



Ірина Венедіктова

доктор юридичних наук, професор,
завідувач кафедри цивільно-правових дисциплін
Харківського національного університету імені В. Н. Каразіна
(м. Харків, Україна)
venediktova@karazin.ua

УДК 347.781.5:004.946:794

АВТОРСЬКЕ ПРАВО НА ЕЛЕМЕНТИ ЛІТЕРАТУРНОГО ТВОРУ У КОМП'ЮТЕРНІЙ ВІДЕОГРІ

АНОТАЦІЯ. Комп'ютерна відеогра є складним твором, істотними елементами якого будуть ті, що належать саме до літературних творів: сюжет і персонаж. Розуміння відеоігор не може зводитись лише до розуміння їх як комп'ютерних програм – об'єктів авторського права (вихідний та об'єктний коди, які є охоронюваними з точки зору права).

Мета статті полягає в науковому обґрунтуванні авторсько-правової охорони літературного твору, який покладено в основу комп'ютерної відеоігри, крізь такі істотні елементи, як сюжет і персонаж.

Комп'ютерна відеогра містить певні елементи літературного твору, що надає можливість адаптувати її сценарій для створення сценарію кінофільму чи роману або, навпаки, адаптувати сценарії фільмів та літературних творів для створення комп'ютерних відеоігор. Для авторсько-правової охорони важливо виділити кожен елемент відеоігри з метою його аналізу на предмет відповідності критеріям охороноздатності.

Таким чином, в основу більшості комп'ютерних відеоігор покладено літературний твір – сценарій. Персонаж комп'ютерної гри водночас є частиною літературного твору. Поширеним явищем убачається створення на основі комп'ютерних ігор похідних творів, здебільшого кіно- та мультиплікаційних фільмів, що передбачає передання майнових прав на використання сценаріїв, на персонажів комп'ютерних відеоігор.

Ключові слова: авторське право; складний літературний твір; комп'ютерна відеогра; сюжет і персонаж комп'ютерної відеоігри.

Комп'ютерні відеоігри вже давно стали повсякденним явищем. Однак, незважаючи на таку поширеність, на рівні правового регулювання вони залишились поза увагою законодавця, який не виокремлює комп'ютерні відеоігри з-поміж інших комп'ютерних програм. Нормативне визначення комп'ютерної програми надано у Законі України “Про авторське право та суміжні права” (далі – Закон), відповідно до ст. 1 якого:

© Ірина Венедіктова, 2018

Ірина Венедіктова

Комп'ютерна програма – це 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)¹.

Згідно із Законом комп'ютерні програми охороняються як літературні твори (ст. 18)². Аналогічне визначення комп'ютерної програми міститься в абз. 11 ч. 1 ст. 1 Закону України “Про розповсюдження примірників аудіовізуальних творів, фонограм, відеограм, комп'ютерних програм, баз даних”³.

Дослідженню охорони прав на комп'ютерні програми присвятили свої праці Е. Гаврилов, В. Жуков, І. Маміюфа, М. Селіванов, О. Філіновських та інші вчені. Водночас комп'ютерна відеогра як об'єкт дослідження фактично залишилась поза увагою вітчизняних науковців.

Комп'ютерна програма як об'єкт авторського права являє собою вихідний та об'єктний коди, які є охоронюваними, а комп'ютерна відеогра – явище більш широке, що охоплює багато елементів, які охороняються авторським правом. Так, О. Іваннющенко виділяє в комп'ютерній програмі такі об'єкти авторського права, як:

Комп'ютерна програма, твори літератури (сюжет, сценарій, текст пісень, текст творів), дизайн (твір художнього дизайну, дизайн веб-сайту), твори образотворчого мистецтва (двовірна анімація, тривимірні декорації, колористичні та композиційні рішення), об'єкти суміжних прав: виконання (дикція, інтонаційна різноманітність, міміка, пластика, жест), фонограми тощо⁴.

Для таких творів у науковій літературі запропоновано використовувати поняття “складний твір”, тобто твір, який об'єднує твори з різних сфер мистецтва, на відміну від законодавчо закріпленого поняття “складений твір”, що являє собою збірку однорідних творів. Відповідно до визначення, запропонованого О. Жилінковою:

¹ Про авторське право та суміжні права: Закон України від 23 грудня 1993 р. № 3792-ХІІ. URL: <http://zakon2.rada.gov.ua/laws/show/3792-12> (дата звернення: 23.11.2017).

² Там само.

³ Про розповсюдження примірників аудіовізуальних творів, фонограм, відеограм, комп'ютерних програм, баз даних: Закон України від 23 березня 2000 р. № 1587-ІІІ. URL: <http://zakon2.rada.gov.ua/laws/show/1587-14> (дата звернення: 23.11.2017).

⁴ О. Іваннющенко, “Комп'ютерна гра (відеогра) як об'єкт авторського права” *Актуальні проблеми приватного права: Міжнародна науково-практична конференція, присвячена 93-й річниці з дня народження В. П. Маслова* (Право 2015) 232-3.

Складний твір – це твір мистецтва, який складається із різномірних частин (творів різних галузей мистецтв), кожна з яких не є головною щодо інших частин, які первинно створюються як елементи цілого об'єкта авторського права, але після досягнення творчого результату можуть використовуватися як окремі об'єкти авторського права⁵.

Мета дослідження. Істотними елементами комп'ютерної відеогри є елементи, які належать саме до літературних творів – сюжет і персонаж. Тому важливим убачається наукове обґрунтування авторсько-правової охорони літературного твору, покладеного в основу комп'ютерної відеогри.

Комп'ютерна відеогра містить певні елементи літературного твору, що надає можливість адаптувати її сценарій для створення сценарію кінофільму чи роману або, навпаки, адаптувати сценарії фільмів і літературних творів для створення комп'ютерних відеоігор. Зокрема, для створення комп'ютерних відеоігор було адаптовано сюжети відомих літературних творів, як-от: “Гоббіт”, “Володар пернів”, “Пірати Карибського моря”, “Гаррі Поттер” та інших. Такі комп'ютерні відеоігри у розумінні авторського права – похідні твори. Згідно із визначенням, наданим у ст. 1 Закону:

Похідний твір – це твір, що є творчою переробкою іншого існуючого твору без завдання шкоди його охороні (анотація, адаптація, аранжування, обробка фольклору, інша переробка твору) чи його творчим перекладом на іншу мову⁶.

В. Йонас називав подібні твори залежними. На думку цього вченого, ‘залежний твір – твір літератури, мистецтва або науки, автор якого, запозичуючи частково або повністю суттєві елементи з чужого твору, проявляє при цьому власну творчість’⁷. До того ж такі комп'ютерні програми є адаптаціями відповідних літературних творів (романів, кіносценаріїв). Адаптація, в свою чергу, являє собою вид переробки твору. Причому це – міжвидова переробка, оскільки результатом такого процесу є новий об'єкт авторського права, а саме: комп'ютерна програма. Звичайно, якщо комп'ютерну програму у вигляді відеогри розглядати як окремий цілісний об'єкт авторського права. За умови розгляду комп'ютерної відеогри як складного об'єкта, що включає в себе аудіовізуальний твір, сценарій, об'єктний і вихідний коди, комп'ютерну графіку, 3D-візуалізацію тощо, її сценарій є літературним твором, і адаптацію літературного твору для

⁵ Елена Жилинкова, “Сложное произведение” – новый термин // *Юридическая практика* (Киев, 20 Май 2008) <<http://pravo.ua/article.php?id=100094601>> дата звернення 24 Листопад 2017.

⁶ Про авторське право та суміжні права (н 1).

⁷ Владимир Ионас, *Произведения творчества в гражданском праве* (Юридическая литература 1972) 56.

створення сценарію потрібно розглядати як переробку міжжанрову, у межах одного виду об'єктів авторського права – літературних творів.

Перш ніж спробувати визначити, які елементи літературного твору містяться у комп'ютерній відеогрі, доцільно вказати на сюжет, систему образів (персонажів), оригінальну назву. Одразу варто зауважити, що ці елементи під час адаптації літературного твору до відеогри запозичуються не окремо, а всі разом, комплексно. Проте для авторсько-правової охорони важливо виділити кожен елемент із метою аналізу його на предмет відповідності критеріям охороноздатності.

Сюжет комп'ютерної відеогри. Одразу хотілося б зазначити, що коли йдеться про сюжет кінофільму чи комп'ютерної гри, із поняттям “сюжет” передусім тісно пов'язане поняття “сценарій” як вид літературного твору.

Звичайно, не всі комп'ютерні відеоігри мають певний сценарій. На підставі аналізу Мультимедійного порталу *Golden Bank* з ігровою продукцією виділяють такі типи відеоігор:

Дії (*action*) – 645; аркади (*arcade*) – 152; автомобілі (*cars*) – 145; боротьба (*combat*) – 19; консолі (*console*) – 152; польоти (*fighting*) – 56; боротьба під час польотів (*flight combat*) – 36; ігри для дорослих (*for adults*) – 38; ігри для дітей (*for kids*) – 39; симулювання історичного процесу (*god sim*) – 40; логічні (*logic*) – 196; пошук предметів (*quest*) – 34; гонки (*racing*) – 198; гра в карти (*wargame*) – 32; рольова розважальна гра (*Role-playing game (RPG)*) – 266; стрільба (*shooter*) – 421; симулятор (*simulator*) – 190; спорт (*sport*) – 127; стратегія (*strategy*) – 559; тактика (*tactical*) – 51; пригоди (*adventure*) – 229; настільні, наприклад, шахи (*board*) – 6; перші примітивні ігри (*classic*) – 10; навчальні (*educational*) – 13⁸.

Вважаємо, що серед вказаних типів сценаріїв із певним сюжетом мають бути дії (*action*), симулювання історичного процесу (*god sim*), стратегія (*strategy*), пригоди (*adventure*). Відповідно до кількісних характеристик таких відеоігор переважна більшість.

Тобто неодмінним елементом більшості комп'ютерних відеоігор є сценарій, утілений в опис гри, що охороняється авторським правом як літературний твір.

Отже, важливим убачається питання щодо з'ясування особливостей сценарію комп'ютерної відеогри як об'єкта авторського права. Для відеоігор досить часто створюють оригінальні сценарії, але на практиці на-

⁸ Інформаційна довідка про дотримання законодавства у сфері захисту суспільної моралі при обігу комп'ютерних ігор на території України' (Національна експертна комісія України з питань захисту суспільної моралі, 9 Квітень 2013) <<http://www.moral.gov.ua/upload/inf-dovidka-09-04-13.pdf>> дата звернення 24 Листопад 2017.

явні випадки, коли сценарій відеоігор створено на основі літературних або кінематографічних творів. Тоді такі сценарії відеоігор є похідними творами, права на які у розробників будуть виникати за умови дотримання прав авторів літературних творів і сценаристів кінематографічних творів.

Якщо розглядати сценарій кінофільму, створеного на основі відеогри, необхідно розуміти, що в основі його написання використано сюжет, покладений у сценарій відеогри. Зважаючи на викладене, актуальності набуває питання про те, чи зачіпає використання сюжету відеогри для сценарію кінофільму авторські права розробника відеогри. Для того, аби це з'ясувати варто розглянути погляди вчених на сюжет літературного твору як об'єкт авторського права.

Так, сюжетом називають перебіг дії та послідовність її розвитку, що у творі слугує формою розгортання й конкретизації його фабули⁹. У довідковій науковій літературі з питань інтелектуальної власності вказується, що сюжет сам по собі не охороняється авторським правом, охороняються епізод, діалог, мова, за допомогою яких втілюється сюжет¹⁰.

В. Йонас розглядає структуру сюжету, що містить три види сюжетних елементів: інваріантне ядро, вільні, чи варіантні елементи, “приєднувальні” елементи. Як вважає вчений, така його структура дає змогу розробити юридичну теорію сюжету як правової категорії¹¹.

Однак необхідно розрізняти інваріантне ядро (згідно із термінологією В. Йонаса), або фабулу твору, та власне сюжет.

Фабулою називають основу змісту, перебіг основних подій, що розгортає конфліктне положення, окреслене темою твору, і виступає у ньому предметом розповіді, який сприймається читачем як більш-менш цілісна картина або фрагменти життя певних осіб. Фабула може бути переказана “своїми словами”, й досить часто, розповідаючи ‘про що ця книга, вистава, кінофільм’, переказують саме фабульний перебіг змісту твору¹². На основі однієї фабули може бути створено декілька творів. К. Афанасьєва звертає увагу на те, що взята за основу сюжетна канва чи ідея не обов'язково порушує права авторів оригінальних творів¹³.

Однак у разі створення відеогри на основі літературного твору відбувається запозичення саме фабули, на основі якої пишеться сценарій відеогри. До того ж особливістю сценарію відеогри є те, що, приміром, на

⁹ А Тяпкін, ‘Оригінальність та новизна як умова охоронюваності твору за авторським правом’ (2002) 18 Вісник Національного університету внутрішніх справ 130.

¹⁰ *Інтелектуальна власність* (2000) Т 1 223.

¹¹ Йонас (н 7) 39.

¹² Тяпкін (н 9) 130.

¹³ К Афанасьєва, ‘Авторське право на похідні твори у видавничій діяльності’ (2011) 4 Теорія і практика інтелектуальної власності 21.

відміну від сценарію аудіовізуального твору (кінофільму, мультиплікаційного фільму) її сценарій має, як правило, декілька варіантів розвитку залежно від виконання дій гравцем. Так, якщо суть відеогри полягає у здійсненні певної місії, вона закінчується за умови виконання гравцем усіх завдань, передбачених її правилами. Інакше сценарій відеогри не буде реалізований повністю – матиме місце лише проходження певного її етапу. Тобто сценарій відеогри можна вважати реалізованим повною мірою за умови проходження головним героєм усього шляху та виконання усіх завдань. Якщо ж головного героя під час відеогри вбито, можна вважати, що реалізовано лише частину сценарію, а відеогра закінчилася на певному етапі.

Отже, сценарій комп'ютерної відеогри являє собою певні правила, відповідно до яких відбувається розвиток подій, що передбачає декілька варіантів залежно від вчинків гравця, який уособлює головного героя. У цьому контексті цікавою вбачається точка зору В. Архіпова, який пропонує комп'ютерну гру розглядати не як продукт, що “поглинається” споживачем, а як інструмент для створення певного творчого результату¹⁴. Звідси зрозумілими стають такі явища, як “напрацювання” у процесі гри певним гравцем акаунту, який навіть можливо “продати”, якщо він являє собою певний інтерес для учасників, що хочуть вступити у гру або продовжити її в певному статусі. Якщо гра передбачає участь декількох гравців (*Multi-User Dungeon*), які представляють у грі відповідних персонажів, розвиток подій, передбачених сценарієм, залежить одночасно від вчинків усіх гравців у процесі гри. Може бути створено навіть не сценарій із певним розвитком подій (алгоритм), а середовище (віртуальний світ), в якому діють відповідні закони. Дотримання чи порушення їх призводить до певного ефекту в грі (зокрема, набуття гравцем того чи іншого статусу, отримання бонусів, вихід на новий рівень).

Якщо ж сценарій відеогри являє собою певний алгоритм, серед варіантів розвитку подій у ній є один чи кілька правильних, які призводять до реалізації всього сюжету, передбаченого сценарієм. Такий “правильний” розвиток подій – фабула гри, яку покладено в основу сценарію. У разі створення згодом кінематографічного чи мультиплікаційного фільму шляхом адаптації на основі комп'ютерної відеогри запозичують саме цю фабулу і на її основі пишуть сценарій фільму як новий похідний літературний твір.

¹⁴ Владислав Архипов, ‘Правила игры как нормативная система, или Что общего между юриспруденцией и гейм-дизайном’ (2015) 25(1) ЛОГОС 214.

Так, на основі попередньо згаданої відеогри *Assassin's Creed* було створено кінострічку “Кредо вбивці” (режисер – Джастін Курзель), в основу якої не покладено власне сюжет відеогри. Під час створення кінострічки використано фабулу сценарію відеогри.

Відомі й інші кіноадаптації комп'ютерних ігор. Зокрема, кінострічка “Оселя зла” – це адаптація комп'ютерної відеогри, яку розробила японська компанія *Capcom*, а компанія *Constantin Film* у 1997 р. придбала в неї права на створення фільму. З цього можна зробити хибний висновок, що основна сюжетна лінія (інваріантне ядро), або фабула, та персонажі вважалися охоронюваними у відповідних країнах, оскільки у протилежному випадку згода розробників комп'ютерної гри на створення екранізації була б не потрібна¹⁵.

Однак, як свого часу стверджував М. Гордон, ‘не тема і не сюжет твору, а увесь твір загалом у тому вигляді, в якому він знайшов своє об'єктивне вираження, є об'єктом авторського права’¹⁶. Враховуючи зазначене, фабулу комп'ютерної відеогри не можна вважати охоронюваним об'єктом авторського права.

Сценарій відеогри, як правило, являє собою опис передісторії, правила гри та завдання, що їх має виконати гравець, який уособлює головного героя. Під час кіноадаптації відеогри власне сценарій безпосередньо не запозичують – запозичують його фабулу, яка не є охоронюваним об'єктом авторського права.

Проте, якщо для кіноадаптації використовують не лише сюжет, а й дійових осіб – персонажів, їхній візуальний і літературний образи, обстановку, в якій розгортаються події (інтер'єр, екстер'єр) та яка передає вигаданий світ, в якому триває дія твору, а запозичення відбувається не лише на рівні змісту (зовнішньої форми твору), але й на рівні системи образів (внутрішньої форми), можна стверджувати, що в цьому разі потрібно набувати права на переробку літературного твору (сценарію відеогри).

Так, наприклад, було адаптовано відому комп'ютерну відеогру *Warcraft* для кінострічки “Варкрафт”, в якій використано цілий вигаданий всесвіт гри (режисер – Данкан Джонс). У 2006 р. компанія *Legendary Pictures* набула права на створення стрічки з використанням всесвіту комп'ютерної гри *Warcraft* у компанії *Blizzard*. Відому кінострічку “Принц Персії: піски часу” створено на основі однойменної комп'ютерної відеогри, розробленої компанією *Ubisoft*, але зі значними змінами в сюжеті. Кінострічка *Doom* (2005) також являє собою екранізацію відомої комп'ютерної

¹⁵ І Тарасова, ‘Переробка як об'єкт авторського права’ (2014) 1 Підприємництво, господарство і право 21.

¹⁶ Михайл Гордон, *Советское авторское право* (Юридическая литература 1955) 62.

відеоігри¹⁷. В усіх наведених прикладах права на екранізацію придбавалися у компаній-розробників комп'ютерних відеоігор. Інакше про виникнення у кінокомпаній авторських прав на похідні твори – кінострічки, не можна було б говорити.

Персонаж комп'ютерної відеоігри. У законодавстві про авторське право не міститься визначення терміна “персонаж” і не передбачено спеціального регулювання охорони авторських прав на персонаж. Однак саме авторське право активно оперує цим поняттям, як і судова практика у справах щодо захисту авторських прав. Персонаж літературного твору, який являє собою певний створений автором образ літературного твору, належить до внутрішньої форми твору, відповідно, є охоронюваним об'єктом. Якщо розглядати персонаж у структурі сценарію відеоігри, то він – частина твору. Відповідно до ст. 9 Закону частина твору, яка може використовуватися самостійно, у тому числі й оригінальна назва твору, розглядається як твір і охороняється згідно з положеннями Закону. Враховуючи викладене, створення кінострічки із використанням персонажа комп'ютерної відеоігри має передбачати придбання майнових авторських прав на використання персонажа літературного твору – сценарію відеоігри.

На сторінках юридичної літератури наведено думки про встановлення на законодавчому рівні деталізації ознак персонажа твору, за якими можливо було б визначити, чи можна віднести цей персонаж до об'єктів авторського права¹⁸. Убачається, що такі ознаки персонажа як об'єкта авторського права були б корисними для відповідних експертиз щодо порушення авторських прав на літературний твір.

Особливістю персонажа відеоігри як частини твору є те, що його створюють одночасно розробник сценарію відеоігри, який працює над описом персонажа та визначає його роль у сценарії, і художник-дизайнер, який створює тривимірну модель персонажа згідно із нарисами художника, що створив його візуальний образ. Тобто створений персонаж – це водночас і частина літературного твору (сценарію), і художній твір – результат праці художника-3D-дизайнера. Утім, визначальною є його “літературна” природа, оскільки саме в результаті роботи сценариста створюється літературний образ, що, зокрема, передбачає загальний опис зовнішності, характер, поведінку, фізичні та метафізичні можливості. Й уже на основі літературного образу створюється візуальна тривимірна модель, що включає зовнішній вигляд персонажа, його одяг, зброю, міміку, ха-

¹⁷ David Greenspan and S Gregory Boyd and Jas Purewal, ‘Video Games and IP: A Global Perspective’ (2014) 2 WIPO Magazine 6.

¹⁸ К Савицкая, ‘Персонаж компьютерной игры как охраняемый объект авторского права’ (*Отрасли права Аналитический портал*, 28 Январь 2017) <<http://отрасли-права.рф/article/21856>> дата звернення 25 Листопад 2017.

рактерні рухи тощо. Це дає змогу використовувати персонажі відеоігор для створення кіно- та мультиплікаційних фільмів.

Так, відомий персонаж серії комп'ютерних ігор *Tomb Raider* компанії *Square Enix* Лара Крофт стала головною героїнею кінострічки “Лара Крофт: розкрадача гробниць”. Однак кінострічки, у яких зі сценаріїв ігор запозичено лише персонажів, не можна вважати похідними творами. У таких випадках має місце лише створення “за мотивами”, використання теми, персонажів. Ці сценарії та кінострічки – цілком самостійні твори.

Досить поширеною є практика створення мультиплікаційних фільмів із використанням персонажів комп'ютерних відеоігор (наприклад, *Max Payne* – розробником є компанія *Remedy Entertainment* (1998); *Angry Birds* у кіно – за мотивами дуже відомої комп'ютерної відеоігри компанії *Rovio* – *Angry Birds*)¹⁹. Мультиплікаційне зображення персонажів набагато більше наближене до зображень персонажів відповідних комп'ютерних відеоігор. Тому у випадку запозичення персонажів для створення мультфільмів зачіпаються права не лише на персонаж сценарію як літературного твору, а й права на зображення персонажа, тобто права художника-дизайнера, який створював образ персонажа у відеоігрі.

Серед фанатів комп'ютерних відеоігор поширене явище, що має назву “косплей”, інакше кажучи, детальне відтворення образу відеоігри за допомогою костюмів. Популярними для косплею є герої комп'ютерних і консольних ігор *Fallout*, *Overwatch*, *Mortal Combat*, *Devil May Cry*, *Final Fantasy*, *The Witcher*²⁰. Однак у цьому разі, як правило, права на використання персонажа комп'ютерної відеоігри не передаються.

Ще одна характерна особливість персонажа комп'ютерної відеоігри така: у створенні певного персонажа літературного героя, передбаченого сценарієм, може брати участь гравець, для якого у грі з цією метою передбачено відповідні можливості (вибір одягу, зачіски, зброї, амуніції тощо). Тобто гравець створює власний “аватар”, під яким він виступає у грі. Відомий навіть випадок реєстрації аватару гравця як торгової марки. Так, приміром, користувач відомого віртуального світу *Second Life* Аліса Ла Роше зареєструвала свій аватар під іменем *Aimee Weber*²¹. У цьому зв'язку постає питання про охорону авторським правом результатів творчої діяльності гравців, яке розглядає у своїй праці Г. Ластовка²². До речі, вказане питання майже не висвітлено у науковій літературі з авторського права, а тому може вважатися перспективним напрямом дослідження.

¹⁹ Савицкая (н 18).

²⁰ О Улігіна та Є Якуша, ‘Косплей і авторське право’ (2016) 6 Теорія і практика інтелектуальної власності 25.

²¹ Архипов (н 14).

²² Greg Lastowka, ‘Copyright Law and Video Games: A Brief History of an Interactive Medium’ (SSRN, October 2013) <<https://ssrn.com/abstract=2321424>> accessed 25 November 2017.

Висновки. В основу більшості комп'ютерних відеоігор покладено літературний твір – сценарій, який має певні особливості порівняно зі сценарієм кінофільмів, оскільки являє собою правила гри, реалізується за участю гравця (гравців), а сюжет, передбачений сценарієм, має декілька варіантів розвитку залежно від поведінки гравця (гравців) під час гри. Персонаж комп'ютерної відеогри є водночас і частиною літературного твору – сценарію, і результатом творчої праці художника-дизайнера. У комп'ютерній відеогрі візуальний образ персонажа може навіть створювати гравець, якщо це передбачено розробником. Поширеним явищем убачається створення на основі комп'ютерних відеоігор похідних творів, здебільшого кіно- та мультиплікаційних фільмів, що передбачає передання майнових прав на використання сценаріїв, на персонажів комп'ютерних відеоігор.

Отже, стрімкий розвиток комп'ютерної ігрової індустрії ставить перед авторським правом нові завдання, які чекають на сміливі наукові розробки у сфері ІТ-права.

REFERENCES

List of legal documents

Legislation

1. Pro avtorske pravo ta sumizhni prava [On Copyright and Related Rights]: Zakon Ukrainy [Law of Ukraine] vid 23 hrudnia 1993 r. № 3792-XII. URL: <http://zakon2.rada.gov.ua/laws/show/3792-12> (accessed: 23.11.2017) (in Ukrainian).
2. Pro rozpovsiudzhennia prymirnykh audiovizualnykh tvoriv, fonohram, videohram, kompiuternykh prohram, baz danykh [On Distribution of Copies of Audiovisual Works, Phonograms, Videograms, Computer Programs, Databases]: Zakon Ukrainy [Law of Ukraine] vid 23 bereznia 2000 r. № 1587-III. URL: <http://zakon2.rada.gov.ua/laws/show/1587-14> (accessed: 23.11.2017) (in Ukrainian).

Bibliography

Authored books

3. Gordon M, *Sovetskoe avtorskoe pravo [Soviet Copyright]* (Juridicheskaja literatura 1955) (in Russian).
4. Ionas V, *Proizvedeniya tvorchestva v grazhdanskom prave [Creative Pieces in Civil Law]* (Juridicheskaja literatura 1972) (in Russian).

Glossary

5. *Intelektualna vlasnist [Intellectual Property]* (2000) T 1 (in Ukrainian).

Articles

6. Greenspan D and Boyd S G and Purewal J, 'Video Games and IP: A Global Perspective' (2014) 2 WIPO Magazine 6 (in English).

7. Afanasieva K, 'Avtorske pravo na pokhidni tvory u vydavnychii diialnosti' ['Copyright to Derivative Works in Publishing'] (2011) 4 Teoriia i praktyka intelektualnoi vlasnosti 21 (in Ukrainian).
8. Arhipov V, 'Pravila igry kak normativnaja sistema, ili Chto obshhego mezhdru jurisprudenciej i gejmdizajnom' ['Rules of a Game as a Normative System, or What the Common Features of Law and Game Design are'] (2015) 25(1) LOGOS 214 (in Russian).
9. Tarasova I, 'Pererobka yak ob'iekt avtorskoho prava' ['Processing as an Object of Copyright'] (2014) 1 Pidpriemnytstvo, gospodarstvo i pravo 21 (in Ukrainian).
10. Tiapkin A, 'Oryhinalnist ta novyzna yak umova okhroniuvanosti tvorru za avtorskym pravom' ['Originality and Novelty as a Condition of a Work's Eligibility for Copyright Protection'] (2002) 18 Visnyk Natsionalnoho universytetu vnutrishnikh sprav 130 (in Ukrainian).
11. Ulitina O ta Yakusha Ye, 'Kosplei i avtorske pravo' ['Cosplay and Copyright'] (2016) 6 Teoriia i praktyka intelektualnoi vlasnosti 25 (in Ukrainian).

Conference papers

12. Ivaniuchenko O, 'Kompiuterna hra (videohra) yak ob'iekt avtorskoho prava' ['Computer Game (Video Game) as an Object of Copyright'] *Aktualni problemy pryvatnoho prava: Mizhnarodna naukovo-praktychna konferentsiia, prysviachena 93-y richnytsi z dnia narodzhennia V P Maslova [Topical Issues of Private Law: International Scientific and Practical Conference Dedicated to the 93rd Anniversary of V P Maslov's Birth]* (Pravo 2015) (in Ukrainian).

Websites

13. Lastowka G, 'Copyright Law and Video Games: A Brief History of an Interactive Medium' (SSRN, October 2013) <<https://ssrn.com/abstract=2321424>> accessed 25 November 2017 (in English).
14. 'Informatsiina dovidka pro dotrymannia zakonodavstva u sferi zakhystu suspilnoi morali pry obihu kompiuternykh ihor na terytorii Ukrainy' ['Information Brief on Compliance with Public Morals Protection Laws within the Framework of Circulation of Computer Games in Ukraine'] (*Natsionalna ekspertna komisiiia Ukrainy z pytan zakhystu suspilnoi morali*, 9 Kviten 2013) <<http://www.moral.gov.ua/upload/inf-dovidka-09-04-13.pdf>> accessed 24 November 2017 (in Ukrainian).
15. Savickaja K, 'Personazh komp'juternoj igry kak ohranjaemyj ob'ekt avtorskoho prava' ['Computer Game Character as a Copyright Protected Object'] (*Otrasli prava Analiticheskij portal*, 28 Janvar 2017) <<http://отрасли-права.рф/article/21856>> accessed 25 November 2017 (in Russian).

Newspaper articles

16. Zhilinkova E, "'Slozhnoe proizvedenie" – novyj termin' [“Complex Piece” – a new Term] *Juridicheskaja praktika* (Kiev, 20 Maj 2008) <<http://pravo.ua/article.php?id=100094601>> accessed 24 November 2017 (in Russian).

COPYRIGHT TO LITERARY PIECE ELEMENTS
IN A COMPUTER VIDEO GAME

ABSTRACT. A computer video game is a complex work, with its essential elements being the same as are typical for a literary piece: plot and character. It would be inappropriate to understand a video game merely as a computer program – a copyright protected object (source and object codes which are protected by virtue of law).

The purpose of this article is to present a scientific justification of copyright protection of a literary piece upon which a computer video game is based, via such essential elements as plot and character.

A computer video game contains certain elements of a literary piece allowing to adapt a computer game script with a view to creating a movie or novel script or, visa versa, to adapt a script of a movie or a literary piece to make a computer video game. In terms of copyright protection, each element of a video game should be identified with the aim of analyzing its compliance with the criteria of eligibility for being protected.

Thus, most computer video games are based on a certain literary piece – script. A computer game's character is at the same time a part of a literary piece. Creating of derivative works, mainly of movies and cartoons, on the basis of computer games seems to be a common situation, and this envisages a transfer of proprietary rights to the use of scripts and to characters of computer video games.

KEYWORDS: Copyright; a complex literary piece; computer video game; computer video game's plot and character.