

# CYBERLEKCJE 3.0

## Piractwo komputerowe



### Czego nie wolno robić:

- Dawać kopii programów i gier osobom, które nie mają licencji na ich używanie;
- Dawać dostępu (np. elektronicznych plików) do muzyki, filmów, książek i komiksów osobom spoza rodziny i bliskich znajomych;
- Wykorzystywać utworów (np. publikować czy zmieniać) bez zgody autora.

### PRAWO AUTORSKIE



- Każdy utwór jest automatycznie chroniony autorskim prawem majątkowym (do 75 lat po śmierci autora lub 50 lat w przypadku audycji) – może być ono przekazane innym (gdy tworzymy dzieło na rzecz innej osoby).
- Niezależnie, każdy autor posiada osobiste prawo autorskie, dzięki któremu może podpisywać się pod swoim dziełem własnym imieniem i nazwiskiem lub pseudonimem.

### Licencje Creative Commons

Wiele utworów udostępnianych jest na zasadach licencji CC (Creative Commons), dających więcej praw użytkownikom utworów w porównaniu do licencji © Copyright.

### Najczęstsze przykłady licencji CC:

**NC**

utwór tak oznaczony można wykorzystywać wyłącznie w celach niekomercyjnych;

**ND**

utworu nie można przerabiać, wolno go jedynie powielać w postaci oryginalnej;

**SA**

utwór może być zmieniany, ale taka sama licencja musi być przyznana utworom powstałym na bazie oryginalnego utworu;

**BY**

(uznanie autorstwa) – utwór można kopiować, zmieniać, rozprowadzać i wykorzystywać w dowolny sposób pod warunkiem oznaczenia autorstwa oryginalnego utworu;