

КОМП'ЮТЕРНА ГРА ЯК СУЧАСНИЙ, СКЛАДЕНИЙ ОБ'ЄКТ ІНТЕЛЕКТУАЛЬНОЇ ВЛАСНОСТІ

Щерба Ю.М.

*Національний технічний університет
«Харківський політехнічний інститут», м. Харків*

У сучасному світі розвинутих технологій і, відповідно, потреб споживачів, все більше зростає бажання різноманітності та розширення вибору продуктів, а саме у молоді щодо можливості обрати ідеальну розважальну комп'ютерну гру. Підвищений попит на ІТ-продукти у сфері розваг обумовив те, що багато компаній-виробників зосередили свої людські та технологічні ресурси на створення нових, цікавих комп'ютерних ігор з використанням сучасних розробок, наприклад, систем штучного інтелекту. Створення, використання, поширення комп'ютерних ігор тісно пов'язані з правом інтелектуальної власності. Так, у 2011 році у США комп'ютерну гру було визнано окремим видом мистецтва, а значить і вона має право охоронятися нормами права інтелектуальної власності.

Зараз в законодавстві України не існує закріпленого законодавча поняття «комп'ютерна гра» і це значно ускладнює захист прав на даний об'єкт. Більшість розглядають комп'ютерну гру як комп'ютерну програму. Однак, це не зовсім вірно. Так, згідно ЗУ «Про авторське право та суміжні права» 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). Комп'ютерна програма дозволяє технічно та операційно реалізувати задуманий сюжет. Проте не менш важливу роль відіграють інтерфейс гри, який занурює гравця у відповідну атмосферу, звуковий/музичний супровід робить гру цікавою та реалістичною, анімація та зображення персонажів тощо. Кожен компонент комп'ютерної гри є результатом творчої діяльності людини або групи осіб, а отже і може отримати охорону як об'єкт інтелектуальної власності. Так, більшість складових комп'ютерної гри охороняються як об'єкти авторського права такі як, музичні, похідні, анімаційні твори, твори образотворчого мистецтва тощо. Однак вони можуть бути і об'єктами промислової власності. Наприклад, назва комп'ютерної гри може бути захищена як торговельна марка (Minecraft, Angry Birds, World of tank тощо); інтерфейс комп'ютерної гри – як промисловий зразок; способи технічної реалізації комп'ютерної гри як винахід або корисна модель.

Таким чином, у сучасному законодавстві не врегульовано систему комплексного захисту комп'ютерної гри. Стрімкий розвиток гральної ІТ-індустрії вимагає рішучих дій та вдосконалення правових норм для забезпечення охорони прав на об'єкти інтелектуальної власності при створенні, використанні, поширенні комп'ютерних ігор.