

Ochrona własności intelektualnej

Kierunek: Mechatronika

Katedra Mechaniki, Inżynierii Materiałowej i Biomedycznej

Ochrona własności intelektualnej oprogramowania. Organizacje zajmujące się zbiorowym zarządzaniem praw autorskich

Krzysztof Jamroziak

e-mail: krzysztof.jamroziak@pwr.edu.pl

Tel. 71 320 27 60

Konsultacje: wtorek: godz. 13.00-15.00

środa: godz. 13.00-15.00



HR EXCELLENCE IN RESEARCH



Politechnika Wroclawska

Czym jest program komputerowy ?

W polskim porządku prawnym nie ma jego definicji legalnej. Jest to spowodowane przede wszystkim chęcią uniknięcia jej szybkiej dezaktualizacji i płynących z tego potencjalnych problemów.

Wobec braku definicji legalnej w polskim ustawodawstwie, chcąc zdefiniować program komputerowy, można posłużyć się postanowieniami ustawodawstw zagranicznych; w niektórych państwach zdecydowano się na jej wprowadzenie.

Przykładowo, w regulacji amerykańskiej (Title 17 of the U.S. Code, § 101) zdefiniowano program komputerowy jako zestaw rozkazów lub instrukcji przeznaczonych do użycia bezpośrednio lub pośrednio w komputerze w celu osiągnięcia określonego rezultatu.

Ochrona prawna programu komputerowego

Jak już wcześniej wskazano, w ustawodawstwie europejskim programy komputerowe są chronione na **podstawie prawa autorskiego**.

W prawie polskim ochrona programów komputerowych została uregulowana w ustawie z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych.

Ustawa ta w zakresie ochrony programów komputerowych wdrożyła dyrektywę Parlamentu Europejskiego i Rady 2009/24/WE z dnia 23 kwietnia 2009 r. w sprawie ochrony prawnej programów komputerowych.

Program komputerowy będzie chroniony na gruncie prawa autorskiego pod warunkiem, że będzie spełniał przesłanki ogólne określone w art. 1 ust. 1:

- ❖ **musi stanowić przejaw działalności twórczej,**
- ❖ **mieć indywidualny charakter,**
- ❖ **musi zostać ustalony.**

Elementy chronione

Ochrona programów obejmuje wszystkie formy jego wyrażenia, czyli:

- ❖ w szczególności kod źródłowy (source code);
- ❖ kod wynikowy (object code),
- ❖ w tym również oprogramowanie sprzętowe (firmware).

W pewnych sytuacjach ochrona może obejmować także dokumentację projektową danego oprogramowania.

Elementy niechronione

Ochronie nie podlegają:

- idee i zasady będące podstawą jakiegokolwiek elementu programu komputerowego, w tym podstawą łączy (interfejsów).

Przyczyną takiej regulacji była chęć uniknięcia monopolizacji określonych pomysłów na programy komputerowe. Brak takich postanowień mógłby bowiem oznaczać, że na rynku mielibyśmy dostępny jedynie jeden edytor tekstowy, jedynie jeden odtwarzacz multimedialnych, itd.

- ochroną nie będzie objęty również graficzny interfejs użytkownika.

Elementy niechronione

- program komputerowy,
- zbiór funkcji programu komputerowego,
- język programowania,
- format plików danych używanych w ramach programu komputerowego w celu korzystania z pewnych jego funkcji.

Autorskie prawa majątkowe

Przepis szczególny dotyczący programów komputerowych (art. 74 ust. 4) stanowi, iż „autorskie prawa majątkowe do programu komputerowego, z zastrzeżeniem przepisów art. 75 ust. 2 i 3, obejmują prawo do:

- trwałego lub czasowego zwielokrotnienia programu komputerowego w całości lub w części jakimikolwiek środkami i w jakiejkolwiek formie; w zakresie, w którym dla wprowadzania, wyświetlania, stosowania, przekazywania i przechowywania programu komputerowego niezbędne jest jego zwielokrotnienie, czynności te wymagają zgody uprawnionego;**
- tłumaczenia, przystosowywania, zmiany układu lub jakichkolwiek innych zmian w programie komputerowym, z zachowaniem praw osoby, która tych zmian dokonała;**
- rozpowszechniania, w tym użyczenia lub najmu, programu komputerowego lub jego kopii.**

Autorskie prawa majątkowe

Prawa autorskie do programu komputerowego przysługują, co do zasady, jego twórcy.

Zasadę pierwotnego nabycia autorskich praw majątkowych przez pracodawcę twórcy programu, w sytuacji, gdy program komputerowy został stworzony przez pracownika w wyniku wykonywania obowiązków ze stosunku pracy (o ile umowa nie stanowi inaczej).

W takiej sytuacji to pracodawca nabywa, z mocy ustawy, całość **autorskich praw majątkowych** do programu komputerowego.

Autorskie prawa majątkowe w odniesieniu do wszystkich utworów (programów komputerowych) **wygasają po upływie 70 lat od śmierci twórcy.**

Autorskie prawa osobiste

Autorskie prawa osobiste chronią nieograniczoną w czasie i niepodlegającą zrzeczeniu się lub zbyciu więź twórcy z utworem.

Jednocześnie w przepisie tym zawarto katalog obejmujący przykładowe wyliczenie takich praw. W odniesieniu do programów komputerowych, katalog ten jest jednak ograniczony.

Z katalogu uprawnień wyłączono:

- 1) prawo do nienaruszalności treści i formy utworu oraz jego rzetelnego wykorzystania,
- 2) prawo do decydowania o pierwszym udostępnieniu utworu publiczności,
- 3) prawo do nadzoru nad sposobem korzystania z utworu.

Autorskie prawa osobiste

Tym samym wśród autorskich praw osobistych przysługujących uprawnionemu do programu komputerowego w komentowanym katalogu pozostawiono jedynie:

- 1) prawo do autorstwa utworu oraz
- 2) prawo do oznaczenia utworu swoim nazwiskiem lub pseudonimem albo do udostępniania go anonimowo.

Autorskie prawa osobiste są ściśle związane z osobą twórcy programu komputerowego. Prawa te nie podlegają zbyciu, nie można się ich również zrzec.

Co można zrobić z prawami autorskimi do programu?

Osoba, której przysługują majątkowe prawa autorskie do programu komputerowego może tymi prawami rozporządzać tak jak uzna to za stosowne. **Może więc prawa sprzedać, albo darować.**

Takie przeniesienie (sprzedanie) powinno odbyć się na podstawie zawartej na **piśmie umowy**, w której wskazane zostaną tzw. **pola eksploatacji** – czyli **sposoby, w jakie nabywca może korzystać z nabytych praw.**

Dlatego prawidłowe wpisanie w umowie **pól eksploatacji** jest bardzo ważne.

Co można zrobić z prawami autorskimi do programu?

Standardowe **pola eksploatacji**, przewidziane w ustawie o prawie autorskim dotyczą prawa do:

- **trwałego lub czasowego zwielokrotnienia programu komputerowego w całości lub w części jakimikolwiek środkami i w jakiegokolwiek formie; w zakresie, w którym dla wprowadzania, wyświetlania, stosowania, przekazywania i przechowywania programu komputerowego niezbędne jest jego zwielokrotnienie, czynności te wymagają zgody uprawnionego;**
- **tłumaczenia, przystosowywania, zmiany układu lub jakichkolwiek innych zmian w programie komputerowym, z zachowaniem praw osoby, która tych zmian dokonała;**
- **rozpowszechniania, w tym użyczenia lub najmu, programu komputerowego lub jego kopii.**

Co można zrobić z prawami autorskimi do programu?

Przeniesienie **praw autorskich** oznacza, że twórca (albo inna osoba, której te prawa przysługiwały) traci nad nimi kontrolę – przynajmniej na polach eksploatacji, które zostały wskazane w umowie. To znaczy, że nic więcej już nie może z nimi zrobić – sprzedał je i nie należą już do niego.

Możliwe jest też **udzielenie licencji**, czyli umożliwienie komuś korzystanie z praw autorskich (nawet w zakresie dalszego sprzedawania licencji i uzyskiwania z tego tytułu zysków) bez tracenia całości praw do utworu.

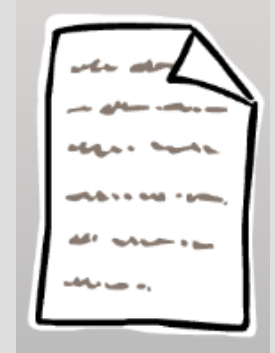
Licencje oprogramowania



Licencja na oprogramowanie to umowa na korzystanie z utworu jakim jest aplikacja komputerowa, zawierana pomiędzy podmiotem, któremu przysługują majątkowe prawa autorskie do utworu, a osobą, która zamierza z danej aplikacji korzystać.

Licencje oprogramowania

Umowa taka powinna określać przede wszystkim pola eksploatacji (formy wykorzystania utworu), czyli warunki na jakich licencjobiorca jest uprawniony do korzystania z programu.



Ustawa o prawie autorskim i prawach pokrewnych jako podstawowe elementy określające pola eksploatacji wskazuje zakres, miejsce i czas korzystania z utworu, przy czym jest to wyliczenie przykładowe i strony umowy mogą dowolnie kształtować charakter licencji (biorąc jednak pod uwagę treść przepisów ustawowych, których strony nie mogą modyfikować - tzw. ius cogens).

Licencje oprogramowania

Użytkownicy komputerów najczęściej mogą spotykać się z licencją w odniesieniu do tzw. licencji użytkownika (EULA), które są używane przez producentów oprogramowania do wiązania użytkowników dodatkowymi ograniczeniami.

Licencje na oprogramowanie są najczęściej bardzo restrykcyjne i większość użytkowników nie czyta ich w całości. Większość takich licencji ogranicza liczbę komputerów, na których można zainstalować oprogramowanie, liczbę użytkowników którzy mogą go używać i wprowadzają wiele innych ograniczeń, które nie są bezpośrednio związane z technologią. Standardowym elementem każdej niemal licencji oprogramowania jest klauzula o wyłączonej odpowiedzialności producenta z tytułu używania oprogramowania przez licencjobiorcę, której znaczenie polega na braku jakiegokolwiek odpowiedzialności producentów oprogramowania za np. skutki błędów w programach.

Licencja GPL i inne licencje FLOSS są reakcją na restrykcyjność licencji na oprogramowanie własnościowe.

GPL (General Public License) to powszechna licencja publiczna. Oznacza, że pozwala ona użytkownikom na swobodne uruchamianie, kopiowanie, rozpowszechnianie, analizowanie, zmienianie i ulepszanie programów, które są nią objęte.

FLOSS - Free Libre Open Source Software (Wolne i Otwarte Oprogramowanie)

OEM to programy sprzedawane wraz ze sprzętem komputerowym (przypisane do konkretnego komputera), po wymianie sprzętu na nowszy, nie można ich przenieść na nowy komputer tylko trzeba ponownie je zakupić.

BOX to programy, które można przenosić na kolejne komputery jednak pod warunkiem, że zawsze zainstalowany jest tylko na jednym komputerze. Legalny jest tylko program ostatnio zainstalowany.

Adware - pojęcie to można rozumieć jako rodzaj (i typ) licencji oprogramowania (zazwyczaj zamkniętego). Rozumiane w tym sensie Adware jest oprogramowaniem rozpowszechnianym za darmo, ale zawiera funkcję wyświetlającą reklamy, zwykle w postaci banerów reklamowych. Wydawca oprogramowania zarabia właśnie na tych reklamach.

Freeware to licencja oprogramowania umożliwiająca darmowe rozprowadzanie aplikacji bez ujawnienia kodu źródłowego. Termin freeware bywa również używany jako synonim oprogramowania objętego tą licencją.

Shareware to rodzaj programu komputerowego, który jest rozpowszechniany bez opłat z pewnymi ograniczeniami lub z niewielkimi opłatami do wypróbowania przez użytkowników. Czasami po okresie próbnym (wersja trial) lub po określonej liczbie uruchomień (Limit uruchomień) za taki program trzeba płacić lub zrezygnować z korzystania z niego

Trial (z ang. próba) – rodzaj licencji na programy komputerowe polegający na tym, że można go używać przez z góry ustalony czas (od 7 do 90 dni). Programy na tej licencji są w pełni funkcjonalne. Po upływie ustalonego czasu, jedyną rzeczą, na którą pozwoli program to rejestracja albo usunięcie z dysku twardego. Zazwyczaj wersje próbne rozprowadzane są na tej licencji. Przykłady oprogramowania rozprowadzanego jako licencja trial: **Paint Shop Pro, Adobe Flash**

Open Source (otwarte oprogramowanie) to alternatywa dla Freeware (wolne oprogramowanie), którego celem jest istnienie swobodnego dostępu do oprogramowania dla wszystkich jego uczestników. Zapewnia swoim użytkownikom prawo do legalnego oraz darmowego uruchamiania, kopiowania, rozpowszechniania, analizowania, modyfikacji oraz ulepszania i rozbudowy istniejących produktów.

Demo to darmowe programy, które mają mocno ograniczone funkcje lub czas użytkowania.

Beta to typ oprogramowania, które jest jakby próbnym modelem, prototypem w znacznej mierze ukończonym, nie do końca pozbawionym ukrytych błędów.

Apache License (przed wersją 2.0 Apache Software License - ASL) jest licencją wolnego oprogramowania autorstwa Apache Software Foundation. Licencja ta dopuszcza użycie kodu źródłowego zarówno na potrzeby wolnego oprogramowania, jak i zamkniętego oprogramowania komercyjnego. Pod tą licencją rozpowszechniane jest oprogramowanie tworzone przez Apache Software Foundation.

ArcEditor to nazwa licencji oprogramowania ArcGIS firmy ESRI. Jest to rodzaj wyższej licencji ArcView, który umożliwia pracę z wielodostępną bazą danych typu MultiUser Geodatabase (np. Microsoft SQL Server lub Oracle) lecz nie posiada pełnej funkcjonalności licencji ArcInfo.

ArcInfo to nazwa licencji na oprogramowanie ArcGIS firmy ESRI.

Jest to najpełniejsza licencja umożliwiająca wykonywanie wszystkich działań zaprojektowanych w środowisku ArcGIS. Pozwala na pracę w formatach SHP (ShapeFile), Personal Geodatabase (Geobaza osobista) oraz Multiuser Geodatabase (Wielodostępna baza danych).

Beerware to określenie licencji na oprogramowanie. Pozwala użytkownikowi końcowemu na dowolne korzystanie z oprogramowania, pod warunkiem, że w wypadku spotkania autora użytkownik postawi mu piwo.

Common Development and Distribution License (CDDL) - wzorowana na licencji Mozilli (MPL) licencja oprogramowania zatwierdzona przez Open Source Initiative jako licencja zgodna z ideą Open Source. Kod objęty licencją CDDL można swobodnie łączyć z kodem na innych licencjach; jedynym wyjątkiem jest GPL, której zapisy zakazują linkowania z kodem na innych, niezgodnych licencjach.

CPL (Common Public License) jest jedną z licencji wolnego oprogramowania, która została sformułowana w 1988 przez IBM. Treść licencji została zatwierdzona przez Open Source Initiative. Środowisko programistyczne Eclipse jest przykładowym projektem rozprowadzanym na licencji CPL.

Crippleware

Oprogramowanie, z którego usunięto część funkcji, zwykle jednak działające bez ograniczeń czasowych, w którym uciążliwość spowodowana brakiem ma skłonić użytkownika do zakupu pełnej wersji.

Powszechna Licencja Publiczna GNU (GNU General Public License) - jedna z licencji wolnego oprogramowania, która została sformułowana w 1988 przez Richarda Stallmana i Ebena Moglena na potrzeby Projektu GNU, na podstawie wcześniejszej Emacs General Public License. Wersja 2. licencji GNU GPL została wydana w roku 1991, wersja 3. - 29 czerwca 2007.

Greenware

Licencja oprogramowania umożliwiająca bezpłatne wykorzystywanie programu. Autor jednak odnosi się z prośbą, by w zamian zatroszczyć się o środowisko naturalne.

Guiltware (ang. guilt = wina) - odmiana oprogramowania typu freeware, zawierająca pojawiającą się regularnie wiadomość, jak długo i ciężko autor pracował nad nim, i że użytkownik powinien przesłać na konto autora jakąś sumę pieniędzy; komunikat ma wzbudzać u użytkownika poczucie winy.

Initial Developer's Public License (IDPL) - jedna z licencji wolnego oprogramowania. Na takiej licencji udostępniany jest kod źródłowy serwera Firebird SQL dodany do oryginalnego kodu źródłowego serwera InterBase 6.0.

Licencja BSD (Berkeley Software Distribution License, BSDL) to jedna z licencji zgodnych z zasadami Wolnego Oprogramowania. Stworzona na Uniwersytecie Kalifornijskim w Berkeley.

Licencja Perla - kombinacja dwóch licencji oprogramowania: Powszechnej Licencji GNU oraz Licencji Artystycznej, w której modyfikacje oryginalnego kodu muszą być udostępniane na licencji wybranej z podanych.

Licencja Wolnego Oprogramowania to licencja oprogramowania zezwalająca użytkownikom na modyfikację i redystrybucję zmodyfikowanych wersji oprogramowania, co zwykle zabronione jest przez prawo autorskie. Licencja Wolnego Oprogramowania gwarantuje jego odbiorcom wolność w postaci zgody na modyfikację i dystrybucję dzieła objętego prawem autorskim.

Licencja X11 (powszechnie ale nieprecyzyjnie nazywana Licencją MIT) to jeden z najprostszych i najbardziej liberalnych typów licencji. Daje użytkownikom nieograniczone prawo do używania, kopiowania, modyfikowania i rozpowszechniania (w tym sprzedaży) oryginalnego lub zmodyfikowanego programu w postaci binarnej lub źródłowej. Jedynym wymaganiem jest, by we wszystkich wersjach zachowano warunki licencyjne i informacje o autorze.

Limit możliwości uruchomień – jest to forma ograniczenia, stosowana najczęściej w przypadku licencji shareware, które pozwala jedynie na określoną liczbę uruchomień danego oprogramowania, np. 30 razy. Po przekroczeniu tej liczby, podobnie jak w przypadku oprogramowania udostępnianego na licencji trial, najczęściej mamy możliwość wykupienia licencji na pełną wersję danej aplikacji lub musimy usunąć ją z naszego komputera. Czasami limit możliwości uruchomień jest stosowany razem lub naprzemiennie z ograniczeniami czasowymi wynikającymi z licencji trial.

Liteware - nazwa rodzaju programów komputerowych, które są rozprowadzane bezpłatnie, lecz posiadają znacznie mniejsze, ograniczone przez producenta, możliwości niż pełna, komercyjna wersja. Po okresie 30 dni pojawiają się reklamy, przypomnienia (o konieczności zarejestrowania się) najczęściej w formie banerów.

FIFI-MOLP (Microsoft Open License Pack) zwana też OLP - grupowa licencja oprogramowania Microsoft. Najpopularniejsza obok wersji OEM.

Mozilla Public License (MPL) - jedna z licencji wolnego oprogramowania, opracowana przez firmę Netscape na potrzeby projektu Mozilla.

Nagware lub annoyware (ang. annoy - męczyć, nękać) - oprogramowanie kategorii shareware, które przerywa regularnie działanie (zazwyczaj przy najczęściej używanych funkcjach programu), aby wyświetlić żądanie uiszczenia zapłaty, które usunie ten komunikat. Komunikat wymaga zwykle potwierdzenia ze strony użytkownika, zanim powróci do normalnego działania.

Ransomware - oprogramowanie na pewnego rodzaju licencji, którego autor zgadza się na przeniesienie go do Open Source w zamian za określoną sumę pieniędzy.

Shared Source to termin stworzony przez Microsoft, określający podobną do Otwartego Oprogramowania licencję udostępniania kodu źródłowego oprogramowania.

Public domain (dobro publiczne) - „licencja” ta jest stosowana do tekstów, zdjęć, muzyki, dzieł sztuki, oprogramowania itp., które na skutek decyzji twórcy, braku spadkobierców, lub upływu odpowiedniego czasu, stały się dostępne dla dowolnych zastosowań bez ograniczeń wynikających z przepisów prawa autorskiego. Programy posiadające ten status, mogą być używane bezpłatnie i bez ograniczeń.

Korzystanie z programu komputerowego bez zgody twórcy

W przypadku nabycia programu legalnie, użytkownik ma prawo bez zgody twórcy do:

- ❖ Dokonania zwielokrotnienia programu, tłumaczenia, zmian w zakresie niezbędnym do korzystania z programu.**
- ❖ Zrobić kopię zapasową programu.**
- ❖ Obserwacji, badania i testowania funkcjonowania programu w celu poznania jego idei i zasad.**

Formy naruszenia praw autorskich do programu komputerowego

Kopia programu bez stosownej licencji.

Korzystanie z programu poza zakresem licencji.

Nadużywanie licencji typu „shareware”.

Ściąganie ze stron internetowych kopii programu „warez”

Wytwarzanie i posiadanie urządzeń technicznych służących do niedozwolonego obchodzenia technicznych zabezpieczeń programów komputerowych.



Piractwo komputerowe

Piractwo komputerowe to potoczna definicja działań naruszających ustawę o prawie autorskim.



Polega na łamaniu prawa autorskiego poprzez nielegalne kopiowanie i posługiwanie się własnością intelektualną bez zgody autora lub producenta utworu i bez uiszczenia odpowiednich opłat.

Obejmuje nielegalne:

- **Kopiowanie,**
- **Używanie,**
- **Reprodukowanie,**
- **Udostępnianie,**
- **Produkcję oprogramowania.**



Nielegalne oprogramowanie

Piractwo komputerowe może polegać na:

- ❖ instalowaniu w sieci lub na komputerze nie licencjonowanej kopii programu,
- ❖ instalowaniu danego programu na większej liczbie komputerów, niż przewiduje to licencja na program,
- ❖ kopiowanie programu z nośnika na nośnik,
- ❖ kopiowanie programu z internetu,
- ❖ inne.



Zabronione jest kopiowanie programu bez zgody producenta, dystrybucja nielegalnych kopii, jak również używanie nielegalnych kopii.

Nielegalna muzyka i filmy

Piractwo komputerowe dotyczy także niezgodnego z prawem kopiowania i używania plików multimedialnych - filmów i muzyki.



Kopiuwane nielegalnie są również książki (e-booki), czasopisma, gazety i różnego rodzaju dokumenty.

Nowe możliwości techniczne umożliwiające świetną kompresję dźwięku i obrazu, rozwój internetu oraz pojawienie się wielu programów głównie typu peer to peer spowodowało niezwykle rozrost piractwa w tym zakresie.

Piractwo w Polsce

W Polsce w ubiegłym roku 57% użytkowników komputerów korzystało (przynajmniej częściowo) z programów „pirackich”.

Na tle innych krajów Europy wschodniej jest to poziom średni.

**Od kilku lat ilość spada o 1% rocznie.
Rocznie straty szacuje się na 484 mln \$.**

Z szacunków Zrzeszenia Producentów Audio-Video (ZPAV) wynika, że skala piractwa w Polsce nie jest mała.



Początki piractwa w Polsce



Polsce początki handlu nielegalnym oprogramowaniem sięgają lat osiemdziesiątych.

Wtedy właśnie zaczęły pojawiać się pierwsze małe komputery.

Ludzie zaczęli szukać jak najtańszego oprogramowania dla swoich komputerów.

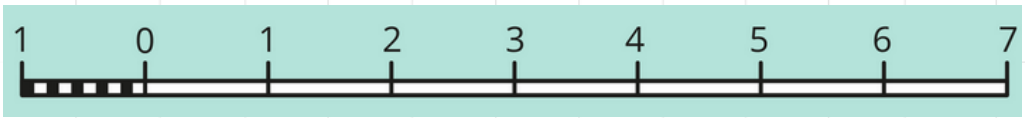
Zaczęli być klientami bazarów i giełd komputerowych, gdzie zaczynały pojawiać się nielegalne programy.

Początki piractwa w Polsce



Nielegalny handel spowodował, że większość użytkowników komputerów wyrobiła sobie pogląd iż programy komputerowe są czymś, co powinno kosztować niewielkie pieniądze.

Wejście na polski rynek oryginalnych programów wzbudziło zdumienie i oburzenie ponieważ okazało się, że oryginały kosztują dużo więcej niż to samo na giełdzie



Straty odczuwają przede wszystkim producenci i dystrybutorzy legalnych wersji.

Mając świadomość, że liczba sprzedawanych pirackich kopii jest kilkakrotnie większa niż legalnych, często nawet nie planują wydawania części swoich dzieł, bo to im się po prostu nie opłaca.

Piractwo komputerowe nie jest zjawiskiem nowym.

Jednocześnie zyski osiągane z takiego procederu potrafią być na tyle duże, że nawet widmo więzienia nie jest w stanie zatrzymać piratów.

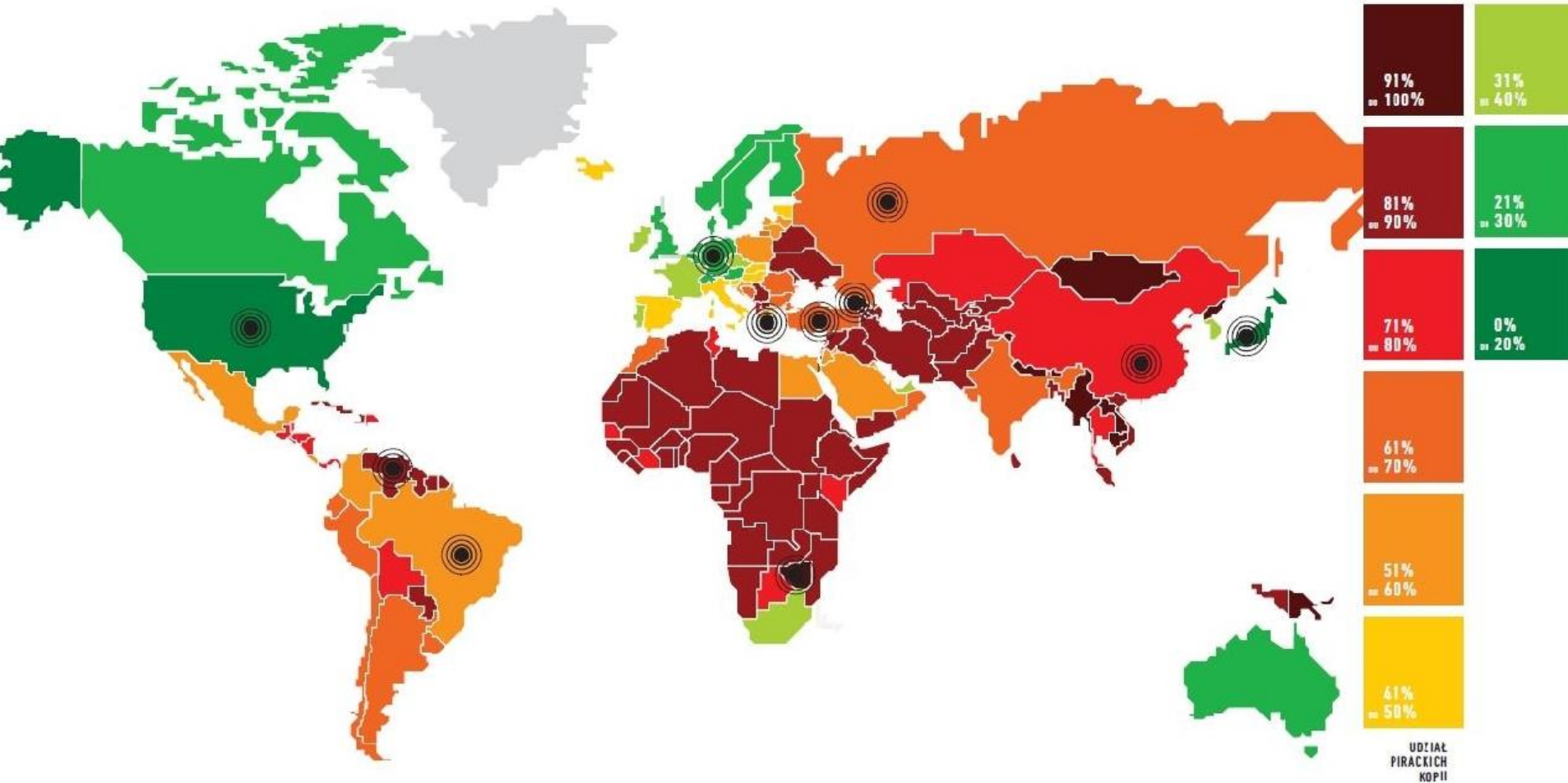
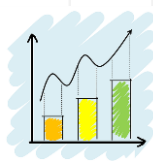


W Polsce od roku 2006 do 2013 procentowa ilość nielegalnego oprogramowania zmalała z 57% do 51%. To jednak nadal ponad połowa całości rynku.

Szczególnie blado wypadamy na tle krajów Unii Europejskiej oraz Europy Zachodniej, gdzie udziały pirackiego software'u oscylują w granicach 30% i również, sukcesywnie maleją.

	2013	2011	2010	2009	2008	2007	2006
Świat	43%	42%	42%	43%	41%	38%	35%
UE	31%	33%	35%	35%	35%	35%	36%
Polska	51%	53%	54%	54%	56%	57%	57%
WE	29%	32%	33%	34%	33%	33%	34%
CEE	61%	62%	64%	64%	66%	68%	68%

Źródło: <https://www.spidersweb.pl/2015/06/skala-piractwa-w-polsce.html>



Źródło: <https://www.chip.pl/2012/10/zobacz-na-mapie-w-ktorych-krajach-jest-najwiecej-piratow/>

Statystyki

Kraje o najwyższym wskaźniku piractwa:

- ❖ Wietnam 92%
- ❖ Chiny 92%
- ❖ Ukraina 91%
- ❖ Indonezja 88%
- ❖ Zimbabwe 87%
- ❖ Rosja 87%
- ❖ Algieria 84%
- ❖ Nigeria 84%
- ❖ Pakistan 83%
- ❖ Paragwaj 83%

Kraje o najniższym wskaźniku piractwa:

- ❖ Stany Zjednoczone 22%
- ❖ Nowa Zelandia 23%
- ❖ Dania 26%
- ❖ Szwecja 27%
- ❖ Austria 27%
- ❖ Wielka Brytania 29%
- ❖ Japonia 29%
- ❖ Belgia 29%
- ❖ Niemcy 30%
- ❖ Szwajcaria 31%

Polska 46%

Źródło: <http://denken.com.pl/piractwo-komputerowe-globalny-wzrost/>

Przyczyny piractwa

Wysoka cena programów, filmów, muzyki.

Polityka koncernów niechętnych zmniejszaniu cen produktów.

Brak świadomości potrzeby chronienia praw autorskich w świadomości przeciętnego człowieka,

Podwójna moralność użytkowników.

Łatwy dostęp do pirackich treści.

Internet.

Gięda.

Rozwój programów P2P.

Kopie nieodróżnialne od oryginałów.



Sprzęt sprzyjający piractwu i metody rozpowszechniania plików

Taniejące nagrywarki CD, DVD, BlueRay.

Tanie nośniki.

Szerokopasmowy Internet.

Programy P2P.

Wydajne metody kompresji.



Sieci P2P.

Sieci P2M.

Serwery do wymiany dużych plików.

Serwery FTP.

Giełda.



Zalety i wady piractwa



Oszczędność.

Dostęp do najnowszych programów i filmów (niektóre mogą być w ogóle nie wydane w Polsce).

Udział w grupach Internetowych.

Rozwój umiejętności komputerowych.

Forma promocji.



Przekraczanie prawa.

Brak wsparcia technicznego i gwarancji producenta.

Niepewna jakość filmów i muzyki.

Brak dodatków.

Wspieranie finansowe mafii i przestępców.

Możliwość ściągnięcia wirusów i trojanów.

Unikanie naruszenia prawa

- 1) Zgodnie z przepisami o prawie autorskim i prawach pokrewnych kopiowanie i używanie programów komputerowych bez zezwolenia właściciela praw autorskich jest zabronione i podlega surowym sankcjom karnym i cywilnym.

Ustawa z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych, Dz. U. 1994r., nr 24)

- 2) Udział w piractwie komputerowym (nawet nieświadomy) może pociągnąć do odpowiedzialności cywilnej jak i karnej.

- **Grzywna.**
- **Konfiskata sprzętu.**
- **Odszkodowanie dla właściciela praw autorskich i majątkowych.**
- **Kara więzienia.**



Przeciwdziałanie piractwu

NO PIRACY



Kontrola Sieci

Zarząd oraz dział informatyki powinny sprawować pełną kontrolę nad danymi w firmowej sieci komputerowej.

Inwentaryzacja oprogramowania

Opracować spis wszystkich programów zainstalowanych na firmowych komputerach, notebookach i serwerach

szczególnie w przypadku bezpośredniego dostępu pracowników do Internetu umożliwiającego im bez wiedzy administratora samodzielną instalację programów prosto z sieci.

Bezwzględnie przechowywać licencje na wszystkie zainstalowane programy.

Przeciwdziałanie piractwu



Przestrzeganie zgodności licencji z ilością kopii programów

Firmy kupują pewną ilość legalnego oprogramowania, lecz po pewnym czasie tracą kontrolę nad tym, co zostało zainstalowane. Liczba użytkowników zaczyna przekraczać liczbę licencji i w momencie kontroli komputer może zostać zatrzymany.

Często wynika to z niewiedzy pracodawcy o oprogramowaniu na jego komputerach.

Weryfikacja legalności oprogramowania

Najlepszym sposobem uzyskania wyczerpujących i aktualnych informacji o zainstalowanym w firmie programach jest audyt oprogramowania.

Przeciwdziałanie piractwu



Porozumienie z pracownikami

Zapoznanie pracowników z zasadami użytkowania oprogramowania i podpisanie porozumienia określającego odpowiedzialność osób zatrudnionych w zakresie zasad używania oprogramowania.

Odpowiedzialność za oprogramowanie

W większych firmach rozwiązaniem jest wyznaczenie osoby odpowiedzialnej za zakup programów, ich instalację i nadzór nad zasobami oprogramowania.

W mniejszych instalowanie programów najlepiej powierzyć jednej osobie lub działowi. Zaoszczędzi to niespodzianek (zwłaszcza tych przykrych) w przyszłości.

Organizacje zbiorowego zarządzania to stowarzyszenia zrzeszające twórców, wykonawców, producentów oraz organizacje radiowe i telewizyjne, których statutowym zadaniem jest zbiorowe zarządzanie i ochrona powierzonych im praw autorskich oraz pokrewnych.

Polega to między innymi na udzielaniu zgody na korzystanie z utworów (zwykle za pośrednictwem licencji), pobieraniu wynagrodzeń od korzystających z chronionych przedmiotów (inkaso) oraz podziale i wypłacie zainkasowanych środków między uprawnionych (repartycja).

Organizacje zbiorowego zarządzania zobowiązane są także do przedkładania Komisji Prawa Autorskiego tabel wynagrodzeń do zatwierdzenia. Tabele określają stawki wynagrodzeń należnych z tytułu korzystania z utworów lub przedmiotów praw pokrewnych.

Do wykonywania zbiorowego zarządu konieczne jest zezwolenie Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego. Dziś w Polsce istnieje **12** organizacji zbiorowego zarządzania, które takie zezwolenia uzyskały.

Instytucje zajmujące się ochroną praw autorskich

1. KOPIPOL
2. REPROPOL
3. SAIW Copyright Polska
4. SAWP
5. SFP
6. STL
7. STOART
8. ZAIKS
9. ZASP
10. ZPAF
12. ZPAP
12. ZPAV

Stowarzyszenie Zbiorowego Zarządzania Prawami Autorskimi Twórców Dzieł Naukowych i Technicznych KOPIPOL zostało utworzone 5 czerwca 1995 roku.

Celem Stowarzyszenia jest w szczególności zbiorowe zarządzanie i ochrona praw autorskich w zakresie reprodukcji, wprowadzania do obrotu, wprowadzania do pamięci komputera, zwielokrotniania i rozpowszechniania, a także działania na rzecz rozwoju nauki i techniki oraz zabezpieczenia i ochrony majątkowych interesów twórców dzieł naukowych i technicznych.

Zarządzanie prawami autorskimi obejmuje w szczególności:

- 1) Udzielanie licencji.**
- 2) Inkasowanie wynagrodzeń.**
- 3) Podział wynagrodzeń.**
- 4) Inkasowanie i podział opłat od producentów, importerów kserokopiarek, skanerów itp.**
- 5) Inkasowanie i podział opłat od posiadaczy urządzeń reprograficznych.**
- 6) Inkasowanie i podział innych opłat i wynagrodzeń.**

Stowarzyszenie Dziennikarzy i Wydawców REPROPOL jest organizacją założoną przez wydawców prasy i działającą na ich rzecz. Działają na podstawie zezwolenia Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego na prowadzenie działalności w zakresie zbiorowego zarządzania prawami autorskimi oraz ochrony praw autorskich przysługujących wydawcom prasy.

Misją jest umożliwienie użytkownikom materiałów prasowych zgodnego z prawem korzystania z tych materiałów, przy jednoczesnym zabezpieczeniu praw wydawców. W tym właśnie celu REPROPOL zajmuje się udzielaniem użytkownikom licencji na korzystanie z publikacji periodycznych oraz części publikacji periodycznych mających samodzielne znaczenie.

Działalność ta opiera się między innymi na inkasowaniu w przewidzianym w ustawie o prawie autorskim i prawach pokrewnych wynagrodzenia oraz dokonywania ich podziału i wypłaty na rzecz wydawców prasy.

Stowarzyszenie Autorów i Wydawców **COPYRIGHT** **POLSKA**

organizacja zbiorowego zarządzania prawami autorskimi.

Jako unikatowa na rynku wydawniczym organizacja skupiająca zarówno wydawców książki, jak i wydawców prasy, a także twórców indywidualnych, **SAiW Copyright Polska zajmuje** stanowisko we wszystkich istotnych dla ich członków w aspektach dotyczących własności intelektualnej i rynków, na których oni działają.

Stowarzyszenie zrzesza Artystów wykonawców: wokalistów i instrumentalistów. Głównym celem Stowarzyszenia jest ochrona praw Artystów Wykonawców. Zadaniem Stowarzyszenia jako organizacji zajmującej się ochroną praw Wykonawców jest: inkasowanie, podział i wypłacanie należnych wykonawcom wynagrodzeń za korzystanie z efektów ich pracy.

Organizacja zajmuje się również:

bieżącym monitoringiem przygotowywanych zmian w prawie autorskim i w prawach pokrewnych,

czynnie uczestniczy w pracach różnego rodzaju komisji oraz zespołów, mając na celu ochronę praw artystów wykonawców,

ściganiem przestępstw oraz prowadzeniem postępowań karnych przeciwko osobom naruszającym prawa do artystycznych wykonań.

Stowarzyszenie Filmowców Polskich to największa w Polsce organizacja zrzeszająca ludzi filmu. Od 1966 roku nieprzerwanie dba o interesy twórców i środowiska filmowego. SFP ma niezwykle szeroki zakres działania. Od ochrony filmowców i zawodów filmowych, poprzez zbiorowy zarząd prawami autorskimi, aż po promocję i upowszechnianie kultury filmowej w Polsce i zagranicą oraz produkcję filmową.

Podstawowym, naczelnym zadaniem Stowarzyszenia jest ochrona ludzi filmu i zawodów filmowych. Dotyczy to przede wszystkim ludzi na początku drogi zawodowej, jak i osób w wieku starszym.

Stowarzyszenie Twórców Ludowych powstało z inicjatywy samych twórców w 1968 roku w Lublinie i jest związkiem twórczym zarejestrowanym na podstawie prawa o stowarzyszeniach. Obecnie organizacja zrzesza 2161 twórców ze wszystkich dyscyplin i ze wszystkich regionów kraju.

Celem Stowarzyszenia Twórców Ludowych jest twórcze kultywowanie tradycji kultury ludowej we wszystkich dziedzinach i rodzajach plastyki, folkloru i literatury ludowej, popularyzacja najwartościowszych przejawów artystycznej twórczości ludowej, roztaczanie opieki nad twórcami ludowymi, ich reprezentacja oraz zbiorowe zarządzanie i ochrona powierzonych Stowarzyszeniu praw autorskich lub praw pokrewnych

STOART to największa polska organizacja zbiorowego zarządzania prawami do artystycznych wykonania utworów muzycznych i słowno-muzycznych.

Zakres działania obejmuje zbiorowe zarządzanie i ochronę powierzonych praw do artystycznych wykonania utworów muzycznych i słowno-muzycznych oraz pobór, podział i wypłatę wynagrodzeń dla artystów wykonawców na następujących polach eksploatacji:

- **Utrwalanie,**
- **Zwielokrotnienie,**
- **Wprowadzenie do obrotu,**
- **Najem oraz użyczenie,**
- **Publiczne odtwarzanie,**
- **Nadawanie,**
- **Reemitowanie,**
- **Publiczne udostępnianie artystycznego wykonania,**
- **Wyświetlanie.**

Związek Autorów i Kompozytorów Scenicznych, czyli w skrócie ZAiKS powstało w 1918 roku z inicjatywy twórców, którzy zrzeszyli się, aby wspólnie chronić swoje interesy twórcze.

ZAiKS był pierwszą organizacją zbiorowego zarządzania prawami autorskimi w Polsce. Jest też do dzisiaj największą taką organizacją w kraju.

ZAiKS chroni utwory zarówno członków stowarzyszenia, jak i twórców, którzy powierzyli mu swoje utwory pod ochronę.

Zarządza także prawami twórców zagranicznych na podstawie umów o wzajemnej reprezentacji.

Główna działalność opiera się o:

- ❖ udzielanie użytkownikom twórczości zgody na jej eksploatację w imieniu tysięcy autorów,**
- ❖ inkasowanie wynagrodzeń autorskich od użytkowników,**
- ❖ podział wynagrodzeń i przekazywanie ich twórcom.**

Związek Artystów Scen Polskich powstał w 1918 r.

ZASP jest stowarzyszeniem zrzeszającym w sekcjach branżowych artystów i twórców zatrudnionych i zaangażowanych w teatrach i na estradach, w radiu, telewizji, filmie dubbingu lub prowadzących działalność gospodarczą w branży medialnej.

Podstawowym celem jest zarządzanie prawami pokrewnymi artystów wykonawców: aktorów, solistów, śpiewaków, tancerzy (wraz z prawem do pobierania wynagrodzenia) na polach eksploatacji: utrwalanie, zwielokrotnianie jakąkolwiek techniką, wprowadzanie do obrotu, użyczenie, najem, nadawanie, reemitowanie, odtwarzanie, publiczne udostępnienie utrwalenia artystycznego w taki sposób, aby każdy mógł mieć do niego dostęp w miejscu i w czasie przez siebie wybranym.

Stowarzyszenie również pobiera wynagrodzenia z tytułu wyświetlenia utworu audiowizualnego w kinach, najmu egzemplarzy utworów audiowizualnych i ich publicznego odtwarzania i nadawania utworu audiowizualnego w telewizji lub poprzez inne środki publicznego udostępniania utworów.

Związku Polskich Artystów Fotografików istnieje od 1947 roku.

Statutowymi celami działania Związku Polskich Artystów Fotografików są:

Wszechstronny rozwój twórczości fotograficznej, obejmującej także nowe formy zapisu i przekazu obrazu.

Współuczestnictwo w kształtowaniu polityki kulturalnej państwa.

Działanie na rzecz ochrony swobody wypowiedzi twórczej.

Kształtowanie zasad etyki zawodowej.

Ochrona dorobku polskiej fotografii, a także upowszechnianie jej w kraju i za granicą.

Inicjowanie systemowych rozwiązań prawnych zapewniających warunki do wykonywania zawodu artysty fotografa w oparciu o status twórcy.

Działanie na rzecz rozwoju mecenatu artystycznego.

Zbiorowe zarządzanie i ochrona powierzonych praw autorskich.

Popularyzacja i wspieranie działań służących rozwijaniu twórczej fotografii, promowanie osiągnięć oraz badań naukowych i technicznych w jej zakresie.

Związek Polskich Artystów Plastyków jest stowarzyszeniem twórców, założonym w 1911 r. w Krakowie.

Zgodnie z celami wyznaczonymi przez statut, ZPAP wspiera rozwój i upowszechnianie twórczości plastycznej, zajmuje się też ochroną swobody twórczości plastycznej.

Związek Producentów Audio Video jest stowarzyszeniem producentów fonogramów i wideogramów. Posiada zezwolenie Ministra Kultury na zbiorowe zarządzanie prawami pokrewnymi w tym zakresie.

Działalność ZPAV to przede wszystkim:

- ❖ **zbiorowe zarządzanie prawami producentów fonogramów: Związek podpisuje w imieniu producentów umowy na nadawanie i publiczne odtwarzanie nagrań dźwiękowych,**
- ❖ **działania na rzecz walki z piractwem fonograficznym: ZPAV współpracuje od wielu lat z organami ścigania, prowadząc na terenie całego kraju działania związane z wykryciem i obsługą procesową zwalczania nielegalnej produkcji, przemytu i dystrybucji pirackich nośników dźwięku, w tym w internecie. Od wielu lat ZPAV organizuje również dla przedstawicieli policji, prokuratury, sędziów, straży granicznej, urzędów celnych i skarbowych szkolenia z zakresu możliwości zwalczania piractwa fonograficznego i sposobów identyfikacji nielegalnych produktów.**

Koalicja Antypiracka

Koalicja Antypiracka – powstały w październiku 1998 r. związek trzech organizacji: Związku Producentów Audio-Video (ZPAV), Fundacji Ochrony Twórczości Audiowizualnej (FOTA) i Business Software Alliance (BSA).

Celem działań Koalicji jest przeciwdziałanie naruszeniom prawa własności intelektualnej w Polsce (audiowizualnej, muzycznej i oprogramowania komputerowego), określanym przez Koalicję jako piractwo.

Działania Koalicji:

- o lobbowanie na rzecz zmian w prawie autorskim i prawach pokrewnych**
- o walka ze społeczną akceptacją naruszeń prawa dot. własności intelektualnej**
- o ufundowanie nagrody „Złotej Blachy” dla jednostek policji mających największe osiągnięcia w zwalczaniu ww. naruszeń akcja ostrzegawcza skierowana do 500 największych przedsiębiorstw i publicznych szkół wyższych w Polsce**

Stowarzyszenie Polski Rynek Oprogramowania PRO

Stowarzyszenie Polski Rynek Oprogramowania PRO zostało założone przez twórców i producentów oprogramowania w roku 1992.

Posiada pozwolenie 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.

Organizacje Międzynarodowe

WIPO - World Intellectual Property Organization (Światowa Organizacja Własności Intelektualnej)

Celem organizacji jest pogłębianie wiedzy na temat ochrony praw własności intelektualnej na arenie międzynarodowej oraz zapewnianie współpracy administracyjnej w zakresie egzekwowania praw własności intelektualnej oraz praw autorskich. Czuwa nad przestrzeganiem umów międzynarodowych, by przeciwdziałać naruszeniom tych praw.

BSA - Business Software Alliance

Organizacja zrzeszająca komercyjnych producentów zamkniętego oprogramowania komputerowego, założona w 1988 roku, działająca w 60 państwach na świecie

Celem organizacji jest promocja i egzekwowanie zgodnego z prawem korzystania z oprogramowania jej członków. Prowadzi i wspiera akcje edukacyjne dotyczące legalności oprogramowania i praw autorskich swoich członków. Udostępnia punkty kontaktowe zbierające informacje o naruszaniu tych praw. Informacje są następnie przekazywane organom ścigania.

Nieumyślne rozpowszechnianie programu komputerowego !!!

Kodeks karny

Art. 291. §1. Kto rzecz uzyskaną za pomocą czynu zabronionego nabywa lub pomaga do jej zbycia albo tę rzecz przyjmuje lub pomaga do jej ukrycia, podlega karze pozbawienia wolności od 3 miesięcy do lat 5.



Art. 292. §1. Kto rzecz, o której na podstawie towarzyszących okoliczności powinien i może przypuszczać, że została uzyskana za pomocą czynu zabronionego, nabywa lub pomaga do jej zbycia albo tę rzecz przyjmuje lub pomaga do jej ukrycia, podlega grzywnie, karze ograniczenia wolności albo pozbawienia wolności do lat 2.

Dziękuję za uwagę



Krzysztof Jamroziak