

## Особливості авторського права на комп'ютерні програми

*Рач В. А.*

*д. т. н, професор,  
директор ННІ інформаційних та комунікаційних технологій,  
ВНЗ «Університет економіки та права «КРОК», м. Київ, Україна,  
e-mail: v\_rach@krok.edu.ua,  
ORCID: 0000-0002-6563-2354*

*Джапаров Т. Р.*

*студент кафедри інформаційних технологій,  
ВНЗ «Університет економіки та права «КРОК», м. Київ, Україна,  
e-mail: talvindzaporov379@gmail.com*

Сьогодні будь-який програмний продукт (ПП) має бути захищеним авторським правом, адже інакше він є вразливим до неправомірного його використання без відповідальності за це. Таке використання є недопустимим, адже будь-який ПП є результатом творчої праці людей і об'єктом інтелектуальної власності.

Комп'ютерна програма (тут синонім ПП) охороняється авторським правом як твір, а саме-літературний твір. Але створення ПП сьогодні має певні особливості, які на законодавчому рівні поки ще не враховані. Одна з них полягає у визначенні співавторів та їх творчого внеску під час створення кінцевого твору. Відповідно до статті 13 Закону України «Про авторське право і суміжні права» (далі Закон [1]), «Співавторами є особи, спільною творчою працею яких створено твір... Авторське право на твір, створений у співавторстві, належить всім співавторам незалежно від того, чи утворює такий твір одне нерозривне ціле або складається із частин, кожна з яких має самостійне значення». Комп'ютерна ж програма-це завжди результат творчої діяльності декількох (іноді великої кількості) людей, які цю діяльність можуть реалізовувати послідовно-паралельно. В процесі реалізації такої діяльності по створенню ПП відбувається зміна його конфігурації. І дуже часто конкретний виконавець на своєму етапі творчої зміни конфігурації не знає того, хто брав участь на попередніх стадіях. Крім того, в кінцевому продукті (тексті коду) явно (прямо) не представлені результати творчої праці виконавців попередніх етапів. Тому виникає завдання справедливого визначення кола співавторів ПП, які зробили внесок в його отримання результатами своєї творчої діяльності. Подальша фіксація цих результатів актуальна на етапі написання заяви для реєстрації авторського права на комп'ютерну програму. Так, п. 9 заяви про реєстрацію авторського права на твір [2] передбачає визначення частини твору, до якої зроблено творчий внесок, та суть цього творчого внеску.

Ця практична проблема поки що не була експлікована у достатньо повному обсязі, і не має наукового обґрунтування вирішення. Тому достатньо велика кількість осіб, які творчо виконували свою роботу зі створення ПП навіть не здогадуються, що вони є його співавторами. Вперше ця проблема була артикульована у 2021 році під час викладання дисципліни «Інтелектуальна власність в галузі ІТ» для здобувачів освітньої програми «Комп'ютерні науки» Університету «КРОК» проф. Медведєвою О. М. [3]. Тоді була висловлена й думка про шлях бачення її розв'язання через аналіз життєвого циклу розроблення ПП в контексті результатів творчої діяльності. Це змінює масштаб бачення проблеми, розширює його до меж цілого процесу створення ПП, а не окремих його етапів, результати яких наразі розглядаються як окремі твори. Саме цей шлях і знаходить

подальший розвиток в нашому дослідженні.

Згідно з Законом [1], комп'ютерна програма визначається як «набір інструкцій у вигляді слів, цифр, кодів, схем, символів чи у будь-якому іншому вигляді, виражених у формі, придатній для зчитування комп'ютером». По суті це текст, написаний мовою програмування. Комп'ютер іншого зчитувати не може. І такий текст є продуктом творчої діяльності програміста, особи, яка спеціалізується на кодуванні у вузькій області. І саме код розглядається як об'єкт інтелектуальної власності. Але програміст це робить на підставі творчих наробок попередніх учасників процесу розробки, які, відповідно до розуміння співавторства Законом, також такими є.

Для виявлення співавторів ПП з цих позицій скористаємося модифікованою V-діаграмою життєвого циклу [4], яку доповнимо логічним переліком стейкхолдерів окремих етапів (цифри у колі) (рис.1)



Рис. 1

Розглянемо робоче місце (роль) кожного стейкхолдера з позиції необхідності застосування творчої праці. А реальний прояв такої праці буде залежати від культури компанії, яка буде створювати ПП у конкретному проекті, його особливостей, конкретних виконавців ролей і співпраці між ними, та ін. Запропонований варіант розкриття поставленої задачі базується на обробці інформації, яка була отримана від експертів різних компаній та фірм. Експерти висловлювали свою думку на предмет потенційної наявності творчої праці у кожній ролі за 10-бальною шкалою (1-дуже низька, 10-дуже висока доля творчої праці, умовно-коефіцієнт творчої праці К). При цьому, слід зауважити, що сучасна ІТ галузь характеризується появою великої кількості нових термінів для позначення різних ролей, які не мають однозначного тлумачення. Тому однакові функції часто можуть виконувати різні ролі. Виходячи з цього, автори не претендують на академічну «правильність» та строгість цієї роботи.

Перша роль (позначена «0» на рис.1)-це замовник компанії, який повинен чітко розуміти, для ліквідації яких «болей» бізнесу замовляється ПП, які потреби він буде задовольняти і який системний ефект отримає компанія після його вбудовування в

функціонуючу систему бізнесу. І ця роль достатньо творча, тому що отримати системний ефект можливо тільки від чогось нового, чого не було до цього (K=6–10). Друга роль (позначена «1» на рис.1)-це роль бізнес-аналітика, головне завдання якого глибоко розібратись в особливостях взаємодії майбутнього ПП з компонентами функціонуючого бізнесу і цілісно представити роботу бізнесу з ПП. У культурах багатьох компаній одна і та ж особа виконує і роль «2», головне завдання якої-формування вимог та обмежень до ПП. Для неї творча праця для різних ПП може змінюватись в широких межах (K=4- 10). Наступна роль «3»-це роль архітектора. Усі експерти однозначно визначили, що ця роль має найбільшу долю творчої праці з K=8-10. Такий висновок пов'язаний з тим, що архітектура ПП-це його технологічна база, принципова організація ПП, втілена в його елементах та їх взаємовідносинах і з середовищем, а також принципи, що спрямовують проектування та еволюцію ПП.

Сьогодні роль «4» має назву техлід (технічний лідер). Вона поступово входить у звичний вжиток переліку ролей в ІТ. Це експерт з технологій проекту, що реалізується компанією. Йому, зазвичай, належить останнє слово у прийнятті технічних рішень. І будь-який великий проект, де багато завдань, який має насичену архітектуру, команду з більше трьох фахівців, не може обійтись без творчого техліда. Проте, в його праці більше технічного аналізу, ніж творчості. Тому для цієї ролі експерти визначили K=3-5.

Роль «5» пов'язана з безпосереднім написанням коду, який і розглядається як об'єкт інтелектуальної власності сучасним законодавством. На думку експертів, залежно від особливостей функціонала у конкретному ПП, яку реалізує частина коду, творча діяльність може бути дуже різною. Тому K=3-10.

Стосовно ролей «6» та «7». Більшість експертів вважають, що ця роль DevOps інженера. Його головне завдання-завантажити працюючий ПП на сервер замовника. Тому DevOps інженери мають розбиратися у розробці, тестуванні, архітектурі продукту, різних способах автоматизації, підтримки продукту як до, так і після випуску. Він повинен також розуміти особливості роботи як команди розробників так і експлуататорів. Тому він постійно знаходиться у творчому пошуку нових знань, можливостей та варіантів для покращення цих команд. Незважаючи на таку важливість цієї ролі, експерти визначили для неї K=3-5.

Останню в моделі роль «8» приписують Project Manager, Delivery Manager, Product Owner та ін. Ця роль відповідальна за постачання замовленого ПП клієнту. І тут потрібна більше не творча праця, а прояв м'яких навичок. Тому для цієї ролі K визначили K=4-6.

Таким чином, проведене дослідження доводить, що на усіх етапах створення ПП відбувається творча праця, результати якої утворюють основу для написання коду ПП. З цього рівня бачення процес створення ПП виявляється як колективна творчість. Специфічною рисою такої творчості є те, що на кожному з етапів присутній результат творчості, який цілком можливо розглядати як окремий об'єкт інтелектуальної власності, разом з тим, код базується на усіх попередніх творчих досягненнях. А це робить доцільним включення усіх, хто дотичний до його появи в межах процесу створення ПП, до кола співавторів.

### **Список використаних джерел**

1. Про авторське право і суміжні права: Закон України від 23.12.1993 р. № 3792-ХІІ. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/3792-12#Text>
2. Про державну реєстрацію авторського права і договорів, які стосуються права автора на твір:

*Постанова Кабінету Міністрів України від 27.12.2001 р. № 1756. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/1756-2001-%D0%BF#Text>*

*3. Медведєва О. М. Інтелектуальна власність в галузі ІТ: матеріали навчального курсу CSB026. URL: <https://dist.krok.edu.ua/course/view.php?id=28>.*

*4. Левенчук А. Системное мышление: Учебник . Бостон-Ульдинген-Киев. Проект «Баловство», Толіман. 2019. 536 с.*