

Dozwolony użytek

WIEDZA W PIGUŁCE

W świetle prawa autorskiego z utworów innych osób możesz korzystać jedynie za ich zgodą. Są jednak pewne czynności, które takiej zgody nie wymagają. Nazywamy je dozwolonym użytkiem.

Na tej zasadzie wszyscy korzystamy z książek w bibliotekach, oglądamy dzieła sztuki w muzeach oraz szukamy materiałów w archiwach.

Bez zgody autora możesz także:

- cytować
- kopiować
- ściągać z internetu
- rozpowszechniać wśród rodziny i znajomych

Cytat to fragment utworu, który zamieszczasz w swoim dziele. Może to być część opowiadania w wypracowaniu albo krótki fragment ulubionego teledysku wmontowany do filmu. Krótkie utwory można cytować w całości. Cytat zawsze powinien mieć uzasadnienie i być osadzony w odpowiednim kontekście. Pamiętaj o tzw. opisanu cytatu, czyli podaniu autora i tytułu.

Możesz kopiować utwory, ale rozpowszechnianie jest dozwolone tylko wśród rodziny i znajomych. To oznacza, że piosenkę możesz skopiować przyjacielowi, ale nie możesz zamieścić jej w internecie, gdzie dostęp do niej będą mieli wszyscy. Nie wolno też wykorzystywać utworów bez pozwolenia w celach komercyjnych, czyli zarabiać na nich pieniędzy.

Ściąganie z internetu? Jest legalne. Przecież każda czynność w sieci to ściąganie danych. Nie wolno udostępniać dzieł innych twórców w sieci, ale ściąganie ze stron lub za pomocą różnych programów jest dozwolonym użytkowaniem.

Uwaga! Pamiętaj, że programy P2P takie jak BitTorrent jednocześnie pobierają i udostępniają informacje. Dlatego nie wolno ich wykorzystywać do utworów pod ochroną praw autorskich. Wolno z nich korzystać do dzielenia się utworami z domeny publicznej lub opublikowanymi na wolnych licencjach.

Bardzo wiele instytucji — takich jak szkoły, biblioteki czy prasa — posiada specjalne dodatkowe uprawnienia dozwolonego użytku. W szkołach podczas lekcji możecie używać wszystkich materiałów, także tych pod ochroną praw autorskich, za darmo i bez konieczności uzyskania pozwolenia.

POMYSŁ NA LEKCJĘ

Znajomość prawa autorskiego jest potrzebna, żeby móc korzystać z kultury w sposób legalny. Dzięki tym zajęciom uczestniczki i uczestnicy dowiadują się, czym jest dozwolony użytek, z czego wynika i do jakich sytuacji się odnosi.

Cele operacyjne

Uczestniczki i uczestnicy:

- rozumieją, czym jest dozwolony użytek;
- wiedzą, co można robić w ramach dozwolonego użytku;
- znają warunki prawidłowego cytowania;
- potrafią cytować zasoby internetowe.

Przebieg zajęć

1.

Czas: 20 min

Forma: praca w grupach, dyskusja

Pomoce: tablica, kreda, wydrukowana

karta pracy „Działania – zadanie”

i **pomoc dla osoby prowadzącej**

„Działania – rozwiązanie”, wydrukowana, „Wiedza w pigułce”

Podziel uczestniczki i uczestników na 5-osobowe grupy. Grupom daj do przeczytania „Wiedzę w pigułce”. Rozdaj każdej grupie **kartę pracy „Działania – zadanie”**. Poproś uczestniczki i uczestników o zastanowienie się, co według nich jest legalne, a co nie. Przedziel tablicę na 2 części, podpisz jedną „MOŻNA”, a drugą część „NIE MOŻNA”. Poproś uczestniczki i uczestników, żeby podchodzili i stopniowo dopisywali czynności po odpowiedniej stronie tablicy. W ten sposób na koniec ćwiczenia stworzycie wspólną listę. Następnie poproś uczestniczki i uczestników, żeby przyjrzyli się stworzonej wspólnie liście. Zapytaj, czy ktoś ma jakieś wątpliwości albo czy według kogoś jakaś czynność powinna znaleźć się w innej kolumnie. Przyjrzyj się liście, popraw ją, jeśli trzeba, i wyjaśnij dlaczego. Skorzystaj z **pomocy dla osoby prowadzącej „Działania – rozwiązanie”**

2.

Czas: 15 min

Forma: burza mózgów, praca indywidualna, praca w grupach

Pomoce: małe karteczki lub kartki

A4 podzielone na 4 części, długopisy,

wydrukowany **Materiał pomocniczy**

„Art.23. z Ustawy o prawie autorskim”

Poproś uczestniczki i uczestników o zastanowienie się i wypisanie na oddzielnych karteczkach czynności, co do których mają wątpliwości, czy nie naruszają prawa autorskiego (jedna czynność na jednej karteczce). Następnie poproś uczestniczki i uczestników, żeby po kolei odczytywali kartki i umieszczali je we wspólnej, widocznej przestrzeni. Możecie zrobić to na podłodze, złączyć kilka stołów albo użyć tablicy z magnesami lub szpilkami, jeśli taką macie. W trakcie dokładania kartek przez kolejne osoby wspólnie grupujcie je, jeśli pasują do którychś już wyłożonych. Zastanówcie się wspólnie nad czynnościami. Zapytaj, które z nich są rozpowszechnianiem utworów wśród „osób pozostających w związku osobistym”

— wyjaśnij, co to oznacza. Postaraj się, aby uczestniczki i uczestnicy sami znaleźli odpowiedzi. Korzystaj z pojęcia dozwolonego użytku i cytatu z **Ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych, Materiał pomocniczy „Art. 23. z Ustawy o prawie autorskim”** możesz rozdać uczestniczkom i uczestnikom.

3.

Czas: 10 min
Forma: dyskusja
Pomoce: tablica, kreda

Przypomnij warunki prawidłowego cytowania (patrz „Wiedza w pigułce”). Zapytaj grupę o pokazanie fragmentu filmu — w jakich sytuacjach będzie to cytowaniem, a w jakich nie. Skopiowanie fragmentu wywiadu — kiedy będzie cytowaniem, a kiedy nie? Zapytaj grupę, czy następujące sytuacje mieszczą się w prawidłowym cytowaniu: cytat, ale bez podania autora i źródła (oznaczenie cytatu), cytat wpisany w tekst i niczym się z niego niewyróżniający (rozpoznawalność cytatu), długi cytat z bardzo krótkim komentarzem (cytat jest pomocniczy). Dopytaj, jaki warunek nie jest spełniony w każdej sytuacji. Pojawiające się warunki dobrego cytatu zapisujcie na tablicy.

Ewaluacja

Czy po przeprowadzeniu zajęć uczestniczki i uczestnicy:

- rozumieją, czym jest dozwolony użytek?
- wiedzą, co można robić w ramach dozwolonego użytku?
- potrafią cytować zasoby internetowe?

Opcje dodatkowe

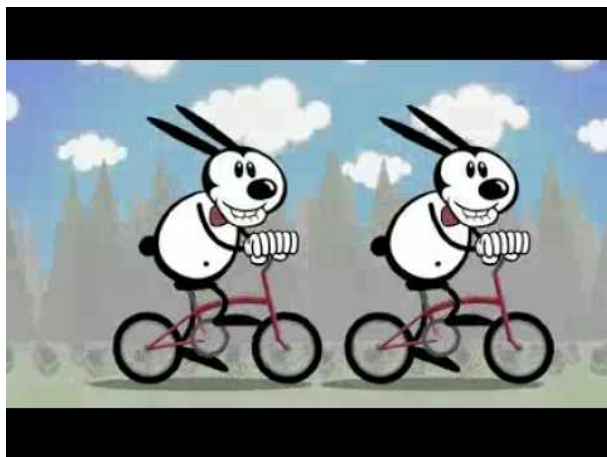
Zapytaj uczestniczki i uczestników o podanie przykładów kopiowania. Wypisz je na jednej części tablicy w formie mapy myśli. Teraz na drugiej części tablicy napisz „kradzież” i poproś o podanie przykładów. Wypisz je w formie mapy myśli od słowa kradzież. Zapytaj, jaka jest różnica między kopiowaniem a kradzieżą. Zadać pytanie: „Czy kopiowanie w dobie mediów cyfrowych można nazywać kradzieżą?”. Zwróć uwagę, że media cyfrowe umożliwiły praktycznie bezkosztowe kopiowanie. Nie da się porównywać kopiowania pliku do kopiowania książki na prasie drukarskiej. Podsumuj, że w świecie, w którym korzystamy z innych technologii, potrzeba innych zasad, praw i pojęć do opisywania go.

Opcjonalnie: obejrzyjcie minutową animację [Copy is not theft](#).

Ćwiczenie 3 możesz rozszerzyć o tworzenie definicji cytatu. Poproś uczestniczki i uczestników, żeby w parach stworzyły definicję cytatu: „Co to jest cytowanie?”. Poproś pary o przedstawienie swoich definicji. Zapytaj o sytuacje, w których cytują. Dopytaj o np. fragmenty wierszy w wypracowaniach.

MATERIAŁY

- Materiał pomocniczy „Art. 23. z Ustawy o prawie autorskim”
- Karta pracy „Działania - zadanie”
- Pomoc dla osoby prowadzącej „Działania - rozwiązanie”



[Otwórz wideo w serwisie YouTube]

Kopiowanie to nie kradzież. Animacja, tekst, melodia – Nina Paley, aranżacja – Nik Phelps; wokół – Connie Champagne, napisy polskie – Weronika Paszewska, źródło: <http://www.youtube.com/watch?v=fnQzDbM-u0w>, licencja CC BY-SA.

ZADANIA SPRAWDZAJĄCE

Zadanie 1.

Które z poniższych czynności są legalne:

- ☐ ściąganie filmu za pomocą programu peer2peer
- ☒ oglądanie filmów na YouTube
- ☐ nagranie własnej wersji piosenki Celine Dion i wrzucenie na YouTube
- ☐ zamieszczenie w internecie prezentacji ze zdjęciami z wakacji z podkładem muzycznym składającym się z kilku piosenek chronionych prawem autorskim
- ☒ skserowanie rozdziału podręcznika do biologii
- ☒ sprzedanie książek z poprzedniej klasy
- ☐ sprzedanie skserowanej książki do historii
- ☒ wrzucanie zrobionego przez siebie zdjęcia do serwisu społecznościowego
- ☐ wrzucenie zdjęcia zrobionego przez kogoś do serwisu społecznościowego bez jego zgody
- ☒ tworzenie demotywatorów jako parodii
- ☒ zrobienie kopii albumu muzycznego koleżance
- ☒ ściąganie filmu z serwisów przechowywania plików
- ☒ słuchanie audycji radiowej na podcaście na odtwarzaczu w drodze do szkoły
- ☒ pokazanie krótkiego fragmentu filmu w ramach prezentacji na lekcji
- ☐ zainstalowanie systemu operacyjnego chronionego prawem autorskim pożyczonego od koleżanki
- ☐ sprzedanie kopii gry komputerowej sąsiadom
- ☒ ściąganie filmów z YouTube'a

Zadanie 2.

Wskaż, co można robić w ramach dozwolonego użytku.

W ramach dozwolonego użytku

Kategorie:

- można:
- nie można:

Elementy do przyporządkowania:

- cytować [rozwiązanie: dozwolone]
- ściągać [rozwiązanie: dozwolone]
- rozpowszechniać [rozwiązanie: niedozwolone]
- kopiować [rozwiązanie: dozwolone]

SŁOWNICZEK

- **dozwolony użytek:** możliwość nieodpłatnego korzystania z dzieła bez zgody posiadacza praw majątkowych. Dozwolony użytek osobisty oznacza możliwość korzystania z dzieła, jak również kopiowanie go na użytek własny lub osób bliskich. Istnieje także dozwolony użytek publiczny, z którego korzystają biblioteki, muzea, archiwa i szkoły.
- **monopol autorski:** prawo autora do kontrolowania tego kto i jak wykorzystuje jego utwór.
- **cytat:** włączanie urywków utworów lub całości drobnych utworów do własnego dzieła.
- **technologia peer2peer:** model komunikacji w sieci komputerowej, który zapewnia każdemu użytkownikowi takie same prawa (w przeciwieństwie do modelu klient-serwer, w którym klient musi polegać na serwerze). W sieciach P2P każdy komputer może jednocześnie pełnić zarówno funkcję klienta, jak i serwera. Cała komunikacja odbywa się bez pośrednictwa centralnego serwera co zapewnia jej elastyczność i brak ograniczeń dla nowych użytkowników przed przyłączeniem się. Najpopularniejszymi systemami opartymi o model P2P są sieci wymiany plików takie jak BitTorrent oraz komunikatory, np. Skype

CZYTELNIA

- Czerniawski Piotr, Lipszyc Jarosław, Wilkowski Marcin, **Pierwsza pomoc w prawie autorskim**, [online], [dostęp: 14.02.2013], Dostępny w Internecie: <http://prawokultury.pl/publikacje/pierwsza-pomoc/>
- Grodecka Karolina, Śliwowski Kamil, **Przewodnik po Otwartych Zasobach Edukacyjnych**, [PDF], [dostęp: 14.02.2013], Dostępny w Internecie: http://koed.org.pl/wp-content/uploads/2012/03/OZE_przewodnik_v4.pdf

Tekst: Joanna Ruta Baranowska, scenariusz: Weronika Paszewska, konsultacja merytoryczna: Jarosław Lipszyc.
Materiał pochodzi z serwisu edukacjamedialna.edu.pl prowadzonego przez Fundację Nowoczesna Polska.

Udostępniono na licencji [Creative Commons Uznanie autorstwa - Na tych samych warunkach 3.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/).

Źródło: <http://edukacjamedialna.edu.pl/lekcje/dozwolony-uzytek/>.

Publikacja dofinansowana ze środków Trust for Civil Society in Central and Eastern Europe.

Podstawa programowa:

Język polski, III poziom edukacyjny

Cele kształcenia

I. Odbiór wypowiedzi i wykorzystanie zawartych w nich informacji.

Plastyka, III poziom edukacyjny

Cele kształcenia

I. Odbiór wypowiedzi i wykorzystanie zawartych w nich informacji – percepcja sztuki.

Nowa podstawa programowa:

Informatyka, VII-VIII klasa

Treści nauczania

Uczeń opisuje kwestie etyczne związane z wykorzystaniem komputerów i sieci komputerowych, takie jak: bezpieczeństwo, cyfrowa tożsamość, prywatność, własność intelektualna, równy dostęp do informacji i dzielenie się informacją.

Uczeń postępuje etycznie w pracy z informacjami.

Uczeń rozróżnia typy licencji na oprogramowanie oraz na zasoby w sieci.

Uczeń poprawnie posługuje się terminologią związaną z informatyką i technologią.

Etyka, IV-VIII klasa

Treści nauczania

Uczeń podejmuje namysł nad problemem własności intelektualnej; wyjaśnia czym jest plagiat oraz formułuje ocenę moralną dotyczącą plagiatu.

Uczeń podaje przykłady właściwego i niewłaściwego wykorzystywania nowoczesnych technologii informacyjnych.

Język polski, VII-VIII klasa

Treści nauczania

Uczeń rzetelnie, z poszanowaniem praw autorskich, korzysta z informacji.

Informatyka, liceum i technikum

Treści nauczania

postępuje zgodnie z zasadami netykiety oraz regulacjami prawnymi dotyczącymi: ochrony danych osobowych, ochrony informacji oraz prawa autorskiego i ochrony własności intelektualnej w dostępie do informacji; jest świadomy konsekwencji łamania tych zasad.

respektuje obowiązujące prawo i normy etyczne dotyczące korzystania i rozpowszechniania oprogramowania komputerowego, aplikacji cudzych i własnych oraz dokumentów elektronicznych.