

Organizacje zbiorowego zarządzania prawami autorskimi

WIEDZA W PIGUŁCE

Twórców i ich utwory chroni prawo autorskie. Artyści tworzą stowarzyszenia, aby skutecznie bronić swoich praw majątkowych i egzekwować wynagrodzenie z tytułu wykorzystywania ich utworów. Stowarzyszenia te to organizacje zbiorowego zarządzania prawami autorskimi i prawami pokrewnymi. W Polsce istnieje ich 15. Najważniejszą organizacją jest Stowarzyszenie Autorów ZAiKS.

Stowarzyszenia zarządzają utworami. Reprezentują swoich członków oraz autorów, którzy oddali pod opiekę stowarzyszenia swoje utwory.

Działalność stowarzyszeń obejmuje:

- udzielanie zgody na wykorzystanie utworów;
- udzielanie licencji — podpisywanie umów na wykorzystanie utworów w imieniu autorów;
- przyjmowanie opłat za wykorzystanie utworów;
- przekazywanie zysków z wykorzystania utworów autorom;
- kontrolę wykorzystania utworów;
- występowanie na drogę sądową w przypadkach naruszenia prawa autorskiego.

Prawo autorskie wymaga uzyskania zgody autora (lub spadkobierców) na wykorzystanie utworu poza zakresem dozwolonego użytku. W praktyce może być trudno dotrzeć do każdego autora. Zbiorowe zarządzanie prawami autorskimi usprawnia proces otrzymywania zgody i przekazywania wynagrodzenia autorom. Jeżeli potrzebujemy pozyskać prawa do wielu utworów, nie musimy kontaktować się z całą grupą twórców. Dzięki pracy stowarzyszeń ta procedura jest uproszczona i skrócona.

Umowy na wykorzystanie utworu, czyli licencje, bardzo precyzyjnie określają, w jaki sposób, gdzie i jak długo możemy utwór rozpowszechniać. Na stronach internetowych stowarzyszeń znajdziesz wzory umów oraz odpowiednie formularze. Wykorzystuje się je w zależności od rodzaju aktywności. Inne licencje mają zastosowanie w przypadku projekcji filmu, a inne — organizacji festiwalu lub imprezy czy zagrania utworu na koncercie.

Pamiętaj, że wykorzystanie utworów do celów edukacyjnych i podczas uroczystości szkolnych jest objęte dozwolonym użytkowaniem, a więc w ogóle nie wymaga uzyskania zgody i wnoszenia opłat.

POMYSŁ NA LEKCJĘ

„Instytucja organizacji zbiorowego zarządzania prawami autorskimi i prawami pokrewnymi” — to może brzmieć tajemniczo. Zajęcia mają na celu przybliżenie sposobu funkcjonowania takich organizacji. W zrozumieniu tematu przydatne będą również pojawiające się przykłady z życia codziennego.

Cele operacyjne

Uczestnicy i uczestniczki:

- wiedzą, że istnieją organizacje zbiorowego zarządzania prawami autorskimi lub prawami pokrewnymi (OZZ);
- znają zadania OZZ;
- rozumieją sposób funkcjonowania OZZ.

Przebieg zajęć

1.

Czas: 10 min

Forma: prezentacja, dyskusja

Pomoce: tablica, kreda, **rysunek OZZ**

Przedstaw stopniowo uczestnikom i uczestniczkom rysunek „OZZ”. Narysuj twórców. Zapytaj, kto jest twórcą. Jeśli wśród odpowiedzi nie pojawią się te kategorie, dopytaj uczestniczki i uczestników o: wszystkich ludzi, muzyków, pisarzy, scenarzystów, grafików, poetów. Narysuj użytkowników. Zapytaj, kto korzysta z utworów chronionych prawem autorskim i kto je rozpowszechnia. Jeśli wśród odpowiedzi nie pojawią się te kategorie, dopytaj o: producentów filmów zrealizowanych na podstawie książki, osoby odtwarzające muzykę w kawiarniach czy klubach, muzyków remiksujących inne utwory, osoby wyświetlające filmy (w telewizji, na ścianie szkoły). Narysuj przerywaną linię i zwróć uwagę, że aby rozpowszechniać utwory prawnie chronione, należy uzyskać zgodę od twórców. Narysuj OZZ i strzałki. Zapytaj, jaką rolę mogą mieć OZZ.

2.

Czas: 35 min

Forma: gra

Pomoce: tablica, kreda, długopisy,
karta pracy „OZZ Instrukcje dla grup”, „OZZ napis”, karta pracy „Dane do wniosku”

Podziel uczestników i uczestniczki na 3 grupy: „Użytkownicy”, „Twórcy” i „OZZ”. Rozdaj w każdej grupie odpowiednią część z **karty pracy „OZZ Instrukcje dla grup”**. Grupie OZZ dodatkowo daj **„OZZ napis” i karty pracy „Dane do wniosku”**. Poproś uczestniczki o zapoznanie się z instrukcjami i podział zadań wewnątrz grup. Upewnij się, że grupy podzieliły zadania. Powiedz, że teraz jest czas dla użytkowników i twórców na pozyskiwanie potrzebnych informacji. Omówienie gry: zapytaj uczestniczki i uczestników, jak czuły się w roli „Twórców”, „Użytkowników”, osób reprezentujących „OZZ”. Co było trudne, co było ciekawe? Czego się dowiedziały? Jakie mają pytania? Pytania zapiszcie na tablicy i zastanówcie się, jak można znaleźć na nie odpowiedzi.

Etapy gry:

1. etap: zapoznanie się z rolami i podział zadań w grupach 10 minut
2. etap: poszukiwanie i udzielanie informacji 12 minut
3. etap: składanie danych do wniosków 3 minuty
4. etap: omówienie gry 10 minut

Ewaluacja

Czy po przeprowadzeniu zajęć ich uczestniczki i uczestnicy:

- wiedzą, że istnieją Organizacje zbiorowego zarządzania prawami autorskimi lub prawami pokrewnymi (OZZ)?
- znają zadania OZZ?
- rozumieją, w jaki sposób funkcjonują OZZ?
- potrafią wyjaśnić, co twórcy, a co użytkownicy mogą uzyskać od OZZ?

Opcje dodatkowe

Ćwiczenie 2. możesz rozszerzyć o zmianę aranżacji sali. Zachęć uczestników i uczestniczki do ustawienia ławek, wykonania napisów informujących, jakie miejsce reprezentują. Możesz również wprowadzić obrót symboliczną walutą, mogą to być wybrane przedmioty lub odpowiednio pocięte karteczki.

MATERIAŁY

- rysunek OZZ
- OZZ napis
- Karta pracy „OZZ Instrukcje dla grup”
- Karta pracy „Dane do wniosku”

ZADANIA SPRAWDZAJĄCE

Zadanie 1.

Organizacje zbiorowego zarządzania prawami autorskimi i prawami pokrewnymi zajmują się:

- ☒ udzielaniem zgody na wykorzystanie utworów
- ☒ udzielaniem licencji — podpisywaniem umów na wykorzystanie utworów w imieniu autorów
- ☒ przyjmowaniem opłat za wykorzystanie utworów
- ☐ podpisywaniem umów między autorami książek a wydawcami
- ☒ przekazywaniem zysków z wykorzystania utworów autorom
- ☐ kontaktowaniem ze sobą twórców o podobnych zainteresowaniach
- ☒ kontrolą wykorzystania utworów
- ☒ występowaniem na drogę sądową w przypadkach naruszenia prawa autorskiego

SŁOWNICZEK

- **pola eksploatacji:** sposób korzystania z utworu, np. wyświetlanie filmu lub drukowanie książki. Polskie prawo nie zawiera definicji pól eksploatacji, wymienia tylko ich przykłady takie jak: utrwalanie i zwielokrotnianie utworu, obrót oryginałem lub egzemplarzami, rozpowszechnianie utworu, publiczne wykonanie, wystawienie, wyświetlenie, odtworzenie oraz nadawanie i reemitowanie, a także publiczne udostępnianie utworu w taki sposób, aby każdy mógł mieć do niego dostęp w miejscu i w czasie przez siebie wybranym.
- **prawa pokrewne:** powiązane z prawem autorskim, to m.in. prawa do artystycznych wykonania, prawa do fonogramów i wideogramów, prawa do nadań programów, prawa do pierwszych wydań, prawa do wydań naukowych i krytycznych. Prawa pokrewne chronią głównie interesy podmiotów, dzięki którym utwory są rozpowszechniane, np. wykonawców utworów, producentów fonogramów. Są ograniczone czasowo, czyli wygasają z upływem 50 lat (w przypadku artystycznych wykonania, fonogramów, wideogramów i nadań programów), 25 lat (od pierwszej publikacji lub rozpowszechnienia) i 30 lat (od pierwszej publikacji wydań naukowych i krytycznych).
- **OZZ:** organizacja zbiorowego zarządzania prawami autorskimi i prawami pokrewnymi. OZZ-y zarządzają majątkowymi prawami autorskimi, głównie poprzez wydawanie licencji na korzystanie z utworów.
- **rozpowszechniać:** czynić coś ogólnie znanym. Decyzja o pierwszym rozpowszechnieniu utworu jest jednym z osobistych praw autora. Rozpowszechnienie utworu może polegać na udostępnieniu utworu w internecie, przekazaniu rękopisu wydawnictwu lub wykonaniu utworu.
- **majątkowe prawa autorskie:** prawo twórcy do korzystania z utworu i rozporządzania nim. Jest to prawo zbywalne, co oznacza, że twórca może przenieść je na inne osoby lub udzielić zezwolenia na korzystanie z utworu (za wynagrodzeniem lub bez). Trwanie majątkowych praw autorskich jest ograniczone w czasie (70 lat po śmierci autora).
- **dozwolony użytek:** możliwość nieodpłatnego korzystania z dzieła bez zgody posiadacza praw majątkowych. Dozwolony użytek osobisty oznacza możliwość korzystania z dzieła, jak również kopiowanie go na użytek własny lub osób bliskich. Istnieje także dozwolony użytek publiczny, z którego korzystają biblioteki, muzea, archiwa i szkoły.

CZYTELNIA

- Czerniawski Piotr, Lipszyc Jarosław, Wilkowski Marcin, **Pierwsza pomoc w prawie autorskim**, [online], [dostęp: 14.02.2013], Dostępny w Internecie: <http://prawokultury.pl/publikacje/pierwsza-pomoc/>

Tekst: Joanna Ruta Baranowska, scenariusz: Weronika Paszewska, konsultacja merytoryczna: Jarosław Lipszyc.
Materiał pochodzi z serwisu edukacjamedialna.edu.pl prowadzonego przez Fundację Nowoczesna Polska.

Udostępniono na licencji [Creative Commons Uznanie autorstwa - Na tych samych warunkach 3.0](https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/).

Źródło: <http://edukacjamedialna.edu.pl/lekcje/organizacje-zbiorowego-zarzadzania-prawami-autorskimi/>.

Publikacja dofinansowana ze środków Trust for Civil Society in Central and Eastern Europe.

Nowa podstawa programowa:

Język polski, liceum i technikum

Treści nauczania

porządkuje informacje w problemowe całości poprzez ich wartościowanie; syntetyzuje poznawane treści wokół problemu, tematu, zagadnienia oraz wykorzystuje je w swoich wypowiedziach.

gromadzi i przetwarza informacje, sporządza bazę danych.

Etyka, liceum i technikum

Treści nauczania

podaje przykłady właściwego i niewłaściwego wykorzystywania nowych technologii, w szczególności technologii informatycznych.

jest świadomy, że postęp cywilizacyjny dokonuje się dzięki wiedzy; wyjaśnia, dlaczego wiedza jest dobrem (wartością).

Informatyka, liceum i technikum

Treści nauczania

postępuje zgodnie z zasadami netykiety oraz regulacjami prawnymi dotyczącymi: ochrony danych osobowych, ochrony informacji oraz prawa autorskiego i ochrony własności intelektualnej w dostępie do informacji; jest świadomy konsekwencji łamania tych zasad.

respektuje obowiązujące prawo i normy etyczne dotyczące korzystania i rozpowszechniania oprogramowania komputerowego, aplikacji cudzych i własnych oraz dokumentów elektronicznych.

opisuje szkody, jakie mogą spowodować działania pirackie w sieci, w odniesieniu do indywidualnych osób, wybranych instytucji i całego społeczeństwa.