

Prawa autorskie

Ustawy

Prawo autorskie (*copyright*) to prawo do kopiowania. Sprawę tę reguluje ustawa o prawie autorskim z dnia 4 lutego 1994 roku (Dz. U. nr 24, poz. 83).

Art. 1

Przedmiotem prawa autorskiego jest każdy przejaw działalności twórczej o indywidualnym charakterze, ustalony w jakiejkolwiek postaci, niezależnie od wartości, przeznaczenia i sposobu wyrażenia. [...] Ochroną objęty może być jedynie sposób wyrażenia; nie są objęte ochroną odkrycia, idee, procedury, metody i zasady działania oraz koncepcje matematyczne. [...] Ochrona przysługuje twórcy niezależnie od spełnienia jakichkolwiek formalności (na płaszczyźnie międzynarodowej obowiązuje konwencja genewska, zgodnie z którą należy zamieścić © *Copyright by + Autor/Wydawnictwo + Miasto + Rok pierwszej publikacji*; oraz w konwencji UK trzeba jeszcze po tym wszystkim dodać *All Rights Reserved*).

Art. 4

Nie stanowią przedmiotu prawa autorskiego akty normatywne lub ich urzędowe projekty [...] znaki i symbole [...] proste informacje prasowe. (Także krótkie fragmenty dzieła z podaniem jego autora i źródła).

Art. 14

Institucji naukowej przysługuje pierwszeństwo publikowania utworu naukowego pracownika. Pierwszeństwo opublikowania wygasa, jeżeli w ciągu 6 miesięcy od dostarczenia utworu nie zawarto z twórcą umowy o wydanie utworu albo jeżeli w okresie 2 lat od daty jego przyjęcia, utwór nie został opublikowany.

Inne: zakaz kserowania (producenci i importerzy kopiarek, magnetofonów i odtwarzaczy płacą do 3% ceny dla ZAIKS-u zgodnie z art. 20); utwór może być objęty ochroną autorską, jeśli jest ustalony w jakiejkolwiek postaci, tzn. przybrał taki kształt, że może być poznany przez choćby jednego odbiorcę poza twórcą; kupno obrazu nie upoważnia właściciela do wystawiania dzieła, jego reprodukcji; wizerunek osób publicznych nie jest chroniony prawem autorskim (można robić im zdjęcia bez ich zgody zgodnie z art. 81); wydawcy utworów, których prawa autorskie wygasły, wpłacają do ZAIKS-u lub na Fundusz Promocji Twórczości do 8% wpływów brutto. Naruszenie praw karane jest do 3 lat więzienia oraz grzywną.

Podział praw:

- autorskie prawa osobiste (art. 16) - prawo do oznaczenia utworu swoim imieniem i nazwiskiem; prawo do nienaruszalności treści i formy utworu; prawo decydowania o pierwszym udostępnieniu utworu publiczności; prawo nadzoru nad sposobem korzystania z utworu; prawo do wycofania utworu z obrotu;
- autorskie prawa majątkowe (art. 17-19) - prawo do wynagrodzenia (domyślnie 5% ceny dzieła); można wykonywać publicznie utwory już opublikowane, ale tylko nieodpłatnie i jeśli nie wiąże się z tym osiągnięcie korzyści (art. 31); autorskie prawa majątkowe są ważne do 70 lat po śmierci autora; prawa majątkowe można przenosić na inne osoby;

Prawo własności przemysłowej z dnia 30 czerwca 2000 (Dz. U. nr 49, poz. 508) zastępuje prawo o znakach towarowych z dnia 31 stycznia 1985 (Dz. U. nr 5, poz. 17). Pierwszeństwo do uzyskania patentu/znaku ma osoba, która jako pierwsza złożyła prawidłowo wypełniony wniosek w Urzędzie Patentowym. Patent uzyskuje po upływie 6/12 miesięcy na określony czas (10 lat). Nieuprawnione użycie to takie, które może wprowadzić klientów w błąd, np. "Macrosoft", "Soffia". Przedawnienie naruszenia prawa następuje po trzech latach.

Open Source

W 1984 roku Richard Stallman naukowiec z *Massachusetts Institute of Technology* stworzył projekt GNU (**GNU is Not UNIX**) nakierowany na propagowanie darmowego oprogramowania wraz z kodem źródłowym.

Promocją idei zajmuje się *Open Source Initiative* (<http://www.opensource.org>). Zasady:

1. **Wolna redystrybucja** - nie można zabraniać swobodnego rozpowszechniania oprogramowania.
2. **Kod źródłowy** - użytkownik musi mieć dostęp do kodu źródłowego.
3. **Oderwane dzieła** - użytkownik musi mieć prawo modyfikować kod źródłowy, "oderwać go" od pierwotnej struktury i rozpocząć z jego udziałem inny projekt na tej samej licencji.
4. **Ochrona praw autora** - zmieniony kod musi być rozprowadzany pod inną nazwą i z odpowiednimi adnotacjami (o istocie zmiany i autorstwie zmiany).
5. **Zakaz dyskryminacji osób i grup ludzi** - np. zabraniać używania oprogramowania poza USA.
6. **Zakaz dyskryminacji dziedzin** - np. używania programów w biznesie lub w genetyce.
7. **Rozpowszechnianie licencji** - licencja dotyczy wszystkich części programu i musi być zawsze zawarta w każdej dystrybucji, nie można w drodze redystrybucji tworzyć osobnych licencji.
8. **Licencja podąża za oderwanymi częściami programu** - jeśli fragment programu typu *open source* będzie przeniesiony do innej dystrybucji, to ona też musi być *open source*.

9. **Licencja nie narzuca się innym licencjom** - na tym samym nośniku mogą znajdować się programy na innej licencji niż *open source*.
10. **Licencja musi być "technologicznie neutralna"** - program musi być dostępny na wielu kanałach dystrybucji, czyli nie tylko na CD's, ale także przez FTP; nie tylko w środowisku graficznym, ale także tekstowym.
- Wady *Open Source*: brak gwarancji, ciągły rozwój (niestabilność), niedofinansowanie.

Licencje

Umowy licencyjne nie prowadzą do przeniesienia autorskich praw majątkowych, lecz uprawniają do korzystania z utworu w określonym zakresie, czasie (domyślnie na 5 lat) i na określonym terytorium.

Freeware - bezpłatne, pełnowartościowe, ale wymaga podania autora oraz zabrania dokonywania zmian kodu jak i czerpania zysków ze sprzedaży oprogramowania.

Adware - darmowy, ale zawiera reklamy firmy.

Cardware - darmowy, ale wymaga wysłania do autora pocztówki.

GPL (*General Public Licence*) - zasady określone przez Free Software Foundation. Oprogramowanie musi zawierać koniecznie informacje o autorach, a także musi zawierać oryginalny kod programu. Może być rozprowadzane i używane za darmo, a nawet zmieniane. Domyślnie nie jest udzielana żadna gwarancja na oprogramowanie.

Public Domain - oprogramowanie będące własnością ogółu bez praw autorskich.

Demo - darmowy, ale pozbawiony wielu funkcji (niepełnowartościowy) program.

Shareware - pełnowartościowy program służący jedynie do przetestowania jego możliwości, nie może być wykorzystywany w celach komercyjnych. Użytkownik musi zakupić pełną komercyjną wersję oprogramowania, jeśli chce nadal go używać po przekroczeniu okresu próbnego.

Evaluation - pełnowartościowy i darmowy program, który przestaje działać po pewnym czasie (np. 21 dni).

Payware (Komercyjne)

OEM (*Original Equipment Manufacture*) - może być tylko używane wyłącznie na nowym sprzęcie kupionym wraz z oprogramowaniem. Od roku 2001 można nabyć OEM także z elementami hardware'u. Co w wypadku awarii elementu hardware? Opinia firmy Microsoft: "w momencie zakupu z dowolnym komponentem system operacyjny jest przypisany do niego. Natomiast w momencie instalacji automatycznie zostaje przypisany do komputera, na którym jest instalowany". Gwarancja na oprogramowanie jest honorowana przez producenta sprzętu.

BOX - "... pierwotny użytkownik oprogramowania może jednorazowo przekazać na stałe oprogramowanie oraz uprawnienia wynikające z umowy licencyjnej tylko bezpośrednio innemu użytkownikowi". W niektórych wersjach licencji można zainstalować jedno oprogramowanie na stanowisku stacjonarnym oraz dodatkowo na komputerze przenośnym (np. *MS Office 2000*). Gwarancja na oprogramowanie jest honorowana przez producenta oprogramowania.

EDU - dla uczniów, studentów i nauczycieli. Zakupionego oprogramowania nie można używać w celach komercyjnych.