

Зазначену норму, на нашу думку слід тлумачити наступним чином:

- 1) об'єкти освіти і науки, що фінансуються з бюджету, а також підрозділи, технологічно пов'язані з навчальним та науковим процесом, не підлягають приватизації саме як цілісні майнові комплекси (йдеться про цілісні майнові комплекси, у тому числі, вищих навчальних закладів так і їх структурних підрозділів, технологічно пов'язаних з навчальним та науковим процесом), що узгоджується із ст.5 Закону України «Про приватизацію державного майна» та ч.1 ст.61 Закону України «Про освіту»;
- 2) об'єкти освіти і науки, що фінансуються з бюджету, а також підрозділи, технологічно пов'язані з навчальним та науковим процесом, не підлягають перепрофілюванню або використанню не за призначенням виключно як цілісні майнові комплекси (йдеться про цілісні майнові комплекси, у тому числі, вищих навчальних закладів так і їх структурних підрозділів, технологічно пов'язаних з навчальним та науковим процесом), що узгоджується із ч.1 ст.61 Закону України «Про освіту».
- 3) Вказана норма не встановлює обмежень щодо можливості передання в оренду вищими навчальними закладами та іншими об'єктами освіти нерухомого та іншого індивідуально визначеного майна.

-----\*\*\*-----

*Д. О. Хандога,  
студентка 4 курсу  
ФСП НТУУ «КПІ»*

## **ПІРАТСТВО – ОДИН З ОСНОВНИХ ЧИННИКІВ ПЕРЕШКОД ІННОВАЦІЙНОГО РОЗВИТКУ УКРАЇНИ**

Я впевнена, що абсолютно кожен з нас у своєму житті стикався з піратством. Адже для нашої країни, на жаль, це нормальне явище.

Порушення авторського права (*контрафакція; піратство*, якщо мова йде про порушення майнових авторських прав) — дії, спрямовані на

протиправне використання об'єктів права інтелектуальної власності, що належать іншим особам, умисно вчинені особою, яка розуміє протизаконний характер цих дій, найчастіше з метою отримання матеріальної вигоди.

Піратство визначають як опублікування, відтворення, ввезення/вивезення з митної території України контрафактних примірників твору (товару).

На сьогодні існує декілька видів піратства. Я пропоную більш детально розглянути такі: аудіопіратство, відео піратство, піратство відеоігор та піратство літературних творів. Цей перелік, звичайно, не є вичерпним.

#### Аудіопіратство.

Копіювання та розповсюдження копій музичних композицій. Враховується продаж музичних альбомів як на аудіо-касетах, так і на компакт-дисках. Також за аудіо піратство вважається й розповсюдження музичних композицій з використанням комп'ютерної мережі.

Розвиток даного виду піратства почався ще у СРСР. Оскільки, деякі виконавці були заборонені, то і дістати касету або платівку з їхніми піснями було досить важко. У легальний спосіб – взагалі неможливо. Такі виконавці організовували, так звані, «квартирники», де їх пісні записувалися підручними способами (диктофони, аудіо програвачі), потім такий запис підпільно розмножувався та продавався.

Окрім заборонених виконавців, радянські умільці перезаписували та розмножували рідкісні платівки та касети й інших творців. Через погану якість оригіналу, іноді важко було визначити піратську копію.

З розвитком технологій, аудіо-касети та платівки стали не актуальними, оскільки з'явилися компакт-диски.

І вже на сьогоднішній день, найпопулярнішим способом аудіо піратства є розповсюдження музичних композицій за допомогою мережі Інтернет.

До речі, Україна займає «почесну» 46 сходинку у рейтингу по об'єму музичного піратства. За дослідженнями компанії Musicmetric з унікальних IP-адрес було зафіксовано 442 792 000 завантажень як цілих музичних альбомів, так і окремих композицій саме піратським способом. Найчастіше за допомогою Bit.Torrent.

#### Відеопіратство.

Розповсюдження копій фільмів або телепередач на дисках, касетах та шляхом копіювання через комп'ютерні мережі. Може здійснюватись як із ціллю отримання прибутку (продаж контрафактної продукції у магазинах, або з рук), так і без (розповсюдження копій фільмів через локальні комп'ютерні мережі або інтернет, обмін дисками із друзями). Комерційна продукція такого роду відрізняється тим, що вона може з'явитися ще до офіційного виходу фільму у прокат (відомі випадки, коли у продажу з'являлись недороблені робочі версії фільмів, вкрадені у знімальної групи). Якість запису може досить вагомо поступатися ліцензійному, бо «пірати», керуючись бажанням якнайскоріше випустити фільм у продаж, випускають його «екранну» копію, що знята камерою прямо у залі кінотеатру. Зрозуміло, що якість такої копії набагато нижча за якість ліцензійної.

Існує багато джерел, звідки пірати беруть копії фільмів. Найголовніші з них:

- Камріп (CAMRip) — таку версію знімають на звичайну, найчастіше аматорську відеокамеру безпосередньо під час перегляду фільму в кінотеатрі. Відеофайли, отримані таким методом найчастіше мають найнижчу якість серед усіх способів.

- Телесінк (TS, TeleSync) — метод дуже подібний до кампріпу, але для його успіху необхідне залучення працівників кінотеатрів, найчастіше операторів показу. Камеру встановлюють на триногу біля вікна, а дроти звуку вставляють безпосередньо в аудіовихід проектора. В результаті — особливо, якщо використовувалася професійна камера — виходить якісніша, ніж камріп копія фільму. Звук же майже не відрізняється від ліцензійної копії.

- ТВ-ріп (TV-rip), HDTV-rip — такий варіант копії беруть безпосередньо з телевізора. В даному випадку можна скопіювати тільки ті фільми, які вийшли в телепрокат. Копію найчастіше роблять за допомогою побутового відео або DVD магнітофона. Часто пірати навіть не вирізають рекламу та значок каналу.

- «Скрінер» (DVD-Screener) — зазвичай, перед показом фільмів в кіножурнали висилається спеціальна копія фільму, щоб кіножурналісти могли написати про них статті. Деякі журналісти за матеріальну винагороду передають ці копії піратам. Якість виходить хорошою, але є багато вставок, які попереджують, що цей фільм не для масового перегляду. Інколи, кінокомпанії навмисно роблять деякі частини фільму чорно-білим кольором.

- DVD-ріп (DVD-Rip), BDRip — найякісніша можлива піратська копія фільму. Її роблять з ліцензійного диску і якість напряму залежить від налаштувань захоплення відео.

#### Піратство відео-ігр.

Нелегальне копіювання та розповсюдження відеоігр на дисках та через комп'ютерні мережі, що включає також зняття різноманітних програмних систем захисту. 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.

Напевне всі знають гру GrandTheftAuto (біль відама як - GTA). Відносно нещодавно вийшла нова версія гри – GTAV. Цікавий факт, що версія гри для Xbox 360 була знайдена в мережі за 3 дні до офіційного релізу. В той же день на популярних відеохостингах з'явилися сотні відео с геймплеємGTAV. Акаунти, з котрих були завантажені такі відео були заблоковані, а самі відео – видалені. Ті, хто грав з підключеним інтернетом, отримали бан. Порушники були покарані.

Але ті, хто хочуть задарма пограти у відеогру все одно знайдуть її піратську копію якщо не до офіційного релізу, то максимум за тиждень після. «Професійні» гравці зауважують, що у піратських копіях відеоігр найчастіше відсутня російська мова (українська мова найчастіше відсутня і у ліцензійних версіях). Також нема діалогів персонажів, або озвучивцілому. Іноді діалоги замінюють субтитрами, що не дуже зручно. А інколи піратські копії не «дозволяють» довго грати: пів години і гра сама «вилітає». І це не дуже приємно для гравця, особливо, якщо він не встиг зберегтись – всі його старання були марними, і треба проходити все наново.

Піратство літературних творів.

У зв'язку із появою електронних бібліотек, що безкоштовно надають доступ усім охочим до текстів літературних творів, їхня діяльність почала розглядатися деякими авторами та видавництвами як піратство. Не зважаючи на те, що інтернет бібліотеки зазвичай йдуть назустріч автору, та прибирають твори з відкритого доступу за їхнім проханням, у деяких випадках все ж таки доходить до судових позовів.

Судова тяжба між Google і найбільшої письменницької гільдією США, яка тривала близько 11 років, завершилася на користь американської компаніїGoogle. Верховний суд США постановив, що не

слухатиме апеляцію з боку Гільдії авторів, яка стверджувала, що Google порушує авторські права при скануванні книг без спеціального на те дозволу. Гільдія авторів доводила в судах різних інстанцій, що цей проект підриває здатність її членів отримувати дохід від своєї роботи. Зі свого боку Google заявляла, що база даних не порушувала законів про авторське право, а була всього лише “картотечним каталогом для цифрової епохи”. У разі програшу цієї справи інтернет-гігантові загрожували б судові позови на мільярди доларів з боку авторів використаних творів. Google висловила подяку Верховному суду за прийняте рішення, тоді як Гільдія авторів заявила про своє розчарування.

Приклади боротьби.

GameDevTycoon – гра про розробників відеоігор. Суть гри полягає у тому, аби продати вже готову відеогру та популяризувати її. При чому девелопери (розробники) самі виклали на торрент-трекери “зламану” версію гри, яка нічим не відрізнялась від ліцензії. Ось тільки пастка все таки була. Виражалася вона у тому, що коли продажі починали приносити прибуток, з’являлося безліч піратських копій гри. І продажі починали «падати». Гравець, що вантажив «пірацьку» версію гри після декількох годин геймплею отримував наступне повідомлення: (Вільний переклад:) “Шеф, геймерипіратять нашу гру. Якщо гравці надалі будуть піратити, а не купувати наші ігри, то рано чи пізно ми збанкрутуємо”. Згодом компанія у грі закривається через низькі продажі.

Найсмішніше в цій історії те, що реальні геймери, які скачали гру з торрентів, почали жалітись на форумах, мовляв піратство вбиває їхню студію і вони не можуть заробити грошей, таким чином гру неможливо продовжувати.

А от «подарунок» для совісливих гравців був. У них була змога подолати перешкоду у вигляді піратства та продовжити розвивати свій бізнес.

Ця гра відобразила в повній мірі реалії ігрової індустрії.

І, з одного боку дає змогу гравцям зрозуміти яких збитків завдає піратство. З іншого – власники справжніх ігрових компаній можуть дослідити, яким саме способом гравці намагаються подолати піратство. А на форумах «знайти» для себе нові ідеї запобігання піратства.

І ще один яскравий спосіб, з ким зустрілися абсолютно усі користувачі соціальної мережі «Вконтакті».

Кілька років тому, користувачі стикнулись з проблемою, коли при спробі відтворення деяких аудіо записів закордонних виконавців, замість бажаної композиції вони отримували повідомлення, що аудіо запис був вилучений з публічного доступу у зв'язку зі зверненням правовласника.

Здавалося б на цьому подолали аудіо піратство. Але, нашим креативцям вдалося обійти і цю заборону. І вже через день ми мали цілу низку «нових» виконавців. Таким чином, відома виконавиця Lanadel Раустала «Ванною без дверей», а David Guetta – «діджеєм з району». І на останок хочеться нагадати, що ст.. 176 ККУ передбачає покарання за порушення авторського права та суміжних прав, у вигляді штрафу або позбавлення волі на строк до 2 років.

І пам'ятайте, незнання законів не звільняє від відповідальності.

-----\*\*\*-----