

ОХОРОНА ТА ЗАХИСТ ПРАВ ІНТЕЛЕКТУАЛЬНОЇ ВЛАСНОСТІ: ВІТЧИЗНЯНИЙ ТА СВІТОВИЙ ДОСВІД

І. С. Антоненко

Магістрантка

Черкаський національний університет ім. Богдана Хмельницького

ВІДЕОГРА ЯК ОБ'ЄКТ ПРАВА ІНТЕЛЕКТУАЛЬНОЇ ВЛАСНОСТІ: СУЧАСНИЙ СТАН ТА ОСОБЛИВОСТІ ПРАВОВОЇ ОХОРОНИ

Відеогра – це твір мультимедіа, який являє собою комбінацію декількох комп'ютерних програм, що забезпечують деяку сукупність і послідовність дій і їх візуалізацію [1].

Відеоігри – це найбільш швидкозростаючий сегмент розважальної індустрії і важливий компонент економічного зростання, у процесі створення якого використовується цілий спектр незалежних об'єктів авторського а подекуди і патентного права.

У сучасній моделі охорони права інтелектуальної власності поки що не вироблені цілісні підходи щодо охорони відеоігри як кінцевого продукту нормами якогось одного інституту. За таких умов не можливо виокремити якихось чітких положень щодо реалізації спектру майнових прав що виникають у зв'язку із створенням вказаного продукту. Усе це унеможлиблює отримання потужного економічний ефекту від їх застосування.

Відеогра, або ж комп'ютерна гра, насамперед є комп'ютерною програмою відповідно на неї, як на результат творчої діяльності розповсюджується правовий режим авторського права. Закон України «Про авторське право і суміжні права» (далі – Закон) не містить серед переліку об'єктів авторського права такої об'єкт як комп'ютерна гра (відеогра). Разом із тим у ст. 8 вказаного Закону з поміж переліку об'єктів виділяється комп'ютерна програма, а сам закон містить її чітке термінологічне визначення. Згідно ст. 1 Закону,

«комп'ютерна програма – набір інструкцій у вигляді слів, цифр, кодів, схем, символів чи у будь-якому іншому вигляді, виражених у формі, придатній для зчитування комп'ютером, які приводять його у дію для досягнення певної мети або результату (це поняття охоплює як операційну систему, так і прикладну програму, виражені у вихідному або об'єктному кодах)» [2]. Комп'ютерна гра є не лише набором інструкцій у вигляді слів чи символів. Як цілісний об'єкт комп'ютерна гра містить в собі музику, персонажів, програмний код, сценарій, графіку, дизайн, тощо. Таким чином, охорона комп'ютерної (відео) гри лише як комп'ютерної програми, обмежує охороноздатність вказаного об'єкта та його окремих компонентів. Вказану думку підтверджують і інші положення закріплені у Законі. Так у ст. 18 «Авторське право на комп'ютерні програми», чітко вказується, що комп'ютерні програми охороняються як літературні твори. Така охорона поширюється на комп'ютерні програми незалежно від способу чи форми їх вираження[2].

Комп'ютерна гра, як єдине ціле, зазвичай не має патентоздатності. Проте все ще можливо захистити винахід і технічні питання, пов'язані з відеоіграми, які підтримують патентами, якщо вказаний матеріал представляє собою рішення технічних проблем.

Великі ігрові компанії регулярно реєструють твори в сфері авторського права, наприклад такі компанії як: Valve Corporation, Ubisoft Editions Musique Inc, Wargaming.net, Unity.

Згідно ст. 1 Закону України «Про охорону прав на винаходи та корисні моделі» винахід (корисна модель) – результат інтелектуальної діяльності людини в будь-якій сфері технології. Згідно ст 6. п. 2. об'єктом винаходу (корисної моделі), можуть бути: продукт (пристрій) та спосіб, а також нове застосування відомого продукту чи процесу [3].

Підхід закріплений у законодавстві певною мірою дозволяє відносити до об'єктів, які захищаються патентами апаратні технології, форму ігрових аксесуарів, наприклад спеціальної консолі, способи створення відео продуктів,

спеціальні ігрові технології 3д шоломи тощо. Аналогічні підходи закріплюються і в законодавстві як європейських країн так і США.

Серед компаній, що мають патенти на елементи ігор можна назвати Universal Studios Plaza (захищає інтерактивну систему відеогри), Performance Designed Products LLC (захищає контролер відеогри), Valve Corporation (захищає програвач biofeedback для динамічного контролю стану відеоігор) [4].

Поряд з авторським правом та патентним правом відеоігри, точніше їх назва, певні зображення чи символи можуть отримати охорону як засіб індивідуалізації (торгова марка) який ідентифікує конкретний продукт та є невід'ємною його частиною.

Метою реєстрації торговельної марки є:

- торговельні марки дозволяють споживачам правильно визначити корпоративне походження даної відеогри;
- торговельна марка також допомагає споживачам визначити якість продукту на основі марки;
- торговельна марка сприяє відносинам, заснованим на лояльності, між споживачем і розробником відеогри.

Прикладом реєстрації торговельних марок у сфері відеоігор є:

- логотип гри «С.Т.А.Л.К.Е.Р.» свідоцтво на знак для товарів та послуг №56778;
- логотип гри «Survarium» свідоцтво на знак для товарів та послуг №170861;
- торговельна марка компанії «4A Games» свідоцтво на знак для товарів та послуг №79330;
- торговельна марка компанії «Best Way» свідоцтво на знак для товарів та послуг №57946;
- торговельна марка компанії «GSC Game World» свідоцтво на знак для товарів та послуг №44541 [5].

Відповідно до законодавства можлива охорона окремих елементів відеогри як комерційної таємниці. Комерційні таємниці відносяться до цінної

інформації, що може надати компанії конкурентну перевагу, наприклад, комп'ютерний код, що не розкривається буквально чи не може бути отриманий шляхом зворотного інжинірингу (наприклад, зворотна компіляція виконуваного файлу), а також документи стратегічного планування чи інформація про гру, що не є оприлюдненою.

Окрім того об'єктом комерційної таємниці може бути інформація щодо договорів з видавцями, контактні дані розробників, умови угод, персональні дані клієнтів, тощо.

Перевагами охорони технології створення гри як комерційної таємниці є: охорона цього об'єкту не обмежується певним строком; відомості, що становлять комерційну таємницю, необов'язково мають бути результатом інтелектуальної творчої діяльності; відсутні реєстраційні процедури.

Разом із тим використовуючи такий спосіб охорони особа, виробник відеоігор, повинен вжити належних заходів щодо збереження секретності що повністю не гарантує збереженням секретності.

Особливістю комп'ютерних ігор є те, що при їх створенні часто використовуються реальні назви, локації, вивіски і т.д., в результаті чого гра набуває рис бази даних. Тому в ЄС активно ведуться дискусії щодо того, чи можуть деякі ігри, підлягати захисту як бази даних. Контраргумент - відсутність необхідних характеристик, наприклад, можливості пошуку.

В ЄС прийнято патентувати застосовувані алгоритми; відображення на дисплеї; організацію меню; функції контролю і редагування; особливості призначеного для користувача інтерфейсу; техніку компіляції; утиліти і т.д. Країнам-членам ЄС доводиться миритися з жорсткими критеріями Європейського патентного бюро, згідно з якими «програмне забезпечення не підлягає патентуванню, якщо воно не має потенціалу для створення так званого подальшого технологічного ефекту, що виходить за рамки взаємодії між певним програмним забезпеченням та обладнанням» [6].

Підводячи підсумки, необхідно відзначити, що велика кількість підходів до реєстрації прав на комп'ютерні ігри дає можливість формування оптимальної

стратегії їх захисту, оскільки для кожного з елементів гри можна вибрати найбільш підходящий охоронний механізм. Особливу увагу слід приділити тим компонентами гри, які становлять найбільшу цінність для бізнесу, і при цьому можуть піддатися ризику посягань і недобросовісних дій з боку третіх осіб. Чим більше комплексної буде стратегія захисту, тим вище ймовірність того, що навіть у найскладнішій ситуації розробник гри зуміє відстояти права на свій продукт.

Необхідно зосередитись на сприянні розробникам у реєстрації прав щодо елементів комп'ютерних ігор. Існує необхідність забезпечення ефективності законодавчих рішень для розробки, фінансування та розповсюдження відеоігор.

Також на законодавчому рівні необхідно закріпити до комп'ютерних ігор аналогічні аудіовізуальним творам принципи охорони та закріпити на законодавчому рівні визначення відеогри на рівні самостійного об'єкта авторського права, та доповнити ст. 420 ЦК. України, та ст. 8 Закону такими об'єктом як відеогра.

Список використаних джерел:

1. Стогній Є. С. Нетрадиційні об'єкти патентування: комп'ютерні програми, методи ведення бізнесу, комп'ютерні ігри
<https://www.inventa.ua/ua/blog/1031-netradytysiini-objekty-patentuvannia-kompiuterni-prohramy-metody-vedennia-biznesu-kompiuterni-ihry/>
2. Про авторське право і суміжні права: Закон України від 23.12.1993 р. Відомості Верховної Ради України. 1994. № 13. Ст. 64. URL: <http://zakon2.rada.gov.ua/laws/show/3792-12>
3. Про охорону прав на винаходи і корисні моделі: Закон України від 15.12.1993 р. Відомості Верховної Ради України. 1994 р. № 7. Ст. 32. URL: <http://zakon.rada.gov.ua/go/3687-12>
4. База даних Європейської патентної організації URL: <https://www.epo.org/about-us/governance.html>

5. Спеціалізована БД «Зареєстровані в Україні знаки для товарів і послуг»
URL:<https://base.uipv.org/searchBUL/search.php?dbname=certtm>
6. Форманюк В. В. Правова охорона комп'ютерних програм і баз даних у Європейському Союзі. – Стаття. URL:
file:///D:/%D0%BC%D0%B0%D0%B3%D1%96%D1%81%D1%82%D0%B5%D1%80%D1%81%D1%8C%D0%BA%D0%B0/apdp_2015_75_41.pdf