

IV Ogólnopolska Konferencja EBIB Internet w bibliotekach Open Access

Toruń, 7-8 grudnia 2007 roku

Alek Tarkowski

Creative Commons Polska

Otwarty model licencjonowania Creative Commons

An Open Model of the Creative Commons Licensing

Abstrakt

W referacie zostanie zaprezentowana rodzina licencji Creative Commons stanowiąca dzisiaj jedno z podstawowych narzędzi prawnych stosowanych w ruchu Open Access oraz geneza licencji - inspiracja licencjami na wolne oprogramowanie i koncepcja dobra wspólnego (*commons*). Następnie omówione zostaną narzędzia prawne, jakimi są poszczególne licencje Creative Commons oraz sposoby ich stosowania, ze szczególnym wyróżnieniem zastosowań w świecie nauki i edukacji. Autor omówi także wyniki własnych badań dotyczących nastawienia wydawców naukowych do idei Open Access.

Abstract

The paper presents a family of Creative Commons licenses (which form nowadays one of the basic legal tools used in the Open Access movement), as well as a genesis of the licenses – inspired by Open Software Licenses and the concept of commons. Then legal tools such as individual Creative Commons licenses are discussed as well as how to use them, with a special emphasis on practical applications in science and education. The author discusses also his research results on scientific publishers attitude towards Open Access movement.

Kontekst powstania Creative Commons

Aby zrozumieć powody, dla których powstało Creative Commons, należy mieć świadomość zasad funkcjonowania systemu własności intelektualnej – a w szczególności systemu ochrony praw autorskich. System ten jest według prof. Lawrence'a Lessiga ważnym czynnikiem kształtującym sfery kultury i nauki; wpływ prawa, podobnie jak i technologii, można porównać do wpływu architektury na ludzi wewnątrz niej funkcjonujących^[7]. W szczególności należy odnotować proces intensyfikacji tego wpływu. W jego ramach Lessig rozróżnia cztery czynniki: intensyfikację okresu obowiązywania, zakresu, zasięgu oraz form kontroli wywieranej przez system prawa autorskiego^[8]. Ze względu na proces ujednoczenia poszczególnych systemów, oparty na międzynarodowych traktatach oraz funkcjonowaniu Światowej Organizacji Własności Intelektualnej (WIPO), można mówić o intensyfikacji w skali globalnej.

Przyjęło się uważać, że pewien „radykalizm prawniczy”, skłonność do egzekwowania praw do własności intelektualnej, charakteryzuje przede wszystkim kulturę prawną Stanów Zjednoczonych. Jednak mające w ostatnim roku wydarzenia pozwalają sądzić, że także w Polsce dochodzi do radykalizacji kontroli i roszczeń. Przykładami mogą być: spór o serwisy z napisami do filmów^[5], kontrole policyjne mające na celu ukrócenie nielegalnej wymiany plików na terenie ośrodków

akademickich^[10] czy roszczenia Stowarzyszenia Filmowców Polskich wobec serwisów retransmitujących treści audiowizualne w Internecie^[4].

W Polsce dominują dwa sposoby myślenia o dziełach tworzonych w sferach kultury i nauki. Z jednej strony przyjęta jest idea dzieła jako własności, a więc przede wszystkim produktu, na którym można zarobić. Wynika ona ze znaczącej roli, jaką odgrywa własnościowa koncepcja prawa autorskiego^[6].

Z drugiej strony powszechne jest w Polsce „piractwo”, a więc nieautoryzowana wymiana i kopiowanie cyfrowych wersji utworów, oddziałująca w sposób często destrukcyjny na istniejące dotychczas mechanizmy obiegu dóbr kultury czy informacji, oparte na ich komercyjnej dystrybucji. „Piractwo” to działania niezgodne z prawem lub leżące na jego granicy. Jednak jeszcze istotniejszy jest fakt, że nie mieszczą się one w dotychczas przyjętym modelu dóbr niematerialnych jako przede wszystkim własności prywatnej, przez co model ten skutecznie rozsadzają. Niezależnie od oceny prawnej tych zjawisk należy zauważyć, że tego typu działania opierają się na zupełnie odmiennych normach społecznych.

Dodatkowym czynnikiem kształtującym sfery kultury i nauki jest technologia. Nowe technologie cyfrowe, intensywnie stosowane w naszym społeczeństwie od, mniej więcej, momentu transformacji ustrojowej, oddziałują w sposób, który Joseph Schumpeter nazwał „kreatywną destrukcją” – na skutek radykalnych innowacji dochodzi do przemian, które często w szybkim tempie niszczą zastany ład społeczny, ekonomiczny czy kulturowy. W szczególności system prawa własności intelektualnej nie nadąża za przemianami zapoczątkowanymi przez wprowadzenie tych technologii. Także próby wykorzystania technologii cyfrowych do wspierania prawa (poprzez systemy *Digital Rights Management*) są w dużej mierze nieskuteczne.

Inspiracje dla projektu Creative Commons

Projekt Creative Commons jest próbą znalezienia „trzeciej drogi” pomiędzy, z jednej strony tym, co Lawrence Lessig nazywa „kulturą kontroli”, a z drugiej zdeterminowanymi technologicznie działaniami, które cechuje brak poszanowania dla istniejącego porządku prawnego i ładu społecznego, regulujący obieg kultury i nauki. Jest więc próbą zbudowania alternatywy dla istniejącego systemu własności intelektualnej, która jednak opiera się na ogólnym systemie prawa

Za podstawowy wzór dla projektu Creative Commons oraz pokrewnych działań na rzecz wolnej kultury służy ruch wolnego oprogramowania. Ruch ten został zapoczątkowany ponad 20 lat temu przez Richarda M. Stallmana, a obecnie stanowi znaczący segment sektora informatycznego. Wśród innowacji wypracowanych w ramach tego ruchu należy wskazać przede wszystkim na alternatywne licencje prawnoautorskie (licencje typu *copyleft*), jako prawne narzędzia ustanawiające ramy działania ruchu i gwarantujące jego stabilność i trwanie; oraz modele wspólnej produkcji wiedzy na zasadzie, którą Yochai Benkler określił jako *produkcję partnerską w oparciu o dobro wspólne* (ang. *commons based peer production*)^[1]. Modele te mają szersze zastosowanie, sięgające poza sferę pisania oprogramowania. Choć jednocześnie ich skuteczność w przypadku wolnego oprogramowania do pewnego stopnia wynika ze specyfiki pracy z kodem komputerowym oraz specyficznych norm funkcjonujących w środowiskach programistów. Z tego powodu model wolnego oprogramowania, wymaga adaptacji do świata kultury i nauki.

Z drugiej strony, ruch wolnej kultury odwołuje się do idei „commons”, a więc dobra wspólnego. Mechanizm zarządzania zasobami jako dobrem wspólnym jest alternatywą dla zarządzania poprzez mechanizmy rynkowe bądź hierarchiczne. Model taki można odnaleźć w wielu społecznościach tradycyjnych, a w szczególności w kulturze ludowej, poprzedzającej XX-wieczną kulturę zdominowaną przez media masowe. Z tego powodu James Boyle proponuje metaforę „cyfrowego grodu”, przypominającego historyczny proces grodu wspólnych gruntów w Anglii. Boyle sugeruje, że dzisiejszą kulturę cyfrową można ponownie traktować jako dobro wspólne. Wymaga to jednak stworzenia odpowiednika „ruchu ekologicznego”, chroniącego wspólne cyfrowe zasoby^[2]. Lawrence Lessig proponuje rozróżnienie na kulturę umożliwiającą zarówno „odczyt” jak i „zapis” oraz znajdującą się w opozycji do niej kulturę „tylko do odczytu”^[9]. Ta pierwsza opiera się na idei dobra wspólnego, na przemierzaniu ról twórcy i odbiorcy oraz na „remiksie” – twórczym przetwarzaniu zastałych materiałów – jako podstawowym procesie kulturowym. Druga natomiast jest zdominowana przez funkcjonujące

na komercyjnych zasadach masowe media nadawcze, obowiązuje w niej wyraźny rozdział twórców od odbiorców, a udział większości osób w kulturze ogranicza się do biernego odbioru treści.

Projekt Creative Commons

Jedną z inicjatyw „ekologii kulturowej” jest Creative Commons (<http://www.creativecommons.org>), organizacja non-profit powołana do życia na początku 2002 roku przez grupę amerykańskich prawników i aktywistów. Podstawowym celem Creative Commons jest powiększanie zasobu wspólnej i swobodnie dostępnej twórczości poprzez zachęcanie autorów do dzielenia się owocami swojej pracy oraz wspieranie partnerskiej współpracy na bazie istniejących dzieł.

Creative Commons proponuje przejście od reguły „wszystkie prawa zastrzeżone” do zasady „ pewne prawa zastrzeżone”, z jednoczesnym poszanowaniem samej idei prawa autorskiego. Bezpośrednią inspiracją była licencja GNU *General Public License* (GNU GPL), stworzona przez ruch wolnego oprogramowania w celu licencjonowania na otwartych zasadach programów komputerowych.

Podstawą licencji Creative Commons jest prawo autorskie, tak więc mogą być one stosowane do publikacji wszystkich rodzajów utworów objętych ochroną prawa autorskiego np. książek, stron internetowych, blogów, zdjęć, filmów, nagrań wideo, piosenek i innych nagrań dźwiękowych i wizualnych.

Licencje Creative Commons pozwalają twórcom określić warunki, na jakich inni mogą korzystać z utworu – innymi słowami wyrazić z góry zgodę na określone użycia. Licencje Creative Commons łączą na różne sposoby cztery podstawowe warunki udostępniania dzieła.

Pierwszy z warunków „Uznanie autorstwa” jest obecny we wszystkich licencjach, gdyż wynika z podstawowej konieczności uznania autorskich praw osobistych.



Uznanie autorstwa

Wolno kopiować i wykorzystywać utwór oraz utwory zależne pod warunkiem, że zostaną zachowane informacje o autorze oryginału.



Użycie niekomercyjne

Wolno kopiować i wykorzystywać utwór oraz utwory zależne, ale jedynie dla celów niekomercyjnych.



Na tych samych warunkach

Wolno tworzyć utwory zależne pod warunkiem, że udostępni się je na tej samej licencji CC co oryginał.



Bez utworów zależnych

Wolno kopiować i wykorzystywać utwór jedynie w oryginalnej, niezmięnionej postaci.

Licencje zostały pomyślane tak, by służyły jako standardowe dokumenty odpowiadające potrzebom różnego rodzaju twórców. Każda z sześciu licencji inaczej ustala równowagę między prawami zastrzeżonymi dla twórcy oraz prawami udzielonymi innym osobom. W szczególności, można wyróżnić dwa podstawowe reżimy ustanawiane przez licencje Creative Commons – ograniczający

sferę wolnej kultury do wymiany na zasadach niekomercyjnych oraz drugi, umożliwiający również komercyjne wykorzystanie utworów.

W ramach projektu Creative Commons International, stworzone w Stanach Zjednoczonych licencje są tłumaczone oraz dostosowywane do systemu prawnego poszczególnych państw. W chwili obecnej istnieje 38 zlokalizowanych wersji, nad którymi pieczę sprawują lokalne oddziały organizacji. Oddział Polski działa od 2005 roku i jest wspólnym projektem organizacji Creative Commons, Interdyscyplinarnego Centrum Modelowania Matematycznego i Komputerowego UW oraz Kancelarii Grynhoff, Woźny i Wspólnicy. Licencje są również na bieżąco aktualizowane. W chwili obecnej podstawowa licencja istnieje w wersji 3.0, a trwają prace nad aktualizacją licencji w poszczególnych państwach.

Oszacowanie liczby utworów na licencjach Creative Commons jest zadaniem trudnym. Pierwszą tego rodzaju próbę podjął zespół badaczy pod kierunkiem Giorgiosa Cheliotisa[3]. Konserwatywny szacunek określa ich liczbę na 80-100 milionów utworów. Trudne jest też oszacowanie wykorzystania licencji w danym kraju – na polskiej wersji licencji udostępniono około 100 000 utworów, należy jednak założyć, że Polacy korzystają również z licencji w wersjach podstawowych – niezlokalizowanych. Na użytek niekomercyjny zezwala jedynie 70% licencji, 50% stosuje warunek „na tych samych warunkach”, a 25% nie wyraża zgody na tworzenie utworów zależnych. Statystyki potwierdzają tezę o dwóch odrębnych reżimach – ukazują, że istnieje jedna grupa treści dostępna na wyraźnie bardziej otwartych zasadach, niż druga.

W czasie pięciu lat istnienia organizacja Creative Commons, poza stworzeniem międzynarodowej siatki oddziałów, zainicjowała pracę szeregu projektów pokrewnych. Projekt iCommons (<http://icommons.org>) działający od 2005 r., ma za zadanie tworzyć infrastrukturę wspomagającą szeroki ruch na rzecz wolnej kultury, obejmujący nie tylko organizację Creative Commons i jej sympatyków. Działający od tego samego czasu projekt Science Commons (<http://sciencecommons.org/>) specjalizuje się w kwestiach swobodnego dostępu do materiałów naukowych, w szczególności do danych będących wynikami badań. Zapoczątkowany w tym roku projekt *CC Learn* ma za zadanie wspierać działania tak zwanego ruchu *Open Educational Resources* (OER), którego zadaniem jest otwieranie dostępu do materiałów edukacyjnych na wzór działań podejmowanych w świecie akademickim przez ruch Open Access.

Popularyzacja i stosowanie licencji Creative Commons w Polsce

Licencje Creative Commons są stosowane na świecie przez stale rozszerzającą się gamę aktorów – od indywidualnych twórców, zarówno profesjonalnych jak i amatorskich, przez komercyjne firmy, do organizacji i instytucji społecznych i kulturalnych, takich jak uniwersytety, biblioteki czy archiwa. Każda z tych sfer nieco inaczej wykorzystuje licencje, inne są oczekiwania twórców oraz bariery utrudniające popularyzację licencji.

W Polsce licencje pozostają stosunkowo mało znane. Istnieje niewiele firm, wydawców bądź instytucji stosujących licencje Creative Commons. Moja dwuletnia praktyka w promowaniu wolnych licencji pokazuje, że temat ten jest w dużej mierze niezrozumiały, a wielu szeroko rozumianych twórców bądź wydawców nie zna nie tylko alternatyw, ale także reguł, którymi rządzi się dominujący system prawa autorskiego oparty na obowiązującym prawodawstwie. Niski stan wiedzy prawniczej w połączeniu ze słabymi normami dbania o prawa autorskie (powiązanymi z częstym brakiem poszanowania dla cudzych praw, nagminnym zjawiskiem plagiowania cudzych utworów itd.) powoduje, że ludzie nie widzą powodów, by stosować wolne licencje. Istnieje też wiele przypadków zastosowania licencji w dobrej wierze, jednak w sposób błędny. Precyzyjnemu systemowi Creative Commons, stworzonemu z myślą o maksymalnej jasności reguł, grozi więc to, że w praktyce stanie się systemem niejasnym.

Jeszcze poważniejszym ograniczeniem są reguły polskiego prawa, które w znacznym stopniu utrudniają stosowanie wolnych licencji. Zapisy dotyczące organizacji zbiorowego zarządzania prawami autorskimi utrudniają lub wręcz uniemożliwiają samodzielne dysponowanie prawami przez twórcę[11]. W szczególności chodzi tu o zapisy dotyczące domniemania reprezentacji przez organizację zbiorowego zarządu, trybu zrzekania się pośrednictwa, niemożności zrzeczenia się pewnych form wynagrodzenia oraz zapisywania w umowach mniej korzystnych dla twórców warunków niż te przewidziane ustawowo nawet, gdy twórca czyni to dobrowolnie.

Niezależnie od tych trudności, można wskazać na szereg ciekawych inicjatyw wykorzystujących wolne licencje, takich jak polska Wikipedia i projekty pokrewne (<http://pl.wikipedia.org>), projekt *Wolne podręczniki* (<http://wolnepodreczniki.pl>), tłumaczenie na język polski książki: „Wolna kultura” Lawrence’a Lessiga oraz „We the media” Dana Gillmora a także rozwijający się ruch Otwartego Dostępu (Open Access).

Równocześnie istnieje wiele projektów, w których wykorzystanie wolnych licencji byłoby rozsądne lub wręcz wskazane, a które jednak pozostają przy tradycyjnym modelu prawa autorskiego. Stąd konieczność dalszych działań edukacyjnych i promocyjnych. Bibliotekarze, ze względu na rolę, jaką grają w „ekologii kulturowej i informacyjnej”, mogą odegrać ważną rolę w popularyzacji wolnej kultury w Polsce.

Bibliografia:

[1] BENKLER, Y. *The Wealth of Networks. How Social Production Transforms Markets and Freedom*. New Haven: Yale University Press, 2006. ISBN 978-0300110562.

[2] BOYLE, J. The Second Enclosure Movement and the Construction of the Public Domain. *Law and Contemporary Problems*, 2003, Vol. 66, s. 33-74.

[3] CHELIOTIS, G. *Creative Commons Statistics from the CC-Monitor Project* [on-line]. 2007 [dostęp 9 listopada 2007]. Dostępny w World Wide Web: <http://www.scribd.com/doc/130277/Creative-Commons-Statistics-from-the-CC-Monitor-Project>.

[4] DOMASZEWICZ, Z., GRYNKIEWICZ, T. Płać, albo nie pokazuj filmów w Internecie. *Gazeta Wyborcza* [on-line] 17.09.2007 [dostęp 9 listopada 2007]. Dostępny w World Wide Web: <http://gospodarka.gazeta.pl/gospodarka/1,33182,4497428.html>.

[5] HOFMOKL, J., TARKOWSKI, A. Piractwo ogranicza, piractwo wzbogaca życie kulturalne w Polsce. Analiza dyskursu na temat praw autorskich, rynku rozrywki i udziału w kulturze. In BURNECKA, M., PRÓCHNIAK, R. *Dynamika kultury a (r)ewolucja własności intelektualnej*. Wrocław: ATUT, 2007. ISBN 83-7432-256-0.

[6] LECH, P. Własnościowa koncepcja autorskich praw majątkowych – czy to ma sens? In BURNECKA, M., PRÓCHNIAK, R. *Dynamika kultury a (r)ewolucja własności intelektualnej*. Wrocław: ATUT, 2007. ISBN: 83-7432-256-0.

[7] LESSIG, L. *Code and Other Laws of Cyberspace*. New York: Basic Books, 1999. ISBN 046503912X.

[8] LESSIG, L. *Wolna kultura*. Warszawa: WaiP, 2005. ISBN 83-02-09462-5.

[9] LESSIG, L. The Read-Write Society. In *Wizards of OS 4, Berlin, 12-17 września 2006* [on-line]. 2006 [dostęp 9 listopada 2007]. Dostępny w World Wide Web: <http://www.wizards-of-os.org/index.php?id=2322>.

[10] WAGŁOWSKI, P. Studenci w akademikach zatrzymani. In *Vagla.pl* [on-line]. 2007 [dostęp 9 listopada 2007]. Dostępny w World Wide Web: <http://prawo.vagla.pl/node/7283>.

[11] *Wystąpienie Interdyscyplinarnego Centrum Modelowania Matematycznego i Komputerowego Uniwersytetu Warszawskiego (ICM UW) w ramach wysłuchania publicznego dotyczącego projektu ustawy o zmianie ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych* [on-line]. 2007 [dostęp 9 listopada 2007]. Dostępny w World Wide Web: http://creativecommons.pl/wp-content/pliki/wystapienie_sejm_17042007.pdf