

# Prawo w sieci

## WIEDZA W PIGUŁCE

Internet służy nam nie tylko do pozyskiwania informacji, ale i do tworzenia własnych przekazów. Prawo chroni zarówno interesy twórców, jak i użytkowników mediów. Przykładem takiej regulacji jest prawo autorskie.

Każdy wytwór aktywności twórczej, niezależnie od jego wartości artystycznej, jest utworem. Utwory są chronione prawem autorskim od momentu powstania. Prawa autorskie to złożony system uprawnień, obowiązków i zezwoleń, który określa co każdemu wolno robić z utworem, a co wymaga zgody posiadaczy praw. Część z tych praw to prawa osobiste, które są niezbywalne i wieczne, jak np. prawo do rozpoznania autorstwa. Nikt nie może takich praw kupić. Inne to prawa majątkowe — te są ograniczone w czasie, można także je sprzedawać bądź przekazywać innym.

Każdy twórca pragnący jak najbardziej zbliżyć się do swoich odbiorców może korzystać z wolnych licencji, aby umożliwić im w pełni swobodne korzystanie z utworów. Dwie najpopularniejsze wolne licencje to CC BY (Creative Commons Uznanie autorstwa) i CC BY-SA (Creative Commons Uznanie Autorstwa-Na tych samych warunkach).

Każdy z nas jest inny, co oznacza, że każdy inaczej odbiera informacje. Tworząc je, warto pamiętać, aby były dostępne dla jak najszerszej grupy użytkowników, także tych niepełnosprawnych. Informacja staje się bardziej dostępna po dodaniu opisu zamieszczonej grafiki czy audiodeskrypcji do filmu.

Każde zachowanie użytkownika internetu generuje tzw. cyfrowy ślad. Oznacza to, że często bez swojej wiedzy udostępniamy innym informacje o nas w sieci. Czasami są to dane osobowe, czyli informacje dotyczące danej jednostki, które pozwalają na zidentyfikowanie osoby. Ochrona danych osobowych jest ważnym elementem prawa do prywatności. Pamiętaj, że masz prawo do kontroli tego, jak i gdzie twoje dane są przetwarzane.

## ZADANIA SPRAWDZAJĄCE

### Zadanie 1.

Poniższym danym przyporządkuj podmioty, które mogą być zainteresowane ich przetwarzaniem.

Kategorie:

- ilość odwiedzin w serwisie
- godziny odwiedzin użytkowników w serwisie
- historia wyszukiwań w przeglądarce
- przeglądanie stron z określoną tematyką
- liczba zarejestrowanych subskrybentów
- transfer danych
- oglądane przedmioty na aukcji internetowej
- przeglądane albumy muzyczne
- rejestr połączeń wychodzących (numery telefonów, godziny połączeń)

- wyszukiwane zespoły muzyczne
- informacje o wysłanych esemesach
- oglądane teledyski na portalu do współdzielenia plików wideo

Elementy do przyporządkowania:

- administrator serwera
- firma marketingowa badająca rynek
- właściciel bloga
- usługodawca sieci komórkowej
- firma marketingowa umieszczająca reklamy
- serwis muzyczny
- dostawca internetu

## **Zadanie 2.**

Użytkownicy internetu mogą mieć różne potrzeby w określonych sferach. Przyporządkuj różnych użytkowników do 4 grup:

Kategorie:

- słuch
- wzrok
- rozumienie
- motoryka

Elementy do przyporządkowania:

- osoby nieznające specjalistycznego języka
- osoby niewidome
- osoby niekorzystające z myszki
- osoby czytające przy słabym oświetleniu
- osoby słabo znające język
- osoby korzystające z telefonów komórkowych
- osoby z wadami wzroku (np. daltonizm)
- osoby korzystające z urządzeń z małym ekranem
- osoby niesłyszące
- osoby niemające sprzętu do nagłaśniania
- dyslektycy
- osoby korzystające z systemów smart tv
- osoby niepełnosprawne intelektualnie
- osoby niedosłyszące
- osoby dawno niekorzystające z danego języka
- osoby niedowidzące
- osoby z niższym wykształceniem
- osoby korzystające z tabletów dotykowych

## SŁOWNICZEK

- **dane osobowe:** wszelkie informacje dotyczące określonej osoby fizycznej (czyli zidentyfikowanej lub możliwej do zidentyfikowania). Nie mamy do czynienia z danymi osobowymi wówczas, gdy informacja dotyczy instytucji (np. firmy), grupy osób, osoby fikcyjnej (np. postaci literackiej) czy takiej, której nie jesteśmy w stanie rozpoznać. Dane osobowe podlegają ochronie i nie mogą być zbierane bez odpowiedniej podstawy prawnej (np. zgody osoby, której dotyczą).
- **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.
- **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).
- **wolne licencje:** licencje, które odpowiadają definicji Wolnych Dóbr Kultury i respektują prawa użytkowników, czyli zezwalają na korzystanie, rozpowszechnianie, modyfikowanie oraz rozpowszechnianie modyfikacji utworu.

---

Tekst: Joanna Ruta Baranowska, scenariusz: Weronika Paszewska, konsultacja merytoryczna: Jarosław Lipszyc, Dorota Głowacka. Materiał pochodzi z serwisu [edukacjamedialna.edu.pl](http://edukacjamedialna.edu.pl) prowadzonego przez [Fundację Nowoczesna Polska](#).

Udostępniono na licencji [Creative Commons Uznanie autorstwa - Na tych samych warunkach 3.0](#).

Źródło: <http://edukacjamedialna.edu.pl/lekcje/prawo-w-sieci/>.

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

Podstawa programowa:

Wiedza o społeczeństwie, IV poziom edukacyjny

Cele kształcenia

IV. Znajomość zasad i procedur demokracji.

VI. Znajomość praw człowieka i sposobów ich ochrony.

Treści nauczania

Prawa człowieka.

Ochrona praw i wolności.

Edukacja w XXI w. (zakres rozszerzony)

Organy kontroli państwowej, ochrony prawa i zaufania publicznego. (zakres rozszerzony)

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.

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