

# **Prawo autorskie, licencja**

## **Rodzaje licencji**

## **Przestępstwa komputerowe**

**Materiały dla ucznia**

**Z.S.O. im Stanisława Staszica w Zgierzu**

## 1. Podstawowe pojęcia

### ***Prawo autorskie***

Prawo autorskie zajmuje się ochroną twórczych produktów naszego intelektu, takich jak utwory muzyczne, programy komputerowe, utwory literackie, plastyczne i inne.

Prawo autorskie chroni prawa twórców do ich utworów, podobnie jak prawo własności chroni prawa właścicieli do ich rzeczy. Mówi się potocznie, że np. jakaś piosenka jest czyjąś własnością. Prawnicy określają to własnością intelektualną. Prawo własności dotyczy rzeczy materialnych, tj. samochodu, komputera, domu natomiast prawo autorskie chroni przedmioty niematerialne; zajmuje się utworami jako dobrami intelektualnymi.

Prawo autorskie nie zajmuje się natomiast obrotem nośnikami, na których są zapisane dzieła. Sprzedaż płyt CD z muzyką reguluje prawo cywilne. Ale już kwestiami praw do wydania danego utworu w określonej formie, np. na płycie CD, zajmuje się prawo autorskie. Podobnie jest z programami zapisanymi na CD, DVD, dyskietkach.

Co to jest utwór?

Utwór jest dobrem niematerialnym. Dla zaistnienia utworu wystarczy zapoznanie się z nim (inaczej **ustalenie**) w jakikolwiek sposób przez co najmniej jedną osobę – poza, oczywiście, twórcą.

### Wyjaśnienie

Zgodnie z polskim prawem autorskim, program komputerowy traktowany jest na równi z utworem muzycznym lub literackim. Prawo autorskie chroni utwory, w tym programy, już od momentu ich ustalenia, co niekoniecznie jest związane z utworem na jakimś fizycznym nośniku, takim jak kartka papieru lub CD. Nie ma znaczenia, na czym i czy w ogóle jest on zapisany. Wystarczy choćby „napisanie” takiego programu w głowie (sytuacja podobna do ułożenia w głowie wiersza) i „wyrecytowanie” go. Oczywiście nie ma przeszkód, by to ustalenie nastąpiło przez spisanie programu na kartce lub wprowadzenie go do pamięci komputera, na dyskietkę, płytę CD.

Nie wszyscy zdajemy sobie sprawę, że kupując np. oryginalny egzemplarz płyty CD z muzyką, nie „kupujemy” muzyki jako takiej. Nie nabywamy do niej samej praw autorskich, np. prawa do dystrybucji, rozpowszechniania, a jedynie stajemy się właścicielami fizycznego nośnika („krążka”) z muzyką. Prawa do niej ma sam autor lub producent. Możemy więc słuchać muzyki z CD czy przegrać ją np. na kasetę, lecz możemy to zrobić tylko dla własnego użytku, np. żeby słuchać potem kasety w samochodowym radiomagnetofonie. Można odsprzedać kupioną płytę, ale wówczas musimy zniszczyć zrobioną dla własnego użytku kopię. Odsprzedając jednak płytę CD, wciąż dokonujemy dyspozycji jedynie samym nośnikiem, nie muzyką jako taką, nie prawami autorskimi do niej. Dopóki sami nie nabędziemy osobno praw do dystrybucji utworów, i to w oznaczony sposób, nie możemy np. wydawać cudzej muzyki na płytach CD czy wprowadzać jej do Internetu, tak żeby każdy mógł sobie ją skopiować (ściągnąć) i jej posłuchać. Takie działanie jest nielegalne i można je porównać do kradzieży.

### ***Licencja***

Licencja to umowa, w której autor utworu lub ktoś, kto ma do niego prawa autorskie (np. producent oprogramowania), określa warunki, na jakich pozwala odbiorcy utworu (np. użytkownikowi oprogramowania) z niego korzystać.

### Wyjaśnienie

W przypadku programów komputerowych zawarcie umowy licencyjnej następuje przeważnie już przez samo otwarcie i odpięctowanie pudełka z nośnikiem. A zatem zdarcie folii z dysków CD, które są zazwyczaj

zapakowane wraz z książeczką licencyjną i certyfikatem autentyczności, jest równoczesne z przyjęciem zasad licencji. Potocznie ten rodzaj licencji nazywa się licencją „celofanową” (ang. shrink-wrap licence). W Internecie z kolei praktyką są tzw. click-on licences – treść licencji zostaje wyświetlona na stronie WWW, a użytkownik potwierdza zgodę na jej warunki przez „kliknięcie” na odpowiedni przycisk ekranowy. W ten sposób godzimy się na przedstawione nam przez autora zasady korzystania ze strony Internetowej lub np. na warunki korzystania z zamieszczonych na niej programów do „ściągnięcia” (download).

Ogólną zasadą jest posiadanie oddzielnych licencji programu komputerowego na każde stanowisko komputerowe. Nie można równocześnie instalować danego programu z pojedynczą licencją na wielu komputerach, np. u siebie i u kolegi. Licencje mogą być czasem nieodpłatne, np. na używanie tzw. darmowych programów. Zdarza się, że programu można darmowo użyć samemu, ale nie wolno go dalej przekazywać. Zawsze więc, gdy będziemy chcieli skorzystać z tzw. darmowego oprogramowania, należy czytać dołączoną do niego instrukcję licencyjną.

## 2. Podstawowe rodzaje licencji

**Freeware** – określenie programu, którego można używać bezpłatnie i bez żadnych ograniczeń. Jego autor nie jest zainteresowany komercyjnym rozprowadzaniem swoich produktów, jednak jego prawa autorskie pozostają nadal w mocy. Nikt nie może np. wprowadzać żadnych zmian w tych programach. Aplikacje freeware’owe, mimo iż nie nakładają na użytkownika obowiązku rejestracji, mogą być jednak rozpowszechniane wyłącznie w niezmienionej formie. W niektórych programach status Freeware dotyczy tylko użytkowników indywidualnych. W przypadku firm i instytucji obowiązuje najczęściej opłata licencyjna określona w opcjach programu. Poza tym niektóre programy posiadają jeszcze dodatkowo swoją rozbudowaną wersję, tzw. Pro, za którą trzeba już zapłacić.

**Shareware** – określenie prawnego statusu, pod jakim dany program jest rozpowszechniany. Autorzy programów shareware’owych udostępniają bezpłatnie swoje dzieła do testów. Każdy przyszły nabywca, przed podjęciem decyzji o zakupie, może gruntownie sprawdzić w działaniu, zazwyczaj w pełni funkcjonalną wersję. Część tego typu programów ma jednak pewne ograniczenia, najczęściej jest to limitowany czas na testowanie takiej aplikacji.

Zwykle spotyka się trzy formy ograniczeń:

1. Trial – program po zainstalowaniu jest w pełni sprawny i działają wszystkie jego komponenty, ale tylko przez określoną ilość czasu od dnia jego zainstalowania w systemie (przeciętnie od 30 do 90 dni). Po tym okresie, o ile użytkownik nie wprowadzi zakupionego u producenta specjalnego kodu, program przestaje się uruchamiać i trzeba go odinstalować. Program po zainstalowaniu jest w pełni sprawny i bez ograniczeń czasowych, ale za to ma limit możliwych uruchomień, przeciętnie nie więcej niż 100. dotyczy to często małych programów użytkowych, poprawiających w różny sposób funkcjonalność systemu operacyjnego.
2. Demo – program po zainstalowaniu nie ma żadnych ograniczeń czasowych, ale za to część jego funkcji jest niedostępna (nieaktywna), co pomniejsza jego wartość dla użytkownika, ale daje ogólny pogląd o jego możliwościach. Zakupienie u producenta kodu rejestracyjnego odblokowuje niedostępne opcje, czyniąc program w pełni użytecznym.
3. Program po zainstalowaniu nie ma żadnych ograniczeń czasowych, funkcyjnych ani uruchomieniowych, ale za to każdorazowo w czasie startu aplikacji, jak i później w czasie korzystania z niej, samoczynnie wyświetla nachalne komunikaty, przypominające o konieczności rejestracji programu.

**Adware** – to programy, za których użytkowanie się nie płaci. Developerzy czerpią zyski z tych programów przez umieszczanie w nich reklam. Jeśli użytkownik jest zadowolony z efektu pracy autorów programu, może im się odwdziżyć wchodząc na reklamę sponsora (najczęściej witryna internetowa producenta). Większość autorów adware proponuje za niewielką opłatą także wersje bez reklam.

**Postcardware** – postcardware lub cardware to określenie prawnego statusu, pod jakim autor programu rozprowadza swoją aplikację. Wymaga on, aby użytkownik, chcący korzystać z programu, wysłał do autora (tytułem zapłaty) kartkę pocztową, najlepiej z widokiem swojego rodzinnego miasta i krótką opinią na temat programu.

**Powszechna Licencja Publiczna GNU** – na jej zasadzie rozpowszechniany jest słynny Linux i darmowe oprogramowanie. Podstawową zasadą jest w niej dostępność dla wszystkich kodu źródłowego i możliwość jego modyfikacji, udoskonalania. Zmodyfikowane programy można rozpowszechniać dalej, ale pod warunkiem dołączenia informacji o wykonanych zmianach oraz źródle oryginalnej wersji.

### 3. Odpowiedzialność karna za przestępstwa komputerowe

#### **Włamywanie się do komputera**

*Co grozi za włamanie się do cudzego komputera, np. serwera szkolnego?*

Nieuprawnione wejście do systemu komputerowego jest potocznie określone mianem „hackingu”. W polskim prawie przestępstwo hackingu to tzw. przestępstwo przeciwko informacji i jest traktowane na równi z naruszeniem tajemnicy korespondencji. Grozi za nie nawet do dwóch lat więzienia.

#### Wyjaśnienie

Odpowiedzialności karnej mogą podlegać już przygotowania do samego włamania do systemu komputerowego, jak np. przełamanie zabezpieczeń i nielegalne uzyskanie hasła dostępu, które jest informacją warunkującą nieuprawnione wejście.

#### Przykład

Hackingiem będzie uzyskanie zdalnego dostępu do serwera i pobranie z niego informacji, które nie były przeznaczone do publicznego udostępnienia. Oprócz tego hackingiem jest każdy atak na system komputerowy, jak choćby zamiana oryginalnej treści serwisu WWW na treści własne, wprowadzone przez hackera, np. o charakterze obelżywym.

#### Uwaga

W pierwotnym znaczeniu słowo „hacker” określało człowieka, który wykonywał skomplikowane i precyzyjne zadania prymitywnymi narzędziami. W związku z tym, według niektórych, hacker to jedynie ktoś, kto potrafi biegle poruszać się w szeroko pojętym środowisku informacyjnym. Posiada zarówno specjalistyczne przygotowanie techniczne, jak i zasób inteligencji wystarczający do tego, by realizować w sprytny sposób własne plany i trudne zadania związane z komputerami, niekoniecznie polegające na łamaniu prawa. Natomiast dopiero „cracker” (czyli „zły hacker”) oznacza „włamywacza”, człowieka, który zajmuje się włamywaniem do systemów komputerowych w celu złośliwego niszczenia danych, odniesienia konkretnych korzyści lub umożliwienia ich czerpania innym.

#### **Podrzucanie wirusa**

*Co może grozić za podrzucenie koledze wirusa dla kawału?*

Jeśli taki wirus spowoduje zniszczenie, usunięcie lub zmianę zapisu istotnej informacji, tzn. np. pokasuje koledze pliki, zniszczy lub uszkodzi dane, to jest to również tzw. przestępstwo przeciwko informacji. W Polsce grozi za nie kara więzienia – nawet do trzech lat.

#### **Kradzież impulsów telefonicznych**

Phreaking jest to przestępstwo telekomunikacyjne polegające na „kradzieży” impulsów telefonicznych. Chodzi m.in. o takie podłączenie się do linii (np. w celu uzyskania telefonicznego połączenia się z Internetem), żeby rachunkiem za tę usługę był obciążony kto inny niż phreaker. Za takie przestępstwo grozi kara do 3 lat więzienia

## Piractwo komputerowe

*Co to jest tzw. piractwo komputerowe?*

Za piractwo komputerowe uważa się bezprawne wykorzystywanie programów komputerowych lub nielegalne ich kopiowanie. Występuje ono pod różnymi postaciami: od udostępnienia dyskietek koledze po nieprawidłowe zarządzanie licencjami oprogramowania w dużych sieciach komputerowych. Piractwem jest także nielegalna produkcja dysków CD-ROM, tzw. kompilacje programów i handlowanie nimi na giełdach, nie mówiąc już o sprzedawaniu CD-ROM-ów z zestawami oprogramowania bez licencji.

Za nielegalne (tj. bez zgody osoby uprawnionej) uzyskanie programu komputerowego w celu osiągnięcia korzyści majątkowej grozi kara aż do pięciu lat pozbawienia wolności. Oprócz tego dodatkową sankcją może być przypadek zarówno nielegalnych kopii programów, jak i urządzeń, które posłużyły do ich stworzenia, a więc komputerów, nagrywarek, itp.

### Wyjaśnienie

Nawet samo skopiowanie programu od kolegi – do użytku domowego – jest niedopuszczalne. Takie działanie może zostać uznane za kradzież, za chęć uzyskania korzyści majątkowej, bo przecież motywem działania było uniknięcie zapłaty za oryginalny egzemplarz programu w sklepie.

### **Kopiowanie programów**

Czy mogę zrobić kopię płyty z programem lub grą na własny użytek?

W przypadku programów komputerowych wyłączony został tzw. dozwolony użytek prywatny. O ile więc można skopiować od kolegi muzykę (np. z nowo kupionego przez niego legalnego CD na kasetę audio) dla prywatnego użytku domowego, o tyle wykluczone jest „pożyczanie” sobie oryginalnego oprogramowania i jego instalacja na domowym komputerze. Dotyczy to również „wynoszenia” oryginalnych programów z pracy lub szkoły do domu, nawet jeżeli robi się to w celu dokończenia na domowym komputerze zadań bezpośrednio związanych z pracą lub nauką.

### Wyjaśnienie

Gdy autor lub producent programu komputerowego nie zapewnią szybkiego dostarczenia zapasowej kopii w awaryjnej sytuacji, wtedy – ewentualnie – można zrobić jedną kopię bezpieczeństwa, której nie można jednak używać równocześnie z oryginałem. W razie odsprzedaży oryginalnego programu taką kopię należy przekazać nabywcy (razem z oryginalnym nośnikiem) lub zniszczyć.

## 4. Wyjątki

Co nie podlega prawu autorskiemu?

Bez pytania innych o zgodę zawsze możemy zamieszczać na naszych stronach WWW tzw. proste informacje prasowe. Nie są chronione prawem autorskim. Są bowiem jedynie prostymi stwierdzeniami pewnych faktów. Informacje te powstały bowiem bez twórczego wkładu ze strony autora. Powszechnie przyjmuje się, że prostymi informacjami prasowymi są m.in.:

- informacje o wypadkach,
- prognoza pogody,
- kursy walut,
- program radiowy i telewizyjny,
- repertuar kin, teatrów,
- proste ogłoszenia, komunikaty.

Prawu autorskiemu nie podlegają też ustawy i ich urzędowe projekty, a także urzędowe dokumenty, materiały, znaki i symbole.

## Dozwolony użytek utworów

Bez zezwolenia twórcy wolno nieodpłatnie korzystać z już rozpowszechnionego utworu w zakresie własnego użytku osobistego, który obejmuje krąg osób pozostających w stosunku pokrewieństwa, powinowactwa lub stosunku towarzyskiego.

## Prawo przedruku

Wolno wykorzystywać w celach informacyjnych w prasie, radiu i telewizji już rozpowszechnione sprawozdania o aktualnych wydarzeniach, aktualne artykuły na tematy polityczne, gospodarcze lub religijne (chyba, że zostało wyraźnie zastrzeżone, że ich dalsze rozpowszechnianie jest zabronione) aktualne wypowiedzi i fotografie reporterskie.

Można też rozpowszechniać krótkie wyciągi z tych sprawozdań i artykułów, przeglądy publikacji z utworów rozpowszechnionych (np. przeglądanie prasy na stronach internetowych), mowy wygłoszone na publicznych zebraniach i rozprawach oraz krótkie streszczenia rozpowszechnionych utworów.

## Prawo cytatu

We wszelkich utworach stanowiących samoistną całość (np. w wypracowaniu) można przytaczać urywki już rozpowszechnionych utworów lub nawet drobne utwory w całości. Należy to jednak robić tylko w zakresie uzasadnionym wyjaśnieniem, analizą krytyczną, nauczaniem lub prawami gatunku twórczości (np. w plastycznym kolażu czy eseju). Wolno cytować, ale tylko w podanych wyżej celach i zakresie. A zatem, dla użycia cytatu w żadnym wypadku nie może być uzasadnieniem fakt, że samodzielne opracowanie jakiegoś tematu jest pracochłonne lub trudne. Oprócz tego wolno też w celach dydaktycznych i naukowych umieszczać drobne utwory lub fragmenty większych dzieł w podręcznikach i wypisach.

## 5. Instytucje kontrolujące i audytujące legalność oprogramowania

**Business Software Alliance** ([www.bsa.org](http://www.bsa.org)) jest najbardziej znaną na świecie organizacją zajmującą się promowaniem bezpiecznego i zgodnego z prawem korzystania z oprogramowania. BSA reprezentuje, tak wobec instytucji publicznych, jak i na rynku międzynarodowym, interesy producentów użytkowego oprogramowania komputerowego oraz ich partnerów produkujących sprzęt komputerowy. Członkowie BSA są przedstawicielami jednego z najszybciej rozwijających się sektorów gospodarki na świecie. Programy BSA wspierają wprowadzanie innowacji technicznych poprzez edukację i inicjatywy promujące ochronę praw autorskich, bezpieczeństwo w Internecie oraz handel tradycyjny i elektroniczny. Członkami BSA są, między innymi: Adobe, Apple, Autodesk, Avid, Bentley Systems, Corel, Microsoft, Monotype, Symantec, Tekla, UGS.

**Stowarzyszenie Polski Rynek Oprogramowania (PRO)**, to członek SIIA (Software Information Industry Association) zostało założone przez twórców i producentów oprogramowania w roku 1992. PRO jest obecnie jedyną organizacją w Polsce, która uzyskała zezwolenie Ministerstwa Kultury i Sztuki (DP/041/Z/2/95) na zbiorowe zarządzanie prawami autorskimi do programów komputerowych.

Poza ochroną praw autorskich Stowarzyszenie PRO działa na rzecz zapewnienia właściwych prawnych warunków funkcjonowania firm informatycznych, prowadzi badania polskiego rynku oprogramowania i stanowi forum integracji środowisk twórców, producentów i sprzedawców oprogramowania. [www.pro.org.pl](http://www.pro.org.pl)

**Polska Izba Informatyki i Telekomunikacji (PIIT)**, członkami Izby są podmioty gospodarcze prowadzące działalność gospodarczą w sektorze teleinformatyki - telekomunikacji i informatyki. Obecnie do Izby należy ponad 180 firm, reprezentowanych w Izbie poprzez swoich przedstawicieli. Na potrzeby firm Izba wyjaśnia i postuluje zmiany (często z sukcesem) w wielu ustawach i rozporządzeniach dotyczących przepisów: podatkowych, celnych, certyfikacyjnych, prawa autorskiego oraz prawa zamówień publicznych i prawa telekomunikacyjnego; pomaga też bezpośrednio firmom w kluczowych dla nich oraz środowiska sprawach. Przy Izbie działa Sąd Polubowny do spraw domen internetowych. [www.piit.org.pl](http://www.piit.org.pl)