

Особливості дослідження комп'ютерних ігор у межах експертного дослідження об'єктів інтелектуальної власності

Андрій Дереча

судовий експерт відділу досліджень об'єктів інтелектуальної власності,
Київське відділення, Національний науковий центр «Інститут судових експертиз
ім. Засл. проф. М. С. Бокаріуса» Міністерства юстиції України, м. Київ, Україна,
ORCID: <http://orcid.org/0009-0004-4966-1974>, e-mail: derechaandrej@gmail.com

Тарас Абросімов

судовий експерт відділу інженерно-технічних досліджень, Київське відділення,
Національний науковий центр «Інститут судових експертиз ім. Засл. проф.
М. С. Бокаріуса» Міністерства юстиції України, м. Київ, Україна,
ORCID: <https://orcid.org/0009-0003-1270-9404>, e-mail: taras.abrosimov@gmail.com

Наведено особливості дослідження комп'ютерних ігор як об'єктів інтелектуальної власності. Експертиза комп'ютерних ігор спрямована на виявлення порушень авторських прав, патентних та інших прав на інтелектуальну власність, пов'язаних зі створенням і розповсюдженням відеоігор.

Ключові слова: *судова експертиза інтелектуальної власності; комп'ютерна гра; авторське право; незаконне копіювання та розповсюдження відеоігор; судовий експерт.*

Peculiarities of Examining Computer Games within the Expert Analysis of Intellectual Property Objects

Andriy Derecha, Taras Abrosimov

This paper discusses peculiarities of examining computer games as objects of intellectual property. Examination of computer games is aimed at identifying violations of copyright, patent rights, and other intellectual property rights related to the creation and distribution of video games.

Keywords: *forensic examination of intellectual property; computer game; copyright; illegal copying and distribution of video games; forensic expert.*

Авторське право та права на об'єкти інтелектуальної власності є важливими складовими сфери правового регулювання, що забезпечують інноваційний розвиток суспільства й захист інтелектуальної творчості. Україна, як член європейської та світової спільнот, має дотримувати міжнародних зобов'язань і відповідного національного законодавчого регулювання у цій сфері. Водночас певні зловживання

правами на об'єкти інтелектуальної власності, їх незаконне використання та порушення авторських прав визнають кримінальними правопорушеннями. Сьогодні до таких правопорушень у сфері інтелектуальної власності належать діяння, передбачені ст. 176, 177, 229 Кримінального кодексу України [1; 2].

Індустрія відеоігор стрімко розвивається і стає однією з найбільш



популярних галузей розваг, що генерує значні прибутки й інновації. Відеогра є складним об'єктом, який потребує комплексного підходу в правовому регулюванні. Авторське право захищає оригінальні творчі роботи (такі, як відеоігри), надаючи розробникам виключні права на розповсюдження та відтворення.

Існує декілька основних підходів до правового регулювання відеоігор як об'єктів авторського права. Перший передбачає надання відеогрі 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 відеогрі охорони як аудіовізуальному твору. Оскільки правове регулювання відеоігор може змінюватися залежно від пристрою, на якому її відтворюють, доцільно визначити поняття «відеогра» як найбільш широке, тоді як «комп'ютерна гра», «консольна гра» або «мобільна гра» доцільно вважати вузькими поняттями, охопленими поняттям «відеогра». У межах законодавства України відеогру можна визначити як комп'ютерну програму, призначену для прямого або опосередкованого використання на відповідному пристрої з метою отримання певного результату у вигляді проходження цієї відеогри. Окрім того, існує дилема щодо того, чи вважати відеогру продуктом (товаром) або наданням послуги. Це питання виникає через підхід великих компаній розробників відеоігор, які у своїх ліцензійних угодах з кінцевим корис-

тувачем передбачають саме варіант з наданням послуги, а не продажем товару [3].

Деякі комп'ютерні ігри, створені українськими розробниками, виходять на міжнародний рівень і стають культовими: «S.T.A.L.K.E.R.», «КОЗАКИ», «METRO 2033», «World of Warplanes», «Collapse», «The Sinking City» тощо.

Дослідження відеоігор у межах експертного дослідження об'єктів інтелектуальної власності стосуються захисту прав на різні елементи гри, включно з авторським правом на товарні знаки на назви і логотипи, код і сюжет, промисловий дизайн для зовнішнього вигляду персонажів і промислові патенти на технічні нововведення та ігрові механіки (вихідний код, персонажі, карти, будинки, дизайн, саундтрек і звукові ефекти, сценарій, діалоги, сюжетна лінія тощо). Індустрія відеоігор значною мірою залежить від інтелектуальної власності для регулювання контрактів, ліцензування та розповсюдження.

Експертиза комп'ютерних ігор у галузі інтелектуальної власності є важливим інструментом для захисту прав розробників і правовласників, а також для підтримання здорової конкуренції в ігровій індустрії. Вона допомагає виявляти порушення, запобігати збиткам і забезпечувати дотримання законності в цій сфері, яка динамічно розвивається.

Експертиза комп'ютерних ігор у контексті інтелектуальної власності спрямована на виявлення порушень авторських прав, патентних прав та інших прав на інтелектуальну

власність, пов'язаних зі створенням і розповсюдженням відеоігор. Вона містить аналіз коду гри, графіки, музики, сценарію та інших елементів на предмет запозичень, плагіату або неправомірного використання об'єктів інтелектуальної власності.

Експертиза інтелектуальної власності відеоігор передбачає аналіз відповідності двох або більше ігор на предмет порушення прав інтелектуальної власності (порівняння графіки, музики, вихідного коду, сюжету, персонажів та інших елементів).

На вирішення експертів можуть бути поставлені, зокрема, такі питання:

- «Чи є комп'ютерна гра «XXX» оригінальною?»;
- «Чи містить комп'ютерна програма «XXX» або її складові ознаки комп'ютерної програми «YYY» як об'єкта права інтелектуальної власності?»;
- «Чи мало місце відтворення комп'ютерної програми «XXX» у комп'ютерній програмі «YYY»?»;
- «Чи є вихідні коди або їх частини комп'ютерної програми «XXX» переробкою вихідних кодів комп'ютерної програми «YYY»?»;
- «Чи містить ігрова карта комп'ютерної програми «YYY» просторове розташування об'єктів (предметів) місцевості (ліси, сади, луки, дороги, річки, будівлі та споруди, рельєф тощо), яке збігається з розташуванням відповідних об'єктів (предметів) комп'ютерної програми «XXX»?»;

- «Чи збігаються структури директорій, найменування файлів, метадані комп'ютерної програми «XXX» і комп'ютерної програми «YYY»?».

Під час дослідження комп'ютерних ігор у галузі інтелектуальної власності експерт має визначити такі основні аспекти: авторське право (оцінка відповідності авторським правам на вихідний код, графіку, музику, звукові ефекти, сценарій, персонажі й інші елементи щодо наявності подібності, що може свідчити про порушення авторських прав); патентне право (аналіз на наявність патентів на технологічні рішення, використовувані у грі, та виявлення можливих невідповідностей); торгові марки (аналіз використання торгових марок у грі, включно з логотипами, назвами, слоганами й іншими елементами та позначеннями, які можуть бути зареєстровані як товарні знаки щодо можливої подібності й уведення в оману; захист від недобросовісної конкуренції (виявлення випадків недобросовісної конкуренції — таких, як клонування гри або використання подібних елементів, що вводять в оману споживачів); договірні зобов'язання (аналіз дотримання договірних зобов'язань між розробниками, видавцями й іншими сторонами, які беруть участь у створенні та розповсюдженні гри); виявлення випадків копіювання та розповсюдження відеоігор, включно з піратськими версіями та клонами; визначення наявності суттєвої подібності між елементами двох ігор, що може свідчити про порушення прав.



Процес проведення експертного дослідження містить такі етапи:

- аналіз вихідних матеріалів (вивчення матеріалів справи (провадження) і матеріалів обох ігор, включно з графікою, музикою, вихідним кодом, документацією тощо);
- порівняння елементів (докладне порівняння різних елементів обох ігор щодо подібностей і відмінностей);
- визначення ступеня подібності (оцінка ступеня подібності й визначення, чи є вона достатньою для висновку про порушення прав інтелектуальної власності);
- аналіз правового статусу (визначення правового статусу об'єктів інтелектуальної власності в обох іграх, включно з наявністю зареєстрованих авторських прав, товарних знаків і патентів);
- складання висновку експерта (підготовка висновку експерта, який містить висновки про наявність або відсутність невідповідностей передбаченим вимогам щодо прав інтелектуальної власності).

Експертиза інтелектуальної власності відеоігор ґрунтується на спеціальних знаннях і досвіді у сфері інтелектуальної власності, у галузі права, а також у галузі розробки відеоігор.

Слід підкреслити, що основним правилом щодо авторських прав на відеоігри й усіх інших видів авторських прав є те, що твір охоронятиметься лише тоді, коли ідею буде виражено

у фіксованій формі. Якщо ідея відеоігри залишається лише ідеєю та не матеріалізується у фіксованій і матеріальній (або цифровій) формі, готовій для використання або розповсюдження, то в такому разі захист не діятиме [4]. Результати експертизи можуть бути використані як доказ у судових розглядах для захисту прав інтелектуальної власності.

Отже, експертиза інтелектуальної власності відеоігор є складним процесом, що потребує глибокого аналізу й високопрофесійної підготовки, що дає змогу виявити невідповідності вимогам щодо прав інтелектуальної власності та захистити інтереси розробників комп'ютерних ігор.

Перелік джерел посилання

1. Кримінальний кодекс України від 05.04.2001 р. № 2341-III (зі змін. та допов.). URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/2341-14#Text> (дата звернення: 15.08.2025).
2. Кримінальні правопорушення в сфері інтелектуальної власності: історичний аспект; міжнародний досвід та механізми протидії; особливості правозастосування в Україні; нормативно-правове регулювання; актуальна судова практика / за заг. ред. І. М. Копотуна. Київ, 2024. 476 с.
3. Улітіна О. В., Якуша Є. С. Відеогра як об'єкт авторського права в креативних індустріях: іноземний досвід. *Вісник Національного технічного університету України «Київський політехнічний інститут»*. Політологія. Соціологія. Право. 2023. Вип. 4 (60). С. 40—46. DOI: 10.20535/2308-5053.2023.4(60).296977 (дата звернення: 07.08.2025).
4. Pichay A. P. How do video game copyrights work? / Red Points : web. URL: <https://www.redpoints.com/blog/video-game> (дата звернення: 07.08.2025).