

ПРАВА ІНТЕЛЕКТУАЛЬНОЇ ВЛАСНОСТІ НА КОМП'ЮТЕРНУ ГРУ: ЯК ЗАХИСТИТИ ІНТЕРЕСИ РОЗРОБНИКІВ?

COMPUTER GAME INTELLECTUAL PROPERTY RIGHTS: HOW TO PROTECT THE INTERESTS OF DEVELOPERS?

Чепис О.І.,

*кандидат юридичних наук, доцент,
доцент кафедри цивільного права та процесу
юридичного факультету
ДВНЗ «Ужгородський національний університет»*

Калинчук Д.О.,

*студент юридичного факультету
ДВНЗ «Ужгородський національний університет»*

Стаття присвячена проблемі захисту прав інтелектуальної власності на комп'ютерну гру. Галузь відеоігор стрімко розвивається, тому питання захисту прав розробників комп'ютерних ігор стоїть вкрай гостро, адже інтернет-піратство досягло нечуваних масштабів. Саме зважаючи на актуальність обраної проблематики, у статті здійснено аналіз способів і засобів, за допомогою яких можливо забезпечити всебічну правову охорону комп'ютерних ігор. Оскільки комп'ютерна гра є комплексним об'єктом інтелектуальної власності, в якому органічно поєднуються інновації з творчим началом, то для її всебічної охорони доцільно використовувати різні інститути інтелектуальної власності, зокрема такі: авторське право (для відеоігри загалом, як для аудіовізуального або літературного твору, вихідного та об'єктного коду програми, сценарію, графічних елементів, персонажів, музики, дизайну вебсайту, імен героїв, шрифтів, відеозаставок тощо); патентне право (для інноваційних елементів ігрового процесу та інноваційних технічних рішень (спосіб гри, елементи графічного інтерфейсу гри за умови їх патентоздатності, апаратного пристрою (обладнання), за допомогою якого функціонує комп'ютерна гра, тощо), а також інноваційних гаджетних рішень); комерційну таємницю (списки клієнтів та їхні адреси, вартість розробки, умови договорів, робочі матеріали розробки ігор, інформацію про кількість і характеристики учасників онлайн-ігор тощо); торговельну марку (назву гри, назву компанії-виробника, логотип виробника, впізнаванні фрази – «меми», які асоціюються з компанією або грою, дизайн упаковки як 3D торговельну марку, зовнішній вигляд героїв, імена героїв тощо).

У статті розкрито особливості вищенаведених інститутів і проаналізовано переваги та недоліки щодо їх використання для захисту комп'ютерної гри. Особливу увагу також приділено судовій практиці про оспорування авторства на відеоігри (справи про плагіат), практиці патентування та реєстрації прав на елементи комп'ютерної гри, а також питанню доцільності використання комерційної таємниці для захисту прав на досліджуваний об'єкт.

Ключові слова: авторське право, патентне право, патентування, торговельна марка, комерційна таємниця, захист прав, ліцензія.

The article deals with the problem of protecting intellectual property rights in a computer game. The video game industry is booming, so the issue of protecting the rights of computer game developers is extremely acute, as internet piracy has reached an unprecedented scale. Due to the urgency of the selected issues, the article analyzes the ways and means by which comprehensive legal protection of computer games can be provided. Because computer game is a complex intellectual property object that organically combines innovation with creative beginnings, it is advisable to use various intellectual property institutions for its comprehensive protection, in particular: copyright (for video games in general as an audiovisual or literary work, source and object code of the program, script, graphic elements, characters, music, website design, hero names, fonts, video screens, etc.); patent law (for innovative elements of the game process and innovative technical solutions (game mode, elements of the graphical game interface under the condition of their patentability, hardware device (equipment) through which computer game, etc.) works, as well as innovative gadget solutions); trade secrets (customer lists and addresses, cost of development, terms of contracts, game development work materials, information on the number and characteristics of online games participants, etc.); trademark (game name, company name, manufacturer logo, phrase recognition – “memes” associated with the company or game, packaging design as a 3D trademark, character appearance, hero names, etc.).

The article describes the features of the above institutes and analyzes the advantages and disadvantages of using them to protect your computer game. Particular attention has also been paid to litigation on the dispute over video game authorship (plagiarism cases), the practice of patenting and registering computer game elements, and the question of the use of trade secrets to protect the rights of the object under investigation.

Key words: copyright, patent law, patenting, trademark, trade secret, protection of rights, license.

Постановка проблеми. У сучасному світі інтелектуальна власність посідає особливе місце, адже щороку створюється все більше творів науки, літератури та мистецтва, винаходів, корисних моделей, здійснюється низка наукових відкриттів тощо. Крім того, протягом останнього десятиліття надзвичайно

розвинулася комп'ютерна індустрія, зокрема ігрова. І важливо знати, як забезпечити належну правову охорону саме таким результатам творчої діяльності. Тому сьогодні надзвичайно актуальним питанням є проблема охорони комп'ютерної гри загалом та окремих її елементів, таких як назва, імена героїв,

ідея, яка втілена у грі, графіка гри, функціональна частина комп'ютерної гри тощо.

Аналіз останніх досліджень і публікацій.

Темі захисту прав інтелектуальної власності на комп'ютерні програми загалом присвячено низку наукових статей і дисертацій, зокрема, таких авторів, як: Л.Л. Тарасенко, М.В. Селіванов, Н.В. Філик, В.Я. Волков, Н.І. Журавленко, V.K. Gupta, Andrew Christie тощо. Що ж до питання захисту прав безпосередньо на комп'ютерну гру, то у вітчизняній правовій науці воно майже не досліджено.

Метою статті є аналіз способів і засобів, за допомогою яких можливо забезпечити всебічну правову охорону комп'ютерних ігор.

Виклад основного матеріалу. Індустрія відеоігор – галузь економіки, яка приносить приголомшливі прибутки не тільки розробникам, але й державі. Сьогодні вона вже майже зрівнюється у масштабах з кіноіндустрією та значно випереджає індустрію звукозапису. Цікаво, що, на відміну від кіноіндустрії, яка зародилась ще у XIX ст., сфера відеоігор за відносно короткий період часу стала найдинамічнішим сектором у царині розваг. Відтоді як у 1983 році в Японії (а у 1985 році в Європі та США) компанія Nintendo випустила першу ігрову приставку, відеоігри перетворились на глобальну найбільш швидкозростаючу галузь розважальної індустрії та важливу основу економічного зростання. На відміну від інших креативних секторів, галузь відеоігор спирається не тільки на творче начало, а й на сучасні технології. Це саме та сфера, де органічно поєднуються інновації з творчим самовираженням, адже за допомогою комп'ютерного коду гра фантазії та ідеї творців втілюються в художні образи, що оживають на різних пристроях. Прогрес технологій призвів до вражаючих змін і в самих іграх, що зумовило можливість створення нових форматів, сюжетів і жанрів. Сучасні продукти вирізняються реалістичною графікою, ефектною анімацією (за допомогою технології захоплення руху, що забезпечує плавність рухів персонажів), креативним озвученням, музикою, яка не поступається музиці до фільмів, та оригінальними сюжетними лініями. Усі ці складники як загалом (у формі комп'ютерної гри), так і кожна окремо охороняються правом інтелектуальної власності. І сьогодні питання захисту прав програмістів і розробників комп'ютерних ігор стоїть вкрай гостро, адже інтернет-піратство досягло нечуваних масштабів. Нині, крім ключових аспектів конфіденційності та безпеки даних, регулювання та монетизації контенту, запорукою успіху розробника виступає стратегія забезпечення охорони відповідних прав інтелектуальної власності.

Авторське право. Відповідно до ст. 2 Бернської конвенції про охорону літературних і художніх творів, комп'ютерні програми захищаються авторським правом [1]. А відеогра, незважаючи на складність і велику кількість елементів, за своєю сутністю є комп'ютерною програмою. Тому саме авторське право є важливим інструментом у забезпеченні правової охорони відеоігор у більшості компаній-

виробників. Зокрема, воно поширюється на: сценарій, персонажів, музику, програмний код, графіку, географічні локації, програмне забезпечення, дизайн сайту та дизайн упаковки. Крім того, авторське право також поширює свою дію на відеоігру загалом, як на аудіовізуальний або літературний твір [2, с. 133].

У зв'язку із цим варто звернути увагу на ключові особливості авторського права саме в контексті охорони комп'ютерних ігор. Насамперед, авторське право поширює свою дію не на саму ідею гри, а на об'єктивований вираз цієї ідеї. Саме оспорювання авторських прав є чи не найпоширенішою причиною судових спорів щодо клонування відеоігор. Серед прикладів варто згадати позов компанії Electronic Arts Inc. (ЕА. США. Каліфорнія) проти компанії Zynga Inc. (США. Каліфорнія) з приводу клонування гри Triple Town, яку компанія Zynga Inc. назвала Yeti Town. Суть спору полягала в тому, що гра Yeti Town мала функціонально ідентичний геймплей, але було використано трохи інші інтерфейси користувача. Yeti Town, безперечно, є клоновим додатком Triple Town, і через схожість їхнього ігрового процесу споживачі, ймовірно, розглядають програми як замінники один одного. Вирішенням спору стала передача прав на гру Yeti Town компанії Electronic Arts Inc. [3].

Зазвичай справи про плагіат є складними, оскільки між натхненням і незаконним запозиченням дуже тонка межа. У таких справах суд спочатку відокремлює елементи твору, що не охороняються, від охоронюваних елементів, а далі порівнює тільки охоронювані. За основу при цьому береться критерій істотної подібності, тобто оцінка твору звичайною людиною (ordinary reasonable person). Вперше поняття «ordinary reasonable person» з'явився у справі Atari, Inc. v. North American Philips Consumer Electronics Corp. (7th Cir. 1982) про порушення авторських прав на легендарну гру «PAC-MAN». Рішення стало знаковим для обсягу охорони комп'ютерних ігор, а справа – судовим прецедентом, адже позивач довів, що не тільки вихідний код, але й візуальна частина гри може охоронятися авторським правом як аудіовізуальний твір.

Наступною особливістю авторського права є те, що воно виникає з моменту створення об'єкта, а не з моменту формалізації, тобто як тільки написаний програмний код, уже діє авторське право. Принцип «автоматичної охорони» авторського права було закріплено ще у Бернській конвенції про охорону літературних і художніх творів. Водночас автоматичне виникнення авторського права зумовлює низку труднощів у доведенні авторства в разі виникнення спору. І навіть якщо автори отримують свідчення про реєстрацію авторського права (можливість такої реєстрації передбачена, до прикладу, в Україні Законом України «Про авторське право і суміжні права»), то це не буде беззаперечним фактом, що підтверджує авторство. У країнах ЄС та США реєстрація авторського права також не є обов'язковою, однак дає власнику певні переваги: реєстрація є повідомленням третім особам про наявність і належність авторських прав; презюмується, що дані, які відображені

в Реєстрі, є доведеним фактом, тому в суді їх доводити не потрібно [4, с. 45].

Серед особливостей авторського права варто згадати і строк його дії. Необхідно пам'ятати, що особисті немайнові авторські права діють безстроково, а ось строк чинності майнових прав автора у різних країнах може різнитися: наприклад, у США майнові авторські права діють протягом усього життя автора та 70 років після його смерті, а якщо твори створені анонімно або під псевдонімом, то строк охорони становить 95 років із моменту публікації або 120 років із моменту створення, залежно від того, який із цих строків закінчиться раніше [5]. У межах Європейського Союзу діє уніфікована система захисту прав інтелектуальної власності: майнові авторські права тут діють за життя автора та 70 років після його смерті. До спливу строку дії майнового авторського права ніхто не має права використовувати твір без дозволу власника. Тобто на використання гри, зокрема випуск одягу із зображенням головних героїв чи зйомки фільму за мотивами цієї гри, потрібна ліцензія (дозвіл). І тільки після закінчення вищевказаних строків твори стають суспільним надбанням і можуть використовуватися вільно.

Як показує практика, авторське право виявилось нездатним забезпечити повну охорону комп'ютерних ігор. Ефективно авторськими правами можуть бути захищені лише: вихідний і об'єктний код гри, графічні елементи, тексти всередині гри (правила, вказівки героям, діалоги), шрифти, саундтреки, відеозаставки тощо (перелік не є вичерпним). До прикладу, такі об'єкти авторського права, які включені в комп'ютерну гру як малюнки і / або ескізи персонажів можуть охоронятися авторським правом як твори образотворчого мистецтва; музика – як музичний твір; вихідний код комп'ютерної програми – літературний твір. Тут важливо зазначити, що ідея або задумка комп'ютерної гри не підлягає правовій охороні, але цю проблему можна вирішити шляхом забезпечення захисту сценарію комп'ютерної гри. Саме у сценарії, як літературному творі, найбільш оптимально можуть бути виражені концепція або ідея гри. Однак деякі елементи гри (назва, логотип, інтерфейс гри, інноваційні гаджетні рішення тощо) не можуть бути захищені авторським правом. Тому для максимального та всебічного захисту розробникам можуть стати у нагоді інші інститути права інтелектуальної власності, зокрема патентне право, правові засоби індивідуалізації учасників цивільного обігу та комерційна таємниця. Розглянемо їх детальніше.

Патентування. Вище ми вже згадували про те, що комп'ютерна гра є комплексним об'єктом, який поєднує і творче начало, і сучасні технології. Саме науково-технічний аспект під час розроблення відео-гри є тією сферою, з якою авторське право не справляється. Оскільки захист авторським правом поширюється лише на текст коду, функції програмного забезпечення при цьому залишаються незахищеними. Це завдання під силу патентному праву. Однак патентні права – це найбільш складний вид прав

інтелектуальної власності, тому для ефективного використання необхідно розуміти їхню специфіку. По-перше, для набуття патентних прав потрібно пройти складну та тривалу процедуру патентування. Складність процедури отримання патенту полягає у тому, що кожне нововведення має відповідати умовам патентоздатності: винахідницький рівень, новизна і промислова придатність для винаходів, новизна і промислова придатність для корисних моделей та новизна для промислових зразків. Щодо процедури отримання патенту, то вона містить низку етапів: складання та подання заявки до патентного відомства (в Україні – це Укрпатент); проведення відповідних експертиз; проведення державної реєстрації об'єкта та публікація відомостей про видачу патенту; видача патенту. Друге, на що потрібно звернути увагу, це відносно короткі строки дії патенту. Для винаходу – 20 років (згідно з ч. 3 ст. 465 ЦКУ, а також ч. 4 ст. 6 ЗУ «Про охорону прав на винаходи і корисні моделі»), для корисної моделі – 10 років (згідно з ч. 4 ст. 465 ЦКУ, ч. 4 ст. 6 Закону), а для промислового зразка – 15 років (ч. 5 ст. 465 ЦКУ, ч. 5 ст. 5 ЗУ «Про охорону прав на промислові зразки») [6; 7]. По-третє, патент діє тільки в межах тієї держави, де його було видано. Для одержання правового захисту в інших країнах, потрібно отримати патенти в цих державах. Стосовно Європейського Союзу, то у 2012 році було прийнято акти щодо Єдиного європейського патенту (далі – ЄСП), зокрема Регламент № 1257/2012, яким передбачається отримання одночасної охорони винаходів у 28 державах-членах ЄС через подання однієї заявки до Європейського патентного відомства [8, с. 22]. Також на нього можуть бути надані ліцензії на території всіх або частини країн-учасниць (ст. 3 Регламенту). Обсяг прав та обмежень за патентом є однаковий для всіх країн-учасниць (ст. 5 Регламенту) [9].

Тож як захистити комп'ютерну програму за допомогою патентного права?

Можна вдатися до патентування промислового зразка або корисної моделі на інтерфейс гри, але тільки в тому разі, якщо він володіє візуальними та художніми властивостями, що задовольняють критерії новизни. Патент видається, якщо властивості ігрового інтерфейсу були виражені в унікальних поєднаннях, які не застосовувалися раніше в інших комп'ютерних іграх, наприклад, творці використовували унікальну комбінацію світлових і звукових ефектів, графічних і технологічних складників. Як приклад можна навести патент в Україні на корисну модель «Спосіб гри у покер» № 54114 (автор – Кожокар Богдан Аурелович, дата видачі патенту – 25 жовтня 2010 р.). Цей патент започаткував:

1. Спосіб гри у покер, що проводять через мережу Інтернет, який відрізняється тим, що гру проводять з участю круп'є за карточним столом, оснащеним відеокамерами, скляними боксами для карт, комп'ютером, підключеним до відеокамер та мережі Інтернет, весь хід гри сканують за допомогою відеокамер, скановану інформацію за допомогою комп'ютерної програми зберігають


у операційній пам'яті комп'ютера, систематизують і передають через мережу Інтернет гравцям так, що кожен гравець отримує електронне зображення своїх карт і карт на прикупі, а також відеозображення загального вигляду карточного стола під час гри, а на моніторі для круп'є відображаються всі дії гравців і круп'є під час гри, а також інформація про логін гравця, номер боксу, суму кредиту, позиція button, малий блайнд, великий блайнд, сума банку гравців під час гри та логін переможця гри.

2. Спосіб гри у покер за п. 1, який відрізняється тим, що гру проводять за карточним столом, на якому розташовані десять скляних боксів для десяти гравців, круп'є розкладає карти гравців на скляні бокси лицьовою стороною вниз, зображення карт сканують за допомогою десяти відеокамер, розташованих під столом навпроти кожного боксу [10].

Для захисту функціональної частини комп'ютерної гри можна запатентувати використовувані в ній функції або алгоритми. Об'єктом захисту в цьому разі буде алгоритм, тобто принцип або метод вирішення конкретного завдання, на основі якого створена комп'ютерна програма гри. Патентним правом захищають також інноваційні гаджетні рішення, до прикладу, геймпади (пристрій введення для двох рук, що використовується для керування ігровим процесом відеогри, передусім на ігровій консолі. Геймпади можуть бути як дротовими, так і бездротовими, універсальними, чи тільки для одного типу пристроїв); джойстики (пристрій-рукоятка керування у відеоіграх: важіль на підставці, який можна відхиляти у двох площинах. На важелі можуть бути різного роду гашетки і перемикачі); плейстенди (підставка під консоль) тощо. Серед останніх патентів, виданих для такого типу об'єктів, є патент на геймпад для приставки PlayStation 5 (отриманий компанією Sony 16 жовтня 2018 р., San Mateo, California) і має назву DualShock 5. Новизна його полягає в тому, що геймпад отримав повноцінний сенсорний дисплей [11].

Отже, за допомогою патентного права можна захистити: інноваційні елементи ігрового процесу та інноваційні технічні рішення (спосіб гри, апаратний пристрій (обладнання), за допомогою якого функціонує комп'ютерна гра, елементи графічного інтерфейсу гри за умови їх патентоздатності через інститут промислових зразків тощо), а також інноваційні гаджетні рішення.

Торговельні марки. Деякі елементи гри розробникам вигідніше зареєструвати як торговельну марку (далі – ТМ), аніж захищати цей об'єкт авторським правом. Це може бути логотип або ім'я/назва розробника чи гри, впізнавані «меми» (одиниця культурної інформації, поширювана від однієї людини до іншої за допомогою імітації, навчання тощо. Може бути зображенням або відеозаписом гумористичного характеру) тощо. Адже успішна торговельна марка дає змогу споживачам одразу впізнати виробника та його товар, викликати певну асоціацію, пов'язану з якістю, іміджем і репутацією (до прикладу, такі торговельні марки, як PlayStation, Xbox, Apple, впізнаються одразу), тоді як авторське право не може

забезпечити об'єкт таким наповненням. Сучасні ТМ поділяються на безліч видів: словесні; зображувальні; об'ємні (3D); звукові (музична композиція, мелодія); світлові (наприклад, зовнішня реклама); ароматичні (конкретний запах); смакові; комбіновані; мінливі тощо [12, с. 64]. Прикладом торговельної марки може бути ТМ гри «The Sims 4» від Electronic Arts Inc. [13].  як ТМ можна зареєструвати, до прикладу, назви комп'ютерних ігор, імена персонажів чи самих персонажів. Зазвичай такі об'єкти реєструються в таких класах товарів і послуг Міжнародної класифікації товарів і послуг (МКТП): 09 клас (комп'ютерне програмне забезпечення...); 41 клас (розважальні послуги...); 42 клас (проекткування та розроблення комп'ютерного апаратного і програмного забезпечення...) [14].

Права на ТМ засвідчуються свідоцтвом, яке дає можливість отримати виключні права на використання зареєстрованого об'єкта (назви комп'ютерної гри або будь-якого іншого товару або послуги, що пов'язані з грою), а також допомагає захистити гру та її елементи від недобросовісних конкурентів шляхом заборони використання ТМ третіми особами без згоди правовласника. Згода на використання надається, як правило, шляхом видачі ліцензії. Наприклад, в онлайн-іграх для здійснення покупки гри чи під час її завантаження необхідно погодитися з умовами ліцензійного договору чи ліцензії, в яких правовласники прописують умови використання. Прикладом може бути «Керівництво з використання логотипів та торговельної марки», яке надає компанія Blizzard Entertainment на своєму офіційному сайті. Вона наводить перелік усіх ТМ, які перебувають у її власності, та надає перелік умов, за яких можливе використання цих ТМ [15].

Комерційна таємниця. Для захисту окремих прав, пов'язаних із комп'ютерними іграми, доцільно використати також комерційну таємницю. Такий захист є особливо актуальним, коли мова йде про інформацію, що потребує охорони, але за своєю природою не може охоронятися ні авторським, ні патентним правом, ані за допомогою торговельної марки (це можуть бути формули, робочі матеріали розроблення ігор, списки клієнтів, умови договорів тощо, адже часто їх потрібно зберегти в таємниці, а захист вищепереліченими інститутами передбачає розкриття даних). Під комерційною таємницею розуміють інформацію, яка є секретною в тому розумінні, що вона загалом чи в певній формі та сукупності її складників є невідомою та не є легкодоступною для осіб, які зазвичай мають справу з видом інформації, до якого вона належить, у зв'язку з цим має комерційну цінність і була предметом адекватних наявним обставинам заходів щодо збереження її секретності, вжитих особою, яка законно контролює цю інформацію [6, ст. 505]. Це єдина форма охорони інтелектуальної власності, яка не передбачає публічного розкриття інформації. Відповідно до п. 2 ст. 39 Розділу 7 Угоди ТРІПС «Охорона нерозкритої інформації» фізичні та юридичні особи повинні мати можливість перешкоджати тому, щоб інформація, яка правомірно перебуває під їхнім

контролем, була розкрита без їхньої згоди, отримана або використана іншими особами в спосіб, що суперечить чесній комерційній практиці [16, ст. 39]. У ЄС діє окремий документ про охорону прав на комерційну таємницю – Директива 2016/943 Європейського Парламенту та Ради «Про захист нерозголошених «ноу-хау» та комерційної інформації від незаконного заволодіння, використання та розголошення» (далі – Директива 2016/943). Відповідно до цього документа, комерційна таємниця – це інформація, яка відповідає таким вимогам: є таємницею в тому сенсі, що загалом або в конфігурації та наборі елементів, вона є невідомою або не є легкодоступною для осіб, які зазвичай мають справу з такою інформацією; має комерційну цінність; є предметом законної поведінки особою, яка контролює інформацію з метою збереження її в таємниці [17].

Поняття комерційної таємниці є значно ширшим за своїм обсягом, ніж «ноу-хау» або «секрети виробництва». Під «ноу-хау» слід розуміти відомості про рішення в будь-яких сферах практичної діяльності (техніці, економіці, організації тощо), що допускає практичне використання та має економічну цінність через свою невідомість і недоступність невизначеному колу осіб. Пропоноване рішення може являти собою як результат нового розроблення, так і накопичені з часом знання, досвід, навички. На відміну від інших видів інформації, що може становити комерційну таємницю, «ноу-хау» полягає у вирішенні практичного завдання, воно не має чисто пізнавального або інформаційного характеру. Наприклад, не можна назвати «ноу-хау» систематизовану інформацію, клієнтську базу, яка, проте, цілком може бути захищена як комерційна таємниця. Як приклад доцільності використання комерційної таємниці у сфері індустрії відеоігор можна навести список електронних адрес підписників MMORPG – масової, розрахованої на багато користувачів онлайн рольової гри (наприклад, «Lineage 2»). Це список багаторічних підписників компанії, кожен з яких грає протягом тривалого часу. Отже, теоретично співробітник, який дізнався дані цих клієнтів, отримує контакти людей, які готові платити, щоб насолоджуватись віртуальним світом, і надати цю інформацію конкурентам. Саме таку інформацію варто віднести до комерційної таємниці

і, відповідно, забезпечити її захист. Однак варто вказати і на недоліки комерційної таємниці – вона не може захистити від зворотного інжинірингу – аналізу і наступного відтворення програмного забезпечення чи пристрою з метою розуміння принципів роботи досліджуваного об'єкта (використовується з метою створення об'єкта, за функціональністю аналогічного досліджуваному, але без точного копіювання його функцій) [18, с. 141]. До зворотного інжинірингу вдаються у разі, коли розробник оригінального пристрою чи програми не надає точних відомостей про алгоритми функціонування виробу або будь-яким чином намагається завадити використанню технологій, що задіяні його функціоналом (наприклад, візуальний аналіз для створення спецефектів відеогри). Створені на основі аналізу алгоритмів об'єкти є цілком законними, оскільки кінцевий продукт дуже рідко є схожим на оригінальний.

Висновки. Отже, оскільки комп'ютерна гра є комплексним об'єктом інтелектуальної власності, для її всебічної охорони доцільно використовувати різні інститути інтелектуальної власності, зокрема:

1. Авторське право для відеогри загалом, як для аудіовізуального або літературного твору, вихідного та об'єктного коду програми, сценарію, графічних елементів, персонажів, музики, дизайну вебсайту, імен героїв, шрифтів, відеозаставок тощо.

2. Патентне право для інноваційних елементів ігрового процесу та інноваційних технічних рішень (способу гри, елементів графічного інтерфейсу гри за умови їхньої патентоздатності, апаратного пристрою (обладнання), за допомогою якого функціонує комп'ютерна гра, тощо), а також інноваційних гаджетних рішень.

3. Як торговельні марки можна зареєструвати назву гри, назву компанії-виробника, логотип виробника, впізнаванні фрази – «меми», які асоціюються з компанією або грою, дизайн упаковки як 3D торговельну марку, зовнішній вигляд героїв, імена героїв тощо.

4. До комерційної таємниці доцільно віднести таке: списки клієнтів та їхні адреси, вартість розробки, умови договорів, робочі матеріали розробки ігор, інформацію про кількість і характеристики учасників онлайн-ігор тощо.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДжЕРЕЛ:

1. Бернська конвенція про охорону літературних і художніх творів. Паризький акт від 24 липня 1971 р. URL: https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/995_051.
2. Філик Н.В. Комп'ютерна програма як об'єкт авторського права: проблеми правової охорони. *Юридичний вісник*. 2016. № 2. С. 130–137.
3. Goldman E. Recent Ruling in Triple Town/Yeti Town Game App Dispute Provides Cautionary Lessons for Both EA and Zynga. *Forbes*. 2012. URL: <https://cutt.ly/NwpQTc>.
4. Дроб'язко В.В. Закон США про авторське право 1976 року. *Теорія і практика інтелектуальної власності*. 2012. С. 40–48.
5. Copyright Law of the United States and Related Laws Contained in Title 17 of the United States Code. December 2016.
6. Цивільний кодекс України від 16 січня 2003 р. № 435-IV. *Відомості Верховної Ради України (ВВР)*. 2003. № 40–44. Ст. 356.
7. Про охорону прав на промислові зразки : Закон України від 23 грудня 1993 р. N 3770-XII. *Відомості Верховної Ради України (ВВР)*. 1994. N 7. Ст. 34.
8. Капіца Ю.М. Єдиний європейський патент і нові можливості патентування в Європейському Союзі. *Теорія і практика інтелектуальної власності*. 2016. № 2. С. 17–27.
9. Про посилене співробітництво у галузі створення унітарної патентної охорони. Регламент ЄС №1257/2012. *EUR-LEX*. URL: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/BG/ALL/?uri=CELEX:32012R1257>.

10. Патент № 54114. *База патентів в Україні*. URL: <http://uapatents.com/2-54114-sposib-gri-u-poker.html>.
11. Patent № US 10,099,121 B2. *United States Patent*. URL: <https://clck.ru/GRBk4>.
12. Самусь А.В. Класифікація торговельних марок у праві США та України: порівняльно-правовий аналіз. *Цивільне право і процес*. 2016. № 6. С. 61–65.
13. Trademark J. The Sims 4 *Trademark*. URL: <https://trademarks.justia.com/865/88/the-sims-86588525.html>.
14. Міжнародна класифікація товарів і послуг. *Сайт ДП «Український інститут інтелектуальної власності»*. URL: <http://nice.uipv.org>.
15. Офіційний сайт Blizzard Entertainment. URL: <https://bitly.su/rZWGi>.
16. Угода про торговельні аспекти прав інтелектуальної власності. Документ 981_018 (редакція від 06.12.2005). *Відомості ВРУ*. URL: https://zakon0.rada.gov.ua/laws/show/981_018.
17. Directive 2016/943 of the European Parliament and of the Council of 8 June 2016 on the protection of undisclosed know-how and business information (trade secrets) against their unlawful acquisition, use and disclosure URL: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=CELEX%3A32016L0943>.
18. Современное оборудование и программное обеспечение обратного инжиниринга промышленных изделий / А.И. Грабченко, В.Л. Доброскок, С.И. Чернышов, Я.Н. Гаращенко. *Сборник научных работ НТУ «ХПИ»: Сучасні технології в машинобудуванні*. 2010. № 5. С. 138–152.