

- 1 | Kompetencje medialne
- 2 | Dozwolony użytek edukacyjny
- 3 | Wspieranie digitalizacji
- 4 | Przejrzystość przepływów finansowych
- 5 | Sprawiedliwy mechanizm egzekwowania praw
- 6 | Zabezpieczenie społeczne twórców

## 6 postulatów co do roli państwa w rozwoju kultury w latach 2015-2020



CENTRUM  
CYFROWE

projekt: **polska**<sup>®</sup>

## 2 | Wypracowanie zasad **dozwolonego użytku edukacyjnego** sprzyjających nowoczesnej edukacji

### Uzasadnienie

Dozwolony użytek edukacyjny oznacza korzystanie z materiałów objętych prawem autorskim przez nauczycieli, innych edukatorów oraz osoby uczące się bez konieczności uzyskania zgody autora, a w większości wypadków także wnoszenia opłat.

Wyjątek ten jest uzależniony od tego, czy materiały wykorzystywane są w celu dydaktycznym. Cel ten nie jest jednak zdefiniowany w ustawie. Z niejasności przepisów prawa w tym zakresie korzystają pośrednicy. Firmy reprezentujące twórców i organizacje zbiorowego zarządzania pobierają opłaty na wypadek ewentualnego naruszenia praw autorskich. Przy czym brak definicji celu dydaktycznego powoduje, że szkoły czują się zmuszone płacić gdyż nie są pewne, czy działania takie jak np. prowadzenie dyskusyjnego kółka filmowego dla uczniów realizuje cel edukacyjny czy nie.

Ponadto w wielu miejscowościach biblioteki publiczne często służą szkołom jako miejsca do realizacji zadań dydaktycznych. Podobnie działania edukacyjne są coraz ważniejszym aspektem pracy muzeów. Należy też uznać znaczącą rolę edukacyjną organizacji pozarządowych. Wszystkie powinny mieć one te same prawa w wykorzystywaniu dóbr kultury co edukatorzy i nauczyciele funkcjonujący w tradycyjnym systemie szkolnictwa. Dzisiejsze prawo stawia te instytucje i ich pracowników w gorszej sytuacji niż nauczycieli i szkoły. Prawo powinno równo traktować wszystkie instytucje publiczne i organizacje pozarządowe realizujące działania edukacyjne w sposób niekomercyjny.

Prawo nie nadąża za cyfryzacją polskiej edukacji, potrzebami wynikającymi z konieczności prowadzenia edukacji medialnej czy różnych form nauczania pozaszkolnego, takich jak edukacja domowa. Nie uwzględnia też rosnącej grupy podmiotów, które tworzą ofertę edukacyjną dla uczniów, ale także dorosłych w systemie edukacji przez całe życie (*life-long learning*).

### Propozycja wdrożenia postulatu

Przeprowadzenie procesu zmierzającego do uregulowania w drodze zmiany ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych oraz we współpracy z Ministerstwem Edukacji Narodowej zakresu dozwolonego użytku edukacyjnego, uwzględniającego specyfikę nauczania z użyciem technologii cyfrowych (w szczególności w internecie) oraz wielość podmiotów oferujących kompleksowe doświadczenie edukacyjne w celach niekomercyjnych. Dodatkowo, niezbędne jest wyklarowanie definicji celu dydaktycznego.

## Informacje dodatkowe

*Centrum Cyfrowe to **think-and-do tank** zajmujący się wpływem nowych technologii na społeczeństwo. Analizujemy w jaki sposób obywatele i instytucje realizują swój osobisty i profesjonalny potencjał wykorzystując do tego ICT. Prowadzimy badania jakościowe, modelujemy rozwiązania prawne i rekomendacje dla polityk publicznych, tworzymy narzędziowniki oraz metodologie pracy z treściami cyfrowymi. W pracy z partnerami i w rzecznictwie kierujemy się filozofią otwartości. Wypracowując lepsze dopasowanie prawa do nowej rzeczywistości i prowadząc instytucje tam, gdzie są ich użytkownicy, przetączamy społeczeństwo na cyfrowe.*

**kontakt:**

Marcin Serafin, szef działu polityk publicznych [mserafin@centrumcyfrowe.pl](mailto:mserafin@centrumcyfrowe.pl)

**autorzy:**

Anna Mazgal, Alek Tarkowski, Marcin Serafin

**data opracowania:**

14 sierpnia 2015

**Informacja o licencji**

Dokument jest dostępny na licencji Creative Commons Uznanie Autorstwa 3.0 Polska, pewne prawa zastrzeżone na rzecz autorów i Centrum Cyfrowego Projekt: Polska. Pełna treść licencji jest dostępna na stronie [creativecommons.org/licenses/by/3.0/pl](https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/pl). Zezwala się na dowolne wykorzystywanie treści publikacji pod warunkiem wskazania autorów oraz podania informacji o licencji.