

Prawa wyłączne

WIEDZA W PIGUŁCE

Prawa wyłączne to ogólna nazwa różnych typów monopolu uprawniającego do produkowania, dystrybucji bądź korzystania z określonych produktów, nazw lub pomysłów.

Najważniejsze typy praw wyłącznych to:

- prawa autorskie
- patenty
- znaki towarowe

Prawa wyłączne wyznaczają zakres uprawnień i obowiązków producentów, twórców i wynalazców, ale także określają prawa użytkowników tych utworów i produktów.

Prawa wyłączne, jak każdy monopol, chronią interes określonej grupy osób bądź gałęzi przemysłu przed konkurencją. Bardzo często ochrona taka jest korzystna dla nas wszystkich. Często jednak prawa wyłączne, szczególnie patenty i prawa autorskie, służą firmom do ograniczania innym dostępu do rynku lub zakazu produkcji określonych towarów. Ogranicza to naszą swobodę wyboru najlepszego i najtańszego produktu, ogranicza konkurencję i wpływa na wzrost cen.

Prawa wyłączne regulowane są dwoma aktami prawnymi: **Ustawą o prawie autorskim i prawach pokrewnych** oraz ustawą **Prawo własności przemysłowej**. Ich zakres, czas trwania, sposób działania i wpływ na nasze życie jest bardzo zróżnicowany, dlatego bardzo trudno jest mówić ogólnie o prawach wyłącznych. Najlepiej jest osobno analizować prawa autorskie, znaki towarowe i patenty.

Patenty i znaki towarowe — w przeciwieństwie do praw autorskich — nie obowiązują automatycznie. Żeby uzyskać patent lub ochronę znaku towarowego, trzeba zgłosić taką potrzebę do Urzędu Patentowego.

W Urzędzie Patentowym można zarejestrować znak towarowy i patent.

Znak towarowy to niepowtarzalny element (np. nazwa, logo, symbol, melodia) jednoznacznie identyfikujący produkt. Oznacza się go symbolami ® (zarejestrowany w urzędzie) lub ™ (niezarejestrowany, używany przez firmę). Ochronę znaków towarowych przyznaje się na lat 10, ale można ją bez ograniczeń przedłużać. Znak towarowy to jedno z podstawowych narzędzi promocji.

Patent jest prawem wyłącznym udzielanym na wynalazki. Patent przyznaje się na okres maksymalnie 20 lat bez możliwości przedłużenia. Pozwala na korzystanie z wynalazku w sposób zarobkowy lub zawodowy, decydowanie o jego stosowaniu i produkcji. Nie wszystkie wynalazki mogą być objęte patentem — muszą one być faktycznie zupełnie nowe i innowacyjne, co sprawdzają urzędnicy przy rejestracji.

POMYSŁ NA LEKCJĘ

Obecnie prawem autorskim jest objęty każdy przejaw twórczej aktywności. Ma to określone konsekwencje dla korzystania z twórczości. Jak wyglądałby świat, w którym prawo autorskie nie obejmowałoby automatycznie dzieł?

Cele operacyjne

Uczestnicy i uczestniczki:

- wiedzą, że każdy jest twórcą;
- rozumieją, że monopol autorski jest ograniczony prawami użytkowników;
- potrafią odróżnić znak towarowy od patentu;
- rozumieją konsekwencje systemu, który chroni większą część działalności ludzi.

Przebieg zajęć

1.

Czas: 5 min
Forma: burza mózgów, rozmowa
Pomoce: tablica, kreda

Zapytaj grupę, jakich znają twórców. Pojawiające się odpowiedzi zapisuj na tablicy. Zapytaj, czy oni sami stworzyli coś w ostatnim tygodniu. Czy też są twórcami? Dopisuj imiona uczestników i uczestniczek na tablicy. Możesz poprosić ich o podchodzenie i wpisywanie swoich imion.

2.

Czas: 20 min
Forma: praca w grupach
Pomoce: małe karteczki lub kartki A4
przerwane na 4 części, długopisy

Podziel uczestników i uczestniczek na dwie grupy. Jedną grupę poproś o wypisanie, jak wygląda świat, w którym chroni się wszystko automatycznie, czyli prawem autorskim objęta jest większość aktywności ludzi. Jedną cechą na jednej karteczce. Drugą grupę poproś o wypisanie, jak wygląda świat, w którym konieczne jest zgłaszanie rzeczy, które mają być objęte prawem autorskim, utwory nie są objęte ochroną automatycznie. Jedną rzecz na jednej karteczce. Pytania pomocnicze, które możesz zadać obu grupom:

- Co można, a czego nie można robić?
- Jak wpływa to na wymianę informacji i pomysłów między ludźmi?
- Jaki może mieć związek z kreatywnością?

Poproś grupy o odczytywanie karteczek i umieszczanie ich w widocznym dla wszystkich miejscu, np. na podłodze albo na tablicy, tak żeby karteczki poszczególnych grup były po różnych stronach. Poproś uczestników i uczestniczek o przyjrzenie się wszystkim karteczkom i dopisanie nowych, jeśli mają pomysły. Spróbujcie wspólnie podsumować stworzony przez grupy obraz sytuacji.

3.

Czas: 20 min

Forma: praca w parach, praca w grupach

Pomoce: wydrukowane **karty pracy „Znaki towarowe i patenty”**, tablica, kreda, długopisy, **pomoc dla osoby prowadzącej „Znaki towarowe i patenty”**

Poproś uczestników i uczestniczki, żeby dobrali się w pary. Rozdaj im wydrukowane **karty pracy „Znaki towarowe i patenty”**. Poproś, żeby zaznaczyli, co na liście jest znakiem towarowym, a co patentem. Kiedy skończą, podziel tablicę na dwie części. Poproś, żeby podchodzili po kolei i wpisywali jedną rzecz na tablicy. Wyjaśnij wątpliwości. Na tej podstawie poproś uczestników i uczestniczki, żeby w dwójkach stworzyli definicje patentu i znaku towarowego. Poproś o odczytanie wybranych definicji. Wyjaśnij wątpliwości i doprecyzuj znaczenia. Skorzystaj z **pomocy dla osoby prowadzącej „Znaki towarowe i patenty”**

Ewaluacja

Czy po przeprowadzeniu zajęć uczestnicy i uczestniczki:

- wiedzą, że każdy jest twórcą?
- rozumieją, że monopol prawnoautorski jest ograniczony prawami użytkowników?
- potrafią odróżnić znak towarowy od patentu?

Opcje dodatkowe

Ćwiczenie 2 możesz rozszerzyć o refleksję na temat prawa autorskiego. Poproś uczestników i uczestniczki o ustosunkowanie się do stwierdzenia „Prawem autorskim powinna być objęta całość twórczości ludzi”. Wskaż 4 kąty w sali, które odpowiadają opiniom: bardzo zgadzam się, trochę zgadzam się, trochę nie zgadzam się, bardzo nie zgadzam się. Poproś uczestników i uczestniczki, żeby stanęli w odpowiednich miejscach, w zależności od tego, jaki mają stosunek do powyższego stwierdzenia. Poproś, żeby w grupach wypisali swoje argumenty. Poproś grupy o prezentację.

MATERIAŁY

Karta pracy „Znaki towarowe i patenty”

Pomoc dla osoby prowadzącej „Znaki towarowe i patenty”

ZADANIA SPRAWDZAJĄCE

Zadanie 1.

1. Przyporządkuj poniższe rzeczy do kategorii:

Kategorie:

- patenty
- znaki towarowe
- bez kategorii

rzeczy:

Elementy do przyporządkowania:

- funkcja powiększania dokumentów poprzez stuknięcie w ekran dotykowy (ang. **tap to enlarge**) [rozwiązanie: patenty]

- mysz komputerowa w kształcie kota [rozwiązanie: patenty]
- nazwisko Niemen [rozwiązanie: znakitowarowe]
- logo Społem [rozwiązanie: znakitowarowe]
- koło [rozwiązanie: bezkategorii]
- baza przepisów kulinarnych, sortująca czynności potrzebne do wykonania kilku dań na raz [rozwiązanie: patenty]
- godło Związku Radzieckiego [rozwiązanie: bezkategorii]
- kształt butelki Coca-Coli [rozwiązanie: znakitowarowe]
- maszyna do recyklingu telefonów komórkowych [rozwiązanie: patenty]
- wyrażenie „Jaka to melodia” [rozwiązanie: znakitowarowe]
- ryk lwa w reklamie wytwórni filmowej [rozwiązanie: znakitowarowe]
- flaga Polski [rozwiązanie: bezkategorii]
- łyżka do spaghetti ze specjalnymi nacięciami [rozwiązanie: patenty]

SŁOWNICZEK

- **rozpowszechniać**: czynić coś ogólnie znanym. Decyzja o pierwszym rozpowszechnieniu utworu jest jednym z osobistych praw autora. Rozpowszechnienie utworu może polegać na udostępnieniu utworu w internecie, przekazaniu rękopisu wydawnictwu lub wykonaniu utworu.
- **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 pozwala na odróżnienie towarów jednego przedsiębiorstwa od towarów innego przedsiębiorstwa.
- **patent**: prawo wyłączne udzielane przez Urząd Patentowy na wynalazek, który jest nowy, posiada poziom wynalazczy i nadaje się do przemysłowego stosowania.
- **majątkowe prawa autorskie**: prawo twórcy do korzystania z utworu i rozporządzania nim. Jest to prawo zbywalne, co oznacza, że twórca może przenieść je na inne osoby lub udzielić zezwolenia na korzystanie z utworu (za wynagrodzeniem lub bez). Trwanie majątkowych praw autorskich jest ograniczone w czasie (70 lat po śmierci autora).
- **osobiste prawa autorskie**: prawa niezbywalne chroniące więź twórcy z utworem. Jest to prawo do m.in. oznaczenia utworu swoim nazwiskiem lub pseudonimem, decydowania o tym w jaki sposób jest po raz pierwszy rozpowszechniony, wykorzystywany i jakie zmiany mogą zostać wprowadzone w jego formie lub treści. Osobiste prawa autorskie trwają wiecznie i nie można ich przekazać na rzecz innych osób.

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>
- <http://www.gnu.org/philosophy/right-to-read.pl.html>

- Lessig Lawrence, **Wolna kultura** [online], Dostępny w Internecie: <http://www.futrega.org/wk/>
- Urząd Patentowy Rzeczypospolitej Polskiej <http://www.uprp.pl/strona-glowna/Menu01,9,0,index.pl/>
- Kowalik Filip, **Wojny patentowe**, [online], [dostęp: 19.02.2013], <http://m.onet.pl/biznes/prasa,l89l>.

Tekst: Jarosław Lipszyc, 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/3.0/).

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

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

Podstawa programowa:

Informatyka, IV poziom edukacyjny

Cele kształcenia

I. Bezpieczne posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem, wykorzystanie sieci komputerowej; komunikowanie się za pomocą komputera i technologii informacyjno-komunikacyjnych.

Nowa podstawa programowa:

Język polski, liceum i technikum

Treści nauczania

porządkuje informacje w problemowe całości poprzez ich wartościowanie; syntetyzuje poznawane treści wokół problemu, tematu, zagadnienia oraz wykorzystuje je w swoich wypowiedziach.
gromadzi i przetwarza informacje, sporządza bazę danych.

Etyka, liceum i technikum

Treści nauczania

podaje przykłady właściwego i niewłaściwego wykorzystywania nowych technologii, w szczególności technologii informatycznych.
jest świadomy, że postęp cywilizacyjny dokonuje się dzięki wiedzy; wyjaśnia, dlaczego wiedza jest dobrem (wartością).

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.
opisuje szkody, jakie mogą spowodować działania pirackie w sieci, w odniesieniu do indywidualnych osób, wybranych instytucji i całego społeczeństwa.