

Prawa wyłączne — twórcy i użytkownicy

WIEDZA W PIGUŁCE

Zdjęcie z wakacji zrobione komórką? Demotywator? Komentarz na forum? Każdy z nas to robi, a to oznacza, że każdy jest twórcą. Wszystkie pomysły, które mają tzw. ustaloną formę (np. zapis, zdjęcie, nagranie), nazywane są utworami i podlegają prawnej ochronie, niezależnie od ich wartości artystycznej. Utworem jest nie tylko piosenka usłyszana w radiu, lecz także rysunek w zeszytach koleżanki. Autor dzieła, czyli twórca, ma w pewnym stopniu prawo decydować, w jaki sposób inni korzystają z jego utworu. W większości wypadków zgody autora wymaga np. komercyjne użycie dzieła. Autor może więc umówić się z inną osobą, firmą lub instytucją na komercyjne wykorzystanie jego utworu w zamian za wynagrodzenie.

Istnieją trzy typy praw wyłącznych: prawo autorskie, ochrona znaków towarowych i patenty.

Znak towarowy to nazwa, logo, hasło, melodia używane do identyfikacji produktu. Oznaczane są symbolami ® i ™. Podszywanie się pod czyjś znak towarowy jest zakazane.

Patent przyznaje wyłączne prawo do czerpania korzyści z wynalazku. Nie daje automatycznie prawa do produkcji tego wynalazku. Tak jak z utworów, z opatentowanych wynalazków możemy korzystać w celach prywatnych — możesz skonstruować robota według czyjegoś pomysłu, ale nie możesz go sprzedawać.

Prawa wyłączne są ograniczone w czasie. W Polsce autorskie prawa majątkowe wygasają po 70 latach.

Jednocześnie każdy z nas ma do pewnego stopnia prawo korzystać z cudzych utworów. Dzieła nasze i innych (nie ma znaczenia, czy chodzi o kogoś, kto próbuje montować filmiki na własnym komputerze, czy o kogoś, kto jest wybitnym malarzem) są elementami życia kulturalnego. Mamy prawo w nim uczestniczyć, a więc także swobodnie korzystać z jego elementów. Inne ważne wartości to wolność słowa i swoboda komunikacji. Ograniczają one monopol posiadaczy praw wyłącznych.

Twórca ma prawo do uznania autorstwa. Dlatego musimy podpisać każde zdjęcie czy piosenkę, którą wykorzystamy. Z kolei my, jako użytkownicy, mamy prawo tworzyć i rozwijać się. Mamy prawo używać dzieł.

POMYSŁ NA LEKCJĘ

Wiedza, że każdy z nas jest twórcą, jest potrzebna, żeby zrozumieć, że prawo autorskie nie dotyczy tylko wybranych osób związanych z wielką kulturą albo wielkim przemysłem. Dotyczy wszystkich. Prawo autorskie chroni twórców, a prawa użytkowników chronią nasze uczestnictwo w kulturze.

Cele operacyjne

Uczestnicy i uczestniczki:

- wiedzą, że każdy ma prawo uczestnictwa w kulturze;
- wiedzą, że każdy z nas jest twórcą;
- rozumieją, jak monopol autorski jest ograniczony prawami użytkowników;

- wiedzą, jakie prawa przysługują autorom, a jakie użytkownikom.

Przebieg zajęć

1.

Czas: 10 min
 Forma: burza mózgów
 Pomoce: tablica, kreda, wydrukowana karta „Definicja utworu”

Przedstaw definicję utworu korzystając z karty „Definicja utworu”. Narysuj duży okrąg na tablicy. Najpierw poproś grupę o podawanie przykładów działalności człowieka, które będą opisywane przez taką definicję. Przypomnij zasady burzy mózgów. W środku kręgu zapisuj przykłady zgodne z definicją, na zewnątrz — wykraczające poza nią. Pytaj uczestników i uczestniczki, co gdzie zapisać. Zwróć uwagę na pojemność takiej definicji, zachęć grupę do podawania zaskakujących przykładów. Jeśli pomysły się nie pojawiają, zapytaj o: komentarz na forum internetowym, zdjęcie telefonem komórkowym, rysunki na notatkach z lekcji, przepis na tort, zdjęcie zachodu słońca, książkę **Zmierzch** Stephenie Meyer; zapytaj także o (niemieszczące się w definicji): układ taneczny, pomysł, jak zrobić tort, pomysł na zdjęcie zachodu słońca, pomysł na książkę o dziewczynie zakochującej się w wampirze.

2.

Czas: 15 min
 Forma: praca w grupach, dyskusja
 Pomoce: kartki, długopisy, tablica, kreda

Podziel grupę na zespoły po 4–5 osób. Poproś uczestników i uczestniczki o wypisanie, w jaki sposób uczestniczą w kulturze. Podaj przykłady: oglądam film, czytam wpis na blogu etc. Poproś 2 osoby, żeby podeszły do tablicy i zapisywały pojawiające się odpowiedzi. Zapisujcie wszystkie pojawiające się odpowiedzi. Dopytuj o okoliczności, np. „Jak oglądam film?” — w kinie, w domu na streamingu, na pożyczonym DVD od przyjaciółki, pobrany z sieci itp. Stwórzcie w ten sposób mapę myśli. Podsumuj ją. Zwróć uwagę na to, że prawo autorskie musi być ograniczone przez prawa użytkowników. To daje każdemu z nas możliwość uczestnictwa w kulturze, swobody komunikacji i wolności słowa.

3.

Czas: 20 min
 Forma: praca w grupach, prezentacja, dyskusja
 Pomoce: kartki A4 lub większe, pisaki w tym samym kolorze

Podziel grupę na zespoły 3-osobowe. Rozdaj zespołom pisaki. Poproś zespoły o narysowanie prostego rysunku, zupełnie dowolnego. Poproś zespoły o wymienienie się rysunkami i pracę nad nowymi rysunkami, które dostali od innej grupy. Zrób jeszcze 2 zmiany między zespołami. Poproś zespoły o prezentację. Jeśli to możliwe rozwieście prace w widocznym miejscu. Zapytaj uczestników i uczestniczki o wrażenia z oglądania swoich prac po zmianie. Nawiąż do swobodnego uczestnictwa w kulturze i kultury remiksu. Zapytaj, jak by wyglądały prace, jeśli nie mieliby możliwości korzystania ze swoich prac wzajemnie. Zapytaj, jakie znają przykłady miksowania utworów.

Ewaluacja

Czy po przeprowadzeniu zajęć ich uczestnicy i uczestniczki:

- wiedzą, że monopol prawa autorskiego ograniczony jest prawami użytkowników?
- rozumieją, że każdy z nas jest twórcą?
- wiedzą, co składa się na prawa autorskie twórców i prawa użytkowników?
- swobodnie operują pojęciami: twórca, integralność utworu, uczestnictwo w kulturze, rozpoznanie autorstwa, wolność słowa, swoboda komunikacji, czasowy charakter prawa autorskiego, rozpoznanie autorstwa, prawo do wynagrodzenia?

Opcje dodatkowe

Ćwiczenie 2 możesz rozwinąć o część międzypokoleniową. Zapytaj, w jaki sposób dziadkowie i babcie uczestników i uczestniczek zajęć uczestniczyli w kulturze w ich wieku. Odpowiedzi zapisuj na tablicy. Zwróć uwagę na zmiany zachodzące w świecie wraz z rozwojem nowych mediów. Pytania pomocnicze, które możesz zadać:

- Czy kiedyś było możliwe korzystanie z jednego utworu w tym samym czasie? Jak jest teraz?
- Ile osób miało dawniej dostęp do utworów, kultury? Jak jest teraz?
- Jakie zmiany nastąpiły?

Ćwiczenie 3 możesz rozszerzyć:

Jeśli masz więcej czasu: połącz po 2 zespoły ze sobą, pozwól im wycinać i wklejać fragmenty prac.

Jeśli masz dostęp do innych materiałów, zamiast rysunków zróbcie prace plastyczne z użyciem wełen, farb, gwiazdek. Każdy zespół ma inny materiał. W dyskusji nawiąż do predyspozycji, które każdy ma i korzyści płynących z korzystania ze swoich dzieł nawzajem.

Jeśli masz czas, pod koniec zajęć poproś uczestników i uczestniczki, żeby wstali. Ci, którzy uważają się za twórców, niech przejdą na lewą stronę sali. Zapytaj ich, co tworzą. Tych, którzy zostali, zapytaj, czy na pewno nic nie tworzą.

MATERIAŁY

„Definicja utworu”

ZADANIA SPRAWDZAJĄCE

Zadanie 1.

1. Zaznacz prawdziwe i fałszywe stwierdzenia odnoszące się do definicji utworu, zgodnie z Ustawą o prawie autorskim i prawach pokrewnych.

- Utwór musi mieć praktyczne zastosowanie. [rozwiązanie: prawda] [Prawda/Fałsz]
- Utwór musi być obiektywnie wartościowy. [rozwiązanie: fałsz] [Prawda/Fałsz]
- Utwór jest nim, niezależnie od swojej wartości. [rozwiązanie: prawda] [Prawda/Fałsz]
- Utwór jest przejawem działalności twórczej o indywidualnym charakterze. [rozwiązanie: prawda] [Prawda/Fałsz]
- Utwór jest nim niezależnie od jego przeznaczenia. [rozwiązanie: prawda] [Prawda/Fałsz]
- Utwór jest nim niezależnie od sposobu wyrażenia. [rozwiązanie: prawda] [Prawda/Fałsz]
- Utwór jest ustalony w jakiegokolwiek postaci. [rozwiązanie: fałsz] [Prawda/Fałsz]
- Utwór musi być wyrażony w formie pisemnej. [rozwiązanie: fałsz] [Prawda/Fałsz]

SŁOWNICZEK

- **monopol:** czyjeś wyłączne prawo do czegoś.
- **monopol autorski:** prawo autora do kontrolowania tego kto i jak wykorzystuje jego utwór.
- **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.
- **swoboda komunikacji:**
- **dobro niematerialne:** przykładem dóbr niematerialnych są dobra osobiste, przedmioty własności intelektualnej, pieniądze, różne postacie energii.
- **komercyjne użycie:** korzystanie w celach handlowych, zarobkowych.
- **uczestnictwo w kulturze:**
- **wolność słowa:** prawo do publicznego wyrażania własnego zdania oraz poglądów, a także poszanowania ich przez innych. Wolność słowa jest jedną z podstawowych wartości społeczeństwa demokratycznego. Nie jest ona jednak pozbawiona ograniczeń, np. w zakresie publicznego obrażania innych lub propagowania ideologii totalitarnych.
- **utwór:** każdy przejaw działalności twórczej o indywidualnym charakterze, ustalony w jakiejkolwiek postaci, niezależnie od wartości, przeznaczenia i sposobu wyrażenia [art. 1 p. 1 Ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych].
- **prawo autorskie:**
- **patent:** prawo wyłączne udzielane przez Urząd Patentowy na wynalazek, który jest nowy, posiada poziom wynalazczy i nadaje się do przemysłowego stosowania.
- **znak towarowy:** oznaczenie graficzne, w szczególności wyraz, rysunek, ornament, kompozycja kolorystyczna, forma przestrzenna, w tym forma towaru lub opakowania, a także melodia lub inny sygnał dźwiękowy, które pozwalają na odróżnienie towarów jednego przedsiębiorstwa od towarów innego przedsiębiorstwa.
- **uznanie autorstwa:**
- **integralność utworu:** jedno z osobistych praw autora, nakazuje zachowanie w nie naruszonym kształcie formy i treści utworu.
- **kultura remiksu:** popularne zjawisko wykorzystywania istniejących utworów i łączenie ich w nową, oryginalną całość.

CZYTELNIA

- Lipszyc Jarosław, **Dobro, zło, prawo autorskie** [online], [dostęp: 30.12.2012], Dostępny w Internecie: <http://jaroslawlipszyc.salon24.pl/11684,dobro-zlo-prawo-autorskie>.
- Sikora Kamila, **Google Glass opatentowane przez Apple? Wojny patentowe hamują rozwój technologii i monopolizują rynek**, [online], [dostęp: 14.02.2013], Dostępny w Internecie: <http://natemat.pl/22025,google-glass-opatentowane-przez-apple-wojny-patentowe-hamuja-rozwoj-technologie-i-monopolizuja-rynek>.
- Kowalik Filip, **Wojny patentowe**, [online], [dostęp: 19.02.2013], <http://m.onet.pl/biznes/prasa,lf89l>.

Tekst: Joanna Ruta Baranowska, scenariusz: Weronka 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/3.0/).

Źródło: <http://edukacjamedialna.edu.pl/lekcje/prawa-wylaczne-tworcy-i-uzytkownicy/>.

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

Podstawa programowa:

Plastyka, III poziom edukacyjny

Cele kształcenia

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

Informatyka, III poziom edukacyjny

Cele kształcenia

V. Ocena zagrożeń i ograniczeń, docenianie społecznych aspektów rozwoju i zastosowań informatyki.

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.

Wiedza o społeczeństwie, IV-VIII klasa

Treści nauczania

Uczeń uzasadnia potrzebę przestrzegania zasad etycznych w życiu publicznym; rozpoznaje przejawy ich łamania i podaje skutki takich działań.

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.