



Licencje programów, prawa autorskie

Wykład: prawa autorskie, osobiste, majątkowe, co nie podlega prawom autorskim, licencje oprogramowania: freeware, public domain, shareware, GNU GPL, adware, postcardware, piractwo komputerowe, rodzaje przestępstw komputerowych

Prawa autorskie (1)

Prawa autorskie

zespół norm i aktów prawnych, mających na celu zabezpieczenie wytworów ludzkiej działalności przed nielegalnym rozpowszechnianiem, kopiowaniem czy czerpaniem korzyści majątkowych



Copyright



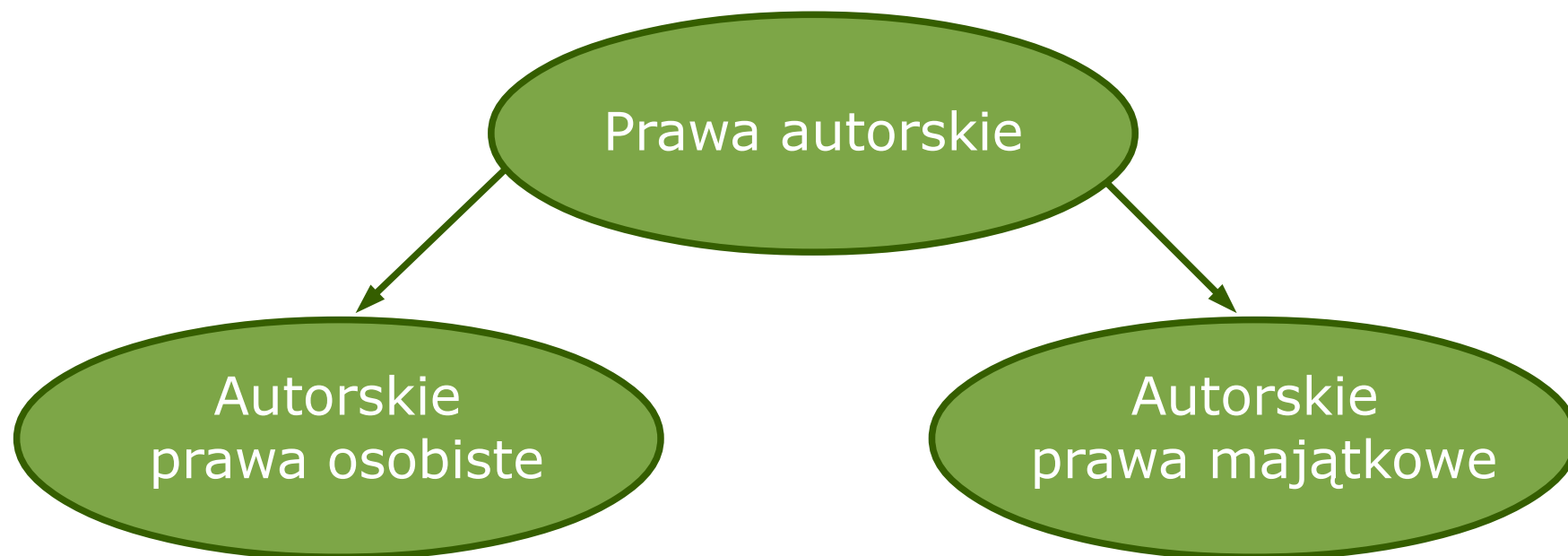
Creative Commons



Copyleft ☺
(licencja GNUGPL)

W Polsce prawo autorskie jest regulowane ustawą z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych (Dz. U. z 2006 r. Nr 90, poz. 631 z późn. zm.).

Prawa autorskie (2) - podział



są to prawa do "ojcostwa utworu", czyli do powiązania nazwiska autora z jego dziełem. Prawa te nigdy nie wygasają i są z natury rzeczy niezbywalne. Nie można się ich zrzec ani przenieść na inną osobę

są to prawa zabezpieczające interesy twórców utworów albo wydawców, którzy nabyli od autora prawa majątkowe do rozporządzania nim. Prawa te wygasają po 70 latach od śmierci autora lub po 70 latach od rozpowszechnienia utworu, gdy autor nie jest znany

Prawa autorskie (3)

Powodem wprowadzenia praw autorskich majątkowych było *zabezpieczenie interesów twórców oraz wydawców*.

Efektom naruszenia tych właśnie praw są m.in. następujące szkody:

1. utrata przez twórców zysków z tytułu rozpowszechniania utworów;
2. straty firm zajmujących się dystrybucją i promocją utworów;
3. straty państwa związane z nie odprowadzonymi podatkami;

Prawa autorskie (4)

Zgodnie z prawem autorskim, bez zezwolenia posiadacza autorskich praw majątkowych do programu, jego legalny użytkownik może:

1. utworzyć jedną kopię zapasową, jeśli jest to niezbędne do korzystania z programu komputerowego – obserwować, badać i testować program komputerowy
2. zwielokrotnić kod, jeśli jest to niezbędne do uzyskania informacji koniecznych do osiągnięcia współdziałania niezależnie działającego programu.

Prawa autorskie (5)

Autorskie prawa majątkowe obejmują
(użytkownikowi nie wolno tego robić bez pozwolenia):

1. trwałe lub czasowe zwielokrotnianie programu komputerowego, dekompilacja kodu
2. dokonywanie jakichkolwiek zmian w programie,
3. rozpowszechnianie programu lub jego kopii.

Przykłady naruszenia praw autorskich (1)

Naruszeniem praw autorskich jest np. likwidacja podpisów zdjęć, udostępnionych np. w ramach darmowych kolekcji na stronie WWW, oraz tzw. cyfrowych „znaków wodnych”, np. z logiem autora.

Nawet, gdy wymienione materiały są udostępnione darmowo, nie zwalnia nas to z respektowania osobistych praw autorskich twórcy.

Podobnie w przypadku np. skryptów w programowaniu. Likwidacja komentarzy z nazwiskiem lub adresem mailowym autora jest naruszeniem praw autorskich.

Przykłady naruszenia praw autorskich (2)

Naruszeniem praw autorskich jest samowolne wprowadzenie utworu muzycznego do sieci w postaci pliku MP3, bez zgody osoby uprawnionej.

Aby legalnie rozpowszechniać utwory w Internecie, należy zawsze uzyskać zgodę autora, producenta lub innej osoby uprawnionej do utworu.



Co nie podlega prawu autorskiemu?

Proste informacje prasowe lub pochodzące od instytucji, tj.:

- informacje o wydatkach,
- prognoza pogody,
- kursy walut,
- program radiowy i telewizyjny,
- repertuar kin, teatrów,
- proste ogłoszenia i komunikaty.
- ustawy i ich projekty, a także dokumenty urzędowe i materiały, znaki i symbole oraz opublikowane opisy patentowe lub ochronne.

Licencja

Korzystając z programu komputerowego obowiązują ściśle określone zasady, o których stanowi licencja.

Licencja

umowa między producentem (autorem lub wydawcą) a użytkownikiem dotycząca zasad użytkowania produktu

- Wyroby objęte licencją posiadają instrukcję instalacji oraz dają prawo do bezpłatnych porad i serwisu (update). Można zakupić nowe wersje programu za niższą cenę, a także możesz zwrócić oprogramowanie do sklepu w okresie gwarancyjnym
- Legalnie zakupiony program ma numer licencyjny, służący do identyfikacji (w formie drukowanej lub elektronicznej).
- Przed rozpoczęciem korzystania z oprogramowania może być wymagana rejestracja lub aktywacja produktu.

Rodzaje licencji (Freeware)

Freeware

programy, których można używać i rozpowszechniać za darmo. Nie wolno ich jednak sprzedawać, ani dokonywać w nich zmian, umieszczając wewnątrz na przykład własną reklamę - mogą być rozpowszechniane wyłącznie w niezmienionej formie.

Zazwyczaj aplikacje te nie nakładają na użytkownika obowiązku rejestracji.

W programach status freeware dotyczy tylko użytkowników indywidualnych, natomiast w przypadku firm obowiązuje opłata licencyjna.

Niektóre programy posiadają jeszcze dodatkowo rozbudowaną wersję Pro, za którą trzeba już zapłacić.

Rodzaje licencji (Public domain)

Public domain

licencja „dla dobra publicznego”, czyniąca z oprogramowania własność ogółu, w myśl której autor lub autorzy oprogramowania zrzekają się praw do upowszechniania oprogramowania na rzecz ogółu użytkowników.

Dozwolona jest dalsza dystrybucja oprogramowania bez zgody autora

Rodzaje licencji (Shareware)

Shareware

oprogramowanie udostępniane bezpłatnie do testów. Każdy potencjalny nabywca, przed podjęciem decyzji o zakupie, może gruntownie sprawdzić w działaniu zazwyczaj w pełni funkcjonalną wersję.

Duża część tych programów ma jednak pewne ograniczenia, najczęściej jest to limitowany czas na testowanie aplikacji (Total Commander, WinRAR, Paint Shop Pro) lub np. dodawanie znaków wodnych/napisów do grafik czy filmów (Fraps) albo wyłączenie niektórych opcji programu.

Rodzaje licencji (GNU GPL)

Licencja GNU GPL (General Public Licence) lub po prostu GPL

zasady licencyjne określone przez konsorcjum Free Software Foundation. Jeśli ktoś wprowadza do obiegu oprogramowanie zawierające jakąkolwiek część podlegającą licencji GPL, to musi udostępnić wraz z każdą dystrybucją binarną jej postać źródłową.

Celem licencji GNU GPL jest zagwarantowanie użytkownikowi swobody udostępniania i *zmieniania* tego wolnego oprogramowania, a więc danie pewności, iż oprogramowanie jest wolno dostępne dla wszystkich użytkowników.

Nazwa GNU pochodzi od tzw. *Projektu GNU* – przedsięwzięcia mającego na celu stworzenie kompletnego, wolnego systemu operacyjnego GNU, zapoczątkowane w styczniu 1984 roku przez Richarda Stallmana (hackera o pseudonimie *rms*, twórcy ruchu na rzecz wolnego oprogramowania, autora m.in. kompilatora GCC)

Rodzaje licencji (Licencja typu Linux)

Licencja typu Linux

rozwiązanie licencyjne odnoszone do systemu Linux, którego jądro jest upowszechniane według praw licencji GPL

System Linux nie jest oprogramowaniem będącym własnością ogółu (public domain). Prawa autorskie do kodu Linuxa należą do różnych autorów poszczególnych części kodu.

Jednakże Linux jest oprogramowaniem w wolnym obiegu w tym sensie, że jego użytkownikom wolno go kopiować, zmieniać i stosować w dowolny sposób oraz rozdawać własne kopie bez ograniczeń.

Ograniczenia tej licencji wynikające z zasad licencji GPL nie zakazują tworzenia ani sprzedawania wyłącznie binarnych dystrybucji oprogramowania, jeżeli tylko każdy, kto otrzymuje kopie binarne, będzie miał szansę uzyskania również kodu źródłowego za rozsądną opłatą dystrybucyjną.

Rodzaje licencji (Licencja grupowa)

Licencja grupowa

rodzaj licencji zezwalającej na użytkowanie oprogramowania w sieci lub w zestawie komputerów, np. w szkole lub w pracowni, określającej maksymalną liczbę stanowisk, na których wolno zainstalować objęte nią oprogramowanie. Odmianą licencji grupowej jest licencja sieciowa (network licence)

Rodzaje licencji (Licencja jednostanowiskowa)

Licencja jednostanowiskowa

licencja uprawniająca użytkownika do zainstalowania nabytego oprogramowania tylko w jednym komputerze, obejmująca zakaz udostępniania takiego oprogramowania w sieci oraz na innych własnych komputerach. Licencja jednostanowiskowa, jak każda, nie zabrania sporządzenia kopii zapasowej oprogramowania.

Rodzaje licencji (Licencja na obszar)

Licencja na obszar

umowa między producentem oprogramowania a nabywcą, uprawniająca go do sporządzenia określonej liczby kopii zakupionego oprogramowania na swój własny użytek.

Takie rozwiązanie jest często stosowane przez firmy korzystające z sieci lokalnych LAN, umożliwia bowiem wykorzystanie oprogramowania na wielu stanowiskach komputerowych przy mniejszych kosztach

Formy ograniczeń w użytkowaniu (1)

Trialware

program, który po zainstalowaniu jest w pełni sprawny i działają jego *wszystkie* komponenty, ale tylko przez określony czas od dnia jego zainstalowania w systemie (przeciętnie od 30 do 90 dni). Po tym okresie, o ile użytkownik nie wprowadzi zakupionego u producenta kodu, programu nie będzie można uruchomić.

Formy ograniczeń w użytkowaniu (2)

Demo (wersja demonstracyjna)

program, który po zainstalowaniu nie ma żadnych ograniczeń czasowych, ale za to część jego funkcji jest niedostępna, co pomniejsza jego wartość dla użytkownika. Zakupienie u producenta kodu rejestracyjnego odblokowuje niedostępne opcje, zmieniając program na w pełni użyteczny (wyjątkiem są gry komputerowe - demo nie zawiera wszystkich plików gry).

Spotyka się również programy, które po zainstalowaniu są w pełni sprawne i bez ograniczeń czasowych, ale za to z **limitem możliwych uruchomień**.

Inne programy po zainstalowaniu mogą nie mieć żadnych ograniczeń czasowych, funkcyjnych ani uruchomieniowych, ale za to każdorazowo **w czasie startu przypominają o konieczności rejestracji programu**.

Są też wersje programu, który nie ma żadnych ograniczeń czasowych, funkcyjnych ani uruchomieniowych. Autor zwyczajnie, licząc na uczciwość użytkownika, oczekuje, że ten dostosuje się do regulaminu i we właściwym czasie zarejestruje program lub usunie go z systemu.

Formy ograniczeń w użytkowaniu (3)

Adware

programy, za których użytkowanie się nie płaci. Producenci czerpią z nich zyski przez umieszczanie w nich reklam. Jeśli użytkownik jest zadowolony z efektu pracy autorów programu, może im się odwdzięczyć, klikając na reklamę sponsora. Większość autorów adware proponuje za niewielką opłatą także wersję programu pozbawioną reklam

Formy ograniczeń w użytkowaniu (4)

Postcardware

określenie pewnego statusu, pod jakim autor programu rozprowadza swoją aplikację. Wymaga on, aby użytkownik, który chce korzystać z programu wysyłał do autora (tytułem zapłaty) kartkę pocztową (a najczęściej widokówkę) z opinią na temat programu

Piractwo komputerowe

Piractwo komputerowe

to łamanie praw autorskich, nielegalne posługiwanie się programem komputerowym bez zgody autora lub producenta i bez uiszczenia odpowiedniej opłaty

Użytkownik, który wbrew przepisom obowiązującego prawa pobiera z Internetu pliki zawierające np. utwory muzyczne, obrazy, dokumenty, filmy, programy i udostępnia je innym użytkownikom w celu zarobkowym lub wykorzystuje niezgodnie z zapisami licencji – popełnia przestępstwo i może ponieść przewidziane prawem konsekwencje

Kodeks karny

art. 278 §1 kodeksu karnego

Kto zabiera w celu przywłaszczenia cudzą rzecz ruchomą, podlega karze pozbawienia wolności od 3 miesięcy do 5 lat

art. 278 §2 kodeksu (w odniesieniu do programu komputerowego)

Tej samej karze podlega, kto bez zgody osoby uprawnionej uzyskuje cudzy program komputerowy w celu osiągnięcia korzyści majątkowej

Więcej informacji znajdziesz w znowelizowanym kodeksie karnym - w kilku rozdziałach znajdują się przepisy związane z informatyką (artykuły 268 i 269).

Przestępczość komputerowa



Przestępstwa komputerowe

to wszelkie zachowania przestępcze związane z funkcjonowaniem elektronicznego przetwarzania danych, polegające zarówno na naruszaniu uprawnień do programu komputerowego, jak i godzące bezpośrednio w przetwarzaną informację, jej nośnik i obieg w komputerze/sieci, a także w sam komputer

Rodzaje przestępstw komputerowych

Rodzaje przestępstw komputerowych wg ekspertów Rady Europy:

- Oszustwa związane z wykorzystaniem komputera
- Fałszerstwa komputerowe
- Zniszczenie danych lub programów komputerowych
- Sabotaż komputerowy
- Wejście do systemu komputerowego przez osobę nieuprawnioną
- Podśluch komputerowy (sniffing)
- Bezprawne kopiowanie, rozpowszechnianie lub publikowanie programów komputerowych prawnie chronionych
- Bezprawne kopiowanie topografii półprzewodników
- Modyfikacja danych lub programów komputerowych
- Szpiegostwo komputerowe
- Używanie komputera bez zezwolenia
- Używanie prawnie chronionego programu komputerowego bez upoważnienia.

Hacking/cracking komputerowy

Hacking/cracking

to takie działanie sprawcy, który bez uprawnienia uzyskuje informację dla niego nie przeznaczoną, otwierając zamknięte pismo, podłączając się do przewodu służącego do przekazywania informacji lub przełamując elektroniczne, magnetyczne albo inne szczególne zabezpieczenie.

Uwaga: nomenklatura dotycząca hackingu nie jest jasno określona - w języku potocznym przyjęło się używać terminu cracker/hacker zamiennie, chociaż słowo *cracker* ma zazwyczaj bardziej pejoratywny wydźwięk.

Możliwe konsekwencje prawne: grzywna, ograniczenie albo pozbawienie wolności do lat 3

Nielegalny podsłuch, naruszenie integralności informacji

Nielegalny podsłuch = inwigilacja

polega na posługiwaniu się programami podsłuchowymi lub urządzeniami elektronicznymi w celu uzyskania informacji, do której nie jest się uprawnionym

Naruszenie integralności komputerowego zapisu informacji

(art. 268 §2 kodeksu karnego) - naruszenie integralności komputerowego zapisu informacji, które może nastąpić wskutek bezprawnego niszczenia, uszkodzania, usuwania lub zmiany zapisu istotnej informacji albo udaremniania czy utrudniania osobie uprawnionej zapoznania się z nią zagrożone jest karą pozbawienia wolności do lat 3

Sabotaż komputerowy, fałszerstwo kart płatniczych

Sabotaż komputerowy

polega na doprowadzeniu do sparaliżowania systemu komputerowego, zakłóceniu lub paraliżowaniu funkcjonowania systemów informatycznych o istotnym znaczeniu dla bezpieczeństwa państwa i jego obywateli

Fałszerstwo kart płatniczych

z reguły wiąże się z kradzieżą informacji, jaką jest numer karty i manipulowanie zapisem na jej ścieżce magnetycznej lub zapisem w mikrochipie. Może ono przybrać postać podrobienia (np. skopiowanie zawartości ścieżki cudzej oryginalnej karty na czystą) lub przerobienia (zmiana zapisu danych).

Przestrzeganie praw autorskich...

... pomoże Ci uniknąć przykrych sytuacji ☺





Źródła

Systemy operacyjne i sieci komputerowe. Cz. 1.
WSIP. Krzysztof Pytel, Sylwia Osetek

Systemy operacyjne i sieci komputerowe. Cz. 2.
WSIP. Krzysztof Pytel, Sylwia Osetek