

ВІДЕОГРА ЯК ОБ'ЄКТ АВТОРСЬКОГО ПРАВА В КРЕАТИВНИХ ІНДУСТРІЯХ: ІНОЗЕМНИЙ ДОСВІД

Улітіна О. В.,

кандидат юридичних наук,

учений секретар

Науково-дослідного інституту інтелектуальної власності

Національної академії правових наук України

ORCID ID: 0000-0003-0230-9477

ulitina.olha@gmail.com

Якуша Є. С.,

науковий співробітник

Центру правового забезпечення розвитку науки і технологій

Науково-дослідного інституту інтелектуальної власності

Національної академії правових наук України

ORCID ID: 0000-0003-0436-3952

Стаття присвячена дослідженню індустрії відеоігор в Україні і зарубіжних країнах та вивченню особливостей законодавства, яке регулює діяльність цієї індустрії та створення і використання об'єктів права інтелектуальної власності, що нею створюються. Визначено, що основою індустрії відеоігор є об'єкти інтелектуальної власності, які створюються в ній, і головним чином – це відеоігри.

Досліджено понятійний апарат в цій сфері, зокрема щодо розмежування понять «комп'ютерна програма», «комп'ютерна гра» і «відеогра». Крім того, запропоновано в залежності від пристрою, на якому відтворюється гра, визначити поняття «відеогра» як найбільш широке, тоді як «комп'ютерна гра», «консольна гра» чи «мобільна гра» вважати вузькими поняттями, які в цілому охоплюються поняттям «відеогра». Таке розмежування вбачається доцільним, оскільки правове регулювання відеоігор може змінюватися в залежності від такого пристрою.

Розглянуто та проаналізовано різні підходи до правового регулювання відеоігор як об'єктів авторського права. Зокрема визначено, що відеоіграм може надаватися охорона як комп'ютерним програмам. Проаналізовано можливість охорони відеоігри як аудіовізуального твору. Розглянуто також підхід до відеоігри як до складеного об'єкту, до якого можуть входити програмний код, візуальна складова, музика тощо.

Встановлено особливості різних видів відеоігор та їх вплив на правове регулювання цього об'єкта. Здійснено аналіз підходів іноземних держав до правового регулювання індустрії відеоігор та відеоігор, як об'єктів, які в ній створюються.

Здійснено аналіз підходів до відеоігри як до продукту (товару) чи як до надання послуги. Визначено, що ці дискусійні підходи переважно існують через те, що розробники відеоігор у ліцензійних угодах з кінцевим користувачем визначають придбання гри як надання послуги доступу до неї, а не як купівлю певного продукту (товару).

Ключові слова: право інтелектуальної власності, авторське право, законодавство з авторського права, відеогра, комп'ютерна гра, креативні індустрії.

Постановка проблеми. Індустрія відеоігор є однією з найбільш розвинених серед усіх галузей, які відносяться до креативних індустрій. Створення та розповсюдження відеоігор має високу ефективність з економічної точки зору, великий вплив на суспільну культуру, соціальні аспекти життя людини та глибоко інтегрована в інші креативні галузі.

Відеоігри створюються на основі інших творів – книг чи фільмів, різних видів спорту чи навіть якихось значимих реальних подій. У свою чергу, багато творів навпаки створені на основі відеоігор. Все це можливо через велике різноманіття та різний формат ігор. Технічний прогрес призвів до створення віртуальної реальності, а відеоігри отримали значний вплив на реальне життя людини.

Враховуючи особливості різних видів ігор, виникає багато питань в правовій площині, пов'язаних з їх створенням, використанням та розповсюдженням, які потребують певного правового регулювання. Ці питання є різноплановими, тому відносяться до різних галузей права – права інтелектуальної власності, зокрема особистих немайнових прав фізичної особи, фінансового чи економічного права, а також часто апелюють до моральних чи етичних норм.

Така ситуація вимагає дотримання комплексного підходу до правового регулювання індустрії відеоігор і об'єктів, які в ній створюються і розповсюджуються.

На законодавчому рівні в Україні поняття відеоігри не закріплене, але воно охоплюється більш ширшим поняттям комп'ютерна програма. Однак не всі комп'ютерні програми мають такі ж особливості технічного характеру, як відеоігри. Цей аспект також необхідно враховувати в правовому регулюванні відеоігор.

Крім того, існує необхідність розмежувати поняття комп'ютерна програма, комп'ютерна гра, відеогра, оскільки чіткість та зрозумілість понятійного апарату позитивно впливає на ефективність правової охорони та захисту прав на об'єкт.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Науковці, інтересом дослідження, яких є галузь авторського права, не оминають увагою й питання правової охорони та захисту прав на комп'ютерні програми. Так, 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. Крім того дане питання досліджували О. Золотар та Д. Думінська, Н. Філик і Г. Омельченко.

Питання місця відеоігор в системі об'єктів авторського права та особливості їх правової охорони і захисту також розглядалися у статтях О. Чепис і Д. Калинчак, І. Венедіктової.

Серед іноземних науковців, які досліджували питання правової охорони та захисту прав на відеоігри, слід зазначити праці Уіллема Грошейде (F. W. Grosheide), Карло Фабрікаторе (Carlo Fabricatore), Хрестіни Радкової Георгієвої (Hristina Radkova Georgieva) та Шані Шіши (Shani Shisha). Девід Старк (David K. Stark) у своїх роботах розглядає питання використання архітектурних творів у відеоіграх. Гектор Каміло Геррера Гонзалез (Héctor Camilo Herrera González) вивчав особливості охорони відеоігор через захист програмного забезпечення, а дослідження Майанка Раутели (Mayank Rautela) розглядає можливість охорони відеоігор як аудіовізуальних творів чи як програм. Енріко Бонадіо (Enrico Bonadio) та Аліна Трапова (Alina Trapova) присвятили свої дослідження правовому регулюванню індустрії відеоігор.

Правова охорона та захист прав інтелектуальної власності на відеоігри є актуальним та певною мірою нагальним питанням, однак в Україні відсутнє комплексне широке дослідження з цього питання.

Мета дослідження – вивчення індустрії відеоігор як креативної індустрії в Україні і зарубіжних країнах та аналіз особливостей законодавства, яке регулює індустрію відеоігор та об'єктів права інтелектуальної власності, що створюються нею.

Виклад основного матеріалу. Відеогра є складним об'єктом для правового регулювання. Розглядаючи її особливості під різними кутами, можна дійти зовсім різних висновків щодо того, яким чином вона повинна охоронятися та щодо її правової природи в цілому.

В основі відеоігри лежить програмний код, без нього вона не може існувати. Тому по суті відеогра є комп'ютерною програмою. Для того, щоб дослідити особливості відеоігри з цієї точки зору, необхідно визначитися з понятійним апаратом.

Комп'ютерна програма є ширшим поняттям, до якого можуть відноситися як відеоігри, так і інші програми. 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. Цікавим в цьому визначенні є те, що автори закону віднесли до комп'ютерів дуже різні пристрої – як власне самі комп'ютери і ноутбуки, так і смартфони, ігрові консолі та навіть телевізори. До того ж перелік не є вичерпним. Однак ці пристрої, окрім комп'ютерів і ноутбуків, мають зовсім різні технічні властивості і особливості, а також мету, з якою їх використовують споживачі. Єдине, що об'єднує всі ці пристрої – програми для них створені за допомогою програмного коду.

Розділ 17 Кодексу Сполучених Штатів Америки (Copyright Law of the United States (Title 17)) у параграфі 101 визначає комп'ютерну програму як набір правил або інструкцій, призначених для прямого чи опосередкованого використання в комп'ютері з метою отримання певного результату.

Закон про авторські права і суміжні права Німеччини (Gesetz über Urheberrecht und verwandte Schutzrechte) містить окремий підрозділ, присвячений особливим положенням щодо комп'ютерних

програм, однак визначення самого поняття є досить розмитим та абстрактним. Так стаття 69а підрозділу 8 розділу I Закону про авторські права і суміжні права Німеччини, визначає, що комп'ютерні програми – це програми у будь-якій формі, включаючи чернетки та підготовчі матеріали до них.

Отже, новаторство щодо віднесення до комп'ютерів невичерпного переліку пристроїв не узгоджується з існуючими підходами в інших країнах та виглядає дещо сумнівно. Більше того, можна говорити про конфлікт цієї норми з положеннями інших законів, зокрема у сфері митного законодавства, оскільки комп'ютер, смартфон та ігрова приставка жодним чином не можуть ототожнюватися з цієї точки зору.

Не дивлячись на недосконалість норми, яке визначає поняття комп'ютерної програми, однозначно можна сказати, що відеоігри відносяться до комп'ютерних програм. Однак назва комп'ютерна гра не є правильною по відношенню до усіх відеоігор. Так, поняття «відеогра» є більш загальним та широким, тоді як «комп'ютерна гра», «консольна гра» чи «мобільна гра» є вузькими поняттями.

Відеогру можна визначити як комп'ютерну програму, призначену для прямого чи опосередкованого використання на відповідному пристрої з метою отримання певного результату у вигляді проходження цієї відеоігри. Для комп'ютерної гри таким пристроєм буде комп'ютер, для консольної – ігрова приставка, для мобільної – смартфон.

В Європейському Союзі «відеогру зазвичай визначають як електронну або комп'ютеризовану гру, в яку грають, управляючи зображеннями на відеодисплеї або телевізійному екрані» (Grosheide, 2014, с. 1). Термін «електронна» в цьому контексті є досить вдалим, оскільки в цілому відповідає особливостям відеоігри, однак не прив'язує її до конкретного пристрою – комп'ютера.

Зазвичай відеогра випускається одразу для декількох платформ – для персонального комп'ютера та ігрової приставки, а іноді і для мобільного телефону. Однак в цьому випадку не можна стверджувати, що для кожного з цих випадків відеогра буде тим самим об'єктом авторського права. Код гри, розробленої для комп'ютера та ігрової приставки, може відрізнятися через технічні особливості пристрою. Отже, хоча отриманий, завдяки зчитуванню програмного коду, результат є однаковим, самі об'єкти є різними. Це обумовлено тим, що у великій кількості країн комп'ютерним програмам надається правова охорона авторським правом як літературним творам.

Хоча здебільшого розробники відеоігор намагаються залишати однаковий функціонал у іграх під різні платформи, іноді трапляються ситуації, коли це не можливо. Так, нещодавно відбувся реліз відеоігри *Baldur's gate III* від компанії Larian Studios. Гра повинна була бути випущена одразу для персональних комп'ютерів та ігрових консолей PlayStation та Xbox, однак реліз для ігрових приставок Xbox було перенесено. Причиною цьому стало те, що за політикою Microsoft, якій належить Xbox, гра повинна бути доступною на усіх актуальних лінійках приставок Xbox. Однак *Baldur's gate III* має особливість – можливість грати вдвох на одному пристрої за допомогою розділеного екрану (split screen), і саме через це гра не може запускатися на приставці Xbox Series S, яка є більш бюджетною, але має меншу потужність.

Перемовини між компаніями тривали досить довго, і врешті було запропоновано вирізати з гри для Xbox Series S функціонал розділеного екрану. З точки зору авторського права, якщо керуватися підходом, що охороняється лише код програми, об'єкти в цьому випадку є різними. Тобто, хоча для споживача гра практично повністю залишається такою ж самою, єдиний об'єкт авторського права як гра *Baldur's gate III* не існує.

Відповідно до законодавства України охорона поширюється на комп'ютерні програми, виражені у вихідному або об'єктному кодах, якщо вони є оригінальними (ст. 20 Закону України «Про авторське право і суміжні права»). І охорона надається саме формі вираження комп'ютерної програми. Тобто використано найбільш поширений підхід, коли формою вираження комп'ютерної програми визначено код. І хоча в законі це прямо не вказано, можна зробити висновок, що охорона цього коду буде прирівнюватися до охорони літературних творів. На це також вказує частина 2 статті 20 Закону України «Про авторське право і суміжні права», в якій зазначено, що графічний інтерфейс користувача, набір виконуваних функцій, формат файлів даних, які використовуються у комп'ютерній програмі для експлуатації її функцій, не є формами вираження комп'ютерної програми.

Однак, відеогра складається не лише з коду, хоча і не може без нього існувати. «Відеоігри покладаються на апаратну складову (комп'ютер або його аналог) для запуску програмної складової, власне самої гри» (Stark, 2010, с. 430). І в цьому аспекті важливою частиною відеоігри є аудіовізуальний ряд, який також створюється на основі та завдяки іншим об'єктам авторського права – сценарію, ілюстраціям, музичним творам, а також технології CGI (computer-generated imagery, в перекладі – зображення, згенероване комп'ютером), до якої також залучаються актори.

Найбільш важливим у відеоіграх для споживача є її функціонал, який ще називають геймплеєм (англ. *gameplay* – ігровий процес). «Геймплей складається з двох елементів: перший – це те, що може робити гравець, а другий – те, що можуть робити інші персонажі у відповідь на дії гравця (тобто,

як гра реагує на рішення гравця)» (Herrera González, 2019, с. 6). Ігровий процес це по суті те, як гравець, приймаючи власні рішення, впливає на візуальний ряд гри. В залежності від виду гри, гравець таким чином може впливати навіть на сюжет відеогри. Отже ігровий процес можна визначити, як «сукупність дій, які може виконувати гравець під час гри, а також дії інших об'єктів, що належать до віртуального світу, у відповідь на дії гравця та/або як автономні дії, що сприяють більш реалістичному наповненню віртуального світу» (Fabricatore, 2007, с. 6).

Концептуально геймплей не може охоронятися як окремий об'єкт, оскільки він скоріше відноситься до ідей, теорій, принципів і тому подібних елементів. Однак під правову охорону можуть підпадати деякі елементи геймплею, наприклад, його візуальні частини у вигляді цифрових зображень.

Завдяки тому, що відеогра має декілька важливих, але зовсім різних елементів – програмна складова, аудіовізуальний ряд, геймплей, виникають певні дискусійні питання щодо того, яким чином повинні охоронятися відеоігри. Так, можна виділити три основні підходи до правового регулювання відеоігор – 1) надання відеоігрі охорони як комп'ютерній програмі; 2) підхід з розмежуванням та 3) надання відеоігрі охорони як аудіовізуальному твору. Так, у «деяких юрисдикціях, таких як Аргентина, Китай, Ізраїль, Італія, Сінгапур, Іспанія, Уругвай та Канада, відеоігри класифікуються як функціональне програмне забезпечення з графічним інтерфейсом» (Deng & Liu, 2020, с. 5). Тобто в цілому відеогра розглядається як комп'ютерна програма, яка має свої особливості, такі як специфічний графічний інтерфейс.

Основою «розмежувального» підходу є те, що кожен елемент гри може охоронятися окремо, якщо відповідає критеріям охоронозданості. До країн, які дотримуються такого підходу, відносяться Бельгія, Бразилія, Данія, Єгипет, Франція, Німеччина, Індія, Японія, Південна Африка, Швеція та США (Rautela, 2016).

Країн, де б застосовувався виключно третій підхід, під час дослідження виявлено не було, але найближче до цього схиляється Республіка Корея. «Авторське право на комп'ютерні ігри в Південній Кореї в основному охороняється «Законом про захист комп'ютерних програм» та «Законом про авторське право Кореї». У законі про авторське право Південна Корея розглядає ігрові сцени як аудіовізуальні твори (movie-like works), а коли їх неможливо визнати аудіовізуальними творами, вони охороняються як комп'ютерні програми» (Deng & Liu, 2020, с. 2). В українській мові немає відповідного поняття, щоб правильно перекласти «movie-like works», однак найближчим поняттям можна вважати саме аудіовізуальні твори.

В законодавстві України аудіовізуальний твір визначено, як твір у вигляді послідовності епізодів або кадрів зі звуком або без нього, поєднаних між собою цілісним творчим задумом, доступний для сприйняття за допомогою відповідних технічних засобів на певному виді екрана (кіно-, телеекрана тощо), на якому така послідовність кадрів утворює рухоме зображення (Закон України «Про авторське право і суміжні права»). Усе це визначення цілком відповідає відеоряду у відеоігрі, однак у грі ще є можливість управляти цим відеорядом. Так відеоряд створюється за допомогою програмного коду, але для створення гри також необхідні інші творчі елементи – зображення, музика, які є окремими об'єктами авторського права.

Отже, можна стверджувати, що відеогра є складеним об'єктом, а для її правового регулювання необхідно використовувати комплексний підхід. Так, Суд Європейського Союзу у рішенні по справі C-355/12 Nintendo and Others v PC Box Srl and Others дійшов висновку, що «відеоігри є складним продуктом, який складається не лише з комп'ютерної програми, але й з графічних та звукових елементів, які, хоча й зашифровані комп'ютерною мовою, мають власну творчу цінність» (Judgment in Case, 2014).

Особливість відеоігри як об'єкта авторського права полягає не тільки в тому, що він є складеним об'єктом, але також в тому, що до нього можна використовувати два різні правові режими – власне як до об'єкту (продукту) чи як до послуги. Головним чином ця дилема стоїть для онлайн ігор.

За останні роки популярність багатокористувацьких онлайн ігор значно зросла і це спричинило поступовий «перехід від моделі паушального ціноутворення до схеми ціноутворення на основі послуг. Загалом, видавці ігор покладаються на три моделі ціноутворення: 1) модель паушального платежу (фіксованої плати); 2) модель підписки; і 3) модель безкоштовної гри» (Shisha, 2021, с. 708).

Модель фіксованої плати зазвичай використовується для однокористувацьких ігор, коли користувач купує примірник гри і грає у неї сам або з кимось, але на одному пристрої. Це класична модель, заснована на договорі купівлі-продажу.

Безкоштовні ігри можуть бути як однокористувацькими, так і багатокористувацькими, і загалом безоплатність гри не впливає на її функції, це лише вибір компанії, яка є її дистриб'ютором. Відеоігри можуть бути повністю або частково безкоштовними. У другому випадку за окрему оплату можна отримати деякі бонуси, які можуть бути суто візуальними або певною мірою впливати на геймплей.

Модель підписки передбачає, що гравець оплачує певний період часу, протягом якого отримує доступ до гри. Часто окрім оплати підписки необхідно також придбати примірник гри, і це породжує

певні проблемні питання. Оплачуючи лише підписку на гру, фактично гравець отримує певну послугу з доступу до гри, а умови такого доступу, а також контент залежить виключно від правоволодільця відеоігри. Користувач же може лише погодитися з ними і оплатити послугу, чи відмовитися від неї.

За останні роки все частішими є випадки, коли однокористувацька відеогра має багатокористувацький чи кооперативний режими, і навпаки, багатокористувацька гра може містити кампанію для одного гравця. Крім того, часто розробники відеоігор пропонують додатковий контент (DLC), який стає доступним тільки якщо гра має доступ до Інтернету, навіть якщо вона є однокористувацькою.

Такий змішаний тип відеоігор значно ускладнює вирішення питання щодо правового підходу до таких ігор. Так, більшість великих розробників відеоігор передбачають у своїх ліцензійних угодах з кінцевим користувачем, що відеогра (як фізичний об'єкт) не переходить у володіння до користувача, який її купив, а йому надається лише право встановити та використовувати гру на умовах правоволодільця відеоігри (Ubisoft End User License Agreement, Blizzard End User License Agreement). Такі умови часто можуть бути дуже сумнівними та навіть суперечити законодавству тієї країни, під яку підпадає ліцензійна угода. Крім того, в ліцензійних угодах часто зустрічається пункт, який забороняє особі, яка купила гру, перепродавати її, і це стосується не лише цифрових примірників, але й фізичних, що порушує законодавство більшості країн, оскільки придбавши річ, її володільць отримує й права на неї.

Незважаючи на певну складність в правовому регулюванні, відеоігри є одним з найбільш прибуткових галузей креативної економіки. «У 2020 році індустрія принесла приблизно 178 мільярдів доларів у всьому світі, порівняно з 80,8 мільярда доларів від кіноіндустрії, \$87,92 від книговидавничої індустрії та \$57,5 від музичної індустрії» (Bonadio & Trapova, 2023, с. 2). Така популярність та поширеність індустрії відеоігор відкриває в країнах, де вона особливо розвинена, не лише багато економічних, але й культурних та презентаційних можливостей. Як приклад, можна згадати компанію CD Project Red з Польщі. Компанія розробила одну з найбільш відомих та популярних відеоігор останніх десятиліть – The Witcher 3: Wild Hunt, яка заснована на літературному циклі польського письменника Анджея Сапковського. Гра зробила відомим і самого письменника і його книги, а також великою мірою популяризувала польську культуру, а CD Project Red отримали підтримку від держави.

Найбільш відомою відеоігрою, яку розробили українські розробники, є S.T.A.L.K.E.R. від компанії GSC Game World. Вона має три частини, а вихід четвертої запланований на 2024 рік. Однак в Україні практично відсутні власні великі й успішні студії, що випускають відеоігри, хоча до початку повномасштабного вторгнення в Україні розміщувалися регіональні офіси найбільших студій, наприклад, компанії Ubisoft. Зараз більшість з них переміщені, але українські співробітники продовжують в них працювати.

Завдяки доступності в Україні розвивається ринок мобільних ігор, хоча тут переважають невеликі, часто аматорські студії. Після початку повномасштабного вторгнення також значно збільшилася кількість україномовного контенту в мобільних іграх, і попит на них зріс. Це вказує на те, що індустрія відеоігор заслуговує на підтримку держави на рівні з іншими креативними галузями, такими як книговидавництво та кіноіндустрія.

Висновки. Індустрія відеоігор є однією з найбільш розвинених та популярних у всьому світі. Доходи від неї є більшими, ніж від інших креативних індустрій, таких як кіноіндустрія чи книговидавництво. Основою цієї індустрії є об'єкти інтелектуальної власності, які створюються в ній, і головним чином – це відеоігри.

Відеогра є складним об'єктом, який потребує комплексного підходу в правовому регулюванні. Існує декілька основних підходів до правового регулювання відеоігор як об'єктів авторського права. Перший передбачає надання відеоігрі охорони як комп'ютерній програмі. Другий обумовлений необхідністю розмежовувати об'єкти, з яких складається гра – програмний код, візуальна складова, музика; а відповідно до третього пропонується надання відеоігрі охорони як аудіовізуальному твору.

Оскільки правове регулювання відеоігор може змінюватися в залежності від пристрою, на якому вона відтворюється, доцільно визначити поняття «відеогра» як найбільш широке, тоді як «комп'ютерна гра», «консольна гра» чи «мобільна гра» доцільно вважати вузькими поняттями, які охоплюються поняттям «відеогра».

В межах законодавства України відеоігру можна визначити як комп'ютерну програму, призначену для прямого чи опосередкованого використання на відповідному пристрої з метою отримання певного результату у вигляді проходження цієї відеоігри.

Крім того, існує дилема щодо того, чи вважати відеоігру продуктом (товаром) чи наданням послуги. Це питання виникає через підхід великих компаній розробників відеоігор, які у своїх ліцензійних угодах з кінцевим користувачем передбачають саме варіант з наданням послуги, а не продажем товару.

Ulitina O., Yakusha Ye. Video game as a copyright object in the creative industries: foreign experience

The video game industry is one of the most developed and popular around the world. The production and distribution of video games is economically highly profitable and has a significant impact on society – entertainment, culture, and social life of people. The video game industry is closely intertwined with other creative industries, but its revenues are higher than those of the film industry or book publishing.

The basis of the video game industry is the intellectual property objects that are created in it, and mainly these are video games. There are a wide variety of video game types, which can be classified according to various criteria, such as the type of device on which they are played, the principle of payment, the number of players who can play simultaneously, the necessity of Internet access, etc.

Considering the peculiarities of different types of games, numerous legal issues arise in the field of their development and distribution, that require appropriate legal frameworks. There are several main approaches to the legal regulation of video games as copyright objects. The first one involves granting protection to a video game as a computer program. It focuses on the fact that a video game is in any case a program code.

The second one is based on the need to distinguish the objects the game consists of – software code, visual elements, music. This approach seeks to provide protection for each of these distinct components as separate copyrightable works.

The third one proposes to grant protection to a video game as an audiovisual work. This approach underlines the combination of visual and audio elements that contribute to the overall game experience.

Each of these approaches has its own set of implications and concerns in terms of copyright protection and regulation in the video game industry. The choice of approach often depends on the specifics and structure of the game, as well as the relevant legal precedents and legislative framework.

Since the legal regulation of video games may vary depending on the device on which it is played, it is advisable to define the term "video game" as the broadest, while "computer game", "console game" or "mobile game" should be considered narrower concepts covered by the term "video game". This approach allows for a flexible and inclusive legal framework that can accommodate the evolving landscape of the gaming industry across platforms and devices.

Key words: intellectual property rights, copyright, copyright law, video game, computer game, creative industries.

Література:

1. Про авторське право і суміжні права: Закон України від 01 грудня 2022 р. № 2811-IX. Офіційний Вісник України 2023 р., № 3, ст. 74 URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/2811-20#Text>
2. Copyright Law of the United States (Title 17) and Related Laws Contained in Title 17 of the United States Code. 2021. URL: <https://copyright.gov/title17/title17.pdf>
3. Copyright Act of 9 September 1965 (Federal Law Gazette I, p. 1273), as last amended by Article 25 of the Act of 23 June 2021 (Federal Law Gazette I, p. 1858) URL: https://www.gesetze-im-internet.de/englisch_urhg/index.html#gl_p0014
4. Grosheide, F. W., et al. "Intellectual Property Protection for Video Games – a View From the European Union." *Journal of International Commercial Law and Technology*, vol. 9, № 1, 2014, pp. 1-13.
5. Stark, David, *Grand Theft Architecture: Architectural Works in Video Games after E.S.S. Entertainment v. Rockstar Games* (March 3, 2010). *Berkeley Technical Law Journal*, Vol. 25, p. 429, 2010, Available at SSRN: <https://ssrn.com/abstract=1771124>
6. Herrera González, Héctor Camilo, *Protection of Video Game Mechanics through the Patentability of Software* (July 2, 2019). *La Propiedad Inmaterial* № 27, Enero-Junio 2019, Available at SSRN: <https://ssrn.com/abstract=3413816>
7. Fabricatore, Carlo. (2007). *Gameplay and game mechanics design: a key to quality in videogames*. 10.13140/RG.2.1.1125.4167.
8. Rautela, Mayank, *Video Game: An Audio Visual Protection or a Software Protection* (November 5, 2016). Available at SSRN: <https://ssrn.com/abstract=2887814> or <http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.2887814>
9. *Research on Copyright Protection of Computer Games*. Xiang Hua Deng and Dan Liu. *E3S Web Conf.*, 218 (2020) 04020 DOI: <https://doi.org/10.1051/e3sconf/202021804020>
10. Court of Justice of the European Union 23 January 2014 Judgment in Case C-355/12 *Nintendo and Others v PC Box Srl and Others* URL: <https://curia.europa.eu/jcms/upload/docs/application/pdf/2014-01/cp140009en.pdf>
11. Shani Shisha, *Fairness, Copyright, and Video Games: Hate the Game, Not the Player*, 31 *Fordham Intell. Prop. Media & Ent. L.J.* 694 (2021). Available at: <https://ir.lawnet.fordham.edu/iplj/vol31/iss3/1>

12. END USER LICENCE AGREEMENT UBISOFT URL: <https://legal.ubi.com/eula/en-INTL>
13. CONSOLE (PS3™ AND XBOX®) END USER LICENSE AGREEMENT BLIZZARD URL: <https://www.blizzard.com/en-us/legal/1880cd5e-38bb-4e0d-9f94-f95153f1e8d9/console-ps3-and-xbox-end-user-license-agreement>
14. Bonadio, Enrico and Trapova, Alina, Intellectual Property Law in Gaming and Artificial Intelligence (April 1, 2023). book chapter in Chris Bevan (ed), 'Handbook on Property Law & Theory' (Elgar Forthcoming), Available at SSRN: <https://ssrn.com/abstract=4421726>

References:

1. Pro avtorske pravo i sumizhni prava: Zakon Ukrainy vid 01 hrudnia 2022 r. № 2811-IX. Ofitsiinyi Visnyk Ukrainy 2023 r., № 3, st. 74 [Law of Ukraine "On Copyright and Related Rights" on December 1, 2022 № 1402-VIII]. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/2811-20#Text>
2. Copyright Law of the United States (Title 17) and Related Laws Contained in Title 17 of the United States Code. 2021. URL: <https://copyright.gov/title17/title17.pdf>
3. Copyright Act of 9 September 1965 (Federal Law Gazette I, p. 1273), as last amended by Article 25 of the Act of 23 June 2021 (Federal Law Gazette I, p. 1858) URL: https://www.gesetze-im-internet.de/englisch_urhg/index.html#gl_p0014
4. Grosheide, F. W., et al. "Intellectual Property Protection for Video Games – a View From the European Union." Journal of International Commercial Law and Technology, vol. 9, № 1, 2014, pp. 1-13.
5. Stark, David, Grand Theft Architecture: Architectural Works in Video Games after E.S.S. Entertainment v. Rockstar Games (March 3, 2010). Berkeley Technical Law Journal, Vol. 25, p. 429, 2010, Available at SSRN: <https://ssrn.com/abstract=1771124>
6. Herrera González, Héctor Camilo, Protection of Video Game Mechanics through the Patentability of Software (July 2, 2019). La Propiedad Inmaterial № 27, Enero-Junio 2019, Available at SSRN: <https://ssrn.com/abstract=3413816>
7. Fabricatore, Carlo. (2007). Gameplay and game mechanics design: a key to quality in videogames. 10.13140/RG.2.1.1125.4167.
8. Rautela, Mayank, Video Game: An Audio Visual Protection or a Software Protection (November 5, 2016). Available at SSRN: <https://ssrn.com/abstract=2887814> or <http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.2887814>
9. Research on Copyright Protection of Computer Games. Xiang Hua Deng and Dan Liu. E3S Web Conf., 218 (2020) 04020 DOI: <https://doi.org/10.1051/e3sconf/202021804020>
10. Court of Justice of the European Union 23 January 2014 Judgment in Case C-355/12 Nintendo and Others v PC Box Srl and Others URL: <https://curia.europa.eu/jcms/upload/docs/application/pdf/2014-01/cp140009en.pdf>
11. Shani Shisha, Fairness, Copyright, and Video Games: Hate the Game, Not the Player, 31 Fordham Intell. Prop. Media & Ent. L.J. 694 (2021). Available at: <https://ir.lawnet.fordham.edu/iplj/vol31/iss3/1>
12. END USER LICENCE AGREEMENT UBISOFT URL: <https://legal.ubi.com/eula/en-INTL>
13. CONSOLE (PS3™ AND XBOX®) END USER LICENSE AGREEMENT BLIZZARD URL: <https://www.blizzard.com/en-us/legal/1880cd5e-38bb-4e0d-9f94-f95153f1e8d9/console-ps3-and-xbox-end-user-license-agreement>
14. Bonadio, Enrico and Trapova, Alina, Intellectual Property Law in Gaming and Artificial Intelligence (April 1, 2023). book chapter in Chris Bevan (ed), 'Handbook on Property Law & Theory' (Elgar Forthcoming), Available at SSRN: <https://ssrn.com/abstract=4421726>

Стаття надійшла до редакції 01.10.2023

Стаття рекомендована до друку 02.11.2023