu wpływu

¹ Dalej sprawa C-323/24, *Deity Shoes*.

² Na ten temat w reżimie wzorniczym zob. M. Antikainen, H. Härkönen, *Artificial Intelligence and EU Design Law* [w:] *Design Law: Global Law and Practice*, red. D. Beldiman, Cheltenham 2024, s. 612–650; T. Dornis, *Künstliche Intelligenz und Design* [w:] *Nomos-Handkommentar Designgesetz mit Gemeinschaftsgeschmacksmusterrecht*, red. S. Zentek, H. J. Gerstein, Baden-Baden 2022, s. 1099–1128; A. Späth, S. Kossak, *Reformerfordernis für das europäische Designrecht*, „German Association for Intellectual Property Law” 2021/10, s. 1258–1264; oraz wzmianka w rozdziale A. Tischner, *Design Rights and Designer’s Rights in the EU* [w:] *Research Handbook on Design Law*, red. H. Hartwig, Cheltenham 2021, s. 169–206.

³ Wersja pierwotna dyrektywy 98/71/WE Parlamentu Europejskiego i Rady z 13.10.1998 r. w sprawie prawnej ochrony wzorów (Dz.Urz. WE L 289, s. 28) – dalej dyrektywa 98/71/WE. Wersja pierwotna rozporządzenia Rady (WE) nr 6/2002 z 12.12.2001 r. w sprawie wzorów wspólnotowych (Dz.Urz. WE L 3, s. 1) – dalej rozporządzenie 6/2002. Szeroko na ten temat A. Kur, M. Levin [w:] *The EU Design Approach*, red. A. Kur, M. Levin, J. Schovsbo, Cheltenham–Northampton 2018, s. 3 i n.

⁴ Dyrektywa Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2024/2823 z 23.10.2024 r. w sprawie prawnej ochrony wzorów przemysłowych (Dz.Urz. UE L 2024/2823) zastąpiła dyrektywę 98/71/WE – dalej dyrektywa 2024/2823; państwa członkowskie zostały zobowiązane do implementacji jej postanowień do 9.12.2027 r. Rozporządzenie Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2024/2822 z 23.10.2024 r. w sprawie zmiany rozporządzenia Rady (WE) nr 6/2002 w sprawie wzorów wspólnotowych i uchylenia rozporządzenia Komisji (WE) nr 2246/2002 (Dz.Urz. UE L 2024/2822) – dalej rozporządzenie 2024/2822. Rozporządzenie to weszło w życie w zasadniczej części 1.05.2025 r.

stosowania narzędzi sztucznej inteligencji na prawo wzorów przemysłowych⁵, choć celem reformy było m.in. dostosowanie regulacji prawnych do wyzwań technologicznych XXI w.⁶

Artykuł prezentuje wybrane problemy prawne, które rodzi stosowanie sztucznej inteligencji w dziedzinie designu. Po krótkim omówieniu jej możliwych zastosowań w procesie projektowania przybliżona zostanie problematyka autorstwa wzorów tworzonych z udziałem AI. Tłem do dyskusji będą pytania prejudycjalne skierowane do TS w sprawie C-323/24, *Deity Shoes*⁷, które choć nie dotyczą wprost wzornictwa tworzonego z pomocą AI, to jednak poruszają wiele kwestii kluczowych dla rozwiązania problemów opisanych w artykule. Artykuł pomija całkowicie problem wykorzystania projektów innych designerów jako danych do trenowania sztucznej inteligencji oraz kwestię naruszeń praw do wzorów przez wzory stworzone przez generatywną sztuczną inteligencję.

2. Rola sztucznej inteligencji w projektowaniu wzorów

Zastosowania narzędzi sztucznej inteligencji w procesie projektowania są wielorakie i coraz bardziej powszechne⁸. Przede wszystkim zdolność przetwarzania ogromnej liczby danych wyjściowych oraz formułowanie precyzyjnych przewidywań powodują, że narzędzia AI bardzo ułatwiają etap badań i poszukiwania informacji (*research*), który prowadzi do sformułowania założeń projektowych (*brief*). Narzędzia sztucznej inteligencji są bezcennym źródłem informacji o wzorcach projektowych (tzw. *design patterns*), normach branżowych, wytycznych dotyczących jakości, ograniczeniach prawnych i technicznych, wymogach bezpieczeństwa, aktualnych, a nawet przyszłych trendach oraz najlepszych praktykach w projektowaniu⁹. Analiza dużych zbiorów danych wizualnych z pomocą algorytmów sztucznej inteligencji usprawnia decyzje projektowe. Sztuczna inteligencja pomaga również optymalizować proces produkcji (np. przez dobór materiałów i minimalizację odpadów)¹⁰. Wygenerowane z pomocą sztucznej inteligencji projekty, często obejmujące liczne rozwiązania

alternatywne, mogą inspirować projektantów do własnych poszukiwań; stanowić punkt wyjścia do burzy mózgów¹¹.

Dodatkowo rozmaite narzędzia AI znacząco wspierają techniczną stronę projektowania, ułatwiając i przyspieszając przekazywanie pomysłu (szkicu) w konkretny projekt wizualny¹² oraz generowanie modeli i tworzenie wersji¹³. Projektanci wzorów powszechnie korzystają z narzędzi opartych na AI do analizy i optymalizacji projektu pod kątem potrzeb użytkowników, gdyż dzięki zdolności analizy i symulowania zachowań użytkowników istotnie ułatwiają one jego personalizację i tworzenie wariantów¹⁴. Design jest zwykle rezultatem pracy zespołowej i w tym zakresie narzędzia sztucznej inteligencji mogą wspierać proces projektowy, usprawniając pracę zespołową (podsumowania burzy mózgów, analiza danych z feedbacku klientów, notatki ze spotkań itp.). Są więc znakomitym wsparciem tych aspektów technicznych i „bezosobowych” projektowania, gdzie nie jest potrzebne „tknięcie ludzkie”¹⁵. Użycie sztucznej inteligencji w wyżej opisanym zakresie, a więc jako narzędzia wspierającego proces projektowy, należy zakwalifikować jako projektowanie z pomocą AI (*AI-assisted design*), które nie wypiera czynnika ludzkiego.

Współcześnie w przestrzeni publicznej pojawia się coraz więcej doniesień na temat produktów (np. całych kolekcji mody) tworzonych przez sztuczną inteligencję, przy czym informacje o charakterze udziału sztucznej inteligencji oraz czynnika ludzkiego w procesie twórczym nie zawsze są transparentne¹⁶. Współpraca między człowiekiem a sztuczną inteligencją może przybrać formę wykraczającą poza wspieranie człowieka w procesie twórczym w kwestiach technicznych. Generatywna sztuczna inteligencja może sama, w odpowiedzi na prompt, prowadzić proces twórczy, stając się designerem (*AI-generated design*). Autonomiczne działanie wielu aplikacji AI istotnie osłabia lub wręcz niweluje związek między wpływem człowieka na proces projektowania a jego rezultatem. Różni to je od innych znanych od lat narzędzi wspierających proces projektowania, takich jak oprogramowanie czy aplikacje komputerowe¹⁷. W takich przypadkach precyzyjne opisanie w kategoriach prawnych roli człowieka (designera) w projektowaniu wzorów rodzi trudności.

Przykładem takiego użycia narzędzi sztucznej inteligencji jest A.I. Chair produkowane przez przedsiębiorstwo Kartell we współpracy z Autodesk, zaprezentowane po raz pierwszy w 2019 r.¹⁸ Na stronie internetowej firmy zamieszczona jest następująca informacja o tym wzorze:

5 Sztuczna inteligencja jest wzmiankowana tylko raz w dokumencie roboczym Komisji Europejskiej, *Evaluation of EU legislation on design protection*, Brussels, 6.11.2020, SWD (2020) 264, s. 16.

6 Jedynie w motywie 14 rozporządzenia 2024/2822 jest wzmianka o AI, jednak wyłącznie w kontekście rosnącego upowszechnienia technologii drukowania przestrzennego w różnych gałęziach przemysłu, w tym za pomocą sztucznej inteligencji, oraz z wynikającymi z tego wyzwaniami dla właścicieli praw z wzorów przemysłowych wiążącymi się ze skutecznym zapobieganiem nielegalnemu kopiowaniu ich chronionych wzorów przemysłowych.

7 Wniosek o wydanie orzeczenia w trybie prejudycjalnym złożony przez Juzgado de lo Mercantil nº1 de Alicante (Hiszpania) 2.05.2024 r. w sprawie *Deity Shoes*, S.L. przeciwko Mundorama Confort, S.L. i Stay Design, S.L.

8 Zob. przegląd możliwości: M.M. Choudhury, B. Eisenbart, B. Kuys, *Artificial intelligence (AI) in the design process – a review and analysis on generative AI perspectives*, „Proceedings of the Design Society” 2025/5, s. 631–640; N. Särnäkari, A. Vänskä, „Just Hit a Button!” – *Fashion 4.0 Designers as Cyborgs, Experimenting and Designing with Generative Algorithms*, „International Journal of Fashion Design, Technology and Education” 2021/2, s. 211–220; H. Jonasson, *Artificial Intelligence in the Industrial Design Process*, Master Thesis, Jönköping University 2023, <https://ju.diva-portal.org/smash/get/diva2:1769813/FULLTEXT01.pdf> (dostęp: 2.12.2025 r.).

9 Pomocne w tym zakresie są w szczególności modele językowe (*text generation models*), np. ChatGPT czy Gemini Pro.

10 Co ma duże również proekologiczne znaczenie w branży mody.

11 T. Chandrasekera, Z. Hosseini, U. Perera, *Can artificial intelligence support creativity in early design processes?*, „International Journal of Architectural Computing” 2024/1, s. 122–136.

12 *Image-to-image translation* z pomocą warunkowych sieci GAN (*conditional generative adversarial networks-cGANs*) a także *text-to-image* (np. Dall-E, Midjourney, Ai-Da, Stable Diffusion) oraz *text-to-3D model*.

13 Np. pomoc techniczna do pracy w programie Photoshop czy modele *text-to-3D* (np. DreamFusion, PointE, Shape, HiFa).

14 H.K. Yilmaztekin, *Artificial Intelligence, Design Law and Fashion*, Abingdon–New York 2023, s. 31.

15 Cyt. z wypowiedzi Mateusza Tischnera, studenta Wydziału Form Przemysłowych ASP w Krakowie.

16 Zob. np. BalenciagaAI, spring-summer 2024 collection. Zob. postulaty dotyczące większej transparentności w kwestii udziału AI w projektowaniu – H. Härkönen, *The Impact of Artificial Intelligence on the Fashion Sector: A Moral Rights’ Perspective* [w:] *The Handbook of Fashion Law*, red. E. Rosati, I. Calboli, Oxford 2025, s. 727 i n.

17 T. Dornis, *Künstliche...*, s. 1106.

18 Zob. <https://www.autodesk.com/products/fusion-360/blog/philippe-starck-designed-production-chair-generative-design-ai/> (dostęp: 2.12.2025 r.).

„A.I. to pierwsze krzesło stworzone z materiałów pochodzących z recyklingu, w którym estetyka i wymagania konstrukcyjne pozostały niezmienione, płynnie łącząc się z generatywnym projektowaniem. Wartość dodana A.I. polega na tym, że jest to pierwsza rodzina produktów zaprojektowana przez sztuczną inteligencję w odpowiedzi na informacje otrzymane od projektanta (Philippe Starck) i know-how firmy (Kartell). W szczególności kreatywne myślenie, know-how firmy i sztuczna inteligencja połączyły się, aby opracować model krzesła oparty na algorytmie, który respektuje pierwotne wytyczne projektanta i firmy dotyczące wygodnego produktu o wymaganej wytrzymałości strukturalnej i solidności, przy jednoczesnym zachowaniu jednej z głównych wartości Kartell: bycia formowanym wtryskowo produktem przemysłowym o wyjątkowej jakości estetycznej”¹⁹.

Powyższy opis wskazuje, że sztuczna inteligencja została „zasilona” wcześniejszymi projektami autorstwa Phillippe’a Starcka i w oparciu o te dane wejściowe oraz zasoby firmy Kartell „samodzielnie” stworzyła projekt krzesła. Rola narzędzi sztucznej inteligencji w tym przypadku wykroczyła poza techniczne wsparcie designera w procesie projektowym. Sztuczna inteligencja działała jednak na podstawie konkretnych (sformułowanych przez człowieka) wytycznych (prompt) i na bazie wyselekcjonowanych zasobów (input), którymi została zasilona również na mocy decyzji człowieka. Co ciekawe, wzór ten został zgłoszony i zarejestrowany przez Urząd Unii Europejskiej ds. Własności Intelektualnej (European Union Intellectual Property Office, EUIPO) pod numerem 006272878-0001 ze wzmianką, iż projektant zrzekł się prawa do wymienia w rejestrze.

3. Autorstwo wzoru i prawo do uzyskania prawa z rejestracji wzoru

Wobec coraz powszechniejszego wykorzystywania AI w projektowaniu nasuwa się podstawowe pytanie, w jakim zakresie wzory tworzone z wykorzystaniem sztucznej inteligencji (*AI-driven designs*) podlegają ochronie w prawie wzorów (przemysłowych) – krajowym i unijnym.

Warto na wstępie zaznaczyć, że przeprowadzona w ubiegłym roku reforma prawa wzorów w UE ujednoliciła zasady dotyczące autorstwa w odniesieniu do wzorów unijnych (art. 14 rozporządzenia 6/2002) oraz wzorów chronionych wyłącznie w prawie krajowym (art. 11 dyrektywy 2024/2823). Zarówno w porządku unijnym, jak i krajowym obowiązywać ma taka sama zasada, iż prawo do wzoru powstaje na rzecz projektanta (lub jego następcy prawnego). Jedynie w odniesieniu do wzorów zaprojektowanych przez pracownika w ramach wykonywania jego obowiązków lub wykonywania poleceń udzielonych przez jego pracodawcę prawo do wzoru przemysłowego przysługuje pracodawcy, o ile zainteresowane strony nie ustaliły inaczej lub prawo krajowe nie stanowi inaczej²⁰.

Zasady dotyczące autorstwa wzoru, przyjęte pierwotnie w rozporządzeniu 6/2002, a obecnie narzucone również

państwom członkowskim jako standard krajowy w dyrektywie 2024/2823, są bliskie zasadom ustalania autorstwa w prawie autorskim, gdzie regułą jest, iż prawa przysługują twórcy. Tę zbieżność należy ocenić pozytywnie, również ze względu na częstą kumulatywną ochronę wzorów w obu reżimach²¹. Autorstwo wzoru przemysłowego wykazuje jednak pewne różnice w stosunku do analogicznej koncepcji i roli autorstwa w prawie autorskim, gdzie osoba twórcy odgrywa podstawową rolę organizującą ten reżim²². W reżimie prawnopatentowym osoba twórcy stoi w centrum konstrukcji ochrony, wyznaczając m.in. jej przedmiot (utwór jest oryginalny, jeżeli jest rezultatem własnej twórczości intelektualnej autora), zakres (treść praw osobistych) oraz czas trwania autorskich praw majątkowych (liczony od daty śmierci twórcy i związany z funkcją alimentacyjną prawa autorskiego względem twórcy i jego potomnych).

Prawo wzorów przemysłowych koncentruje się raczej na wzorach niż na ich twórcach, którzy w świetle przepisów stoją w cieniu stworzonych przez siebie wzorów²³. Konstrukcja ochrony zbudowana jest wokół roli wzorów przemysłowych jako dóbr niematerialnych o konkretnej wartości majątkowej i funkcji gospodarczej (marketingowej) dla przedsiębiorcy. Przejawia się to w kryteriach i zakresie ochrony, silnie związanych z ogólnym wrażeniem, jakie wywołuje wzór na zorientowanych użytkownikach, nie zaś z oryginalnym wkładem projektanta²⁴. Od projektanta wzoru, który ma podlegać ochronie w reżimie wzorniczym, nie wymaga się oryginalnego wkładu twórczego, z którego przebiega piętno osobiste; wystarczy, że zaprojektuje wzór, który spełnia wymogi definicyjne i kryteria ochrony. Trybunał Sprawiedliwości podkreślał w dotychczasowym orzecznictwie potrzebę autonomicznego rozumienia pojęcia projektanta (twórcy) wzoru²⁵, które wykazuje różnice w stosunku do pojęcia twórcy w prawie autorskim i wynalazcy w prawie patentowym. Wzór przemysłowy stanowi wynik twórczej pracy projektanta zorientowanej na rozwiązanie problemu projektowego, które przyjmuje konkretną postać produktu. Pojęcie „twórca wzoru” (inaczej projektant, designer) należy interpretować przez pryzmat ustawowej definicji wzoru przemysłowego²⁶, a więc (w wersji po ostatnich zmianach) postaci całego produktu

19 <https://www.kartell.com/am/en/ktep/shop/product/a-i-2-sedie/kar05886ne> (dostęp: 2.12.2025 r.), tłum. maszynowe DeepL.

20 Ujednolicenie przepisów krajowych w tym względzie powoduje, że art. 11 ust. 3 ustawy z 30.06.2000 r. – Prawo własności przemysłowej (Dz.U. z 2023 r. poz. 1170) – dalej p.w.p., regulujący w sposób odmienny sytuację wzorów stworzonych na zamówienie (np. umowa o dzieło lub inna umowa), powinien ulec zmianie.

21 Dotychczas problemem w prawie polskim były wzory tworzone na podstawie umowy o dzieło lub innej umowy cywilnoprawnej, względem których zgodnie z art. 11 ust. 3 p.w.p. prawa do uzyskania prawa z rejestracji wzoru powstawały na rzecz zamawiającego, zaś prawa autorskie pozostawały przy twórcy zgodnie z ogólną zasadą wyrażoną w art. 8 ustawy z 4.02.1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych (Dz.U. z 2025 r. poz. 24 ze zm.) – dalej pr. aut.

22 L. Bently, B. Sherman, D. Gengjee, Ph. Johnson, *Intellectual Property Law*, Oxford 2018, s. 125. Zob. też S. Stanisławska-Kloc, *Prawo do autorstwa utworu i autorstwa wynalazku – losy „przyrodniczego rodzeństwa” (wczoraj, dziś i jutro)*, „Zeszyty Naukowe Uniwersytetu Jagiellońskiego. Prace z Prawa Własności Intelektualnej” 2020/2, s. 162–177.

23 L. Bently, B. Sherman, D. Gengjee, Ph. Johnson, *Intellectual...*, s. 720: „(...) design law is more concerned with designs as assets and their effect on the market than with the individuals who create the designs”. M. Antikainen, H. Härkönen, *Artificial...*, s. 625: „design law has a much lower degree of anthropocentrism than copyright law”.

24 A. Kur, *The Green Paper’s „Design Approach” – What’s wrong with it?*, „European Intellectual Property Review” 1993/10, s. 376.

25 Wyrok TS z 2.07.2009 r., C-32/08, *Fundación Española para la Innovación de la Artesanía (FEIA) przeciwko Cul de Sac Espacio Creativo SL i Acierta Product & Position SA*, EU:C:2009:418, pkt 63–66.

26 Zawartej w art. 3 pkt 1 rozporządzenia 6/2002, art. 2 pkt. 3 dyrektywy 2024/2823 i art. 102 p.w.p.

lub części produktu wynikającej z cech, w szczególności linii, konturów, kolorów, kształtu, faktury lub materiałów samego produktu lub jego dekoracji, włączając w to ruch, przechodzenie lub jakiegokolwiek inny rodzaj animacji tych cech. Ocena, czy mamy do czynienia ze wzorem zdającym do ochrony w reżimie wzorniczym, jest zorientowana na przedmiot – rezultat procesu projektowego, nie zaś na projektanta.

Twórcą wzoru (projektantem, designerem) jest osoba, która opracowuje wzór, tj. nadaje produktowi określoną postać, zdolną do ochrony jako wzór. W polskiej wersji językowej art. 11 dyrektywy 2024/2823 i art. 14 rozporządzenia 6/2002 posłużono się pojęciem „opracowanie wzoru” nie zaś „tworzenie wzoru”, co lepiej oddaje specyfikę procesu projektowania designu i wskazuje na różnice względem procesu twórczego w prawie autorskim. Opracowanie wzoru polega na twórczym wysiłku jednej lub kilku osób²⁷. Choć w przepisach unijnych i krajowych brakuje *explicite* wyrażonej zasady, iż twórcą wzoru może być tylko człowiek, to zasadę tę – wspólną wielu dziedzinom prawa własności intelektualnej – wywodzi się dotychczas z postanowień wskazujących podmiot uprawniony do uzyskania prawa z rejestracji wzoru (tj. art. 14 rozporządzenia 6/2002)²⁸. Rozwój technologii opartych na AI nie zmienił jak dotąd antropocentrycznego podejścia w prawie własności intelektualnej; przeciwnie – w dokumentach programowych rekomenduje się podejście skoncentrowane na człowieku (*human-centered approach to AI*)²⁹. W piśmiennictwie wyrażane są jednak zdania, że ani z treści rozporządzenia 6/2002, ani z dyrektywy 98/71/WE nie wynika bezpośrednio, że wzór musi być dziełem ludzkiej kreatywności, aby mógł zostać zarejestrowany³⁰.

Wiele działań projektowych i ich wyników, choć niezbędnych do kształtowania postaci produktu, może nie być dostatecznie kreatywnych lub oryginalnych w świetle standardów prawa autorskiego. Twórczy wkład projektanta, wystarczający w ramach systemu wzorów, nie ma takiego samego charakteru i ładunku jak wkład autorski istotny dla prawa autorskiego, który ma być „oryginalny w tym sensie, że stanowi własną twórczość intelektualną jego autora”³¹. Dla autorstwa w prawie autorskim istotne jest to, że projektant, poprzez wybór konkretnego wyglądu produktu, wyraził swoją zdolność twórczą w oryginalny sposób, dokonując swobodnych i twórczych wyborów, oraz zaprojektował produkt, w którym odciska się piętno osobiste twórcy³².

Przedmiotem ochrony w reżimie wzorniczym nie jest ani proces rozwiązywania problemu projektowego, ani jego wyniki

charakteryzujące się wyjątkową jakością, ale sam wzór. Prawo wzorów przemysłowych stosuje bardziej obiektywne kryteria rozróżniania wkładu istotnego dla statusu projektanta (współprojektanta) niż kryteria stosowane w prawie autorskim, gdzie znaczenie ma wkład twórczy, lub prawie patentowym, gdzie liczy się wyłącznie wkład wynalazczy³³. W reżimie wzorniczym do ustalenia autorstwa wzoru nie są wymagane wkłady o szczególnych cechach jakościowych czy natężeniu. Kwestia ta odgrywa rolę przy ustalaniu statusu projektanta w przypadku wzorów tworzonych w zespołach projektowych. Nie jest uzasadnione wymaganie, aby każdy wkład we wspólne opracowanie wzoru był twórczy (nowy i miał indywidualny charakter). Wymóg wkładu, który jako taki kwalifikuje się do ochrony wzoru, dyskryminowałby osoby wnoszące wkład w elementy, bez których wzór nie istniałby, ale które nie są ani nowe, ani nie mają indywidualnego charakteru. Wkład, który w połączeniu z innymi wkładami prowadzi do opracowania wzoru spełniającego definicję i kryteria ochrony, jest wystarczający. Wkłady współprojektantów mogą jednak mieć różną wagę dla całości projektu.

Kryterium dostępnego projektantowi zakresu swobody twórczej odgrywa inną rolę w prawie autorskim i w prawie wzorów. Twórczość intelektualna relewantna w prawie autorskim ma być przejawem wolnych i twórczych wyborów, które odzwierciedlają osobowość twórcy. W konsekwencji, jeżeli zakres tej swobody jest zbyt ograniczony (co ma często miejsce w przypadku przedmiotów użytkowych), swoboda twórcy może być zbyt ograniczona, by takie wolne i twórcze wybory, w których będzie widoczna osobowość twórcy, w ogóle zaistniały³⁴. Inaczej rzecz się ma w prawie wzorów przemysłowych. Jeżeli zakres swobody twórczej projektanta jest ograniczony (co jest typowe dla wielu dziedzin designu), wówczas małe różnice w stosunku do zasobu wzorów wcześniejszych wystarczą do przyznania ochrony wzorniczej, bo różnice te zauważy zorientowany użytkownik wzorów tego rodzaju³⁵. Zakres ochrony prawem do wzoru przemysłowego jest wówczas bardzo wąski. Jeżeli zakres swobody twórczej jest szerszy, wówczas większe różnice między wzorami są wymagane do stwierdzenia, że wzór wywołuje odmienne ogólne wrażenie na zorientowanym użytkowniku. W rezultacie, zakres ochrony jest odpowiednio szerszy.

Proces tworzenia wzorów zależy w dużej mierze od potrzeb i ograniczeń rynku. W związku z tym w systemie ochrony wzorów *sui generis* nie ma zbyt wiele miejsca ani praktycznej potrzeby ochrony interesów osobistych projektantów. Artykuł 18 rozporządzenia 6/2002, w świetle którego twórcy przysługuje prawo do wymieniania go jako twórcy przed EUIPO

27 Zob. art. 14 ust. 1 i 2 rozporządzenia 6/2002, art. 11 ust. 1 i 2 dyrektywy 2024/2823 i art. 11 ust. 1 i 2 p.w.p.

28 Zob. też wyrażnie w kwestii Green Paper on Legal Protection of Industrial Design, 1991, III/F/5131/91-EN, pkt 5.6.1.4.

29 Rezolucja Parlamentu Europejskiego z 20.10.2020 r. w sprawie praw własności intelektualnej w dziedzinie rozwoju technologii sztucznej inteligencji (2020/2015(INI)), (Dz.Urz. UE C z 2021 r. 404, s. 129), pkt E.

30 Zob. A. Späth, S. Kossak, *Reformerfordernis...*, s. 1259 i 1261.

31 Wyrok TS z 16.07.2009 r., C-5/08, Infopaq International A/S przeciwko Danske Dagblades Forening, EU:C:2009:465, pkt 37 i 39.

32 Wyroki TS: z 1.12.2011 r., C-145/10, Eva-Maria Painer przeciwko Standard VerlagsGmbH i inni, EU:C:2011:798, pkt 88, 89 i 94; z 7.08.2018 r., C-161/17, Land Nordrhein-Westfalen przeciwko Dirkowi Renckhoffowi, EU:C:2018:634, pkt 14; z 12.09.2019 r., C-683/17, Cofemel – Sociedade de Vestuário SA przeciwko G-Star Raw CV, EU:C:2019:721, pkt 30; z 4.12.2025, C-580/23 i C-795/23, Mio AB, Mio e-handel AB, Mio Försäljning AB przeciwko Galleri Mikael & Thomas Asplund Aktiebolag i konektra GmbH, LN przeciwko USM U. Schärer Söhne AG, EU:C:2025:941, pkt 82.

33 W wielu przypadkach, gdy wzór kwalifikuje się do ochrony w ramach obu systemów łącznie, wkład wystarczający do uzyskania statusu współprojektanta może nie osiągać poziomu wymaganego do uzyskania statusu współautora czy wynalazcy. Zob. szerzej na temat problemów w prawie patentowym w tym numerze „Europejskiego Przeglądu Sądowego” J. Ożegalska-Trybalska, *Patentowanie rozwiązań z zakresu sztucznej inteligencji – wybrane wyzwania i problemy*, oraz J. Ożegalska-Trybalska, „Wynalazczość” sztucznej inteligencji: uwagi na tle sprawy DABUS [w:] *Reforma prawa własności intelektualnej*. Cz. 2, red. A. Adamczak, Kielce 2022, s. 33–40.

34 Wyrok TS z 11.06.2020 r., C-833/18, SI i Brompton Bicycle Ltd przeciwko Chedech / Get2Get, EU:C:2020:461, pkt 26 i 27.

35 Wyrok Sądu UE z 18.03.2010 r., T-9/07, Grupo Promer Mon Graphic, SA przeciwko Urzędowi Harmonizacji w ramach Rynku Wewnętrznego, EU:T:2010:96, pkt 78 i 82.

i w rejestrze, stanowi jedyny przepis w unijnym prawie wzorów przemysłowych, który ma zastosowanie do wąskiego zakresu osobistych interesów projektanta związanych z ujawnieniem autorstwa wzoru w zgłoszeniu i rejestrze. Projektant otrzymuje w ten sposób należne uznanie za swój wysiłek twórczy w postaci adnotacji w rejestrze wzorów przemysłowych. Jeśli wzór jest wynikiem pracy zespołowej, można go wówczas przypisać „zespołowi” projektantów.

Prawo projektanta (lub zespołu projektowego) do bycia wymienionym w rejestrze zgodnie z art. 18 rozporządzenia 6/2002 nie jest prawem osobistym w tradycyjnym znaczeniu; co więcej, przepis nie przewiduje żadnych sankcji za nieprzestrzeganie go. W myśl art. 36 ust. 3 lit. e rozporządzenia 6/2002 jednym z dodatkowych, nieobowiązkowych elementów wniosku o rejestrację wzoru unijnego jest wymienienie twórcy lub zespołu projektantów lub oświadczenie – na odpowiedzialność zgłaszającego – że twórca lub zespół zrzekli się prawa do ich wymienienia. W efekcie projektant zgłaszany do EUIPO wzoru może pozostać anonimowy – dobrowolnie lub nie. Rozporządzenie nie przewiduje bowiem żadnych środków prawnych dla projektanta, jeżeli wnioskodawca lub posiadacz prawa poda nazwisko projektanta w sposób nieprawidłowy lub pominie je wbrew woli projektanta, ponieważ projektant nie jest stroną postępowania rejestracyjnego przed EUIPO. Urząd nie sprawdza też, na jakiej podstawie zgłaszający nabył prawo do uzyskania ochrony. Oznacza to, że kwestie związane z autorstwem wzoru wspieranym lub zastąpionym działaniem sztucznej inteligencji mogą pozostać niezauważone na etapie udzielania ochrony i ewentualnie ujrzyć światło dzienne dopiero w procedurze unieważnienia lub w sporze o naruszenie.

W prawie polskim art. 8 ust. 1 pkt 3 p.w.p. przewiduje prawo twórcy wzoru przemysłowego do wymieniania go jako twórcy w opisach, rejestrach oraz w innych dokumentach i publikacjach. Artykuł 32 p.w.p. stanowi, że jeśli zgłaszający nie jest twórcą wzoru przemysłowego, powinien w podaniu wskazać twórcę i podstawę swego prawa do uzyskania patentu. W prawie polskim nie ma możliwości zrezygnowania ze wskazania twórcy wzoru. Co więcej, w procedurze zgłoszeniowej należy wskazać podstawę prawną, na jakiej zgłaszający nabył prawo do uzyskania prawa z rejestracji od twórcy. Wymóg wskazania twórcy wzorów oraz podstawy nabycia prawa do uzyskania prawa z rejestracji stanowią więc elementy obligatoryjne zgłoszenia wzorów przemysłowych do Urzędu Patentowego RP³⁶.

4. Sprawa C-323/24, Deity Shoes

Problem autorstwa wzoru pojawił się w pytaniach prejudycjalnych niedawno skierowanych do TS przez sąd hiszpański. Deity Shoes wystąpiła z pozwem o naruszenie praw do zarejestrowanych i niezarejestrowanych wzorów względem dwóch innych przedsiębiorstw, które w odpowiedzi wystąpiły z powództwami wzajemnymi o stwierdzenie nieważności tych wzorów. Spór dotyczy obuwi produkowanego w Chinach, które jest zamawiane przez przedsiębiorców z Hiszpanii na podstawie wzorników produktów chińskiego dostawcy. Podmiot dokonujący zamówienia analizuje produkty z wzorników

i proponuje dostawcy chińskiemu niewielkie zmiany (np. dotyczące koloru, materiału, rozmieszczenia klamer, sznurowadeł, innych elementów ozdobnych). Po uzgodnieniu cech butów gotowy produkt jest wysyłany do Hiszpanii. Buty Deity Shoes stanowią więc modele niejako spersonalizowane, stworzone na zamówienie na podstawie modeli butów oferowanych przez chińskiego przedsiębiorcę i zamieszczonych w jego katalogach.

Biorąc pod uwagę nieznaczny i drugorzędny wkład Deity Shoes w ostateczną postać produktu, która jest określona we wzorniku produktów i w dużym stopniu wynika z trendów mody, sąd krajowy powziął wątpliwość co do tego, czy tego rodzaju wkład w powstanie ostatecznych wersji produktów może być traktowany jako rezultat „wysiłku intelektualnego twórcy” (*the result of the intellectual effort of its creator*) lub „rzeczywista działalność w zakresie wzornictwa” (*a genuine design activity*). Sąd krajowy poszukuje wyjaśnienia, czy w europejskim prawie wzorów istnieje dorozumiany wymóg wyższego rzędu w zakresie rzeczywistej działalności w zakresie wzornictwa, a więc czy wymagane jest, aby wzór był wynikiem wysiłku intelektualnego twórcy, a nie produktem, który został opracowany na podstawie znanych trendów mody. Sąd krajowy zapytał również, czy osoba, która dokonuje takich zmian (dostosowań) w wyglądzie produktu, może być traktowana jako twórca w rozumieniu art. 14 rozporządzenia 6/2002. W sprawie tej chodzi bowiem o wzory, które „powielają dobrze znane trendy estetyczne w świecie mody i są masowo produkowane przez niskokosztowe przedsiębiorstwa handlowe (w Chinach) w celu późniejszego wprowadzenia do obrotu na rynku UE”³⁷.

Sprawa C-323/24, Deity Shoes, choć nie dotyczy wzorów generowanych przy pomocy sztucznej inteligencji, może mieć znaczenie dla rozstrzygania sporów w tym zakresie, bo dotyczy rozumienia podstawowych pojęć „twórczości” w dziedzinie wzornictwa i „autorstwa” wzoru. Widać w niej próbę przeniesienia przez sąd krajowy kryterium „własnej twórczości intelektualnej autora” właściwego dla prawa autorskiego do reżimu wzorniczego. Tymczasem, w świetle opisanych w pkt 3 powyżej różnic, nie wydaje się to zasadne.

Rzecznik Generalny N. Emiliou w swojej opinii potwierdził, że taki dodatkowy wymóg „wysiłku intelektualnego” nie istnieje w reżimie wzorniczym i podkreślił, że pojęcia twórcy (projektanta, designera) w tym reżimie nie należy mylić z pojęciem „autora” używanym w prawie autorskim³⁸. Jak podkreśla Rzecznik Generalny ochronę wzorowi „można przyznać bez konieczności uwzględniania jakichkolwiek atrybutów jego twórcy (takich jak jego lub jej osobowość, wybory twórcze lub twórczość intelektualna)”³⁹. W prawie wzorów przemysłowych również kombinacja znanych cech może podlegać ochronie wzorniczej, jeśli jako całość wywiera odmienne ogólne wrażenie na zorientowanym użytkowniku⁴⁰. Choć wyrok TS w sprawie C-323/24, Deity Shoes, nie został jeszcze wydany, już teraz, nasuwa się wątpliwość, czy inne rozumienie autorstwa

36 Zob. § 4 rozporządzenia prezesa Rady Ministrów z 30.01.2002 r. w sprawie dokonywania i rozpatrywania zgłoszeń wzorów przemysłowych (Dz.U. Nr 40, poz. 358 ze zm.).

37 Streszczenie wniosku o wydanie orzeczenia w trybie prejudycjalnym w sprawie Deity Shoes, S.L. przeciwko Mundorama Confort, S.L. i Stay Design, S.L., pkt 17.

38 Opinia Rzecznika Generalnego Nicholasa Emiliou z 19.06.2025 r., C-323/24, Deity Shoes, S.L. przeciwko Mundorama Confort, S.L., Stay Design, S.L., EU:C:2025:465 – dalej opinia C-323/24, Deity Shoes, pkt 32.

39 Opinia C-323/24, Deity Shoes, pkt 32.

40 Wyrok TS z 19.06.2014 r., C-345/13, Karen Millen Fashions Ltd przeciwko Dunnes Stores i Dunnes Stores (Limerick) Ltd, EU:C:2014:2013.

w reżimie wzorniczym, niż ma to miejsce w prawie autorskim czy patentowym, nie otwiera większego pola dla akceptacji ingerencji sztucznej inteligencji w proces twórczy w dziedzinie designu.

5. Znaczenie sprawy C-323/24, Deity Shoes, dla wzorów tworzonych z pomocą AI

W literaturze zauważa się, że reżimie wzorniczym jest więcej miejsca i elastyczności do wypracowania autonomicznego podejścia do problematyki ochrony wzorów opracowywanych z pomocą sztucznej inteligencji niż w prawie autorskim czy patentowym⁴¹. Wzory wygenerowane przez sztuczną inteligencję mogą stanowić punkt wyjścia do dalszych własnych poszukiwań projektowych, w których wyrazi się wkład i wpływ projektanta na ostateczny rezultat procesu projektowego. Rola projektanta może jednak ograniczać się tylko do wyboru między kilkoma wariantami wygenerowanymi i zaproponowanymi przez AI, co nasuwa podstawową wątpliwość, czy jest to wkład wystarczający do stwierdzenia, iż projektant miał wpływ i kontrolę nad rezultatem procesu projektowego. Wydaje się, że *de lege lata*, jeżeli w danej sytuacji sformułowany prompt nie wpłynął na wygląd produktu, odpowiedź na to pytanie powinna być negatywna, gdyż w tego rodzaju działaniach projektant nie ma bezpośredniego wpływu na postać konkretnego produktu, co jest warunkiem stwierdzenia autorstwa wzoru⁴². Powstaje „projekt (wzór) bez projektanta”⁴³, względem którego nie powinna powstać ochrona prawem do wzoru przemysłowego i który jest elementem domeny publicznej⁴⁴.

W przypadku interakcji AI i projektanta do autorstwa tego ostatniego w świetle zasad prawa wzorów wystarcza taki wkład projektanta, który można uznać za wywierający wpływ na ostateczny rezultat procesu projektowego, jakim jest wzór. Jeżeli więc projektant współdziałający ze sztuczną inteligencją wywarł jakiegokolwiek wpływ na ostateczną postać produktu (choćby przez odpowiednie sformułowanie promptu lub selekcję materiału, którym „nakarmiono” sztuczną inteligencję), to nie ma podstaw, by odmówić ochrony takiego wzoru w reżimie wzorniczym. Wpływ człowieka nie musi mieć szczególnego ładunku jakościowego, ale w obecnie obowiązującym stanie prawnym musi występować jako graniczny warunek „ludzkiego projektowania”⁴⁵. Jest to czynnik, który ma decydujące znaczenie zarówno w sprawach dotyczących projektowania bez udziału sztucznej inteligencji, jak i z jej udziałem, co dobrze ilustruje opisana wyżej sprawa C-323/24, Deity Shoes. Sytuacje, gdy działanie człowieka jest wspierane (ale nie wypierane) narzędziami sztucznej inteligencji, powinny być również traktowane jako akt ludzki (podobnie jak dotychczas traktowano *computer-aided design*).

Nikt nie ma jednak wątpliwości, że w praktyce ustalenie, kiedy mamy do czynienia ze wzorem stworzonym przez sztuczną inteligencję bez projektanta i wzorem zaprojektowanym z (granicznym) udziałem człowieka, będzie niezwykle trudne.

W systemie ochrony wzorów unijnych brak zabezpieczeń formalnych przed rejestracją wzorów tworzonych przez sztuczną inteligencję. Przykład krzesła A.I. firmy Kartell, opisany w pkt 2, jest tego dobrą ilustracją. Prawo polskie, stawiając wymóg ujawnienia twórcy i wskazania podstawy nabycia prawa do uzyskania prawa z rejestracji, częściowo uszczelnia system przed tego rodzaju zgłoszeniami (choć całkowicie go nie zabezpiecza przed nimi). Dlatego jeżeli wzór jest rezultatem współpracy człowieka i sztucznej inteligencji, szczególne znaczenie może mieć w przyszłości wymóg transparentności w zakresie tego, jaki był udział człowieka w procesie twórczym. W pewnym sensie wyjaśnienie na stronie firmy Kartell na temat okoliczności powstania A.I. Chair spełnia wymóg przejrzystości. Obecnie nie ma jednak miejsca w rejestrze wzorów na tego rodzaju wyjaśnienia⁴⁶.

De lege lata celem prawa do wzoru przemysłowego jest ochrona wartości marketingowej, jaką oferuje design, który czyni produkt atrakcyjnym w oczach konsumentów (odbiorców). Zgodnie z motywem 7 rozporządzenia 6/2002, gdzie wysłowiona została swoista funkcja innowacyjna tej formy ochrony, ma ona promować udział poszczególnych twórców w całokształcie osiągnięć unijnych w tym zakresie, lecz również wspierać innowacje i rozwój nowych produktów i inwestycji w ich produkcję. Reżim wzorniczy został więc stworzony przede wszystkim jako zachęta do innowacji i rozwijania nowych produktów oraz inwestycji w ich wytwarzanie. Zachęta do innowacji łączy się w tak ujętych celach ze wspieraniem twórczości projektowej oraz z ochroną inwestycji. Ostatnia reforma prawa wzorów w UE nie wprowadziła w tym zakresie zmian. Z potrzeby ochrony inwestycji w tworzenie wzorów wywodzone są w piśmiennictwie postulaty, by w reżimie, który ma być atrakcyjny dla biznesu, zapewnić ochronę wzorom tworzonym przez sztuczną inteligencję autonomicznie⁴⁷. Biorąc pod uwagę szczególne funkcje ochrony wzorniczej, autorzy tych propozycji widzą w niej więcej miejsca na adaptację zmian w procesach projektowych spowodowanych używaniem sztucznej inteligencji. Zgłaszane są nawet bardziej radykalne propozycje, by w reżimie wzorów przemysłowych zrezygnować z zasady, iż prawa do wzoru przysługują projektantowi⁴⁸, i skoncentrować się na ochronie funkcji inwestycyjnej. W świetle tych propozycji prawo powinno powstawać na rzecz tego, kto dokonał inwestycji niezbędnej do stworzenia wzoru⁴⁹. Oznaczałoby to przeorientowanie ochrony wzorniczej w kierunku zbliżającym ją do ochrony praw pokrewnych czy ochrony nietwórczych baz danych prawem *sui generis*. Przeprowadzona w ubiegłym roku reforma prawa wzorów w UE nie odniosła się jednak do tych palących kwestii i zasadniczych pytań o współczesne cele ochrony wzorniczej⁵⁰.

46 Por. postulaty dotyczące większej transparentności w kwestii projektów modowych H. Härkönen, *The Impact...*, s. 727 i n.

47 M. Antikainen, H. Härkönen, *Artificial...*, s. 643.

48 A. Späth, S. Kossak, *Reformerfordernis...*, s. 1258.

49 Inspiracją jest tu § 2(4) brytyjskiego Registered Design Act 1949 stanowiący, iż w przypadku wzoru generowanego przez komputer w sytuacji, gdy nie ma autora będącego osobą fizyczną, za autora uznaje się osobę, która podjęła niezbędne działania w celu stworzenia tego wzoru („In the case of a design generated by computer in circumstances such that there is no human author, the person by whom the arrangements necessary for the creation of the design are made shall be taken to be the author”).

50 Przykładowo brytyjski urząd ds. własności intelektualnej UKIPO rozpoczął konsultacje w celu oceny, czy istniejące przepisy są wystarczające w świetle rosnącej roli sztucznej inteligencji, czy też konieczne są istotne reformy. Zob. <https://www.gov.uk/government/consultations/consultation-on-changes-to-the-uk-designs-framework> (dostęp: 8.12.2025 r.).

41 Tak M. Antikainen, H. Härkönen, *Artificial...*, s. 649.

42 Tak również T. Dornis, *Künstliche...*, s. 1108.

43 Tak A. Späth, S. Kossak, *Reformerfordernis...*, s. 1259.

44 W literaturze rozważa się możliwość ochrony takiego wzoru przed kopiowaniem na gruncie ustawy o zwalczaniu nieuczciwej konkurencji, pod warunkiem spełnienia warunków ochrony w nich określonych.

45 M. Antikainen, H. Härkönen, *Artificial...*, s. 644.

Jakakolwiek propozycja objęcia w przyszłości ochroną prawem do wzoru twórczości projektowej tworzonej przez sztuczną inteligencję autonomicznie (bez udziału człowieka w zakresie wskazującym na jego wpływ na ostateczną postać produktu) powinna być poprzedzona pogłębioną analizą celów ochrony wzorniczej oraz skutków tej decyzji, nie tylko gospodarczych i prawnych, lecz także społecznych. W rozważaniach na temat ochrony wzorów wygenerowanych przy pomocy sztucznej inteligencji w reżimie wzorniczym należy brać również pod uwagę interesy projektantów, w szczególności społeczną i kulturową wartość czynnika ludzkiego w projektowaniu, ale i swobodny dostęp do domeny publicznej i standardowych narzędzi stosowanych w projektowaniu⁵¹. Z jednej strony potrzebne są odpowiednie zachęty do rozwijania narzędzi sztucznej inteligencji wspierających proces projektowy, co wymaga ogromnych inwestycji. Z drugiej jednak twórcza działalność ludzka nie powinna być traktowana jedynie jako materiał do trenowania systemów AI, które stopniowo zdominują rynek i kulturę.

6. Inne konsekwencje i możliwe zastosowania sztucznej inteligencji w systemie ochrony wzorów przemysłowych (wzmianka)

Niewątpliwym efektem włączenia narzędzi sztucznej inteligencji w proces projektowy jest jego istotne przyspieszenie, co już owocuje i owocować będzie w przyszłości generowaniem coraz większej liczby wzorów. Skutki tego mogą być wielorakie. Zrozumiałe są obawy projektantów co do możliwego rychłego wyparcia „czynnika ludzkiego” z ich profesji. Niezależnie od tych uzasadnionych obaw, które są wspólne wszystkim grupom twórców, projektanci dostrzegają ogrom zalet i bogactwo narzędzi usprawniających ich pracę, które powstają dzięki rozwojowi sztucznej inteligencji i z pewnością nie chcieliby powrotu do ery sprzed AI. Weszły one do zestawu podstawowych narzędzi projektowych, tak jak w przeszłości ołówki czy CAD.

Patrząc na ten efekt od strony prawnej, wymiernym skutkiem pojawienia się całej masy nowych wzorów tworzonych z pomocą narzędzi sztucznej inteligencji lub przez nią generowanych jest nasycenie stanu wzornictwa, co w konsekwencji istotnie ograniczy zakres ochrony wzorów przemysłowych⁵². Mnóstwo wzorów, różniących się od siebie w niewielkim stopniu spowoduje, że zakres ochrony wzorów reprezentujących „nieznaczna zmianę” będzie bardzo wąski.

Rzeczywistość wspieranej AI w zakresie rozpoznawania obrazów (*image recognition*) pozytywnie wpływa nie tylko na proces projektowy, lecz także na etap poszukiwania, udzielania i dochodzenia ochrony wzorów. Przede wszystkim sami projektanci dostrzegali w algorytmach sztucznej inteligencji potencjał pomocy w ustalaniu granicy między inspiracją a plagiatem, co może mieć ogromne znaczenie zarówno na etapie

dochodzenia ochrony, jak i dużo wcześniej podczas projektowania designu, kiedy twórcy nie są pewni granic między dozwoloną inspiracją a naruszeniem⁵³. Dzięki zastosowaniu sztucznej inteligencji możliwe jest automatyczne i zaawansowane technicznie porównywanie wzorów. Narzędzia oparte na sieciach neuronowych, które lepiej rozumieją formę i jej graficzne przedstawienie, umożliwiają automatyczne porównywanie form wizualnych⁵⁴. Algorytmy sztucznej inteligencji wychwytyją bowiem subtelne różnice w fakturze, kształcie czy kolorystyce⁵⁵, co więcej – są zdolne do takiej analizy modelu graficznego, jakiej człowiek gołym okiem często nie jest w stanie przeprowadzić.

Postęp w dziedzinie rozpoznawania i porównywania obrazów, w szczególności zdolność transpozycji obrazów 2D i 3D, jest niezwykle ważna na etapie poszukiwania ochrony prawem z rejestracji wzoru, gdzie wstępna weryfikacja nowości i indywidualnego charakteru (badanie czystości) ma podstawowe znaczenie dla decyzji o ubieganiu się o ochronę formalną. Dostępność (techniczna i finansowa) takich narzędzi może istotnie poprawić sytuację poszukujących ochrony. Technologie bazujące na narzędziach sztucznej inteligencji są już wykorzystywane przez EUIPO (DesignView⁵⁶). Zmarginalizuje to jeszcze bardziej znaczenie klasyfikacji lokarneńskiej, która już dziś wobec abstrakcyjnej ochrony wzorów, oderwanej od rodzaju produktu, ma jedynie walor administracyjny i pozostaje bez wpływu na zakres ochrony⁵⁷.

Można się również spodziewać, że narzędzia te wkrótce odgrywać będą kluczową rolę w rozstrzyganiu spraw o stwierdzenie nieważności oraz o naruszenie⁵⁸. Ocena, czy dwa wzory wywierają nieodmienne ogólne wrażenie na zorientowanym użytkowniku, choć z istoty normatywna, to jednak może być wspierana narzędziami AI, które usprawniają i obiektywizują proces porównywania wrażeń wizualnych. Poszukiwanie *ad hoc* modelu zorientowanego użytkownika, adekwatnego do rozstrzygnięcia konkretnej sprawy, którego perspektywa decyduje o spełnieniu przesłanki indywidualnego charakteru i o naruszeniu prawa z rejestracji, może być również istotnie ułatwione przy pomocy algorytmów sztucznej inteligencji.

53 Zob. interesujący projekt, który powstał na Wydziale Form Przemysłowych ASP w Krakowie autorstwa Piotra Pryka pt. *Oryginalność a plagiat. Ocena wzorów przemysłowych z wykorzystaniem algorytmów sztucznej inteligencji* (praca magisterska), Kraków 2025. Autor, bazując na orzeczeniach w sprawach o naruszenie prawa z rejestracji wzoru przemysłowego, podjął próbę stworzenia z wykorzystaniem algorytmów AI narzędzia, które usprawni proces wizualnego porównywania wzorów na podstawie ich graficznych przedstawień.

54 Zob. P. Pryk, *Oryginalność...*

55 J.M. Díez de Oñate, *Industrial Design and AI: how generative artificial intelligence can help the designer in the early stages of a project*, Milano 2023, https://www.politesi.polimi.it/retrieve/d3389563-30bb-40dc-8ff2-0aeebb22bab5/2024_04_Martin.pdf (dostęp: 13.11.2025 r.).

56 <https://www.tmdn.org/tmdnview-web/#/dsview> (dostęp: 2.12.2025 r.). Funkcja wyszukiwania obrazem w DesignView została rozszerzona o wzory pochodzące ze wszystkich krajowych i regionalnych urzędów własności intelektualnej w Unii Europejskiej, co ułatwia znajdowanie wizualnie podobnych wzorów. Wzory te zostały dodane do narzędzia Image Search 6.05.2024 r., umożliwiając użytkownikom wyszukiwanie podobnych wzorów na podstawie obrazów wśród ponad 4 mln wzorów zarejestrowanych w UE.

57 Tak D. Stone, *More in Hope...*

58 Zob. raport EUIPO z marca 2022 r.: *Study on the impact of artificial intelligence on the infringement and enforcement of copyright and designs*, https://euiipo.europa.eu/tunnel-web/secure/webdav/guest/document_library/observatory/documents/reports/2022_Impact_AI_on_the_Infringement_and_Enforcement_CR_Designs/2022_Impact_AI_on_the_Infringement_and_Enforcement_CR_Designs_FullR_en.pdf (dostęp: 2.12.2025 r.).

51 Zob. również A. Lauber-Rönsberg, S. Hetmank, *The concept of authorship and inventorship under pressure: Does artificial intelligence shift paradigms?*, „Journal of Intellectual Property Law & Practice” 2019/7, s. 570.

52 Tak D. Stone, *More in Hope than in Fear – the Potential (Positive!) Impact of AI on Design Law*, wykład wygłoszony 29.03.2025 r. na Uniwersytecie w Cambridge, Centre for Intellectual Property and Information Law (CIPIL) w czasie konferencji pt. *Is AI Transforming IP?*, <https://www.cipil.law.cam.ac.uk/seminars-and-events/cipil-spring-conference/cipil-spring-conference-2025> (dostęp: 2.12.2025 r.).

Abstract

dr hab. Anna Tischner, professor of the Jagiellonian University
Jagiellonian University, Faculty of Law and Administration,
Department of Intellectual Property Law, Poland
(ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-8297-4578>).

**Artificial Intelligence and Industrial Design Law
– Selected Issues**

Keywords: industrial designs, EU designs, design, artificial intelligence, AI-assisted design, AI-generated design, right to the registered design, design authorship

The autonomy of the design law, which also entails a distinctive approach to the concept of design authorship – in contrast with copyright law (which requires an original contribution) and patent law (which requires the inventive contribution of the inventor) – has led to suggestions in the legal literature that the design law offers greater flexibility to accommodate designs created using artificial intelligence tools as eligible for protection. The forthcoming CJEU judgment in C-323/24, Deity Shoes, S.L. v Mundorama Confort, S.L., Stay Design, S.L. may provide further support in this respect.

Bibliografia/References

- Antikainen M., Härkönen H., *Artificial Intelligence and EU Design Law* [w:] *Design Law: Global Law and Practice*, red. D. Beldiman, Cheltenham 2024.
- Bently L., Sherman B., Gengjee D., Johnson Ph., *Intellectual Property Law*, Oxford 2018.
- Chandrasekera T., Hosseini Z., Perera U., *Can artificial intelligence support creativity in early design processes?*, „International Journal of Architectural Computing” 2024/23(1).
- Choudhury M.M., Eisenbart B., Kuys B., *Artificial intelligence (AI) in the design process – a review and analysis on generative AI perspectives*, „Proceedings of the Design Society” 2025/5.
- Díez de Oñate J.M., *Industrial Design and AI: how generative artificial intelligence can help the designer in the early stages of a project*, Milano 2023, https://www.politesi.polimi.it/retrieve/d3389563-30bb-40dc-8ff2-0aecbb22bab5/2024_04_Martin.pdf (dostęp: 13.11.2025 r.).
- Dornis T., *Künstliche Intelligenz und Design* [w:] *Nomos-Handkommentar Designgesetz mit Gemeinschaftsgeschmacksmusterrecht*, red. S. Zentek, H. J. Gerstein, Baden-Baden 2022.
- Härkönen H., *The Impact of Artificial Intelligence on the Fashion Sector: A Moral Rights’ Perspective* [w:] *The Handbook of Fashion Law*, red. E. Rosati, I. Calboli Oxford 2025.
- Jonasson H., *Artificial Intelligence in the Industrial Design Process*, Master Thesis, Jönköping University 2023, <https://ju.diva-portal.org/smash/get/diva2:1769813/FULLTEXT01.pdf> (dostęp: 2.12.2025 r.).
- Kur A., Levin M. [w:] *The EU Design Approach*, red. A. Kur, M. Levin, J. Schovsbo, Cheltenham–Northampton 2018.
- Kur A., *The Green Paper’s „Design Approach” – What’s wrong with it?*, „European Intellectual Property Review” 1993/10.
- Lauber-Rönsberg A., Hetmank S., *The concept of authorship and inventorship under pressure: Does artificial intelligence shift paradigms?*, „Journal of Intellectual Property Law & Practice” 2019/7.
- Ożegalska-Trybalska J., *Patentowanie rozwiązań z zakresu sztucznej inteligencji – wybrane wyzwania i problemy*, „Europejski Przegląd Sądowy” 2025/12.
- Ożegalska-Trybalska J., *„Wynalazczość” sztucznej inteligencji: uwagi na tle sprawy DABUS* [w:] *Reforma prawa własności intelektualnej*. Cz. 2, red. A. Adamczak, Kielce 2022.
- Pryk P., *Oryginalność a plagiat. Ocena wzorów przemysłowych z wykorzystaniem algorytmów sztucznej inteligencji* (praca magisterska), Kraków 2025.
- Särmäkari N., i Vänskä A., *„Just Hit a Button!” – Fashion 4.0 Designers as Cyborgs, Experimenting and Designing with Generative Algorithms*, „International Journal of Fashion Design, Technology and Education” 2021/2.
- Späth A., Kossak S., *Reformerfordernis für das europäische Designrecht*, „German Association for Intellectual Property Law” 2021/10.
- Stanisławska-Kloc S., *Prawo do autorstwa utworu i autorstwa wynalazku – losy „przyrodniego rodzeństwa” (wczoraj, dziś i jutro)*, „Zeszyty Naukowe Uniwersytetu Jagiellońskiego. Prace z Prawa Własności Intelektualnej” 2020/2.
- Stone D., *More in Hope than in Fear – the Potential (Positive!) Impact of AI on Design Law*, wykład wygłoszony 29.03.2025 r. na Uniwersytecie w Cambridge, Centre for Intellectual Property and Information Law (CIPIL) w czasie konferencji pt. *Is AI Transforming IP?*, <https://www.cipil.law.cam.ac.uk/seminars-and-events/cipil-spring-conference/cipil-spring-conference-2025> (dostęp: 2.12.2025 r.).
- Tischner A., *Design Rights and Designer’s Rights in the EU* [w:] *Research Handbook on Design Law*, red. H. Hartwig, Cheltenham 2021.
- Yilmaztekin H.K., *Artificial Intelligence, Design Law and Fashion*, Abingdon–New York 2023.

REKLAMA

Legal Alert

Korzystaj z nowoczesnego narzędzia marketingu prawniczego i zwiększ zasięg swojej kancelarii

 Wolters Kluwer

www.LEX.pl/legalalert

- ✓ Gotowe newsy eksperckie z 20 dziedzin prawa
- ✓ Platformę do wysyłki eleganckich mailingów
- ✓ Personalizowane treści dla klientów pisane przystępnym językiem
- ✓ Profesjonalny wizerunek Twojej kancelarii

