

УДК 347.78

DOI <https://doi.org/10.24144/2788-6018.2024.05.29>

ПРОБЛЕМИ ЗАХИСТУ АВТОРСЬКОГО ПРАВА НА ІГРОВИЙ КОНТЕНТ

Литвиненко Є.В.,*PhD зі спеціальності 081 Право
асистент кафедри кримінально-правових дисциплін та судочинства
Сумського державного університету
ORCID: 0000-0002-4735-3722***Твердохліб Я.В.,***студентка VI курсу ННІ права
Сумського державного університету
ORCID: 0009-0005-2552-3689*

Литвиненко Є.В., Твердохліб Я.В. Проблеми захисту авторського права на ігровий контент.

Стаття присвячена комплексному дослідженню актуальних проблем захисту авторського права на ігровий контент у контексті стрімкового розвитку індустрії відеоігор. У дослідженні розглядаються особливості правової охорони різноманітних елементів відеоігор, включаючи програмний код, аудіовізуальні компоненти, сюжетні лінії та персонажів. Аналізуються основні виклики, з якими стикаються розробники та видавці при захисті своїх прав інтелектуальної власності, зокрема проблеми несанкціонованого копіювання, піратства та створення неліцензійних модифікацій.

Проаналізовано термінологічний апарат галузі, зокрема розглянуто поняття «відеогра», яке широко використовується у міжнародній практиці. Водночас встановлено, що в європейському правовому просторі превалює термін «комп'ютерна гра». Ця термінологічна відмінність відображає регіональні особливості у підходах до класифікації та правового регулювання інтерактивних розважальних продуктів. Незважаючи на певні семантичні розбіжності, обидва терміни охоплюють електронні ігри, що функціонують на різноманітних цифрових платформах.

З розвитком онлайн-можливостей відеоігри вийшли далеко за межі ізольованої та закритої субкультури, якою вони були раніше. Зараз відеоігри створюють інтерактивну віртуальну спільноту та процвітаючий бізнес, який є частково художнім вираженням, частково спортивними змаганнями та частково масовими розвагами.

Проведено комплексний аналіз широкого спектру судових прецедентів з різних юрисдикцій, які стосуються захисту прав на відеоконтент у галузі інтерактивних розваг. Вивчення цих судових рішень дозволило виявити ключові

правові підходи та принципи, що застосовуються при розгляді справ про порушення авторських прав на елементи відеоігор.

З'ясовано, що відмінності відеоігор від інших об'єктів інтелектуальної власності призвели до труднощів у визначенні правового режиму, що найбільше відповідає їх специфіці. Відеоігри включають безліч складових елементів, багато з яких претендують на правовий захист. Зростання залучення їх в цивільний оборот породило нагальну актуальність проблеми охороноздатності авторського права на ігровий контент.

Ключові слова: ігровий контент, авторське право, інтелектуальна власність, захист авторського право, правовий захист ігрового контенту.

Lytvynenko Ye.V., Tverdokhlib Y.V. Problems of copyright protection for gaming content.

The article is devoted to a comprehensive study of the current issues of copyright protection of game content in the context of the rapid development of the video game industry. The study examines the peculiarities of legal protection of various elements of video games, including software code, audiovisual components, storylines and characters. It analyses the main challenges faced by developers and publishers in protecting their intellectual property rights, including unauthorised copying, piracy and unlicensed modifications.

The author analyses the terminology of the industry, in particular, the concept of 'video game' which is widely used in international practice. At the same time, the author establishes that the term 'computer game' prevails in the European legal space. This terminological difference reflects regional peculiarities in approaches to classification and legal regulation of interactive entertainment products. Despite certain semantic differences, both terms cover electronic games operating on various digital platforms.

With the development of online capabilities, video games have moved far beyond the isolated and closed subculture they once were. Video games now create an interactive virtual community and a thriving business that is part artistic expression, part sporting competition and part mass entertainment.

A comprehensive analysis of a wide range of court precedents from different jurisdictions relating to the protection of rights to video content in the field of interactive entertainment was carried out. The study of these court decisions allowed the author to identify the key legal approaches and principles applied in cases of copyright infringement of video game elements.

It is found that the differences between video games and other intellectual property objects have led to difficulties in determining the legal regime most appropriate to their specifics. Video games include a variety of constituent elements, many of which are eligible for legal protection. The growing involvement of video games in civilian circulation has given rise to the urgent problem of copyright protection for game content.

Key words: gaming content, copyright, intellectual property, protection of actor's rights, legal protection of gaming content.

Постановка проблеми: Сучасна ігрова індустрія є однією з найбільш динамічних та прибуткових галузей у світі розваг, при цьому авторське право на ігровий контент стає дедалі важливішим аспектом для забезпечення інтересів розробників, художників та інших творців. Проте, разом із зростанням популярності відеоігор та їх доступності, виникають серйозні проблеми у сфері захисту авторських прав.

Метою статті є аналіз сучасних проблем захисту авторського права в контексті ігрового контенту, виявлення основних викликів, з якими стикаються розробники та користувачі ігор, а також пропозиція можливих шляхів вирішення цих проблем для забезпечення належного захисту інтелектуальної власності у сфері ігрової індустрії.

Аналіз наукових публікацій. Науковці, інтересом дослідження, яких є галузь авторського права, не оминають увагою й питання правової охорони та захисту прав на комп'ютерні програми. Дане питання досліджували: Е. Котенко, О. Золотар, Д. Думінська. Є. Поливач у своїх працях досліджує зміст авторських прав на комп'ютерні програми та їх види. У працях Л. Тарасенко комп'ютерна програма була досліджена як об'єкт права інтелектуальної власності, вивчалися аспекти правового регулювання відеоігор в цифрову епоху. Серед іноземних науковців, які досліджували питання правової охорони та захисту прав на відеоігри, слід за-

значити праці Уіллема Грошейде, Карло Фабрікаторе, Девід Грінспен, С. Грегорі Бойд.

Виклад основного матеріалу. Відеоігрова індустрія стрімко розвивається і стає однією з найбільших галузей розваг, що генерує значні прибутки та інновації. Ефективний захист інтелектуальної власності в цій сфері необхідний для стимулювання подальшого розвитку та інвестицій. Перш ніж оцінювати правове становище відеоігор, необхідно дослідити понятійний апарат. В українській науковій літературі найчастіше використовується термін «комп'ютерна гра», тоді як за кордоном використовується поняття «відеогра».

В українській правовій системі прийнято відносити відеоігри до комп'ютерних програм. Відповідно до Закону України «Про авторське право і суміжні права» від 01 грудня 2022 року комп'ютерна програма – це набір інструкцій у вигляді слів, цифр, кодів, схем, символів чи в будь-якому іншому вигляді, виражених у формі, придатній для зчитування комп'ютером (настільним комп'ютером, ноутбуком, смартфоном, ігровою приставкою, смарт-телевізором тощо), які приводять його у дію для досягнення певної мети або результату, зокрема операційна система, прикладна програма, виражені у вихідному або об'єктному кодах [1].

В Європейському Союзі «відеогра зазвичай визначають як електронну або комп'ютеризовану гру, в яку грають, управляючи зображеннями на відеодисплеї або телевізійному екрані» [2, с. 13].

На нашу думку, доречно запровадити поняття «комп'ютерна відеогра» в національне законодавство і під нею ми пропонуємо розуміти: інтерактивний програмний продукт, призначений для розваги або навчання, що функціонує на електронних пристроях з дисплеєм, вимагає взаємодії користувача через інтерфейс введення, та забезпечує візуальний і, зазвичай, звуковий зворотній зв'язок. Такий продукт може містити наративні, ігрові механіки, графічні елементи та може бути розповсюджений через фізичні носії або цифрові канали дистрибуції.

Авторське право захищає оригінальні творчі роботи, такі як відеоігри, надаючи творцям виключні права на розповсюдження та відтворення. Захищені елементи можуть включати ілюстрації, персонажів, сюжетні лінії, код, музику, звукові ефекти тощо. Хоча деякі способи використання дозволені за умовами «добросовісного використання», більшість вимагає ліцензійних угод.

Відеоігри можна трактувати як оригінальні твори з кількох перспектив. З одного боку, враховуючи їхню сутність та спосіб взаємодії з користувачами, відеоігри часто класифікують як комп'ютерні програми. З іншого боку, зважа-

ючи на багатство аудіовізуальних компонентів, особливо в сучасних іграх, їх можна розглядати як комплексні творчі роботи. Ці два підходи не виключають один одного, а радше підкреслюють багатогранну природу відеоігор як цифрових продуктів.

З огляду на те, що відеоігри включають кілька різних елементів, у тому числі як технічних, так і художніх, важливо розуміти, які з цих компонентів, що складають відеоігру захищені авторським правом.

Коли відеоігру було опубліковано, тобто виражено у фіксованій і матеріальній (хоча й цифровій) формі, авторське право на відеоігру, як правило, починає захищати такі аспекти: ігрові коди; художні роботи та графіка; фільми, текст і окремі діалоги; Музична партитура і звуки; сюжет і особливості характеру; завершена гра.

Слід підкреслити, що основним правилом щодо авторських прав на відеоігри та всіх інших видів авторських прав є те, що твір охороняється лише тоді, коли ідея буде виражена у фіксованій формі. Якщо ідея відеоігри залишається лише ідеєю і не матеріалізується у фіксованій і матеріальній (або цифровій) формі, готовий для використання чи розповсюдження, то в такому випадку захист діяти не буде [3].

Адже на жаль, хоча авторське право захищає багато різних видів робіт, воно не захищає ідей. Воно охоплює лише спосіб вираження ідей. Ось чому можна часто зустріти таку кількість «копіювальних» відеоігор або таких, які дуже схожі за концепцією. Є так багато прикладів подібних концептуальних ігор, але ключові з них, які спали на думку, це Team Fortress 2 проти Overwatch проти Paladins, Call of Duty проти Battlefield або PUBG проти Fortnite [4].

Оригінальні творчі елементи у відеоіграх підлягають охороні авторським правом. У разі порушення їхніх прав інтелектуальної власності, творці та видавці відеоігор мають законні підстави для захисту своїх інтересів згідно з нормами авторського права. Це забезпечує правовий механізм для збереження унікальності та цінності їхніх творчих розробок у конкурентному середовищі ігрової індустрії.

У сфері комп'ютерних ігор повага до авторських прав передбачає ретельне дотримання прав інтелектуальної власності усіх залучених сторін. Створюючи гру, розробники зобов'язані забезпечити наявність належних дозволів на використання будь-яких сторонніх матеріалів у своєму продукті. З іншого боку, гравцям рекомендується утримуватися від використання неліцензійних копій ігор та уникати будь-яких дій, що порушують умови використання, встановлені правласниками.

Попри суворість авторського права, існують певні виключення, які дозволяють обмежене

використання захищених матеріалів без отримання прямого дозволу власника. Це стосується випадків, коли ігровий контент використовується з освітньою метою, для критичного аналізу або зазнає суттєвої творчої переробки. Такі винятки, відомі як «добросовісне використання», створюють баланс між захистом прав авторів та суспільним інтересом [5].

Будь-який текст у грі, який є оригінальним і є очевидним твором внутрішньоігрових знань (Гримуар у Destiny, книги у Skyrim або Кодекс у Mass Effect) захищатимуться авторським правом, при умові, що це оригінальний твір. Це включає вихідний код, який також може бути захищений авторським правом від копіювання. Поза грою, сценарії персонажів гри будуть захищені авторським правом, а також будь-які примітки та документи про презентацію.

У відеоігрі Маріо на фоні є чітка музика, яка відрізняється для кожного рівня, включаючи основну тему Маріо, створену композитором паном Коджі Кандо. Ці музичні твори, а також звуки, пов'язані з певними аспектами та діями гри, як-от звуки збирання монет і стрибків, мають власне авторське право. Музика Маріо є всесвітньо відомою та визнаною завдяки сотням інструментальних каверів на самому YouTube. Будь-яке неліцензійне використання музики призведе до виплати роялті Nintendo, яка надалі поширюватиме її серед творців звуку. Зазвичай захист авторських прав також поширюється на діалоги в грі, яка активно використовує їх для інтерфейсу між гравцями.

А тому будь-яка музика та саундтреки у грі захищені авторським правом. Відеоігри, такі як серія Fallout або The Sims, які включають реальну (ish) музику, матимуть ліцензії з власниками авторських прав, які дозволять їм використовувати цю музику у своїх іграх. Тому потрібно переконатися, що будь-яка музика у відеоігрі є або вашим власним оригінальним твором, або у вас є ліцензія чи призначення на музику [6].

Відеоігри можуть містити ілюстрації або зображення, захищені авторським правом. Якщо розробник гри використовує ці елементи без дозволу, його можуть звинуватити в порушенні авторських прав. Наприклад, на гру Resident Evil 4 нещодавно подали до суду за використання ілюстрації без дозволу [7].

Порушення авторських прав в іграх відбувається, коли хтось використовує, відтворює або поширює захищену авторським правом роботу розробника відеоігри чи видавця без дозволу. Це може включати: копіювання, поширення або продаж коду гри, ілюстрації, музики, сюжетних ліній, персонажів або інших творчих елементів, захищених авторським правом; створення похідної роботи, наприклад модифікації гри, яка значною мірою схожа на оригінальну гру, захи-

щину авторським правом; розповсюдження піратських або зламаних версій гри; обхід будь-яких засобів керування цифровими правами (DRM) або технологічних заходів захисту гри.

Існує чимало випадків порушення авторських прав в відеоіграх, з яких, як приклад можуть слугувати наступні справи: Atari Games Corp. проти Nintendo of America, Inc. (1992) і Sega Enterprises Ltd. проти Accolade, Inc. (1992) [8]. Ці дві справи стосувалися претензій щодо порушення авторських прав щодо зворотного проектування коду ігрових консолей Nintendo та Sega іншими сторонами, щоб зробити свої власні відеоігри сумісними з ним.

У випадку Sega Genesis проти Accolade Games; Accolade за допомогою процесу зворотного проектування створив посібник із розробки (для своєї ігрової консолі), який містив знайдену інформацію (код гри чи послідовність чіпів ігрових дисків, яку можна було зчитувати через пристрій Sega) про вимоги до гри, сумісної з Genesis. Апеляційний суд США, дев'ятий округ, постановив, що розбирання (або зворотне проектування) захищеного авторським правом об'єктного коду є добросовісним використанням матеріалу, якщо це єдиний спосіб отримати доступ до захищених авторським правом елементів коду та є законна причина для того, щоб це зробити. Щоб уточнити цю тему, існує два типи кодів: вихідний код, який є програмним забезпеченням пристрою, і об'єктний код, який є кодом, за допомогою якого конкретна частина апаратного забезпечення працює з пристроєм. У наведеному вище випадку об'єктний код піддається зворотній інженерії, щоб ігрові мікросхеми, розроблені Sega, можна було читати та грати на ігрових пристроях Accolade.

Але у справі Nintendo/Atari, яка мала подібні факти, була додаткова складність у тому, що Atari незаконно отримала код програмного забезпечення від Бюро авторських прав – цей крок приніс їм збитки [9].

Ще одна відома справа щодо авторських прав на відеоігри — Tetris Holding, LLC проти Xio Interactive, Inc. З моменту свого запуску в 1980-х роках Tetris розширився до глобального масштабу і тепер є культурною іконою. Тетріс надихнув Xio на створення багатокористувацької гри для мобільних пристроїв під назвою Mino. Mino, за загальним визнанням, був клоном Tetris, але Xio стверджував, що він скопіював лише незахищені функціональні аспекти Tetris тому, що спрощений дизайн гри вимагає певних виборів. Tetris стверджував, що Mino порушив її авторські права, скопіювавши майже ідентичну частину Tetris. Суд постановив, що все ще є багато аспектів, які підлягають захисту, заявивши, що «Tetris Holding має право на захист авторських прав на спосіб, у який він вирішує

виражати правила гри або гра, як би хтось ставився до способу, у який хтось вирішує висловити ідею» [10].

Незалежно від того, де або на якому пристрої в них грають, закон про авторське право захищає відеоігри з моменту їх фіксації в матеріальній формі вираження. Відеоігри зазвичай містять два компоненти, захищені авторським правом: аудіовізуальний матеріал, який відображається під час гри, та комп'ютерну програму, яка запускає гру. Крім того, аудіоеlementи, які є одним з аспектів аудіовізуального матеріалу, можуть включати оригінальну музичну доріжку з текстом або без нього. Усі компоненти можна зареєструвати в Бюро авторських прав, і якщо всі компоненти належать одній стороні, їх слід зареєструвати разом в одній програмі.

Одна з перших відомих реєстрацій авторських прав на відеогру відбулася в 1978 році, коли власник авторських прав Лоуренс Д. Розенталь зареєстрував свою комп'ютерну програму для відеогри Space War 1977 року [10]. Інша рання реєстрація відеоігор стосується аркадної гри Berzerk, власник авторських прав на яку Stern Electronics зареєстрував управління як аудіовізуальний твір у 1980 році [11].

Задля забезпечення захисту використовують таку договірну конструкцію, як ліцензійний договір, його укладання є правом, а не обов'язком правовласників [12, с. 160]. За ліцензійним договором виключне право не відчужується, а надаються окремі правомочності на певних умовах, згідно з чим у науці найчастіше проводять аналогію ліцензійного договору та договору оренди. За загальноприйнятою практикою ліцензійний договір в ігровій індустрії передбачає передачу користувачеві право користування конкретної гри та її компонентів, таких як ігрові світи, персонажі, звукові ефекти тощо. Також ліцензійний договір може містити обмеження на використання гри, наприклад, заборона на модифікацію її компонентів або використання гри у комерційних цілях [13].

Але типовими формами порушення виключного права, що надається за таким договором, є випуск продукції більшим, ніж було передбачено, тиражем, використання продукту за межами території, на якій воно допускалося за договором, а також його використання способами, які не передбачені договором [14, с. 62].

Наступними є порушення пов'язані з бездоговірним використанням охоронюваних об'єктів та комп'ютерної гри в цілому. Оскільки авторські права відносяться до категорії абсолютних цивільних прав, то вони мають ознаку абсолютного захисту, який у цьому випадку обумовлений існуванням загальної заборони використання твору третіми особами без згоди правовласника. Такі порушення часто пов'язані з викорис-

танням персонажів комп'ютерної гри або з копіюванням інших елементів, що охороняються в складі гри [15].

Однією з основних проблем реалізації ліцензійного договору ігрової промисловості є відсутність єдиного законодавства, яке б регулювало цю сферу. В Україні правова база в області комп'ютерних ігор та ігрових ліцензій не є достатньо розвинутою та спеціалізованою, що може призводити до деяких складнощів при укладенні, виконанні та припиненні даних договорів [16].

Висновки. На підставі проведеного аналізу можна дійти висновку, що несанкціоноване використання об'єктів авторського права становить значну загрозу для сфери інтерактивних розваг. В умовах стрімкого розвитку та розширення ринку відеоігор забезпечення оригінальності всіх компонентів та дотримання норм авторського права стає дедалі складнішим завданням для розробників та видавців.

Ключовим кроком має стати розробка та впровадження спеціалізованого законодавства, спрямованого на регулювання правовідносин у сфері геймдеву. Такі нормативні акти забезпечать уніфікований підхід до формування, реалізації та розірвання ліцензійних угод, а також визначають міру відповідальності контрагентів за недотримання договірних зобов'язань.

Не менш суттєвим є формування дієвої системи охорони авторських прав на інтелектуальні продукти в ігровій індустрії. Це передбачає запровадження механізмів моніторингу використання програмних кодів та інших авторських розробок, а також створення правових інструментів для отримання справедливої компенсації у випадках порушення прав інтелектуальної власності.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Про авторське право і суміжні права: Закон України від 01.12.2022 р. *Відомості Верховної Ради України*. 2023. № 57. Ст. 166.
2. Grosheide, F.W., et al. «Intellectual Property Protection for Video Games – a View From the European Union / *Journal of International Commercial Law and Technology*. 2014. № 1, vol. 9. Pp. 1–13.
3. How do video game copyrights work? / *Red Points*. URL: <https://www.redpoints.com/blog/video-game-copyright/>.
4. Manish Koli. How to Copyright Your Game? / *Bytescare Blogs*. URL: <https://bytescare.com/blog/how-to-copyright-your-game>.
5. Copyright Compliance in the Gaming Industry: An Overview / *ScoreDetect Team*. URL: <https://www.scoredetect.com/blog/posts/copyright-compliance-in-the-gaming-industry-an-overview>.
6. How to get copyright for a game / *Briffa Legal*. URL: <https://www.briffa.com/blog/how-to-get-copyright-for-a-game/>.
7. Did Capcom infringe copyright with Resident Evil? [Legal News] / *Zachary Strebeck, Attorney at Law*. URL: <https://strebecklaw.com/capcom-copyright-lawsuit/>.
8. *Sega Enters. Ltd. v. Accolade, Inc.*, 977 F.2d 1510 (9th Cir. 1992). URL: <https://www.copyright.gov/fair-use/summaries/segaenters-accolade-9thcir1992.pdf>.
9. *Atari Games Corp. v. Nintendo of Am. Inc.*, 975 F.2d 832 (Fed. Cir. 1992). URL: <https://www.copyright.gov/fair-use/summaries/atari-nintendo-fedcir1992.pdf>.
10. *Tetris Holdings, LLC v. XIO Interactive, Inc.* 2012. №. 09-6115 URL: <https://web.mst.edu/~canisr/computersandthelaw/cases/tetris.pdf>.
11. Berzerk : video game Detailed Record View / *Copyright Public Records System*. URL: <https://publicrecords.copyright.gov/detailed-record/8076809?loclr=blogcop>.
12. Міст О.А., Петров А.В., Шмігельська Н.А. Недобросовісна конкуренція: навчально-практичний посібник. 2020. С. 160.
13. Video Game Licensing – How It Works, How to Get a License, How Much It Costs / *Video Game Design and Development*. URL: <https://www.gamedesigning.org/gaming/licensing/>.
14. Котенко Е.С. Авторські права на мультимедійний продукт: монографія. 2013. С. 62.
15. Steven G. McKnight, Substantial Similarity Between Video Games: An Old Copyright Problem in a New Medium / *Vanderbilt Law Review*. 1983. № 36. URL: <https://scholarship.law.vanderbilt.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=2831&context=vlr>.
16. Licensing and IP Issues for Mobile and Social Game Developers / *Ipstrategy.com*. URL: <https://ipstrategy.com/2013/06/13/licensing-and-ip-issues-for-mobile-and-social-game-developers/>.