

Тема :Ліцензії на програмне забезпечення, їх типи. Інтелектуальна власність та авторське право.

Якими є правила використання програмного забезпечення?

Комп'ютерні програми створюють програмісти. Розробка нового програмного забезпечення (ПЗ) — трудомісткий і тривалий процес, що потребує глибоких знань і певних навичок, насамперед у галузі математики та інформатики. Будь-які програми мають ціну та власника, тобто комусь належать.

Більшість програмних продуктів є комерційними, тобто передбачають плату за їх використання. Наприклад, на платній основі розповсюджується таке програмне забезпечення, як операційна система Windows, пакет прикладних офісних програм Microsoft Office, антивірусне програмне забезпечення, програми для комп'ютерної підтримки навчання, комп'ютерні ігри.

Будь-яке програмне забезпечення розповсюджується на основі ліцензійних угод, а не лише продається та купується. Програми, що розповсюджуються безкоштовно, також передбачають ознайомлення з ліцензійною угодою та підтвердження користувачем дотримання правил використання програмного забезпечення, визначених такою угодою.

Ліцензія на програмне забезпечення — правовий документ, що визначає правила використання та поширення програмного забезпечення.

Програмне забезпечення є об'єктом інтелектуальної власності, всі права на нього належать розробнику.

Це право захищається Законом України «Про авторське право та суміжні права».

За цим законом під час продажу програмного забезпечення розробник не передає кінцевому користувачеві свої права на певну програму, а лише дозволяє використовувати (ліцензує) цю програму. На упаковці програмного продукту, як правило, зазначається стисла ліцензійна угода, яка визначає основні права та обов'язки виробника і власника одержаного програмного продукту.

Які існують види ліцензій на програмне забезпечення?

Розрізняють різні види ліцензій на програми. Основні з них:

- власницькі (пропрієтарні);
- вільні;
- відкриті.

Вони істотно різняться щодо прав кінцевого користувача на використання програми.

Власницька, або пропрієтарна, ліцензія (від англ. proprietary — власницький) передбачає, що розробник ПЗ дає дозвіл користувачу використовувати одну або декілька копій програми, але при цьому сам залишається правовласником усіх цих копій. Таким чином, практично всі права на ПЗ залишено за розробником, а користувач здобуває лише дуже обмежений набір окреслених прав. Для пропрієтарних ліцензій типовим є накладання великої кількості умов, що забороняють певні варіанти використання ПЗ, навіть тих, які без цієї заборони були б дозволені законом про авторське право. Прикладом пропрієтарної ліцензії може бути ліцензія на операційну систему Microsoft Windows, яка включає великий список заборонених варіантів використання.

Найзначнішим наслідком застосування пропрієтарної ліцензії є те, що кінцевий користувач зобов'язаний прийняти її, бо за законом власником ПЗ є не користувач, а розробник програми. У разі відмови прийняти ліцензію користувач взагалі не може працювати з програмою.

Вільні та відкриті ліцензії не залишають права на конкретну копію програми її розробнику, а передають найважливіші з них кінцевому користувачу, який і стає власником. У результаті користувач отримує важливі права, які Закон про авторське

право зазвичай дає лише власнику копії. Проте всі авторські права на ПЗ, як і раніше, залишаються в розробника.

Ліцензія Freeware (безкоштовне ПЗ) не потребує виплат правовласнику, не має обмежень щодо функціональності й часу роботи. Проте таке ПЗ можна поширювати без тексту програми, і можуть бути обмеження щодо комерційного використання чи модифікації програми.

Ліцензія Free software (вільне ПЗ) надає максимальну кількість прав користувачам: користування, поширення, модифікація. Для цього типу ПЗ створюються спеціальні ліцензії для врегулювання прав та обов'язків авторів і користувачів.

Відмінність між безкоштовним та вільним ПЗ полягає в тому, що згідно з ліцензією Freeware користувачі не мають права поширювати програми, дарувати, модифікувати тощо, а згідно з Free software — це дозволяється. Часто, хоча не завжди, вони відрізняються ще й тим, що вільне ПЗ надають разом із текстом програми.

Інтелектуальна власність — це власність на результати інтелектуальної та творчої діяльності.

Об'єктами інтелектуальної власності (результатами інтелектуальної та творчої діяльності) згідно із законодавством України є:

- літературні та художні твори;
- комп'ютерні програми; у бази даних; у фонограми, відеограми, передачі (програми) організацій мовлення;
- наукові відкриття;
- винаходи, корисні моделі, промислові зразки;
- раціоналізаторські пропозиції;
- сорти рослин, породи тварин;
- комерційні (фірмові) найменування, торговельні марки (знаки для товарів і послуг), географічні зазначення;
- комерційні таємниці тощо.

На об'єкти інтелектуальної власності розповсюджується авторське право.

Право — це система встановлених і гарантованих державою загальнообов'язкових норм і правил поведінки.

Авторське право — це сукупність прав автора (та його правонаступників) щодо створення або використання твору літератури, науки, мистецтва тощо.

Авторське право — це право на:

- зазначення імені автора (або заборона зазначення) на створеному об'єкті та його примірниках;
- вибір псевдоніма та зазначення його замість справжнього імені автора на створеному об'єкті та його примірниках;
- збереження цілісності створеного об'єкта та на заборону будь-якої його зміни;
- дозвіл (заборону) використовувати (друкувати, копіювати, перекладати, виконувати, демонструвати тощо) об'єкт іншим особам тощо.
- Використання об'єкта інтелектуальної власності без відповідного дозволу автора є порушенням авторських прав і переслідується відповідно до законодавства України.

Такими порушеннями можуть бути:

- незаконне (без відповідної ліцензії) використання комп'ютерних програм;
- розповсюдження малюнків, фотографій, музичних і літературних творів без дозволу автора;
- використання у власних творах, рефератах, наукових роботах тощо фрагментів з наукових, літературних, музичних творів, кіно- та відеофільмів, фотографій, малюнків без посилання на їх авторів.

У 1931 році вперше у світовій практиці застосування законів щодо авторських прав дозволило відомому співаку Федору Шаляпину від судити в комерційного бюро 10 тисяч франків за протизаконне ти ражування його пісень.

До порушення [права інтелектуальної власності](#) відносяться:

Піратство - дії, спрямовані на протиправне використання об'єктів права [інтелектуальної власності](#), що належать іншим особам, умисно вчинені особою, яка розуміє протизаконний характер цих дій, з метою отримання матеріальної вигоди.

Піратство програмного забезпечення

Нелегальне копіювання та розповсюдження програмних продуктів на дисках та через комп'ютерні мережі, що включає також зняття (нейтралізацію) різноманітних програмних систем захисту ([варез](#)). Для цього існує спеціальний клас програмного забезпечення — так звані [англ. «cracks»](#) ([укр. кряки](#) чи [крякалки](#)) — тобто спеціальні патчі, готові серійні номери або їх генератори для продукту, котрі знімають з нього обмеження, пов'язані з вбудованим захистом від нелегального використання.

Окрім цього існують допоміжні програми для полегшення процесу зламу — налагоджувачі, дизасемблери, редактори РЕ-заголовка, редактори ресурсів, розпакувальники і так далі.

Іноді піратство в непрямій формі заохочується власником [авторських прав](#). Це є різновидом [недобросовісної конкуренції](#). Класичним прикладом є продукт [Microsoft Windows](#), поновлення котрої дозволяється на офіційному сайті компанії не зважаючи на очевидну нелегальність копії (станом на березень [2007](#) проводиться тонке розрізнення між легальною та нелегальною копією — для легальної можна робити вибірковий пакет оновлення, а для піратської — тільки автоматичне оновлення). Це робиться для того, щоб зайняти та утримувати монопольне становище на ринку.

Піратство відеоігор

Нелегальне поширення відеоігор має свою специфіку — зазвичай в іграх застосовують специфічні види захисту, з прив'язуванням копії гри до носія ([DVD](#) диску). Для подолання обмежень використовуються як зламані версії файлів, так і спеціальні емулятори зчитувачів [CD](#) або [DVD](#) дисків.

Також існує практика випуску піратських збірок, тобто запис на один носій кількох ігор, що не є розрахованими на це. Часто у цих випадках вирізаються не життєво важливі частини гри, наприклад відеоролики та озвучування персонажів.

[Плагіат](#) — це привласнення [авторства](#) на чужий твір або на чуже відкриття, винахід чи раціоналізаторську пропозицію, а також використання у своїх працях чужого твору без посилання на автора.

Зплагіатити —це:

- вкрасти ідею або слова іншої людини і видати їх за власні;
- використати результати роботи іншої людини без вказання джерела, звідки вони були взяті;
- повністю або частково вкрасти мистецький, науковий або інший твір чи роботу та видати їх за свою;
- представити вже існуючу ідею або продукт як новий та оригінальний.

Попри те, що і піратство, і [плагіат](#) є прикладами протиправного використання об'єктів інтелектуальної власності, мета цих двох порушень є різною. **У випадку піратства порушник в першу чергу має на меті отримання матеріальної вигоди**, мета створення у свідомості споживача зв'язку між порушником та об'єктом інтелектуальної власності або зовсім відсутня, або є вторинною. Дуже часто порушник може навіть запобігати ідентифікації через страх понести відповідальність за свої дії.

У випадку із плагіатом порушник в першу чергу має на меті створення у свідомості споживача зв'язку між ним та об'єктом інтелектуальної власності, права на який порушуються. Він бажає аби споживачі ідентифікували його.

Мета отримання матеріальної вигоди у цьому випадку може бути присутньою але вона є другорядною адже порушник бажає отримати цю вигоду саме завдяки тому, що його ідентифікують із незаконно використаним об'єктом інтелектуальної власності.

Яку відповідальність несе зловмисник?

[Закон України "Про авторське право і суміжні права"](#)

(Закон України N3792-ХІІ від 23.12.93, в редакції Закону N2627-ІІІ від 11.07.2001, із змінами, внесеними згідно Законами N850-IV від 22.05.2003, N1294-V від 20.11.2003)

Стаття 52.

2. Суд має право постановити рішення чи ухвалу про:

- а) відшкодування моральної (немайнової) шкоди, завданої порушенням авторського права і (або) суміжних прав, з визначенням розміру відшкодування;
- б) відшкодування збитків, завданих порушенням авторського права і (або) суміжних прав;
- в) стягнення із порушника авторського права і (або) суміжних прав доходу, отриманого внаслідок порушення;
- г) виплату компенсації, що визначається судом, у розмірі від 10 до 50000 мінімальних заробітних плат, замість відшкодування збитків або стягнення доходу;

д) заборону опублікування творів, їх виконань чи постановок, випуску примірників фонограм, відеограм, їх сповіщення, припинення їх розповсюдження, вилучення (конфіскацію) контрафактних примірників творів, фонограм, відеограм чи програм мовлення та обладнання і матеріалів, призначених для їх виготовлення і відтворення, публікацію у пресі інформації про допущене порушення тощо, якщо у ході судового розгляду буде доведено факт порушення авторського права і (або) суміжних прав або факт наявності дій, що створюють загрозу порушення цих прав;

е) вимагати від осіб, які порушують авторське право і (або) суміжні права позивача, інформацію про третіх осіб, задіяних у виробництві та розповсюдженні контрафактних примірників творів та об'єктів суміжних прав, засобів обходу технічних засобів та про канали розповсюдження.

При визначенні розмірів збитків, які мають бути відшкодовані особі, права якої порушено, а також для відшкодування моральної (немайнової) шкоди суд зобов'язаний виходити із суті порушення, майнової і моральної шкоди, завданої особі, яка має авторське право і (або) суміжні права, а також із можливого доходу, який могла б одержати ця особа. У розмір збитків, завданих особі, права якої порушено, додатково можуть бути включені судові витрати, понесені цією особою, а також витрати, пов'язані з оплатою допомоги адвоката.

При визначенні компенсації, яка має бути виплачена замість відшкодування збитків чи стягнення доходу, суд зобов'язаний у встановлених пунктом "г" цієї частини межах визначити розмір компенсації, враховуючи обсяг порушення та (або) наміри відповідача.

3. Суд може постановити рішення про накладення на порушника штрафу у розмірі 10 відсотків суми, присудженої судом на користь позивача. Сума штрафів передається у встановленому порядку до Державного бюджету України.

4. Суд може постановити рішення про вилучення чи конфіскацію всіх контрафактних примірників творів, фонограм, відеограм чи програм мовлення, щодо яких встановлено, що вони були виготовлені або розповсюджені з порушенням авторського права і (або) суміжних прав, а також засобів обходу технічних засобів захисту. Це стосується також усіх кліше, матриць, форм, оригіналів, магнітних стрічок, фотонегативів та інших предметів, за допомогою яких відтворюються примірники творів, фонограм, відеограм, програм мовлення, а також матеріалів і обладнання, що використовуються для їх відтворення і для виготовлення засобів обходу технічних засобів захисту.

За рішенням суду вилучені контрафактні примірники творів (у тому числі комп'ютерні програми і бази даних), фонограм, відеограм, програм мовлення на вимогу особи, яка є суб'єктом авторського права і (або) суміжних прав і права якої порушено, можуть бути передані цій особі. Якщо ця особа не вимагає такої передачі, то контрафактні примірники підлягають знищенню, а матеріали і обладнання, що використовувалися для відтворення контрафактних примірників, підлягають відчуженню із перерахуванням виручених коштів до Державного бюджету України.

Крім правових норм, у середовищі користувачів комп'ютерів уже доволі давно застосовується ряд етичних норм.

Етика — це правила та норми поведінки людей у відносинах одне з одним, із суспільством і державою. Сьогодні особливого значення набуває мережевий етикет.

Одним з перших етичних питань щодо використання комп'ютерної техніки розглянув американський учений, засновник кібернетики Норберт Вінер ще в 60-х роках XX ст. У подальшому його ідеї розвивали різні вчені та спільноти в галузі інформаційних технологій.

Так, Асоціація комп'ютерної техніки (Association for Computing Machinery — скорочено ACM) зі Сполучених Штатів Америки розробила власний **Кодекс етики і професійної поведінки**. Серед основних положень кодексу такі:

- спрямовувати свою діяльність на користь суспільства та добробут людей;
- не завдавати шкоди іншим; у бути чесним, заслуговувати на довіру інших;
- забезпечувати дотримання прав власності, включаючи авторські права;
- захищати інтелектуальну власність; у поважати конфіденційність і права інших людей;
- не використовувати комп'ютерну техніку на шкоду іншим;
- сприяти громадському розумінню ризиків, пов'язаних з використанням комп'ютерної техніки тощо.

Зазначені положення передбачають, що користувачі комп'ютерних систем не ображають інших, не створюють перешкод у їх роботі, не відкривають файли, не призначені для спільного користування, не використовують привласнені програми, не видають чужі малюнки, тексти, фотографії за свої тощо. Дотримання етичних норм є добровільним, але свідоме їх виконання є свідченням високого рівня культури особистості.

Цікавий факт. Рішенням Всесвітньої організації інтелектуальної власності у 2001 році встановлено, що 26 квітня щорічно святкується Всесвітній день інтелектуальної власності.