

Użytkownik kupując legalnie program komputerowy, nie może bez zgody producenta oprogramowania udostępnić go w Internecie. Programy komputerowe podlegają ochronie według takich samych zasad jak utwory literackie. Aby program komputerowy stał się utworem w rozumieniu prawa autorskiego, musi stanowić przejaw działalności twórczej o indywidualnym charakterze.

Ochronie podlegają także programy w wersjach niepełnych, które użytkownik testuje by potem zdecydować się na kupno kompletnego programu. Prawa autorskie do programu komputerowego nabywa twórca programu (programista), współtwórca programu, pracodawca. W przypadku, gdy pracownik stworzył program w ramach obowiązków pracowniczych, autorskie prawa majątkowe przysługują pracodawcy, chyba, że umowa o pracę stanowi inaczej. Twórcy programu komputerowego przysługują autorskie prawa osobiste do autorstwa programu i oznaczania programu swoim nazwiskiem.

Autorskie prawa majątkowe do programu komputerowego to prawo do:

- ✓ *trwałego lub czasowego zwielokrotnienia programu komputerowego w całości lub w części jakimikolwiek środkami i w jakiegokolwiek formie*
- ✓ *prawo do tłumaczenia*
- ✓ *przystosowywania*
- ✓ *zmiany układu lub jakichkolwiek innych zmian w programie komputerowym,*
- ✓ *prawo do rozpowszechniania, w tym użyczenia lub najmu, programu komputerowego lub jego kopii.*

Prawo do korzystania z utworów i ich zwielokrotniania przez instytucje oświatowe w celach dydaktycznych sprowadza się do wykorzystywania cudzego utworu bez potrzeby uzyskania zezwolenia i bez stosownej opłaty (użytek szkolny).

**Ustawa całkowicie wyklucza możliwość stosowania w odniesieniu do korzystania z programów komputerowych przepisów o dozwolonym użytku osobistym.**

Korzystanie z programów komputerowych odbywa się w ramach umowy o korzystanie z programu, tzw. licencji, którą strony - szkoła i producent, twórca oprogramowania zawierają przy sprzedaży oprogramowania. Dotyczy to zarówno instytucji oświatowych, jak i osób prywatnych. Korzystanie z programu komputerowego bez licencji lub w sposób niezgodny z licencją stanowi naruszenie praw twórcy.

*Licencja jest rodzajem zezwolenia na używanie oprogramowania w sposób uznany przez twórcę. Autor określa warunki, na jakich może być wykorzystywane jego oprogramowanie, licencja zapewnia użytkownikom prawa chroniące ich przed dowolnością działań z jego strony.*

Zasady licencjonowania mogą być różne w zależności od tego, czy zezwolenie dotyczy programu komercyjnego, czy programu należącego do tzw. wolnego oprogramowania. W oprogramowaniu komercyjnym warunki licencyjne nastawione są na ochronę praw autorskich twórcy oprogramowania czy też producenta. Przyznają niewielkie prawa użytkownikowi i dużą swobodę prawną dla posiadacza praw autorskich (ograniczona liczba komputerów, na których można zainstalować oprogramowanie, liczba użytkowników). W wolnym oprogramowaniu użytkownik otrzymuje dużą swobodę.

Istnieje wiele kategorii licencji, które umożliwiają bezpłatne korzystanie z oprogramowania.

Najpopularniejsze to:

**GNU General Public License** - uprawnia do używania, modyfikacji, kopiowania i rozpowszechniania oprogramowania, pod warunkiem udostępniania go wraz z kodem źródłowym i danymi autora, rozpowszechniania jego wersji pochodnej na tej samej licencji.

**Shareware** - uprawnia w zasadzie do bezpłatnego korzystania z oprogramowania w celu przetestowania i sprawdzenia funkcjonalności oprogramowania w określonym terminie, po którym należy podjąć decyzję w sprawie zakupu oprogramowania. Program może być używany tylko przez określony czas, ograniczona jest jego funkcjonalność albo wyświetla komunikaty przypominające o konieczności wniesienia opłaty rejestracyjnej.

**Freeware** - uprawnia do bezpłatnego i nieograniczonego korzystania z oprogramowania (bez prawa dokonywania modyfikacji i z obowiązkiem zachowania danych autora). Jest on rozpowszechniany wyłącznie w postaci wykonywalnej, zatem nie można go samodzielnie ulepszać, umieszczać reklam (bez ujawniania kodu źródłowego).

**Demo** - licencja zezwalająca na skorzystanie z wersji demonstracyjnej. Taki zabieg marketingowy ma na celu wzbudzić zainteresowanie danym produktem - najczęściej grą komputerową. Oprogramowanie rozprowadzane na podstawie tej licencji zwykle nie posiada aktywnych wszystkich funkcjonalności, co zmniejsza jego wartość i bywa przyczyną zakupu licencji do pełnej, komercyjnej wersji programu.

## Uprawnienia legalnych użytkowników programów komputerowych

Jeśli program komputerowy został nabyty legalnie, jego posiadacz może bez zgody twórcy:

- ✓ dokonywać zwielokrotnienia programu, tłumaczenia, zmian w zakresie niezbędnym do korzystania z programu zgodnie z jego przeznaczeniem;
- ✓ zrobić kopię zapasową programu;
- ✓ analizować działanie programu (obserwować, badać i testować) w celu poznania jego idei i zasad;
- ✓ zdekompilować program pod ściśle określonymi warunkami (dokonywać zwielokrotniania kodu programu lub tłumaczenia jego formy) wyłączone przez umowę (najczęściej licencję).

W praktyce najważniejszym uprawnieniem użytkowników jest możliwość sporządzenia kopii zapasowej. Jednak nie może być ona używana równoległe z oprogramowaniem oryginalnym. Kopia zapasowa może być wykonywana na potrzeby archiwalne lub w celu zapewnienia bezpieczeństwa systemu komputerowego.

W ramach przywileju biblioteki mogą sporządzić egzemplarze utworu, o ile ma to na celu uzupełnienie, zachowanie lub ochronę własnych zbiorów. Sporządzenie kopii oprogramowania, nawet w kręgu najbliższych osób, w sposób niezgodny z licencją stanowić będzie naruszenie praw twórcy oprogramowania.

Rozwiązaniem jest możliwość korzystania z dóbr kultury i nauki w postaci licencji. Stosując wolne licencje, twórca zachowuje prawo do swojej twórczości, ale też jednocześnie wyraża zgodę na pewne użycia, których zakres jest szerszy niż prawa nadane odbiorcom przez ustawę.

Najbardziej popularne to: GNU GPL, GNU FDL - licencje z rodziny **Creative Commons** zawierane na czas nieokreślony.

Wszystkie oferowane przez *Creative Commons* licencje i narzędzia są darmowe.

Licencje *Creative Commons* nie oznaczają zrzeczenia się praw autorskich. Dzieła objęte taką licencją nie trafiają do domeny publicznej, ale umożliwiają udostępnianie szerokiemu gronu użytkowników. Zostały opracowane z myślą o stronach internetowych, muzyce, filmach, zdjęciach, materiałach edukacyjnych, artykułach naukowych rozpowszechnianych głównie przez Internet.

Licencje Creative Commons wraz z instrukcjami i dodatkowymi informacjami są dostępne na stronie [www.creativecommons.pl](http://www.creativecommons.pl)

Serwis Flickr [www.flickr.com](http://www.flickr.com) udostępnia kilkadziesiąt milionów zdjęć, które można legalnie wykorzystywać jako ilustracje w gazetkach, różnych publikacjach.

Polskie prawo przewiduje znacznie większą ochronę twórców programów komputerowych niż pozostałych utworów w Sieci.

Odpowiedzialność karną za używanie nielegalnego oprogramowania w szkole ponosi osoba, która dopuściła się tego czynu, a odpowiedzialność cywilną - dyrektor szkoły. Dyrektor odpowiada również wtedy, gdy nauczyciel korzysta z nielegalnego oprogramowania bez jego wiedzy czy zgody. W razie wyrządzenia przez pracownika szkody osobie trzeciej, do jej naprawienia zobowiązany jest pracodawca - o ile szkoda ta pozostaje w związku z wykonywaniem obowiązków pracowniczych.

Pracodawca może jednak pociągnąć nauczyciela do odpowiedzialności za wyrządzoną szkodę. Może się również zdarzyć, że uczeń zainstaluje w pracowni komputerowej nielegalne oprogramowanie. Dzieci do lat 13 nie mogą być karane za popełnione czyny przestępcze. Odpowiedzialność za wyrządzoną przez małoletniego szkodę, ponoszą jego rodzice, opiekunowie prawni, nauczyciele, instruktorzy.

oprac. na podstawie materiałów szkoleniowych BP w Ciechanowie