

Заштита видео игара у праву интелектуалне својине

Бу Милица Петровић



УНИВЕРЗИТЕТ У КРАГУЈЕВЦУ
ПРАВНИ ФАКУЛТЕТ

Милица З. Петровић

ЗАШТИТА ВИДЕО ИГАРА У ПРАВУ ИНТЕЛЕКТУАЛНЕ СВОЈИНЕ

¹
докторска дисертација

Крагујевац, 2024.



UNIVERSITY OF KRAGUJEVAC
FACULTY OF LAW

Milica Z. Petrović

THE PROTECTION OF VIDEO GAMES IN INTELLECTUAL PROPERTY LAW

1

Doctoral Dissertation

Kragujevac, 2024.

Аутор
Име и презиме: Милица З. Петровић
Датум и место рођења: 21. 3. 1995. године, Београд
Садашње запослење: сарадник у звању асистента
Докторска дисертација
Титул: Заштита видео игара у праву интелектуалне својине
Број страница: 263
Број слика: 1
Број библиографских података: 440
Установа и место где је рад израђен: Правни Факултет Универзитета у Крагујевцу, Крагујевац
Научна област (УДК): 347.77/78 : 004 388
Ментор: професор доктор Соња М. Лучић, редовни професор Правног факултета Универзитета у Крагујевцу
Оцена и одбрана
Датум пријаве теме: 27.10.2022.
Број одлуке и датум прихватања теме докторске/уметничке дисертације: 168-23 од 27. 01. 2023. године
Комисија за оцену научне заснованости теме и испуњености услова кандидата:
1. проф. др Стефан Шокић, редовни професор Правног факултета Универзитета у Крагујевцу
2. проф. др Сања Савчић, ванредни професор Правног факултета Универзитета у Новом Саду
3. проф. др Свјетлана Ивановић, ванредни професор Правног факултета Универзитета у Источном Сарајеву
Комисија за оцену и одбрану докторске/уметничке дисертације:
1.
2.
3.
Датум одбране дисертације

Author:
Name and surname: Milica Petrovic
Date and place of birth: 21.03.1995.
Current employment: Teaching Assistant
Doctoral Dissertation
Title: The protection of video games in intellectual property law
No. of pages: 263
No. of images: 1
No. of bibliographic data: 440
Institution and place of work: University of Kragujevac, Faculty of Law, Kragujevac
Scientific area (UDK): 347.78; 341.77
Mentor: Ph. D. Sonja M. Lučić, full-time professor, University of Kragujevac, Faculty of Law
Grade and Dissertation Defense
Topic Application Date: 27.10.2022.
Decision number and date of acceptance of the doctoral/artistic dissertation topic:
168-23 од 27. 01. 2023.
Commission for evaluation of the scientific merit of the topic and the eligibility of the candidate:
1. Ph. D. Stefan Šokinjov, full-time professor, University of Kragujevac, Faculty of Law
2. Ph. D. Sanja Savčić, associate professor of the Faculty of Law, University of Novi Sad
3. Ph. D. Svjetlana Ivanović, associate professor of the Faculty of Law, University of East Sarajevo
Commission for evaluation and defense of doctoral/artistic dissertation:
Date of Dissertation Defense:

Апстракт: Предмет истраживања јесте заштита видео игре у праву интелектуалне својине. Видео игра је значајан друштвени феномен који није целовито истражен у домаћој правној науци, упркос свом медијском и социјалном значају. У раду су испитане потребе и могућности заштите видео игре кроз постојеће механизме права интелектуалне својине, а нарочито ауторског права и права индустријске својине. Констатовани су проблеми и недостаци и истакнути су примери добре праксе, који би могли послужити за унапређење домаћег права. Истраживање је потврдило помоћну хипотезу да је видео игра подобна да буде предмет права интелектуалне својине, као и главну хипотезу да постоје недостаци у систему ауторскоправне заштите која се до данас сматра најподобнијим обликом правне заштите видео игара. Разлог је став доктрине да је довољно штити делове видео игре који се могу подвести под постојеће категорије ауторских дела. У дисертацији је објашњена сложена, дихотомна правна природа видео игре као хибрида (рачунарског програма и аудио-визуелног дела) и тешкоће правилне правне класификације. Анализа међународног права, страних права и судске праксе, праксе Европског суда правде и Европског завода за патенте показала је последице примене унитарног или дистрибутивног приступа при класификацији. Ригидност ауторског права и ограничења у примени права индустријске својине разлози су што се у пракси све мање користе постојећи механизми ради заштите видео игре. Уместо тога расте значај уговорног регулисања односа произвођача, партнера и крајњих корисника, у складу са променом да је видео игра све ређе производ, а све чешће услуга. Из рада произилази неопходност конституисања посебног *sui generis* правног режима у односу на видео игре.

Кључне речи: видео игра, право интелектуалне својине, ауторско право, патентно право, право жига, право индустријског дизајна, пословна тајна, вештачка интелигенција, аудио-визуелна дела, рачунарски програм

Abstract: The subject of this research is the protection of video games in intellectual property law. Video game is a significant social phenomenon that has not been fully explored in domestic legal science, despite its media and social importance. The paper examines the needs and possibilities of video game protection through the existing mechanisms of intellectual property rights, especially copyright and industrial property rights. Problems and shortcomings were identified while the examples of good practice were highlighted and could be used to improve domestic law. The research confirmed the auxiliary hypothesis that the video game is eligible to be the subject of intellectual property rights, as well as the main hypothesis that there are shortcomings in the system of copyright protection, which is still considered to be the most appropriate form of legal protection of video games. The reason is the doctrine's position that the parts of a video game should be protected individually, always listed under the existing categories of works of authorship. The dissertation explained the complex, dichotomous legal nature of the video game as a hybrid (computer program and audio-visual work) and the difficulties of proper legal classification. The analysis of international law, foreign law and judicial practice, the practice of the European Court of Justice and the European Patent Office showed the consequences of applying a unitary or distributive approach to classification. Rigidity of copyright and restrictions in the application of industrial property rights are the reason why existing mechanisms of protection of video games are used less and less in practice. Instead, the importance of contractual regulation of the relationship between producers, partners and end users is growing, in accordance with the change that video games are seen less often as a product and more often as a service. The paper shows the necessity of establishing a special *sui generis* legal regime in relation to video games.

Keywords: video game, intellectual property law, copyright, patent law, trademark law, industrial design law, trade secret, artificial intelligence, audio-visual works, computer program.

СКРАЋЕНИЦЕ

- BBC - Британска радиодифузна корпорација
- BGH – *Bundesgerichtshof*, Савезни врховни суд у СР Немачкој
- Велика Британија - Уједињено краљевство Велике Британије и Северне Ирске
- GATT - *Global Agreement on Tariffs and Trade*, Општи споразум о царинама и трговини
- ГК РФ - Грађански законик Руске Федерације
- GTA - *Grand Theft Auto*, назив видео игре
- DRM - *Digital Rights Management*, употреба технологија ради контроле и управљања приступом садржају заштићеном ауторским правима (у оквиру дигиталног управљања правима)
- EA - *Electronic Arts Inc.*, компанија из САД, произвођач видео игара
- EGDF - *European Game Developers Federation*, Европска федерација креатора видео игара
- EPO - *European Patent Office*, Европски завод за патенте
- EPT - Европска конвенција о признавању европских патената
- EUIPO - *European Union Intellectual Property Office*, Завода за интелектуалну својину Европске уније
- EULA - *End-user licence agreement*, уговор о лиценци са крајњим корисником
- ЗОО - Закон о облигационим односима (Република Србија)
- ISFE - *Interactive Software Federation of Europe*, Европском федерација за интерактивни рачунарски програм
- L 633/41 - Закон о ауторском праву Републике Италије
- LG (Landsgericht) – Покрајински суд у СР Немачкој
- ММО - *massively multiplayer online*, масовна онлајн игра за више играча коју играју на даљину преко персоналних рачунара повезаних на интернету преко сервера
- ММОРПГ - *massively multiplayer online role-playing game*, масовна онлајн игра за више играча, која се одвија у виртуалним друштвеним световима, где корисник уређује и мења аватара по жељи преузимајући одговарајућу улогу.
- МОВА - *multiplayer online battle arena*, стратешка игра у којој се два тима играча са мањим бројем учесника боре једни против других при чему сваки контролише лик карактеристичних способности
- МК - *Mortal Kombat*, назив видео игре
- НАТО - Организација Северноатлантског споразума
- OECD - Организација за економску сарадњу и развој
- OLG – *Oberlandesgericht*, Виши суд покрајине у СР Немачкој
- P2P – децентрализована дигитална платформа *Peer-to-peer* за директну интерактивну комуникацију две особе путем интернета
- RAM - *random-access memory*, радна (оперативна) меморија електронског уређаја у коју се смештају програми који се извршавају
- ROM - *read-only memory*, системска меморија уписана при производњи у рачунар или други електронски уређај за складиште најбитнијих података
- Руска Федерација – Русија
- САД - Сједињене Америчке Државе

SGA - *Serbian Games Association*, Асоцијација индустрије видео игара Србије
SIAE - *Società Italiana degli Autori ed Editori*, Италијанско удружење аутора и издавача
СССР - Савез Совјетских Социјалистичких Република
СФРЈ - Социјалистичка Федеративна Република Југославија
TFEU - *Treaty on the Functioning of the European Union*, Уговор о функционисању Европске уније
ToS - *Term of Service*, уговор о условима под којима се видео игра користи у истом смислу
ToU - *Term of Use*
TRIPS - Споразум о трговинским аспектима права интелектуалне својине
UNESCO - *United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization*, специјализована агенција УН за образовање, науку и културу.
UrhG – *Urhebergesetz*, Закон о ауторским и сродним правима (СР Немачка)
17 U.S.C. - *Copyright Act 1976*, савезни Закон о ауторском праву (Сједињене Америчке Државе), 17 наслов у кодификацији од 54 општих и најважнијих савезних закона из различитих области права
F2P - *free-to-play*, модел бесплатне игре у индустрији игара на мрежи заснован је на пружању бесплатне игре на мрежи било на мобилним уређајима или на рачунару
CAD - *computer-aided design software*, рачунарски програм намењен пројектовању
CD ROM, DVD, CD, USB - медијуми за снимање података за персоналне рачунаре
CDPA - *Copyright, Designs and Patents Act*, Закон о ауторском праву, дизајну и патентима (УК Велике Британије и Северне Ирске)
CC - *Codici Civili*, Грађански законик Републике Италије
CJEU - *Court of Justice of the European Union*, Европски суд правде
WIPO - Светска организација за интелектуалну својину
WTO - *World Trade Organization*, Светска трговинска организација

САДРЖАЈ

УВОД.....	1
ПРВИ ДЕО	
РАЗВОЈ ВИДЕО ИГАРА И ЊИХОВ ЕКОНОМСКИ ЗНАЧАЈ	6
Настанак и развој видео игара	6
Техничка достигнућа – претече видео игара	6
Почеци развоја видео игара (1950.-1980. године)	7
„Златно доба“ видео игара (1981.-1990. године)	12
Побољшања конзола за играње и дизајна видео игара (1990.- 2000. године)	15
Модерне дигиталне видео игре XXI века	20
Видео игре као творевине креативне индустрије.....	24
Тржишна кретања и профитабилност индустрије игара	24
Модел плаћања видео игре (монетизација)	27
Показатељи развијености тржишта и индустрије видео игара у Републици Србији	31
ДРУГИ ДЕО	
ПОЈАМ, ПРАВНА ПРИРОДА И ЕЛЕМЕНТИ ВИДЕО ИГРЕ.....	35
Видео игра као врста игре	35
Игра и врсте игре	35
Специфичности видео игре	38
Појам и правна природа видео игре	39
Појам и одлике	39
Правна природа.....	42
Елементи видео игре	48
Рачунарски програм (код).....	50
Визуелни и графички елементи	54
Аудио елементи и музика	56
<i>Gameplay</i> и механика игре	58
Литерарни елементи	60
Карактери (ликови)	62
Виртуелна окружења и светови	64
Кориснички генерисани садржај.....	67
Прикривени елементи – „ускршња јаја“	68
ТРЕЋИ ДЕО	
ЗАШТИТА ВИДЕО ИГРЕ ПРЕМА МЕЂУНАРОДНОМ ПРАВУ И ПРАВУ ЕВРОПСКЕ УНИЈЕ	69
Међународноправни оквир заштите.....	69
Бернска конвенција за заштиту књижевних и уметничких дела и активности	
Светске организације за интелектуалну својину	70
Светска (универзална) конвенција о ауторском праву (1952)	74

Споразум о трговинским аспектима права интелектуалне својине	75
WIPO Уговор о ауторском праву	77
Регулативни оквир Европске уније примењив на видео игре	78
Директива 2009/24 о правној заштити рачунарских програма	81
Директива 2001/29 о усклађивању одређених аспекта ауторског и сродних права у информационом друштву	81
Директива 2019/790 о ауторском праву на јединственом дигиталном тржишту	83
Директива 96/9 о правној заштити база података	85
Директива 2012/28 о одређеним дозвољеним употребама дела сирочади	86
Изазови у примени права	88
Видео игре као рачунарски програм.....	90
Видео игре као аудио-визуелно дело.....	98
Видео игре као базе података	101

ЧЕТВРТИ ДЕО

ЗАШТИТА ВИДЕО ИГАРА У СТРАНИМ ЗАКОНОДАВСТВИМА	103
<i>Common law</i> законодавства	107
Сједињене Америчке Државе	107
Велика Британија	115
Законодавства европскоконтиненталног правног система	121
Савезна Република Немачка	121
Република Италија.....	129
Руска Федерација.....	134
Народна Република Кина.....	140

ПЕТИ ДЕО

ПОСТОЈЕЋИ МЕХАНИЗМИ ПРАВНЕ ЗАШТИТЕ ВИДЕО ИГАРА	150
Заштита путем ауторског права.....	151
Промене ставова о потреби заштите видео игре	151
Дефинисање обима ауторскоправне заштите	153
Издавање и упоређење сличности заштићених елемената видео игре	158
Утврђивање суштинске сличности	159
Проблем носиоца ауторског права на видео игру	165
Креативни допринос корисника игре	167
Угрожавање ауторског права прикривеним садржајима.....	172
Модификација видео игара.....	174
Заобилажење технолошких мера заштите	176
Клонирање видео игара.....	176
Заштита путем права индустријске својине	178
Патентна заштита проналазака у вези са видео играма.....	1788
Заштита <i>on line</i> видео игара путем права на индустријски дизајн	187
Употреба жигом заштићене ознаке у видео игри.....	191
Заштита путем пословне тајне	200

ШЕСТИ ДЕО

НОВИ КОНЦЕПТИ ПРАВНЕ ЗАШТИТЕ ВИДЕО ИГАРА.....	206
Регулисање односа у вези са дигиталном дистрибуцијом видео игре уговорима	206
Видео игра као дигитални производ, садржај или услуга	206
Уговор о лиценци – основни инструмент промета права интелектуалне својине	211
Предности примене уговора о лиценци	212
Уговори о лиценци са крајњим корисником и о условима коришћења услуге .	214
<i>Sui generis</i> <i>заштита видео игара</i>	223
Превазилажење недостатака постојећег система правне заштите	223
Теоријски основи концепта <i>sui generis</i> заштите видео игара.....	224
ЗАКЉУЧАК	2288
ЛИТЕРАТУРА	2366
Научне монографије, чланци, радови у зборницима, мастер радови, докторске дисертације.....	2366
Остали извори са интернета	247
Правни извори.....	250
Документи и извештаји	254
Судска и административна пракса.....	257

УВОД

Видео игре, као савремени облици творевина људског духа и ума, представљају једну од најкреативнијих и најпрофитабилнијих области тзв. креативне индустрије, под којом се обично сматрају економске активности које повезују индустрију и културу са стварањем знања и технолошким иновацијама. По својој социјалној и културолошкој функцији оне су истовремено веома сличне традиционалним играма које су својствене човеку. У условима дигиталног окружења, видео игре постају све популарније и лакше доступне корисницима, а њихова вредност на светском тржишту се непрестано увећава. Индустрија видео игара подстиче развој привреде и информационо-технолошког сектора, а поред тога утиче на културу и уметност, јер се видео игре јављају као нови медиј који омогућава масовну комуникацију и уметничко изражавање. О видео играма се данас говори као о културном добру и предмету интердисциплинарних студија игара - лудологије у којима се игре изучавају као друштвени и уметнички феномен.

Велики економски и социјални значај видео игара намеће потребу да се правним правилима регулишу како процеси креирања тако и дистрибуције и играња видео игре као вида активности (*gaming* - гејминг) уз спречавање злоупотреба. Међутим, феномен видео игре генерално није интересантан са становишта правне науке. На неки начин, право се одређује према том феномену само онда када се испоље штетне и опасне последице употребе видео игара.

Како видео игре представљају креацију људског ума, најважнији правни аспект појава које треба регулисати суштински је повезан са концептом интелектуалне својине и то пре свега у домену ауторског права, тј. везује се за заштиту права аутора творевине и спречавање њеног неовлашћеног искоришћавања. Међутим, ни у праву интелектуалне својине, нарочито у европском праву, видео игре нису довољно истражен предмет.

Видео игра се прелиминарно може одредити као игра која је креирана на личним (персоналним) рачунарима¹ коришћењем рачунарског програма.² Термин видео игра користи се у најширем значењу тако да обухвати и рачунарске игре које се играју контролисаним померањем слика на екрану, помоћу тастатуре рачунара, миша или посебних уређаја (*joystick, cotroler, gamepad*) прикључених за рачунар, игре за конзоле (*console games*), игре за мобилне уређаје, игре без контролера, игре виртуалне стварности (*Virtual Reality Games*), игре на аутоматима (флипери и сл.) и оне које се играју на рачунару помоћу посебних машина тзв. аркадних емулятора³ (*arcade games*), као и игре

¹ У смислу рачунара намењених за личну употребу одређеног корисника (у том циљу се приступ рачунару дозвољава само под личном лозинком).

² У складу са терминологијом из Закона о ауторским и сродним правима Републике Србије (Службени гласник РС, бр. 104/2009, 99/2011, 119/2012, 29/2016 – одлука УС и 66/2019) у раду се користи израз рачунарска програма као синоним изразу софтвер (*software*), иако тај израз има шире значење програмске подршке која укључује рачунарске програме. Разлог је што разлика између софтвера и рачунарског програма није тема овог рада. Једино је израз „софтверски проналазак“ задржан као адекватнији.

³ Емулятори су рачунарска програма или хардвер (*hardware* – физички делови рачунара) који симулира карактеристике оригиналне платформе на којој се видео игра користи. Омогућава да се видео игра користи на другим уређајима за које није била намењена, на пример да се старе игре за играње на посебним машинама у јавном простору (тзв. аркадне) играју код куће, на персоналним рачунарима.

које игра више играча повезаних у локалној мрежи (тзв. LAN опција) или путем интернета посредством интернет претраживача (*web browser*) и друге којима велики број играча симултано приступа преко интернета (*massively multiplayer online* – даље ММО), игре којима се користе посредством клауд (*cloud*)⁴ сервера (*cloud games*). Могу се играти како на мрежи (*on line*) тако и *off line*, једнако као што би се играле игре које имају своју физичку форму, попут шаха или монопола. Према томе, израз видео игра подједнако се односи и на игре намењене за играње на персоналним рачунарима тако и на игре које се покрећу на мобилним телефонима и другим уређајима, а такође и на тзв. дигиталне игре које су резултат примене напредне дигиталне технологије. Истовремено, термин видео игра је популарнији од израза компјутерска игра који се раније чешће се користио у научној литератури, а тачнији је и прецизнији од термина електронска игра који може да укључи било коју игру са електронском компонентом – и ону која нема визуелних слика.⁵

Настанак и развој видео игара обележио је другу половину XX века – од тада до данас, захваљујући убрзаном техничко-технолошком развоју, техничке карактеристике видео игара значајно су побољшане. Уместо потребе да се ради играња користи посебан уређај – конзола, сада је довољно укључити рачунар или преузети апликацију на мобилном телефону или таблет уређају. Захваљујући новим технолошким решењима унапређени су аудио-визуелни елементи видео игара, омогућено је програмирање вештачке интелигенције у видео игре, а играчи су све мање ограничени бројем, временом и расположивом меморијом.

Како се елементи савремених видео игара усложњавају, тако се оне све више разликују од рачунарског програма, а постају све сличније уметничким делима различитих форми као што су: музичка дела, видео записи, слике и прикази дела архитектуре. „Хибридни“ карактер и сложена структура савремених видео игара стварају тешкоће приликом покушаја да се одговори на питање на који начин видео игру третирају у оквиру права интелектуалне својине и како је правилно правно класификовати, будући да су у видео игри заступљене компоненте које су подобни предмети заштите ауторског права, али и сродних права. На пример, музичка композиција, звучни запис, гласовни елементи и звучни ефекти су компоненте видео игара који су предмети заштите ауторског права. Остале компоненте попут анимације, слике, померања дигиталних фотографија заштићене су као рачунарски програм, заједно са иницијалним кодовима на којима је видео игра базирана.

Подвођење видео игре, мултимедијалне креације⁶, под било који познати „класични“ предмет ауторског права (рачунарски програм или кинематографско дело) изазива тешкоће у судској пракси. Проблеми се усложњавају – компоненте видео игре могу да припадају различитим ауторима, а унапредовале техничке могућности програмирања видео игара у којима се све чешће користи концепт виртуелне стварности

⁴ Мрежа снажних удаљених сервера на интернету на којима се складиште и обрађују подаци (према: Tvrtko Prčić i drugi, *Srpski rečnik novijih anglicizama*, I elektronsko izdanje, Filozofski fakultet, Novi Sad, 2021, 302 (одредница „klaud“). Доступно на: <https://digitalna.ff.uns.ac.rs/sites/default/files/db/books/978-86-6065-636-2.pdf> (приступ 23. 9. 2024).

⁵ У истом смислу и: Mark J.P. Wolf, Bernard Perron, Introduction, in: *The Video Game - Theory Reader* (eds. Mark J.P. Wolf, Bernard Perron), Routledge, Taylor & Francis Group, Inc., New York, 2003, 2.

⁶ Термин мултимедији почео је да се користи седамдесетих година да означи комбинацију различитих раздвојених медијских садржаја (слике, текста и звука) у једном предмету.

(Virtual Reality)⁷ и начин достављања података током играња преко стриминг платформи⁸ (streaming media, streaming internet) омогућавају да играчи приступају игри у виртуелном окружењу у међусобној интеракцији. Тиме се отварају нова спорна питања, везана за повреду права интелектуалне својине током играња, на која теорија права интелектуалне својине још увек није понудила задовољавајуће одговоре. С друге стране, она не сме да заостаје за стварношћу, али не треба ни да спутава примену нових технолошких решења у индустрији видео игара.

Ни на нивоу међународних организација, као ни у националним законодавствима нису установљена посебна правила која би се односила на видео игре, него се видео игра штити по аналогји са другим предметима права интелектуалне својине. Може се претпоставити да таква заштита није увек адекватна.

У документима најважнијих међународних организација видео игре као предмети подобни да буду штићени правом интелектуалне својине нису дефинисане, нити је прецизиран начин заштите. Споразум о трговинским аспектима права интелектуалне својине⁹ (даље: TRIPS) и Уговор о ауторском праву Светске организације за интелектуалну својину¹⁰ (даље: WIPO Уговор о ауторском праву) из 1996. садрже правила која омогућавају правну заштиту аудио-визуелним делима као и рачунарским програмима под које би се могле подвести видео игре, док Бернска конвенција за заштиту књижевних и уметничких дела¹¹ (даље Бернска конвенција), према којој се израз књижевна и уметничка дела односи се на читав књижевни, уметнички и научни домен, без обзира на начин његовог изражавања, регулише начелно правила заштите ауторског права примењива и на видео игре. Само по себи, отвара се низ спорних питања када треба применити на видео игре она правна правила за која се може претпоставити да у довољној мери не одговарају предмету заштите. На пример, један од недостатака заштите видео игара путем ауторског права или сродних права јесте у томе што је веома тешко пружити заштиту од умножавања дела у дигиталном простору и на интернету. Многе дигиталне платформе, каква је *Peer-to-peer* (P2P), могу послужити за недозвољено умножавање примерака дела у неограниченом броју примерака, и то на рачунарима корисника широм света, при чему су сви, тако умножени, примерци једнако добри као и оригинал.

⁷ Помоћу рачунара генерисано тродимензионално окружење који кориснику, који прима чулне подражаје уз помоћ техничких помагала, омогућава да оствари интеракцију доживљавајући то окружење као реално.

⁸ Технолошки унапређен начин пријема различитог мултимедијског садржаја (са комбинацијама текста, графике, видео и слично) у коме корисник може истовремено да прима и репродукује тај садржај који се привремено чува у радној меморији и брише после употребе.

⁹ Споразум о трговинским аспектима права интелектуалне својине, укључујући трговину фалсификованом робом (TRIPS) представља Анекс 1С Споразума из Маракеша којим се установљава Светска трговинска организација (WTO Споразум), закључен 15. априла 1994. године, ступио на снагу 1. јануара 1995. године. TRIPS обавезује све чланице Светске трговинске организације (WTO). Чланство у WTO је услов за приступање Европској унији (ЕУ). Србија још увек није чланица WTO. Извор: TRIPS - Agreement on Trade-Related Aspects of Intellectual Property Rights, Apr. 15, 1994, Marrakesh Agreement Establishing the World Trade Organization, Annex 1C, 1869 U.N.T.S. 299, 33 I.L.M. 1197, 1994, *Official Journal of the European Communities* L 336/3. Текст Споразума доступан у преводу на српски језик на сајту Завода за интелектуалну својину Републике Србије на адреси <https://www.zis.gov.rs/wp-content/uploads/trips-1.pdf> (приступ 11. 12. 2023).

¹⁰ WIPO Уговор о ауторском праву, закључен 20. 12. 1996. године у Женеви (Закон о потврђивању WIPO Уговора о ауторском праву, *Службени лист СРЈ* – Међународни уговори, бр. 13/2002).

¹¹ Бернска конвенција за заштиту књижевних и уметничких дела од 1886. године, допуњена у Паризу 1896, измењена у Берлину 1908, допуњена у Берну 1914, измењена у Риму 1928, у Бриселу 1948, у Стокхолму 1967, и у Паризу 1971. године (Закон о ратификацији Бернске конвенције за заштиту књижевних и уметничких дела, *Службени лист СФРЈ*, бр. 14/75, *Службени лист СФРЈ – Међународни уговори*, бр. 4/86 – уредба).

У теорији се разматрају аргументи за и против креирања заштите видео игара путем патента, а све чешће се помиње и заштита права *sui generis*. Предности и недостатке сваког од наведених решења ваљало би систематски истражити. При томе треба имати у виду да видео игра, за разлику од других предмета заштите ауторског права или неког од сродних права, кориснику пружа могућност да самостално води игру у претходно постављеном оквиру, што значи да ток приче зависи од поступака које предузима корисник, чиме одређује ток, време трајања и крај игре, једном речју: играч би се могао појавити као аутор дела прераде.

Посебна правила која би се односила на заштиту видео игара не постоје ни у актима Европске уније, премда је у значајној мери постигнута хармонизација права интелектуалне својине. Тако је могуће да се и на видео игре односе правила из Директиве Европског парламента и Савета 2001/2009 о хармонизацији одређених аспеката ауторског права и сродних права у информационом друштву¹², Директиве Европског парламента и Савета 2006/116 о трајању заштите ауторског права и одређених сродних права,¹³ Директиве Европског парламента и Савета 2009/24 о правној заштити компјутерских програма¹⁴ и Директиве Европског парламента и Савета 96/9 о правној заштити база података¹⁵. Међутим, поред регулисане заштите аудиовизуелних дела, компјутерских програма и база података, мора се уобличити и заштита преко стриминг платформи и на друге начине генерисаног садржаја. Упркос извршеној хармонизацији националних законодавстава, случајеви из праксе Европског суда правде који се односе на видео игре најбоље указују на то да постоје тешкоће у примени постојеће регулативе на видео игре.

Упркос томе што видео игре универзално повезују људе, начин њихове правне заштите разликује се од законодавства до законодавства, што је последица прихватања другачијих теоријских концепата у регулисању ауторског и сродних права, нарочито када се посматра континенталноправни у односу на англосаксонски правни систем. Разлике нису значајне само са аспекта заштите путем интелектуалне својине, него и у погледу међусобног преноса и заштите података између европских и компанија из Сједињених Америчких Држава, које имају доминантан положај на тржишту видео игара. Зато се намеће потреба да се анализирају и објасне различитости и сличности између законодавстава држава које припадају континенталноправном и англосаксонском систему, од којих су неке веома важни учесници на светском тржишту креативне индустрије. Примери добре праксе који би се установили упоредноправним истраживањем могли би бити основа да се препоручи и унапређење законодавства Републике Србије.

Недостаци примене традиционалног приступа ауторскоправне заштите на видео игре и разлике између законодавстава могу утицати на неједнаки степен правне заштите и правну несигурност носиоца (титулара) права. Полазни хипотетички став на коме се заснива истраживање јесте да се због сложене природе видео игара и нових појава у вези

¹² Directive 2001/29/EC of the European Parliament and of the Council of 22 May 2001 on the harmonisation of certain aspects of copyright and related rights in the information society, *Official Journal* L 167, 22. 6. 2001, p. 10-19.

¹³ Directive 2006/116/EC of the European Parliament and of the Council of 12 December 2006 on the term of protection of copyright and certain related rights (codified version), *Official Journal* L 372, 27. 12. 2006, p. 12-18.

¹⁴ Directive 2009/24/EC of the European Parliament and of the Council of 23 April 2009 on the legal protection of computer programs (Codified version) *Official Journal* L 111, 5.5.2009, p. 16-22.

¹⁵ Directive 96/9/EC of the European Parliament and of the Council of 11 March 1996 on the legal protection of databases, *Official Journal* L 77, 27. 3. 1996, p. 20-28.

са играњем на интернету уочавају недостаци у правној заштити применом традиционалних инструмената ауторског и сродних права, иако је видео игра творевина која је пододна за заштиту путем права интелектуалне својине, било као правна целина или путем различитих права интелектуалне својине који су примењиви на поједине њене компоненте. Истраживачка питања испитују се коришћењем научних метода својствених друштвеним, а посебно правним наукама (историјски, упоредноправни и догматски метод). Особености предмета истраживања намећу потребу да се посебна пажња покрене анализи садржаја судских пресуда (*case study*). Допунски се користи дескриптивна статистика за описивање економског значаја индустрије видео игара, као и социолошки метод за објашњење културно-социјалне функције и особености видео игре.

Како су видео игре феномен који се врло динамично развија, правна регулатива не може са успехом да га прати, те се решења за новонастале спорове траже у примени постојећих правила, иако те ситуације, због брзог напретка информационих технологија, са становишта права интелектуалне својине, тешко могу бити довољно јасне.

Недовољна изграђеност правне теорије показује се и прегледом литературе у којој преовлађују радови иностраних аутора, већином објављени у научним часописима и зборницима радова. Највећи број радова објављен је у изворима из Сједињених Америчких Држава (даље: САД) и Уједињеног Краљевства Велике Британије и Северне Ирске (даље: Велика Британија), неуједначеног је квалитета и врло често се односе на одређени проблем из судске праксе, уз примену теоријских тумачења сходно доктрини *fair use*. Због доктринарних разлика англосаксонског и континенталног правног система ови извори имаће само ограничени значај, у мери у којој могу да буду коришћени при истраживању одлика англосаксонског правног система.

Иначе усклађено са правом Европске уније, право интелектуалне својине Републике Србије не садржи правила која би се специјално односила на видео игре као пододан предмет ауторске или сродне правне заштите. Могуће и из тог разлога, у нашој теорији још увек заштита видео игара није истражена на целовити и систематичан начин. Због тога је било важно критички преиспитати постојеће теоријске концепте на примеру једне творевине која у дигиталном окружењу добија нови квалитет и изискује адекватну правну заштиту.

Недовољна теоријска основа која би се односила специјално на заштиту видео игара у области права интелектуалне својине не може да подстакне законодавца да правовремено и осмишљено приступи изменама законодавстава, због чега се повећава јаз између превазиђене правне регулативе и новонасталих потреба друштва. Креирање законодавства према тренутној потреби може бити избегнуто ако се претходно област правне заштите видео игара систематски и научно истражи. То је још један разлог да се испитају потребе, могућности и начини правне заштите видео игре као хибридне интерактивне творевине у којој се мешају технички и уметнички елементи у виртуелном свету.

ПРВИ ДЕО

РАЗВОЈ ВИДЕО ИГАРА И ЊИХОВ ЕКОНОМСКИ ЗНАЧАЈ

Настанак и развој видео игара

Техничка достигнућа – претече видео игара

Индустрија видео игара почела се развијати тек од друге половине XX века, али свој настанак „дугује“ укупном напретку науке и технологије у ранијим вековима. Зато стручњаци који истражују развој видео игара повезују настанак видео игара са открићима из области механике и пнеуматике и појавом механичких машина које су служиле искључиво у сврхе забаве и играња. За рад таквих уређаја коришћена су техничка решења која подсећају на оне који постоје у савременим електро-механичким и флипер машинама. Писани трагови су оскудни. Из предања се сазнаје о значајним механичким изумима из III века п.н.е. Архимеда из Сиракузе и Ктесибија из Александрије (који је изумео, између осталог водени сат и прве механичке оргуље на воду), док је Херон из Александрије који је живео три века касније познат по томе што је систематизовао техничке изуме из Египта, Вавилона, старе Грчке. Конструисао је аутоматизовано позориште са механичким птицама, луткама, водене фонтане, оргуље, кугле које ротирају, парну боцу (прву парну машину), али и прве машине на кованице, које по механичкој конструкцији која их покреће подсећају на флипере.¹⁶

Диодор са Сицилије и Калистен у својим књигама описују како је на свечаностима које је Птоломеј Филадельфиски приредио 280 г.н.е. у част Александра Великог и Бахуса 60 људи вукло конструкцију кола на четири точка на којима је седела осам лаката висока статуа Нисе одевена у богату свечану одећу, која је помоћу механике могла да устане, излије течност из златне боце и поново седне.¹⁷

Нацрти сличних направа, названих аутоматима, од којих су неке служиле искључиво забави, садржани су у *Књизи о генијалним механичким направама* из 1206 године написаној на арапском језику.¹⁸ Рукопис представља својеврсну компилацију до тада акумулираног знања из области механике и цртеже аутоматских уређаја које је аутор видео, а конструисани су у Византији, Кини, у Персији и Арабији. Укључени су радови који се приписују грчком научнику Филону из 230. г.п.н.е., рукописи из I века чијим се аутором сматра Херон (*Аутоматика*, *Пнеуматика*), а који су доцније превођени на арапски, као и нацрти проналазака браће из породице Бану Муса раније објављени под називом *Књига о генијалним машинама* из 850. године, која је била посвећена багдадском

¹⁶ Машина, коришћена у верске сврхе, састојала се од ђупа који је у унутрашњости имао механичку конструкцију заснивану на систему полуге, која се покреће убацивањем новчића, чиме је омогућено истицање воде или вина из ђупа у посебну посуду. Када новчић, захваљујући својој тежини, падне на дно посуде, ручица се подиже, спречавајући даље истицање воде или вина из ђупа (Manojlo Maravić, *Totalna istorija video-igara*, CLIO, Beograd, 2022, 17; Patrick, Lowinger, Hero of Alexandria: Bringing the Gods for Life, *The Ancient World*, February 15, 2017. Доступно на: <https://discoveringancienthistory.wordpress.com/2017/02/15/hero-of-alexandria-bringing-the-gods-to-life/> (приступ 8. 11. 2023).

¹⁷ Gunalan Nadarajan, „Islamic Automation A Reading of al-Jazari's The Book of Knowledge of Ingenious Mechanical Devices (1206)“, in: *MediaArtHistory*, (ed. Oliver Grau), The MIT Press, Cambridge- Massachusetts, 2010, 163-164.

¹⁸ *Kitab fi ma'rifat al-hiyal al-handasiyya* је оригинални назив арапског рукописа из 1206. године који се приписује „оцу механике“ Исмаилу ибн Разаз Џазарију. У преводу Доналда Хила (Donald Hill) на енглески језик објављена је 1978. године.

калифу.¹⁹ Књига из 1206. године се састоји из више делова у којима се налазе различити проналасци као што су водени сатови, музичке кутије, фонтане и различити аутомати засновани на принципу полуге намењених за испуштање воде, али и за мерење количине крви која се испусти приликом медицинских захвата.

На основу раније стечених знања из механике, пнеуматике и аутоматике у XVIII и XIX веку настају бројни механички програмирани аутомати који функционишу уз помоћ дискова, попут аутомата *Патка која вари* (*Digesting Duck*) и *Цртач и писац* (*Draughtsman Writer*), при чему је аутомат *Цртач и писац* био изузетно сложен, са великом меморијом, а служио је за цртање и писање песама на француском и енглеском језику. Овакви аутомати су израђивани ручно, за наручиоца, а приказивани су уском кругу људи који су припадали највишим слојевима друштва.²⁰

Непосредном претечом видео игара сматра се игра флипера на механичкој машини. Игра је настала за време владавине Луја XIV (Louis XIV) као стона игра са лоптицама, која подсећа на билијар. Временом је мењана, добила је назив багател (по истоименом краљевском дворцу) и од 1777. године почела је да се игра на дрвеним плочама, постављеним под углом у коју су забодени стубићи од којих се одбијају кегле или лоптице, које играч најпре покреће штаповима, а потом клиповима. Игра је под називом *pinball* постала популарна и у Енглеској, а потом и у Сједињеним Америчким Државама. 1869. године коначно је патентиран флиперски сто, са цеви и опругом – механичка претеча машина које садрже механичке и електричне делове, а у савремено доба се претварају у електронске дигиталне машине које ће у потпуности бити замењене видео играма.²¹

Крај XIX века обележило је откриће фонограма Томаса Едисона (Thomas Edison), као и кинетоскопа Вилијама Диксона (William Dickson). Кинетоскоп је изузетно значајан изум за историју видео игара, с обзиром на то да је, касније, исти принцип механизације коришћен за већину аутомата на којима су се играле видео игре. Апарат се покретао убацивањем новчића. Приказивао је покретне слике у трајању од неколико секунди гледаоцу који би гледао на окулар. Педесетих година двадесетог века кинетоскоп је замењен мутоскопом који се покретао окретањем ручице. На тај начин било је могуће контролисати брзину приказивања слика, те је тако, по први пут, аутомат добио интерактивни елемент чије се постојање данас подразумева код свих видео игара.

Већ почетком XX века започиње производња уређаја на струју и електро-механичких игара од којих је велики број игара жанрова спортских надметања и пуцања. На пример, први механичко-електронски флипер настаје 1933. године. На тај начин су ранија техничка открића и знање о уређајима у којима је примењена тзв. фина технологија допринели развоју рачунарске науке и појави видео игара.

Почети развоја видео игара (1950.-1980. године)

Стварање видео игара повезано је са појавом рачунара и напретком рачунарске науке, слободније речено: идеја о видео игри стара је као и рачунар. Развој видео игара започиње одмах по завршетку Другог светског рата, 1950. године када амерички математичар Клод Шанон (Claude Shannon) постаје свестан могућности које пружају рачунари, као и позитивног ефекта који би видео игре могле имати по људску свест уздрману након ратних сукоба. Фасциниран машинама које је имао прилике да види на

¹⁹ G. Nadarajan, наведено дело, 166, 168.

²⁰ M. Maravić, наведено дело, 18.

²¹ Aleksandar Luj Todorović, *Medijske industrije*, CLIO, Beograd, 2020, стр. 223-224.

Универзитету у Мичигену, где је магистрирао још 1936. године, уз помоћ колега из компаније Бел Лабс (Bell Labs) ствара први електронски шах.²² На основу његовог покушаја креирања видео игре којом је желео доказати да рачунар може да мисли, развиле су се бројне теорије, а многим истраживачима пружена је прилика да даље развијају вештачку интелигенцију.²³ Ипак, електронски шах неретко је запостављен када се говори о историји видео игара.

Након само две године, 1952. године, Александар С. Даглас (Alexander S. Douglas) дизајнирао је видео игру под називом *Икс-Окс* (*Nought and crosses*), која се састојала из приказа поља за „х“ и „о“ на екрану, а играч би могао да жељено поље означи одговарајућим знаком играјући против машине која би одговарала на потезе играча.²⁴

Нису све видео игре које су настајале тих година имале за циљ само забавити појединца. Упоредо са развијањем технике развија се и потреба за употребом видео игара у сврхе учења и обука. То су игре које данас називамо озбиљним играма (*serious games*). Један од првих примера била је ратна видео-игра под називом *Hutspiel* (дословно нем. *Игра шешира*) која је креирана 1955. године у САД за потребе њихових оружаних снага. Служила је за обуку војника предочавањем ефеката употребе нуклеарног и конвенционалног оружја, за размену тактичког мишљења и проучавање стратешких позиција у претпостављеном ратном сукобу Запада и Истока у западној Европи. Кроз симулацију сукоба снага НАТО-а и Варшавског пакта, двојица играча (плави – командант НАТО-а, црвени – командант снага СССР-а и савезника) учила би логистичке основе једног оружаног сукоба. Игра је била доступна на рачунару *Goodyear Electronic Differential Analyzer*, а програмирана је у корпорацији *Research Analysis*.²⁵ Маравић наводи и други пример игре коришћене у сврхе образовања: 1958. године у Питсбургу је креирана *Игра менаџмента* (*The Management game*) која је студентима пружала могућност да стекну знања и вештине неопходне за успешно управљање предузећима - да воде финансије, производњу, продају, кадровску службу и да се баве развојем компаније током једне школске године, колико је игра трајала, а студенти су се међусобно такмичили чији ће бизнис опстати и бити најуспешнији. Видео игра је била, првобитно, намењена коришћењу на рачунару Bendix G-15, али је, од тада, много пута била мењана и прилагођавана различитим рачунарима, тако да се и данас, у многим школама, и даље користи за учење и усавршавање менаџерских вештина.²⁶

Иако у теорији још увек постоји дилема која је то видео игра која се може сматрати првом „правом“ видео игром, преовлађује мишљење да је прва употребљива видео игра направљена 1958. године на рачунару *Donner Model 30*,²⁷ тј. осцилоскопу који приказује промене електричног напона у одређеном временском периоду, а који је до тада коришћен за рачунање балистичких артиљеријских пројектила. Званични назив био је *Тенис за двоје* (*Tennis for two*), а креатор игре био је амерички физичар Вилијам Хигинотом (William Alfred Higinbotham).²⁸ Игра се састојала из веома простих елемената

²² Henry E. Lowood, *Electronic Game*, *Britannica*, October 13, 2023. Доступно на <https://www.britannica.com/topic/electronic-game> (приступ: 20. 11. 2023.)

²³ George Markowsky, Claude Shannon, *American Engineer*, *Britannica*, October 6, 2023. Доступно на <https://www.britannica.com/biography/Claude-Shannon> (приступ: 20. 11. 2023.)

²⁴ Simone Belli, Christian López Raventós, „Breve historia de los videojuegos“, *Athenea Digital. Revista de pensamiento e investigación social*, no. 14, 2008, 161.

²⁵ М. Маравић, наведено дело, 38.

²⁶ *Ibidem*.

²⁷ М. Маравић, наведено дело, 42.

²⁸ Вилијам Хигинотом (William Alfred Higinbotham) био је физичар из Сједињених Америчких Држава, јавности познат по свом раду у току Другог Светског рата. Био је део тима који је радио на развијању прве нуклеарне бомбе, а 1946. године помаже у оснивању Америчке федерације научника (FAS).

који су подразумевали померање два рекета, приказана тачкама на екрану, и треће, мање тачке, која представља лоптицу.²⁹ Занимљиво је да се на терен гледа с бока, а на тежину видео игре могло се утицати регулисањем висине мреже. Можда најимпресивнија компонента игре била је приказ деловања гравитационе силе под чијим се утицајем лоптица веома веродостојно одбијала од зидова и пода, одскакивала и заустављала се. Игра није имала пратећи звук, нити се резултат приказивао, али је само кретање лоптице, одбијање и деловање гравитационе силе изузетно убедљиво представљено.³⁰ Хигиномом никада није покушао да правно заштити своју видео игру, иако је потенцијално могао добити патент за свој проналазак, сматрао је да за тако нешто нема основа, с обзиром на то да је видео игра настала за време трајања његовог уговора о раду, те би сва права на игри припала његовом послодавцу, односно војсци Сједињених Америчких Држава.³¹

У наредним годинама било је неколико покушаја стварања сличних тзв. аркадних игара³² (попут *Бадминтона* из 1964. године), али ни једна од њих није постигла већи успех, јер су се све заснивале на истом принципу. Међутим, почетком 1970. Ралф Баер (Ralf Baer) креира игру веома сличну оној из 1958. године и назива је *Стони тенис* (*Table tennis*). Уз ову игру креирана је прва конзола са видео игром већ програмираном у самој машини под називом *Magnavox Odyssey*. Успех овог подухвата изазвао је велику пажњу других компанија, чему је допринело и учестало приказивање демо верзија видео игре и њено промовисање без претходне правне заштите. Тако су оснивачи компаније Атари, Нолан Бушел (Nolan Bushell) и Тед Дебни (Ted Dabney) задужили инжењера Ала Алкорна (Al Alcorn), да измени игру *Стони тенис* у производ који би могла продавати њихова компанија за играње на Атари машинама. Он је креирао игру *Понг* (*Pong*) тако што је унапредио техничка решења игре *Стони тенис*, додајући звучне ефекте, смањујући количину грешака у коду и побољшавајући контролу играча, која је постала врло популарна јер је само 1974. компанија Атари продала неколико хиљада машина које су служиле за играње ове игре. У свим овим случајевима рачунарски уређај „аркада“ покреће само једну игру, а тек нешто касније настају уређаји са изменљивом меморијом, на којима се може играти више игара (конзоле).

У овом периоду долази до првог великог судског случаја по основу повреде патента, с обзиром на чињеницу да је 1971. године Ралф Баер назван „оцем видео игре“ добио патент за видео игру *Стони тенис*. Као странке у поступку појављују се компанија *Atari*, као тужена страна која је производила сличну игру *Понг* и, као тужилац, компанија *Magnavox*, са којом је Баер закључио уговор о неискључивој лиценци.³³ Спор је покренут 1974. године, а 1975. године је Атари поднео противтужбу против Магнавокс-а.³⁴ Парница је трајала неколико година, да би била окончана поравнањем. Како је суд у току поступка закључио да постоји велика сличност између ове две видео игре и њихових компонената, при чему је Баеров патент покривао сваку технологију засновану на електричним колима којом се контролишу тачке на екрану ТВ пријемника, компанија *Atari* морала је закључити уговор о лиценци са противничком страном и платити 1.500.000 долара како би могла наставити са продајом *Понга*. Према томе, поменути спор

²⁹ Више о овој теми може се сазнати слушајући podcast *The History of video game - the 80s and before*.

³⁰ M. Maravić, наведено дело, 42.

³¹ M. Maravić, наведено дело, 44.

³² У жаргону *Arcade game* су игре, механичке или електронске, које се играју на аутоматима постављеним у играоницама или у јавним објектима (тзв. флиперане), пошто се убаци новац или жетон.

³³ William K. Ford, „Copy Game for High Score: The First Video Game Lawsuit“, *Journal of Intellectual Property Law*, vol. 20, no. 1, 2012, 14.

³⁴ *Atari, Inc. v. the Magnavox Company and Sanders Associates, Inc.*, no. 75 C 1442, U.S. District Court, Northern District of California, 1975-1976.

био је део „рата за тржиште“ компанија које производе прве конзоле за играње видео игара у кући и игрице за њих.

Да би се боље разумела природа и исход спора потребно је напоменути да је у периоду раног развоја индустрије видео игара у САД било дозвољено копирање компонената туђих игара и њихово усавршавање. Нолан Бушел је чак подстицао конкурентске компаније да копирају његов *Pong* и да га мењају, јер је сматрао да то има за последицу позитивну рекламу његовог производа, као и да оставља конкурентима мање времена да се посвете сопственим, новим креацијама, које би постале популарније од *Ponga*.³⁵ Управо због таквог тренда на тржишту се појављују две компаније које креирају свака своју верзију *Ponga* – *Allied Leisure* и *Midway*. *Allied Leisure* креира *Paddle Battle* и *Tennis Tourney*, а *Midway* игру под називом *Winner*. Прву тужбу за повреду ауторског права као и за утврђивање нелојалне конкуренције поднела је компанија *Allied Leisure* против *Midway*.³⁶ Тужба због повреде ауторског права темељила се на тврдњи да је тужена компанија противправно копирала цртеж табле на којој се игра игра и том приликом је захтевана обустава производње и продаје *Winner*-а.³⁷ Ипак, у овом случају није се одлучивало у меритуму јер су обе стране одустале од спора. Седиште компаније *Allied Leisure* је изгорело, а продаја игара на тржишту САД је престала, док од 1974. године компанија *Midway* престаје да постоји.

Прва рачунарска игра чија појава значи револуционарну прекретницу у развоју индустрије игара, премда није била креирана за комерцијалну употребу, свакако је *Spacewar* коју су креирали Стив Расел (Steve Russell) и његови пријатељи 1962. године. Пре почетка рада на самој игри требало је одредити критеријуме на којима ће се заснивати пројекат. Покушавајући да одреде ове критеријуме, бавећи се решавањем математичких проблема везано за организовање и груписање тачака, нехотице су дошли до првих принципа дизајна видео игре. Према њима, неопходно је било одредити капацитет и ресурсе рачунара, а затим их максимално искористити, свако покретање унутар игре треба да буде различито и занимљиво, а најважнији критеријум је да игра треба да од посматрача учини учесника игре.³⁸ Први пут у историји индустрије видео игара појављује се интерактивни мини компјутер који омогућава играчима да истовремено играју игру. Циљ игре јесте постићи што бољи резултат гађајући противнички свемирски брод истовремено избегавајући привлачење гравитационе силе која бродове вуче према сунцу.³⁹ Поменута игра представљала је један од најкомплекснијих подухвата тадашње индустрије видео игара и била је апсолутна светска сензација. Занимљиво је да је код ове видео игре био написан јавна програмским језиком, а резолуција игре била је 512x512 пиксела.⁴⁰ У то време заштита рачунарског програма била је немогућа, те су убрзо многи креатори игара почели да користе кодове ове игре и стварају сопствене, тако да је ова игра непрестано била мењана и дорађивана. Иако је рад на њој званично окончан 1963. године она још увек служи као инспирација многим креаторима видео игара.

³⁵ W. K. Ford, наведено дело, 15.

³⁶ *Allied Leisure Industries v. Midway Manufacturing*, 73 C 2682, U.S. District Court, Northern District of Illinois, Eastern Division, 1973-1974.

³⁷ W. K. Ford, наведено дело, 35.

³⁸ M. Maravić, наведено дело, 46.

³⁹ Mary Bells, *The History of Spacewar: The First Computer Game*, *ToughtCo*, updated March 05, 2019. Доступно на: <https://www.thoughtco.com/history-of-spacewar-1992412> (приступ 24. 5. 2022).

⁴⁰ *Spacewar – Guide, History, Origin and More*, *Google News*, July 28, 2023. Доступно на: <https://history-computer.com/spacewar-guide/> (приступ 19. 9. 2023).

Током седамдесетих година прошлог века у индустрији видео није било значајнијих промена. Видео игре које су излазиле на тржиште, углавном аркадне, сводиле су се на различите имитације *Понга* и игара у којима се употребљава ватрено оружје. Ипак овај период у развоју индустрије значајан је због тога што видео игре полако почињу да проналазе своје место у култури и животу младих људи широм света, потискујући флипере и друге електро-механичке игре у други план. Интензивнији развој видео игара уследио је 1979. године када је Тору Иватани (Toru Iwatani), дизајнер Намко-а, одлучио да створи видео игру у којој неће бити пуцања.⁴¹ Нова игра имала је све елементе модерне видео игре – графику, дизајн, и интерактивност, а иновације у погледу радње и карактера биле су револуционарне. Због тога је постала изузетно популарна код публике свих узраста, чак толико да овај феномен називају „пакмен грозницом“.⁴² Реч је о *Пакмену* (*Pac-Man*), премда је оригинални назив био *Пукмен* (*Puckman*), али је он промењен када је игра постала популарна у САД због бојазни да пропагира вандализам. По први пут у историји видео игара, креирана је игра која код играча изазива емотивну реакцију, било да је у питању осећај страха од клаустрофобије или зато што нас неко јури или осећај моћи када Пакмен порасте.⁴³ Поред других иновација у овој видео игри први пут је употребљена *cut scenes* техника без које се ни једна модерна видео игра не може ни замислити. Реч је о кратким сценама, често духовитог и комичног карактера, које се појављују након сваког завршеног нивоа, а којима се играчи уводе у даљи ток видео игре.⁴⁴ Необично је да креатор игре није имао никакво претходно искуство у индустрији видео игара, а успео да створи игру која је била изузетно комплексна за оно време, што је јапанска компанија Намко (енг. *Namco*) искористила и исте године у Токију направила прву машину за играње поменуте видео игре.

Пакмен, као ни остале игре које припадају категорији најстаријих видео игара није могао бити предмет правне заштите, па су многе конкурентске куће слободно преузимале његов концепт и дизајн, без плаћања било какве накнаде што се најбоље може видети у наставку названом *Госпођа Пакмен* (*Ms. Pac-Man*) коју није издала компанија Намко већ конкурентска кућа *Midway*, при чему је нова игра била у техничком смислу

⁴¹ Иватани је у интервјуу часопису *Guardian* изјавио да је идеју за облик Пакмен добио када је исекао парче пие, а инспирација је потекла и од фразе *paku paku*, што би одговарало нашем изразу „њам њам“ и симбола за реч *taberu* (у преводу „јести“). Истакао да је Пакмен настао као игра намењена претежно женској публици јер је, према његовим речима, храна једна од највећих женских опсесија (Keith Stuart, The game that ate the world: 40 facts on Pac-Man's 40th birthday, *The Guardian*, July 28, 2023. Доступно на: <https://www.theguardian.com/games/2020/may/22/pac-man-video-game-40-years-old> (приступ 25. 11. 2023)).

⁴² Како пише Maravić за само годину дана *Пакмен* видео-игра продата у 100.000 примерака, док се музика из видео игре нашла на деветом месту америчке топ листе 1982. године, а Пакмен убрзо постаје америчка, па и светска звезда, која добија свој простор и на насловној страници часописа *Тајм*, па чак више од 94% држављана САД препознаје игру, за шта је делимично заслужно и њено појављивање у серији *Пријатељи* (*Friends*) када ликови из те серије, Моника и Чендлер (Monica, Chandler) за свадбу, као поклон добијају конзолу ове видео игре (M. Maravić, наведено дело, 109).

⁴³ Четири духа која покушавају да ухвате Пакмена у лавиринту испрограмирана су тако да сваки јасно показује свој карактер и има своју боју, којом се он још више истиче. Па тако, Блинки (Blinky) покушава да сустигне Пакмена, Дринки (Drinky) да га изненади из заседе, Инки (Inky) се помера истовремено са Пакменом имитирајући покрете играча, док Клајд (Clyde) прилази играчу, а затим мења смер кретања пребацујући се у доњи леви угао лавиринта у покушају да створи препреку играчу који не очекује такво понашање. Још једно иновативно решење представљено у овој видео игри је пилула која Пакмену, када је поједе, даје моћ да порасте и поједе духове одређени број секунди и на тај начин стиче поене. Ова могућност била је инспирисана цртаним филмом *Морнар Понај* (*Popeye the sailor*) и јапанском концептом *кокора* – сила живота. Keith Stuart, The game that ate the world: 40 facts on Pac-Man's 40th birthday, *The Guardian*, July 28, 2023. Доступно на: <https://www.theguardian.com/games/2020/may/22/pac-man-video-game-40-years-old> (приступ 25. 11. 2023).

⁴⁴ M. Maravić, наведено дело, 108-109.

далеко испред оригиналне верзије, која је доживела огромну популарност и постала културни и друштвени феномен.

„Златно доба“ видео игара (1981.-1990. године)

Након светског успеха *Пакмена* многе компаније почеле су са развијањем и креирањем сопствених видео игара, па се период од 1981. до 1990. године може назвати и „златним добом“ индустрије видео игара, јер су у овом временском периоду креиране неке од видео игара које се играју и данас и имају своју верну публику. Популарност видео игара подстакла је развој хардвера и побољшање графичких компоненти игре. Ипак златни период видео игара започео је, можда највећом, кризом у индустрији видео игара која је започела 1983. године и трајала до 1985. године. Криза је погодила, пре свега, тржиште САД које је било презасићено бројним производима различитих произвођача. Мање компаније почеле су да продају своје игре по изузетно ниским ценама, што је доводило до њиховог банкрота, јер су трошкови развијања и производње игара били ненадокнадиви, а најкритичнији моменат уследио је после Божића 1982. године када је *Атари* претрпео огромни финансијски губитак због пласирања технички некавалитетне игре *E.T. ванземаљац*, са идејом да се брзо искористи популарност истоименог филма.⁴⁵ Неуспех Атарија и крах америчког тржишта омогућио је јапанским компанијама да се пробију на светском тржишту видео игара. Прво је то учинила *Сегга* (SEGA), а затим и *Нинтендо*.

Донки Конг (*Donkey Kong*) је прва игра креирана после *Пакмена* која је врло брзо постала омиљена код публике. Уједно, захваљујући поменутој игри на тржишту индустрије видео игара се појављује компанија *Нинтендо* (*Nintendo*) која је и данас један од водећих светских компанија у тој индустрији.⁴⁶ Јапански лидер у индустрији видео игара искористио је кризу у историји видео игара у САД и пробио се на америчко тржиште са својом конзолом *NES* (*Nintendo Entertainment System*).⁴⁷

Као инспирација за име *Донки Конг* послужио је филм *King Kong* комбинован са речју магарац (*Donkey*) која, у овом контексту, има значење глуп. Сама игра била је прилично једноставна. Скакач, касније назван Марио, имао је задатак да се попне до врха мердевина, постављених у хоризонталном низу на различитим висинама, приликом чега мора да избегне бачве и буктиње које му са врха баца *Донки Конг*. Уколико Марио стигне до врха ослободиће своју девојку Паулину (*Pauline*). Велика сличност између *Донки Конга* и *Кинг Конга* није промакла корпорацији *Универсал* која је имала имовинскоправна овлашћења у погледу употребе *Кинг Конга*, уз одређена ограничења која се тичу употребе самог лика. *Универсал* 1982. године постаје свестан популарности и великог профита⁴⁸ који остварује видео игра, како у Јапану, тако и на америчком тржишту, те одлучује да позове на преговоре две компаније – *Нинтендо* и *Колеко* (*Coleco Industries*). У том тренутку компанија *Колеко* бавила се производњом играчака, а од *Нинтенда* је

⁴⁵ М. Маравић, наведено дело, 139.

⁴⁶ Компанија, која је била основана још 1889. године у Кјоту за производњу карата имала је успешну сарадњу са Дизнијем и проширила је делатност на развој видео игара и конзола. Како компанија није добила лиценцу за видео игру која би се заснивала на лику морнара Попаја, Шигер Мијамото (*Shiger Miyamoto*) запослен у компанији креира видео игру са ликовима скакача (*Jumpman*) и његовог противника *Донки Конга*.

⁴⁷ S. Belli, C. L. Raventós, 163.

⁴⁸ Видео игра је постигла невероватан финансијски успех осамдесетих година, тако да су убрзо уследили и њени многобројни наставци, при чему је за једну од тих игара која је креирана 1994. године коришћена специјална графика која је била употребљена приликом снимања филмова *Парк из доба Јуре* и *Терминатор 2*.

добила лиценцу за производњу кућног кетрица за игру *Донки Конг*, што је *Универсал* протумачио као повреду својих права.⁴⁹ Арнолд Гринберг (Arnold Greenberg), извршни директор компаније *Колеко*, прихватио је да плаћа накнаду у износу од 3% од продаје игре *Универсалу*, док су адвокати *Нинтенда* одлучили да се упусте у један од ретких судских спорова чији је предмет видео игра, а који се није окончао нагодбом странака. *Нинтендо* у својој противтужби захтева да се утврди постојање неоснованог обогаћења, повреда ауторског права које произилази из дистрибуције кућног кетрица за игру *Донки Конг*, те да се утврди противправно мешање *Универсала* у издавање Нинтендових лиценци.⁵⁰ *Нинтендо*, такође, наводи да се неосновано обогаћење компаније *Универсал* састоји од изнуђених накнада од партнера *Нинтенда* са којима је компанија претходно закључила уговоре о лиценци у висини од 4,765,371.48 долара.⁵¹ Иако је *Универсал* истицао да име Конг код корисника игре изазива асоцијацију на огромну горилу и причу која је приказана у истоименом филму, те да постоји повреда њиховог права при регистрању *Нинтендове* ознаке *Донки Конг*, чињеница, која се наводи у пресуди *Universal City Studios, Inc. v. Nintendo Co. Ltd* из 1985. године јесте да је већ 1981. године *Нинтендо* у САД имао регистровано аудиовизуелно дело под бројем РА 115-040 за своју видео игру, а у Јапану жигом заштићену ознаку, из чега се може закључити да, у тренутку регистрације, није било услова за њено одбијање. Што се тиче навода о повреди ауторског права *Нинтендо* тврди да се она не може проширити на саму идеју, већ да под ауторскоправну заштиту потпада искључиво конкретна презентација те идеје. То би значило да сам концепт гориле, препрека и женског затвореника који има игра *Донки Конг* излази из обима ауторскоправне заштите, те да га није могуће правно заштити ни на један начин. Судски спор је окончан након три године у корист *Нинтенда*, што је даље имплицирало обавезу *Универсала* да надокнади штету проузроковану сопственим радњама. Пресудом је утврђено постојање посредне повреде ауторског права и противправно мешање *Универсала* у уговоре о лиценци између *Нинтенда* и трећих лица. *Нинтендов* захтев за утврђивање неоснованог обогаћења је одбијен.

Три године касније, 1984. године, креирана је још једна револуционарна видео игра која је и данас популарна међу публиком свих узраста. Реч је о видео игри *Тетрис* чији је креатор био Алексеј Пажитнов (Алексей Леонидович Пажитнов) инжењер рачунарства запослен на Совјетској Академији Наука у Москви. Игра је настала сасвим случајно, као тест игра за нови компјутер Електроника 60, при чему је Пажитнов био инспирисан слагалицом пентомино (*pentomino*) коју је видео у детињству, а која се састојала од различитих геометријских облика састављених од пет делова који се морају сложити у дрвену кутију на одређени начин.⁵²

⁴⁹ Подаци из пресуде у случају *Universal City Studios, Inc. v. Nintendo Co. Ltd.*, 615 F. Supp. 838, United States District Court for the Southern District of New York, 1985.

⁵⁰ *Universal City Studios, Inc. v. Nintendo Co. Ltd.*, 615 F. Supp. 838 (S.D.N.Y. 1985).

⁵¹ Овде је реч о три компаније које су то време имале закључене уговоре о лиценци са *Нинтендом*. Једна од њих је поменути *Колеко*, док су друге две *Атари* и *Руби Спирс* (*Ruby-Spears*). Са њима је *Универсал* закључио споразумне нагодбе којима су се компаније обавезале на плаћање накнаде за употребу предмета заштићеног ауторским правом.

⁵² Јасоро Приско, Tetris: The Soviet 'mind game' that took over the world, *CNN*, October 31, 2019. Доступно на: <https://edition.cnn.com/style/article/tetris-video-game-history/index.html> (приступ 28. 5. 2022.). У *Тетрису* су облици мало измењени. Састоје се од 4 квадратића и 7 различитих облика, отуда и назив *Тетрис* код кога је реч „тетра“ (4) комбинована је са речју тенис, који је омиљени спорт креатора игре. Иначе, Пажитнов није могао да оствари накнаду од искоришћавања игре у СССР-у, па 1986. продаје истоимену игру креирану за РС рачунаре на европском тржишту, а 1989. године држава дозвољава склапање уговора за *Тетрис* који се игра путем *Нинтендо* конзоле. Пажитнов касније емигрира у САД, 1996. оснива своју компанију *Тетрис* и откупљује руску компанију која је имала права на игри, остварује право жига на сваки од облика игре и склапа уговоре о лиценци са заинтересованим компанијама.

Прва комплетна видео игра направљена за платформу је *Нинтендов Супер Марио Брос (Super Mario Bros)* из 1985. године. Видео игра подразумева играње у 2D технологији где се карактери, на команду играча, померају са платформе на платформу покушавајући да дођу до циља.⁵³ Супер Марио први пут се појављује под именом *Jumpman* као један од карактера направљених за видео игру *Донки Конг*. С обзиром на изузетну реакцију публике, компанија *Нинтендо*, одлучила је да управо Марио буде главни јунак следеће видео игре. Тако је креирана једна од најпопуларнијих видео игара свих времена намењена игрању на *Нинтендо* конзоли. Игра је изузетно једноставна за играње јер се састоји од неколико различитих платформи које се мењају у зависности од напредовања карактера.⁵⁴

Крајем осамдесетих година настала је једна од првих игара акционо-авантуристичког жанра, значајна за развој видео игара зато што је била повезана са са популаризацијом кућних рачунара, а нарочито рачунара *Apple II* који је једини на тржишту омогућавао несметано играње компликованих видео игара.⁵⁵ Назив видео игре коју је креирао Џордан Мехнер (Jordan Mechner) био је *Принц од Персије (Prince of Persia)*.⁵⁶ Многобројне верзије поменуте франшизе направљене су за играње на уређајима *Nintendo*, *Play Station*, *Xbox*, за персоналне рачунаре, као и за *iOS* и *Android* платформе, а након великих успеха игре, по њој је снимљен 2010. године филм са Џејком Гуленхалом (Jake Gyllenhaal) у главној улози. Неколико година касније, директор компаније *Ubisoft* из Монтереала, Јанис Малат (Yannis Mallat), изјавио је да ће компанија зауставити производњу даљих наставака ове видео игре.

У периоду од 1984. године до распада некадашње СФР Југославије на том тржишту су се појавили први персонални рачунари и информатички часописи, а домаћи аутори су се одважили да креирају видео игре које су, за разлику од страних, већином

Видео игра *Temple* је готово четрдесет година на тржишту, а последњи мод игре омогућава да је истовремено игра 99 играча.

⁵³ William L. Hosch, Electronic Platform Game, *Britannica*, April 16, 2009. <https://www.britannica.com/topic/electronic-platform-game> (приступ 30. 5.2022.).

⁵⁴ Марио и његов брат Луиђи имају задатак да спасу принцезу од главног негативног карактера Босвераизбегавајући различите препреке на путу и освајајући бонусе. Игра је своју популарност задржала све до данас, често је била мењана и технички дорађивана (од 1985 године до 2019 године постоји 27 различитих наставака). Из досадашње праксе компаније *Нинтендо* види се настојање да се *Супер Марио* одржи у употреби, те постоје прогнозе да ће ова видео игра у блиској будућности добити и своју верзију у виртуелној стварности James Gordan, *The Super Mario Bros Game: A Complete History*, *Undergrowth Games*, November 28, 2020. Доступно на: <https://undergrowthgames.com/the-super-mario-bros-game-a-complete-history/> (приступ 30. 5.2022.).

⁵⁵ Стив Џобс (Steve Jobs) оснива компанију *Apple Computer Inc.* 1977. године. Први комерцијални кућни рачунар био је *Apple II* који је био продаван по цени нешто вишој од 1000 долара, што је у то време било врло скупо. Захваљујући добром процесору и великој RAM меморији, рачунар могао је да подржи графички изузетно сложене видео игре. Све до 1993. године *Apple II* је био у употреби, а за њега је направљено око 500 видео игара. Ипак, најпопуларнији рачунар компаније *Apple* појавио се 1984. године на тржишту. Реч је о моделу *Macintosh (Macintosh)* захваљујући којем компанија постаје лидер на светском тржишту рачунара.

⁵⁶ У најранијој верзији игре из 1989. године принц мора да прође кроз лавиринт пун смртоносних препрека како би спасио принцезу. Занимљиво је да је Мехнер приликом креирања изгледа главног лика користио свог брата као модел, примењујући специјалне технике анимације која се користи како би се верно приказао покрет. Тада је снимио неколико кратких филмова покрета тела приликом извођења радњи као што су трчање, скакање и пењање. Оваква технологија до тада била виђена само на филму и то у остварењима као што су *Arabian Nights* и *The Adventures of Robin Hood*.

биле на језицима народа СФРЈ, засноване на причама локалног значаја и инспирисане стварним ликовима (певача, политичара).⁵⁷

Побољшања конзола за играње и дизајна видео игара (1990.- 2000. године)

Почетком последње деценије XX века мења се компјутерска технологија. Почетком деведесетих година излазе шеснаестобитне конзоле које обезбеђују већу меморију, а тиме видео игре постају све напредније, нарочито у приказивању људских ликова и покрета.⁵⁸ Већ 1994-1995. године појавиле су се 32-битне конзоле (*Sony Play Station*) које подржавају 3D графику у видео играма.

Побољшање перформанси конзола за игре које се користе у кућним условима истовремено утиче на пад популарности игара које се играју на апаратима у играоницама. Прелазак на шеснаестобитне рачунаре омогућио је настанак нових типова игара у чије се стварање укључује све већи круг људи. Истовремено, индустрија видео игара настоји да се прилагоди новим захтевима интересних група. Циљна група најпознатијих компанија за производњу видео игара одувек су били тинејџери, али њих више нису занимале ни аркадне игре, а ни игре као што су *Супер Марио* или *Легенда о Зелди*. Настанак игре *Принца од Персије* утицао је на то да припадници интересне групе очекују да у новим видео играма буде све више брзине, покрета и акције.

Управо 1991. године се на тржишту појављује борилачка видео игра која опредељује правац развоја индустрије видео игара у наредним годинама. Реч је о видео игри названој *Улични борац 2 (Street fighter 2)* и њеном наставку *Улични борац: светски борац (Street fighter: The World Warrior)*.⁵⁹ Како је исте године забележен велики пораст криминалитета у САД, јавност, забринута садржајем видео игара у којем се промовише насиље, први пут почиње на академском нивоу да истражује видео игре углавном са психолошког и педагошког становишта.⁶⁰

Најбоља видео игра таквог концепта јесте *Мортал Комбат (Mortal Kombat)* – познатије као МК, што се даље користи), чији је концепт осмишљен већ 1989. године, али се на тржишту појављује тек 1992. године. Веома је проблематична са моралног аспекта због бројних и бруталних сцена насиља, те је забрањена у државама које не дозвољавају промоцију насиља у видео играма (нарочито корисницима као што су деца и млади), попут Кине, Јапана, Јужне Кореје, док је другим државама забрањивана франшиза игре (у Бразилу, Аустралији и Новом Зеланду, у Немачкој до 2015. године). У игри су, према примењеном тзв. *digitalized sprites* концепту, искоришћена унапређена техничка решења која омогућавају да се у производ имплементирају слике, видео записи и глинени 3D прикази људских ликова, при чему су за дизајнирање таквих приказа први пут били ангажовани глумци како би се верно приказали покрети карактера у видео игри (слично као што је чинио Волт Дизни студио приликом стварања првих дугометражних цртаних филмова почетком XX века).

⁵⁷ Љиљана Гавриловић, „Локална историја дигиталних игара: први кораци у срећни, нови, дигитални свет“, *Култура*, бр. 176, 2022, 17-18. DOI: 10.5937/kultura2276011G.

⁵⁸ М. Магавић, наведено дело, 255.

⁵⁹ У њено дизајнирање био је укључен велики тим уметника и дизајнера који су осмислили и дали идентитет многобројним карактерима, при чему сваки од њих карактера има развијен и посебан стил борбе на који утиче његово порекло и култура из које долази. Првобитно је игра могла да се игра на *Нинтендовом SNES* уређају, а затим је прилагођена и за *SEGA Genesis*.

⁶⁰ М. Магавић, наведено дело, 255.

Осим поменутих нових графичких компонената које су коришћене у игри МК у игри су се појавили тајни ликови и скривене пречице, нове игре и додаци.⁶¹

Поменута видео игра је постала популарна широм света, али већ 1997. године глумци који су тумачили поједине ликове у играма МК и МК II Philip Ahn (тумачи лик Shang Tsung), Elizabeth Malecki (Sonya Blade у игри) и Katalin Zamiar (која је тумачила ликове: Kitana, Mileena, и Jade) тужили су компанију *Midway* заједно са компанијама *William Electronic Games*, *Acclaim*, *Nintendo* и *Sega* због повреде њихових права услед неовлашћеног коришћења њихових ликова. Сматрали су да су се уговори које су потписали са компанијом *Midway* односили искључиво односио на коришћење ликова које тумаче у склопу аркадне игре која није намењена игрању од куће него у јавним играоницама за новац. Осим тога, тврдили су да се они, сходно савезном закону о ауторском праву, могу сматрати заједно са компанијом *Midway* коауторима компјутерског програма који укључује представе ликова које су тумачили. Ипак, суд није прихватио наводе тужилаца, одбио је тужбу по свим тачкама и одлучио да снимљени видеограни припадају компанији *Midway*, те да компанија има право да их користи на било који начин. У образложењу пресуде је, између осталог, наведено да су сви тужиоци били пристали на снимање и да њихове слике, кореографија и избор покрета који се користе у игри представљају пролазни допринос стварању видео игре, али не дају основа да се тужиоци сматрају коауторима тог ауторског дела.⁶²

Исте године компанију *Midway* тужила је Андреа Вилсон (Andrea Wilson) сматрајући да су дизајн видео игре МК и маркетиншка кампања у вези са игром, коју је спроводила компанија, узроци насилне смрти њеног тринаестогодишњег сина, кога је убио његов пријатељ Јенси Салазар (Yancy Salazar) ударцем ножа у груди, поистоветивши се једним од ликова из игре. Тим судским случајем отворено је питање неповољних васпитних утицаја поменуте и других игара са елементима насиља и пуцања на децу која постају насилна према особама из свог окружења. Тужилца је истицала да је тринаестогодишњи убица био зависник од МК и у тој мери њоме опседнут да се чак и у јавности представљао као један од ликова из видео игре (Сиракс - Сутах) те да је покушавајући да имитира потезе свог омиљеног карактера напао њеног сина ножем. У тужби је такође наведено да је контраверзна видео игра дизајнирана тако да привуче младу публику, недовољно ментално зрелу, као и да код њих развија „убилачки инстинкт“ подстицајући их на насиље, а да је интерактивност видео игре главни узрок проблема. Ипак, судски спор је окончан у корист *Midway*-а, а тужбени захтев Андрее Вилсон је одбијен.⁶³

Међутим, каснија убиства у школама у САД била су разлог да се поново покрене политичка дебата о неповољном утицају видео игара МК и сличних других на пораст

⁶¹ Примера ради, оригинална верзија Мортал Комбат-а у себи садржи још једну игру – *Galaxian*, а многи додаци и нови карактери могли су се пронаћи испуњавањем низа захтевних изазова и задатака. У оригиналној верзији игре један од карактера, Рептил, могао се победити само онда када дође до спајања два друга карактера, а по његовој смрти зелена боја би обојила остале карактере. Некада су такве промене спајања два карактера настајале случајно, захваљујући грешкама у рачунарском програму. У том случају на екрану би се појавио знак „ERMAC“ (скраћено од *error macro*). Тај карактер је имао другачију боју и дизајн, тако да су играчи помислили да се ради о још једном трику и почели да фаворизују овај карактер у односу на остале, а компанија је добила идеју за унапређење игре и убацила га као нови лик у наредну верзију игре.

⁶² *Ahn v. Midway Manufacturing, Co.* 965F. Supp. 1134, Northern District of Illinois Court, May 28, 1997, нарочито параграфи 1139 и 1140.

⁶³ *Wilson v. Midway Games, Inc.*, 3:00CV2247(JBA), 198 F. Supp. 2d 167, U.S. District Court for the District of Connecticut, March 27, 2002.

насиља међу омладином.⁶⁴ Зато, када је видео игра МК направљена и за играње код куће, са компанијама *SEGA* и *Nintendo* расправљало се и о томе да ли у новим верзијама игре наставити са употребом слика крви и других приказа узнемирујућег карактера. Док је *SEGA* одлучила да задржи видео игру у постојећем облику, компанија *Nintendo* је слике крви заменила знојем сиве боје који би се ослобађао приликом удараца, те су сви трагови крви, као и други узнемирујући садржај уклоњени. Парадокс је да су реакције публике биле неповољне, те је компанија убацила у видео игру опцију која је омогућавала приказе из оригиналне верзије. 1994. године у САД је основано Удружење произвођача интерактивног дигиталног рачунарског програма (*Interactive Digital Software Association* – *IDSA*, сада *Entertainment Software Association* - *ESA*) које је задужено за заступање права и промовисање интереса произвођача рачунарских програма и за побољшање њихове комуникације са јавношћу. У оквиру те организације основан је Комитет за оцену рачунарског програма намењеног забави, који контролише да ли је садржај поједине видео игре усклађен са узрастом корисника и које за које је намене направљен производ, категорише игру и произвођачу игре издаје одговарајућу потврду. Важно је истаћи да Комитет, као саморегулаторно тело, не може одбити категоризацију, нити може забранити неку видео игру, осим по налогу суда на основу правоснажне судске пресуде, што је важна разлика у односу на европске државе, где постоје регулаторна тела која, у оквиру својих овлашћења, самостално могу забранити дистрибуцију одређених видео игара.⁶⁵

FIFA International Soccer је још једна од игара која је настала 1993. године а до данас остала једна од омиљених игара публике свих узраста. Током протеклих двадесет година претрпела је много измена (последња 2021. године). Поменута шеснаестобитна видео игра била је замишљена као полу-аркадна видео игра која може да достигне успех легендарне игре *Супер Марио*. У првобитној верзији нема карактера инспирисаних стварним играчима, већ су тимови националних репрезентација деперсонализовани, без било каквих обележја држава или клубова. *FIFA 95* је верзија видео игре у којој се појављује осам националних тимова: Бразил, Немачка, Италија, Шпанија, Француска, Холандија и САД, а наредне године ова видео игра, по први пут, добија 3D графику као и имена правих играча, заједно са њиховим позицијама и карактеристичним потезима.⁶⁶ Изузетан технолошки напредак постигнут је убацивањем у игру коментатора према лику Џона Мотсона (John Motson) који је у периоду од 1970. до 2008. године био светски познати коментатор фудбалских утакмица на BBC-ју, док су сваку утакмицу најављивали ликови Андија Греја (Andy Gray), шкотског фудбалера и Деса Линама (Des Lynam) ирског телевизијског водитеља. Од 1998. године до 2001. године познате личности, не само из света фудбала, већ и из света музике почињу да се интересују за видео игру, тако да многи популарни музичари изводе нумере и уводне шпике (на пример *Song 2* у верзији игре из 1998. године), док други, попут Роби Вилијамса (Robbie Williams) одлазе корак даље и допуштају скенирање сопственог лика, који се појављује на почетку видео игре изводећи своје нумере.⁶⁷

Из правног аспекта веома значајне и интересантне верзије ове видео игре које су се појављивале од 2000. године надаље, јер се почињу закључивати уговори о лиценци са репрезентацијама, клубовима и играчима, те се у видео игри појављују амблеми

⁶⁴ Shawn Farner, *The Untold Truth Of Mortal Kombat*, SVG, August 14, 2021. Доступно на: <https://www.svg.com/124225/untold-truth-mortal-kombat/> (приступ 6. 7. 2022).

⁶⁵ A. L. Todorović, наведено дело, 242.

⁶⁶ History of FIFA: Every FIFA game ever released, *GOAL*, February 22, 2021. Доступно на: <https://www.goal.com/en/lists/history-of-fifa-every-fifa-game-ever-released/eycphoguaggy1fwscnr43azlo#cs1f15cdb1f3e2aaf7> (приступ 6. 7. 2022.).

⁶⁷ *Ibid.*

клубова, њихове боје, рекламни слогани и пратећа обележја. Ипак, пропусти у најновијој верзији игре из 2021. године могли би имати огромне финансијске последице по компанију *EA Sports*, будући да се више од 300 професионалних спортиста спрема да покрену судске поступке против ЕА јер нити су дали сагласност на карактере креиране по њиховим ликовима нити су од компаније добили било какве новчане надокнаде. Златан Ибрахимовић је један од првих фудбалера који су реаговали на овакве поступке компаније. У интервјуима наводи да се у видео игри FIFA карактер са његовим ликом користи већ 13 година, али да га за све ово време креатори ове видео игре нису контактирали, те да он није дао сагласност за употребу свог лика.⁶⁸ ЕА имао је сличних правних проблема и 2013. године када је употребио ликове професионалних спортиста који су тада похађали колеџ. Спор је окончан поравнањем, а компанија је морала играчима да исплати 60 милиона долара, у зависности од њиховог појављивања у видео игри.⁶⁹

Године 1997. компанија *Rockstar Games* креира једну од најпопуларнијих игара која заузима шесто место на листи најбоље продаваних видео игара свих времена. *Grand Theft Auto* (даље: *GTA*) је видео игра која припада жанру акције, авантуре и криминалитета, а до сада је креирано 16 видео игара које припадају овој франшизи, од којих је последња под називом *Grand Theft Auto: The Trilogy – The Definitive Edition* представљена јавности 2021. године. Новина примењена у *GTA* јесте да се користе стварне локације за приказ окружења у игри. Садржај игре је да играч контролише криминалца у граду, који, чинећи различита кривична дела постаје све моћнији у свету мафије. Због слободе коју пружа играчима ова игра спада у категорију тзв. *sandbox* игара⁷⁰, које немају унапред задат циљ, тако да га сваки играч може поставити за себе, а у току играња могуће је слободно одредити када ће се прелазити мисије и којим редом, с тим што осим основних мисија које играч мора одиграти постоје и скривене мисије које дају додатне предности а које по вољи може одабрати (на пример да истражује град, краде аутомобиле, купује непокретности или да се обучава за управљање различитим превозним средствима).

Током 2008. и 2009. године у Гинисовој књизи рекорда за видео игре *GTA* је проглашена најконтроверзнијом игром у историји, с обзиром на то да је у периоду од десетак година њеног постојања написано и објављено више од 4000 наслова у којима се критикује начин на који *GTA* у позитивном светлу јавности представља насиље и криминалитет.⁷¹ Најпознатији наставак видео игре објављен је 2004. године под називом *GTA San Andreas* и изазвао је нове критике поводом односа према наркомафији и проституцији (главни ликови се баве организовањем продаје психоактивних супстанци

⁶⁸ Josh Coulson, EA Faces Hundreds Of Lawsuits Over Likeness Used in FIFA 2021, November 26, 2020. Доступно на: <https://www.thegamer.com/ea-fifa-lawsuit-ibrahimovic-bale/> (приступ 6. 7. 2022.)

⁶⁹ Matt Fitzgerald, College Athletes Who Appeared in EA Sports Games to Share \$60M Settlement, *BleacherReport*, March 16, 2016. Доступно на: <https://bleacherreport.com/articles/2625038-college-athletes-who-appeared-in-ea-sports-games-to-share-60m-settlement> (приступ 6. 7. 2022.).

⁷⁰ Игре које се играју путем *Sandbox* платформе на Итериум мрежи за крипто валуте (*Ethereum Blockchain*) при чему корисници могу да креирају своја искуства у игри, да их контролишу са становишта ауторског права путем паметних уговора и продају користећи услужни токен SAND. Блокчејн технологија омогућава поуздани прекогранични дигитални промет правима интелектуалне својине и већ се увелико користи на тржишту уметничких дела (више у: Драган З. Милић, *Право ликовних уметности*, Службени гласник, Београд, 2022, 161-170).

⁷¹ Shannon Swaggerty, Jamie Panas, Amarilis Espinoza, Guinness World Records Gamers Edition 2009, *Games Industry International*, news published on March, 11 2009. Доступно на: <https://www.gamesindustry.biz/guinness-world-records-gamers-edition-2009-selected-grand-theft-auto-and-resident-evil-records-to-amaze-and-astound-you> (приступ 6. 7. 2022.)

и проституције). Ипак, највећи проблем настао је након што је откривено да у видео игри постоји скривени код који омогућава интерактивне, мини видео игре порнографске природе, што је имало за последицу узнемирење јавности и покушај да се судским путем ограничи маркетиншка кампања *Rockstar Games* и доступност њене игре деци и омладини.⁷²

2000. године је компанија *Maxis* јавности је представила игру *The Sims*. Конципирана је на управљању животом карактера у видео игри. Тако карактери могу пронаћи посао, пријатеље или партнере, а играч контролише сваки сегмент њихових живота.⁷³ Потражња за видео игром била је огромна, тако да су се у наредним годинама ређали наставци попут *Hot Date*, *Unleashed* и *Makin Magic*, а 2002. године постала је доступна и у онлајн верзији под називом *The Sims Online* за само 10 долара месечно. Верзија из 2004. године названа *The Sims 2*, пружила је неслућене слободе играчима у креирању карактера сопствених ликова, који би могли бити орјентисани на успех у послу или на породицу, имати сопствене жеље и снове, а њихово испуњење би гарантовало дужи животни век карактера. Можда највећа новине поменуте верзије видео игре је увођење генетике – ако женски карактер у видео игри остане у другом стању, рачунарски програм користи низ сложених процеса како би резултат био такав да беба, не само физички, него и психички личи на родитеље преузимајући неке од њихових особености. Карактери пролазе кроз шест животних фаза од рођења до смрти, а њихов физички изглед се мења током времена и животне фазе у којој се налазе. Нови 3D приказ света уз комбинацију различитих додатака који допуњавају основну верзију видео игре потпуно је одушевио публику свих узраста, толико да су и неки познати брендови одлучили да допусте коришћење својих жигом заштићених ознака за потребе видео игре.⁷⁴

Иновације које су уследиле 2009. године учиниле су да играње поменуте видео игре у потпуности подсећа на реалан живот. Карактерима је омогућено да склапају пријатељства, оформе породицу или пронађу посао чак и без интервенције играча. Усавршавање рачунарског програма било је највише видљиво у приказу мапе града која је дозвољавала праћење кретање карактера без промене екрана. Стварање платформе

⁷² Када главни карактер видео игре пронађе девојку, прихвати њен позив на кафу и уђе у њену кућу (*Hot Coffee*) може се активирати истоимени скривени код којим се иницира приказ сексуалног чина и то на веома експлицитан начин. Због узнемирења јавности изазваног открићем скривеног кода у игри политичарка Хилари Клинтон и Национални институт за медије и породици, преко канцеларије локалног тужилаштва покушали су да судском тужбом поднетом Вишем суду Лос Анђелоса због повреде права конкуренције приморају компанију да промени своју маркетиншку стратегију и обавезе се да ће продавати видео игру само корисницима довољног узраста. Спор је завршен поравнањем уз исплату одговарајуће накнаде, али је допринео да се у појединим државама САД ограничи могућност продаје малолетницима видео игара намењених одраслима (Jason Farman, „Hypermediating the game interface: The alienation effect in violent videogames and the problem of serious play”, *Communication Quarterly*, vol. 58, no. 1, 2010, 102-103).

⁷³ Креатор игре Вил Брајт (Will Wright) је 1989. године креирао игру сличног назива *SimCity* која је као игра грађења и конструкције представљала новину у индустрији видео игара. Популарност ове игре била је на врхунцу 1992. године, када је њен креатор био добитник неколико престижних награда за њу, да би се касније почела употребљавати у сврхе урбане градње, па чак и школских пројеката. Када је Брајту изгорела породична кућа, почели су опремати свој нови дом и тада је дошао на идеју да креира видео игру у којој ће играчи моћи да опремају куће садржајем који сами изаберу, па тако у игри *The Sims* играчи могу да створе и контролишу породицу, испуњавају њихове свакодневне потребе и располажу буџетом од 20.000 симолеона од чега могу купити плац и саградити кућу и опремити је (Lucy James, *History of the Sims: How A Major Franchise Evolved From City.Builder To Life Simulator*, *Gamespot*, November 19, 2017. Доступно на: <https://www.gamespot.com/gallery/history-of-the-sims-how-a-major-franchise-evolved-/2900-1623/#3> (приступ 11. 7. 2022).

⁷⁴ Пример за ово је чувена продавница намештаја ИКЕА, која постоји и у овој видео игри, те тако карактери могу баш одатле изабрати свој намештај. Други познати бренд који се може видети у овој видео игри је H&M, чији су одевни предмети такође доступни карактерима.

Фејсбук (*Facebook*) и њена популарност међу корисницима навело је компанију *Electronic Arts Inc. (EA)* да направи верзију своје видео игре прилагођену управо овој платформи. Тако је 2011. године настао *The Sims Social* а корисници Фејсбука могли су се међусобно повезивати и кроз видео игру, размењивати ствари и новац и креирати игру заједно са својим виртуелним пријатељима.

Убрзо након објављивања игре *The Sims Social* компанија *Zynga (Zynga)* креира своју видео игру под називом *The Ville*, а компанија *Electronic Arts Inc. (EA)* против ње подноси тужбу за повреду ауторског права, зато што је степен сличности између две видео игре веома велики, док су разлике занемарљиве и односе се на нешто другачији дизајн ликова и ентеријера и избор боја. У тужби је наведено да је компанија *Zynga* позната по противправном копирању туђих видео игара – прва видео игра ове компаније била је *Mafia Wars* идентична видео игри *Mob Wars* због чега је *Zynga* тужена 2008. године, а такође је 2011. године креирала игру *FarmVille* која је копија претходно настале видео игре *My Farm* друге компаније. Цитиран је чланак из часописа *SF Weekly magazine*, који иде у прилог тужиоцу, објављен 2010. године у којем је пословна стратегија компаније *Zynga* описана као „укради туђу видео игру, измени име, заради милионе и понови“.⁷⁵ Супротна страна бранила се ставом да су многи концепти видео игара већ осмишљени, те да се понављају и да публику не треба да чуди сличност која неминовно постоји између видео игара различитих креатора, иако је у прилог оптужбама стојала чињеница да су исте године у компанији *Zynga* запослење пронашла чак три бивша радника компаније *EA* који су последњих месеци, пре преласка, радили на *The Sims Social* видео игри. *EA* је сматрала да је недозвољеним копирањем дошло до повреде ауторског права, које су они регистровали у Канцеларији за интелектуалну својину у САД за све своје видео игре, а нарочито из саре *The Sims*, о чему постоје јасни докази из регистра. С тим у вези *EA* захтевала је да суд Калифорније одлучи о постојању повреде ауторског права, забрани компанији *Zynga* да настави са противправним радњама и да наложи исплату свих трошкова поступка и новчане суме на име накнаде штете за неостварену добит, с обзиром на то да је тужена страна остварила велики профит на тржишту противправним понашањем.⁷⁶ Тужбени захтев се заснива на неовлашћеном копирању креативног израза, визуелног концепта, анимације, покрета и радњи карактера и осталих аудио-визуелних елемената видео игре.

Са становишта заштите интелектуалне својине наведени случај је изузетно значајан јер даје увид у то који су елементи видео игре оригинални и испуњавају критеријуме за заштиту на основу ауторског права, а који немају тај статус, па се могу слободно користити у другим видео играма. Поступак је завршен судском нагодбом.

Модерне дигиталне видео игре XXI века

Период од 2001. до 2010. године представља револуционарно доба у развоју видео игара: нова технолошка решења омогућила су све бољу контролу покрета и *online* играње уз могућност истовременог приступа већег броја играча. Прва видео игра у раздобљу после 2000. године настала је 2003. године. Носи назив *Call of Duty*. Креатор игре била је компанија *Infinity Ward*, а издавач *Activision*. Тема видео игре је Други светски рат, а играч може бирати једну од три могуће поставке: америчку, совјетску или британску и

⁷⁵ *Electronic Arts INC. v Zynga INC.*, 3:2012cv04099, Complaint Final, US District Court for the Northern District of California., August 3, 2012. Доступно на: <https://www.scribd.com/doc/101959497/EA-v-Zynga-Complaint-Final> (приступ 13. 7. 2022).

⁷⁶ *Electronic Arts INC. v Zynga INC.*, наведена тужба.

као лик из игре учествовати у неким од највећих битака тог доба.⁷⁷ И у тексту уводне шпице наглашава се заједништво савезника против сила Тројног савеза.

Концепт игре подразумева позицију играча у првом лицу чиме се постиже ефекат као да сам играч лично учествује у ратним дешавањима. Првобитно је издата у формату намењеном рачунару, али је веома брзо прилагођена другим платформама као што су PlayStation3 и Xbox 360. Исте године када је настала, проглашена је игром године, а наредне, 2004. године добила је престижну награду за квалитет звука.⁷⁸

С обзиром на велико интересовање корисника и приход који годинама остварује од наведене видео игре⁷⁹ компанија *Activision* је одлучила да 1. 4. 2022. године тужи компанију *EngineOwing* суду због повреде ауторског права, нарушавања лојалне конкуренције и мешања у уговорне односе између *Activision*-а и корисника видео игара саге *Call of Duty*.⁸⁰ *EngineOwing* је немачка компанија која се састоји од више независних компанија и појединаца који послују преко интернета, тачније преко веб странице и друштвених мрежа. Они се баве креирањем, развијањем, рекламирањем, продајом и експлоатацијом рачунарских програма који садрже одређене измене које се могу унети у популарне видео игре.⁸¹ Овакав рачунарски програм најчешће се користи за видео игре које се играју *online*, пружајући својим корисницима одређене повластице и предности које други играчи немају. На тај начин се допушта манипулација игром кроз низ радњи које иначе не би биле доступне играчима. Када се говори само о играма из саге *Call of Duty* поменуте предности најчешће су усмерене на аутоматско циљање и погађање мете, откривање места на којима се налазе противници и одавање тајних информација других играча. Стога је *Activision* подношењем тужбе настојала да заштити сопствене интересе, сматрајући да супротна страна креира и дистрибуира велики број сличних, нелегалних, рачунарских програма који, мењајући игру у корист одређених играча, нарушавају фер игру, што негативно утиче на пословање компаније *Activision*, којој се оваквим понашањем наноси штета.⁸²

Тужилац је такође навео да је свака видео игра коју креирао заштићена од инсталирања нелегалних рачунарских програма на два начина. Први начин заштите је уграђивање одређених кодова којима се препознаје претња од рачунарских програма трећих лица и аутоматски онемогућава играње игре. Таква тзв. *anti-cheat* технологија ефикасна је у високом проценту, али не може да заштити од рачунарских програма које продаје супротна страна. Други начин заштите јесте склапање уговора о неискључивој лиценци између компаније и корисника игре. Наиме, корисници који желе приступити видео игри морају претходно прихватити услове коришћења у којима је изричито наглашено да се видео игра користи за личну, некомерцијалну, употребу и да се не смеју

⁷⁷ Max Malow, How Many Call of Duty Games Are There: Timeline, History, Remasters, *DBLTAP*, February 9, 2022. Доступно на: <https://www.dbltap.com/posts/how-many-call-of-duty-games-are-there-timeline-history-remasters-01fv2q2hd6nh> (приступ 26.7.2022.).

⁷⁸ 2003 Academy of Interactive Arts & Sciences (игра године) и 2004 Game Developers Choice Awards (за квалитет звука).

⁷⁹ Од свог настанка па до 2022. године видео игра се развила се у читав систем, који обухвата деветнаест игара, од чега су најновије: *Call of Duty: Black Ops Cold War* (2020), *Call of Duty: Vanguard* (2021), *Call of Duty: Modern Warfare II* (2022) и тринаест њихових наставака.

⁸⁰ U.S. District Court Central District of California, *Activision publishing, Inc., a Delaware corporation v. Engineowning UG, et al.*, Case No.2:2022-cv-00051, Complaint, Document 86, January 4, 2022.

⁸¹ У наведеном извору из тужбе користе се термини *cheats* и *hacks* што би у дословном преводу на српски језик значило преваре и трикови. Како ти изрази немају исто значење као у српском језику, нити одговарају духу српског језика, описно је објашњена активност тужене компаније.

⁸² *Activision publishing, Inc., a Delaware corporation v. EngineOwning UG*, Case No.2:22-cv-00051, C.D. Cal., Complaint, стр. 2.

креирати рачунарски програми који би значили манипулацију видео игре. Због свега наведеног, *Activision* сматра да постоји повреда Дигиталног миленијумског акта САД за заштиту ауторског права, пре свега одељка 1201 (b) (1), а који се односи на продају, увоз и трансфер технологија којима се омогућава пробијање постојећих заштитних технологија. У складу са наведеним *Activision* је према туженом истакао захтеве за престанком вршења штетне радње, гашењу рачунарског програма којим се наноси штета тужиоцу, предајом свих материјала и технологија којима се врши повреда права, објављивањем неопходних информација у вези са програмом којим се наноси штета тужиоцу, накнадом штете и плаћањем трошкова поступка.⁸³

Поменута тужба и начин њеног формулисања изузетно је интересантна из аспекта заштите права интелектуалне својине, иако је спор завршен поравнањем, јер се може приметити да и у 2022. години компаније и даље покушавају да заштите своја права путем права нелојалне конкуренције, уместо ауторскоправне заштите. Претпоставка је да бирају целисходнији основ судске заштите, из чега можемо закључити да постоје недостаци ауторског права у односу на заштиту видео игара који морају бити отклоњени како би се повећала правна сигурност креатора игара и њихових корисника.

2007. године француска компанија *Ubisoft* објавила је видео игру која носи назив *Асасинов завет* (*Assassin's Creed*). Креирана је за неколико платформи укључујући *Microsoft Windows*, *PlayStation 3* и *Xbox 360*. Ово је тзв. нелинеарна (отворена) игра која играчу допушта да слободно бира путеве којима ће доћи до победе. Реч је о игри акционо-авантуристичког карактера током које играч контролише лик асасина из XII века по имену Алтаир Ибн-Ла'Ахад за време Трећег крсташког рата, а његов живот, кроз посебну машину сећања, доживљава његов потомак из XXI века, Дезмонд Милес. Општи циљ игре јесте да напредујете у хијерархији реда Братства ратника изводећи серију атентата које је извршио вођа реда, Ал Муалим. Чинећи то, Алтаир путује из Масиафа у градове у Светој земљи, тачније у Јерусалим, Акру и Дамаск. Прва верзија ове игре добила је неколико престижних награда, укључујући и ону за најбољу причу.⁸⁴

Међутим, поводом игре *Assassin's Creed* *Ubisoft* је тужен за повреду ауторског права 2012. године пред судом дистрикта у Пенсилванији. Тужбу подноси Џон Бајсвенгер (John L. Beiswenger) аутор романа који је 2002. године регистрован у Заводу за интелектуалну својину у САД под бројем TX0005696419. Након регистрације, 2003. године отпочиње коришћење романа, тако што га аутор продаје *Амазону* и чини доступним на неколико веб сајтова. Тужилац тврди да је машина која се користи у поменутој видео игри како би играча пребацио у прошло време *Animus*, одн. *Animus 2* идентична оној која се помиње у његовом роману као *Link*.⁸⁵ У тужби су детаљно наведене сличности између романа тужиоца и видео игре туженог, између осталог да је роман базиран на путовању кроз време и сећањима предака, идеји о борби добра и зла, библијским мотивима и спиритуалним елементима, инсинуацијама на Бога, Исуса, Рај и

⁸³ *Activision publishing, Inc., a Delaware corporation v. EngineOwning UG*, Case No.2:22-cv-00051, C.D. Cal., Complaint, стр. 3.

⁸⁴ Kyle Hoekstra, *Assassin's Creed Games in Order: a Brief History*, *HistoryHit*, Jun 13, 2022. <https://www.historyhit.com/gaming/assassins-creed-games-in-order/> (приступ: 27. 7. 2022.). Популарност игре била је разлог што је компанија од 2007. до 2022. године непрестано креирала нове верзије. Тако се верзија из 2018. године односила на Пелопонеске ратове између Атине и Спарте у петом веку пре нове ере (верзија продата у 10 милиона примерака за само две године), док је друга, из 2020. године настала као реакција индустрије забаве на серију Викинзи. Базира се на концепту Валхале, у амбијентима средњовековне Енглеске, док додатни садржај обухвата и Ирску из викиншког доба и Француску током владавине каролиншког цара Карла.

⁸⁵ *John Beiswenger v. Ubisoft Entertainment et al.*, Case no. 3:2012cv02754, U.S. District Court for the Northern District of California, Complain for Copyright Infringement, April 16, 2012, стр. 4.

забрањено воће, исто као и сценарио *Асасиновог завета*. Такође, истакнуто је да је роман настао пре видео игре, те да је *Ubisoft* имао приступ материјалу под ауторскоправном заштитом и да су били свесни да постоји повреда ауторског права тужиоца, те је затражена накнада у износу од преко пет милиона долара уз накнаду трошкова судског поступка.⁸⁶ Поступак је окончан 30. маја 2012. поравнањем.

2007. године објављена је игра *Beumac (The Witcher)* која је највећу популарност достигла дванаест година касније, нарочито када се истоимена серија појавила на платформи *Нетфлик (Netflix)* 2019. године.⁸⁷ Наратив се заснива на романима пољског аутора Андреја Сапковског ([Andrzej Sapkowski](#)). Видео игра припада акционом жанру у систему играња који се назива *role-play*⁸⁸, а прати живот и авантуре главног карактера – чаробњака по имену Гералт од Ривије (*Geralt of Rivia*). Примењена технологија три камере омогућава да играч стекне реалнији приказ борбе у којој „учествује“ приликом играња. Најинтересантнија новина везана је за сам ток радње и одлуке које доноси играч, које добијају на значају у каснијим етапама игре, креирајући судбину главног лика.

Из аспекта заштите права интелектуалне својине најзначајније је то што се у поменутој видео игри користи традиционална музика. Хрватски аутор, Елвис Станић, написао је песму *Наранча*, која се појавила у наставку видео игре *The Witcher 3: Wild Hunt*. Станић се од 2019. године бори да докаже повреду свог ауторског права, с обзиром на то да је његова песма преименована у *Widow-maker*, а да је потписују пољски уметници *Marcin Przybyłowicz* и *Mikołaj Stroinski*. Стога је Станић захтевао од компаније *CD Projekt Red* да уклоне његову нумеру са албума, али и са свих *streaming* платформи и *download* сервиса на којима се она могла наћи под измењеним насловом. Иако је *CD Projekt Red* у почетку сматрао да ова нумера представља део традиционалног, културног наслеђа, те да из тог разлога не може бити предмет ауторског права, Станић је успешно доказао да је он њен једини аутор, а да је песма настала за групу *Путокази* 2000. године, након чега је пријављена Хрватском друштву складатеља, служби Заштите ауторских музичких права и међународној бази аутора (*CISAC*).⁸⁹ Након тога нумера је уклоњена са албума и поменутих платформи, али је остала забележена на винилу, те Станић наставља да пријављује повреду властитог ауторског права, а нарочито на *You tube* платформи, онда када неки креатор садржаја изводи његову нумеру под називом *Widow-maker*. Ипак, истиче да неће покретати судски поступак против креатора садржаја, већ да су његове активности усмерене против *CD Projekt Red* који му је нанео ненадокнадиву штету.⁹⁰ Иако је прошло три године од сазнања за повреду ауторског права, до данас није покренут судски поступак у вези са овим случајем.

Развој модерних видео игара у првој половини XXI показује да је креирање видео игара све скупље и сложеније, будући да комплексност производа захтева учешће све већег броја људи, а да продаја претпоставља добро осмишљен маркетиншки приступ на претходно испитаном тржишту. У техничком смислу квалитет графике је у тој мери напредовао да је индустрија видео игара повратно утицала на филм и анимацију. Под

⁸⁶ *John Beiswinger v. Ubisoft Entertainment et al.*, *Complain*, стр. 4.

⁸⁷ Видео игра је креирала компанија *CD Projekt* чије је седиште у Пољској, док француски *Atari* издавач од 2006 године.

⁸⁸ Термин се користи за видео игре у којима играчи преузимају директу контролу над својим карактером. Играч улази у улогу свог карактера у имагинарном свету који, најчешће, припада жанру научне фантастике.

⁸⁹ *Mateja Šop*, *Hrvatski skladatelj se i dalje bori s izdavačima The Witchera 3 za zaštitu svog autorskog djela, BUG*, 4. travanj 2019. <https://www.bug.hr/igre/hrvatski-skladatelj-se-i-dalje-bori-s-izdavacima-the-witchera-3-za-zastitu-svog-8842> (приступ 21. 8. 2022.)

⁹⁰ *Jasmin Henry*, *CD Project RED Accused of Copyright Infringement*, *Gamerant*, April 10, 2019. Доступно на: <https://gamerant.com/cd-projekt-red-copyright-soundtrack/> (приступ 21. 8. 2022.)

утицајем развоја видео игара постају популарна музичка дела која се у играма користе као и литерарна дела, филмови или серије који служе као основ наратива видео игре. Доступност електронских уређаја и мрежно повезивање допринели су да се прошири потенцијални број играча, за који се сматра да обухвата трећину светске популације, а приходи од видео игара премашују приходе од музике и филма заједно. Изгledi на огромне приходе утичу на то да бројне компаније, посебно оне које се баве производњом рачунарских програма и новим технологијама улажу у даљи развој индустрије видео игара. Захваљујући технологији стриминга, корисници мултимедијалних садржаја, укључујући и видео игре, могу да се претплате на услугу стриминга.⁹¹ При томе се отвара питање да ли корисници услуга стриминга могу да одговарају за повреду ауторског права, нарочито ако им се нуди да бесплатно приступају и привремено преузимају туђи садржај од посредника (провајдера) који је био дужан да провери да ли постоји сагласност титулара ауторског права, осим ако не постоји законско ограничење његових права.⁹² Нови начини коришћења видео игара утичу на то да техничке мере заштите⁹³ и у играма дефинисани модели плаћања постају најзначајније за спречавање неовлашћене репродукције и дистрибуције мултимедијалног садржаја доступног преко интернета – самим тим механизми правне заштите путем права интелектуалне својине активирају се чешће због случајева неовлашћеног заобилажења мера техничке заштите, него само због плагирања видео игре.

С обзиром на то да је у 2022. години, 20. новембра *OpenAI* је учинио бесплатно доступним систем вештачке интелигенције *ChatGPT* за генерисање оригиналног језичког садржаја, а да се вештачка интелигенција већ увелико користи за убрзање процеса креирања различитих садржаја на рачунарима, а нарочито виртуелних приказа са сликама или графиком, што су саставни елементи видео игре, право интелектуалне својине мораће да се одреди према коришћењу вештачке интелигенције у сврхе креирања нових дела, па тако и видео игре.⁹⁴

Видео игре као творевине креативне индустрије

Тржишна кретања и профитабилност индустрије игара

Индустрија видео игара се многоструко разликује од традиционалне. Прве видео игре, као што је то показују примери игара *Spacewar* или *Tempos*, биле су резултати истраживања заинтересованих појединаца, који су их креирали више из радозналости, хобија или ради тестирања могућности тадашњих рачунара него из лукративних мотива. Брзи техничко-технолошки напредак омогућио је доступност рачунара, потом и других електронских уређаја све бројнијој популацији.

⁹¹ *Нефликс (Netflix)*, компанија из САД основана 1997. године је прва рачунарска платформа која је понудила услугу изнајмљивања DVD аудио-визуелних садржаја и видео игара из каталога путем интернета уз претплату корисника.

⁹² Соња Лучић, „Видео стриминг услуге и ауторско право“, у: *Правна регулатива услуга у националним законодавствима и праву Европске уније*, (ур.) Драган Вујисић, XIX саветовање, Правни факултет Универзитета у Крагујевцу, 2023, 382, 384-385. DOI: 10.46793/XIXMajsko.375L.

⁹³ Најпознатији је *CSS (Content Scrambling System)*, најпре примењен код видео игара, који шифровањем података и применом технологије провере идентитета корисника (аутентификација) спречава неовлашћено коришћење и прављене дигиталних копија оптичких дискова.

⁹⁴ О проблему ауторске заштите дела насталих употребом вештачке интелигенције и компјутерски генерисаним делима у: Соња Лучић, „Вештачка интелигенција и ауторско право“, у: *XVI век – век услуга и услужног права*, (ур.) Драган Вујисић, књига 13, Правни факултет Универзитета у Крагујевцу, 2022, нарочито 186, 189-190.

Са развојем дигиталне технологије индустрија видео игара доживљава експанзију, будући да је нова технологија омогућила да се у пуној мери испољи предност веће интерактивности видео игара у односу на литерарна дела, филм и музику. Дигитална технологија је истовремено олакшала копирање и снимање садржаја видео игре. Појава мобилних и тзв. „пааметних“ телефона на тржишту допринела је да се све чешће, уместо сложенијих и скуких видео игара за персоналне рачунаре, креирају једноставније и масовно доступне видео игре за мобилне телефоне. Како се све мањи приход остварује од продаје копија видео игара у физичком облику пре употребе, провајдери мотивишу кориснике на тај начин што одобравају њихово коришћење без почетног плаћања или уз минимална плаћања, а затим наплаћују додатне услуге или приступ посебном садржају. Веће брзине преузимања и размене података у реалном времену, које су омогућене широко доступним технологијама мобилне телекомуникације четврте и пете генерације олакшале су појаву *online* видео игара у које се истовремено укључује више корисника мрежно повезаних на платформама, чиме су, поред забаве, омогућена зарађивања играњем игара и електронска спортска надметања. Према томе, експанзија индустрије игара омогућена је диверсификацијом производа и услуга – људима су понуђени различити начини да уживају у видео играма, које су им доступне на сваком кораку и за сваки узраст, без обзира на то којом технологијом располажу, колико имају времена или где се тренутно налазе.

Све наведено утицало је на то да производња и дистрибуција видео-игара постају уносне привредне активности, тако да се индустрија видео игара развила до данас у једну од најпрофитабилнијих грана индустрије забаве⁹⁵ и годишње на светском нивоу остварује приход од неколико стотина милијарди долара.

Индустрију видео игара одликује висока профитабилност и динамичан развој, док производња видео игара, постаје све захтевнија у техничком смислу и скупља, уз ризик да производ не постигне успех на тржишту. Модерне видео игре, као мултимедиј, сачињене су из низа сложених и иновативних компоненти, рачунарског програма и аудио-визуелних елемената, а за креирање појединих познатијих видео игара одвајају се средства попут оних намењених за филмове холивудске продукције, зато што се, поред програмера, морају ангажовати дизајнери видео игара, програмери монетаризације, 3D аниматори, режисери, сценаристи, композитори, стручњаци задужени за маркетинг и други.

Индустрија видео игара постигла је изузетне пословне резултате у 2020. години, у току глобалне катастрофе изазване пандемијом вируса COVID-19. Тако је 2020. године индустрија видео игара у светским оквирима остварила приход од приближно 178 милијарди долара, што је више него у филмској индустрији, издаваштву и музичкој индустрији заједно.⁹⁶ Иако су параметри продаје били нешто мањи у 2021. години, стручњаци предвиђају константан раст у наредним годинама. Очекује се да ће 2030.

⁹⁵ Термин индустрија забаве (*entertainment industry*) обично се односи на пословања великих компанија које производе и дистрибуирају медијске садржаје, укључујући ту и комерцијалну извођачку уметност (позориште, музика, филм, биоскоп, радио и телевизија). Захваљујући дигиталној технологији индустрија забаве постаје део креативне (културне) индустрије или економије. Реч је о концепту који настаје у постиндустријском друштву почетком XXI века, који подразумева комбиновање економских активности у медијима, маркетингу, моди, информатичком сектору итд. са иновативним, предузетничким духом и креативним идејама појединаца. У савременој индустрији забаве примат има индустрија видео игара у односу на друге производе популарне културе.

⁹⁶ Gaetano DIMITA, Yin Harn Lee, Michaela Macdonald, *Copyright Infringement in The Video Game Industry*, WIPO/ACE/15/4, August 30, 2022, 9. Доступно на: https://www.wipo.int/meetings/en/doc_details.jsp?doc_id=576652 (приступ 11. 12. 2023).

године приход од видео игара на светском тржишту достићи 300 милијарди, чему ће допринети и повећање популације играча.⁹⁷

Према годишњем извештају компаније *Newzoo* која у склопу својих пословних делатности прати кретања на светском тржишту видео игара, 2020. године било је 2,69 милијарди играча у свету, а годишњи профит прелазио је 159,3 милијарди долара. Највеће је азијско тржиште, на коме је остварен приход од 78,4 милијарди долара, затим следе САД са приходом од 40 милијарди и Европа са 29,6 милијарди. Остали региони попут земаља јужне Америке, афричких и земаља Блиског истока учествују у глобалном приходу од видео игара са свега 10,4 милијарди долара.⁹⁸ Очекивани профит индустрије видео игара био је увећан у односу на 2019. годину за око 10,2%, с обзиром на то да је 2019. године у свету постојало 2,5 милијарди играча, који су те године индустрији видео игара донели профит од 152,1 милијарди долара.⁹⁹ Тренд увећања броја играча и прихода се наставља.

Када је реч о хардверу на којем се покреће видео игра, светско тржиште индустрије видео игара обухвата пет сегмената: игре које се, путем персоналних рачунара, играју на некој од платформи, конзолне игре, игре које се играју на персоналном рачунару пошто се преузимају и чувају у меморији рачунара, игре на мобилном телефону и игре на таблет уређају.

Према подацима из 2020. године уочен је пад на тржишту од 8,7% једино код рачунарских игара које се играју на некој од платформи, док је приход од свих осталих наведених категорија игара порастао, посебно игара које се играју на мобилном телефону и на таблет уређају, тако да је њихов удео на тржишту достигао чак 40%, мада је и продаја конзолних игара нагло порасла у 2020. години за 17,43%, што је индустрији донело профит од 92,2 милијарди долара. Ту годину обележило је и развијање игара виртуелне реалности, тако да је приход од продаје уређаја који подржавају ову технологију прешао 100 милиона долара.¹⁰⁰

На листи десет тржишта видео игара на којима је остварен највећи приход из 2022. године на првом месту су САД (46,4 милијарди долара), а следе Кина (44 милијарди), Јапан (19,1 милијарди), Јужна Кореја (7,4 милијарди), Немачка (6,6 милијарди), Уједињено Краљевство (5,5 милијарди), Француска (4,1 милијарди), Канада (3,3 милијарди), Италија (3,1 милијарди) и Бразил (2,6 милијарди).¹⁰¹

У извештају за 2023. годину предвиђа се даљи раст прихода на светском нивоу (на 184 билиона долара), посебно због раста тражње на Западу (Северна Америка и Европа) за конзолним играма. Очекивања су да ће приходи од игара у Северној Америци порасти за 1,7% и достићи 50,6 билиона долара, док ће у Европи расти за 0,8% (33,6 билиона долара). Иначе, приходи на тржиштима Северне Америке и Европе заједно чине 46% прихода остварених на глобалном тржишту игара у 2023. години, Захваљујући већој доступности интернета, повећању корисника паметних телефона и приступачности игара корисницима, забележен је раст од око 4% потражње за видео играма и прихода од њихове продаје у регионима Блиског истока, Африке и Латинске Америке, иако свако од

⁹⁷ Ana Elez, Procvat gejming industrije: Razigrano osvajanje sveta, *VREME*, 8. 11. 2023. Доступно на: <https://www.vreme.com/vesti/procvat-gejming-industrije-razigrano-osvajanje-sveta/> (приступ 29. 11. 2023).

⁹⁸ *Newzoo global games market report 2020*, <https://strivesponsorship.com/wp-content/uploads/2020/07/Global-Games-Market-Report-2020.pdf> (приступ 01.09.2022.).

⁹⁹ *Newzoo global games market report 2020*.

¹⁰⁰ *Newzoo global games market report 2020*.

¹⁰¹ *Newzoo, Top countries and markets by video game revenues, 2023*. Доступно на: <https://newzoo.com/resources/rankings/top-10-countries-by-game-revenues> (приступ 1. 12. 2023).

тих тржишта чини мање од 5% прихода од видео игара на глобалном нивоу. Спорији раст прихода од видео игара у односу на друге регионе постојао је 2023. године у азијском региону, што се доводи у везу са спорим издавањем лиценци у Кини, прекидом сарадње са иностраним компанијама и применом мера забране или временског ограничења играња видео игара малолетницима.¹⁰²

Према пројекцијама *Newzoo* из 2023. приход на светском тржишту од видео игри би до 2026. требало да расте за 6,3% годишње, док су очекивања *Statista* да ће приходи бити већи, те ће се у периоду од 2023. до 2029. године увећавати по стопи од 9,32% годишње.¹⁰³

И у оквиру Европске уније непрестано се развија индустрија видео игара. Према статистичким подацима њен удео на тржишту је више од 20 милијарди долара, са тенденцијом раста. Европска федерација креатора видео игара (*European Game Developers Federation* - EGDF) у сарадњи са Европском федерацијом за интерактивни рачунарски програм (*Interactive Software Federation of Europe* - ISFE) у извештају за 2021. годину представила је релевантне статистичке податке за територију Европске уније. Констатовано је да је, у односу на 2020. годину, приход од видео игара остао стабилан и да је износио 23,3 милијарди евра, док се број играча увећао за 6%. Истовремено је повећан и број радних места у индустрији видео игара са 86852 у 2019. на 98000 у 2020. години. У укупном приходу са 81% учествују приходи од дигиталних уређаја (од паметних телефона и таблета).

Претпостављену базу играча видео игара чини 52% становништва Европске уније узраста од 6 до 64 године. У односу на претходне године (2019. и 2020.) се повећао број играча на свим платформама (мобилним уређајима, конзолама и рачунарима) и износио је 124,8 милиона. Просечна старост играча видео игара је 31 година, а чак 76% од укупног броја играча су пунолетне особе, чешће мушког пола (особе женског пола чине 48% у укупном броју играча). Просечни играч из Европске уније проведе девет сати недељно играјући видео игре, што је знатно више времена од оног који проводи на друштвеним мрежама или гледајући телевизијски програм.¹⁰⁴

Модели плаћања видео игре (монетизација)

Видео игре су се најпре продавале као производ у физичком облику доступан на дискетама, компакт диску или медијуму за складиштење дигиталних података (*USB flash*). Примена дигиталне технологије допринела је промени производње видео игара, процеса играња и трговине играма на тај начин што је омогућена дигитална дистрибуција игара који све већи број корисника може да користи *online* на различитим електронским уређајима.

Велики приходи индустрије видео игара, као веома развијене гране привредних делатности, прогнозирају се на основу демографских показатеља који указују на пораст популације потенцијалних корисника. Зато се води рачуна о променама учешћа деце и омладине у укупној популацији и заступљености популације рођене после 1990. године

¹⁰² *Newzoo global games market report 2023*, стр. 21-22. Update October 2023. Доступно на: <https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2023-free-version> (приступ 29. 11. 2023).

¹⁰³ *Newzoo global games market report 2023; Video games – worldwide*, *Statista* (доступно на: <https://www.statista.com/outlook/dmo/digital-media/video-games/worldwide>, приступ 30. 11. 2023).

¹⁰⁴ ISFE-EGDF, Key Facts European Video Games Sector, Report, 2021. Доступно на: <https://www.isfe.eu/wp-content/uploads/2021/08/2021-ISFE-EGDF-Key-Facts-European-video-games-sector-FINAL.pdf> (приступ 2.9.2022.)

у укупном становништву, будући да су то најчешћи корисници видео игара, посебно на мобилним телефонима.¹⁰⁵ Може се очекивати да ће у земљама са бројном популацијом, нарочито млађом, индустрија видео игара остварити веће приходе, а то је и видљиво из наведене листе земаља у којима је остварен највећи приход од видео игара 2022. године.

Како је тржиште видео игара веома динамично и непредвидљиво, демографске промене саме по себи не гарантују повећање прихода од видео игара. Упркос томе што се производи све већи број игара, огромне приходе остварују само најпопуларније, малобројне игре, од којих су неке „ревитализоване“ верзије тзв. ретро игара које су настајале пре више деценија. Према томе, успех игре зависи од тога да ли је поједина игра стекла популарност на тржишту, што показује податак да је на *Steam* платформи, која је највећа дигитална дистрибутивна платформа, 0,5% видео игара доносило 30% прихода, тј. „25 најпродаванијих игара зарадило је 975 милиона долара од 3,5 милијарди, што је укупни годишњи приход на овој платформи“, док, с друге стране, само 2,5% свих корисника игара троши новац на игре и доноси приход индустрији видео игара.¹⁰⁶ Отуда је уновчавање (монетизација) видео игре један од најважнијих фактора развоја индустрије игара.

Са техничким унапређењем видео игара и развојем тржишта видео игара мењао се и начин на који креатори видео игре могу надокнадити трошкове продукције и остварити зараду од свог производа.¹⁰⁷ Традиционални модел „плати да се играш“ (*pay-to-play*, *P2P*) подразумевао је да се игра продаје у малопродаји на дискетама, компакт дисковима, у фиксном износу, чиме се надокнађују трошкови производње и остварује профит. На мењање традиционалног модела утицао је развој дигиталне технологије, што је олакшало доступност садржаја који се шире мрежама уз плаћање поједине игре дигиталном дистрибутеру или преплате на играње током одређеног периода уз могућност ажурирања игре за коју се претплата плаћа. Тако се од 2008. године развио систем *Premium* којим корисник плаћа унапред коришћење игре. Поменути систем монетизације игре највише одговара креаторима, будући да одмах остварују накнаду за игру, али пракса показује да ће корисници хтети да купе видео игру само ако је веома квалитетна и има много додатних садржаја.

Модерни приступ наплате који се развија од 2012. године искључује потребу да се плаћа за игру и играње. Тако се играчи најпре интересују за игру доступну у слободном приступу (*free-to-play*, *Freemium*, даље F2P). Играч може бесплатно да инсталира основну игру и користи апликацију са основним садржајем, али се уновчавање видео игре постиже наплатом додатних садржаја унутар игре, мапа, прича или новог режима игре – тзв. *in-app* куповина када се одређеном садржају се може приступити само

¹⁰⁵ У том циљу испитују се карактеристике генерацијских кохорти „миленијанаца“ (генерација У рођених између 1980 и 1996. године - тзв. „дигиталних урођеника“ који боље од других користе електронске уређаје јер су рођени у време настанка и развоја информационо-комуникационих технологија), генерације Z (рођени између 1997 и 2012. године), тзв. „селфи“ генерација која друштвени живот води искључиво *online* и генерације *Alfa* (рођени од 2013 до средине 2020. године) која од раног детињства користи видео игре, а традиционалне неће ни знати (Mladen Ćudanov, Tatjana Ivanović, Sonja Ivančević, „Razvoj modela poslovanja u industriji video-igara i njihova prilagođenost generacijama Y i Z“, у: Manojlo Maravić, ur., *Studije video-igara – Nova interdisciplinarna naučna oblast*, Akademija umetnosti, Novi Sad, 2022, 133-141.

¹⁰⁶ Ameya Khasnis, Kako da kreativno monetizujete svoju igru?, *Startit*, 1. 7. 2017. Доступно на: <https://startit.rs/kreativna-monetizacija-u-video-igramama/> (приступ 29. 11. 2023); Ana Elez, Procvat gejming indустrije: Razigrano osvajanje sveta, *VREME*, 8. 11. 2023. Доступно на: <https://www.vreme.com/vesti/procvat-gejming-industrije-razigrano-osvajanje-sveta/> (приступ 29. 11. 2023). О подели корисника према спремности да плаћају за видео игре на „прилепке“, рибе прилепуше“, „ситне рибе“ и „китове“ код: М. Ćudanov, Т. Ivanović, S. Ivančević, 133.

¹⁰⁷ О привредном значају мењања начина монетизације и у: G. DIMITA и други, наведено дело, 10-11.

ако се плати или се плаћањем постиже да се набаве одређени предмети којима ће играч стећи предност при игрању, да се побољшају карактеристике lika или да се раније „откључају“ ликови или бонуси, да се стекне виртуелна валута, пређе на нови ниво игре итд.

У наведеном моделу наплате видео игара произвођач видео игре преузима ризик да неће надокнадити своје трошкове, сем ако не креира приступачан и занимљив производ, тако да играч пожели купити нове додатне садржаје игре или виртуелне предмете који се користе у игри. Али, понуда мора бити разнолика и иновативна а тражена накнада мора бити одговарајућа за оно што се кориснику нуди, а што му није потребно за играње, али побољшава искуство играња. Играчу се може понудити пружање неких додатних садржаја и ван игре, па се често нуде попусти, могућност преplate, бонус поени и слично. Уобичајено се играње у F2P моделу, нарочито видео игара дизајнираних за мобилне телефоне, условљава тзв. микротрансакцијама да би играч могао да настави са играњем (нпр. да пређе одређени ниво). Као што и сама реч сугерише, уплате су релативно мале, али су учестале.

Један од често примењених модела плаћања у играма јесте да се приход остварује не од корисника него од клијента који плаћа за оглашавање у игри (*in game Adversiting*).¹⁰⁸ Оглашавање може бити пасивно, па се плаћа за уочљиво места за рекламу, видео рекламе или за огласе у којима се кориснику нуди нека награда, бонуси или могућност добијања виртуелне валуте или може бити активно, када се у склопу игре користе рекламирани предмети, приказују робни знаци одређеног произвођача итд. У овом случају програмери морају да воде рачуна да претерано оглашавање које сваки час прекида ток видео игре не одврати корисника од играња или га натера да користи блокатор којим онемогућава емитовање реклама. Предности бесплатног играња брзо су се испољиле на тржишту видео игара, па се тако дешава да се новије верзије веома популарних игара раније креираних по моделу P2P нуде за нове уређаје прилагођене моделу уновчавања F2P.

Чим су се стекле прилике, услови повезаности и интеракције играча на мрежи допринели су да се развије међусобно такмичење и трговина међу играчима, у тежњи да неки од њих лакшим путем остваре циљ игре. Најпре произвођачи почињу да мотивишу играче видео игре изгледима да играњем остваре неку награду (у почетку симболичне природе или мале новчане вредности), а потом и играчи почињу да препознају могућности зараде од професионалног играња видео игара – тзв. *play-to-earn* модел (P2E).¹⁰⁹ Недозвољена трговина виртуелним предметима или налозима играча који су брже од других напредовали у игрању убрзо се једним делом усмерила на централизовано и донекле контролисано тржиште (на коме посредник остварује зараду од процента сваке трансакције), док су се, с друге стране, са појавом крипто-валуте и

¹⁰⁸ Waldemar Rembold, *Verträge über digitale Spiele unter der Richtlinie (EU) 2019/770 über digitale Inhalte und digitale Dienstleist*, Dissertation zur Erlangung der Doktorgrades in Bereich der Rechtswissenschaft, Universität Osnabrück, 2021, 15-16. Доступно на: <https://osnadoes.uni-osnabrueck.de/handle/urn:nbn:de:gbv:700-202111025526> (приступ 2. 12. 2023).

¹⁰⁹ Један од примера зарађивања играњем видео игара јесте активност инфлуенсера који уживо „стримују“ видео игру или унапред снимају видео записе одређене игре и деле снимке на платформама, а други јесте професионално играње видео игара на такмичењима (тзв. електронски, Е-спорт), при чему спортисти, који су често популарнији од других спортиста који се баве традиционалним спортовима, остварују додатну накнаду од стриминга и од спонзорстава (о економском значају Е-спорта у: Stefan Andonović, Igor Radovanović, „Mogućnost pravne kvalifikacije elektronskog sporta kao vrste sporta“, *Strani pravni život*, br. 1, 2019, 43. DOI: 10.5937/spz63-21088).

виртуелне имовине отворила нове могућности да се заради од играња тзв. крипто игара.¹¹⁰

Са становишта права интелектуалне својине начин уновчавања игре је важан зато што се мора осмислити већ у најранијој фази креирања игре. То значи да је модел уновчавања суштински повезан са дизајном игре, и осмишљава се у најранијој фази креирања игре, при чему програмери монетизације морају водити рачуна да ускладе интересе корисника и произвођача и да провере прихватљивост више варијанти модела плаћања видео игре, како би она на тржишту постала популарна, остала дуговечна, аутентична и остварила приход. Поред тога, прихватање одређеног модела плаћања има утицаја на начине спречавања пиратерије видео игре. Модел F2P у коме корисник може бесплатно да преузме видео игру у суштини је настао 2000. у Јужној Кореји као одговор на сталне фрустрације програмера видео игара чије су неовлашћено копиране. Велика популарност и доступност бесплатних игара разлог је што се од њих остварује највећи профит, док су трошкови производње ниски, а ризици од неовлашћеног копирања сведени на минимум, зато што се у таквим производима користе застарела графичка решења.¹¹¹

Уновчавање сложене интелектуалне творевине као што је видео игра изазива тешкоће када треба применити традиционалне постулате ауторског права на односе аутора видео игре (програмера или издавач) и корисника који, под одређеним условима, може да буде „творац садржаја“ модификоване игре, укључен у њен развој, са дозволом аутора. У таквим случајевима аутор игре, чије је ауторско право већ заштићено, обично дозвољава кориснику да остварује приход од садржаја који је сам креирао приликом играња видео игре аутора, али рестриктивно, под условима да користи видео игру некомерцијално и не-конкурентски. Међусобни однос аутора видео игре и корисника који се јавља улози „аутора-аматера“ није могуће решити применом традиционалних поставки ауторског права које се заснивају на пасивној позицији корисника у односу на дело, а, с друге стране, да би се ти односи успешно регулисали уговором неопходно је претходно разрешити дилеме које се јављају у вези креативног доприноса играча (корисника игре) садржају игре.¹¹²

У индустрији видео игара значајни су и приходи који се стичу од спонзора и партнера, нарочито ако у видео игри могу да се промовишу њихови производи (као што је наведено на примеру сарадње креатора игре *The Sims* са компанијама ИКЕА и H&M. Велика популарност појединих видео игара искоришћава се и кроз продају на одређеним местима или путем интернета предмета коришћених у игри (у физичком облику или дигиталних), играчака, мајица са принтовима, сувенира, књига, постера итд.

Како право интелектуалне својине стагнира и није кадро да прати брзо напредовање индустрије видео игара, тако се, на примеру промена модела уновчавања видео игара, види како се спорна питања преносе из судница и арбитража на тржиште

¹¹⁰ Ranko Trifković, Kripto igre – Play to Earn ili Play AND Earn? ECD blog, 18. 10. 2022. Доступно на: <https://ecd.rs/blog/kripto-igre-play-to-earn-ili-play-and-earn/> (30. 11. 2023). Исти аутор наводи да је у садашњој фази постоји прелаз на модел *PlayANDEarn*.

¹¹¹ John Kuehl, „Video Games and Intellectual Property: Similarities, Differences, and a New Approach to Protection“, *Cybaris*®, vol. 7, issue 2, 2016, 325-326. Доступно на: <http://open.mitchellhamline.edu/cybaris/vol7/iss2/4> (приступ 3. 12. 2023). Корисници верују да је игра „бесплатна“ а заправо је знатно скупља, јер се приход остварује касније од продаје у апликацији. Да би преузели бесплатни садржај видео игре корисници дозвољавају приступ својим личним подацима, а те мета податке потом компанија за видео игре (нарочито на мобилним телефонима) продају и тако остварују велики додатни профит (наведено дело, 327).

¹¹² Amy Thomas, „Merit and monetisation: A study of video game user-generated content policies“, *Internet Policy Review* vol. 12, no. 1, 2023, 15, 18. DOI: 10.14763/ 2023.1.1689.

где се решавају неформално, на начине прихватљиве и за креаторе видео игара и за кориснике.

Показатељи развијености тржишта и индустрије видео игара у Републици Србији

Податке о стању у индустрији видео игара у Србији у ограниченом обиму нуде званичне статистике и извештаји Асоцијације индустрије видео игара Србије (*Serbian Games Association* – даље *SGA*), која представља непрофитну, невладину организацију посвећену развоју домаће индустрије видео игара, а основана је 2018. године по узору на сличне европске и светске организације.

Из доступних података извештаја Републичког завода за статистику Републике Србије није могуће сазнати број становника Републике Србије који играју видео игре, њихову животну доб или навикама, али на перспективе развоја тржишта видео игара у Србији посредно указују званични демографски статистички подаци, као и подаци који се односе на пораст броја електронских уређаја и коришћења информационо-комуникационих технологија у домаћинствима.

Према резултатима последњег пописа становништва и домаћинстава у Србији из 2022. године, број становника у Србији је у опадању, како укупно (има 6647003 становника) тако и по старосним групама, али група узраста од 15. до 64. године задржава учешће од око 60% у укупној популацији, као и приликом ранијих пописа.¹¹³ Управо се може очекивати да у овој групи, иначе најбројнијој, има највише корисника видео игара, што би било сагласно резултатима демографских истраживања корисника видео игара у свету у 2023. години.¹¹⁴

Додатни статистички подаци о компјутерској писмености лица старијих од 15 година потврђују ту могућност. У извештају Републичког завода за статистику „компјутерска писменост је дефинисана као способност лица да користи основне рачунарске апликације у извршењу свакодневних задатака (на послу, у школи, код куће),“ у вези обраде текста, креирања табела, претраживања на интернету, коришћења електронске поште и апликација за размену видео порука.¹¹⁵ Када се упореде подаци из 2011. и 2022. о компјутерској писмености становништва уочљиве су значајне промене будући да је сада половина становништва потпуно, а четвртина делимично компјутерски писмено, а то значи да би могли бити потенцијални корисници видео игара. Промене су уочљиве на графику 1.

¹¹³ Републички завод за статистику, *Старост и пол: подаци по насељима*, публ. 2, РЗС, Београд, 2023, 14.

¹¹⁴ Упор. Jenny Chang, 51 Significant Video Game Demographic Statistics: Data on Age & Gender, *FinancesOnline* last modified 2023, 10, 04. Доступно на: <https://financesonline.com/video-game-demographic-statistics/> (приступ 21. 11. 2023).

¹¹⁵ Републички завод за статистику, *Школска спрема, писменост и компјутерска писменост*, публ. 4, РЗС, Београд, 2023, 16.

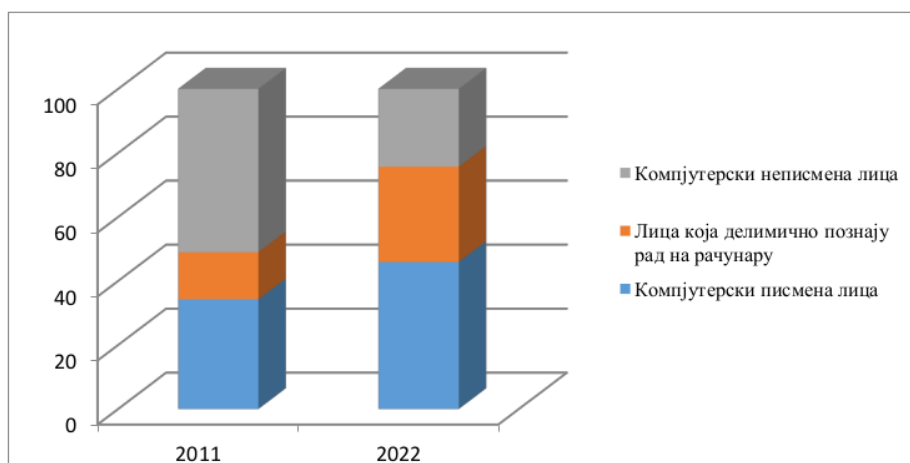


График 1.: Компјутерска писменост становништва Србије 2011. и 2022. године*

*Извор: РЗГ, Школска спрема, писменост и компјутерска писменост, табела А3, 2023, стр.16.

Претходно изнете претпоставке подупиру статистички показатељи који показују да је приметан пораст броја електронских уређаја који се користе у домаћинствима, а пре свега мобилних телефона и персоналних рачунара. Када је реч о мобилним телефонима у 2019. години их је имало 93,7% лица, док је 2020. године учешће повећано на 94,1%, а 2021. године на 94,6%. Проценат заступљености персоналних рачунара у домаћинствима је такође у порасту: 2019. године рачунар је имало 73,1% домаћинстава, а 2021. године 76,7%.¹¹⁶ У складу са овим подацима може се закључити да у нашој земљи највећи број домаћинстава поседује мобилне телефон, а преко тог уређаја се видео игре најчешће играју.

Такође, расположиви подаци о употреби рачунара, мобилних телефона и интернета иду у прилог мишљењу да су наведени електронски уређаји доступни већини становништва, која их употребљава свакодневно, што се слаже са подацима о компјутерској писмености становништва.

Чак 81,5% домаћинстава у Србији има интернет прикључак код куће (а од тога у 91,7% случајева широкопојасну интернет конекцију, при чему су то претежно домаћинства са вишим приходима и из градских средина).¹¹⁷ У 2021. години 74,8% људи у Србији користило рачунар у три месеца пре истраживања, остали ређе. Од оних који су рачунар користили у последња три месеца највећи број (86,3%) је користило рачунар сваког дана, нешто више мушкараца (78,7%), а нешто мање жена (70,9%). Корисници интернета и рачунара су, пре свега, студенти (њих 99,9% користи интернет и рачунар), као и запослени (91,8% користи рачунар, а интернет 97,2%). Највећи број корисника

¹¹⁶ Републички завод за статистику, *Употреба информационо-комуникационих технологија у Републици Србији*, РЗС, Београд, 2021, 10. Доступно на: <https://publikacije.stat.gov.rs/G2021/Pdf/G202116016.pdf> (приступ 2. 9. 2022.). Истраживање је извршено на стратификованом узорку испитаника старости од 16 до 74 године, а резултати су пондерисани на целу Републику Србију. У истој публикацији приказан је стални тренд повећања броја домаћинстава који имају рачунар од 2011. године (52,1% домаћинстава са рачунаром) до 2021. када их има 76,7%, а истовремено рачунари постају доступнији домаћинствима са нижим примацима (*ibidem*, стр. 11-12).

¹¹⁷ Како је објашњено у извештају РЗС из 2021. учешће домаћинстава са широкопојасном интернет конекцијом је у ЕУ усвојен као показатељ развијености употребе информационо-комуникационих технологија у некој земљи не само због брже и поузданије интернет конекције, него и зато што утиче на начин коришћења интернета. Релативни бројеви наведени према: Републички завод за статистику, *Употреба...*, наведени извештај, стр. 12, 14-15.

информационо-комуникационих технологија су лица са средњом стручном спремом (81,5% и 91,2%) и лица са стеченим вишим и високим образовањем (око 90%).¹¹⁸ Према узрасту, рачунар највећим делом (од 93% до 96%) користе лица од 16 до 44 године старости, док се ситуација значајно мења када је реч о употреби интернета, те се уочава тренд пораста броја старијих корисника интернета где чак 70% лица између 55 и 65 година старости користи интернет, а 33% је лица старости од 65 до 74 године. Интернет користе нешто чешће мушкарци (83,6%), а ређе жене (78,8%).¹¹⁹ Занимљив је податак добијен истраживањем да је 2021. 95,5% становника користило мобилни телефон, од међу њима чак 100% (сви) који су били старости од 16 до 54 године, без обзира на пол.¹²⁰ Из наведених података може се закључити да су електронски уређаји (а посебно мобилни телефони) широко доступни грађанима Србије, посебно онима који су старији од 16 година, који их имају и редовно користе. Распрострањеност широкопојасне интернет конекције указује на развијеност информационо-комуникационих технологија, које највећи део становништва користи свакодневно. Могао би се одредити и профил просечног играча видео игара у Србији – реч је о особи мушког пола, старости између 16 и 44 године, средњег или високог образовања која видео игре игра најчешће на мобилном телефону или на персоналном рачунару. Самим тим, постоји демографски и технолошки потенцијал за развој индустрије видео игара у Србији. Остаје да се види да у којој мери је развијено тржиште видео игара у Србији.

На основу података из упоредног економског истраживања тржишта видео игара према подацима из 2018. године констатује се да је српско тржиште изазовно због тога што земља нема подршку за пословање на највећим страним платформама као што су *Apple* и *Sony* тако да због тог ограничења компаније региструју укупан приход остварен од видео игара објављених на тим платформама у иностранству.¹²¹ Раст и развој индустрије видео игара у Србији прати Асоцијација индустрије видео игара Србије (SGA) у својим годишњим извештајима (илустровано подацима од 2020-2023. у табели бр. 1)¹²².

Табела бр. 1.: Кретања у индустрији видео игара у Србији (2020-2022)*)

ГОДИНА	2020	2021	2022	2023
Остварена зарада (у милионима €)	120	125	150	175
Број тимова	120	130	140	150
Број запослених	2100	2200	2500	4300
Број креираних игара	41	35	51 (94 у развоју)	30 (81 у развоју)
Удео директне продаје производа у профиту	61%	60%	54%	69%
Креирање оригиналне игре	-	65%	52%	Већина производа

*) Извор: Годишњи извештаји SGA за 2020, 2021, 2022. и 2023. годину.

¹¹⁸ Републички завод за статистику, *Употреба...*, наведени извештај у фусноти 109., 16-18, 20-21.

¹¹⁹ Републички завод за статистику, *Употреба...*, наведени извештај, 22-23.

¹²⁰ Републички завод за статистику, *Употреба...*, наведени извештај, 19.

¹²¹ Goran Pitić, Miloš Kržić, Aleksandra Vuković, Marija Ilić, „Gaming Industry in Serbia: a Chance for a New Industrial Policy“, *Ekonomika preduzeća*, vol. 68, issue 1-2, 2020, 91-103. DOI:10.5937/EKOPRE2002091P. Аутори сматрају да доношење закона о дигиталној имовини иде у прилог развоју индустрије видео игара у Србији, а препоручују увођење пореских олакшица и модернизацију наставних планова и програма, како би се помогао развој те индустрије (Goran Pitić et al., 100-101).

¹²² Годишњи извештаји SGA за 2020., 2021., 2022. и 2023. годину, доступни на: <https://sga.rs/godisnji-izvestaj/> (приступ 23. 9. 2024.).

Подаци показују да постоји стални раст индустрије видео игара у Србији и прихода који запослени већином остварују ван Србије, на развијенијим тржиштима видео игара. Вредност индустрије видео игара у Србији која је у 2020. износила 120 милиона евра расла је наредне године да би у 2022. достигла 150 милиона евра. Делатношћу индустрије видео игара бави се све већи број компанија, тимова и студија, а такође расте и број запослених. У току 2020. било је објављено у просеку 41 игра, 2021. – 35 игре. Највећи профит у 2021. години домаће компаније остваривале су од видео игара које се играју на рачунару (око 40%), што се знатно разликује од 2020. године када је доминанта платформа за играње видео игара био мобилни телефон, а профит од оваквих игара износио 45%.¹²³ 2021. године на креирању видео игара у Србији учествовало је 130 тимова и компанија, што подразумева више од 2200 запослених лица, од којих су 1/3 лица женског пола. Компаније које су чланови Асоцијације видео игара Србије, углавном имају седишта у Београду (69) и Новом Саду (22) и развијају видео игре симулације (15%) и видео игре *causal* (18%) и *role-playing* (19%) жанра.¹²⁴

У свим извештајима од 2020. до 2022. године наводи се да је учешће жена 30%, што је значајно више од светског просека, при чему жене чине половину лидера у тимовима, а жена је и на челу Асоцијације. Број креираних игара је порастао нарочито 2022. године. Свих посматраних година приход се најчешће остварује од директне продаје производа, што значи да је реч о самосталној домаћој продукцији успешних видео игара, те да они који их креирају и продуцирају могу да опстану на тржишту као независни субјекти и да наставе да унапређују своју делатност, премда су у нашој земљи регистрована представништва страних компанија попут *Ubisoft*-а *Epic Games*. На ту независност упућује и наредни податак да се најчешће креирају оригиналне игре за играње на мобилним телефонима, претежно у моделу F2P уновчавања. Према прегледу који се нуди у извештају за 2022. годину приход индустрије видео игара се готово удвостручио од 2018. године. Те године је износио 80 милиона евра, док је 2022. године достигао 150 милиона, али се најчешће остварује ван Србије и за стране фондове. Према подацима из 2022. године, 41% игара креирано је за мобилне телефоне, а 41% за играње на рачунару.¹²⁵

Према подацима из 2023. године, а нарочито ако се прати тренд од 2017. године, како је приказано у извештају SGA, индустрија видео игара у Србији доживљава експанзију. И даље се овом делатношћу баве појединци, тимови или мала предузећа (до 20 запослених), а најчешће се креирају игре за персоналне рачунаре (51%) и за мобилне телефоне (43%).¹²⁶

¹²³ SGA, *Serbian Gaming Industry Report*, 2020. Доступно на: <http://sga.rs/wp-content/uploads/ANNUAL-REPORT-2020-8.pdf> (приступ 3. 9. 2022.)

¹²⁴ http://sga.rs/wp-content/uploads/REPORT_2022.pdf (приступ 03.09.2022.)

¹²⁵ SGA, *Serbian Gaming Industry Report*, 2021. Доступно на: https://sga.rs/wp-content/uploads/REPORT_2022.pdf; SGA, *Serbian Gaming Industry Report*, 2022. Доступно на: <http://sga.rs/wp-content/uploads/Serbian-Gaming-Industry-Report-2023-made-by-SGA.pdf> (приступ 4. 12. 2023.).

¹²⁶ SGA, *Serbian Gaming Industry Report*, 2023. Доступно на: <https://sga.rs/godisnji-izvestaj/> (приступ 23. 9. 2024.).

ДРУГИ ДЕО

ПОЈАМ, ПРАВНА ПРИРОДА И ЕЛЕМЕНТИ ВИДЕО ИГРЕ

Видео игра као врста игре

Појам видео игара може бити одређен на више различитих начина због њихове сложене природе. Пре него што се одреди правно релевантан појам видео игре требало би објаснити игру, сличности и разлике између класичних или традиционалних игара (некада се називају и неелектронске) и видео игара.

Игра и врсте игре

На питање шта је игра веома је тешко дати прави одговор, зато што се појам игре може одредити само условно, зависно од карактеристика, функција и циља игре које сматра најважнијим онај ко опредељује тај појам. Притом треба имати на уму да се током историје људског друштва мењају социо-психолошке компоненте игре, што утиче на измене форме и садржаја игре. Зато једна и јединствено примењива дефиниција игре не постоји, нити је могуће да се постави, будући да се термин игра различито разуме у философији, етици, друштвеним наукама, студијама игре (лудологија), уметности, еволутивној биологији и другим природним наукама.

С друге стране, разумевање друштвене функције игре¹²⁷ важно је да би се могло схватити шта су видео игре. Мора се одредити у каквом су логичком односу та два појма: да ли су потпуно одвојени или се делимично преклапају или између њих постоји однос општег и посебног. У социологији културе, која се развија у XX веку, истиче се да је игра основа бивствовања и људске културе, једнако је важна по својој функцији у животу човека као и расуђивање и стварање, што је разлог да човека можемо да одредимо као биће игре (*Homo ludens*).¹²⁸

У поменутом делу Јохан Хојзинга је анализирао игру, указавши на то да је игра старија од културе, али је истовремено и културни феномен у људском друштву. Игру дефинише као добровољну активност којом се испуњава слободно време, која се изводи у одређеним временским оквирима и месту, према слободно прихваћеним правилима, али апсолутно обавезујућим, сама је себи циљ и праћена је осећањем напетости, радости и свешћу да се разликује од обичног живота.¹²⁹ Анализирајући игру, Хојзинга је одредио њене најважније карактеристике: да је то активност која се предузима вољно, слободно и необавезно, да се разликује од стварности и „обичног“ живота по трајању и локацији, да су правила игре слободно прихваћена, али врховна и стриктна, да одузима слободно

¹²⁷ Чак се и порекло речи игра везује за старогрчки израз „агос“ – колективно певање у славу богова при верском обреду.

¹²⁸ Парафразирано познато становиште историчара и теоретичара културе Јохана Хојзинга, које је изнео у предговору свог дела *Homo Ludens* (објављено најпре у Холандији 1938. године, потом у преводима на немачки 1944. и на енглески 1949. године), овде према: Johan Huizinga, *Homo Ludens: A Study of The Play-Element in Culture*, Routledge & Kegan Paul, London, Boston and Henley, 1980. У домаћој социологији културе у свом есеју „Изиграни играчи“ Божовић говори о креативној улози игре која је основ културе када је слободна и добровољна и о ризицима употребе рачунара која утиче на спонтаност игре (Ратко Божовић, *Молитва осаме*, Чигоја штампа, Београд, 2016, 439-440).

¹²⁹ J. Huizinga, наведено дело, 28.

време играча и да није повезана са материјалним интересима и остваривањем профита, него играч добија само емотивну сатисфакцију.¹³⁰

Како се види, истакнуте карактеристике игре, а нарочито она да није повезана стицањем материјалне користи, не одговарају свим играма. Једну од најбољих критика дела Јохана Хојзинге дао је француски социолог Роже Кајо (Roger Caillois) у свом делу *Игре и људи* (*Les jeux et les hommes, le masque et le vertige*) из 1958. године.¹³¹ Он истиче значај књиге *Homo ludens* као једног од првих научних дела у овој области, али сматра да су обележја игре, описана у тој књизи у исто време преуска и преширока. Критика је упућена генерализацији игара, без покушаја категоризације по врстама или жанровима, а највеће неслагање јесте у увођењу критеријума непрофитног карактера игре. Кајо наводи да се постављањем наведеног критеријума изоставља читав спектар игара на срећу, попут игара клађења, коцкања или картања, које, не би могле да се сматрају играма, а многе од њих су део културе и традиције једног друштва.¹³² Уколико поставимо теорију у којој код игара на срећу не долази до стицања профита, тј. да сама игра нема лукративни карактер, већ учествовањем у њој корисници врше размену већ постојећих добара, тада би и игре на срећу одговарале критеријумима Јохана Хојзинге, те би критеријум непрофитног карактера игре морао бити замењен критеријумом непродуктивности, што подразумева да играњем игре не настаје никакав нови производ нити ново добро.¹³³ Кајо сматра да корисник игре који остварује профит престаје да буде играч и постаје запослено лице, као што је случај са професионалним спортистима који учествују на спортским такмичењима.¹³⁴ Интервенција коју чини Кајо значајна је због тога што у модерном друштву велики број игара доноси профит или свом креатору или свом кориснику.

Друга најзначајнија примедба Кајоа упућена је критерију прецизних и јасних правила у оквиру игре, која морају постојати, али могу варирати у зависности од врсте игре. Стриктних правила нема уколико је реч о играма претварања или играма у којима учесници преузимају различите улоге, импровизујући правила и смишљајући ток игре док се она одвија. Један од критеријума који се мора додати постојећој дефиницији јесте и неизвестан карактер игре, а нарочито њен ток и завршетак. Уколико играч унапред зна исход игре, у ком изостаје могућност промене, игра престаје да буде игра и губи свој смисао.

У складу са критиком коју износи, Кајо предлаже шест елемената које једна активност мора поседовати да би се могла сматрати играма, а то су: да је то слободна и вољна активност, да је игра одвојена од стварног живота временски и просторно, да је неизвестан њен ток као и крајњи резултат, да је непродуктивна, јер играњем игре не долази до стварања неког новог добра нити производа, већ само може доћи до прерасподеле постојећег, да су учесници увек свесни да је реч о игри, односно о искривљеној стварности, и да правила игре морају постојати, али не морају бити стриктна нити бити повезана са законима или правилима која важе на некој територији, него их самостално креирају учесници, у складу са својим потребама.¹³⁵

¹³⁰ J. Huizinga, наведено дело, 8-13.

¹³¹ Roger Caillois, *Man, Play and Games* (превод са француског Meyer Barach), University of Illinois Press, Champaign, 1992. Књига је изузетно значајна у социологији културе с обзиром на то да се игра посматра као друштвени феномен.

¹³² R. Caillois, наведено дело, 5.

¹³³ *Ibidem*.

¹³⁴ R. Caillois, наведено дело, 6.

¹³⁵ R. Caillois, наведено дело, 9.

Јасно је да наведене дефиниције игре, већ и због времена у коме су настајале, нису могле да се односе и на видео игре, које се касније развијају као врста игре, а данас чак испољавају карактеристике културног добра и новог мултимедија. Утолико су важнији покушаји да се актуелизују ставови Хојзинге и Кајоа како би појмовно одређење игре могло да се односи како на традиционалне, тако и на видео игре. Чешће се то чини из аспекта прагматичних потреба дизајнера видео игара. Таква је, на пример, дефиниција коју у својој књизи *Правила игре (Rules of Play)* нуде дизајнери видео игара Кети Сален (Katie Salen) и Ерик Цимерман (Eric Zimmerman). Баш зато што настоје да њихова дефиниција обухвати и видео игре, они игру одређују не као активност, него као систем у коме играчи улазе у имагинарни сукоб, према дефинисаним правилима, чиме се постиже мерљив исход.¹³⁶ С друге стране, у својој књизи Џеспер Јул (Jesper Juul) даје нешто потпунију дефиницију (видео)игре, истичући да свака се свака класична игра базира на истом моделу који се састоји од шест делова који функционишу на три нивоа. То су: систем је заснован на низу правила, исход игре је променљив и несталан, сваки исход има своју одређену вредност, играч мора уложити напор да би дошао до жељеног исхода, играч се емотивно везује за карактера и исход игре, последице активности које предузима су непредвидиве, односно могу, али не морају изазвати жељени резултат.¹³⁷ Према томе, игра је систем заснован на правилима са променљивим и мерљивим исходом, где се различитим исходима додељују различите вредности, играч улаже напор како би утицао на исход, осећа се емоционално везан за исход и последице предузете активности.¹³⁸ Из свега што је наведено могло би се закључити да је игра радња која се одвија у реалној или имагинарној стварности у којој учесници прате дефинисана правила ради постизања циљева. Свака игра, па тако и видео игра подразумева добровољност, изазове и такмичења, интеракцију и одређене циљеве играња.

Иако се дефиниције игре разликују у зависности од аутора до аутора једна радња мора поседовати одређене елементе како би се сматрала игром. Садржина игре у великој мери утиче на то који ће елементи бити заступљени и на који начин. Такође, у игри могу постојати и други елементи који су карактеристични за ту одређену врсту, а који се у литератури не наводе. Зато је неопходно извршити класификацију игара и утврдити критеријуме поделе с тим што се мора водити рачуна о образовању категорија, чији број, с обзиром на велику разноврсност и различитост игара, не треба да буде велик. Уобичајени критеријуми који су срећу у литератури често су неодговарајући. Примера ради, ако се за критеријум поделе узме број учесника у игри, добиће се подела на игре које се играју самостално и игре које су намењене већем броју учесника, а то би значило да се ни једна самостална игра не може играти у групи и обрнуто, што не мора увек бити случај. Подела игара према критерију места, такође, није одговарајућа, јер се многе игре могу одвијати и на отвореном и у затвореном простору. Ако за пример, игре поделимо у на игре на срећу и игре надметања многе игре неће моћи да буду сврстане ни у једну од

¹³⁶ Према: Ismail Ekin Gürnlü, *Video Games and Copyright Protection Under International, European, and US Law*, Stanford-Vienna Transatlantic Technology Law Forum, Working Paper no. 59, 2020, 14. Доступно на: <https://law.stanford.edu/publications/no-59-video-games-and-copyright-protection-under-international-european-and-u-s-law/> (23. 9. 2023).

¹³⁷ Jesper Juul, *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional World*, Massachusetts Institute of Technology Press, Cambridge (Massachusetts)-London, 2011, 22. Он упомиње дефиниције игара седам аутора, почев од Хојзинга и Кајоа, и констатује да се у свима садрже слични елементи (на пример, да постоје правила игре, добровољност, непрофитабилност). Сматра да су разлике последице тога што дефиниције зависе од циља због кога се објашњава разлика између класичних и видео игара, као и због тога што дефиниција треба да одреди игру као такву, али и активност играња (J. Juul, наведено дело, 28; 30-33).

¹³⁸ J. Juul, наведено дело, 75.

те две категорије. Због тога је Кајо предложио поделу игара која је данас актуелна. Дели их у четири групе¹³⁹:

- Игре надметања (*agon*) – које одликује брзина, физичка спремност и снага. То су игре испољавања вештина и поређења са другим играчима, а у вези су са основним људских нагонима. Све видео игре спадају у игре надметања, с обзиром да, чак и онда када нема видљивог противника, играч игра игру против програма.

- Игре на срећу (*alea*) – које не зависе од способности, вештине нити талента играча, у којима нема такмичења са другима, већ крајњи резултат зависи од среће, а играчима пружају играчима осећај једнакости, јер су на почетку у истом положају.

- Игре играња улога (*mimikrija*) јесте честа врста како конвенционалних, тако и видео игара. Типични примери су дечје игре „жандара и лопова“, „Немаца и партизана“, „каубоја и Индијанаца“ где је одређеној рупи додељена једна улога, а другој групи друга. Мора се нагласити да су на овом принципу засноване и све сценске уметности, нарочито филм и позориште.

- Игре заноса и вртоглавице (*ilinx*) су игре које код играча изазивају промене перцепције, а услед тога настаје узбуђење, осећај опијености, тензија и ишчекивања. То су игре попут вожње дечјих аутомобила на струју, вожње у луна парку, обарање кугли у куглани, вештина кретања преко препрека (паркур и слично).

Сви облици игара могу бити комбиновани у једној игри, а типичан пример су спортске игре које често су истовремено такмичарске, играчи имају додељене улоге (позиције), приликом играња осећају повишено лучење хормона узбуђења (адреналин), а срећа игра велику улогу у коначном резултату и победи.¹⁴⁰

Примећује се, међутим, да су игре повезане са надметањем и случајношћу оно што више одговара изразу играње (енгл. *play*), док би имитација и игре заноса биле игре у правом смислу речи (енгл. *game*) при чему играчи нису ограничени правилима.¹⁴¹

Специфичности видео игре

Ако се пође од става да је игра иманентна и човеку и животињи, да је основ и компонента културног развоја и да се њени облици прилагођавају развоју технике, технологије и променама у друштву, разумљиво је да се видео игра може сматрати специфичним обликом игре (пре свега креиране у сврхе задовољства и опуштања) која одговара другачијим условима социјалне комуникације у савремено доба. Та комуникација је све чешће посредна а обавља се коришћењем електронских уређаја, преко друштвених мрежа и платформи. Са традиционалним играма видео игре имају неких заједничких елемената, као што су: спонтаност и слобода практиковања, постављени циљеви, стриктна правила и ритуални елементи,¹⁴² изазови, интерактивност,

¹³⁹ R. Caillois, наведено дело, 12.

¹⁴⁰ R. Caillois, наведено дело, 13.

¹⁴¹ Марина А. Мясникова, Павел Е. Архипов, „Дифференциация видеоигр, в рамках культурологических исследований медиа“, *Известия Уральского Федерального Университета*, том 27, н. 1, 2021, 15. DOI 10.15826/izv1.2021.27.1.002.

¹⁴² Стручњаци за дигиталне технологије и дизајн видео игара Рејчел Вагнер (Rachel Wagner) и Ерик Цимерман (Eric Zimmerman) сматрају да су ритуални елементи заступљени код видео игара - Вагнер наглашава „можда чак више него код традиционалних“ – зато што је слободни простор кретања унутар игре ригидно ограничен крутим системима алгоритамских правила (тзв. скрипте) – према: Ilaria Samorè, „Simboli religiosi e beni culturali nei videogiochi: intersezioni tra gaming and religion, ovvero due destini ineludibilmente comunicanti“, *Nuovi spazi di ricerca e riflessione teoretica, Stato, Chiese e pluralismo confessionale*, 17/2022, 148. Доступно на: <https://statoechiese.it/> (приступ 12. 11. 2023).

результат стимулације (по правилу менталне), мада понеке савремене видео игре уопште немају одлике игре.

Видео игре се разликују се од традиционалних игара по томе што се видео игра одвија у нестварном (виртуелном) простору који ствара рачунар уз помоћ хардвера и рачунарског програма, а играч, ако хоће да активно учествује у процесу играња и да утиче на оно што се дешава у виртуелном простору, мора да користи „улазне уређаје“ (миш, тастатура, џојстик) како би његови покрети били ефикасни,¹⁴³ мада сада већ постоје могућности да се рачунаром управља помоћу гласа или удаљеног покрета. Према томе, видео игра као активност почиње акцијом корисника која се обрађује уз помоћ рачунара, а резултат обраде се приказује кориснику на видео уређају као сигнал слике или видеа. Отуда и назив: видео игра. Али оно што највише разликује видео игре које су засноване на електроници од традиционалних игара јесте комбинација аутоматизације и сложености, која чини да оне самостално подржавају и израчунавају правила игре, што омогућава да се створи више светова игара, више игара у реалном времену и више игара за једног играча.¹⁴⁴

Структуру видео игре чине: 1) изглед (презентација) – графика, звук и анимација, 2) прича (садржај) – тема, ликови и други појединачни елементи и 3) правила, а сва три елемента повезана су тако да динамиком подстичу узбуђење и одржавају пажњу играча.¹⁴⁵ По наведеној структури видео игра у суштини одговара игри, с тим што се слободан простор игре може развити искључиво унутар ригидне структуре њеног техничког дизајна.

Истовремено, структуром видео игре мора бити креирано одређено значење за онога ко игру користи. Јер, видео игре су сложени системи у којима се повезују структура, контекст и значење игре – управо разумевање приче и смисла игре јесте основни услов за стицање емоционалног и психолошког искуства играња.¹⁴⁶ Смисленост видео игре је још једна особина која је повезује са другим играма, а истовремено је и суштински услов интерактивности видео игре. Видео игра је у суштини људска интеракција са виртуелним светом, с тим што измишљени свет, који иначе карактерише сваку игру, добија на значају у оквиру видео игре.

Појам и правна природа видео игре

Појам и одлике

Захваљујући развоју дигиталних технологија, видео игра се преображава од једноставног рачунарског програма у креативно сложено дело утемељено на софистицираним техничким решењима рачунарских програма. Управо тај нагли преображај видео игре од рачунарског програма до сложеног дела састављеног од различитих елемената, од којих су неки подобни да буду штићени правом интелектуалне

¹⁴³ Fritz Jürgen, *Wie Computerspiele ins Spiel kommen (Theorien und Modelle zur Nutzung und Wirkung virtueller Spielwelten)*, Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM), VISTAS Verlag GmbH, Düsseldorf – Berlin, 2011, 15.

¹⁴⁴ Jesper Juul, „Introduction to Game Time“, in: Noah Wardrip-Fruin, Pat Harrigan, *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, MIT Press, Cambridge (Massachusetts), 2004, 141-142. 131-142. Доступно на: <http://www.jesperjuul.net/text/timetoplay/> (приступ 2. 3. 2023).

¹⁴⁵ F. Jürgen, 16.

¹⁴⁶ Katie Salen, Eric Zimmerman, „Game design and meaningful play“ in: *Handbook of computer game* (Joost Raessens, Jeffrey H. Goldstein, eds.), MIT Press, Cambridge (Massachusetts), 2005, 61, 63.

својине, а други нису, разлог је што је тешко одредити појам видео игре, универзално прихватљив у правној доктрини.

Слично као што је случај са игром и видео игре се најчешће дефинишу са становишта других наука, а не правне науке. Новије правне дисциплине попут компјутерског права, права информационо-комуникационих технологија и медијског права узгредно се баве видео играма. Истраживања видео игара у области правне науке већином се односе на најзначајније проблеме креирања и коришћења видео игара као што су одређивање правне природе видео игара и адекватног начина заштите путем права интелектуалне својине, регулисање стицања виртуелне имовине играњем видео игара на платформама, тешкоће правног регулисања коришћења простора тзв. виртуелне стварности, заштита интереса малолетника од утицаја видео игара са сценама насиља и другим штетним садржајима доступних на интернету и слично.

Како су појмове видео игре најчешће предлагали креатори и дизајнери видео игара који су те игре и развијали, почетне дефиниције су више прагматично усмерене него што су опште, теоријске. Тако се видео игра може дефинисати као било која врста рачунарског програма, у форми текста или слике, који се може употребљавати на било којој електронској платформи, као што је рачунар или конзола, уз могуће укључивање више играча.¹⁴⁷ Под рачунарским програмом се уобичајено сматра уређени скуп техничких наредби помоћу којих се помоћу рачунара решава одређени задатак или се путем тих наредби управља радом рачунара.

Дефиниција по којој се видео игра изједначава са рачунарским програмом је у међувремену превазиђена, будући да су видео игре постајале све сложеније. Зато је прихватљивија дефиниција видео игре која је настала знатно касније - 2013. године тим истраживача испред Светске организације за интелектуалну својину (WIPO) у једном од извештаја посвећених правном статусу видео игара даје комплетну и са становишта права употребљиву дефиницију видео игара према којој је видео игра комплексно ауторско дело која се састоји од већег броја уметничких форми попут музичких дела, литерарних дела, видеа, дела ликовне уметности,¹⁴⁸ које подразумева људску интеракцију посредством рачунарског програма утемељеног на одређеном хардверу.¹⁴⁹ У истом извештају се наглашава да видео игра није једно, целовито ауторско дело, већ представља „амалгам“ индивидуалних ауторских дела која су, свако засебно, предмет ауторскоправне заштите, под условом да је реч о оригиналним и креативним ауторским делима.¹⁵⁰ У описаној дефиницији се јасно истичу три суштинске одлике видео игре – постојање људске интеракције, рачунарског програма који покреће игру и хардвера који подржава програм.

Под интеракцијом играча подразумевају се активности, одлуке и поступци играча који, утичући на ток игре, производе одређене последице. Играјући видео игру играч комуницира са виртуелним светом, мењајући га у складу са својим поступцима. Управо

¹⁴⁷ Gonzalo Frasca, *Video Games of the Oppressed: Video Games as a Means for Critical Thinking and Debate*, MS thesis, Georgia Institute of Technology, Atlanta, 2001. 4. Доступно на: <https://ludology.typepad.com/weblog/articles/thesis/FrascaThesisVideogames.pdf> (11. 5. 2023.)

¹⁴⁸ Када се користи општи термин литерарна ауторска дела, у смислу видео игара мисли се на радњу видео игре, сценарио или скрипте сличне садржине. Под појмом дела ликовне уметности подразумевају се предмети ауторско правне заштите попут слика, фотографија и карактера који се употребљавају за потребе видео игре.

¹⁴⁹ Andy Ramos и други, *The legal status of video games. Comparative Analysis in National Approaches*, World Intellectual Property Organization, July 29, 2013, 7. Доступно на: https://www.wipo.int/edocs/pubdocs/en/wipo_report_cr_vg.pdf (12. 5. 2023).

¹⁵⁰ A. Ramos и други, наведено дело, 7.

је интерактивност оно што видео игре издваја у односу на остала ауторска дела попут филма или музике где је публика, у свом деловању, пасивни прималац садржаја који јој се нуди на који не може утицати ни на који начин. Интерактивност је она компонента видео игре која јој омогућава да побуђује потребу корисника да је игра. Интерактивност, као једно од основних обележја савремених дигиталних видео игара, је најпроблематичнија из аспекта права интелектуалне својине а, нарочито, ауторског права, јер својим деловањем играчи уносе одређене измене у постојећем ауторском делу.¹⁵¹ У најновијим видео играма које су резултати дигиталне технологије, спојено са интерактивношћу јављају се и други аспекти дигиталне технологије као што су трансмедијалност и умрежавање, што додатно усложњава проблем регулисања правне заштите видео игара у случају креативног доприноса играча измењеном садржају видео игре. Тако интерактивност видео игре постаје она њена особина која омогућава да видео игра у савременом друштву буде прихваћена као начин преношења информације у медијима масовне комуникације.¹⁵²

Други елемент који свака видео игра мора имати је рачунарски програм који у свом коду садржи видео игру. Најважнији међународни документи проширују законска права на рачунарски програм тако што се предвиђа да рачунарски програм ужива ауторскоправну заштиту као и литерарно дело, под условом да испуњава услов оригиналности. У складу са чл. 2 Бернске конвенције таква одредба постоји у чл. 4 Уговора WIPO о ауторском праву, у чл. 10 ст. 1 TRIPS (у коме се помињу програми у основном и у помоћном коду), као и у Директиви 2009/24. Сличне формулације користе се и у правним прописима који се доносе на националном нивоу.

Трећи елемент неопходан за функционисање једне видео игре јесте хардвер који покреће рачунарски програм видео игре. На самом почетку свог развоја, видео игре су програмиране и коришћене су на ретким и скупим аналогним рачунским машинама у научним центрима и универзитетима, којима је приступ био ограничен, док су данас видео игре доступне најширем кругу корисника свих генерација и могу да се играју на различитим уређајима попут персоналних и преносивих (лаптоп) рачунара, таблета, конзола за играње у кући, мобилним и тзв. паметним телефонима. Међутим, већ у овом тренутку развој технологије тзв. рачунарства у клауду (*computing in cloud*) допринео је да компаније које се баве производњом видео игара истражују техничке могућности дигиталне дистрибуције таквих видео игара које ће играчи моћи да стримују директно са клауд сервера, без потребе за одређеним хардвером, што ће морати да буде уважено и у правној дефиницији.

И у нашој правној теорији прихвата се концепција по којој видео игра представља компилацију објеката заштићених ауторским правом, од којих неки не само појединачно, него и заједно могу да уживају заштиту путем ауторског права, али се истовремено истиче да постоји проблем зато што „не постоји јединствена правна дефиниција видео

¹⁵¹ I. E. Gürünlü, наведено дело, 16.

¹⁵² Видети: Salvador Gómez Garsía, Teresa de la Hera Conde-Pumpido, „Newsgame: The Use of Digital Games by Mass-Media Outlets to Convey Journalistic Messages“, *Games and Culture* vol. 18, no. 4, 2022, DOI: 10.1177/15554120221105461; Павел Е. Архипов, „Видеоигры как эффективное средство распространения информации“ в: *Региональная журналистика в новой коммуникационной среде: уроки пандемии COVID-19*, сборник материалов Всероссийской научно-практической конференции с международным участием (Екатеринбург, 19–20 апреля 2021 г.), Издательство Уральского университета, Екатеринбург, 2021, 60-63. Доступно на: <http://elar.urfu.ru/handle/10995/105534> (приступ 3. 11. 2023).

игре као 'целовитог дела' које је било предмет интелектуалне својине, као ни одредбе које би тичу њене целокупне правне заштите".¹⁵³

У правној дефиницији видео игре није неопходно инсистирати на техничким разликама између игара намењених игрању на одређеним уређајима (на пример: аркадне игре, игре за персонални рачунар, конзолне игре, игре за мобилне телефоне), будући да све те машине или електронски уређаје посматрамо као уређаје намењене покретању игара путем рачунарских програма. Због тога појам видео игре обухвата све игре, без обзира на то помоћу ког се уређају играју, да ли су преузете у дигиталном облику или се играју коришћењем хостоване услуге на интернету (клауд систем), без потребе за одређеним хардвером.

Према томе, ако се раније могло говорити о видео играма које су настајале као једноставни рачунарски програми, данас је видео игра сложени мултимедијални производ, па зато и настају тешкоће што право, а пре свега право интелектуалне својине, треба да регулише и односе повезане са креирањем и коришћењем садржаја видео игре.¹⁵⁴

Правна природа

Из прихваћене дефиниције произилази да видео игра представља комплексно дело, чија је правна природа дихотомна. Она је својеврстан спој традиционалних предмета заштите права интелектуалне својине, у њиховим дигиталним облицима, са рачунарским програмом захваљујући којем су сви ти поједини дигитални облици доступни и видљиви корисницима игре. Како је видео игра сложене правне природе, правна заштита се мора обезбедити сваком од делова видео игре, ако тај део задовољава критеријуме да се може сматрати предметом интелектуално правне заштите.

Да би се могла одредити врста правне заштите која се може пружити видео игри, неопходно је класификовати видео игру према њеним елементима који су подобни да будуштићени путем права интелектуалне својине зато што до сада није осмишљен модел који би задовољио потребе заштите видео игре као једне јединствене целине, а не као скупа елемената заштићених правом интелектуалне својине.

Класификацију је могуће извршити на различите начине: тако што ће се, према одређеним критеријумима, пронаћи и истаћи онај саставни елемент видео игре који суштински опредељује њену правну природу, тако да се и комплексно дело поистовећује са тим најзначајнијим елементом који ужива заштиту путем права интелектуалне својине. С друге стране, могуће је да постоје два или више елемената – заштићених дела, када би се, у случају повреде права ауторства на видео игру, по више основа могла тражити заштита. У том случају правна природа видео игре могла би била мешовита или, ако су њени елементи потпуно одвојени – дихотомна, трихотомна и слично. Тада би се морали раздвојити они елементи видео игре који би могли да подлежу заштити од осталих који не потпадају под заштиту. Како игра постаје техничко-уметнички све сложенија, тако примена таквих дистрибутивних поступака постаје све тежа. Неоспорно је да видео игра има сложену структуру у коју су укључени неки предмети који подлежу заштити путем права интелектуалне својине. Ако се у први план истакне комплексност

¹⁵³ Соња Лучић, „Ауторскоправна заштита видео игара“, у: *Усклађивање правног система Србије са стандардима Европске уније*, књ. 8, (ур.) Снежана Соковић, Правни факултет Универзитета у Крагујевцу, 2020, 432.

¹⁵⁴ Сергей А. Субботин, „Правовая охрана персонажей видеоигр“, у: Марина А. Рожкова (ред.), *Право цифровой экономики (Анализ современного права/ IP & Digital Law)*, Статут/ Club, Москва, 2022, 315, 317-318.

видео игре при чему се разуме да њени елементи, који су стварали различити аутори, нису механички, него функционално, на основу јединствене идеје и општег циља, повезани у једну нову целину, онда би се дошло до схватања да би видео игра, као комплексно дело, требало по посебном основу, као нова врста сложеног дела, да ужива заштиту путем права интелектуалне својине.

Класификација видео игре искључиво као рачунарског програма је став којем је правна теорија, глобално, била више наклоњена дуги низ година. Разлог је тај што се све видео игре креирају на рачунарима, коришћењем специјалних рачунарских програма (тзв. *game engine* – „погон“ или „мотор“ игре)¹⁵⁵ и програмског кода, уз употребу разних других елемената. Према томе, чињеница је да су задате инструкције током рачунарског програмирања (рачунарски код) база, суштина сваке видео игре и без њега су сви остали, пре свега аудиовизуелни, елементи видео игре недоступни корисницима. Такође, рачунарски програм је неизоставни елемент сваке видео игре, без обзира на њену врсту. Сам термин компјутерска игра који се раније користио управо наглашава то да је главна компонента те игре рачунарски програм који је покреће, а не визуелни интерфејс.

Ипак, ако би се ставио „знак једнакости“ између рачунарског програма и видео игре тада би из фокуса правне заштите изостали сви аудиовизуелни елементи, те би обим правне заштите био неоправдано сужен и сведен само на техничке делове видео игре.¹⁵⁶

Истовремено би тиме и правна заштита видео игара била ослабљена, иако се рачунарски програми у праву интелектуалне својине штите по аналогiji са књижевним делима. Разлог томе је техничка могућност програмера да један исти рачунарски код изрази у небројеном броју различитих бинарних комбинација, тако да се тако ниједна од потенцијалних варијација рачунарског кода не би могла сматрати повредом ауторског права титулара видео игре.

Класификација видео игре као рачунарског програма представљала би најлакше решење и због тога што већина јурисдикција регулише ауторскоправну заштиту рачунарског програма. С друге стране, недостатак на плану ауторске заштите је очигледан, јер ако је видео игра рачунарски програмом који служи као основа у коју се уграђују остали елементи укључени у састав видео игре (дијалози, музика, слике, илустрације и слично), онда се ти елементи искључују из фокуса правне заштите, а то значи да се и креативни интелектуални рад њихових творца обезвређује и да се ограничавају њихова права иако постоји њихов стваралачки допринос сложену делу.

Видео игра не може да се изједначи са рачунарским кодом (програмом) из једноставног разлога што је она аудиовизуално дело генерисано рачунарским програмом. Поред рачунарског кода она мора да садржи најмање још слике и звук да би била видео игра. Ако би се то нагласило, онда не би било проблема да се видео игра схвати као рачунарски програм у ширем смислу те речи који омогућава аудиовизуелне приказе на екрану рачунара док се програм користи.¹⁵⁷ Али, ни тада видео игра не би била прецизно дефинисана зато што рачунарски програм може да генерише аудиовизуелне приказе на два начина. Први је технички једноставнији и тада би се заиста видео игра могла изједначити са рачунарским програмом, пошто је аудиовизуелни приказ (на пример, вијугаво кретање тачака на екрану у игри *Змија (Snake)*) резултат

¹⁵⁵ Реч је о рачунарском програму који приказује облике, текстуру, боју, светлост и сенку и видео играма и одређује приказ објеката у перспективи, а може да дефинише и њихово понашање у складу са законима физике, ако треба да се крећу, падају, ударају у препреку и слично.

¹⁵⁶ I. E. Gürünlü, наведено дело, 40.

¹⁵⁷ С. А. Субботин, наведено дело, 317-318.

деловања програмског кода, док код сложенијих игара аудиовизуелни приказ у виду сцене настаје као резултат репродукције претходно креираног објекта.¹⁵⁸

Ако би се видео игра квалификовала искључиво као аудиовизуелно дело отворила би се нова спорна правна питања. Примера ради, једна од основних карактеристика видео игара је интерактивност која подразумева активно учешће корисника у видео игри. Интерактивност директно зависи од рачунарског програма који покреће видео игру, дакле моменат интерактивности не постиже се приказивањем аудиовизуелних дела у 2D формату на екрану.¹⁵⁹ Управо је то она околност због које се у многим јурисдикцијама не прихвата класификација видео игре као дела сличног кинематографском делу у смислу ауторског права.

Други проблеми који се могу појавити јесу проблеми у остваривању критеријума оригиналности, као и питање коауторства и правног положаја продуцента.¹⁶⁰ Када би видео игру класификовали као једно аудиовизуелно дело у целости, без узимања у обзир рачунарског програма који је покреће, значило би да се једна видео игра састоји од збира, односно групе, ауторских дела попут слика, графике, музичког дела и слично. Свако од поменутих дела, да би се окарактерисало као ауторско дело, мора испунити критеријум оригиналности. Ако тај услов не буде испуњен, изостаје и ауторскоправна заштита. Из наведеног произилази да би свако аудиовизуелно дело које је саставни елемент видео игре морало да испуни услов оригиналности како би се видео игра као њихов скуп сматрала оригиналном творевином у целини, па би тако и сама била предмет ауторскоправне заштите.

Посебан проблем повезан је са проценом коме припада ауторско право на видео игру, ако се она третира као аудио визуелно дело. Када је реч о видео игри која је сложено дело, најчешће су чланови развојног тима сачињеног од запослених и лица ангажованих по уговору аутори појединачних ауторских дела у оквиру видео игре. У случају када су се више самосталних појединаца удружује на заједничком послу развоја видео игре, требало би пажљиво регулисати њихове међусобне односе и правни положај онога ко је организатор целог подухвата, који има одлучујућу улогу у процесу настајања видео игре. Ако се видео игра посматра као дело слично кинематографском делу, онда би изузетно продуцент, који финансира цео подухват или издавач видео игре могао да се сматра аутором и власником дела, ако оно настане заједничким радом његових запослених, што се прихвата у праву Сједињених Америчких Држава, али не и у европским законодавствима који такву могућност не предвиђају.

Напредак дигиталне технологије који је омогућио појаву све сложенијих видео игара био је одлучујући да се данас државе попут САД, Немачке и Велике Британије све више окрећу тумачењу да је једна видео игра много више од самог рачунарског кода, те да у њеном саставу постоје многи елементи који се могу сматрати предметима ауторског права у традиционалном смислу, као и елементи који остају ван домета ауторскоправне заштите.¹⁶¹ И резултати упоредноправног истраживања у овој дисертацији потврђују да су слични ставови присутни у новијим судским праксама у Италији и Русији.

С друге стране, питање је да ли видео игра може да се посматра као збир елемената заштићених путем права интелектуалне својине, а не као једна целина – ново комплексно дело, настало заједничким радом више аутора. У делу доктрине, нарочито у радовима руских аутора, инсистира се на томе да је видео игра сложено дело које треба

¹⁵⁸ С. А. Субботин, наведено дело, 318.

¹⁵⁹ I. E. Gürünlü, наведено дело, 38.

¹⁶⁰ *Ibid.*

¹⁶¹ I. E. Gürünlü, наведено дело, 40.

класификовати у базе података или у мултимедијалне производе.¹⁶² Према тим схватањима, видео игра је типична врста нових сложених објеката који се појављују захваљујући развоју информационих технологија – они нису правно препознати као нове категорије дела нити су правом регулисани, па зато постоји потреба прилагођавања постојеће регулативе новим појавама.

У сложене објекту као што је видео игра извршена је синтеза засебних предмета ауторског права. Она мора да има и сложену структуру, што је логична последица околности да сједињује засебне предмете који припадају различитим лицима. На овај начин обједињавањем предмета ауторског права ствара се један апсолутно независан предмет који се не може изједначити ни са било којим њеним саставним елементом из кога је сачињен такав комплексни предмет.

Белорускиња Савицкаја констатује да сложени предмети морају да имају следеће карактеристике: 1) да представљају комбинацију више (разнородних) предмета права интелектуалне својине, који образују један предмет правне заштите 2) да постоји структурни однос појединих елемената у саставу сложених предмета и заједничка сврха и 3) да постоји мулти-субјективитет, тј. права на елементе сложеног предмета припадају различитим субјектима.¹⁶³ Ако се прихвати да видео игра представља комплексни предмет, сачињен најмање из рачунарског програма и аудиовизуелних елемената, онда се мора истаћи њена сложена структура коју чини скуп хетерогених резултата интелектуалне делатности. Преостаје да се испита да ли структура и функционална узајамност сједињују те елементе у сложено дело као јединствену целину или је довољно сматрати да је видео игра скуп хетерогених резултата интелектуалне активности, при чему, према преовлађујућем значају, истичемо њену дихотомну правну природу.

Видео игра показује одлике сложеног објекта интелектуалноправне заштите, будући да се састоји из разнородних резултата интелектуалне делатности (сценарио, музичка основа, графички елементи, ликови, рачунарски програми и сл.) који су елементи видео игре и заједно граде сложену структуру игре. Овакво одређење правне природе видео игре као сложеног објекта има последица на одређивање круга аутора видео игре, од чега зависи заштита њихових права.

Питање одређивања круга аутора видео игре, схваћене као сложене целине различитих елемената који подлежу заштити путем интелектуалног права у најужој је вези са финансијским искоришћавањем видео игре на тржишту: што је круг аутора шире одређен, то је теже комерцијализовати видео игру и обрнуто – ако има мање аутора, биће лакше да издавач, продуцент или друго лице које организује и финансира развој игре пласира производ на тржишту. Са становишта примене ауторског права неопходно је да се успостави равнотежа између интереса издавача или продуцента који сnose финансијски ризик успешности креиране видео игре и појединаца-аутора који креативно учествују у заједничком подухвату.

Примери све скупљих продукција видео игара на чијем се развоју ангажује велики број људи иду на руку чињеници да сложене предмете по правилу не може да креира

¹⁶² У другој страниј литератури је такав став реткост, као нпр. у: Mihály Ficsor, „Copyright status of video games“, *Szellemi Tulajdon Nemzeti Hivatala*, vol. 16, n. 1, 2021, 18-20. Dostupno na: <https://www.sztnh.gov.hu/sites/default/files/files/kiadv/szkv/szemle-2021-1/01-ficsormihaly.pdf> (приступ 28. 12. 2023) и у радовима Ирине Стаматоуди.

¹⁶³ Кристина Д. Савицкаја, „Понятие и признаки сложного объекта в авторском праве“, у: В. А. Богоненко (ред.) и др., *Правовая защита интеллектуальной собственности: проблемы теории и практики*, Полоцкий государственный университет, Новополоцк, 2021, 114. Доступно на: <https://elib.psu.by/handle/123456789/28152> (приступ 9. 11. 2023).

један аутор, будући да су то производи сачињени од разнородних радова. Из тог разлога мора бити много аутора видео игре. Статус аутора видео игре као сложеног дела могао би бити признат само оним појединцима без чијег одлучујућег стваралачког доприноса уопште није могуће да игра настане. У саставу развојног тима, који чине програмери, дизајнери, дизајнери нивоа, уметници, инжењери звука, стручњаци који проверавају производ (тестери) по значају креативног доприноса настанку видео игре истичу се програмери и уметници. Статус аутора видео игре такође би могао да буде признат и сценаристу и композитору. Учесће осталих лица који обављају друге послове, попут оператера звука, глумца, музичара, сниматеља и слично, доприноси настанку сложеног дела и њима може бити признато ауторско право на конкретни резултат њихове интелектуалне делатности (који ће ући у састав сложеног објекта – видео игре), али не и на игру као целину.¹⁶⁴

Комбинација резултата више аутора у једном сложеном делу као што је видео игра захтева да се уреди међусобни односи и успостави систем права аутора појединих дела у саставу сложеног дела, при чему уобичајено деривативни носилац ауторског права постаје продуцент сложеног дела. Јасно је да се, ако се видео игра сматра сложеним делом, мора установити ко организује креирање видео игре и он, иако није њен аутор, постаје носилац ексклузивних права на цео мултимедијални производ, а аутори који су стварали поједине делове видео игре који подлежу заштити путем интелектуалне својине, преносе своја ексклузивна права на тим објектима које су креирали или права њиховог коришћења на издавача, продуцента или онога ко организује креирање видео игре. Право на коришћење наведених објеката настаје на основу ауторског уговора или по основу уговора о лиценци. Према томе, обично се продуцент признаје за деривативног носиоца ауторског права, иако има више аутора појединих објеката заштите, али ће продуцент склапати уговоре о лиценци са осталим креаторима тих појединих компоненти, укључивши ту и отуђење имовинских права, док лична неимовинска права остају ауторима појединих ауторских дела која су ушла у састав сложеног објекта.

Ако се прихвати став да је видео игра сложени мултимедијални производ, онда рачунарски програм, иако са техничког аспекта представља основу видео игре, у правном смислу није ништа друго него једна од компоненти видео игре. То значи да нема приоритет у односу на друге елементе у саставу сложеног објекта, што оправдава чињеница да се данас практично подразумева да су све информационо-комуникационе технологије и објекти који из њих произилазе засновани на рачунарским програмима.¹⁶⁵ Слично томе и Јелена Котенко дефинише видео игру као јединствен систем сачињен од различитих, функционално повезаних и условљених елемената, тј. као мултимедијум који представља јединствену свеукупност резултата примене рачунарске технологије, а истовремено је информационо средство, графика, текст, видео и фотографија итд.¹⁶⁶ И Ирина Стаматоуди (Irini Stamatoudi) заступа став о потреби да се мултимедијално дело или производ издвоји као посебна категорија, при чему не прави разлику између наведених термина зато што мултимедијално дело свакако има тржишну вредност и значај, иначе не би било разлога да се њиме баве економска и правна наука, а посебно право интелектуалне својине. Реч је о другачијем генеричком концепту производа у коме се услуга корисника повезује са дигиталном технологијом, а дело представља хибрид

¹⁶⁴ Елена С. Котенко, „Правовой режим компьютерных игр“, *Актуальные проблемы российского права* т. 15, н. 2, 2010, 428.

¹⁶⁵ Марина А. Рожкова, „Понятие компьютерной программы (программы для ЭВМ) в российском праве (подробный комментарий к статье 1261 Гражданского кодекса)“, у: Марина А. Рожкова (ред.), *Право цифровой экономики* (Анализ современного права/ IP & Digital Law), Статут/ Club, Москва, 2022, 56.

¹⁶⁶ Е. С. Котенко, наведено дело, 425.

различитих технологија (видео, аудио и телефоније) подржаних рачунарским програмом.¹⁶⁷ Видео игра је по основним карактеристикама мултимедијално дело, и то примитивно, прво од мултимедијалних дела које се појавило на тржишту - у њој су комбиновани на једном медију различити облици израза у дигиталном формату (слике, звук, текст) који чине аудиовизуелни израз када се слика (са звуком или без њега) приказује на екрану, а сасвим изузетно визуелни израз замењује приказ текста.¹⁶⁸

Становиште о видео игри као мултимедијалном продукту ипак има недостатака, јер такав објекат може да обухвата поред интелектуалних творевина заштићених правом и низ других објеката који нису подобни за такву заштиту, па у том случају настаје проблем идентификације компоненти сложеног дела подобних да буду заштићене правом интелектуалне својине.¹⁶⁹ Чак не постоји ни тачна дефиниција „мултимедијалног дела“ које би могло да се сматра самосталном врстом дела, нарочито када је реч о новим дигиталним производима, сходно сличном концепту рачунарског програма отвореног кода, а које се за сада још увек одређује као комбинација различитих медија у дигиталном облику и са могућношћу интерактивног утицаја корисника на њихов садржај.¹⁷⁰

Када треба обезбедити правну заштиту због неовлашћене обраде видео игре коју врши корисник могло би да има предност решење по коме се видео игра посматра као база података, тј. као скуп раније познатих компоненти игре сложених према другачијем поретку (правила игре). Тада би се, у случају незаконитог позајмљивања објеката игре и текстуре користили механизми заштите целе игре, као и сваке друге базе, док, ако се прихвати да се видео игра састоји из различитих објеката интелектуалних права, не би могло да се сматра да је повређено право на целу видео игру, него на њен поједини део (или део дела).¹⁷¹

Из свега наведеног произилази да се видео игра јесте предмет нових медија при чему има карактер игре, али је истовремено и сложени, по правилу колективно остварен, резултат интелектуалне делатности и информација и модерно средство социјалне комуникације.¹⁷² Зато, да би се испитало да ли се јасно показује дихотомна правна природа видео игре или би правилније било квалификовати је као нову врсту сложеног дела у које се „утапају“ поједини делови подобни да буду заштићени путем права интелектуалне својине, морају бити анализирани елементи видео игре.

¹⁶⁷ I. A. Stamatoudi, *Copyright and Multimedia Products: A Comparative Analysis*, Cambridge University Press, Cambridge, 2004, 16-18.

¹⁶⁸ I. A. Stamatoudi, „Are Sophisticated Multimedia Works Comparable to Video Games?“, *Journal of the Copyright Society of the U.S.A.*, vol. 48, no 3, 2001, 470-471, 488; I. A. Stamatoudi, 2004, наведено дело, 166.

¹⁶⁹ Владислав В. Архипов и други, „Компјутерне игре в юридических исследованиях: к вопросу о предпосылках модели регулирования“, *Вестник Санкт-Петербургского университета. Право* т. 14, н. 1, 2023, 13. DOI: 10.21638/spbu14.2023.10. Поменуто схватање се темељи на концепту који је Владислав В. Архипов и раније заступао – да се свака видео игра може различито правно класификовати у зависности од техничких карактеристика, одређених њеним развојем и садржајем, чак би (теоријски) могле да се заштите и оне које у потпуности или делимично не садрже класичне заштитне елементе, док се неке могу сматрати искључиво базама података (Владислав В. Архипов, *Интеллектуальная собственность в индустрии компьютерных игр: проблемы теории и практики*, *Закон*, н. 11, 2015, 61-69).

¹⁷⁰ Jannis Dietrich, *Augmented Reality-Umgebungen im Urheberrecht*, Dissertation zur Erlangung des akademischen Grades Doctor iuris, Humboldt Universität zu Berlin, 2021, 41-42.

¹⁷¹ Алексей Ю. Чурилов, „Некоторые вопросы правового режима и охраны трансляций компьютерных игр“, *Сибирское юридическое обозрение* т. 17, н. 1, 2020, 49. DOI:10.19073/2658-7602-2020-17-1-43-50.

¹⁷² В. В. Архипов и други, наведено дело, 12.

Елементи видео игре

Како је предмет истраживања правна заштита видео игре путем права интелектуалне својине, ради правилног класификовања видео игре њене елементе треба одредити, описати и објаснити, како би се издвојили они елементи који могу да подлежу заштити путем права интелектуалне својине. То није могуће урадити а да се истовремено, у мери у којој је неопходно, не објасни структура видео игре, неке њене техничке карактеристике и функционална веза њених елемената.

Видео игра представља сложени систем који настаје вишеструким програмирањем и техничким дизајнирањем. Чине је, међусобно повезани, многобројни и различити елементи – технички и уметнички. Неке видео игре су сложеније од других, што се процењује према нивоу функционалног односа између постојећих елемената система. Свака видео игра мора да садржи обавезне елементе као што су: рачунарски програм, аудио-визуелни елементи, литерарни елементи и механика игре. Њихова техничка основа повезује их са рачунарским програмима и дигиталном технологијом, док су видео игре сличне играном филму и анимираном филму по својим уметничким аудио-визуелним елементима, уз основну разлику у погледу степена интерактивности. Присуство литерарних елемената чини видео игре сличним књижевним или драмским делима.

Видео игре се могу разумети као нарочити мултимедијум, који правно није заштићен као *sui generis* ауторско дело, нити се посматра као посебан комплексни облик уметности. Сложеност таквог мултимедија најбоље се може уочити поређењем са традиционалним предметима заштите путем ауторског права, као што је књижевно или кинематографско дело. Песма, као оригинално књижевно дело, садржи ауторско право на текст, а ако би била музички обрађена, композитору би било признато ауторско право на композицију, док би интерпретатори имали сродна права на звучни запис. Кинематографско дело, попут филма, представља сложено мултимедијално дело – видеограм који представља снимак низа покретних слика са пратећим звуком на носачу слике и звука предмет је заштите путем ауторског права. Деривативни носилац ауторског права на филм је продуцент, док се ауторско право признаје сценографу, костимографу, сликару маске, композитору. Видео игра садржи аудио-визуелне елементе генерисане рачунарским програмом, који могу бити разнороднији него у филму, при чему се неке модерне видео игре креирају тако да играње траје сатима и данима, за разлику од филма. Сложеност видео игре је последица и тога што се од традиционалних предмета заштите путем ауторског права разликује по посебном положају играча видео игре који истовремено и покреће, контролише и посматра кретање слика по екрану, што мора бити омогућено специфичном структуром и дизајном видео игре.

Елементи видео игре могу да се одреде према критеријума важним за технички дизајн или према правним критеријумима подобности делова видео игре за заштиту путем права интелектуалне својине. Примењена је друга врста класификације. Она за основу има општеприхваћену систематику основних (креативних) елемената видео игре Липсона и Брејна,¹⁷³ која је преузета у помињаном упоредном истраживању Рамоса и осталих (WIPO, 2013) а одатле у низу других радова. Класификацијом се као основни елементи истичу аудио-визуелни елементи и рачунарски код у складу са приступом о дихотомној правној природи видео игре.

¹⁷³ Ashley Saunders Lipson, Robert D. Brain, *Computer and Video Game Law — Cases, Statutes, Forms, Problems & Materials*, Carolina Academic Press, Durham – North Carolina, 2009, 277; у другом издању дела (исти издавач) из 2016 на 53-55.

Класификација је морала да буде употпуњена, будући да структура видео игре постаје све сложенија и да поједини елементи видео игара могу да потпадају под заштиту ауторског и сродних права, патента, жига или индустријског дизајна. Тако, на пример, предмети подобни заштити путем ауторског права су музичка и уметничка дела у саставу видео игре, фотографије, мапе, књижевно дело које је послужило као литерарни предлог, оригинални сценарио, ликови из видео игре, док би предмети сродних права биле базе података и фонограми, укључујући ту и позадинске звуке.

У модерним играма све чешће су присутни сложени аудиовизуелни елементи, подобни да буду посебни предмети заштите путем ауторског права, попут анимација, а подешавање анимираних ликова (карактера) може да буде заштићено у склопу индустријског дизајна. Анимирана дела могу бити предмети сродних права режисера, глумца, каскадера, спортиста, певача, балетских уметника, пантомимичара и других који учествују у њиховом стварању. Графички кориснички интерфејс, осим што је саставни део рачунарског кода, може бити заштићен и индустријским дизајном, чак и изглед појединих апстрактних предмета дизајнираних за одређену игру, на пример, оружје или борбена средства, могу добити заштиту путем индустријског дизајна. Заштита путем патента, иако изузетна могућност када је реч о видео играма које се класификују као рачунарски програм, могла би бити допуштена за техничке проналаске сачињене помоћу технологије која се користи у рачунарском програму и алате на којима се заснивају видео игре, изуме у вези хардвера за игре или коришћене на платформама за дистрибуцију *online* игара, што укључује и техничка унапређења који убрзавају или олакшавају играње и патентирање нарочитих уређаја неопходних за играње видео игре у виртуелној стварности (конзоле, посебне наочаре за играње видео игре, кациге, фотеље и слично). Стога је уз обавезне креативне елементе својствене свакој игри требало истаћи и друге, који су потенцијални или могу да буду подобни предмети заштите различитих права интелектуалне својине, слично као што је учињено у наведеним изворима, а приказано у табели бр. 2. на наредној страни.¹⁷⁴

¹⁷⁴ David Greenspan, Gregory S. Boyd, Jas Purewal, „Video games and IP: A global perspective“, *WIPO Magazine*, no. 2, 2014, 9 (доступно на: http://www.wipo.int/wipo_magazine/en/2014/02/article-0002.html); David Greenspan, Gaetano Dimita, *Mastering the Game: Business and Legal Issues for Video Game Developers*, World Intellectual Property Organization, Geneva, 2022, 59. DOI 10.34667/tind.45851.

Табела бр. 2.: Елементи видео игре*)

ЕЛЕМЕНТИ ВИДЕО ИГРЕ	АУТОРСКО ПРАВО	ПАТЕНТ	ЖИГ/ ИНДУСТРИЈСКИ ДИЗАЈН (ИД)
РАЧУНАРСКИ КОД	Основни код		
	Помоћни код		
	Примарни „погон“ игре (<i>game engine</i>)	<i>Game engine</i>	
	Додаци/ потпрограми		
ВИЗУЕЛНИ И ГРАФИЧКИ ЕЛЕМЕНТИ	Фотографије/ статични снимци (формати .jpeg, .png)		ИД: Подешавање карактера, иконе, графички кориснички интерфејс, симболи, орнаментика предмета, линије, контуре, боје, текстура итд.
	(Дигиталне) покретне слике (формати .mpeg, .gif)		
	3D прикази		
	Анимација (аудио визуелни елемент), подешавање карактера		
	Дизајн веб сајта		
	Дигитално „хватање покрета“		
	Картографски и архитектонски елементи		
ЕЛЕМЕНТИ ЗВУКА И МУЗИКЕ	Музичке композиције/партитура		
	Оригинални <i>sound track</i> ; снимци музике и звукова		
	Гласови, дијалози глумаца за синхронизацију		
	Звучни ефекти; позадински звуци		
GAME PLAY/ МЕХАНИКА ИГРЕ		Техничке иновације у рачунарском програму, алатима; нарочито креативан <i>game play</i>	
		Техничке иновације у платформама за дистрибуцију игре	
		Техничке иновације у хардверу/ побољшања	
ЛИТЕРАРНИ ЕЛЕМЕНТИ	Прича, наративни и интерактивни сценарио, текст дијалога		Жиг: Скраћене фразе (<i>catchphrases</i>) које асоцирају на одређену игру, рекламни слогани
	Књижевно дело		
	Карактери (ликови)		
КОМПОНЕНТЕ ТЕХНОЛОГИЈЕ ВИРТУЕЛНЕ СТВАРНОСТИ	Програмске компоненте виртуелне стварности	Техничке иновације у хардверу	
	Генерисан кориснички садржај		ИД: Генерисан кориснички садржај (ликови, сцене, предмети)
БАЗА ПОДАТАКА	Структура базе података (у ЕУ и <i>sui generis</i> заштита садржаја базе података)	Техничке иновације у дизајну базе података	
НАЗИВ И ЛОГО КОМПАНИЈЕ			Жиг: Назив и лого компаније
НАСЛОВ ИГРЕ			Жиг: Наслов/поднаслов
ОСТАЛО			Жиг: Лого игре, ознаке на предметима, имена ликова итд.

*) По угледу на A.S. Lipson, R.D. Brain, 2009, 227; D. Greenspan *et al.*, 2014, 9; D. Greenspan, G. DIMITA, 2022, 59; J. Russell. 2018, 10.

Рачунарски програм (код)

Рачунарски програм представља начин записа низа појединачних наредби и упутстава или формула за решење одређеног проблема (алгоритама) који се примењују корак по корак, чиме се постиже жељени резултат. Представља најважнију компоненту за стварање и покретање видео игре, захваљујући којој сви остали елементи видео игре постају доступни и видљиви корисницима. То је основа видео игре која технички

покреће аудио-визуелне елементе игре и дозвољава кориснику интеракцију са различитим елементима игре. Саставни делови рачунарског програма у техничком смислу су: основни код (source code), алгоритми, план са дијаграмом развоја (flowchart), помоћни кодови (object code) и интерфејси. Сваки од ових елемената значајан је за функционисање видео игре, с тим што, са становишта права интелектуалне својине, сваки од њих није подобан предмет ауторскоправне заштите, што је често доводило до судских спорова.

Осим што је обавезни елемент сваке видео игре, рачунарски програм представља њен део који подлеже заштити путем ауторског права. Изменама међународних аката у складу са техничко-технолошким напретком предвиђено је да се у погледу заштите путем ауторског права рачунарски програм изједначава са књижевним делом.¹⁷⁵

У смислу Директиве ЕУ 2009/24 под рачунарским програмом сматра се било који програм – и онај који је саставни део хардвера. Прецизнија дефиниција рачунарског програма садржана је у параграфу 101 савезног Закона о ауторском праву¹⁷⁶ САД у коме је прописано да рачунарски програм представља скуп радњи и инструкција које ће се, директно или индиректно, покренути на компјутеру и произвести одређени резултат. Када је реч о праву САД рачунарски програм има следеће елементе који потпадају под ауторско правну заштиту: рачунарске кодове на које се примењује аналогија да су књижевна дела и „не-литерарне“ компоненте као што су „структура, секвенце, организација“, слике на екрану (screen display), структура менија и корисников интерфејс, који такође могу да подлежу заштити путем ауторског права.

Ауторскоправну заштиту могу да уживају само они рачунарски програми који су оригинални у смислу да представљају властиту интелектуалну творевину свог аутора, а изражени су у било ком облику, при чему појам рачунарског програма проширује и на припремни дизајнерски материјал.

Ауторскоправна заштита се пре свега односи на специфично основно кодирање, тј. превођење инструкција за рачунар са људског језика на „језик“ који машина може да разуме како би могла да их изврши. Писање линија кода на одговарајућем програмском језику које чине систем инструкција или упутстава намењених машини представља основно кодирање или основни (изворни) код. Основни програмски код саставља и пише човек, користећи се програмским језицима и њиховим функцијама.

Да би машина могла да изврши одређену инструкцију, неопходно је да се основни код (програм) преведе у машински језик што се чини састављањем помоћног или изведеног кода и то само једном уз помоћ компајлера¹⁷⁷ (програма који преводи основни код на машински језик). Помоћни кодови су састављени од низа нула и јединица (бинарни). Користе их и генеришу рачунари за вршење основних, не нарочито компликованих функција.

Тумачењем одредби, које су садржане у регионалним документима и на нивоима националних законодавстава, прихваћено је да се ауторско правна заштита не односи само на основни код рачунарског програма, који би могао аналогично да се сматра књижевним делом, него и на помоћни код. Када је реч о основном коду ситуација је

¹⁷⁵ Детаљније објашњено у III и IV делу дисертације.

¹⁷⁶ Copyright Act of 1976, Public Law No. 94-553, October 19, 1976 in: Title 17 of the United States Code (Copyright Law of the U.S.), 2020 Edition, Public Law No. 116-193 (12/21/2023). This title was enacted by act July 30, 1947, ch. 391, 61 Stat. 652, and was revised in its entirety by Public Law 94-553, title I, §101, Oct. 19, 1976, 90 Stat. 2541. Текст у редакцији од 21. 12. 2023. године доступан на: <https://uscode.house.gov/download/download.shtml> (25. 12. 2023).

¹⁷⁷ Компајлирање значи превођење изворне верзије програма у извршну верзију.

прилично јасна – човек је његов творац који при писању користи вештачки (програмски) језик, али би било могуће сматрати да на тај начин настаје оригинална интелектуална творевина. Код помоћног кода је спорно да ли се може сматрати ауторским делом зато што је машина способна да самостално креира овакав код и да га покрене, без помоћи или интервенције човека.¹⁷⁸

Правна фикција по којој се рачунарски програм изједначава са књижевним делом је уведена како би олакшала примену права у пракси. Међутим, примећује се да нема основа за успостављање паритета у правној заштити између књижевног дела и рачунарског програма, зато што нема ничег општег што би их повезивало, а поред тога се по природи суштински разликују (на пример, књижевно дело има уметничку и естетску вредност, коју рачунарски програм по природи ствари не може да има).¹⁷⁹

Упркос свим спорним питањима и резервама, у савременом праву интелектуалне својине опште је прихваћено да је путем ауторског права могуће је штитити специфични облик основног кода, што укључује једину машинску читљиву компајлирану верзију и оне елементе видео игре који садрже помоћни програмски код.

Стварање видео игре писањем специфичних кодова помоћу програмског језика, на основу нацрта састављеног на папиру сигурно би могло да одговара креирању оригиналног ауторског дела. Међутим, такав начин стварања видео игре углавном припада прошлости и све се ређе користи у пракси. Уместо искуцавања редова кодова на тастатури, програмери, па чак и аматери који не морају да знају програмски језик, данас се користе лако доступним посебним програмима за прављење игара - алатима за развој игара, чиме се скраћује поступак креирања игре. Када је реч о програмирању, користе се напреднији објектно-оријентисани програмски језици, који омогућавају да се дизајн програма усмерава на податке и објекте, уместо као раније на функције и логику. Нове игре се тако најчешће развијају применом посебног свеобухватног рачунарско програмског окружења креираног за потребе развоја видео игре (*game engine* – „погон“ игре). Погодан је нарочито за развој видео игара за мобилне телефоне.

Коришћењем таквог развојног окружења игре омогућено је писање скрипта, руковање графиком, вештачком интелигенцијом, симулацијом физике, повезивање звука, анимације, корисничког интерфејса итд. у нову видео игру. Поступак се често користи у пракси, јер чини развој игара јефтинијим, убрзава га и олакшава, посебно ако се има на уму да исти „погон“ игре може да се искористи при производњи већег броја игара (истог или различитог жанра) и у преношењу игре дизајниране за једну на друге платформе. На тај начин ће програмери бити растерећени бројних узгредних задатака, како би могли више да се усредсреде на бољу визуелизацију својих идеја и на садржај игре.

Посебни рачунарски програм намењен развоју видео игре свакако може да потпада под ауторскоправну заштиту, ако је довољно специфичан и оригиналан. Студији који се баве развојем видео игара уобичајено користе властите „погоне игре“ и то у више игара. Зато постоји велика сличност међу бројним играма, нарочито ако су истог жанра, поготову истог произвођача. С друге стране, постоје компаније које само праве „погоне игре“ и такве производе уз уговоре о лиценци уступају на коришћење другим компанијама или појединцима. Један од примера јесте „погон игре“ за видео игру *Quake II* (*Quake II*) који је био основа низа игара почетком 2000-тих година, лиценциран од различитих компанија, а такође коришћен у низу верзија истоимене видео игре. Осим

¹⁷⁸ I. E. Gürünlü, наведено дело, 63.

¹⁷⁹ М. А. Рожкова, наведено дело, 15-16.

ауторскоправне заштите био је заштићен патентом зато што је садржао иновативна техничка решења (подршку за хардверски убрзану графику, чиме је игра постајала бржа и динамичнија).

Програмирање видео игре захтева да постоје претходно уређене листа одређених радњи (акција), које ће се извршавати по редоследу (*event scripts*), које су свакако део рачунарског програма.

Посебни додаци (*plug-ins*) и разни под-програми (*subroutines*) такође се делови модернијих игара, које може додавати корисник, ако је то предвиђено дизајном игре. Додатак представља програмску компоненту која се придружује постојећем програму како би се омогућила одређена функција, а користи се путем инсталиране апликације. С друге стране, под-програми садрже програмске инструкције за обављање одређеног задатка. Саставни део рачунарског програма могу бити и напомене (коментари) који се пишу на одговарајућем програмском језику и објашњавају сврху или значење одређеног блока кода. Често су у њима садржана изненађења која ће играчи открити током играња (тзв. „ускршња јаја“). Преко коментара се, путем корисничког интерфејса, проверава корисничко искуство и квалитет игре (тзв. тестер квалитета). Такав програм омогућава међусобну комуникацију корисника или комуникацију са сервером да би корисник предузео одређену акцију. На описан начин се постиже повратна (*feed back*) веза, веома важна за произвођача, која омогућава да се испита функционалност видео игре као сложеност система, са циљем да се установе грешке или разлози неефикасног деловања и да се накнадно отклоне, ако нису уочене током тзв. белог тестирања пре него што је игра постала доступна корисницима.

Код игара које се играју *online* приступањем одређеној платформи треба имати на уму да и саме платформе представљају комбинацију одговарајућег рачунарског програма и хардвера. Такође, мора да постоји тзв. серверски рачунарски програм који служи за управљање, покретање и руковођење рачунарским сервером, који поједностављује складиштење података и комуникацију са клијентима и крајњим корисницима, који путем апликације активирају своје налоге.

Правна заштита рачунарског програма у смислу заштите програмских кодова, тумачи се уско и односи се само на специфичан распоред и представљање програмских операција или инструкција. У пракси постоје многобројни начини да се иста операција прикаже на различите начине како би се заобишла повреда права. Резултат тога је да постоје толико бројне варијације истог кода, тако да је готово немогуће утврдити да је дошло до повреде ауторског права.

Показује се да није једноставно установити када неко креће од туђе основе кода како би изградио свој код, посебно зато што ни сам програмер не може да зна колико и којих линија кодова преузима од другог, чак и када се статички повезује са одређеном библиотеком¹⁸⁰, а поготову онда када је повезивање динамичко. Са становишта заштите путем права интелектуалне својине редовно ће се поставити питање да ли је одређени код изведен из туђег основног кода и у којој мери. Ако креатор значајни део туђег кода укључује у властити, морао би да путем уговора о лиценци, обезбеди сагласност титулара ауторског права, иначе чини повреду ауторског права.

¹⁸⁰ Библиотеке у рачунарству представљају колекцију непроменљивих ресурса којима се користе програмски језици. Употребом напредних програмских језика и библиотека, омогућено је брзо, ефикасно и прегледно писање кода за игре у складу са постулатима тзв. објектно-оријентисаног програмирања (усмереног на идентификовање и дизајн објеката путем чијег ће се понашања и у њиховој међусобној интеракцији решити одређени проблем).

Првобитна функција ауторског права била је да заштити људских интелектуалних творевина као што су књижевна дела и уметничка дела. Проширивање ауторскоправне заштите на рачунарски код (и то не само основни, са читљивим називима променљивих и њихових функција, него и на помоћни, који је изведен из основног кода), може да представља тешкоће, посебно ако се има на уму да би питања техничке функционалности програмског кода требало решавати применом правила о патенту. Стога, када је реч о заштити рачунарског програма путем ауторског права треба водити рачуна да рачунарски програм видео игре може бити уграђен у техничке проналаске који би могли да буду предмети заштите путем патената. Важно је нагласити да се у погледу те могућности разилазе европско право и право САД. Сходно Конвенцији о признавању европских патената и према чл. 7 ст. 4 Закона о патентима Републике Србије¹⁸¹ рачунарски програми, сами по себи, изричито су искључени из заштите путем патената.

Визуелни и графички елементи

Визуелним елементима сматра се све оно што корисник игре може опазити оком на екрану уређаја који покреће игру, било да је реч о фотографији или анимацији. Примера ради, то могу бити: дизајн, лик, оружје или други предмет, сцена, виртуелно окружење, али и текстуални описи или техничка упутства попут менија, навигације кроз мени, опције и интерфејси (показивачи),¹⁸² табеле рангирања играча итд. Визуелни елементи су истовремено и најочљивији део видео игре, јер се по покретању игре, осим основних података о игри и садржине сцене, свака даља активност играча приказује путем графичког излаза (слике) на екрану. Сложена графика савремених игара прављених за рачунаре по квалитету сасвим одговара играним филмовима зато што су неопходни да би играчи при игрању имали осећај реалности.

У прављењу видео игре могу да се користе фотографије и статичне слике сачињене у одговарајућим техничким форматима у којима се могу преузети са интернета, „извозити“ са рачунара или користити на њему. Фотографије, као оригинална уметничка креација, могу бити ауторско дело ако на њихову оригиналност указује избор мотива, углава под којима је снимљен објекат, времена снимања или осветљења. Поред тога, саставни део видео игре могу бити и покретне слике у низу са или без пратећег звука (видеограм) или дигиталном технологијом снимљен низ слика објекта у покрету, такође у одговарајућим форматима доступним за обраду путем рачунарског програма.

У савременим видео играма све чешће се користе 3D прикази, као и *CAD* (*computer-aided design software*) рачунарски програм намењен пројектовању. Унапређени метод коришћења покретних слика јесу видео програми или анимације који се праве ређе са цртаним цртежима, а чешће са компјутерски генерисаним сликама или тродимензионалним објектима. Постоје посебни рачунарски програми намењени монтирању анимација, помоћу којих се статична слика претвара у 3D приказ како би се на крају створио лик из игре. На тај начин се постиже подешавање карактера који се од статичне слике или 3D облик преображава у „жив“ лик способан да изводи различите радње (слично као у анимираном цртаном филму).

Да би се на уверљив начин приказали покрети и померање ликова у видео игри користи се техника „хватања покрета“ - *motion capture*. У складу са радњом видео игре, у посебним студијама се сачињавају видео снимци физичких покрета глумаца или каскадера у одговарајућој опреми. Информације из таквих снимака користе се за

¹⁸¹ Службени гласник РС, бр. 99/2011, 113/2017, 95/2018, 66/2019, 123/2021.

¹⁸² Реч је о тзв. *heads-up* екрана видео игре на коме се бирају опције, стрелице, показивачи.

стварање рачунарских анимација дводимензионалних или тродимензионалних облика ликова. На тај начин постиже се да покрети ликова у видео игри одговарају реалним покретима или чак да се на лицима ликова појаве изразе емоције или гримасе исто као на лицима људи у одређеним ситуацијама. Поменути техника је представљала „револуционарни изум“ коришћен у игри *Mortal Kombat* да би се аутентично приказали покрети ликова-бораца, због чега је игра достигла огромну популарност. Тема игре може да захтева креирање покрета при игри и тада креативни допринос настанку игре дају кореографи или пантомимичари, а интерпретатори су глумци, плесачи или балетски уметници.¹⁸³

Посебна предност снимања покрета јесте што се истовремено уз коришћење рачунара који обезбеђује потребне позиције камера, снимају не само покрети глумца, него и сама камера и пратећи предмети, тако да путем рачунара генерисани ликови могу да имају исту перспективу као и онај ко би требало да гледа видео снимке. На тај начин, постиже се у видео играма сагледавање сцене из позиције оног лика кога играч одабере да га представља, чиме игра добија на уверљивости и занимљивости.

Према томе, приликом прављења видео игара често се употребљавају кинематографске технике намењене снимању играног филма, иако се визуелни материјал видео игара не снима, него дигитално осликава и моделира, а такође се све чешће анимирају ликови „хватањем покрета“ глумаца, па се чак користе и њихови тродимензионални облици које потом ти исти глумци анимирају.¹⁸⁴ С друге стране, дигитална анимација која је присутна у већини видео игара, иако има и изузетака у којима се користе филмски снимци, чини видео игре сличне анимираном филму.¹⁸⁵

Дизајн мапа и изграђеног окружења у виртуалном свету нарочито је важан у видео играма, зато што је добра просторна оријентација играча у виртуелном свету предуслов искуства интеракције током играња. Као и у реалном животу сваког човека при кретању, мозак играча редовно ствара когнитивну мапу простора кроз који се пролази (макар виртуално), опажа и памти оријентире, просторне односе између појединих објеката и тражи бира најповољније правце кретања или другог деловања. Такође, у интеракцији са једном или више мапа (тзв. контролне мапе) корисници сазнају позицију на којој се налазе и у ком правцу треба да се крећу.

Дизајн мапа према којима се усмерава активност карактера у игри, зграда или другог окружења у видео игри, на пример, жанра пуцања, мора да буде прилагођен визури сваког од карактера у игри и њиховим способностима, а сваком од потенцијалних састава тимова играча мора се ставити на располагање једнаки број борбених ситуација да би имали равноправне услове за такмичење. Мапе се уобичајено користе као референтни алат који подржава искуство у игрању, а понекад могу бити интерфејс. Могу да представљају стварне локације, некад осмишљене према аутентичним историјским

¹⁸³ На пример у игри *Ubisoft-a Just Dance* из 2009. године која је осмишљена ради промоције плеса, играчи прате дигиталног „тренера“ са јединственим карактером. У току израде игре користе се видео снимци плесача који изводе кореографију у пуном костиму и са шминком на зеленом екрану, да би се у пост-продукцији на основу тих снимака направиле анимације. Издање игре из 2024. припремљено је уз ангажовање 38 плесача и 17 кореографа, од којих је 7 изводило сопствене рутине као тренери, тако да је настало 40 нових мапа (Courtney Escoyne, Real Dancers, Really Dancing: The Making of Just Dance 2024, *DANCE Magazin*, December 4, 2023. Доступно на: <https://www.dancemagazine.com/just-dance-2024/>, приступ 20. 1. 2024).

¹⁸⁴ Teodora Vigato, Matija Vigato, „Autonomija lutkarske predstave i videoigre u odnosu na literarni predložak“, *Dani Hvarskog kazališta*, vol. 47, br. 1, 2021, 406. Доступно на: <https://hrcak.srce.hr/265482> (приступ: 20. 1.2024).

¹⁸⁵ *Ibidem*.

мапама или археолошким подацима (на пример у игри *Assassin's Creed*)¹⁸⁶. У низу других епских игара жанра играња улога простор и објекти у простори дизајнирају се као потпуно измишљено, фантастично окружење, нарочито важно у виртуалним световима.

Значај свих наведених потенцијалних елемената видео игре је веома велики, будући да подстичу корисника игре да активно учествује у игри, одржавајући његов интерес више часова. Истовремено играч има утисак да су дешавања у видео игри део реалног света, нарочито онда када се користи 3D графика као и када је наратив игре такав да се видео игра игра из перспективе првог лица. Изузетно занимљив визуелан ефекат, који се у видео играма користи по угледу на анимирани филм, пружају тзв. *cut scenes* које представљају претходно снимљени материјал који се користи у видео игри, прекида активности корисника и не зависи од интеракције играча, а сврха му је да играча уведе у даљи ток радње игре. Такви елементи су неопходни да би се код играча подстакла интерактивност и да би игра била занимљивија. Некада *cut scenes* могу бити и одвојено створена ауторска дела која се потом програмирањем убацују у видео игру. То могу бити кратки филмови (*in game movie*) или делови већег анимираног филма. Њихово укључивање у видео игру може да добије шири значај корисне информације која је намењена играчу (кориснику) при модификовању видео игре.

Заступљеност поменутих елемената у видео игри разлог је што се у неким законодавствима видео игра поистовећује по правној природи са филмом као кинематографским делом. Са становишта ауторског права, битно је то што поједини елементи, попут фотографија, покретних слика, анимација или дигиталне технике снимања покрета могу да буду сваки појединачно подобни предмети заштите путем ауторског права.¹⁸⁷ Они могу да буду креирани као оригиналне фотографије, слике или филмови у стварности пре него што буду, помоћу рачунарског кода, унети у дигитални медиј видео игре и та чињеница (начин фиксација) је од одлучујућег значаја када се процењује да ли би могли бити заштићени путем ауторског права. И остали елементи као што су иконе, графике снимци екрана као саставни делови графичког корисничког интерфејса, као и изглед веб сајта видео игре или дизајн паковања видео игре могу да буду предмети заштите путем ауторског права. Снимак реклама инкорпорисаних у игру или „скраћених сцена“ такође могу бити као потенцијални елементи видео игре заштићени путем ауторског права.

Аудио елементи и музика

Иако постоје видео игре без музичких елемената, већина модерних видео игара неизоставно садржи звучне ефекте, музичке секвенце а често и посебна ауторска музичка дела која су специјално наручена и компонована за видео игру. Видео игре обично имају

¹⁸⁶ Конкретна видео игра је искоришћена ради заштите културног наслеђа: захваљујући уметничком раду Каролине Миус (Caroline Miousse) која је више од годину дана, за потребе игре, стварала аутентичну дигиталну реплику цркве Норт-Дам у Паризу (изгореле у пожару 2019. године), олакшан је посао стручњацима који су направили план реконструкције цркве према њеном тродимензионалном, фотогеометријском или ласерски скенираном дигиталном моделу тог архитектонског дела (према: István Harkai, „Preservation of video games and their role as cultural heritage“, *Journal of Intellectual Property Law & Practice*, vol. 17, no. 10, 2022, 854-855).

¹⁸⁷ На пример, *Дизни* је недавно у судском спору обавезан да плати накнаду штете због неовлашћеног коришћења рачунарског програма MOVA Contour компаније Rearden LLC за снимање покрета (лица глумца који је глумио звер у Дизнијевом филму *Лепотица и звер*) – Blacke Brittain, US jury says Disney owes \$600k in motion-capture copyright trial, REUTERS, December 22, 2023. Доступно на: <https://www.reuters.com/legal/litigation/us-jury-says-disney-owes-600k-motion-capture-copyright-trial-2023-12-21/> (приступ 10. 1. 2024).

музичке теме којима се игре отварају, композиције којима се отварају музички менији, композиције које су подлога за битку или за одређену локацију у оквиру игре. У видео игри могу бити преузете теме, делови раније створених музичких дела или целе музичке композиције познатих аутора.

Музика за видео игре постаје посебна грана креативне индустрије која се, захваљујући технологији, одваја од индустрије видео игара. Савремене видео игре имају *gameplay*¹⁸⁸ који траје десетинама па и стотинама сати, па је код таквих игара музика нарочито битна, зато што играчи проводе већину времена истражујући виртуално окружење и треба одржати њихову пажњу – што је игра захтевнија, то и њена музика мора бити комплекснија. Музичка партитура за видео игру је подобан предмет заштите путем ауторског права.

Слично као што се за потребе филма посебно снима нарочити тонски и музички запис који прати радњу филма (*sound track*), тако и се и у видео игри користе ауторска музичка дела специјално креирана како би била употребљена у видео игри. Тонски и музички записи који служе као пратња видео игре обично се објављују посебно на *sound track CD* и понекад постижу огромну популарност, баш као и филмска музика. Често је такво дело искључиво инструментално, међутим, у новијим видео играма, као што је на пример игра *Baldur's Gate 3*, користе се напредни аудио елементи, тако да ликови из игара могу да свирају инструменте и певају одређене песме.¹⁸⁹

Поред оригиналног *sound track*-а за потребе видео игара могуће је користити туђа ауторска музичка дела која су доступна јавности, након закључивања уговора о лиценци са титуларом ауторског права. После тога се таква ауторска дела могу интегрисати у видео игру.

Типичан пример који је својевремено изазвао велику пажњу јавности била је видео игра *GTA* у којој је било могуће слушати комерцијалне нумере на радио станицама. Наведена видео игра, верзија из 2013. године, има више аудио елемената од било које дотадашње игре, јер поседује лиценцирани каталог нумера који приближно износи 75 милијарди минута популарне музике.¹⁹⁰ Занимљиво је да су радио станице, самим тим и музичке нумере, прилагођене сваком од три лика из видео игре. Како поједини од њих уђе у ауто, тако се мења музика у складу са његовим преференцијама, чиме се продубљује карактер лика.¹⁹¹

Звучни (аудио) елементи представљају шири појам од оригиналног *sound track*-а и лиценцираних ауторских музичких дела. На исти начин као и у филму или у телевизијским емисијама, преносима уживо и слично, у видео игри се користи звучни ефекат за наглашавање уметничког садржаја игре. Реч је о вештачки створеном или побољшаном звуку. То су кратки аудио записи, обично трајања неколико секунди, који се репродукују при одређеним радњама у видео игри (нпр. при скоку, пуцању, после ударца у препреку итд.). Звучни записи могу да се односе на снимљене гласове или на вербалне дијалоге. Позадински звучни ефекти имају за циљ да код слушаоца створе утисак окружења у коме се дешава радња (на пример, звуци из шуме, жагор путника у

¹⁸⁸ Најприближније може да значи начин и искуство играња видео игре, тј. скуп активности које, према функционалним информацијама, предузима играч током играња и активности других ентитета у виртуелном свету које следе као одговор на акције играча или се одвијају у аутономним правцима.

¹⁸⁹ Између осталог и због наведених достигнућа у коришћењу музике поменута видео игра је проглашена најбољом видео игром 2003. године.

¹⁹⁰ Gregory Barnabas Smith, *Making the Virtual Actual: a research model to understand music of contemporary open-world video games*, Diss., University of Adelaide, Elder Conservatorium of Music, 2019, 1. Dostupno na: <https://hdl.handle.net/2440/122295> (приступ 18. 12. 2023).

¹⁹¹ G.B. Smith, наведено дело, 123.

аутобусу, бука саобраћаја у граду итд.). Обично се користе и тзв. Фолијеви звуци (по сниматељу који их је први користио у филмовима), као што су звуци корака, шкрипе врата, удараца или ломљења предмета при паду, како би се створила реалистичнија сцена. Томе доприноси и коришћење амбијенталних звукова који опонашају дување ветра, кишу, олују и слично. Понекад се за прелаз између сцена користе такође поједини звучни прелази, на пример, отицање воде или неки шумови. Музички и звучни елементи, према томе, остварују важну функцију да створе одговарајући амбијент, допринесу реалистичности сцена у видео играма и да изазову одговарајуће емоције код корисника.

***Gameplay* и механика игре**

Неопходне техничке компоненте сваке видео игре које су саставни део њеног дизајна јесу механика игре и *gameplay*. Како наводи Херера Гонсалес (Herrera González), концепт механике игре претпоставља изразиту интерактивност видео игре утемељену на одлукама које играч доноси током играња на основу информација које прима визуелно (графиком и текстом), преко чула слуха или чак и додира.¹⁹² У зависности од степена и природе интерактивности видео игре, дизајнира се *gameplay*, који се најшире може разумети као начин на који се одвијају активности играча и других ентитета током игре, или, из позиције самог играча, као скуп активности које играч може да предузме на основу функционалних информација које прима током игре.¹⁹³ Механику игре чине правила, елементи и процеси кроз које играч ступа у интеракцију са игром, мењајући стање игре својим активностима. Механиком игре се одређују, на пример: сврха игре, поступак извођења акције, правила за предузимање одређене делатности, број играча, њихова улога и потребне вештине, резултати које треба да постигну или награде које могу добити, обрасци интеракције ликова, нивои игре, системи управљања ресурсима, укључујући ту и одговарајућу опрему, будући да играч предузима своје активности коришћењем апстрактних објеката или алата (*tools* – „играчке“).

Ауторскоправна заштита пружа се оригиналном делу, односно интелектуалној творевини, изразу једне идеје, а не самој идеји која представља њену основу. Правила игре, као материјализоване идеје игре, тј. упутства за играње игре, остају ван обима ауторскоправне заштите. Поред тога, велики број игара могу да буду засноване на истим правилима играња. Попут правила игра и *gameplay* је искључен из заштите путем ауторског права, зато што представља идеју, тј. по својој природи се сматра ближим правилима игре, него што је део њеног дизајна. Из тог разлога *gameplay* сам по себи не подлеже заштити путем ауторског права, него се сматра делом механике видео игре, која такође није предмет такве заштите, али би коришћење рачунара, рачунарске мреже или другог апарата подобног за програмирање приликом израде механике игре могло, под одређеним условима, да доведе до новог техничког решења или да садржи довољно иновативни елемент у циљу решавања практичних проблема подобан заштити путем патента.¹⁹⁴

¹⁹² Héctor Camilo Herrera González, „Protection of video game mechanics through the patentability of software,“ *La Propiedad Inmaterial*, no. 27, 2019, 72. Доступно на: <https://doi.org/10.18601/16571959.n27.03> (3. 10. 2023). Аутор прави разлику између естетских информација које одређују контекст у коме се игра одвија са циљем да се на емотивној основи одржава пажња играча и да се он осети делом виртуелног света, док на основу функционалних информација које прима играч бира и предузима одређене активности како би победио у игри (*ibid.*).

¹⁹³ *Ibidem.*

¹⁹⁴ H. C. Herrera González, наведено дело, 85-86.

Сложеност појединих видео игара разлог је што се не може јасно одредити докле се протеже идеја, а одакле почиње њен формални израз, што проузрокује проблем познат у теорији права интелектуалне својине као дихотомија идеја-израз и тешкоће да се докаже „клонирање“ видео игре. Правила игре и механика свакако не уживају ауторскоправну заштиту, али, под одређеним условима, могли да се сматрају специфичним аудиовизуелним изразом дизајна игре који би могао да буде заштићен путем ауторског права, тим пре што нема препреке да се заштите различити алтернативни начини изражавања исте идеје. Изузетак који потврђује такав закључак јесте случај из француске судске праксе у коме је суд прихватио да некадашњи програмер игре „Сам у мраку“ – креатор *gameplay*-а и механике игре, који је у међувремену престао да ради за компанију *Atari*, може бити овлашћени тужилац у спору због повреде ауторског права. У поменутом случају суд је испитивао да ли је видео игра била резултат заједничког рада или сарадње више аутора, при чему је дошао до закључка да је у настанку игре била одлучујућа улога тужиоца. Суд је у пресуди истакао да је тужилац заслужан за конципирање теме игре и креирање структуре игре. Одлучујућа улога тужиоца као аутора игре доказана је записницима са радних састанака, који су показали пасивност представника тужене компаније, која је истицала да је на њу, као титулара, прешло ауторско право тужиоца, будући да је био у радном односу у компанији. Суд је у пресуди истакао да је значај *gameplay*-а толико велики да представља њену главну покретачку снагу, омогућавајући играчу да контролише свој карактер, да одлучи о начину на који ће остварити интеракцију са окружењем и слично. Зато је суд у Лиону сматрао да је врло вероватно да ће се наставци игре заснивати на програмском коду и основном *gameplay*-у чији је аутор тужилац и донео је пресуду у његову корист.¹⁹⁵

Једнако као што правила игре и *gameplay*, као идеје, нису подобни за заштиту путем ауторског права, тако њој не подлежу ни елементи који задиру у начин бодовања или дизајн монетизације, иако морају да постоје у структури видео игре. Свака видео игра усмерена је на то да играч, поступајући према правилима, током напретка у игри прикупља одређене бодове, чиме се подстиче на такмичење (са системом или са другим играчима) како би, према резултату, био што боље рангиран. Од врсте видео игре, тачније од њеног дизајна, зависи који ће систем бодовања бити примењен. На пример, тркачке игре користе једноставни систем мерења времена до постизања циља, игре засноване на игрању улога пореде степен оствареног према задатом циљу, док интерактивне игре користе суптилније начине бодовања који играчима нису непосредно уочљиви, али значајно утичу на исход игре.¹⁹⁶

Како се мењала економија видео игара, тако су се осмишљене нове могућности да играчи своје сакупљене поене троше на пример, на додатни „живот“ или да надограђују предмете које користе у игри. Сваки концепт који се може нумерички изразити (новац, енергија, време) који играч у видео игри може да прикупи, да произведе или уништи практично постаје ресурс, који може бити искоришћен као нека врста виртуалне вредности. Адекватан дизајн монетизације видео игре према одговарајућем моделу у сврхе уновчавања игре је саставни део механике игре и такође не подлеже заштити путем ауторског права.

¹⁹⁵ TGI Lyon, 3rd ch., 8 September 2016, *Atary v Raynal*. Доступно на: <https://www.atari-investisseurs.fr/wp-content/uploads/2016/10/Jugement-ATARI-RAYNAL.pdf> (1. 10. 2023).

¹⁹⁶ Chun-I Lee и други., „Design Aspects of Scoring Systems in Game“, *Art and Design Review* vol. 5, no. 1, 2017, 40-42. DOI: 10.4236/adr.2017.51003.

Са повећавањем интереса играча да троше стварни новац у замену за виртуелне предмете, јавиле су се идеје о микротрансакцијама у видео игри.¹⁹⁷ Употреба крипто-валуте и стицање нематеријалне имовине је карактеристично за неке савремене видео игре које су омогућиле зарађивање путем играња. С друге стране, уочени су обрасци неетичног поступања дизајнера игара, који су се од првобитног концепта да играчи не буду свесни колико ће времена „потрошити“ на игру напредовали ка концепту како да се корисници „натерају“ да троше више новца од оног што су предвидели или да морају неочекивано потрошити новац како би стекли предност у игри. Јасно је да је реч о „мрачним обрасцима“ дизајнирања монетизације игре.¹⁹⁸

У саставу *gameplay*-а су и они формати који се уносе у механику игре како би омогућили игру за више корисника преко платформи или мрежа. У дигиталне *online* видео игре могу се укључити бројни корисници, како би се међусобно или у тимовима надметали, што је важно и за тзв. електронске спортове (*e-Sport*, *cyber sport*). Саставни елемент механике такве игре мора бити формат који ће омогућити такво играње, на пример, по концепту МОБА или MMORPG.¹⁹⁹ Односи корисника-играча са дистрибутером видео игре регулишу се уговорном доделом ауторског права, при чему се користе клаузуле уговора са крајњим корисницима (*End-user licence agreement* – даље EULA) које се односе на имовинска права у виртуелним световима. На тај начин међусобни односи се регулишу уговорима из области ауторског права, што је објашњено у шестом делу докторске дисертације.

Литерарни елементи

У видео игри могу бити коришћени литерарни елементи као што су, на пример, сценарио, дијалози, други уметнути дигитални текст. Програмски код видео игре омогућава да се у њу, поред графике и звука, убаце и други елементи, попут дигиталног текста, тако да рачунарски програм, с једне стране, може бити употребљен да би се текст креирао, а с друге стране, омогућава да се текст приказује на екрану. Текст је могуће укључити на различите начине у видео игру и то тако да се постигне интерактивност тако да играч сам одабере текст који ће прочитати, рецимо из имагинарног дневника, старе књиге, писма и слично. Самим тим било би могуће туђе књижевно дела искористити у видео игри, не само као предлог за фабулу игре, него и непосредно, као делове текста које наратор говори или играч чита по избору.²⁰⁰

¹⁹⁷ Amir Reza Asadi, Reza Hamadi, „Understanding Currencies in Video Games: A Review“, 2nd National and 1st International Digital Games Research Conference: *Trends, Technologies, and Applications* (DGRC) 2018. DOI:10.1109/DGRC.2018.8712047.

¹⁹⁸ У овом смислу: José P. Zagal, Staffan Björk, Chris Lewis, „Dark Patterns in the Design of Video Games“, *International Conference on Foundations of Digital Games*, 2013, 4-5. Доступно на: https://my.eng.utah.edu/~zagal/Papers/Zagal_et_al_DarkPatterns.pdf (приступ 12. 12. 2023).

¹⁹⁹ *Multiplayer online battle arena (MOBA)* је врста стратешке игре у којој се два тима играча боре једни против других на унапред одређеном бојном пољу, тако што сваки играч контролише поједини лик карактеристичних способности, које се током игре могу унапређивати, како напредује у игри (тима истовремено доприноси успеху целог тима). Одвија се у реалном времену, краће траје (до три сата) и има мањи број учесника (3-5) у односу на *Massively multiplayer online role-playing game (MMORPG)* код које већи број корисника, постављених у веће светове, нпр. у научно-фантастичном или историјском амбијенту, истовремено игра улоге сходно наративу игре и према карактеристикама свог изабраног лика током времена, извршавајући одређене задатке у интерактивном окружењу и напредујући у игри, постаје све јачи и добија све бољу опрему. Таква игра може да траје данима.

²⁰⁰ Занимљив пример такве могућности према делу *Vlak u snijegu* Mate Lovraka у мисаоној конструкцији видео игре у: T. Vigato, M. Vigato, наведено дело, 410.

Основна прича или приповедање видео игре (наратив) у хронолошком и просторном оквиру сумарно описује суштину радње која се у њој одвија (фабула, заплет, сиже).²⁰¹ За разлику од књижевних дела, у видео игри прича није увек у првом плану – некад се играчи само кроз повремене сцене у позадини подсећају на ту фабулу у складу са напредовањем у игри. Разлог је тај што се видео игре најчешће односи на поједностављено симулирање стварних акција изражених графички и њихово извршавање (на пример, пуцање, скакање, летење, играње неког спорта). Оно што би требало да учини смисленим и повеже такве активности једног или више ликова са одговарајућим временом и простором јесу правила и циљ игре, који произилазе из њеног основног наратива. Из тог разлога видео игра се већином темељи на једноставној причи, која је типична, неки пут необична или бизарна. Као што се види, код видео игара улога наратива је сведена, различита него код наратива филма, ТВ серија, позоришних представа или књижевних дела. Однос играча према свету игре је интерактиван и битно другачији него што је то однос читаоца или гледаоца код традиционалних поменутих књижевних или уметничких дела, зато што посредством активности лика у игри може да утиче на наратив игре, чак је могућа и комуникација између наратора и играча. Проблем оскудног наративног основа игре се настоји превазићи коришћењем „наративне инстанце“ или „апстрактног наратора“, одговорних за аудио-визуелну репрезентацију света приче, при чему се типови наратије могу смењивати у појединим сегментима, чак и у истом сегменту, игре.²⁰²

Међутим, свака видео игра јесте предмет заснован на мање-више разрађеном сценарију, који не само да је наративни, него и интерактивни. Драматуршки елементи морају бити присутни у свакој видео игри: сиже (фабула) – као организована композиција књижевног дела, лик главног јунака, систем детаља који дају ауторски печат, лајт-мотиви, симболичне слике, све са циљем да се корисник увуче у драматску радњу. Оно што је специфичност видео игре јесте да се у разрађени сценарио укључује корисник. Тако сценарист не креира само неопходни елемент игре, него и услове и правила према којима корисник добија функционалне информације у току играња, а све то сачињава многочасовну варијантну шему која се динамички мења.²⁰³

Основна прича видео игре мора да повеже све остале елементе и омогући да они у пуној мери испоље своје квалитете. На пример, ако се сиже видео игре односи на средњи век, онда прича о витезу који путује по северној Африци и савладава препреке како би пронашао Свети грал, може да буде уверљиво допуњена аутентичним приказима оружја и оклопа из тог времена, мапама, одећом, архитектонским и другим објектима, тако да ће укупан резултат бити још бољи. Отуда могућност да се видео игре искористе за популаризацију открића у археологији, историјских студија или одређених књижевних дела. Зато се при дизајнирању игре води рачуна о тзв. наративним стратегијама²⁰⁴ које одређују позицију и функцију наратора у самој видео игри и у односу на друге ликове, на пример, да ли он објашњава заплет или је само гласом присутан²⁰⁵

²⁰¹ Нарација је основна стилска књижевна фигура заступљена у историји и реторици, као и у књижевности која упућује на основни садржај и суштину неког дела, без појединости везаних за ликове и сличног.

²⁰² Душко Вучићевић, „Књижевност и видео игре“, *P.U.L.S.*, 19. 1. 2024. Доступно на: <https://pulse.rs/knjizevnost-i-video-igre/> (приступ 19. 1. 2024).

²⁰³ Е. С. Котенко, наведено дело, 424-425.

²⁰⁴ Наративне стратегије својствене су књижевним делима – опредељују на који се начин у измишљеној ситуацији креира заплет, и изграђују ликови у делу.

²⁰⁵ Обично се тај задатак поверава глумцима који се специјализују за снимање гласова у видео играма, а понекад се ангажују веома популарни глумци.

или се приказује и ликом, да ли је истовремено и један од ликова игре или играч-координатор игре за више лица преузима на себе улогу наратора.

Сценарио видео игре представља везу између појединих елемената видео игре као сложеног објекта ауторског права. По њему се одвијају све радње и акције у игри. Донекле је сличан сценарију за позоришну представу, телевизијску драму или филм, а највеће сличности има са сценаријом анимираног филма. Због тих сличности, сценарио видео игре могао би се сматрати драмским (уметничким) делом, ако се претпостави да је то дело намењено слушању и гледању од стране гледаоца. Како је истакнуто, код видео игре је то само делимично тачно – интерактивност игре претпоставља да сценарио видео игре мора бити флексибилнији од поменутих књижевних дела како би кориснику било омогућено да слободно изабере своју акцију, задатак и слично. Често су ти избори играча повезани са моралном дилемом или проценом етичности одређеног поступка и пружају могућност избора кориснику према сопственом нахођењу, у складу са његовим карактерним особинама. Према томе, у видео играма се наратив мења од корисника до корисника, тако да радње корисника не воде увек истом завршетку, односно дизајнираном резултату, што је битна разлика у односу на традиционалне предмете заштите путем права интелектуалне својине код којих је ниво интерактивности мањи.²⁰⁶

Литерарни предлогак појединих игара могу да буду туђа књижевна дела, позоришна дела, серије или филм. У том случају прави се разлика између игре која настаје по оригиналном сценарију и оних које су креиране на основу лиценцираног књижевног или неког другог дела. Често се дешава да, чак и када су направљене по узору на књижевно дело видео игре као посредни предлогак узимају филм који је снимљен по истом делу, како би се олакшао процес адаптације књижевног дела, али тада могу настати ситуације да издавач видео игре не може да користи наратив књижевног дела зато што је откупио ауторско право на филм или обратно.²⁰⁷

Да би сценарио видео игре могао да се сматра предметом заштите путем ауторског права неопходно је да представља резултат самосталне интелектуалне активности, креативности његовог аутора и да је дело изражено у одговарајућој форми, којој се у складу са правним правилима, признаје заштита. Осим што може бити оригиналан, неки радови на сценарију могу да имају карактер изведених из других радова.

Карактери (ликови)

Не постоји јединствени приступ правној идентификацији карактера (лика, аватара) видео игре као предмета права интелектуалне својине – да ли је то део видео игре као ауторског дела или самостални предмет заштите – нити су понуђена било каква решења за проблем који се правни режим примењује на ликове из видео игара²⁰⁸. Као предмет интелектуалне својине лик се одређује као скуп писаних или усмених описа, у облику слике, у волуметријско-просторном облику и слично, што је различито од тзв.

²⁰⁶ Servet Elber Ulaş, „Virtual environment design and storytelling in video games”, *Metaverse Creativity (new title: Virtual Creativity)*, vol. 4, no. 1, 2014, 81. DOI: 10.1386/mvcr.4.1.75_1.

²⁰⁷ У прилог томе ауторке Vigato наводе пример видео игре *The Lord of the Rings: Conquest* (Pandemic Studios, 2009.) која је направљена према филму *The Lord of the Rings* (Peter Jackson, 2001-2003.), док је видео игра *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring* креирана управо према истоименом књижевном делу Толкина (J. R. R. Tolkien). Издавач прве игре *Electronic Arts* откупио је ауторско право на филму, док је *Vivendi* откупио ауторско право на књижевном делу. У складу са тим, у првој игри нису могли да се користе наративни елементи из књижевног дела, док су при креирању друге игре креатори морали да воде рачуна о забрани коришћења дизајнерских елемената који се појављују у филму (Т. Vigato, М. Vigato, наведено дело, 410, фуснота 4).

²⁰⁸ С.А. Субботин, наведено дело, 315.

аватара како се уобичајено назива у смислу инкарнације корисника у *online* видео игри за више играча, чиме се потенцира да је субјект игре.²⁰⁹

Између лика и видео игре као комплексног дела увек постоји веза, чак и онда када лик излази из оквира дела, тако да се онда мора размотрити да ли такав карактер може да постоји као независан резултат интелектуалне активности. То значи да мора имати довољно карактеристика које га индивидуализују, а које збирно одговарају појединој врсти заштићеног ауторског дела, на пример у књижевном делу описује се спољашњи изглед ликова, док су за аудиовизуелне ликове значајни мимика, глас итд.²¹⁰ Ако би могао да се сматра јединственим изразом, нпр. када је лик нацртан или су му додати одређени атрибути тако да је несумњиво оригинална творевина, онда би (теоријски) могао да се штити као посебан предмет ауторског права. С обзиром на то да ликови у видео играма помоћу рачунарске анимације и дизајна, најподесније би било да се такав оригинални карактер по правној природи третира аналогно као рачунарски програм.²¹¹

Међутим, у мноштву видео игара, уосталом као и у драмским и књижевним делима, често се користе стереотипни, генерички, поједностављени ликови из стварног живота или имагинарни (на пример, роботи, зомбији, војници, ликови противника обучених у црно, самураји, римски легионари итд.), који не достижу високе стандарде креативности и оригиналности да би могли да буду заштићени путем ауторског права. Многи ликови хероја и фантастичних бића (змајеви, чаробњаци, вилењаци, вештице и слично), поставке сцене или предмети су у тој мери уобичајени и стандардни саставни делови обраде неке теме, без икакве индивидуалности, тако да не могу задовољити услове креативног у оригиналном изразу тих елемената.

Чак и ликови из веома познатих филмова, ако би се поставило питање њиховог преузимања у видео игри, нису заштићени сами по себи, него само у склопу ауторског права на филм и сценарио у коме су описани и то у мери у којој та дела испуњавају услове за заштиту. Из истог разлога преузимање имена неког познатог лика из филма или ТВ серије у видео игри не мора аутоматски да значи повреду ауторског права. У ситуацијама када се ликови у видео игри стварају према познатим личностима (глумцима, музичарима, спортистима, политичарима итд.) у европском правном систему се мора поштовати право личности на лик и тек би уз сагласност те особе њена слика могла да се користи у развоју видео игре. Тако је, на пример, у видео игри *Cyberpunk 2077* према лику глумца Кијану Ривса (Keanu Reeves) дизајниран карактер Џонија Силверхенда (Johnny Silverhand), док су Кит Харисон и Кевин Спејси (Spacey) дали ликове карактерима у игри *Call of Duty: Advanced Warfare*.

Заштити путем ауторског права могу да подлежу и уметничка дела попут тетоважа на телу, што значи да би дизајнер који нацрта тетоважу на лику у видео игри могао да тражи заштиту својих права, једнако као и уметник који је нацртао тетоваже на телима људи, ако су неовлашћено искоришћене на ликовима из видео игре. На тај начин је пресудио федерални судија у Охају у случају када је 2017. године поднео тужбу против програмера видео игре *NBA 2K* уметник који је радио шест тетоважа играчима *NBA* лиге, које је регистровао код Канцеларије за ауторско право САД. Тужени програмер је неовлашћено користио његове тетоваже на реалистичним аватарима²¹² у поменутој

²⁰⁹ С. А. Субботин, наведено дело, 316. Иначе реч аватар је санскритског порекла, означава реинкарнацију хиндуистичког божанства у лику човека или животиње.

²¹⁰ С. А. Субботин, наведено дело, 316.

²¹¹ С. А. Субботин, наведено дело, 317.

²¹² У суштини је реч о индиректном комерцијалном искоришћавању ликова популарних у јавности без њихове сагласности (више о том феномену у: Синиша Варга, „Коришћење људског облика у комерцијалне

видео игри. Суд је истовремено препустио пороти да се изјасни о одбрани *de minimus* и испуњености стандарда поштене употребе.²¹³

Поред ликова из видео игре које корисници непосредно контролишу, саставни део видео игре су и рачунарски вођени ликови - карактери (*non playing characters*). То су унапред дефинисани карактери који нису играчи и чије активности и радње не зависе од активности корисника. Они се појављују у видео игри у одређеном тренутку како би играча упутили у даљи ток игре или му помогли да реши неки задатак. Приликом креирања таквих карактера најчешће се користи вештачка интелигенција, нарочито у компликованим видео играма, у којима треба програмирати и предвидети понашање рачунарски вођених карактера у најразличитијим ситуацијама које претежно зависе од жанра игре. Примера ради, код игара са елементима борбе то могу бити напад, самоодржање, бекство или одбрана. Систем вештачке интелигенције мора изабрати приоритетну радњу и у складу са њом, саставити листу секундарних радњи које карактер предузима у тој ситуацији. Најтеже је ограничити кретање таквих ликова у виртуелном окружењу које садржи различите препреке физичке природе. Техника којом се постиже кретање таквог карактера и предузимање одређених радњи према приоритету назива се *behaviour tree*.²¹⁴

За потребе савремених видео игара експериментише се са интерактивним наративом, који обједињује дигиталну технологију и уметност, тј. дигитално и реално, при чему се чини напор да гејминг искуство постане све сличније реалном тако што ће се рачунарски вођеним карактерима омогућити све већи избор потреба, амбиција и радњи које би могли да предузимају.²¹⁵

Виртуална окружења и светови

Виртуелно окружење (или виртуални свет) је интерактивна рачунарска симулација која учесницима пружа могућност да виде, чују, користе, па чак и да модификују симулиране предмете у рачунарском окружењу.²¹⁶ Један од разлога што људи проводе време у виртуалној или проширеној стварности (*augmented reality*) јесте што могу имати снажан осећај и убедљиво искуство свог присуства у симулираној стварности. Да би се подстакло интересовање играча за игру доживљајем аутентичности,

сврхе“ *Услужно право*, (ур.) Миодраг Мићовић, IX Мајско саветовање, Правни факултет Универзитета у Крагујевцу, 2013, 79-97, нарочито стр. 83-90 на којима је објашњен начин добијања сагласности).

²¹³ Sarah Cascone, Can Tattoos Be Reproduced in Video Games Without an Artist's Permission? An Ohio Jury Will Soon Decide, *artnet*, September 22, 2022. Доступно на: <https://news.artnet.com/art-world/tattoo-video-game-fair-use-lawsuit-trial-2179617> (приступ 11. 12. 2023).

²¹⁴ Dragan Prlja, Gordana Gasmi, Vanja Korać, *Veštačka inteligencija u pravnom sistemu Evropske unije*, Institut za uporedno pravo, Beograd, 2021, 86.

²¹⁵ На тај начин би требало да се постигне још већа мотивисаност играча да играју игру. Међутим, такви експерименти нису увек успешни: студио *Bethesda* је 2011. године покушао радикалним експериментом да усаврши компјутеризоване карактере у игри *Skrym*. У том циљу креирали су вештачку интелигенцију *Radiant* како би се пружиле веће могућности избора и акција за компјутерски контролисане карактере. Уместо тога, карактери које је креирала вештачка интелигенција су се отргли контроли – да би задовољили потребе, убијали су продавце, власнике радњи и једни друге, тако да када би човек-играч путем свог лика стигао на одређено место у игри, сви ликови би већ били мртви због деловања карактера креираног путем вештачке интелигенције (Marija Mundžalo, Narativ i video igrice: kako se pričaju priče u virtualnom svetu, *GLIF redakcija*, 22. 7. 2019. Доступно на: <https://www.glif.rs/blog/narativ-i-video-igrice-kako-se-pricaju-price-u-virtualnom-svetu/> (12. 12. 2023).

²¹⁶ Woodrow Barfield, Alexander Williams, „The Law of virtual reality and increasingly smart virtual avatars“, in: Barfield, Woodrow and Blitz, Marc J. (eds.) *Research Handbook on the Law of Virtual and Augmented Reality*, Edward Elgar, Cheltenham – Northampton, 2018., 2. То је последњи стратум тзв. „мешане стварности“ која обухвата стварност, проширену стварност, проширену виртуелност и виртуелно окружење.

чак и када се креирају потпуно фантастични светови, у видео игру се уносе елементи културе, свакодневног живота, митова, традиције, обичаја у некој средини у одређено време, па чак и језик, начин одевања, начин исхране, спољашњост и унутрашњост познатих архитектонских објеката и слично, мање или више веродостојно у односу на културно наслеђе, зависно од врсте игре и њене намене, тако да видео игре, нарочито комерцијалне, због своје популарности, имају велики потенцијал у документацији, очувању и презентацији културне баштине.²¹⁷ У виртуалном свету играч учествује коришћењем виртуалног лика, тј. аватара – рачунарског програма који се састоји од скупова алгоритама и података и има визуелни приказ. Аватар представља појединог човека који може да се поистовети са тим ликом. Кроз очи аватара човек може да сагледава виртуални свет. Постојање аватара омогућава интеракцију хиљада учесника истовремено.

С друге стране, у игри могу бити садржана виртуална окружења која обухватају апстрактне предмете (алате) уобичајене за све видео игре које спадају у одређени жанр. Примера ради, ако имамо видео игру чија је тема симулација партије голфа, тада ће елементи игре нужно бити терен за голф, палице, лоптице, опрема, који су изузети из ауторскоправне заштите зато што су то елементи који се морају појавити у свакој видео игри на тему симулације голфа.²¹⁸

Виртуелни светови и дигитални екосистеми заступљени су у *online* видео играма са више играча (ММО). Виртуелни светови су простори симулирани помоћу рачунара.²¹⁹ У њима су корисници представљени путем виртуелних ликова (аватара) који су способни за интеракцију и међусобну комуникацију. Околност да је могуће сачувати кориснички садржај и игру наставити касније допринела је да се у виртуелним световима развије привид економског система који омогућава стицање виртуелне имовине.

Када су у питању виртуелни светови може се претпоставити да би заштита путем патента могла да се односи на иновације у хардверу, зато што се виртуелни светови могу покренути само на рачунару високих техничких перформанси који генерише визуелни екран на посебном уређају који корисник, попут кациге, носи на глави (*head mounted displays*), при чему искључује све утицаје из спољњег света, пројектујући слике из виртуелне стварности.

Мање је јасно да ли основни рачунарски програм или сам *gameplay* могу да се подведу под дефиницију ауторског дела, зато што је то рачунарски генерисано тродимензионално дигитално окружење, које доживљавамо и у коме развијамо интеракцију као да је такво окружење стварно.²²⁰ Сматра се да нема основа да се искључи

²¹⁷ Tamara Omerović, „Vizuelizacija i interpretacija baštine u (komercijalnim) video igrama“, *ARTUM*, br. 6, 2017, 86-87.

²¹⁸ *Incredible tech. v. Virtual tech.*, United States District Court, N.D. Illinois, Case No. 03 C1183, September 23, 2003. Доступно на: <https://casetext.com/case/incredible-technologies-inc-v-virtual-technologies> (приступ 2. 12. 2023).

²¹⁹ Први експерименти у стварању виртуелних простора за игру, а и у друге сврхе (за комуникацију, пословање) започели су крајем XX века, а добили су на интензитету од 2000. до 2020. године. Још 2003. године платформа *Second Life* омогућила је кориснику видео игре да може креирати аватара, истраживати просторе, комуницирати са непознатим људима у заједничким виртуалним просторима, укључујући ту и могућност да заради виртуелну валуту (линден долар) тако што ће креирати одећу, издавати некретнине или поделити неко своје искуство са другим корисницима. У Гинисову књигу рекорда ушла је најпопуларнија видео игра на свету креирана за велики број играча *Свет Вордкрафта (World of Warcraft)* која од 2012. године има преко 12 милиона претплатника.

²²⁰ Alexis Dunne, „Copyright Experiences How Copyright Law Applies so Virtual Reality Programs“, *The Journal of Business Entrepreneurship & Law*, vol. 12, no. 2, 2019, 333-334. Доступно на: <https://digitalcommons.pepperdine.edu/jbel/vol12/iss2/2> (приступ 16. 12. 2023).

заштита виртуелних светова као рачунарског програма, тј. књижевног дела, зато што се рачунарске апликације и оперативни систем програмирају на исти начин као и што се то чини и код других рачунарских програма, па се ни искуство играња суштински не разликује од оног које се ствара играњем других видео игара.²²¹ Уз сво усложњавање, ауторско право на структуру, редослед и операције програма виртуелне стварности вероватно ће се тумачити на исти начин као и код традиционалних програма. Међутим, оно што код виртуелних светова јесте другачије, а што би могло да се подведе под елементе који уживају заштиту путем ауторског права према пракси судова САД, јесте кориснички интерфејс и аудио-визуелне компоненте, које, у одређеној мери укључују и *gameplay*.²²²

Аутори могу да креирају виртуалне светове, искуства, симулиране предмете у тим световима, интерфејсе и све то може да представља нову врсту уметничког израза, а такође би ауторско право могло да се односе на структуру, секвенцу и операције у виртуалном свету, једнако као и за традиционална дела која подлежу заштити.²²³ Није спорно да аватари могу добити правну заштиту која се већ признаје рачунарском програму, а такође је могуће да њихов визуелни приказ буде заштићен попут ликовног дела (слике или графике). Међутим, интелигентни аватари могу одступити од првобитног програмирања чак дотле да нису више препознатљиви свом програмеру или програмерима, чиме се отвара низ правних питања у вези са заштитом аватара.²²⁴

На пример, у проширеној стварности, у којој се виртуелне слике пројектују у реалном свету за потребе оглашавања, може се догодити неовлашћена употреба заштићене ознаке при оглашавању или брендирању неког производа. Према савезном *Trademark Anti Dilution Act* -у у САД могуће је да се затражи заштита од таквих поступака компанија које производе виртуалне светове, при чему се закон примењује без обзира на то да ли је „затамњење“ или „замагљивање“ туђег заштићене ознаке у виртуелној слици изазвало забуну потрошача у вези са пореклом робе, на неки начин аналогно заштити која се пружа по тужби за повреду ауторског права, пре него тужби за повреду жига.²²⁵

Право интелектуалне својине има најважнију улогу у погледу регулисања односа у виртуелним световима, посебно у вези са правима на виртуелне аватаре, на које се примењују правила о заштити рачунарских програма.

У видео игри, као могући елемент, могу бити дизајнирани елементи који имају задатак да играч развије свест о просторно механичком статусу мишићно-скелетног система (чула, положај, покрет, равнотежа), тј. свест о симулираним променама положаја и кретања свог тела. То се постиже употребом савремене технологије и метода сензорне сензације, тако да играч, користећи посебне уређаје (кациге, наочаре, фотеле и слично), може да учествује у игри. Према томе, осим визуелне и слушне сензације, може се осетити укус, мирис или додир, по свему на исти начин као и у реалном свету.

²²¹ A. Dunne, наведено дело, 345.

²²² A. Dunne, наведено дело, 359-360.

²²³ John Kuehl, „Video Games and Intellectual Property: Similarities, Differences, and a New Approach to Protection“, *Cybaris*®, vol. 7, issue 2, 2016, 341, 349. Доступно на: <http://open.mitchellhamline.edu/cybaris/vol7/iss2/4> (приступ 3. 12. 2023).

²²⁴ W. Barfield, A. Williams, наведено дело, 3.

²²⁵ *Ibidem*.

Кориснички генерисани садржај

Кориснички генерисани садржај (*User-Generated Content*) може да буде било који садржај попут слике, текста, аудио или видео записа који, захваљујући развоју технологије, корисници могу самостално да постављају на платформе преко којих се одвија социјална комуникација, размењују видео снимци, на платформе за стриминг, блогове, некад чак и у отвореном рачунарском коду. Као што се може закључити, појава није својствена искључиво видео играма, али у видео играма добија посебни значај, због тога што отвара питања ефикасне правне заштите због неовлашћених промена програма видео игре или поновног објављивања измењеног садржаја игре без сагласности титулара права, док се истовремено јавља потреба да се одреди степен оригиналног стваралачког доприноса корисника измењеном или новом садржају видео игре, што се разматра у посебном делу дисертације.

Корисничком генерисању садржаја претходиле су ситуације у којима је корисник фактички могао да изврши модификацију (мод, модовање) рачунарског програма видео игре којој приступа, мењајући механику игре или поједине компоненте њеног дизајна. У међувремену је технологија виртуелних светова омогућила кориснику да се приликом играња неке игре креира додатни анимирани садржај или чак и потпуно нови садржај за игру.

Треба приметити да се током времена мењао однос програмера и компанија које издају видео игре према корисницима који креирају и објављују кориснички генерисани садржај на основу њихове видео игре – уместо неуспешних покушаја да се правним или техничким путем заштите од неовлашћених промена рачунарског програма или аудио-визуелног садржаја игре прихватили су стратегију да, у сврхе отклањања грешака у рачунарском коду и добијања креативних идеја за унапређење игре од корисника стимулишу кориснике да креирају и објављују генерисане садржаје. Играчима се тако дају на располагање технички алати и допушта да, унутар граница игре, креирају сопствени садржај, који се најчешће односи на ликове (аватаре), неке локације, сцене, предмете у игри и слично. Истовремено, на тај начин је, преко друштвених мрежа, омогућена и бесплатна реклама видео игре, која обично постаје веома популарна зато што је базирана на стратегији којом кориснички генерисани садржај прихвата као део свог дигиталног садржаја.²²⁶

Ликови или други предмети који настану у *online* игри током играња, укључујући ту и нематеријалну имовину, могли би задовољити критеријуме да се сматрају подобним објектима заштите путем ауторског права, као саставни садржај рачунарског програма видео игре, који се у ауторском праву третира аналогно књижевном делу. Услови уговора са корисником по правилу опредељују хоће да ли такав садржај припасти њему или издавачу видео игре, при чему се данас све чешће кориснику, који закључи уговор о лиценци са *online* платформом, препушта власништво над садржајем који самостално генерише.

²²⁶ Један од најбољих примера јесте изузетна популарност и трајање видео игре *Minecraft* која се унапређује и мења у потпуности у зависности од искуства играња и креативности њених играча у том смислу да је та видео игра оно што њени играчи направе (James Newman, „*Minecraft*, User Generated Content“, in: *How to Play Video Games* (Matthew Thomas Payne, Nina B. Huntemann, eds.), New York University Press, New York, 2019, 277).

Прикривени елементи – „ускршња јаја“

Термин „ускршња јаја“ („*Easter eggs*“) користи се за дефинисање прикривених елемената у оквиру видео игара. Термин је заједнички за тајне и скривене поруке у рачунарском програму, електронским медијима и филму. У видео играма су прикривени елементи јединствени начин комуникације програмера са радозналим корисницима игара, који ће, ако пронађу такав елемент бити изненађени откривеним садржајем (отуда термин „ускршње јаје“ у смислу пронађеног поклона).²²⁷ На тај начин, убацујући скривени садржај у видео игру, програмери испољавају своју креативност и осећај за хумор. Најчешће је реч о скривеним порукама, шалама или додацима видео игре (на пример скривени ниво, предмет до кога је тешко доћи) или видео игра чак садржи намерну грешку коју играчи треба да разоткрију.

Често се у овим елементима срећу оригинални креирани садржаји или делови других видео игара истог креатора или титулара, али је могуће да буду искоришћени делови видео игре неког трећег аутора. Ситуација у којој садржај „ускршњег јаја“ упућује на туђе дело трећег аутора може бити проблематична са становишта ауторског права, нарочито онда када није прибављена лиценца за коришћење таквог садржаја или када она није прибављена на време, што је посебно разматрано у наредним деловима рада.

Важно је нагласити да је питање прикривених елемената занимљивије са становишта правне теорије, него што има значаја за праксу, с обзиром на то да се „позајмљивање“ делова туђих видео игара и асоцијације на њих у индустрији видео игара толеришу зато што код играча изазивају потребу да испробају те друге игре, тако да се сматрају једним видом бесплатне рекламе (маркетинга) који свакако иде у прилог произвођачу видео игре.

²²⁷ Међу првим скривеним садржајима истиче се порука убачена у игру *Adventure* из 1979. године, намењену за *Atari* конзолу. У револту што послодавац није дозволио да његово име буде повезано са игром коју је програмирао, програмер је убацио скривену поруку „креирао Ворен Робинет“ која се активирала на екрану по завршетку сложених радњи. Руководство компаније *Atari* је позитивно реаговало на изазов – порука је названа „ускршње јаје“, а компанија је објавила да ће убудуће све њене игре укључивати једно изненађење.

ТРЕЋИ ДЕО

ЗАШТИТА ВИДЕО ИГРЕ ПРЕМА МЕЂУНАРОДНОМ ПРАВУ И ПРАВУ ЕВРОПСКЕ УНИЈЕ

Међународноправни оквир заштите

Према конвенционалном приступу, право интелектуалне својине повезано је са економским развојем националне економије. Томе додатно треба да допринесе билатерална, регионална и мултилатерална сарадње у области права интелектуалне својине. Иако се и данас верује у клише по коме се и даље, као ранијих векова, наглашава значај права интелектуалне својине за развој економије, питање је да ли оно и даље може да се сматра фундаменталном основном модерних економија - индивидуалних духовних творевина је све мање и све су чешће у власништву једног субјекта који контролише права на њих, док претерано ревносна заштита права интелектуалне својине постаје контрапродуктивна за развој привреде, будући да велике компаније схватају право интелектуалне својине као својеврсни *lex mercatoria*, којим су некадашње гилде контролисале приступ тржишту.²²⁸ Све ово има последица на заштиту видео игре у оквиру права интелектуалне својине. Истовремено је и незаштићена, ако се има у виду да није предвиђена као посебна категорија ауторског дела ни на нивоу националних законодавства нити у међународним актима или у актима регионалних организација, док би посредно на њу могао да се односи велики број аката и различитих правних норми, због чега је претерано правно заштићена.²²⁹ Реч је о томе да се основна правила међународних мултилатералних уговора и универзални стандарди заштите ауторског права могу односити и на видео игру, пошто међународни уговори, попут Бернске конвенције, споразума TRIPS и Уговора WIPO о ауторском праву, упућују на заштиту појединих елемената видео игре попут рачунарских програма и аудиовизуелних дела. Тако је могуће да се заштита ауторског права тумачењем постојећих категорија заштићених дела прошири и на видео игру, што је приступ који се користи и у националним јурисдикцијама.

Чак и таква могућност посредне примене међународне правне регулативе на видео игре представљала би предност за индустрију видео игара зато што би могла да значи препознавање потребе да се заштите права оних који учествују у стварању видео игара. Како се међународним уговорима постављају се стандарди ради уједначене заштите интелектуалног и уметничког дела на територијама две или више држава, неопходно је издвојити оне међународно правне изворе који садрже основне концепте заштите ауторског права, који би се могли односити и на видео игру или њене креативне елементе. С обзиром на предмет истраживања, а у вези са питањем правне класификације

²²⁸ Graham Dutfield, Uma Suthersanen, *Global Intellectual Property Law*, 2. edition, Edward Elgar Publ., Cheltenham (UK) – Northampton (USA), 2020, 5-6, 9.

²²⁹ У сличном смислу: Daithí Mac Síthing, „The game’s the thing: property, priorities and perceptions in the video games industries”, in: *Research Handbook on Intellectual Property Exhaustion and Parallel Imports*, (eds. Irene Camboli, Edward Lee), Edward Elgar, Cheltenham – Northampton, 2016, 355-356. DOI: 10.4337/9781784710798.00021. Говорећи о разлозима успостављања тзв. добровољног јавног домена и Марковић констатује да су „читаве области технологије и ауторског стваралаштва 'покривене' (...) мрежом субјективних права интелектуалне својине различитих титулара“, што неповољно утиче на привредне субјекте који би да користе предмете заштите у привредној делатности (Slobodan Marković, „Informaciono društvo između prava intelektualne svojine i javnog domena“, *Zbornik radova Pravnog fakulteta u Novom Sadu*, vol. 53, br. 2, 2019, 839. DOI: 10.5937/zrpfns53-23723.

видео игре, од значаја су четири најважнија споразума у којима се одређује које дело ужива заштиту путем ауторског права и истовремено се предвиђају критеријуми за примену тих правила. Реч је о TRIPS споразуму, као међународном уговору из области интелектуалне својине и о три међународна уговора из области ауторског и сродних права – Бернској конвенцији о заштити књижевних и уметничких дела, Светској (универзалној) конвенцији о ауторском праву и WIPO Уговору о ауторском праву.

Бернска конвенција за заштиту књижевних и уметничких дела и активности Светске организације за интелектуалну својину

Бернска конвенција за заштиту књижевних и уметничких дела, потписана 9. септембра 1886. године (ступила на снагу 5. децембра 1887. године) је први међународни уговор о заштити ауторског права.²³⁰ Конвенцијом су одређени минимални стандарде заштите књижевних и уметничких дела са циљем да се обезбеде усклађеност и ефективност заштите ауторског права, на националном и међународном нивоу.²³¹

Заштита ауторских дела конципирана је на основу три принципа: принцип националног третмана дела, принцип аутоматске заштите и независности заштите. Принцип националног третмана дела обезбеђује да дела чији је аутор држављанин једне државе уговорнице или су на њеној територији дела први пут објављена морају имати исти обим заштите у свакој од других држава уговорница једнако као што се признаје домаћим држављанима ауторима, односно делима први пут објављеним на њеној територији. Принцип аутоматске заштите значи да се заштита не условљава испуњавањем неке формалности, нпр. регистрацијом дела и слично, него се активира чим је дело настало. Заштита се пружа делу на које се Конвенција, односи независно од постојања заштите у земљи порекла дела (принцип независности заштите), с тим што се може ускратити пошто дело престане да буде заштићено у земљи порекла, ако је у праву државе уговорнице предвиђен дужи рок заштите од минимума прописаног Конвенцијом.

Минимални стандарди заштите предвиђени Бернском конвенцијом односе се на дела која се дефинишу у чл. 2, на права која се штите и на трајање заштите. Према чл. 2 ст. 1 Бернске конвенције „изрази 'књижевна и уметничка дела' обухватају све творевине из књижевне, научне и уметничке области, без обзира на начин и облик њиховог изражавања као што су књиге, брошуре и остали списи, предавања, говори, беседе и друга дела исте природе; драмска или драмско-музичка дела, кореографска и пантомимска дела, музичке композиције с речима или без њих, кинематографска дела с којима су изједначена дела израђена поступком сличним кинематографији, дела из области цртања, сликарства, архитектуре, вајарства, резбарства, литографије, дела из

²³⁰ У међувремену је имала више допуна и измена: измене у Паризу 1896., Берлину 1908., први мах довршене у Берну 1914., да би конвенција била ревидирана у Берлину 1928., Бриселу 1948., Штокхолму 1967. и Паризу 1971. године. 1979. године измењена је амандманима. Конвенцију је потписало десет држава: Белгија, Француска, Немачка, Хаити, Италија, Либериа (није ратификовала документ), Шпанија, Швајцарска, Тунис и Велика Британија, док су Јапан и САД послали своје представнике и знатно касније приступили конвенцији. Сходно чл. 1 потписнице ступају у Унију са седиштем у Женеви – сада под управом Међународног бироа за светску интелектуалну својину. Тренутно је 201 потписница Конвенције (доступно на: <https://www.wipo.int/wipolex/en/members>, приступ 15. 1. 2024). Међу њима је и Република Србија.

²³¹ Стварање Уније имало је изузетан практични значај – Унија има карактер универзалне организације: од 1884. до 1886. године њој нису приступиле само европске земље, него и из Африке (Либериа и Тунис), са америчког континента (Аргентина, Костарика, Ел Салвадор, САД, Хаити, Хондурас, Парагвај) и из Азије (Јапан). Унија примењује принцип недискриминације дела или аутора, има своју Скупштину, Извршни комитет и буџет Секретаријата WIPO, чиме су створени услови за ефикасно праћење спровођења Конвенције (Claude Masouyé, *Guide to the Berne Convention for the Protection of Literary and Artistic Works (Paris Act, 1971)*, WIPO, Geneva, 1978, 9-10).

области фотографије с којима су изједначена дела изражена поступком сличним фотографији, дела примењене уметности, илустрације географске карте, планови, скице и пластична дела која се односе на географију, топографију, архитектуру или науку.“ Применом *numerus clausus*-а у чл. 2 ст. 1 наводе се, у циљу усмеравања националних законодаваца, типичне врсте заштићених дела. Дела се сврставају у једну од две основне категорије с обзиром на различити начин њиховог настанка и формалног израза.

Осим класификације на књижевна и уметничка дела, која је разрађена према њиховим врстама, општа дефиниција дела које подлеже заштити не постоји, нити се дефинишу својства било које од врста дела наведених у чл. 2 ст. 2. Међутим, листа није затворена. Конвенција потврђује принцип свеобухватне заштите свих продукција у књижевном, научном и уметничком домену, при чему не дозвољава никакво ограничење с обзиром на начин или облик њеног изражавања. Смисао те одредбе јесте да услов заштите није садржај дела, него се она штите због израза (форме) који преузимају, из чега произилази да идеје, као такве нису заштићене ауторским правом.²³²

Самим тим што не садржи било какву општу дефиницију духовне творевине која потпада под заштиту путем ауторског права, Конвенција не одређује какве посебне карактеристике у погледу индивидуалности, креативности, оригиналности или естетског квалитета треба да задовољи књижевно и уметничко дело и дефинисање тих критеријума препушта законодавствима држава уговорница. Међутим, иако нису ближе одређена својства дела која подлежу заштити, у чл. 2 ст. 3. се помиње оригиналност дела (за разлику од копираних дела) док се у чл. 2 ст. 5. користи термин „интелектуална творевина“ и захтева се њихова креативност, што одговара општеприхваћеном приступу у националним законодавствима да дела, да би уживала заштиту, морају бити оригиналне творевине, у смислу да представљају креативни израз личности свога творца. С друге стране, да би дело уживало заштиту путем ауторског права, може бити на било који начин познато јавности (усмено или у писаној форми) и није од значаја да ли има одређену уметничку или културну вредност или у које је сврхе створено.²³³

Сходно чл. 2 ст. 2. Бернске конвенције, држава уговорница може условити заштиту једне или више категорија наведених дела обавезом да буду фиксирана на материјалној подлози. Примена нових технологија (кабловска телевизија и слично) у медијима масовне комуникације подстакла је својевремено измене Конвенције. Реч је о технологији која је довела у питање услов фиксирања књижевног или уметничког дела на материјалној подлози, зато што су се у међувремену појавиле техничке могућности телевизијског преноса уживо са места догађаја, уместо уобичајеног снимања уз касније емитовање. На тај начин појавило се дело слично кинематографском, које може да постоји, а да није фиксирано у материјалној подлози. Иако је на Штокхолмској конференцији уочена потреба да и таква дела буду заштићена на исти начин као кинематографска дела, читаво питање формулације услова фиксирања препуштено је националним законодавствима, како показује чл. 2. ст. 2 Конвенције. Једино је у чл. 2 ст. 1 искоришћен израз „дела изражена поступком сличним кинематографији“, при чему сличност таквих дела и кинематографских дела није последица сличности коришћеног процеса настанка, него његових крајњих ефеката (звучних и визуелних).²³⁴

²³² Објављена идеја би могла да буде под заштитом патента, при чему особа која је објави нема начина да спречи друге да се том идејом користе у складу са правом. Ако се идеја разради и изрази путем речи, белешки, скица, цртежа итд., дакле, у облику који подлеже заштити путем ауторског права, могла би да буде заштићена – не сама по себи, него као њен одговарајући израз (С. Masouyé, наведено дело, 12).

²³³ С. Masouyé, наведено дело, 13.

²³⁴ С. Masouyé, наведено дело, 15-16.

Конвенцијом је предвиђено да се као оригинална дела штите тзв. изведена дела, тј. преводи и адаптације, музички аранжмани и друге прераде књижевног или уметничког дела, али без штете за права аутора оригиналног дела (чл. 2 ст. 3).

У чл. 2 ст. 5 Конвенције посебно је предвиђена заштита збирке књижевних или уметничких дела као што су енциклопедије и антологије које према избору и распореду садржине представљају интелектуалне творевине, заштићене као такве, без штете за права аутора на свако од тих дела која чини саставни део ових збирки. Реч је такође о изведеним делима, која могу да потпадају под заштиту само ако задовољавају посебне услове оригиналности и креативности, јер сакупљање и набрајање дела без било каквог личног доприноса онога ко сачињава збирку, није довољно да би збирка могла да буде заштићена као ауторско дело.

Поред тога што се, према чл. 2 Бернске конвенције државама уговорницама оставља да пропишу услов да дела могу бити заштићена само ако су фиксирана на материјалној подлози, препушта им се да одреде заштиту за званичне текстове из законодавне, административне или судске области и званичне преводе таквих текстова (чл. 2 ст. 4) и да делимично или потпуно искључе из заштите политичке говоре и говоре одржане у току судских расправа (чл. 2bis ст. 1), док је заштита по Конвенцији иначе искључена за дневне новости или разне врсте обичних извештаја штампе (чл. 2 ст. 8).

Сходно чл. 2 ст. 7 Бернске конвенције, државама уговорницама се оставља да у својим законодавствима утврде област примене закона у погледу дела примењене уметности и индустријских цртежа и модела, услове под којима ће таква дела, цртежи и модели бити заштићени у складу са чл. 7 ст. 4 Конвенције. Предвиђено је да таква дела у другој земљи Уније могу да потпадају под специјалну заштиту која се признаје у тој земљи, а ако она није призната, биће заштићена као уметничка дела.

Из свега наведеног може се закључити да би и видео игра као сложена интелектуална креација могла да буде предмет заштите према одредбама Бернске конвенције, како *per se*, као оригинална интелектуална творевина – сложено техничко-уметничко дело, тако и њени поједини делови који би могли да се сматрају заштићеним књижевним или уметничким делима. То се пре свега односи на рачунарски програм који се, у смислу Бернске конвенције, подводи под дефиницију књижевног дела. Поред тога, на видео игру би се, у погледу заштите према Бернској конвенцији, могла односити правила о кинематографском делу, будући да аудио-визуелни елементи у видео игри производе сличне звучне и визуелне ефекте као у кинематографском делу. С обзиром на време када је настајала, Бернска конвенција није могла да се односи на рачунарске програме, због чега је у међувремену мењана, као и на интернет и примену информационо-комуникационих технологија, што је посебно регулисано Уговором WIPO из 1996. године.

Друга област у којој Бернска конвенција поставља стандарде односи се на искључива овлашћења ауторског права, с тим што државе уговорнице могу ставити резерве, предвидети ограничења или изузетке у односу на поједине врсте дела. Слично као што је случај са општом дефиницијом ауторског дела, тако се у Бернској конвенцији не дефинишу изрази „аутор“ и „ауторско право“, него се само одређују минимални стандарди који ће бити примењени у законодавствима држава чланица. Један од разлога, који се детаљније објашњава у делу дисертације у коме су садржани резултати упоредно-правне анализе, јесте што се национална законодавства права интелектуалне својине веома разликују, зато што настају и развијају се у другачијим друштвено-економским условима, заснована на различитим филозофским основама, теоријским концептима,

прилагођено разним прагматичним потребама, те тако није могуће на универзално прихватљив начин одредити ни појам „аутора“ нити „права аутора у њиховим делима“.²³⁵

Према Бернској конвенцији аутору се гарантују права на: превод, прилагођавање и уређење дела, наступе у јавним драмским, драмско-музичким и музичким делима, јавно рецитовање књижевних дела, саопштавање јавности извођења таквих дела, емитовање дела (уз могућност да држава уговорница предвиди право на правичну накнаду уместо права на ауторизацију). Поред тога, аутор има права на умножавање дела, на било који начин или у било ком облику, с тим да уговорница може дозволити, под посебним условима, умножавање без дозволе, ако то не би било супротно нормалној експлоатацији дела и не штети легитимним интересима аутора, под условом да се обезбеди правична накнада за случај умножавања звучних снимака музичких дела. Аутору припадају и права на коришћења дела као основе за аудиовизуелно дело и репродукције, дистрибуције, јавног извођења или саопштавања јавности тог аудиовизуелног дела. Уз наведена права у чл. 6bis предвиђен је и корпус „моралних права“ аутора, у складу са традицијом европско-континенталног права личности: право на признање ауторства и право да се противи сваком искривљавању, сакаћењу и другој измени или свакој другој повреди тог дела, што би ишло на штету части или угледа аутора.

Бернска конвенција предвиђа опште правило да се заштита дела признаје до истека педесет година од смрти аутора, уз изузетке. Један изузетак се односи на анонимна или псеудонимна дела, код којих рок од педесет година почиње да тече након што је дело законито учињено доступним јавности, осим ако псеудоним не оставља сумњу у идентитет аутора или аутор током тог периода открије свој идентитет, када важи опште правило. Други изузетак се односи на аудиовизуелна (кинематографска) дела, када је минимални рок заштите педесет година након чињења доступним јавности дела (објављивање) или, ако то није случај, од настанка дела, док је у случају дела примењене уметности и фотографских дела минимални рок двадесетпет година од настанка дела.

Значај мултилатералне Бернске конвенције још више је истакнут усвајањем Конвенције број 11496 о оснивању Светске организације за заштиту права интелектуалне својине (*WIPO Convention*) која је потписана у Штокхолму 14. јула 1967. године.²³⁶

Пошто је Конвенција бр. 11486 ступила на снагу 6. априла 1970. године, WIPO преузима надлежности и овлашћења међународних бироа основаних по Бернској конвенцији и Париској конвенцији за заштиту индустријске својине из 1883. године. WIPO од 1974. године постаје специјализована агенција Организације уједињених нација, укључена у њен систем. Истовремено, потписивањем 1996. године споразума са Светском трговинском организацијом (*World Trade Organization – WTO*), која је формирана претходне године као мултилатерална организација задужена да надгледа и либерализује међународну трговину, WIPO је проширио своје активности. Од будућих чланица Светске трговинске организације захтева се да усвоје одредбе Бернске конвенције које су саставни део Споразума о трговинским аспектима права интелектуалне својине. WIPO данас администрира 26 конвенција, споразума и протокола, укључујући ту и Конвенцију бр. 11486, од којих је Република Србија потписница двадесетчетири.²³⁷

²³⁵ С. Masouyé, наведено дело, 11.

²³⁶ Convention Establishing the World Intellectual Property Organization, July, 14, 1957, entered into force in 1970, amended in September 28, 1979. Доступно на: <http://www.wipo.int/treaties/en/convention;https://treaties.un.org/doc/Publication/UNTS/Volume%20828/volume-828-I-11846-English.pdf> (приступ 5. 9. 2023).

²³⁷ Подаци доступни на сајту WIPO: <https://www.wipo.int/wipolex/en/treaties/> (приступ 23. 12. 2023).

Најважније активности које обавља WIPO односе се на: пружање директне помоћи подносиоцима међународних пријава за патент и међународну регистрацију узорака и индустријског дизајна, промоцију сарадње између влада држава чланица у вези организације, прикупљања и класификовања патентне документације и различите самосталне активности на праћењу приступања постојећим међународним споразумима, промоцији потребе за прихватањем тих споразума и у вези закључивања нових споразума.

Осим непосредних административних и нормативних активности, пружања правне и техничке помоћи државама у области интелектуалне својине и послова међународне класификације и стандардизације у области индустријске својине, као и међународне пријаве патената и регистрације жигова и индустријског дизајна, WIPO покреће дебате на међународном нивоу ради решавања отворених питања у вези са применом права интелектуалне својине. У том смислу више пута се WIPO бавио видео играма, као новим феноменом, који може да се класификује под чл. 2 ст. 1 Бернске конвенције, како у стручним радовима, тако и у упоредно-правна студија широког обухвата о правном статусу видео игара и приручницима о правној заштити видео игара за појединце и компаније које се баве њиховим креирањем.²³⁸ Најзначајнија је упоредно-правна студија Анди Рамоса и других аутора из 2013. године у којој су анализирана законодавства 21 државе у погледу правне заштите видео игара. Студија је важна зато што су аутори понудили основ који данас следе сви истраживачи: да видео игре морају да се третирају као сложено дело у оквиру кога се јасно истичу различити елементи који могу да подлежу заштити путем ауторског права, пре свега рачунарски програм и аудио-визуелни елементи. И сви други научни или стручни радови, анализе или извештаји које објављује WIPO који се тичу видео игара имају за циљ да се појасни и уједначи приступ регулисању правног статуса видео игара ради њихове заштите, што би допринело развоју индустрије игара.

Поред праћења правне регулативе на националном нивоу, WIPO организује низ других активности са циљем подстицања развоја индустрије видео игара у окружењу које погодује развоју техничких иновација и заштити права интелектуалне својине. Тако у вези са видео играма, електронским спортом и другим спорним питањима у вези са заштитом права интелектуалне својине у дигиталном окружењу, WIPO Центар може да пружи услуге појединцима или правним лицима применом WIPO процедура за медијацију, арбитражу, убрзану арбитражу и вештачења (тзв. ADR процедуре).

Светска (универзална) конвенција о ауторском праву (1952)

У склопу активности УНЕСКО-а (*United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization*) 6. септембра 1952. године на конференцији у Женеви усвојена је Светска (универзална) конвенција о ауторском праву.²³⁹ Садржи норме за заштиту права аутора које су универзално примењиве у законодавствима држава различитог друштвеног уређења и степена економског развоја. Иако норме Светске (универзалне)

²³⁸ A. Ramos и други, наведено дело, 2013; Catherine Jewel, „Video Games: 21st century art“, *WIPO Magazine*, no. 4, 2012, 10-14 (доступно на: http://www.wipo.int/wipo_magazine/en/2012/04/article-0003.html); D. Greenspan, G.S. Boyd, J. Purewal, 2014; Andy Ramos Gil de Haza, *Bardají & Honrado*, Video Games: Computer Programs or Creative Works?, *WIPO Magazine*, no. 4, 2014, 25-28 (доступно на: http://www.wipo.int/wipo_magazine/en/2014/04/article-0006.html); D. Greenspan, G. Dimita, наведено дело, 2022).

²³⁹ Уредба о ратификацији Светске (универзалне) конвенције о ауторском праву, са прилозима, измењене 21. јула 1971. године, *Службени лист СФРЈ – Међународни уговори*, бр. 54/73.

конвенције о ауторском праву нису прецизне као одредбе Бернске конвенције, могле су да послуже као алтернатива Бернској конвенцији за државе које нису приступиле тој конвенцији. Стога су услови за њену примену лакши него они предвиђени у Бернској конвенцији. У првом члану Конвенције у коме је дефинисан њен предмет, наведено је да се она односи на књижевна, научна и уметничка дела, као што су списи, музичка, драмска и кинематографска дела, сликарство, резбарство и вајарство. У истом члану прописано је да државе потписнице имају обавезу да донесу све потребне прописе у циљу обезбеђења довољне и ефикасне заштите права аутора и свих других носилаца ауторског права на књижевна, научна и уметничка дела.

Светска (универзална) конвенција о ауторском праву створена је да би се допунио универзално примењиви систем ауторско правне заштите, који своје основе има у Бернској конвенцији. У том циљу требало је да Светска (универзална) конвенција отклони недостатке Бернске конвенције и да представља основ за приступање других држава које нису биле њене потписнице. Из тог разлога ни листа ауторских дела предвиђена у чл. 1 није исцрпна, али, с друге стране, она није рестриктивна и државе чланице имају пуну слободу да одреде и друге категорије дела која ће потпадати под заштиту путем ауторског права. С обзиром на то да се и у наведеној одредби Светске (универзалне) конвенције о ауторском праву помињу књижевна и кинематографска дела, а рачунарски програм и аудио-визуелни елементи су управо најважнији елементи према којима се оне правно класификују за потребе заштите, јасно је да би се одредба чл. 1 Светске (универзалне) конвенције о ауторском праву могла односити и на поједине елементе у саставу видео игре који испуњавају услове да се третирају као засебне врсте ауторских дела.

Време заштите ауторског дела одређује се према националном законодавству, односно, према Конвенцији, за време живота аутора и најкасније двадесетпет година после смрти. У чл. 4 ст. 3 помињу се фотографије и дела примењене уметности, одвојено у односу на листу дела из чл. 1. Истовремено, предвиђено је да државе нису у обавези да штите фотографска дела и дела примењене уметности, али ако одлуче да то учине, онда је минимални рок заштите десет, а не двадесетпет година.

С обзиром на услове у којима је усаглашаван текст конвенције, у њој се не предвиђа да је за заштиту услов да дело буде фиксирано на материјалној подлози, него се државама чланицама препушта да самостално уреде то питање. Међутим, у више одредаба помиње се израз „објављено дело“, што упућује на тумачење да би заштита требало да се односи на дела која су фиксирана на материјалном носачу.

Споразум о трговинским аспектима права интелектуалне својине

Споразум о трговинским аспектима права интелектуалне својине (TRIPS), потписан 15 априла 1994. године у Маракешу, као анекс Маракешког споразума којим се оснива Светска трговинска организација (WTO), ступио је на снагу 1. јануара 1995. године. Реч је о међународном мултилатералном уговору који претендује да има универзални карактер. Усвојен је захваљујући снажном лобирању америчких мултинационалних компанија, тако да се данас доживљава као тријумф корпоративних интереса САД и Европске уније – као универзално прихватљив модел наметнут је западно-европски модел регулисања права интелектуалне својине насупрот потреби да свака држава да у складу са својим традицијама и потребама изграђује свој правни систем.²⁴⁰ Односи се на целокупно право интелектуалне својине (ауторска и сродна

²⁴⁰ G. Dutfield, U. Suthersanen, 2020, 12-13. Зато истичу да ће примена права бити контроверзна у државама чија се правна традиција разликује од западно-европске и да се може очекивати да ће значајно одступати од онога што је прописано (наведено дело, 13).

права, жигови, географске ознаке, индустријски дизајн, патенти, шеме (топографије) интегрисаних кола, заштиту неоткривених информација и контролу праксе ограничавања конкуренције у уговорима о лиценци, а поред тога регулише процедурална питања, решавање спорова и институционална питања у вези међународне сарадње. Са потписивањем Општег споразума о царинама и трговини 1994. године (*Global Agreement on Tariffs and Trade* – даље GATT) и формирањем Светске трговинске организације 1. јануара 1995. године, TRIPS постаје основна област надлежности у оквиру GATT, будући да се чланице WTO приступањем Основном споразуму обавезују да прихвате и TRIPS.

TRIPS споразумом се иде за тим да се унапреди ефикасност и заштита права интелектуалне својине како би се подстакла слободна међународна трговина. Њиме су уведена нова правила која се непосредно примењују у законодавствима држава чланица. Међутим, Споразум не уводи ништа ново у погледу дефинисања ауторског дела, него успоставља везу са раније донетим међународним конвенцијама из области права интелектуалне својине. У првом одељку који се односи на ауторско и сродна права у чл. 9 TRIPS упућује на одредбе Бернске конвенције (чл. 1-21) и на Анекс Бернске конвенције из 1971 којих судужне да се придржавају чланице. Самим тим, у погледу типичних врста ауторских дела и рачунарског програма који се штите по аналогiji са књижевним делом, у складу са изменама Бернске конвенције из 1971. године, има се примењивати поменута конвенција. Једини изузетак се односи на то да чланице немају права или обавезе на основу TRIPS у односу на права додељена на основу чл. 6bis Бернске конвенције или права која из ње проистичу, што значи да нису у обавези да штите морална права аутора. У ст. 2. истог члана TRIPS изричито је предвиђено да заштита ауторског права обухвата остварења, а не идеје, поступке, методе рада или математичке концепте као такве.

Према Споразуму, и оне чланице Светске трговинске организације које нису потписнице Бернске конвенције обавезују, у односу на заштиту интелектуалне својине, принципи националног третмана, аутоматске заштите и независности заштите прокламовани у Споразуму. Према чл. 4 TRIPS чланице СТО имају обавезу примене „третмана најповољније нације“ у односу на заштиту интелектуалне својине. Тако се све предности, користи, повластице или имунитети које чланица додељује држављанима било које друге државе се одмах и безусловно додељују и држављанима свих других чланица, осим у изузецима који су прописани у т.а)-d) у ст. 1 истог члана.

TRIPS споразум садржи посебне одредбе у чл. 10 које се односе на заштиту рачунарских програма и збирки података. У ставу 1 наведеног члана предвиђено је да се рачунарски програми, било у основном или у помоћном коду, штите као књижевна дела на основу Бернске конвенције (1971). Према томе, прихваћено је решење исто као и у изменама Бернске конвенције.

У чл. 10 ст. 2 предвиђена је *per se* заштита збирки података или другог материјала, било да су машински читљиве или у некој другој форми, које, због начина избора или груписања садржаја, сачињавају посебне интелектуалне творевине. При томе је прописано да се таква заштита не односи на саме податке или материјал и да неће повређивати ауторско право којима се дати подаци или сам материјал штите, што је и иначе уобичајени легислативни приступ у националним законодавствима.

Дуготрајно преговарање од 1986. до 1994. године уз очигледне тешкоће да се ускладе интереси економски развијених држава и држава у развоју, о чему пише Мукеџу у 6. поглављу своје књиге,²⁴¹ имало је за последицу, између осталог, да је у чл. 10 TRIPS-

²⁴¹ Santanu Mukherjee, *Patent Exhaustion and International Trade Regulation*, World Trade Institute Advanced Studies, Brill Nijhoff, Leiden, 2023, нарочито 120-123.

а дата предност заштити рачунарских програма путем ауторског права, што је решење које је у међувремену преовладало у већини националних законодавстава, упркос неким другачијим занимљивим предлозима током преговарања.

Према чл. 12 TRIPS, трајање рока заштите који се израчунава на различитој основи од живота физичког лица, са изузетком фотографског дела или дела примењене уметности, неће бити краће од педесет година од краја календарске године у којој је дозвољено објављивање, или, ако оно не постоји, у року од педесет година од настанка дела, односно педесет година од краја календарске године у којој је дело настало.

WIPO Уговор о ауторском праву

У оквиру активности Светске организације за интелектуалну својину закључен је низ међународних споразума, од којих је најзначајнији Уговор о ауторском праву (*WIPO Copyright Treaty*) из 1996. године, који су усвојиле чланице те организације.

WIPO уговор о ауторском праву израз је нових потреба које су утицале на промет и употребу књижевних дела. Осим што је било потребно осавременити одређена правна решења (пре свега Бернску конвенцију), било је неопходно и прецизирати тумачења постојећих међународних споразума из области интелектуалне својине. Из тог разлога организована је дипломатска конференција на којој је усвојен Уговор о ауторском праву. У суштини, Уговор о ауторском праву представља документ којим је WIPO настојао да обезбеди властиту доминацију у области права интелектуалне својине, због тога што је три године раније у оквиру Светске трговинске организације закључен TRIPS.

Чланом 1 WIPO Уговора о ауторском праву прецизирано је да је то посебан споразум, у смислу члана 20 Бернске конвенције о заштити књижевних и уметничких дела који се односи на земље чланице Уније установљене том конвенцијом као и да његова примена нема везе са другим уговорима осим Бернске конвенције, нити има утицаја на права и обавезе који произилазе из других уговора. На тај начин искоришћена је могућност да се посебним уговором повећају права и обавезе чланица Уније и других држава које приступе уговору. Међу њима су и чланице Европске уније. Споразум има 25 чланова. Саставни део уговора су и договорене изјаве²⁴², којима се прецизира значење појединих његових одредаба.

У погледу заштите ауторских дела и WIPO Уговор о ауторском праву такође полази од класификације ауторских дела прихваћене у чл. 2 Бернске конвенције. У чл. 2 WIPO Уговора о ауторском праву под насловом „обим ауторскоправне заштите“ прецизирано је да се таква заштита протеже на изражајну форму, а не односи на идеје, поступке, методе рада или математичке концепте као такве, што се разликује од формулације обима заштите прихваћене у TRIPS-у. И у погледу заштите рачунарских програма предвиђена је формулација да се они штите као књижевна дела у смислу чл. 2 Бернске конвенције, „какав год да је начин или форма њиховог изражавања“ (чл. 4 WIPO Уговора о ауторском праву), што је у суштини усаглашено како са Бернском конвенцијом, као и са TRIPS-ом, како се констатује у договореним изјавама.

Чланом 4 WIPO Уговора о ауторском праву предвиђа се заштита оригиналне збирке података (базе података) или других материјала које се могу сматрати интелектуалном креацијом. Заштита се односи искључиво на саме збирке, а не протеже

²⁴² WIPO, Agreed Statements concerning the WIPO Copyright Treaty, adopted By the Diplomatic Conference on December 20, 1996. Доступно на: <https://www.wipo.int/wipolex/en/text/295456>.

се на податке или материјал који су у њима садржане, нити има утицаја на ауторско право које у њима постоји.

У покушају да осавремени и усклади регулативу о ауторском праву, WIPO Уговор о ауторском праву предвиђа, између осталог, обавезе уговорних страна у вези са технолошким мерама заштите (чл. 11), као и обавезе у вези са (електронским) информацијама о управљању правима (чл. 12). Суштински искорак у односу на TRIPS представља одредба чл. 8. WIPO Уговора о ауторском праву којом се гарантује „искључиво право ауторима књижевних и уметничких дела да дозволе било какво саопштење јавности својих дела, жичним или бежичним путем, укључујући и такво чињење доступним јавности њихових дела које се врши на такав начин да припадници јавности могу да приступе тим делима са места и у време које индивидуално одаберу“. Таквим решењем је дозвољено искоришћавање ауторских дела путем интерактивне комуникације, што је пре свега значајно за видео игре, било да се сматрају ауторским делом *sui generis* врсте, било да се класификују према ауторским делима која су у њиховом саставу, а подлежу заштити путем ауторског права.

Регулативни оквир Европске уније примењив на видео игре

Упркос развијености индустрије видео игара у Европској унији и њеном великом економском значају,²⁴³ видео игре нису *per se* регулисане у праву интелектуалне својине Европске уније. Тек последњих година тела Европске Уније поклањају већу пажњу друштвеним, политичким и економским аспектима развоја европске индустрије видео игара. На сајту Европске комисије презентован је Регулативни оквир за видео игре, док је Европски парламент 11. новембра 2022. године усвојио Резолуцију о електронском спорту и видео играма, у којој су, поред права интелектуалне својине, поменута и права потрошача и заштита интереса деце и омладине као корисника видео игара.²⁴⁴ У поменутој резолуцији предложено је оснивање Европске опсерваторије за видео игре (*European Video Game Observatory*) по узору на постојећу Европску аудиовизуелну опсерваторију. Надзорно тело би требало да даје подршку, пружа податке, врши процене и даје препоруке законодавцима држава чланица и надлежним органима у вези видео игара. То су тренутно најважније политичке активности у односу на потребу регулисања видео игара у Европској унији. Иако на тржишту Европске уније доминирају произвођачи видео игара из САД и Јапана, ипак је заузет став да треба подржати развој

²⁴³ У извештају припремљеном за Европску комисију наводи се да је у 2022. години индустрија видео игара генерисала 23,48 билиона евра, што је 4,3 пута више од прихода од дигиталне музике, а 1,8 пута више од видео снимака који се испоручују на захтев корисника. Најзначајније економске резултате постижу дигиталне видео игре. Очекује се да ће до 2027. године приходи порастати за 45% у односу на садашњи ниво (на 34,28 билиона евра), иако се задржава тренд благог опадања прихода европске индустрије игара на светском тржишту, са 8,7% у 2017. години на прогнозираних 7,3% 2027. године. 70% компанија које се баве креирањем видео игара су приватне, са малим бројем запослених (до десет). У Европској унији је 2021. године било 124,8 милиона корисника видео игара, највише у Француској, Немачкој, Италији и Шпанији. Корисници најчешће имају између 6 и 64 године, при чему се не запажају разлике међу половима (Directorate-General for Communications Networks, Content and Technology (European Commission), ECORYS, KEA, *Understanding the value of a European Video Games Society*, final report, Publications Office of the European Union, Luxembourg, 2023, 7-8, 27, 39). Доступно на: <https://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/075b8bbe-6bd5-11ee-9220-01aa75ed71a1>, приступ 2.3.2024).

²⁴⁴ European Commission, *Regulatory Framework for Video Games*, Publication 26 July 2022 (доступно на <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/library/regulatory-framework-video-games>, приступ 11. 12. 2023), European Parliament, *Resolution on esports and video game*, Report A9-0244/2022, 11. 11. 2022 (доступно на: https://www.europarl.europa.eu/doceo/document/A-9-2022-0244_EN.html, приступ 11. 12. 2023).

домаће индустрије видео игара, што би било могуће само ако се успостави кохерентни правни оквир у области интелектуалне својине. Такав оквир не постоји, а нема ни координисаног приступа правном регулисању видео игара.

С друге стране, основни предуслов ефикасне прекограничне примене права интелектуалне својине ради заштите права титулара ауторског права јесте да се разјасни правна природа видео игре и, по могућности, уједначе приступи. Међутим, класификација видео игара у оквиру правног система Европске уније изузетно је комплексан и проблематичан процес. Највећи разлог томе је непостојање наднационалног права интелектуалне својине, а нарочито ауторског права, упркос томе што је ниво хармонизације у наведеној области достигао ниво који нема премца у другим областима права.

Уједначење у области права интелектуалне својине и у спровођењу заштите тих права у ЕУ неопходност је која произилази из Уговора о функционисању Европске уније (*Treaty on the Functioning of the European Union* – даље TFEU),²⁴⁵ а у складу је са ранијим настојањима да се превазиђу препреке постављене у националним законодавствима доношењем међународних конвенција попут помињаних конвенција: Париске из 1883. године и Бернске из 1886. године. Према члану 114 став 1 TFEU Европски парламент и Савет овлашћени су да „у редовној законодавној процедури, након консултација са Економским и социјалним комитетом, усвоје мере за усклађивање закона, прописа или административних одредби држава чланица које имају за циљ стварање или функционисање унутрашњег тржишта“. Изменама TFEU из 2009. године уведен је члан 118 који се управо односи на област права интелектуалне својине. Одредбом из става 1 наведеног члана овлашћени су Европски парламент и Савет, да, у оквиру успостављања или ради деловања тржишта, поступајући у складу са редовном законодавном процедуром, утврђују мере за стварање европског права интелектуалне својине како би се обезбедила јединствена заштита права интелектуалне својине у целој Унији и успоставили централизовани системи ауторизације, координације и надзора на нивоу Уније. Поред поменутих општих стандарда примене права интелектуалне својине, већ 1962. године утврђен је Прелиминарни нацрт Конвенције о европском закону о патенту, док је спровођење права интелектуалне својине предмет Директиве 2004/48 Европског парламента и Савета од 29. априла 2004.²⁴⁶

Иако је процес хармонизације права у Европској унији достигао висок степен, сама природа права интелектуалне својине често је препрека стварању наднационалних норми, па тако свака држава чланица има свој правни систем, који је јединствен у односу на остале, чиме се отвара проблем правне несигурности у оквиру ЕУ. С друге стране, тела Европске уније немају директну надлежност у области права интелектуалне својине. За потребе тела ЕУ врше се упоредне анализе којима се прати стање у националним законодавствима у поменутој области, на основу података које би државе чланице требало редовно периодично да достављају, као што показује студија у области ауторског права у законодавствима држава чланица Европске уније, посебно у вези примене ограничења и изузетака према Директиви 2001/29 и Директиви 2012/28.²⁴⁷

²⁴⁵ Document 12012E/TEXT Consolidated version of the Treaty on the Functioning of the European Union *Official Journal* C 326, 26.10.2012, p. 47–390.

²⁴⁶ Corrigendum to Directive 2004/48/EC of the European Parliament and of the Council of 29 April 2004 on the enforcement of intellectual property rights (*Official Journal* L 195, 2.6.2004, p. 16–25).

²⁴⁷ European Parliamentary Research Service -EPRS, *Copyright Law in the EU: Salient Features of Copyright Law*, June 2018, Brussels, European Union. Доступно на: <http://www.eprs.ep.parl.union.eu/> (приступ 18. 10. 2023).

У складу са Уговором о ЕЗ, а имајући у виду међународна акта која ЕУ прихвата (Бернску конвенцију, TRIPS и Уговор WIPO о ауторском праву), уобличене су правне тековине Европске уније (*acquis communautaire*) у области права интелектуалне својине. Нормативни оквир чине Уредба (2017/1563/EU) донета ради имплементације Уговора из Маракеша за омогућавање приступа објављеним делима од стране лица која су слепа, слабовида или на други начин онемогућена да користе штампане материјале у ЕУ и Уредба 2017/1128 о прекограничној преносивости услуга интернетског садржаја на унутрашњем тржишту, као и девет директива, од којих се једна односи такође на имплементацију поменутог Уговора из Маракеша, а све имају за циљ остварење слободног кретања роба и услуга на целом подручју Уније.²⁴⁸ Регулаторном оквиру права Европске уније за област ауторског и сродних права треба придружити и десету, Директиву 2019/790 Европског парламента и Савета о ауторском праву на јединственом дигиталном тржишту и изменама и допунама Директива 96/9 и 2001/29, која је усвојена и ступила на снагу 7. јуна 2019. године.²⁴⁹ Међу прописима ЕУ којима се уређује ауторско право преовлађују директиве, што, можда, није најбољи избор европског законодавца, с обзиром на то да је уредба обавезујући правни акт, док се директивом постављају смернице које обавезује државу чланицу само у погледу резултата које треба постићи применом директиве, која дискреционо бира најподесније облике и начине да се то постигне.²⁵⁰

Процес усклађивања националних законодавстава са правним прописима Европске уније у области ауторског права још од прве Директиве 91/250 о правној заштити рачунарских програма усвојене 14. маја 1991. године одвија се, по обиму, према концепту „вертикалне“ хармонизације, често на основу *ad hoc* доношених аката. То значи да су ефекти усклађивања редовно ограничени на специфичну материју коју регулише одговарајућа директива, било да се она односи на одређене предмете заштите, неко посебно питање или да се њоме регулишу нарочита права. Изразита фрагментарност права ЕУ, посебно због аката доношених током деведесетих година прошлог века, додатно је омогућена ограничењима надлежности Европског парламента и Савета у регулисању права интелектуалне својине.²⁵¹ Другим делом фрагментарност је последица околности што се усклађивање националних права врши искључиво ради несметаног функционисања унутрашњег тржишта Европске уније, а не у циљу стварања наднационалног права интелектуалне својине.

За предмет истраживања нарочито су значајне Директива 2001/29 о усклађивању одређених аспеката ауторског и сродних права у информационом друштву, Директива 2019/790 Европског парламента и Савета о ауторском праву на јединственом дигиталном тржишту и изменама и допунама Директива 96/9 и 2001/29, Директива 2009/24 о правној

²⁴⁸ Према: Asta Tūbaitė-Stalaušienė, „EU copyright law: developing exceptions and limitations systematically – an analysis of recent legislative proposals“, *Baltic Journal of Law & Politics*, vol. 11, issue 2, 2018, 158-159. DOI: 10.2478/bjlp-2018-0014.

²⁴⁹ Directive (EU) 2019/790 of the European Parliament and of the Council of 17 April 2019 on copyright and related rights in the Digital Single Market and amending Directives 96/9/EC and 2001/29/EC, *OJ L* 130, 17. 5. 2019, p. 92-125.

²⁵⁰ Dušan Popović, „Правни режим digitalizacije primeraka autorskih dela u pravu Srbije i pravu Evropske Unije“, u: *Usklađivanje poslovnog prava Srbije sa pravom Evropske unije* (Vuk Radović, ur.), Beograd, Pravni fakultet Univerziteta u Beogradu, 2018, 243.

²⁵¹ Thomas Margoni, „The Harmonisation of EU Copyright Law: The Originality Standard“, in: *Global Governance of Intellectual Property in the 21st Century* (Mark Perry, ed.), Springer International Publishing Switzerland, 2016, 90-91. DOI: 10.2139/ssrn.2802327. Због тога је Европски суд правде у низу случајева у вези заштите путем ауторског права морао да тумачи појмове „дела“ и стандард оригиналности, док је код производа који треба да се штите индустријским дизајном и дела примењене уметности користио *ad hoc* анализу (Т. Margoni, наведено дело, 91).

заштити рачунарских програма, Директива 96/6 о правној заштити база података и Директива 2012/28 о дозвољеним начинима коришћења дела без титулара (сирочади). На који се начин садржина наведених директива може односити на видео игре биће објашњена приликом анализе садржаја сваке појединачно.²⁵²

Директива 2009/24 о правној заштити рачунарских програма

Рачунарски програм је главни елемент сваке видео игре, јер је управо он заслужан за њено покретање на било ком хардверу или платформи. Правна заштита рачунарског програма регулисана је Директивом 2009/24 о правној заштити рачунарских програма. Зато је поменута директива извор права који се односи на видео игре када се класификују као рачунарски програм.

Применом Директиве 2009/24 требало је ускладити законодавства држава чланица у погледу заштите рачунарских програма. Оно што је проблематично код поменуте директиве јесте то што не садржи дефиницију рачунарског програма. Таква дефиниција се налази у Меморандуму са објашњењима. Рачунарски програм је дефинисан као скуп упутстава чија је сврха да подстакну уређај за обраду информација – рачунар, да изврши своје функције. У члану 1 став 1 Директиве у којем се одређује предмет на који се односи, предвиђено је да рачунарски програм треба да буде заштићен као ауторско дело у склопу ауторског права на националном нивоу. При томе се, у складу са наведеном одредбом, као и уводном изјавом 6, рачунарски програм третира по аналогији са књижевним делом, у смислу Бернске конвенције. С друге стране, режим књижевног дела као врсте ауторског дела регулисан је Директивом 2001/29 (тзв. *InfoSoc* Директива).

Термин „рачунарски програм“ према Директиви 2009/24 односи се и на припремни дизајнерски материјал (чл. 1. ст. 1). Штити се израз рачунарског програма у било ком облику, осим идеја и принципа на којима се заснива било који елемент рачунарског програма, као и самих интерфејса уграђених у рачунарски програм који су искључени из обима (чл. 1 ст. 2). Рачунарски програм се штити искључиво ако представља оригиналну ауторову властиту интелектуалну творевину и ниједан други критеријум се не примењује приликом одређивања његове подобности за заштиту (чл. 1 ст. 3). Према чл. 2 ст. 1. Директиве 2009/24 аутор рачунарског програма као заштићеног ауторског дела може да буде појединац или група појединаца, док правно лице, ако је то допуштено националним законодавством, може бити титулар ауторског права.

Директива 2001/29 о усклађивању одређених аспекта ауторског и сродних права у информационом друштву

Директива 2001/29 донета је ради примене два међународна уговора: WIPO Уговора о ауторском праву и WIPO Уговора о извођењу и фонограмима (WPPT), али је регулисала и друга питања, превазилазећи обавезе из наведена два уговора, фокусирајући се, ради успостављања јединственог тржишта, на стварање услова за примену ауторских и сродних права у окружењу у коме доминира мрежно повезивање корисника електронских уређаја (члан 1 ст. 1 Директиве 2001/29). У преамбули је јасно истакнуто да ауторско право има важну улогу у развоју и маркетингу нових производа и услуга, као и за стварање и експлоатацију њиховог креативног садржаја (уводна одредба

²⁵² Извори поменути, осим Директиве 2019/790 и без указивања на повезаност са видео играма у: Frederik Willem Grosheide, Herwin Roerdink, Karianne Thomas, „Intellectual Property Protection for Video Games A View from the European Union“, *Journal of International Commercial Law and Technology* – JICLT, vol. 9, No.1, 2014, 4.

2), због чега је потребно изменити и допунити постојеће ауторско право у коме нема концепата који би омогућили нове облике експлоатације интелектуалних творевина (уводна изјава 5).

Директивом 2001/29 није дефинисан појам ауторског дела, нити термин титулара права, док се обим заштите ауторског права, као и у TRIPS и WIPO Уговору о ауторском праву проширује на изразе идеје. Директива 2001/29 регулише материјалне делове ауторских и сродних права и изузетака, а пре свега: право репродукције (члан 2), право саопштавања ауторског дела јавности и право стављања других предмета заштите на располагање јавности (члан 3) и право дистрибуције ауторског дела (члан 4).

Према члану 2, државе чланице морају предвидети право субјекта наведених у истом члану да дозволе или забране директно или индиректно, привремено или трајно репродукцију дела на која имају ауторско или сродно право, на било који начин и у било ком облику, у целини или делимично. Реч је о ауторима, уметницима извођачима, произвођачима фонограма, произвођачима првих фиксирања филмова и организацијама за радиодифузију.

У законодавствима држава чланица мора бити предвиђено право субјекта из члана 2 на саопштавање јавности ауторског дела, односно стављања других предмета заштите на располагање јавности (члан 3 Директиве 2001/29). Они имају искључиво право давања овлашћења или забране за свако саопштавање јавности њихових дела (на којима имају ауторско или сродно право), жичаним или бежичним путем, укључујући стављање на располагање јавности њихових дела на такав начин да им припадници јавности могу приступити са места и у време које сами изаберу.

Право дистрибуције подразумева искључиво право аутора да одобри или забрани било који облик дистрибуције јавности оригинала или копија његовог дела продајом или на други начин (члан 4. став 1), али се унутар Заједнице право дистрибуције тиме не исцрпљује, осим када је прва продаја или други пренос власништва над тим предметом у Заједници извршио носилац права или је извршен уз његов пристапак (став 2 истог члана).

У члану 5 су наведени бројни изузеци и ограничења права из члана 2 (а следствено и из чланова 3 и 4). Свака држава чланица овлашћена је да може у свом законодавству предвидети такве изузетке или ограничења ауторског права.

Веома важне делове Директиве 2001/29 представљају одредбе из њеног трећег дела којима се успоставља обавеза чланица у вези прописивања правне заштите против избегавања делотворних техничких мера заштите, као и у односу на податке о управљању правима. Налаже се да за кршење таквих мера буду предвиђене правне и административне санкције и заштитне мере, попут одузимања материјала, уређаја, производа или њихових саставних делова којима се избегавају мере техничке заштите и повређује ауторско право. При томе се регулише посебна интеракција између мера заштите и изузетака у вези са ауторским правом.

Како се види, Директива 2001/29 усмерена је на усклађивање економских права значајних за искоришћавање ауторског дела у условима информатичког окружења, а како се у пракси примењује дуже од двадесет година, Европски суд правде (Court of Justice of the European Union - CJEU) је био у прилици да својим ставовима протумачи недовољно јасне одредбе те директиве и њен однос према другим директивама.

Директива 2019/790 о ауторском праву на јединственом дигиталном тржишту

У склопу шире агенде намењене стварању јединственог дигиталног тржишта у ЕУ јавила се потреба ревидирања механизма ауторског и сродних права. У том смислу је морала бити делимично измењена Директива о усклађивању одређених аспеката ауторског и сродних права у информационом друштву 2001/29 од 22. маја 2001. године, што је учињено новом Директивом 2019/790 о ауторском праву на јединственом дигиталном тржишту (скраћено *DMS*). Директивом 2019/790 требало је изменити и допунити Директиву 2001/29 тако што ће се: ојачати положај издавача штампаних медија, којима се признаје посебно ауторско право на прилозима у њиховој штампаној публикацији у односу на пружаоце услуга на дигиталном тржишту, гарантовати отвореност тржишта ради сарадње у области науке и образовања и појачати мере заштите ради спречавања доступности нелиценцираног садржаја на дигиталном тржишту. Директива је усвојена тесном већином у телима Европске уније уз велико противљење грађана у чланицама Уније и стручњака-твораца интернета, забринутих да ће нови режим одговорности приморати иностране велике платформе да аутоматски врше цензуру и уклањање разних садржаја са интернета. Зато, иако је ступила на снагу 2019 са роком имплементације до 2021, у току 2022. године још увек није била имплементирана у значајном броју држава чланица Европске уније.²⁵³

Нови правни инструмент Европске уније бави се питањима заштите ауторског права која настају као резултат технолошког развоја у дигиталној ери. Циљ Директиве 2019/790 био је да се значајно модернизује ауторско право, прилагођено околности да се дигитални садржаји, међу њима и они који су штетни и непроверени, лако преузимају и дистрибуирају на друштвеним мрежама и посредством платформи које врше услуге стриминга на захтев корисника. Поред општих одредби, Директива 2019/790 у посебним поглављима регулише: мере за прилагођавање изузетака и ограничења дигиталном и прекограничном окружењу, мере за побољшање праксе лиценцирања и обезбеђење ширег приступа садржају и мере за стварање функционалног тржишта промета имовинскоправних овлашћења ауторског права. Поред тога садржи и завршне одредбе.

Осим настојања да се обезбеди већа заштита ауторског права, Директива 2019/790 установљава посебна права издавача штампаних медија на објављени садржај који се преноси *online*. Отуда је и у току законодавног процеса било јасно да за доношење Директиве лобирају компаније из области музичке, издавачке и новинске индустрије, који очекују највећу економску корист од њеног усвајања.²⁵⁴ С друге стране, оне који се баве видео индустријом забринути су одредбама чланова 15. и 17. које су морале да буду амандмански мењане у процесу доношења поменуте директиве, па је чак и Европска комисија морала да изађе у посебном акту да објасни политичке разлоге садржаја предлога члана 17.²⁵⁵

²⁵³ Daria Dergacheva, Christian Katzenbach, „Mandate to overblock? Understanding the impact of the European Union's Article 17 on copyright content moderation on YouTube”, *Policy & Internet*, Novembar 2023, 2-3. DOI:10.1002/poi3.379. Аутори су истражили ефекте екстерне регулативе на модерирање садржаја ауторског права на платформама, поредећи садржаје са платформе *You Tube* у Француској и Немачкој, и констатовали да је од 2019. у порасту уклањање ауторског права на платформама, при чему је појава израженија у Немачкој, која је у своје законодавство мењала у духу будуће Директиве пет месеци пре њеног усвајања (D. Dergacheva, C. Katzenbach, наведено дело, 17).

²⁵⁴ Paul Halliday, *The DMS Directive: One size fits all? The DSM Directive in the context of video-game streaming*, Tilburg University, Master Law and Technology, 2020, 4.

²⁵⁵ European Commission, Communication to the European Parliament and the Council, Guidance on Article 17 of Directive 2019/790 on Copyright in the Digital Single Market, COM/2021/288 final on 4. June 2021. Доступно на: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=CELEX%3A52021DC0288>.

Најзначајније измене уведене Директивом 2019/790 односе се на низ нових обавезних изузетака и ограничења ауторског и сродних права у дигиталном и прекограничном окружењу. Супротно Директиви 2001/29 о усклађивању одређених аспекта ауторског и сродних права у информационом друштву према којој чланице дискреционо одлучују да у својим законодавствима предвиде директивом предвиђене изузетке и ограничења (уз право аутора на правичну накнаду), према Директиви 2019/790 оне имају обавезу да имплементирају нове одредбе којима су прописани изузеци и ограничења, које се већином не подударају са онима садржаним у Директиви 2001/29.²⁵⁶ Између осталог, постојећи оквир применљивих изузетака мењан је и у вези са ауторским правом од стране установа задужених за очување културног наслеђа, чиме се настоји олакшати процес дигитализације њихових збирки, које често укључују дела непознатих носилаца ауторског права.²⁵⁷

Директивом 2019/790 се предвиђа потенцијална одговорност провајдера за дељење садржаја на мрежи којим се вређа заштићено ауторско право. Већа заштита носилаца ауторског права на таквим садржајима који се преносе интернетом или на друштвеним мрежама од незаконитих активности корисника, треба убудуће да буде постигнута провером ауторства на садржају пре његовог објављивања (тзв. *upload filter*), у складу са чланом 17 нове Директиве. То би значило да ће сав садржај који подлеже ауторским правом (музика, слика, текст и слично) који би требало да буде објављен на платформи, бити провераван пре објављивања, те би, ако је заштићен ауторским правом, био уклоњен и недоступан, осим ако не постоји дозвола да буде коришћен.²⁵⁸ Пошто у великим платформама недостају модератори, те се провере често препуштају системима вештачке интелигенције, и већ су сада очигледни ризици од произвољног искључења бројних садржаја на интернету и друштвеним мрежама.

Директива је значајна за индустрију видео игара у којој, захваљујући дигиталној технологији, мрежно повезивање корисника преко платформи постаје доминантни приступ видео играма и начин играња. На пример, веб-сајтови Твич (*Twitch*) и Гуглплеј (*Google Play*) корисницима чине доступним видео игре, стримовање видео снимка игре док се игра одвија могуће је како преко Твича, тако и преко платформе за размену видео садржаја као што је Јутјуб (*You Tube*), док је њено претходно снимање могуће преко портала *Let's Play*. Поменуте платформе би могле да се сматрају добављачем услуга за дељење садржаја на мрежи у смислу члана 2 став 6 Директиве 2019/790 и на њих се односе одредбе о појачаној одговорности провајдера да претходно проверавају ауторство садржаја који се преко платформе објављује. Сходно члану 17 Директиве, омогућено је да се кориснику ускрати услуга, ако неовлашћено преузима или репродукује ауторским правом заштићени садржај. Платформе би такође морале да блиско сарађују са носиоцима ауторског права (што до сада није био случај) у циљу заштите њихових правних интереса, остваривања адекватне накнаде и лиценцирања.

²⁵⁶ Стефан Јовановић, *Европска дигитална будућност у области ауторског и сродних права*, мастер рад М028/19-0, одбрањен 8. 7. 2021 на Правном факултету Универзитета у Нишу, 47.

²⁵⁷ Соња М. Лучић, „Дигитализација културног наслеђа и ауторско право“, *Баштина*, св. 59, 2023, 191. DOI 10-5931/bastina33-36863.

²⁵⁸ С. Јовановић, наведено дело, 55.

Директива 96/9 о правној заштити база података

Законодавац у Европској унији омогућио је *sui generis* правну заштиту база података доношењем Директиве 96/9.²⁵⁹ Директивом је уведен двостепени систем заштите за две врсте база: електронске и неелектронске. Према чл. 1 Директиве којим је регулисан обим њене примене, предвиђено је да се односи на базе података у било ком облику. Под изразом „база података“, у смислу поменуте директиве, подразумева се збирка самосталних дела, података или друге грађе уређена по одређеном систему или одређеној методи и појединачно доступних електронским или другим средствима (члан 1 став 2), али се израз не односи на рачунарске програме коришћене у изради базе података или у раду са електронски доступним базама података (члан 1 став 3).

Базе података су заштићене ауторским правом ако због одабира или распореда свог садржаја представљају сопствену интелектуалну креацију свог аутора, али је искључена проширена примена Директиве на сам садржај, односно Директива не доводи у питање било која права на том садржају (члан 3 Директиве 96/9). Начин формулације члана 3 став 1 представља покушај да се одреди критеријум на основу кога ће се ублажити разлике између другачијих схватања ауторског права унутар ЕУ, које су имале последица на особена решења у националним законодавствима.

Како се види, *sui generis* правна заштита обезбеђена је зато што база података, сама по себи, не представља оригинално дело, али се састоји од већег броја ауторских дела, уређених података или друге грађе. Основни разлог пружања било какве правне заштите делу каква је база података лежи у томе што сам процес креирања базе података изискује улагања и употребу значајних ресурса: људских, техничких и финансијских. Једном креирана база података представља основ напретка на информационом тржишту, што значи да пропусти у правном регулисању ове области могу имати озбиљне техничке и економске последице, како је то наглашено у уводним одредбама Директиве 96/9. Дакле, веома важно је приметити да се овде, заправо, правна заштита пружа нечијем улагању, односно инвестицији, што се оправдава кроз чињеницу да се, приликом креирања једног скупа ауторских дела и њиховог повезивања у смислен систем, ипак показује одређена доза креативности и оригиналности самог аутора базе података. Управо због тога што се базе података не могу сматрати ауторским делом, *sui generis* право дато је креатору базе које је квалитативно и/или квантитативно значајно улагао у прибављање, верификацију или презентацију садржаја. Он постаје титулар права које је ограничено временски, чланом 7 Директиве 96/9, на период од петнаест година почев од првог јануара наредне године у односу на дан креирања, односно у односу на дан њеног саопштавања јавности. Прави власник базе података јесте њен произвођач.

Треба приметити да је повезивање рачунарске науке и дигиталне технологије омогућило појаву мултимедијалних производа дигиталних продукција, међу којима су видео игре. Оне имају типичне одлике сложеног мултимедијалног производа, сачињеног од различитих делова, од којих неки подлежу ауторскоправној заштити, а други не, те би било могуће заступати идеју да би по правном статусу видео игре требало посматрати као електронске базе података. Разлог је тај што су базе података интегрисане у видео игре као саставни делови њихове архитектуре. Целокупни дизајн дигиталних игара усмерен је на податке који морају бити организовани у одговарајуће базе података – табеле, како би рачунар врло брзо могао да пронађе податак, искористи га, измени и сачува. Базе података користе и сервери на којима се прати напредак сваког појединог

²⁵⁹ Directive 96/9/EC of the European Parliament and of the Council of 11 March 1996 on the legal protection of databases, *Official Journal L 77*, 27.3.1996, p. 20–28.

играча у масовној игри, промене на ранг листама и бележи историја оствареног резултата. Из тог разлога, динамични виртуални „светови“ се концептуално, са становишта дизајнера видео игара, посматрају као базе података. Зато би било могуће заложити се за став да се и у праву интелектуалне својине дигитална видео игра као јединствени производ третира као база података, тим пре што већ постоји одговарајући правни основ у прописима Европске уније.

Директива 2012/28 о одређеним дозвољеним употребама дела сирочади

Дело заштићено ауторским правом, чији аутор не може да буде идентификован или лоциран у правној литератури се фигуративно назива „дело сироче“ (*orphan work*). Израз је наводно прва употребила Феј Канин (Fay Kanin), председница Одбора за чување филмова у оквиру Конгресне библиотеке у Сједињеним Америчким Државама.²⁶⁰ Дела чији се аутор не може идентификовати или пронаћи не могу се користити током трајања ауторскоправне заштите. Околност да се, ради њиховог коришћења, не може прибавити сагласност титулара права, представља велики проблем за развој несметани развој културе, уметности и науке.²⁶¹

Да би се олакшало коришћење и приказивање таквих дела и да би се на уједначени начин могло приступити њиховој дигитализацији, иако ауторско право на таквим делима још постоји, Европски парламент и Савет су 25. октобра 2012. усвојили Директиву 2012/28.²⁶² Предмет Директиве јесте одређивање услова под којима се на поменута дела сирочади може применити изузетак од обавезе корисника да траже дозволу аутора за коришћење дела. С обзиром на циљеве и предмет директиве, њена примена је ограничена кумулативном применом два критеријума – према категоријама ауторских дела и других радова која су наведена као врсте дела сирочади и у односу на врсте јавних установа и организација држава чланица којима се изузетно дозвољава да таква дела користе или приказују.

У члану 1 Директиве 2012/ 28 прописано је да се она односи на следећа дела: књиге, дневнике, новине, часописе и друге записе из збирки јавно доступних библиотека, образовних установа, музеја, архива или у установама филмског и аудио наслеђа, кинематографска и аудио-визуелна дела и фонограме садржане у збиркама јавно доступних библиотека, образовних установа, музеја, архива или установама филмског и аудио наслеђа, кинематографска и аудио-визуелна дела и фонограме које су произвеле радиодифузне организације до 31. децембра 2002. године, која су заштићена ауторским правом, а први пут објављена или први пут емитована (уколико нису објављена) у држави чланици Европске уније.

Како је Директива 2012/28 донета је са циљем да се поједностави и олакша поступак дигитализације да би се омогућило некомерцијално коришћење дела сирочади, у члану 1 став 3 предвиђено је да се примењује и на ауторска дела која никада нису била издата, као и на фонограме који нису били емитовани, али су их јавности учиниле доступним јавне библиотеке, образовне установе, музеји, архиви, институције које се

²⁶⁰ Thomas Michael Ash, *Where are all the orphans? How effective is current legislation in enabling cultural heritage institutions to make orphan works available online?*, PhD diss. University of London, C., January 2018, 18. DOI: 10.17613/M6127S.

²⁶¹ Више у: Милица З. Петровић, *Дигитализација примерака ауторских дела без сагласности носиоца ауторског права*, мастер рад одбрањен на Правном факултету Универзитета у Београду, 2019, 6 и даље.

²⁶² Directive 2012/28/EU of the European Parliament and of the Council of 25 October 2012 on certain permitted uses of orphan works, *Official Journal L* 299, 27.10.2012, p. 5–12.

старају о филмском или аудио наслеђу, уз сагласност коју мора дати носилац права, при чему се разумно може претпоставити да се носиоци права не би противили коришћењу које је предвиђено у Директиви (члан 1 став 3). Директива се односи и на ауторске дела и предмете сродне правне заштите који су увршћени у ауторска дела или фонограме који спадају у неку од претходно поменутих група из ставова 2 или 3 или су њихов саставни део (члан 1 став 4).

Сходно члану 2. Директиве 2012/28 статус дела сирочади могу да имају само она ауторска дела или фонограми код којих ниједан од носилаца права није идентификован или уколико је идентификован, не може бити лоциран упркос спроведеној темељној потрази (*diligent search*) – пажљивим претраживањем релевантних извора за сваку од категорија ауторског дела или предмета сродне правне заштите. По природи ствари, темељна потрага мора да претходи предузимању било које радње која би могла да се сматра радњом искоришћавањем дела.

Практични значај Директиве 2012/28 је у томе што је омогућила оснивање јединствене базе података дела сирочади у надлежности Завода за интелектуалну својину Европске уније (*European Union Intellectual Property Office* – даље EUIPO) са седиштем у Аликантеу, Шпанија. Завод је овлашћен да из држава чланица прима, региструје и обрађује пријаве о делима којима је одређен статус дела сирочета, на основу претходне темељне потраге надлежних институције, о чему се достављају докази. Органи сваке државе чланице, потенцијални корисници, као и сва лица која би могла бити носиоци права, могу да остваре увид у јединствену базу, да дају податке о делу чијег је носиоца права немогуће пронаћи или лоцирати или да затраже промену статуса дела и његово брисање из регистра.²⁶³

Начелно би могло да се постави питање могуће примене Директиве 2012/28 на видео игре, ако се има у виду да се оне данас свакако третирају као културно добро, док и играње видео игара (гејминг) има нарочиту друштвену улогу. Отуда у низу држава, од којих су неке донедавно биле у саставу Европске уније (Велика Британија), док су друге њене чланице (Холандија, Финска, Италија, Немачка) постоје (национални) музеји видео игара. Прво ограничење повезано је са тумачењем члана 1 Директиве 2012/28 и тиче се могуће класификације видео игре као аудиовизуелног или кинематографског дела. Друго ограничење, о коме се обично мање води рачуна, јесте што се изузетно дигитално искоришћавање дела сирочади, искључиво у некомерцијалне сврх, дозвољава у јавном интересу и то јавним институцијама, док су практични ефекти дигитализације упитни због технички компликоване израде употребљиве копије ретро видео игре, која захтева њено модификовање, што може бити веома проблематично са становишта заштите ауторског права.²⁶⁴

²⁶³ О условима дозвољене употребе дела сирочади и начину функционисања Базе Европске уније: Milica Z. Petrović, „Pravna regulativa dela siročadi (*orphan works*) u Evropskoj uniji i Republici Srbiji“, *Pravo – teorija i praksa*, vol. 37, br. 2, 2020, 99-103. DOI 10.5937/ptp2002095P.

²⁶⁴ Henrike Maier, „Games as Cultural Heritage: Copyright Challenges for Preserving (Orphan) Video Games in the EU“, *Journal of Intellectual Property, Information Technology and E-Commerce Law* – JIPITEC, vol. 6, 2015, 125-127; Michal Koščik, Matěj Myška, „Copyright law challenges of preservaton of "born-digital" digital content as cultural heritage“, *European Journal of Law and Technology*, Vol. 10, Issue 1, 2019, 6, 10-11. Доступно на: <https://www.ejlt.org/index.php/ejlt/article/view/664/892> (приступ 3. 12. 2023).

Изазови у примени права

Генерално гледано, према националним законодавствима држава Европске уније, а такође и у праву ЕУ, најважнији механизам заштите видео представља ауторско право. У многим државама чланицама видео игре се не штите као јединствена целина, већ се ауторскоправна заштита признаје њеним деловима, који могу бити заштићени на нивоу законодавства државе чланице, али и на нивоу Европске уније.²⁶⁵ Предност заштите путем ауторског права јесте што се, сходно Бернској конвенцији, у већини законодавстава не захтева регистрација, будући да се примењује принцип аутоматске заштите чим је дело створено. Зато је члану 5 Директиве 2004/48 о спровођењу права интелектуалне својине предвиђена законска презумпција ауторства или власништва на сродним правима. Принцип аутоматске заштите разлог је што аутор или носилац сродног права треба на време да обезбеде доказе о свом ауторству или власништву како би, у смислу поменуте Директиве, могли ефикасније заштитити своја права.

Ни у правним актима Европске уније, нити у националним законодавствима држава чланица видео игре се не помињу као посебна, нова категорија ауторског дела. Очекивало би се да ће, за разлику од *common law* система у коме се инсистира на ригидној категоризацији ауторских дела према затвореним листама, лакше бити постигнута ауторскоправна заштита видео игре као нове, нетрадиционалне врсте дела у европско-континенталним законодавствима, зато што у тим законодавствима постоје тзв. отворене листе ауторских дела – али та предност није искоришћена него се у пракси и даље инсистира на подвођењу видео игре под традиционалне категорије књижевних и уметничких дела.²⁶⁶ Не само да постоји неизвесност да ли ауторскоправну заштиту може да ужива видео игра, као нова врста сложеног дела или према заштићеним категоријама дела у свом саставу, него и колико је широко допуштено тумачити те категорије и који би обим заштите био признат. Све те околности отежавају, у крајњем, заштиту права произвођача и економско искоришћавање видео игара, ако уопште успеју да убеду суд да њихови производи могу да подлежу заштити путем ауторског права. Ипак, у економском извештају о видео играма за 2022. годину, који је припреман за Европску комисију, постојећи регулаторни оквир права интелектуалне својине оцењен је као „робустан и (према њему) сектор видео игара може на адекватан начин да заштити различите елементе од којих су игре сачињене“, мада практична примена тих правила „може бити изазовна у неким случајевима“ попут неовлашћеног копирања видео игара где брзина њиховог умножавања надмашује ефикасност судске заштите, због чега расте значај мера техничке заштите.²⁶⁷

Видео игре се посматрају као хибридна креација, састављена од рачунарског програма и аудиовизуелних елемената. Стога се на рачунарски програм примењују одредбе Директиве 2009/24 о правној заштити рачунарских програма, док се на аудиовизуелне елементе делимично односи Директива 2001/29 о усклађивању одређених аспеката ауторског и сродних права у информационом друштву. Ипак треба поменути да су две директиве у одређеним деловима контрадикторне, те да Директива 2009/24 представља *lex specialis* у односу на Директиву 2001/29, у чијем поглављу I, које се тиче циљева и подручја примене јасно стоји да одредбе ове Директиве ни на који начин не

²⁶⁵ I. E. Gürünlü, *наведено дело*, 67.

²⁶⁶ Enrico Bonadio, Nicola Lucchi, “How Far Can Copyright Be Stretched? - Framing the Debate on Whether New and Different Forms of Creativity Can Be Protected”, *Intellectual Property Quarterly*, no. 2, 2019, 124-125. DOI: 10.2139/ssrn.3495223.

²⁶⁷ Directorate-General for Communications Networks, Content and Technology (European Commission), ECORYS, KEA, final report 2023. 68.

утичу на постојеће одредбе уније у погледу рачунарских програма (поглавље 1, члан 1, став 2 Директиве 2001/29). Објашњавајући однос између поменутих директива Савич (Savič) закључује да је класификација видео игре као рачунарског програма у праву Европске уније још увек нејасна и да се налази „у процепу“ између Директиве 2009/24 и Директиве 2001/29 – ни једна ни друга се не могу успешно применити на видео игре и зато се признаје да би био бољи једнаки приступ регулисању правне природе видео игре, могуће на темељу директива које регулишу трајање заштите ауторског права и одређених сродних права и њихово остваривање на дигиталном тржишту.²⁶⁸

Карактеристике хармонизације права интелектуалне својине у праву Европске уније разлог су што се могу јавити и друга спорна питања приликом покушаја да се на видео игре примене остали наведени релевантни извори ауторског права Европске уније. Многе недоречености и противречности у постојећим правним актима Европске уније, које се уочавају приликом њихове практичне примене, откривају се и тумаче кроз праксу Европског суда правде. Захваљујући томе што решава све бројније и важније случајеве, Суд практично својим ставовима обликује право интелектуалне својине Европске уније, тако што полази од аутономних концепата права Европске уније у тежњи да усклади право интелектуалне својине са основним правима и правом конкуренције.

Стандард оригиналности ауторског дела тумачи се у сваком законодавству према засебним критеријумима. Отуда је за право Европске уније веома значајна одлука Европског суда правде у случају *Infopaq International A/S v Danske Dagblades Forening*, C-5/08, којом је одређен стандард оригиналности ауторског дела или његовог дела, према прописима Европске уније.²⁶⁹ Одлуком је дато тумачење чланова 2 и 5 Директиве 2001/29. Конкретније, случај наглашава проблем повреде ауторског права применом нове технологије при пословању које се обављало преузимањем туђег објављеног садржаја. Суд се изјашњавао о томе да ли објављивање скраћене новинске вести од 11 речи на основу ширег оригиналног садржаја другог аутора представља радњу делимичне репродукције која би била обухваћена изузећем од права на репродукцију које је предвиђено у члану 5 став 1 поменуте директиве. Суд је претходно констатовао, позивајући се на ранију праксу, да се члан 2. Директиве 2001/29 мора тумачити аутономно и једнообразно у целој Унији, као што то мора бити случај увек када постоји потреба за једнообразном и једнаком применом права Уније, а њени прописи изричито не упућују на национална законодавства у сврху одређивања њиховог значења и обима.²⁷⁰ После анализе издвојених правних извора, Суд је истакао да се „ауторско право у смислу члана 2(а) Директиве 2001/29 може применити само у односу на предмет који је оригиналан у смислу да је интелектуално стваралаштво његовог аутора“.²⁷¹ Такође се и делови дела третирају на исти начин као целина, што значи да су заштићени ауторским правом јер деле оригиналност целог дела (параграф 38).

Једна од недоумица повезаних са применом регулативног оквира Европске уније јесте у којој мери ставови Европског суда правде обавезују законодавце на националном нивоу. Примера ради, Европски суд правде је имао прилике да заузме став о томе под којим условима неко дело може да се сматра оригиналном интелектуалном творевином

²⁶⁸ Maša Savič, „The Legality of Resale of Digital Content after *UsedSoft* in Subsequent German and CJEU Case Law“, *European Intellectual Property Review*, vol. 37, no. 7, 2015, 418.

²⁶⁹ Пресуда Европског суда правде од 16. јула 2009. године у случају C-5/08. ECLI:EU:C:2009:465.

²⁷⁰ Пресуда Европског суда правде од 16. јула 2009. године у случају C-5/08, параграф 27. Ипак, могло би се поставити питање по ком правном основу Европски суд правде инсистира на уједначавању националних законодавстава о ауторском праву, како је образложио у наведеном ставу, ако за то нема основа у прописима ЕУ, нити је на то изричито овлашћен.

²⁷¹ Пресуда Европског суда правде од 16. јула 2009. године у случају C-5/08, параграф 37.

и о захтеву да она буде фиксирана у материјалној подлози. Свака од држава потписница Бернске конвенције одлучује сама о томе да ли ће и како формулисати услов фиксираниости, али би због важности питања, према цитираном ставу Европског суда правде из случаја *Infopaq*, требало да државе чланице Европске уније прихватају исто решење. Зато је значајна пресуда у случају *C-310/17 Levola Hengelo BV v Smilde Foods BV*²⁷² у којој се Европски суд правде изјашњавао о концепту „дела“, искључујући могућност заштите путем ауторског права укуса производа зато што се не може идентификовати са довољном прецизношћу и објективношћу. Али у овом случају Суд није инсистирао на томе да израз мора бити обавезно у трајном облику. У случају *C-683/17 Cofemel v G-Star Raw*²⁷³ Европски суд правде је заузео став да члан 2 (а) Директиве 2001/29 мора да се тумачи као онемогућавање националног законодавца да пружи ауторскоправну заштиту дизајну, попут дизајна одеће, који, поред практичне намене, има и специфичан, естетски ефекат, али је за ауторскоправну заштиту потребно да представља израз оригиналних дела.

Видео игре као рачунарски програм

Слично као што је био случај у САД, тако се и у Европској унији у пракси поставило питање обима правне заштите рачунарског кода, тј. да ли ауторскоправну заштиту ужива само основни код, на коме се темељи рачунарски програм, или се њоме могу обухватити и помоћни кодови и када рачунарски код задовољава стандард оригиналности да би био заштићен путем ауторског права.

Према Бернској конвенцији, која је саставни део тековина Европске уније, рачунарски програм (тачније рачунарски код), заштићен је као књижевно дело, а то правило је преузето и у TRIPS. Сходно томе, аутору рачунарског кода једнако припадају имовинскоправна и морална овлашћења из ауторског права као и књижевнику који напише књижевно дело. Са становишта забране неовлашћеног искоришћавања дела у информационом друштву, с обзиром на околност да ауторскоправна заштита настаје аутоматски по закону, веома је важно када се може сматрати да рачунарски код представља оригиналну интелектуалну креацију која подлеже заштити.

Тумачење основних принципа ауторског права и тест оригиналности дела у случају *Infopaq* односи се и на рачунарски код, било да се схвата као део видео игре као хибридне интелектуалне творевине који може да подлеже заштити путем ауторског права, било да се видео игра као целина у погледу правног статуса изједначава са рачунарским програмом, када може да потпада под Директиву 2001/29. Одређујући наведени стандард Европског суда правде је у случају *Infopaq* искључио могућност примене различитих стандарда заштите ауторског права на разне категорије ауторског дела, ако оно спада у надлежност Директиве 2001/29. Према ставу Европског суда правде у наведеном случају јасно је да су и основни и помоћни код видео игре заштићени као књижевна дела и када је реч о примени ауторског права у информационом друштву и о изузецима из чл. 5 Директиве 2001/29.

Друго питање важно за праксу постављено је 2010. године, у предмету Европског суда правде број C-393/09 у случају *Bezpečnostní softwarová asociace* у вези тумачења значења дела норме у којој се наводи да ће ауторскоправна заштита бити гарантована изразу у било којој форми рачунарског програма, као и правној заштити рачунарских

²⁷² *Levola Hengelo BV v Smilde Foods BV*, Пресуда Европског суда правде од 13. новембра 2018. године у случају C-310/17. ECLI:EU:C:2018:899.

²⁷³ Пресуда Европског суда правде од 12. септембра 2019 у случају C-683/17. ECLI:EU:C:2019:721.

интерфејса.²⁷⁴ Чешки Врховни управни суд упутио је Европском суду правде претходно питање које се тиче тумачења члана 1, став 2 Директиве 91/250 од 1991. године о правној заштити рачунарског програма и члана 3, став 1 Директиве 2001/29 о усклађивању одређених аспеката ауторског и сродних права у информационом друштву, поводом спора између Удружења за заштиту рачунарског програма (BSA) и министарства надлежног за културу. Удружење је дана 9. априла 2001. године поднело захтев Министарству културе за добијање дозволе за колективно управљање ауторским правом на рачунарском програму, у складу са ставом 98. Закона о ауторском праву, што је надлежно министарство одбацило позивајући се на Директиву 91/250.²⁷⁵ Европском суду правде постављена су питања:

1. Треба ли члан 1 став 2 Директиве 91/250 тумачити тако да, у сврху заштите ауторског права на рачунарском програму фраза "израз у било ком облику рачунарског програма" такође укључује графички кориснички интерфејс рачунарског програма или било који његов део?

2. У случају давања потврдног одговора на прво питање, да ли емитовање на телевизији, које подразумева чулно опажање корисничког интерфејса рачунарског програма или неког његовог дела представља чињење дела доступним јавности у смислу члана 3 ст. 1 Директиве 2001/29?²⁷⁶

Својим првим питањем, национални суд у суштини поставља питање да ли графички кориснички интерфејс рачунарског програма представља облик изражавања тог програма у смислу члана 1 став 2 Директиве 91/250 и да ли је стога заштићен ауторским правом као компјутерски програм по тој директиви. Суд констатује да поменута директива не дефинише појам "израза у било ком облику рачунарског програма", док су рачунарски програми заштићени као књижевна дела. У складу са чланом 10, став 1 TRIPS-а, закључује се да ће ауторскоправна заштита бити омогућена основном коду рачунарског програма, као и помоћним кодовима. Дакле, и основни и помоћни код, подједнако, представљају израз једне идеје и као такви су ауторско дело.

У складу са 10. и 11. уводном одредбом преамбуле Директиве 91/250 графички кориснички интерфејс представља део рачунарског програма којим се обезбеђује међусобно повезивање и комуникација рачунарског програма и хардвера, тако да садржај рачунарског програма постаје доступан корисницима. Стога се може закључити да кориснички интерфејс заправо служи као спона која омогућава комуникацију између рачунарског програма и корисника. Из овога произилази да кориснички интерфејс не представља облик изражавања рачунарског програма у смислу члана 1, став 2 Директиве 91/250, те да не може уживати ауторскоправну заштиту. Евентуално, кориснички интерфејс би се могао самостално заштити ауторским правом уколико за то испуњава услове предвиђене националним законом о ауторском праву, а национални орган том приликом мора узети у обзир све његове компоненте и њихов распоред. Уколико је

²⁷⁴ Пресуда Европског суда правде од 22. 12. 2010. ECLI:EU:C:2010:816, 22. 12. 2010.

²⁷⁵ Тужилац је било национално Удружење за заштиту рачунарских програма (BSA) које је више пута покушавало да добије поменуту дозволу од чешког Министарства културе, које је сваки пут одбацило њихов захтев. Након неког времена дошло је и до покретања управног спора пред Врховним управним судом, чија је одлука била повољна за тужиоца. Ипак, 2005. године Министарство културе доноси одлуку којом поново одбацује захтев BSA наводећи да се Законом о ауторском праву штити само основни код рачунарског програма, док се на графички интерфејс могу применити само правила о нелојалној конкуренцији. У неколико наврата тужилац је истицао да се рачунарски програм, у смислу релевантних директива ЕУ, може тумачити тако да поред основног кода обухвата и кориснички интерфејс, с обзиром на то да се рачунарски програм употребљава управо преко интерфејса и на исти начин постаје доступан корисницима, па би његова употреба морала бити заштићена ауторским правом.

²⁷⁶ Пресуда Европског суда правде од 22. 12. 2010. године у случају C-393/09, параграфи 28, 52.

кориснички интерфејс искључиво функционална творевина, без елемената оригиналности, тада он не може бити предмет ауторскоправне заштите.²⁷⁷

Друго питање Врховног управног суда Чешке односило се на то да ли се телевизијско емитовање корисничког интерфејса може сматрати саопштавањем јавности дела заштићеног ауторским правом у смислу члана 3, став 1 Директиве 2001/29. У складу с поменутиим чланом, све државе чланице Европске уније морају омогућити ауторима да другом лицу дозволе или забране јавно објављивање њиховог дела било жичаном мрежом било бежичним путем, при чему то подразумева и стављање на располагање јавности својих дела на такав начин да им се може приступити са места које корисници сами одаберу. Ауторима се омогућава да добију одговарајућу накнаду за коришћење њихових дела, посебно у случају јавног објављивања.

Иако би кориснички интерфејс могао бити ауторско дело, ако испуњава законом утврђене услове за то, Суд констатује да корисници у току емитовања пасивно опажају кориснички интерфејс, ако се прикаже, без могућности активног учешћа. Они не могу да користе функције наведеног интерфејса које омогућавају успостављање везе између рачунарског програма и корисника. Према томе, с обзиром на чињеницу да графички кориснички интерфејс при телевизијском преносу корисницима не омогућава да имају приступ суштинском елементу који карактерише интерфејс, а то је интеракција са корисником, сматра се да не постоји јавно објављивање у смислу значења члана 3 става 1 Директиве 2001/29 путем графичког корисничког интерфејса.²⁷⁸

Како се судски случај односио на разлику између рачунарског програма и његовог графичког корисничког интерфејса, тумачења Европског суда правде у поменутом случају аналогно могу да се користе и у вези односа рачунарског програма, као елемента видео игре и њеног графичког „остатка“ који се појављује на екрану.²⁷⁹

Када је реч о правној заштити рачунарског програма путем ауторског права, од великог значаја је и одлука о претходном питању у предмету C-406/10 Европског суда правде.²⁸⁰ Високи суд правде Енглеске и Велса у случају *SAS Institute Inc. v World Programming Ltd.* одлучује се да постави претходно питање Европском суду правде у вези са обимом ауторскоправне заштите рачунарског програма у вези са одредбама Директиве 91/250 и Директиве 2001/29.²⁸¹ Захтевано је прелиминарно изјашњавање по питању да ли у обим ауторскоправне заштите улазе и елементи рачунарског програма

²⁷⁷ Пресуда Европског суда правде од 22. 12. 2010. године у случају C-393/09, параграфи, 49-51, 59.

²⁷⁸ Пресуда Европског суда правде од 22. 12. 2010. године у случају C-393/09, параграфи 57, 59.

²⁷⁹ Mihály Ficsor, „Copyright status of video games“, *Szellemi Tulajdon Nemzeti Hivatala*, vol. 16, n. 1, 2021, 11. Доступно на: <https://www.sztnh.gov.hu/sites/default/files/files/kiadv/szkv/szemle-2021-1/01-ficsormihaly.pdf> (28. 12. 2023).

²⁸⁰ Пресуда Европског суда правде од 2. маја 2012. године у случају C-406/10. ECLI:EU:C:2012:259.

²⁸¹ *SAS institut* развио је аналитички рачунарски програм под називом SAS систем. Овај систем представља интегрисани скуп програма који корисницима омогућава обраду и анализу података, нарочито статистичких. У оквиру SAS система апликације су написане на тзв. SAS језику, док се функционалност система може побољшати употребом додатних SAS компоненти. Корисници SAS система, уколико би желели да сачувају свој претходни рад написан на SAS језику и да наставе са коришћењем SAS компоненти, морали би да наставе да обнављају лиценцу са овом компанијом. Супротна страна креирала је свој рачунарски програм, назван VPL систем који је омогућио корисницима да превазиђу ограничења и покрећу програме писане на SAS језику. SAS тврди да је овим чином повређено ауторско право у вези са њиховим рачунарским програмом. У две одвојене одлуке национални судови утврдили су да нема повреде ауторског права уколико конкурентска компанија, проучавајући како туђи програм функционише, креира сопствени рачунарски програм на основу функционалних елемената рачунарског програма тужиоца, а да се при томе не ради о повреди ауторског права клонирањем основног кода. *SAS Institut* ипак је сматрао да је копирањем SAS приручника дошло до индиректног копирања SAS компоненти, а самим тим, и до повреде њиховог ауторског права.

као што су програмски језици и одређени други формати фајлова података који се налазе похрањени у рачунарском коду. Реч је о ауторском праву на саставне елементе рачунарских програма, у складу са тумачењем чл. 2 (а) Директиве 2001/29 из пресуде Европског суда правде у случају *Inforaq*.

Европски суд правде у одговору закључује да се један рачунарски програм увек изражава у свом програмском језику. Програмски језик у којем је код написан служи као спона, односно нека врста преводиоца између рачунара и корисника, омогућавајући писање упутстава које разуме, како човек, тако и машина. SAS програмски језик састоји се од исказа, израза, опција, формата и функција израженим у низовима знакова, а уз то поседује и сопствену синтаксу и кључне речи. Тако креиран програмски језик, може се сагледати као нека врста теоријског, научног дела. Програмским језиком осмишљавају се методе писања и креирања основних рачунарских програма. Њихова улога није усмерена на производњу одређеног резултата, већ на постављање правила за формулисање програма који ће омогућити постизање резултата.²⁸²

Што се тиче ауторскоправне заштите других функционалности рачунарског програма и његових елемената истиче се да функционални елементи рачунарског програма не могу бити предмет ауторскоправне заштите, према члану 1, став 1 Директиве 91/250 од 14 маја 1991 о правној заштити рачунарских програма. Сви функционални елементи и радње које они производе имају специфичну и ограничену сврху. Дакле, може се констатовати да програмер, приликом писања једног рачунарског програма користи формуле и алгоритме који су, као такви, искључени из заштите ауторског права²⁸³ - могли би се сматрати еквивалентима речима којима књижевник ствара своје књижевно дело. Стога је могуће замислити да постоји мноштво рачунарских програма који се користе истим функционалним елементима, а који на крају могу произвести сасвим другачији резултат. Програмски језици, као и функционални елементи рачунарског програма и формати фајлова података изузети су из ауторскоправне заштите. Заштита оваквих елемената подразумевала би успостављање монопола над идејама, што би за последицу имало нарушавање техничког напретка.

Везано за видео игре поставило се питање исцрпљења искључивог субјективног права на дистрибуцију дела у материјалном облику након што је први пут истакнуто на тржишту. Према регулативи Европе Уније о ауторском праву питање се различито решава зависно од тога да ли се видео игре класификују као рачунарски програм када се на њих односи специјални режим према Директиви 2009/29 или ће се применити општа правна правила Директиве 2001/29. Поред тога, да би се решила дилема да ли се код видео игара примењују правила о исцрпљењу права на дистрибуцију или о (неисцрпном) праву стављања на располагање, важно је претходно заузети став да ли се трансакција између платформе и корисника може сматрати „продајом добра“, тј. да ли плаћањем игре путем платформе корисник „купује“ њену копију или само услугу платформе.²⁸⁴

Поводом овог питања важан је предмет Европског суда правде C-128/11 *UsedSoft v. Oracle*.²⁸⁵ Спор се тичао питања да ли се лиценце за „половне“ рачунарске програме могу продати трећим лицима. Пре свега је реч о лиценцама рачунарских програма који се дигитално дистрибуира, а корисницима је омогућено да га преузму са сервера издавача на основу дигиталне лозинке којом га откључавају. Ради веће поузданости, да

²⁸² Пресуда Европског суда правде од 2. маја 2012. године у случају C-406/10, параграф 38, 39.

²⁸³ Пресуда Европског суда правде од 2. маја 2012. године у случају C-406/10, параграфи 42, 46.

²⁸⁴ Alina Trapova, Emanuele Fava, „Aren't we all exhausted already? EU copyright exhaustion and video game resales in the Games-as-a-Service era“, *Interactive Entertainment Law Review* (IELR), vol. 3, issue 2, 2020, 79.

²⁸⁵ Пресуда Европског суда правде од 3. јула 2012. године у случају C-128/11. ECLI:EU:C:2012:407.

би се потврдило да је лиценца оригинална и да би се обезбедило да први корисник настави да користи рачунарски програм на који је у међувремену продао лиценцу, *UsedSoft* је понудио нотарске сертификате. Тиме би се доказало да је првобитни власник лиценце изјавио нотару да законито поседује лиценце, да је престао да користи рачунарски програм и да је платио целокупну почетну куповну цену. Међутим, *Oracle* је 2007. тужио пред немачким судом *UsedSoft* тражећи трајну забрану таквих продаја „коришћених“ програмских лиценци за *Oracle* производе.

Под лиценцом коју додељује *Oracle* корисници лиценце су могли да преузимају рачунарски програм са *Oracle* веб локације, да га трајно складиште на серверу и дозволе слободан приступ за 25 других корисника, преузимајући програм са свог радног уређаја. Из тог разлога *Oracle* је тврдио да је *UsedSoft* прекршио услове своје лиценце, када је наметнуо корисницима ограничења за пренос лиценце на трећа лица. Истовремено је *Oracle* тврдио да се одредбе Директиве 91/250 не примењују на преузимања. Поводом наведеног случаја немачки Савезни врховни суд је упутио Европском суду правде три питања за претходно изјашњавање:

1. Да ли се лице које се може позвати на исцрпљеност права на дистрибуцију копије рачунарског програма сматра „законитим стикаоцем“ у смислу члана 5(1) Директиве 2009/24?
2. Да ли се исцрпљеност права расподеле ограничава на случајеве у којима је носилац права (или неко други уз његову сагласност) дистрибуира копију рачунарског програма на материјалном медијуму и дозвољава употребу неограничено време?
3. Да ли се изједначава уговор о лиценци са уговором о продаји према чињеничним условима случаја?

Европски суд правде је одлучио да би ограничење примене принципа исцрпљења права дистрибуције искључиво на копије рачунарских програма које су продате на материјалном медију омогућило носиоцу ауторског права да контролише препродају преузетих копија са интернета, захтевајући накнаду приликом сваке нове продаје, иако је прва продаја примерка већ омогућила носиоцу права да добије одговарајућу накнаду. Такво ограничење препродаје копија рачунарских програма преузетих са интернета ишло би даље од онога што се сматра неопходним за заштиту рачунарског програма као специфичног предмета интелектуалне својине. Стога Европски суд правде сматра да, све док први корисник лиценце као стикалац брише рачунарски програм са свог рачунара, он може пренети право коришћења на треће лице, при чему оно може поново инсталирати и поново преузети рачунарски програм. На тај начин суд је заузео став да је ново преузимање покривено чланом 5 став 1 2001/29 Директиве и да је у том случају наступила исцрпљеност права дистрибуције.

Заузети став Европског суда правде у наведеном случају, примењено на видео игре, од одлучујућег је значаја за опстанак развијеног тржишта половних видео игара, међу којима су и ретро игре. Али, примери из судске праксе Немачке и Француске показују да могу постојати опречни ставови судова, чак и када је реч о веома сличним ситуацијама. Пресуда Европског суда правде у случају *UsedSoft* о „online исцрпљењу“ подстакла је наде немачког удружења корисника у могућу промену правне ситуације у односу на ранији изгубљени судски спор у случају *Half Life 2*,²⁸⁶ али је Регионални суд у Берлину, сагласно ранијим одлукама Савезног суда, потврдио у својој пресуди у случају

²⁸⁶ Пресуда Савезног суда од 11. 2. 2010. (BGH - I ZR 178/08 - *Half Life 2* – GRUR, 2010, 822).

Valve од 21. јануара 2013. године бр. 15 О 56/13²⁸⁷ да је дозвољено општим условима за пружање услуга путем интернета забранити пренос корисничког налога на *online* сервису, ако је такав налог предуслов играња купљене видео игре купљене било да је дигитална или на физичком медијуму (DVD). У истом смислу, одлуком од 11. марта 2014 у случају бр. 16 О 73/13 Регионални суд у Берлину пресудио је да изолована продаја „кључева“ производа видео игара представља повреду ауторског права пошто је тужилац погрешно сматрао да је право на репродукцију исцрпљено. У суштини је само промењен облик којим је носилац права првобитно дистрибуирао производ – то је била комбинација физичког носача података са кључем производа, док је тужилац одвојено продавао кључеве производа. Супротно аргументима које је тужилац изнео, сматрао је Регионални суд у Берлину, одлука Европског суда правде у случају *UsedSoft* не сугерише ништа другачије, јер се тицала случаја у коме је сам носилац права дистрибуирао производ у нематеријалном облику, при чему се радило о рачунарском програму на који се односи Директива 2009/24, док су видео игре хибридни производи због комбинације рачунарских и филмских елемената и на њих се односи како поменута директива, тако и *InfoSoc* директива (2001/29).²⁸⁸

Сличним поводом, Првостепени суд у Паризу је у одлуци од 17. септембра 2019 у случају *UFC-QUE CHOISIR v. Valve*²⁸⁹ заузео сасвим супротан став у односу на немачке судове. Као и у Немачкој, спор је покренуло француско Удружење потрошача (*UFC-QUE CHOISIR*) против оператора *Valve*-а због одредаба у општим условима којима се забрањује пренос налога, а чиме се онемогућава *Steam* претплатницима да препродају своје дигитално купљене видео игре. Како наводе Трапова и Фава, суд је заузео збуњујући став да се на видео игре једнако односе и директива која регулише рачунарске програме, као и директива о примени ауторског права у информатичком друштву. Навео је да директива не прави разлику између материјалних и нематеријалних копија, тако да преузимање игре преко *Steam*-а представља дистрибуцију и самим тим се прихвата доктрина исцрпљења. Исплатом једнократног новчаног износа корисник „купује“ видео игру, а не преплаћује се на услугу. Међутим, за разлику од пресуде Европског суда правде у случају *UsedSoft* француски суд се позвао на друге аргументе изводећи закључак да тужени *Valve* није био дужан да дозволи корисницима да слободно преносе своје корисничке налоге, зато што се они састоје од нераздвојне мешавине личних података, података о активностима играча и података о дигиталним куповинама и финансијским трансакцијама преко рачуна. Куриозитет је да је у истој пресуди суд, игноришући став Европског суда правде у случају *Nintendo*, практично изједначио правни статус видео игре са рачунарским програмом.²⁹⁰

²⁸⁷ LG Berlin, von 21. 1. 2014, no. 15 O 56/13 - *Valve*. Доступно на: <http://www.dejure.org> (приступ 14. 12. 2023). Пресуда је донета поводом тужбе Савезног удружења организација потрошача (VZBV) против *Valve*-а, оператора *online* сервиса *Steam*, које је у својим условима искључио могућност преноса налога, чиме је спречио купце да препродају видео игре. Суд је заузео став да кориснички налози за видео игре не морају да буду преносиви, тј. да трансакција између корисника које у спору заступа Удружење потрошача и *Steam* платформе није могла да се изједначи са „продајом“, какво је било тумачење Европског суда правде у случају *UsedSoft*.

²⁸⁸ Тужилац је имао интернет продавницу за продају „кључева“ за видео игре, које је добијао од пословних партнера у Великој Британији и Пољској. Тужени, који продаје видео игре у Немачкој, упозоравао је тужиоца на његову неприхватљиву пословну праксу, којом крши права на туженог на репродукцију омогућавајући трећим странама да преузму игру са Интернета користећи кључ производа и на тај начин је сами репродукују (LG Berlin, Urteil vom 11. März 2014 (Az. 16O73/13) - *Keyselling*, GRUR-RR 2014, 490).

²⁸⁹ Tribunal de Grande Instance de Paris, jugement du 17 septembre 2019; према: А. Трапова, Е. Фава, наведено дело, 15.

²⁹⁰ А. Трапова, Е. Фава, наведено дело, 14-15.

Ако се видео игра посматра као једна целина, која се, поред рачунарског програма састоји још и од аудиовизуелних елемената, лако је закључити да би стављање видео игре искључиво под режим правне заштите рачунарског програма представљало грешку која би резултирала грубим повредама ауторског права титулара видео игара. Иако би заштита видео игра као рачунарског програма била практичније и лакше решење за подручје Европске уније, оваква опција се не среће ни у теорији, ни у пракси. Због чињенице да је у погледу правне заштите рачунарских програма, на територији ЕУ, дошло до хармонизације правних прописа у великој мери, овакво решење би се сматрало пожељним. Ипак, мора се узети у обзир да Директива 2009/24 о правној заштити рачунарских програма не би могла да обезбеди адекватну правну заштиту видео игри као хибридној творевини. Нарочито проблематичне би могле бити одредбе члана 5, став 2 и 3 поменуте директиве у којима се наводи да лице које има право на коришћење програма може правити копије рачунарског програма, при чему оно такође, има право да користи копију рачунарског програма и да је, без сагласности титулара права, посматра, проучава или тестира како би утврдило идеје и принципе на којима је заснован рачунарски програм у питању. Такође, на основу члана 6 став 1 не захтева се сагласност носиоца ауторског права онда када су репродукција кода и његов превод неопходни за добијање информација потребних за постизање интероперабилности са другим програмима, под Директивом предвиђеним условима.

Значај праксе Европског суда правде за уједначавање националних ауторских права у областима које уопште нису регулисане националним законодавствима, као што је то правни статус видео игре, потврђује пресуда Европског суда правде у случају C 355/12, *Nintendo v PC Box*.²⁹¹ Реч је о спору покренутом 2012. године тужбом компаније *Nintendo* против италијанске компаније *PC Box*. Предмет спора су били производња мод чипови који служе за измену садржаја игара тужиоца, прављење копија игара, као и њихова продаја преко интернета, на званичном сајту туженог. Суд у Милану утврдио је да је *Nintendo* произвођач два типа конзола, од којих су једне преносне, док су друге фиксне.²⁹² У сваку конзолу овог произвођача уграђени су криптовани кодови, који служе као техничке мере заштите како би се онемогућила повреда права тужиоца. Дакле, захваљујући овим кодовима, на конзолама које производи *Nintendo* не могу се користити неоригиналне видео игре. Када се у конзолу унесе производ тужене стране, долази до заобилажења заштитног система конзоле – он се не активира, већ конзола покреће видео игру. Тужилац истиче да је примарни циљ постојања производа туженог управо заобилажење технолошких мера заштите на његовим конзолама, као и да је *PC Box* рекламирао и продавао *Nintendo* конзоле у које је претходно убацивао рачунарске програме који омогућавају избегавање технолошких мера заштите произвођача. *Nintendo* износи тврдње и да се овим рачунарским програмом омогућава читање садржаја формата MP3, филма и видео записа који је на конзолама иначе немогуће читати.

Поводом овог случаја, у вези са правном природом видео игара и њиховом правном заштитом, суд у Милану је констатовао да се заштита видео игара не може свести само на заштиту рачунарског кода, већ да је реч о једном хибридном систему. Поставио је следећа претходна питања Европском суду правде:

1. Да ли се члан 6. Директиве 2001/29 може тумачити тако да заштита од избегавања технолошких мера постоји и за видео игру као систем, не само за појединачно ауторско дело у оквиру система, а нарочито у ситуацији када је цео

²⁹¹ *Nintendo v. PC Box Srl., 9 Net Srl.*, Пресуда Европског суда правде од 23. јануара 2014. године у случају C-355/12. ECLI:EU:C:2014:25.

²⁹² Преносне конзоле означене су као DS, а фиксне као Wii.

систем произведен и пласиран на тржиште од стране истог носиоца ауторског права?

2. Да ли употреба производа којим се испуњава сврха заобилажења технолошких мера преовлађује над другим комерцијално важним начинима употребе тог производа?

3. Која је била намеравана употреба производа и како одредити обим употребе, односно њену природу и важност?

Европски суд правде започиње тумачење анализирајући члан 2. став 1 Бернске конвенције наводећи да се под појмовима књижевно или уметничко дело подразумева свако дело из литерарног, научног или уметничког домена без обзира на форму и начин његовог презентовања. Затим се идентификује правни извор тумачењем Директиве 2001/29 према којој се пружа правна заштита ауторског и сродних права свим титуларима права у односу на њихова дела. Рачунарски програм штити се ауторским правом онда када испуњава услове оригиналности и кад је људска творевина (параграф 21 образложења пресуде). Неопходно је све делове оригиналног дела третирати исто као и дело у целини, јер сви делови деле оригиналност целог дела (параграф 22). Даље суд истиче да поменута констатација не доводи у питање чињеницу да Директива 2009/24 представља *lex specialis* у односу на Директиву 2001/29, при чему је, у складу са чланом 1, став 1, заштита која нуди Директива 2009/24 ограничена на рачунарске програме. Стога, видео игре „представљају сложену структуру која се састоји не само од рачунарског програма, већ и од графичких и звучних елемената који, иако су шифровани на програмском језику, имају јединствену стваралачку вредност која се не може свести на то шифровање. У мери у којој су делови игре, у овом случају, графички и звучни елементи, део њене оригиналности, они су, заједно са целокупним делом, заштићени ауторским правом у контексту система успостављеног Директивом 2001/29“.²⁹³ То је био одговор на прво питање.

Одговору на друго питање претходи констатација да су државе чланице Европске уније на основу члана 6 Директиве 2001/29, у обавези да обезбеде адекватну правну заштиту од заобилажења било какве технолошке мере. Према члану 3 Директиве под технолошком мером подразумева се свака технологија, уређај или компонента која је креирана да спречи или ограничи предузимање радњи у вези са ауторских делом које није допустио титулар права. Наводи се да је дефиниција ефикасних технолошких мера у Директиви 2001/29 намерно широко постављена, како би се на тај начин успоставио и обезбедио висок степен заштите ауторског права. У складу с тим, долази се до закључка да се технолошке мере, које је компанија *Nintendo* убацивала у своје конзоле, могу сматрати веома ефикасним технолошким мерама са циљем да спрече и ограниче радње трећих лица којима се негативно утиче на права произвођача.

Што се тиче питања одређивања обима правне заштите у вези са заобилажењем техничких мера у смислу Директиве 2001/29 констатује се да се не би требало забранити продају и рекламирање уређаја или компоненти који имају значајну комерцијалну сврху иако они, поред те своје сврхе, служе и за заобилажење технолошких мера. Обим правне заштите мора бити ограничен само на радње којима се врши повреда права аутора. Ипак, свака држава чланица је у обавези да обезбеди правну заштиту носиоцу права ако су за повреду права коришћени уређаји или компоненте чија је једина сврха заобилажење технолошких мера. Сврха ових предмета је ограничена и у конкретном случају би требало да суд државе чланице утврди у коју се сврху користе уређаји које производи *PC Box*, да ли постоји значајна комерцијална сврха таквог уређаја као и да ли су и у којој мери њихови уређаји употребљиви у друге сврхе. Приликом доношења одлуке треба

²⁹³ Пресуда Европског суда правде од 23. јануара 2014. године у случају C-355/12, параграф 23.

узети у обзир и трошкове производње оваквих уређаја и компоненти, практичне аспекте њихове примене и ефикасности, као и трошкове за стварање технолошких мера тужиоца. Такође, неопходно је обезбедити доказе о томе у коју сврху трећа лица користе уређаје или компоненте којима се заобилазе технолошке мере заштите.²⁹⁴ Закључак Европског суда правде био је да су технолошке мере компаније *Нинтендо* ефикасне у смислу чл. 6 ст. 3 Директиве 2001/29 а националном суду се налаже детаљно испитивање тачне намене уређаја којима се заобилазе техничке мере заштите, у којој се мери користе ти уређаји и каква је сврха њихове употребе када се њима не повређује ауторско право носиоца (параграф 38).

Случај је изузетно важан са становишта правне квалификације видео игре у Европској унији, зато што је Европски суд правде констатовао да је правна заштита из Директиве 2009/24 лимитирана на рачунарски програм, док видео игра представља дело које се састоји из много већег броја елемената, које обухвата и графичке, звучне и друге елементе, забележене путем кодова на рачунарском језику и заштићене ауторским правом на основу Директиве 2001/29. У том погледу прихватио је ставове италијанских судова.

Поменуто решење може довести до недоумица с обзиром на то да је обим заштите који пружа Директива 2009/24 сужен, док Директива 2001/29 пружа шири обим заштите у односу на ауторска дела, те би можда било могуће, када је предмет спора видео игра, примењивати само на Директиву 2001/29. Разлог је тај што је видео игра далеко више од пуког скупа различитих делова, она је сложени нови систем, мултимедијални продукт који се налази на дигиталном медијуму, што не би смело да утиче на то да се она изједначава са рачунарским програмом, него се мора сагледати и разумети као једна целина на који треба примењивати један правни режим.²⁹⁵

Видео игре као аудио-визуелно дело

Поред рачунарског програма које се у ауторском праву штити по аналогiji са књижевним делом, најважнији креативни делови видео игре које мора да садржи свака игра, а могу да подлежу заштити путем ауторског права, јесу њени аудио-визуелни елементи. Међународни уговори којима се регулише ауторско право не садрже дефиницију кинематографских или аудиовизуелних дела – Уговор WIPO о међународној регистрацији аудиовизуелних дела који је био усвојен 1989. и ступио на снагу 1991. и којим су била дефинисана таква дела, био је суспендован под притиском холивудске индустрије забаве. Једино се у међународним актима која се односе на заштиту сродних права интерпретатора, за потребе примене тих аката, дефинишу аудио(визуелни) запис и аудиовизуелна фиксација. У WIPO Уговору о интерпретацијама и фонограмима²⁹⁶ (*WIPO Performances and Phonograms Treaty – WPPT*), закљученом 20. децембра 1996. године у Женеви, у чл. 2, ст. 1, т. с), предвиђено је да израз „запис“ означава отеловљење звукова или њихове представе, на начин да се могу прочитати, репродуковати или саопштити уз помоћ неког уређаја. У Пекиншком уговору о аудиовизуелним интерпретацијама²⁹⁷ из 2012. године у чл. 2, ст. 1, т. б) одређен је израз „аудиовизуелна

²⁹⁴ Пресуда Европског суда правде од 23. јануара 2014. године у случају C-355/12, параграф 24, 33, 36.

²⁹⁵ I. E. Gürnlü, наведено дело, 71; слично и M. Ficsor, наведено дело, 15-16, M. Savič, наведено дело, 420.

²⁹⁶ Закон о потврђивању WIPO уговора о интерпретацијама и фонограмима, *Службени лист СРЈ* – Међународни уговори, бр. 13/2002.

²⁹⁷ Уговор усвојен у Пекингу 24. јуна 2012. године, ступио на снагу 28. априла 2020. године. Окупља 47 државе, потписница је и Европска унија. Доступно на: <https://www.wipo.int/wipolex/en/text/295838>.

фиксација“ као отелотворење покретних слика, било да нису или да јесу праћене звуцима или њиховим визуелним представама, из којих се звуци могу уочити, репродуковати или пренети путем уређаја.

Будући да је Европска уније потписница оба међународна уговора, при чему Пекиншки уговор о аудиовизуелним интерпретацијама регулише права извођача фиксираних аудиовизуелних дела, са циљем да се савременом дигиталном окружењу у коме се таква дела изводе прилагоде правила Међународне конвенције о заштити извођача, произвођача фонограма и установа за радио-дифузију, закључена 26. октобра 1961. године у Риму²⁹⁸, оправдано је претпоставити да ће се у пракси примењивати поменуте дефиниције, али само у вези са заштитом и искоришћавањем сродних права извођача (интерпретатора). Такође, и у Директиви 2006/115 Европског парламента и Савета од 12. децембра 2006. године о праву изнајмљивања и праву посуђивања и о одређеним правима сродним ауторском праву у области интелектуалне својине²⁹⁹, у чл. 2 у коме се дефинишу изрази, у ст. 1 т. с) одређује се филм као кинематографско или аудиовизуелно дело, или покретне слике, са звуком или без звука.

Аудио-визуелна или кинематографска дела помињу се и у чл. 1, ст. 2, т. б) Директиве 2012/28 о дозвољеној употреби дела сирочади. Али, ни у њој, као ни у другим актима Европске уније у којој се наводе изрази аудио-визуелна и кинематографска дела они појмовно нису одређени, а поред тога Директива 2012/28 не упућује ни на националне законе држава чланица у вези са одређивањем значења тих термина.³⁰⁰ Реч је о битном недостатку који онемогућава прекограничну сарадњу надлежних установа културе на основу Директиве 2012/28.

Упркос значају одлуке Европског суда правде у случају *Nintendo*, на нивоу примене прописа ЕУ није прихваћена правна класификација видео игре као аудио-визуелног дела. Међутим, у неким националним законодавствима, на пример шпанском, сусрећу се широке дефиниције кинематографског и других аудиовизуелних дела као „серије повезаних слика, са или без уграђеног звука“ које би могле да се односе и на видео игре, да се у њима не помиње пројекција као суштинска употреба таквог дела.³⁰¹ Такав приступ је омогућио да држава, када подржава аудио-визуелну делатност, изједначава производњу видео игара са осталим врстама аудио-визуелне делатности.³⁰²

У прилог схватању да би видео игре могле да се класификују као аудио-визуелна дела истиче се да је примена дигиталне технологије допринела све већој сличности између традиционалних аудиовизуелних дела и аудиовизуелних елемената видео игре, док се међусобне разлике губе. Напредак дигиталне технологије учиниће да аудиовизуелна димензија видео игре са становишта примене заштите путем ауторског

²⁹⁸ Закон о потврђивању Међународне конвенције о заштити извођача, произвођача фонограма и установа за радио-дифузију, *Службени лист СРЈ – Међународни уговори*, бр. 13/2002.

²⁹⁹ Directive 2006/115/EC of the European Parliament and of the Council of 12 December 2006 on rental right and lending right and on certain rights related to copyright in the field of intellectual property (codified version) *Official Journal L 376*, 27.12.2006, p. 28–35.

³⁰⁰ Н. Maier, наведено дело, 121. Тумачењем уводне изјаве бр. 20 могло би се закључити да европски законодавац аудиовизуелна дела схвата шире у односу на филм. Недостатак одређења значења израза аудиовизуелно дело и кинематографско дело разлог је што држава чланица може ограничити примену Директиве на једну или другу врсту дела, као што је то учинила Немачка у чијем је закону прописано да се заштита дела сирочади односи на филм (*ibid.*).

³⁰¹ М. Ficsor, наведено дело, 34.

³⁰² На пример: у „Spain Digital Agenda 2025“ и у хрватском закону (Zakon o audio vizualnim djelatnostima, *Narodne novine*, бр. 61/18, 114/22). У чл. 3, ст. 1 т. б поменутог закона видео игре се помињу уз остале врсте аудио визуелних дела, а према одредби из т. а истог става производња видео игара сврстана је у врсту аудио визуелне делатности од посебног значаја за Републику.

права постане одлучујућа у односу на ниско креативни рачунарски програм, те би, сходно латинској изреци да припадак прати главну ствар (*accessorium sekuitur principale*) могла била оправдана квалификација видео игре као „аудиовизуелног дела.“³⁰³

Значи, уметнички делови видео игре који представљају „остатак“ или „нешто друго“ у односу на рачунарски програм који је покреће, постају једнако важни као програм. Зато, како каже Михаљ Фичор (Mihály Ficsor), сходно изреци да „ако нешто личи на патку, хода као патка и кваче као патка, вероватно и јесте патка“, тако и све оне „преостале“ делове који изгледају, личе на аудиовизуелна дела, одвијају се на екрану и звуче попут њих, треба класификовати као аудиовизуелна дела. На те елементе треба применити одредбе о ауторском праву на аудиовизуелна дела, на пример, о изворном власништву права, преносу права, обиму моралних и имовинских права, примени изузетака и ограничења (укључујући и посебне одредбе које се односе на аудиовизуелна дела), без обзира на проблем идентификације коаутора аудиовизуелних елемената.³⁰⁴

Поменути став може да се примени само на делове видео игре, али не и игру као целину, јер би тада био занемарен рачунарски програм (код) који је њен главни елемент. Друго, видео игра као целина не би могла да се сматра аудиовизуелним делом зато што се од њих, нарочито од филма или кинематографског дела, значајно разликује. Корисник видео игре не само да није пасиван посматрач низа покретних слика као код филма, него директно ступа у интеракцију са игром одређујући шта ће да посматра, а са сваким поновним покретањем видео игре долази до њене измене.³⁰⁵ Поред тога, за кинематографско дело или филм ирелевантно је да ли га покреће рачунарски програм или не, што је суштинска одлика видео игре.³⁰⁶

Очигледно, кроз досадашњу праксу Европског суда правде видљиво је да није једноставно утврдити однос између аудио визуелних и кинематографских елемената видео игре и њеног рачунарског програма. О томе сведочи судска пракса Европског суда правде у поменутиим случајевима *Bezpečnostní softwarová asociace* и *SAS*, у којима се суд морао бавити различитим елементима рачунарског програма, како би установио који би његови делови могли бити заштићени ауторским правом као рачунарски програм сходно Директиви 2009/24 о правној заштити рачунарског програма. Поготову квалификација видео игре као „хибридног производа“ у случају *Nintendo*, показује да би се на њих морале применити и Директива 2001/09 и Директива о 2009/24, а како се не могу изједначити са рачунарским програмом, зато што се у оквиру њих постоје други креативни елементи, видео игру би, као целину требало сматрати уметничким делом на које се односи Директива 2001/09.³⁰⁷ На основу резултата упоредног истраживања Ирина Стаматуди примећује да се тешкоћа идентификавања дуалне природе видео игре - као рачунарског програма и аудиовизуелног дела - обично јављала у законодавствима

³⁰³ М. Ficsor, наведено дело, 30. У прилог свом мишљењу он се позива на еволуцију француске судске праксе у периоду од 2004. до 2012. године у којој се постепено пробија став о видео играма као сложеном делу у коме, из угла заштите путем ауторског права, постају све значајнији аудио-визуелни, графички и звучни елементи (М. Ficsor, наведено дело, 29-30).

³⁰⁴ М. Ficsor, наведено дело, 35. Слично и Соња Лучић допушта могућност да се видео игра, под одређеним условима, штити као филм или покретне слике (С. Лучић, 2020, наведено дело, 428). Хенрике Мајер упозорава на то да би, у случају да се видео игре класификују као аудио-визуелно дело, било неопходно посебно на националном нивоу регулисати ауторско право, пренос права и морална права аутора, другачије него у односу на филм (Н. Maier, наведено дело, 124).

³⁰⁵ С. А. Субботин, наведено дело, 319; Irini A. Stamatoudi, *Multimedia Products as Copyright Works*, University of Leicester (United Kingdom), PoQuest Dissertation Publishing, U113580, 1999, 218; D. Mac Sithing, наведено дело, 347.

³⁰⁶ I. A. Stamatoudi, наведено дело, 1999, 218.

³⁰⁷ М. Savič, наведено дело, 420.

држава са јаком традицијом ауторског права са строгим захтевима у погледу оригиналности дела које конкурише да буде заштићено. При томе, она не искључује могућност да судови у то време још увек нису били упознати са чињеницом да би неке елементе видео игара могли правно да квалификују као аудиовизуелно дело.³⁰⁸

Видео игре као базе података

Редовно се у вези правне природе видео игара истиче чињеница да су видео игре сложена творевина сачињена из рачунарског програма и аудиовизуелних елемената. Оно што можда и није толико видљиво јесте да су видео игре, према својој структури веома сличне базама података.

Видео игре се могу посматрати као скуп независних ауторских дела. У саставу видео игре најчешће се срећу музичка дела, графичка дела, литерарна дела, фонограми, дела фотографије итд. из чега би се могао извести закључак да аутор видео игре сва поменута ауторска дела заправо, на одређени начин, методично и систематски уређује у један скуп, који ће се потом, на екрану приказивати корисницима видео игре по задавању одговарајуће команде.

Дакле, и видео игре, као и базе података сачињене су од одређеног броја ауторских дела, која чине некакву целину, односно скуп, представљен на одређени, систематски, начин њиховим корисницима. Управо због тога поставља се питање да ли би се правни режим за заштиту база података могао успешно применити и на видео игре? Позитивне стране оваквог правног решења биле би поуздана квалификација дела, као и смањење правне несигурности на нивоу права Европске уније, с обзиром на то да је право у овом сегменту готово потпуно хармонизовано, те се правне норме Директиве 96/9 примењују у свим државама чланицама.

Ипак, без обзира на сличности између база података и видео игара, између њих постоје и извесне разлике. Код база података ауторска дела у саставу базе изложена су тако да она задржавају своју оригиналну форму, због чега су лако одвојива од остатка скупа, и то у било ком тренутку. Када је реч о видео игри, иако су њени делови релативно лако видљиви и препознатљиви, индивидуална ауторска дела тешко је издвојити из целине, јер је свако од њих претворено у електронски формат и инкорпорирано у рачунарски код. Ако би дошло до одвајања било ког дела из скупа, тада видео игра не би више функционисала, а целина би тим поступком била нарушена, што није случај код базе података.³⁰⁹

Као што није могуће одвојити поједина ауторска дела из видео игре, а да се тиме не наруши њена целовитост, тако није могуће ни приступити само једном ауторском делу, уколико је оно већ инкорпорирано у видео игру. Ауторском делу се корисник приступа, оним редом, на начин и под условима које у основном коду предвиђа креатор игре. С друге стране, корисници базе података имају приступ сваком појединачном делу, независно од целине, у тренутку и на начин који сами изаберу.³¹⁰

Проблеми настају и због тога што збирке, као и свако друго научно или књижевно дело, у складу са стандардима које поставља Бернска конвенција, морају имати одређену потребну врсту оригиналности као интелектуалне творевине да би била пододобна заштити. У том правцу иде и став Европског суда правде у наведеном случају *C-5/08 Infopak International A/S v Danske Dagblades Forening*. Али чак и на основу тог судског тумачења не може се тачно одредити који степен оригиналности треба да буде испуњен,

³⁰⁸ I. A. Stamatoudi, наведено дело, 1999, 218.

³⁰⁹ I. E. Gürünlü, наведено дело, 93.

³¹⁰ *Ibidem*.

те остаје да се тим питањем тестова, стандарда и елемената којима би се могли јасније поставити такви критеријуми позабаве национални законодавци, на шта упућује и одлука у наведеном случају.³¹¹

Најважнија чињеница због које није могуће применити сличан правни режим на видео игре јесте то што су рачунарски програми изузети из заштите коју пружа Директива 96/9. Колико год да је тачно да се видео игра састоји из скупа ауторских дела, базу видео игре чини њен рачунарски програм који повезује све остале аудиовизуелне елементе видео игре. Ако би се видео игра правно изједначила са базом података поново би се сусрели са истим проблемом да један значајан део видео игре, чак се може рећи и кључан, остаје изван поменутог правног режима. То би то значило да ће се на рачунарски програм примењивати одредбе Директиве 2009/24 о правној заштити рачунарским програма, док би се на остале делове видео игре односиле одредбе Директиве 96/9 о правној заштити базе података. Овакве разлике произвеле би крајње нејасну ситуацију у погледу трајања права титулара, с обзиром на то да ауторско право на рачунарском програму траје за живота аутора и седамдесет година *post mortem auctoris*, док је трајање права креатора базе података временски ограничено на петнаест година.³¹²

Из свега претходно наведеног може се закључити да, иако је реч о сложеним делима, видео игре и базе података имају значајних разлика. Иако би примена правног режима за заштиту база података на видео игре донела одређене погодности, пре свега у погледу јасне класификације и смањења правне несигурности, такав правни режим не би добро функционисао ако би за предмет заштите имао видео игру. Како се види, у праву Европске уније нису заузети дефинитивни ставови о правној природи видео игара, без обзира што је то предуслов да би се постигла ефикасна и уједначена заштита ауторског права на територији Уније. Уместо тога, пажња европског законодавца усмерава се на функционисање јединственог дигиталног тржишта и *online* искоришћавање видео игара, примену техничких мера заштите, уговорног ауторског права и права заштите потрошача.

³¹¹ T. Margoni, наведено дело, 88.

³¹² Овде треба водити рачуна о томе да ли рачунарски програм настао по наруџбини или из радног односа. Уколико је рачунарски програм креиран по наруџбини, наручилац стиче сва права искоришћавања, док код дела створених у обављању дужности из радног односа носилац свих имовинскоправних овлашћења постаје послодавац.

ЧЕТВРТИ ДЕО

ЗАШТИТА ВИДЕО ИГАРА У СТРАНИМ ЗАКОНОДАВСТВИМА

Упоредно-правно истраживање заштите видео игара усмерено је на то да се опишу и критички анализирају поједина законодавства и праксе у вези правне заштите видео игара како би се на основу резултата такве анализе могли одредити и истаћи примери добре праксе. Да би истраживање постигло циљ мора се водити рачуна о следећем:

- постоји правна празнина у погледу регулисања видео игара у најважнијим међународним правним актима и у националним законодавствима која указује на то да се право интелектуалне својине тешко прилагођава потребама стварности;
- законодавства *common law* система и европско-континенталног система разликују се по полазним философским концептима на којима се заснивају њихова права интелектуалне својине;
- преширока заштита путем права интелектуалне својине³¹³ може бити контрапродуктивна са становишта привредног развоја, што се односи и на развој индустрије видео игара,
- високи стандарди Европске уније и стандарди из права САД у погледу заштите и остваривања права интелектуалне својине наметнути су као пожељни стандарди којима се морају прилагођавати друга законодавства у циљу успешне међународне привредне сарадње.

Правна празнина у вези видео игара показује како се право интелектуалне својине споро прилагођава стварности. То право је од самог почетка свог развоја уклопљено је у оквиру приватног власништва и приоритетног остварења приватних имовинских интереса у либералној економији, па су тако и ауторско право, патент и заштитни знак (жиг) примери акција које се предузимају како би се власничка очекивања остварила.³¹⁴ Из истог разлога право интелектуалне својине које је традиционално заснивано на чврстим статичним концептима приватног права, тешко се прилагођава потребама стварности и зато се све чешће „споља“ трансформише нормама јавног права.³¹⁵ Додатна последица постојања правних празнина јесте да се пракса на такве изазове одговара тумачењима постојећих норми права интелектуалне својине, што може да утиче на то да

³¹³ Модерно ауторско право карактеришу: проширење обима заштите, продужење периода заштите, потцењени износи накнада за откуп ауторског права, знатна ограничења ауторског права, експанзија сродних права која добијају предност у односу на ауторско право, док се истовремено све више замагљују разлике између ауторског права, заштите путем робних ознака и патента (Thomas Hoeren, „The Hypertrophy of German copyright law – and some fragmentary ideas of information law“, Chapter II in: *Kritika: Essays on Intellectual Property* (Hanns Ulrich, Peter Drahos, Gustavo Ghidini, eds.), Edward Elgar, Cheltenham, UK, Northampton, MA, USA, 2018, 40–46).

³¹⁴ Peter Drahos, *A Philosophy of Intellectual Property*, Australian National University, ANU Press, Canberra, 2016, 139, 237. На примеру спорова неовлашћеног коришћења заштићене робне ознаке Драхов изводи закључак да би савремено право интелектуалне својине, поред права сопственика интелектуалне креације, морало више да уважава интересе потрошача и јавни интерес (Drahos, 240–241). Доступно на: DOI: 10.22459/PIP.06.2016 (приступ 12. 12. 2023).

³¹⁵ Graham Duttifield, Uma Suthersanen, *Global Intellectual Property Law*, 2. ed., Edward Elgar Publ., Cheltenham (UK) – Northampton (USA), 2020, 16.

се не примењују или да се недоследно употребљавају. За већ развијену индустрију видео игара то представља проблем, јер су привредна друштва која плаћају за креирање игре и на које прелази ауторско право или сами креатори приморани да се позивају на постојеће режиме заштите појединих компоненти видео игара, са ризиком да не могу остварити судску заштиту властитих права. Проблем се увећава због тога што видео игре нису истражене у доктрини права интелектуалне својине, што значи да судска пракса нема поузданијих смерница када мора да реши питања у вези правне природе видео игре као објекта интелектуалне својине.

Начелне разлике у приступу заштити права интелектуалне својине у англосаксонском и континенталноевропском правном систему задиру у философске основе на којима се темељи приступ регулисању ауторског и сродних права. Право интелектуалне својине у *common law* законодавствима засновано је на филозофским поставкама Џона Лока о радној теорији својине (John Lock) и на утилитарним концептима Бентама (Jeremy Bentham), тако да се у тим законодавствима, а нарочито у праву САД се *copyright* (што само условно одговара ауторском праву) разуме као „мамац“ да се аутори подстакну на стварање дела, без чега нема прогреса науке и корисне уметности - последица таквог приступа јесте да се нарочито води рачуна о условима које треба да задовољи дело да би се сматрало ауторским делом и околностима под којима је омогућено његово економско искоришћавање.³¹⁶ У праву интелектуалне својине континенталног типа долазе до изражаја философске поставке у делима Хегела (Georg Wilhelm Friedrich Hegel) и Канта (Immanuel Kant) којима се наглашава потреба заштите права аутора дела на исти начин као што се штити власништво на телесним стварима, а додатно се, у складу са теоријом права личности, истиче значај заштите моралних права аутора.³¹⁷ И Слободан Марковић истиче разлике између англосаксонског концепта права интелектуалне својине који се темељи на примарности имовинске компоненте ауторског права и континенталног система у коме је ауторско дело, као оличење душе свога творца, нераскидиво повезано са њим. При томе сматра да је, захваљујући полазном концепту, систем заштите ауторског права у англосаксонском праву јаснији.³¹⁸

Процеси интернационализације права интелектуалне својине утицали су на то да традиционалне разлике између англосаксонског и континенталног концепта постану мање важне, али ипак, када се два система пореде у односу на потребу заштите видео игре као хибридне интелектуалне творевине, континентално право чини способнијим за проширење граница предмета ауторског права неконвенционалним делима, која би свакако била искључена из такве заштите у *common law* законодавствима.³¹⁹ Таква предност се у пракси не потврђује, будући да се најбројнији и најзначајнији примери судских предмета у вези са видео играма односе на правни систем Сједињених Америчких Држава.

³¹⁶ Justin Hughes, „The Philosophy of Intellectual Property,“ *Georgetown Law Journal*, vol. 77, 1988., 303-305; P. Drahos, 56-60, критика Локове теорије на странама 61-64; Milica Z. Petrović, „Uslovi za zaštitu autorskog dela u pravu Sjedinjenih Američkih Država“, *Strani pravni život*, LXV, br. 1, 2021, 106. DOI: 10.5937/spz65-29666

³¹⁷ Зато се и у француском и у немачком закону о ауторским и сродним правима гарантују морална права аутора заштићеног дела и власника патента да буду правилно идентификовани са својим креацијама, а титулари ауторског права имају неотуђиво право да чувају интегритет дела од промена које би нанеле штету части аутора или поништиле поруку коју делом упућује (J. Hughes, наведено дело 306, 320-322). Слично о утицају Хегелове философије на схватање да је ауторско право у континенталном систему инхерентно личности аутора, што је подстакло већи значај ауторског права у односу на патенте код P. Drahos, наведено дело, 95-96.

³¹⁸ Слободан Марковић, *Право интелектуалне својине и информационо друштво*, Београд, Службени гласник, 2014, 115.

³¹⁹ J. Hughes, наведено дело, 330.

Системи интелектуалне својине треба да ослободе додатну вредност креативне идеје без потребе да аутор или титулар права интелектуалне својине активно и намерно руковођен искључиво својим приватним имовинским интересима, одлучује да пласира интелектуалну творевину на тржишту. У том правцу иде теорија негативних простора, која оспорава аксиом да недостатак формалне заштите интелектуалне својине представља препреку привредном развоју. Тврди се да постојање тзв. негативних простора може да подстакне техничко-технолошки напредак и нову креативност, јер заштићени производи врло брзо бивају замењени бољим.³²⁰ Зато и „презаштићеност“ производа ширењем портфеља права интелектуалне својине сходно високим европским и америчким стандардима у заштити и остваривању тих права, парадоксално, није увек добра по пословање – на пример, имитација може да буде веома креативна, а пиратски производ може у свему да фактички задовољава техничке стандарде као и оригинални производ.³²¹ Постоје четири типичне ситуације у којима настају негативни простори: 1) када треба постићи признање чланова заједнице на основу њихове реакције на нови производ или треба искористити тржишну предност првог покретања таквог производа, 2) када би искључивост правне заштите неког дела довела у питање даље стваралаштво, 3) када постоји велико интересовање јавности или самог ствараоца да се омогући слободан приступ делу, без штете по креативност и 4) када се креатори одлучују да пре инвестирају у друге креације него у заштиту или примену права интелектуалне својине.³²² На видео игру као нову врсту интелектуалне творевине могли би да се односе најмање два последња наведена разлога, тако да се чини да би изнети утилитарни приступ могао да објасни разлоге због којих се све ређе у судској пракси тражи заштита права интелектуалне својине у вези са видео играма.

Национални системи права интелектуалне својине у земљама северне Америке, Европе и југоисточне Азије развијају се према концептима европског или америчког права у области права интелектуалне својине. Примери прихватања међународних стандарда, нарочито TRIPS-а и WIPO Уговора о ауторском праву показују тренд тзв. локализованог глобализма права интелектуалне својине у настојању да се на тај начин подстакне привредни развој.³²³ Иако нема доказа да национални привредни просперитет и међународна конкурентност зависе од тога што ће у законодавствима бити прописани високи европски или амерички стандарди у заштити и остваривању права интелектуалне својине, тачност поменуте тврдње се не доводи у питање, него се законодавства трасирано усмеравају да се прилагоде према таквим стандардима или начином тумачења међународних уговора које намећу европске државе и САД. Тиме се поново отвара питање у којој се мери тако усвојена правна правила примењују у пракси, што је посебно анализирано на примеру законодавства Народне Републике Кине.

С обзиром на то да правна природа видео игре као предмет истраживања није посебно регулисана у међународном праву, нити у праву Европске уније, упоредноправна анализа добија на значају. У истраживању које је саставни део овог рада узети су у обзир резултати обимног истраживања које се управо односи на правни статус видео игара. Истраживање је извршено 2013. године под окриљем WIPO (Ramos *et al.*,

³²⁰ Elizabeth L. Rosenblatt, „Intellectual Property's Negative Space: Beyond the Utilitarian“, 40 *Florida State University Law Review*, vol. 40, no. 3, 2013, 459. Доступно на: <https://ir.law.fsu.edu/lr/vol40/iss3/1> (приступ 12. 12. 2023).

³²¹ G. Dutfield, U. Suthersanen, наведено дело, 2020, 8, 9-10.

³²² E.L. Rosenblatt, наведено дело, 460.

³²³ G. Dutfield, U. Suthersanen, наведено дело, 2020, 3. Из социолошког аспекта о „глобализму“ у пост-модернистичкој ери код: Raimondo Strassolo, *The Meaning of Localism in a Global World*, paper presented at the conference on *The global and the local in mobile communication*, Budapest, June 10-12, 2004, 6-7. Доступно: <https://citeseerx.ist.psu.edu/document> (приступ: 8. 12. 2023).

2013). У тој студији законодавства су класификована су према начину одређивања правне природе видео игре у неколико категорија:

1. она у којима се видео игре, у погледу заштите, изједначавају са рачунарским програмом, попут Аргентине, Канаде, Кине, Израела и Италије, Руске Федерације, Сингапура, Шпаније и Уругваја;
2. законодавства у којима се видео игра третира као хибридни сложени објект од појединачних елемената који су подобни за заштиту путем права интелектуалне својине – Белгија, Данска, Шведска, Француска, Немачка, Индија, Јапан, Јужна Африка, Велика Британија и Сједињене Америчке Државе;
3. законодавства у којима се на видео игре претежно примењују правила о аудиовизуелном делу, премда се прихвата да и рачунарски програм подлеже заштити путем ауторског права (Република Јужна Кореја и Кенија).³²⁴

Сваки од поменутих приступа правној природи видео игара има својих предности и недостатака и ниједан у потпуности не одговара, већ и због тога што се видео игра не штити у целини као *sui generis* интелектуална творевина, као што је објашњено у другом делу дисертације у коме је анализирана правна природа видео игре.

Треба приметити да поменута студија може да послужи као основ да се представе различите алтернативе и трендови правне класификације и заштите видео игара, али да можда није сасвим прецизна зато што су у међувремену развијени нови технолошки, дистрибутивни методи, а напредовало је и право у вези потребе регулисања примене дигиталних технологија.³²⁵ Зато је, за потребе ове дисертације, спроведено самостално упоредно-правно истраживање. Извршен је избор законодавстава која по својим карактеристикама могу да представљају сваки од два правна система: англосаксонски и континенталноправни систем. При избору се водило рачуна да те земље предњаче и по развијености својих тржишта видео игара. На тај начин одабрана су законодавства САД и Велике Британије, као представници *common law* правног система, при чему је законодавство Велике Британије у области интелектуалне својине истовремено прилагођено прописима Европске уније, и четири законодавства која се сврставају у континентални правни систем (Савезне Републике Немачке, Републике Италије, Руске Федерације и Народне Републике Кине). Законодавство СР Немачке репрезентује германску подваријанту континенталног система, законодавство Републике Италије представља романску подваријанту, руско законодавство у области интелектуалне својине је релативно ново, донето у другој половини XX века по угледу на германску варијанту континенталног права, док је законодавство НР Кине особено - базира се на традицији континенталног права прилагођеној социјалистичком друштвеном уређењу Кине. Три од наведених држава (НР Кина, Русија и Италија) спадају у групу законодавстава у којима се сматра да на видео игре треба применити правила о заштити рачунарских програма, док се у законодавствима остале три државе (САД, Велика Британија и Немачка), сходно дистрибутивном (паралелном) приступу мора испитивати да ли су појединачни креативни елементи видео игре подобни објекти заштите путем ауторског права.

³²⁴ А. Ramos и други, наведено дело, 11.

³²⁵ М. Ficsor, наведено дело, 21.

Common law законодавства

Сједињене Америчке Државе

Историја видео игара упућује на то да су САД „место њиховог рођења.“ Индустрија видео игара у САД је једна од највећих на свету – као што је речено, предњачи у свету по оствареним приходима, а тржиште видео игара САД је друго по величини после тржишта Кине. На листи за 2023. годину највећих десет компанија на свету које се баве производњом видео игара четири су америчке (*Microsoft, Activision Blizzard, Electronic Art, Take-Two Interactive Softwer*).³²⁶ Међутим, развојем видео игара не баве се само мултинационалне компаније, него и мањи привредни субјекти, па и самостални предузетници - програмери.

Тржиште САД је једно од водећих тржишта видео игара и остварује стални раст од 2020. године – у 2022. године достигнута је рекордна вредност тог тржишта процењена на 97,67 милијарди америчких долара. Главни сектори индустрије јесу развој видео игара, услуге издавања игара, интерактивне платформе и медији, хардвер, дистрибуција видео игара, малопродаја (игара на физичким носачима или у дигиталном облику) и слично.³²⁷ Најчешће се играју игре тзв. кежуал (*casual*) жанра на мобилним телефонима, при чему троје од четворо грађана САД игра видео игре.³²⁸ Развијеност тржишта видео игара захтевала је да се и судска пракса прилагођава потребама индустрије игара, па је то разлог што се најчешће, када се анализира заштита видео игара путем права интелектуалне својине, истичу примери из права САД.

Устав САД³²⁹ из 1787. године представља најважнији политичко-правни акт којим се, међу многим правима, гарантује и право интелектуалне својине. У тзв. клаузули о ауторском праву у првом члану, одељку 8, тачки 8 прописано је овлашћење Конгреса да подржава развој науке и уметности доносећи дајући и гарантујући права аутора и проналазача за њихова дела и изуме. Уставне гаранције конкретизоване су правном регулативом из области интелектуалне својине. У праву САД ауторско право остаје основно средство правне заштите која се пружа видео играма. Главни правни извор јесте савезни општи акт (*Copyright Act 1976* – у даљем тексту 17 U.S.C. јер је Закон, као наслов 17, саставни део кодификације општих и сталних савезних закона, класификованих у 54 наслова који се односе на различите гране права).³³⁰ Изменама 17 U.S.C. из 1998. године усвојене одредбе Бернске конвенције. Потписивањем Бернске конвенције прешло се на систем аутоматског стицања ауторскоправне заштите, ако духовна творевина човека

³²⁶ Top 10 Biggest Video Games Companies in The World, 2024. Доступно на: <https://www.alltopeverything.com/top-10-biggest-video-game-companies/> (приступ 9. 1. 2024).

³²⁷ J. Clement, Video games industry market size in the U.S. 2013-2023, August 18, 2023. Доступно на: <https://www.statista.com/statistics/246892/value-of-the-video-game-market-in-the-us/> (приступ 9. 9. 2023). Развој нових конзолних система 2000. године, иновације у дигиталне платформе, заступљеност е-спорта, VR игара и других иновација чини да се прогнозира даљи економски раст индустрије видео игара у САД (TEconomy Partners, LLC, *Video Games in the 21st Century, The 2020 Economic Impact*, The Entertainment Software Organization, 2021, 14. Доступно на: <https://www.theesa.com/wp-content/uploads/2019/02/Video-Games-in-the-21st-Century-2020-Economic-Impact-Report-Final.pdf> (приступ 3. 4. 2022. године).

³²⁸ Nestor Gilbert, Number of Gamers worldwide 2024: Demographics, Statistics, and Predictions, *FinancesOnline*, 29. 12. 2023. Доступно на: <https://financesonline.com/number-of-gamers-worldwide/> (приступ 9. 1. 2024.).

³²⁹ Устав САД, од 17. септембра 1787. The Constitution Of The United States of America. У редакцији са амандманима до 2007. године доступно на: <https://www.govinfo.gov/content/pkg/CDOC-110hdoc50/pdf/CDOC-110hdoc50.pdf> (приступ 2. 12. 2023).

³³⁰ 17 U.S.C., 1976. Copyrights Act, United States Code, 2020 Edition, Public. Law 116–193 (12/21/2023). Title 17 – Copyrights. This title was enacted by act July 30, 1947, ch. 391, 61 Stat. 652, and was revised in its entirety by Public Law 94–553, title I, §101, Oct. 19, 1976, 90 Stat. 2541. Текст у редакцији од 21. 12. 2023. године доступан на: <https://uscode.house.gov/download/download.html> (25. 12. 2023).

испуњава законске услове оригиналности и фиксираности на материјалном носачу, под генералним условом да је подобна да буде предмет ауторскоправне заштите.

У чл. 102 ст. 1 17 U.S.C. гарантује се ауторскоправна заштита за оригинална ауторска дела материјализована у било којој форми, у опипљивом медијуму, која допушта да дело буде опажено чулима, репродуковано или на други начин саопштено јавности било директно или индиректно, помоћу неког техничког уређаја.³³¹ Поред тога у истој одредби су наведене врсте дела која се могу сматрати ауторским делом, а то су: литерарна дела, музичка дела, драмска дела, дела пантомиме и кореографска дела, слике, графике и скулптуре, слике у покрету и друга аудиовизуелна дела, звучни записи и дела архитектуре. Међутим, у упутствима које је Конгрес дао ради практичне примене закона изричито се наводи да су у листи наведене типичне врсте ауторских дела, а да није искључено да се и друга дела сматрају оригиналним ауторским делима, што је у складу са генералним уставним овлашћењима Конгреса да доноси прописе у области ауторског права³³².

Одредбом из ст. 2 истог члана забрањује се давање ауторскоправне заштите идејама, процедурама и процесима, системима, методама, концептима, принципима и открићима без обзира на то како су они описани, објашњени, илустровани или унети у једно дело.

Као што се може приметити, видео игре нису имплицитно наведене као ауторско дело у чл. 102 17 U.S.C., али се тумачењем тог члана може доћи до закључка да се ауторскоправна заштита може пренети и на њих уколико је реч о оригиналном делу, израженом у опипљивом медијуму подложном перцепцији чулима, репродукцији или на други начин саопштавању јавности. Једно време је, због недостатака прецедената, било спорно да ли се на основу 17 U.S.C. може признати заштита рачунарским програмима. Комисија за нове технолошке употребе ауторских дела (CONTU), установљена 1974. године, одлучила је да рачунарска програма, у мери у којој представљају ауторски оригиналну креацију, могу да буду предмет ауторског права. Потом је 1980. године Конгрес унео измену у 17 U.S.C., додавши дефиницију рачунарског програма у чл. 101. и изменом чл. 117. у коме се дозвољава власнику програма да направи његову копију или да га адаптира за коришћење на рачунару.³³³ Такође, неопходно је нагласити да 17 U.S.C. гарантује заштиту аудиовизуелним делима која представљају битне делове видео игре као сложеног дела.

Приликом покушаја да се тумачењем установи да ли се дефиниција ауторског дела садржана у чл. 102 17 U.S.C. може односити на видео игре, тако да им се може дати ауторскоправна заштита, јавља се неколико проблема. Пре свега видео игра мора бити оригинално дело. Да би се једна творевина сматрала ауторским делом неопходно је да буде људска творевина, израз људског духа и креација која оригиналност црпи из бића свога творца. Стога је упитно да ли видео игра испуњава у потпуности овај услов, нарочито ако се узме у обзир да је суштина сваке видео игре рачунарска програма, који аутоматски покреће њене одређене делове.³³⁴ Иако се према међународним актима и

³³¹ Док је у континенталном праву довољно да је ауторско дело испољено у одређеној форми, у праву САД се захтева да је оно трајније фиксирано у неком материјалном медијуму, да би могло бити опажено и коришћено.

³³² Christopher Buccafusco, „A Theory of Copyright Authorship“, *Virginia Law Review*, vol. 102, no. 5, 2016, 1243-1244.

³³³ W. Barfield, A. Williams, наведено дело, 12.

³³⁴ Реч је о *questio facti* – испуњеност услова се оцењује према два стандарда: да је у делу заступљено „макар мало креативности“ и да је настало самостално (в. о начину како се у пракси оцењује да су стандарди испуњени у: M. Z. Petrović, 2021, 107-108).

домаћем законодавству рачунарски програм у погледу ауторскоправне заштите правном фикцијом сматра литерарним делом, не треба занемарити и чињеницу да су, у данашње време, рачунари (вештачка интелигенција) способни да сами састављају кодове и извршавају одређене функције у погледу креирања видео игре. Самим тим, поставља се питање да ли ће у сваком случају бити задовољен услов да се видео игра сматра интелектуалном творевином човека. У досадашњој пракси Канцеларије за ауторско право САД је доследно одбијао ауторскоправну заштиту слика генерисаних вештачком интелигенцијом, али је издао нове Смернице од 15. марта 2023. године за процену креативног људског ауторства у стварању дела у коме је коришћена вештачка интелигенција³³⁵.

Други критеријум да би дело било подобно за ауторскоправну заштиту јесте отелотворење ауторског дела у опипљивом медијуму. Форма, тачније њен недостатак, првобитно је представљао велики проблем за пружање ауторскоправне заштите видео играма. Поменути услов задовољен је онда када постоји одговарајући хардвер, погодан за препознавање, покретање и приказивање одређеног рачунарског програма. У пракси би то значило да постоји рачунар, таблет, мобилни телефон или играчка конзола која путем диска или апликације покреће неку видео игру. На тај начин видео игра је, додуше посредним путем, подложна чулној перцепцији, репродукцији или саопштавању јавности на неки други начин.

Из историјске перспективе, у многим судским случајевима који су се водили пред америчким судовима често се постављало питање да ли се аудиовизуелни елементи видео игре сматрају фиксираним или не, нарочито када се узме у обзир да се они сваког пута на екрану приказују у другачијем облику или другачијим редоследом, због интерактивности као главне карактеристике видео игара. Тако је било и у случају из 1983. године *Midway Mfg. Co. v. Artic Intern.*,³³⁶ у којем суд доноси закључак да је појављивање покретних слика из видео игре на екрану слично мењању телевизијских канала, слагању речи из речника у реченице или сликању према унапред одређеном, штампаном мотиву. Дакле, интерактивност корисника постоји, али су његова слобода и опције које му стоје на располагању приликом играња видео игре и управљања садржајем лимитирани.³³⁷ Корисник видео игре има могућност избора једне од ограниченог броја секвенци које му титулар права ставља на располагање, а које су већ претходно архивирани у коду видео игре и похрањене у меморији уређаја.

О проблемима правне заштите видео игара путем ауторског права и адекватне правне квалификације изјаснила се и Канцеларија за ауторско право САД. Према њиховом ставу видео игре састоје се из две компоненте од којих је једна аудиовизуелни материјал који се приказује на екрану, док је друга рачунарски програм који је покреће. За сваку од ових компонената могуће је тражити регистрацију и то подношењем једне пријаве, ако је титулар права исти за обе компоненте. Услов за добијање јединствене регистрације јесте да су оба дела објављена као једна целина, дакле заједно и истовремено. Ако то није случај или ако се титулари права на аудиовизуелни садржај и рачунарски програм разликују, сматраће се одвојеним ентитетима и тада је неопходно

³³⁵ Соња Лучић, „Ауторскоправна заштита уметничких дела створених вештачком интелигенцијом“, у: *XXI век – век услуга и услужног права*, (ур.) Драган Вујисић, књига 14, Правни факултет Универзитета у Крагујевцу, 2023, 162,165, 166-167.

³³⁶ 704 F.2d 1009, U.S. Court of Appeals, Seventh Circuit, April 11, 1983. Доступно на: <https://casetext.com/case/midway-mfg-co-v-artic-intern-inc-2> (приступ 2. 12. 2023).

³³⁷ *Midway Mfg. Co. v. Artic Intern., Inc.*, 704 F.2d 1009.

поднети више пријава, за свако дело појединачно.³³⁸ Регистрацију је могуће извршити достављањем CD-ROM-а, уз детаљно упутство за употребу. Материјализовањем видео игре у форми CD-ROM-а испуњава се услов постојања опипљивог медијума. Ако видео игра није фиксирана на описани начин, неопходно је доставити сву пратећу документацију која садржи податке о титулару права, комплетан приказ свих аудиовизуелних елемената видео игре и писани опис видео игре. Уколико се захтева регистрација за обе компоненте видео игре путем једне пријаве неопходно је доставити и информације које се тичу основног кода.³³⁹

Занимљиво је да се у документацији Канцеларије за ауторско право САД видео игре класификују као литерарно, не драмско дело које ближе разрађује, објашњава или описује неку тему или идеју коришћењем наративног, дескриптивног или текста којим се објашњава, уместо дијалога или драмске радње. Реч је о делима која нису намењена извођењу пред публиком, већ су намењена читању.³⁴⁰ Говорећи о играма уопште, Канцеларија за ауторско право САД наводи и то да правила игре нису обухваћени ауторскоправном заштитом, те да је свако лице слободно да заснује сопствену игру на сличним принципима представљеним у постојећим играма. Правила игре могу бити предмет ауторскоправне заштите само под посебно одређеним условима, примера ради уколико су садржана у детаљном упутству као што је упутство за игру *Тамнице и змајеви* (*Dungeons and Dragons*).³⁴¹

Анализом судске праксе у САД примећује се еволуција ставова у погледу правне природе и могућности заштите видео игре путем права интелектуалне својине. Треба напоменути да су судови, нарочито током осамдесетих и деведесетих година прошлог века, доносили одлуке које су се значајно разликовале у ставовима по питању и тумачењу ауторскоправне заштите видео игара и њихових делова.

Један од првих судских случајева, у којима је предмет спора била видео игра је *Atari, Inc. v. Amusement World* из 1981. године.³⁴² У поменутом случају дошло се до закључка да видео игра *Asteroidi* испуњава услове за ауторскоправну заштиту, пре свега зато што у оквиру ње јасно постоје аудиовизуелни елементи и покретне слике. Том приликом покретне слике суд дефинише у складу са чл. 101 17 U.S.C. као аудиовизуелно дело које се састоји од низа повезаних слика, које се приказују једна за другом и тако стварају утисак покрета. Оне могу, али не морају бити праћене звучним секвенцама. Аудиовизуелно дело дефинише се као дело које се састоји од низа покретних слика суштински намењене за приказивање употребом машина или уређаја попут пројектора или другог вида електронске опреме, са или без пратећих звучних елемената, без обзира на природу објеката у којима су материјализована.³⁴³ Одлучујући о обиму ауторско правне заштите и постојању суштинске сличности између видео игара *Asteroidi* и *Метеори*, суд доноси закључке да се ауторскоправна заштита не може дати идејама *per se*, јер се то противи природи ауторског права, али да је ауторским правом могуће заштити израз те идеје. Дакле, могуће је да се две и више видео игара заснивају на истој идеји, а да при томе не дође до повреде ауторског права, уколико њихови изрази нису

³³⁸ The U.S. Copyright Office circular 61, revised: 3/2021, 6. Доступно на: <https://www.copyright.gov/circs/circ61.pdf> (приступ 2. 12. 2023).

³³⁹ *Ibidem*.

³⁴⁰ U.S. Copyright Office, *Compendium of U.S. Copyright Office Practices*, Third Edition, 2021, стр. 25. Доступно на: <https://www.copyright.gov/comp3/chap1500/ch1500-deposits.pdf> (приступ 2. 12. 2023).

³⁴¹ I. E. Gürnlü, 46.

³⁴² 547 F. Supp. 222, **U.S. District Court for the District of Maryland, November 27, 1981**. Доступно на: <https://law.justia.com/cases/federal/district-courts/FSupp/547/222/1478917/> (приступ 6. 3. 2023.)

³⁴³ *Atari, Inc. v. Amusement World, Inc.*, 547 F. Supp. 222 (D.Md. 1981).

суштински слични. Такође, суд изводи, можда најважнији, закључак да видео игра може да буде предмет ауторскоправне заштите и то класификована као аудиовизуелно дело.³⁴⁴

У пресуди из 1982. године у случају *Stern Electronics v. Kaufman*³⁴⁵ суд се такође бавио питањем да ли је могуће дати ауторскоправну заштиту видео игри, када видео игра испуњава критеријум оригиналности. Суд је констатовао да низ покретних слика и звукова могу бити подобни предмет ауторскоправне заштите баш зато што је реч о аудиовизуелним елементима. Сви делови рачунарског програма који су једном сачувани у меморији уређаја на коме је игра коришћена сматрају се адекватно фиксираним у материјализованом медијуму, па је суд закључио да је могуће извршити регистрацију видео игре као аудиовизуелног дела према праву САД.³⁴⁶

Оно што је занимљиво јесте како је суд ценио оригиналност приказа видео игре. Тужени је тврдио да аудиовизуелни приказ није оригиналан, будући да се са сваким покретањем видео игре све његове карактеристике поново појављују, а унапред су већ одређене рачунарским програмом. Супротна страна је истицала да је, због постојања елемента интерактивности, приказ видео игре увек различит, захваљујући радњама које предузима корисник игре. Оба аргумента су одбачена, а суд констатује да су визуелне и звучне карактеристике приказа видео игре довољне за заштиту путем ауторског права, независно од рачунарског програма који постоји самостално и који и сам ужива ауторскоправну заштиту.

У пресуди је додатно објашњено од ког момента видео игра испуњава услов оригиналности. Тако суд констатује да креативни процес започиње када аутор замисли на који начин ће изразити идеју коју има. Оног момента када то и учини, испуњен је услов оригиналности и тек тада се приступа изради рачунарског програма који се потом утискује на меморију одређеног уређаја.³⁴⁷ Према томе, услов оригиналности испуњен је онда када је видео игра настала као продукт уметничког и индивидуалног рада аутора, при чему није неопходно процењивати у којој је мери реч о новом или посебном делу.³⁴⁸

У пракси се дешавало да услов оригиналности различито процењују Канцеларија за ауторско право САД и суд, као што показује пример спора *Atari Games Corp. v. Oman*.³⁴⁹ Спор је настао пошто је Канцеларија за ауторско право САД одбила регистрацију видео игре *Breakout* сматрајући да се она своди на основне геометријске облике и боје, који *per se* не могу бити заштићени ауторским правом. Став Канцеларије је био да се ни скупу оваквих елемената не треба гарантовати ауторскоправна заштита, јер у њему нема оригиналног ауторства које би могло бити изражено кроз редослед или избор појављивања слика и осталих компоненти видео игре на екрану. Степен оригиналности није довољан како би се елементи ове видео игре могли сматрати аудиовизуелним делом. Суд је, ипак извео другачији закључак наводећи да је и најмањи степен оригиналности довољан како би се делови видео игре могли сматрати аудиовизуелним делом и то, пре свега, делом које се састоји од низа покретних слика које се појављују одређеним редоследом на екрану. Такође, суд је навео да се слаже са

³⁴⁴ *Atari, Inc. v. Amusement World, Inc.*, 547 F. Supp. 222 (D. Md. 1981).

³⁴⁵ 669 F.2d 852, U.S. Court of Appeals, Second Circuit, January 20, 1982. Доступно на: <https://law.resource.org/pub/us/case/reporter/F2/669/669.F2d.852.81-7411.1674.html> (12. 11. 2023).

³⁴⁶ *Stern Electronics, Inc. v. Kaufman*, 669 F.2d 852, (2d Cir. 1982).

³⁴⁷ *Stern Electronics, Inc. v. Kaufman*, 669 F.2d 852 (2d Cir. 1982).

³⁴⁸ I. E. Gürünlü, 45.

³⁴⁹ 979 F. 2d 242 - Court of Appeals, Dist. of Columbia Circuit, November 20, 1992. Доступно на: <https://casetext.com/case/atari-games-corp-v-oman> (приступ 2. 3. 2023.). Судски случај је детаљно објашњен у наредном поглављу дисертације.

Канцеларијом за ауторско право САД у ставу да појединачни елементи ове видео игре, посматрани независно један од другог не могу представљати предмете ауторског права, али да је неопходно сагледати их као целину.³⁵⁰ Након укидања претходне одлуке, предмет је враћен првостепеном суду са налогом да се пријава врати на поновно разматрање Канцеларији за ауторско право САД, након чега је регистрација ове видео игре потврђена.

Ауторскоправна заштита у праву САД, као и у већини држава света омогућена је и за рачунарске програме. Према одредбама Бернске конвенције, чији је потписник и САД, рачунарским програмима обезбеђује се правна заштита и то под истим условима као и литерарним делима.³⁵¹ У 17 U.S.C. прописано је да рачунарски програми уживају правну заштиту као да су литерарна дела. У чл. 101 17 U.S.C. дефинише се рачунарски програм као низ радњи, односно инструкција које рачунар директно или индиректно користи у циљу постизања одговарајућег резултата. Полемика се дуго времена водила око значења израза „директно“ и „индиректно“. Заправо, проблем је постојао у погледу тога да ли је ауторскоправна заштита гарантована само основном коду у оквиру рачунарског програма или се њен обим проширује и на помоћне кодове. Одговор на постављено питање да ли је могуће ауторскоправну заштиту проширити и на помоћне кодове дат је у пресудама у случајевима *Williams Electronics v. Artic International*³⁵² и *Apple Computer v. Franklin Computer Corp.*³⁵³

У случају *Apple Computer v. Franklin Computer Corp.* из 1982. године, поставило се питање подобности рачунарског програма да се сматра ауторским делом а расправљало се и о могућности одређивања привремене мере на захтев *Apple* компаније, што је суд одбио.³⁵⁴ У одлуци суда је објашњено да је рачунарски програм креативно и оригинално дело, израз идеје и ауторско дело. Тим поводом расправљало се о оригиналности основног кода у односу на сталну меморију за складиштење програмског кода и неизмењивих података уграђену у хардвер (ROM - *read-only-memory*), да ли су оба елемента (и програмски код и ROM) заштићени ауторским правом или је то само један од њих и који.³⁵⁵

Да би суд одговорио на постављена питања било је неопходно претходно размотрити техничке појединости које се тичу начина функционисања оперативног система и структуре ROM-а. Оно што није јасно код процене да ли се рачунарски код, изражен у бинарном коду или онај представљен у ROM-у или микро-прекидачима може сматрати оригиналним делом јесте што поменути кодови нису намењени људском

³⁵⁰ *Atari Games Corp. v. Oman*, 979 F.2d 242 (D.C. Cir. 1992).

³⁵¹ Рачунарски програми у то време нису били предвиђени изричито у савезном закону као врста оригиналног ауторског дела него су се могли штитити само као изведена дела, најчешће заједничка. Стога су стручна удружења дала предлог да се подводе под нова литерарна дела, што је пракса прихватила (Trotter према: М. З. Petrović, наведено дело, 2021, 109-110).

³⁵² U.S. Court of Appeals, Third Circuit, 685 F.2d 870, August 2, 1982. Доступно на: <https://casetext.com/case/williams-electronics-inc-v-artic-intern> (приступ 12. 4. 2023).

³⁵³ U.S. District Court for the Eastern District of Pennsylvania - 545 F. Supp. 812 (E.D. Pa. 1982), July 30, 1982. Доступно на: <https://law.justia.com/cases/federal/district-courts/FSupp/545/812/1432138/> (приступ 12. 4. 2023).

³⁵⁴ Спор је покренут због повреде ауторског права тужиоца на четрнаест *Apple* програма. Привредно друштво *Apple* које се бавило израдом персоналних рачунара, њихове опреме и рачунарских програма било је једно од водећих у рачунарској индустрији (у тренутку подношења тужбе било је продато више од 400.000 *Apple II* рачунара за који је постојало око 150 рачунарских програма). Тужено друштво *Franklin*, производи свој рачунар назван *ACE 100*, који је продат у нешто више од хиљаду примерака. У својој одбрани тужени тврди да није дошло до повреде ауторског права тужиоца и да су њихови персонални рачунари, као и њихови програми направљени како би били компатибилни са рачунарима тужиоца, тако да сва пратећа опрема и софтвер могу користити на оба персонална компјутера.

³⁵⁵ *Apple Computer, Inc. v. Franklin Computer Corp.*, 545 F. Supp. 812 - Dist. Court, ED Pennsylvania 1982.

опажају већ их чита и генерише рачунар. Суд зато наводи да тенденција да се сваки рачунарски програм сматра оригиналним литерарним делом може бити збуњујућа, а сам процес конструисања чипа је више производ инжењерског знања усмереног на добијање жељене функције. Стога би можда било прикладније да се кодирани ROM дефинише као сликовни тродимензионални објекат пре него као литерарно дело и да се одбаци појам ауторства повезаног са литерарним или креативним делима. С друге стране, у складу са тумачењима из најранијих прецедената, као што је случај *Reiss v. National Quotation Bureau, Inc.*,³⁵⁶ требало је прихватити да се помоћни код сматра изведеним делом основног кода и да су стога оба заштићена ауторским правом. Према таквом схватању, програмер се може сматрати аутором чак и када је креирао наредбе које рачунар користи самостално, за сопствену употребу.³⁵⁷ Спор је окончан тако што је суд одбио захтев тужиоца за одређивањем привремене мере ради заштите права тужиоца на шта је следила жалба.

У жалбеном поступку, годину дана касније, констатовано је да постоје две врсте рачунарског програма: апликациони програми и програми оперативног система. Апликациони програми су они који, за корисника обављају одређену функцију, док су програми оперативног система они који генерално управљају основним функцијама рачунара и олакшавају рад апликационих програма. Такође, другостепени орган истиче да став првостепеног органа којим се изражава сумња у погледу могућности пружања ауторскоправне заштите помоћном коду није оправдан. Суд је става да је рачунарски програм, несумњиво, предмет ауторскоправне заштите, а нарочито након измена 17 U.S.C. уведених 1980. године. Што се тиче споредног кода забележеног на ROM чипу, констатовано је да и он може бити предмет ауторскоправне заштите.³⁵⁸

У пресуди из поменутог случаја *Williams Electronics v. Artic Intern., Inc.* из 1982. године одређена је ROM меморија у смислу заштите путем ауторског права. Компанија *Вилијамс Електоникс* је у октобру 1979. године почела производњу видео игре *Бранилац* (*Defender*). Видео игра је садржала мноштво оригиналних аудиовизуелних елемената који би се самостално могли сматрати ауторским делима. Видео игра је постигла велики успех на тржишту, пре свега због ликова (аватара) који представљају фантастична створења, као и због употребе посебно дизајнираних свемирских бродова и футуристичког оружја. *Вилијамс Електоникс* је троструко регистровао ауторско право на видео игри. Једна регистрација је покривала рачунарски програм, друга се односила на аудио-визуелне ефекте, а трећа на аудио-визуелне ефекте приказане током режима играња. Тужени *Артик* се бавио продајом плоча, које садрже електронска кола укључујући микропроцесор и меморијске уређаје (ROM-ове). Ови меморијски уређаји садрже компјутерски програм који је практично идентичан *Вилијамсовом* програму за игру *Бранилац*. Првостепени орган је утврдио да је тужени повредио ауторско право тужиоца у вези са рачунарским програмом за видео игру *Бранилац* продајом уређаја који садрже рачунарски програм који представља копију рачунарског програма тужиоца. Том приликом је одредио ROM меморију као тип меморијског уређаја који складишти упутства и податке из рачунарског програма и то на такав начин да када електрична струја прође кроз кола долази до интеракције програма, који се налази на ROM-у, са осталим компонентама видео игре, што производи аудиовизуелне приказе на екрану

³⁵⁶ 276 F. 717, 719 (S.D.N.Y. 1921).

³⁵⁷ *Apple Computer, Inc. v. Franklin Computer Corp.*, 545 F. Supp. 812 - Dist. Court, ED Pennsylvania 1982.

³⁵⁸ *Apple Computer, Inc. v. Franklin Computer Corp.*, United States Court of Appeals, Third Circuit, 714 F.2d 1240, August 30, 1983. Доступно на: <https://casetext.com/case/apple-computer-inc-v-franklin-computer-corp> (приступ 12. 11. 2023).

доступне опажају корисника видео игре. Дакле, ROM је мали рачунарски чип у којем су садржане информације, упутства и подаци рачунарског програма.

Уследио је поступак по жалби туженог. У својој жалби тужени је истакао да се ауторскоправна заштита не може дати за ROM-ове, јер они представљају утилитарне уређаје, односно делове машина. У складу с тим тужени тврди да се ауторско право на рачунарском програму не може повредити онда када се програм уноси, односно копира на ROM уређаје, те да таква употреба није обухваћена обимом ауторско правне заштите коју гарантује 17 U.S.C.³⁵⁹ Аргументи туженог нису прихваћени, будући да се у поменутом случају није радило о заштити самог ROM-а према законима о ауторском праву. Уместо тога, треба имати у виду да је реч о покушају тужиоца да заштити свој уметнички израз у оригиналним ауторским делима, која су испунила законски захтев за фиксирање кроз њихово отеловљење у ROM уређајима.³⁶⁰ Из тог разлога суд доноси одлуку којом се утврђује да постоји повреда ауторског права тужиоца, потврђујући одлуку првостепеног органа.

Наведени случај био је први случај у пракси америчких судова у коме се расправљало о повреди ауторског права у вези са рачунарским програмом видео игре. Наиме, у претходним случајевима у којима су се као предмети спора појављивале видео игре, судови су разматрали само могућност повреде ауторског права онда када је било речи о повреди аудиовизуелних елемената. Веома је важно истаћи да је у поменутом спору регистрација рачунарског програма била извршена заједно са регистрацијом аудиовизуелних елемената у оквиру видео игре, тако да тужени није само неовлашћено копирао аудиовизуелне елементе видео игре супротне стране, већ и рачунарски програм, који је *Вилијамс* претходно регистровао. Ово је уједно био први судски случај у којем се поставило питање да ли се ауторскоправна заштита може пружити у исто време и рачунарском програму и аудиовизуелним елементима видео игре, у вези са истим предметом.³⁶¹ Иначе, класификација видео игара само као рачунарског програма није добро прихваћена у САД, јер овај систем пружа титулару права слабију правну заштиту. Повреда аудиовизуелне компоненте видео игре увек је видљивија и лакше доказива уколико дође до судског спора, пре свега због могућности изражавања једног те истог рачунарског програма кроз многобројне облике у којима његови кодови могу бити приказани.

Највећи допринос судска пракса САД дала је у домену процењивања обима правне заштите видео игара, и то формирањем теста за процену значајне сличности (*substantial similarity*) дела, што ће бити детаљно објашњено у делу дисертације у коме се анализира ауторскоправна заштита видео игара. Применом стандарда просечно пажљивог посматрача при анализи два дела, суд процењује у којој су мери дела значајно слична и према томе одлучује да ли је основана тужба о неовлашћеном копирању туђег дела. Значајна сличност се тестира према необичним елементима који се јављају у оба дела, као што су исте грешке, неки неочекивани елементи, унети лажни подаци (име, назив топонима) и слично. Стандард значајне сличности примењује се у многобројним судским споровима чији су предмет биле видео игре, али са све мањим успехом, зато што је све теже установити значајну сличност између две игре, зато што се игре редовно разликују у елементима који подлежу заштити путем ауторског права. Судови већином констатују да између видео игара постоји одређена сличност, али да она не прелази границу која је неопходна да би се сматрала значајном, зато што произилази из идеје на

³⁵⁹ *Williams Electronics, Inc. v. Artic Intern., Inc.*, 685 F.2d 870 (3d Cir. 1982).

³⁶⁰ *Williams Electronics, Inc. v. Artic Intern., Inc.*, 685 F.2d 870 (3d Cir. 1982).

³⁶¹ I. E. Gürünlü, наведено дело, 65.

којој се базира видео игра, жанра којем игра припада или техничких решења која се користе за покретање игара, док евидентно постоје разлике у елементима који се сматрају оригиналним. те да зато не може бити речи о повреди ауторског права.

Велика Британија

Тржиште видео игара у Великој Британији је после Немачке друго највеће у Европи, а шесто у свету – 2022. године остварени су приходи од 7.05 милијарди фунти (више од 9 милијарди долара), што је 17% више него у годинама пре избијања пандемије вируса корона, док је продаја дигиталних игара увећана за милион јединица од 2021. само за годину дана (са 61 милион на 62), а продато је и 9,3 милиона додатака за конзолне игре. 88% корисника су млади старости од 16 до 24 године.³⁶²

Заштита интелектуалних творевина регулисана је одредбама Закона о ауторском праву, дизајну и патентима (*Copyright, Designs and Patents Act* – даље CDPA) из 1988. године са каснијим изменама.³⁶³ Потребно је истаћи да је наведени акт у свему усклађен са правом Европске уније из области заштите ауторских и сродних права, посебно изменама из 2003. године. Излазак Велике Британије из Европске уније није утицао на суштинско мењање нормативног оквира за заштиту ауторских и патентних права, будући да је Велика Британија потписница међународних конвенција из тих области. Од 1. јануара 2021. године почео је да се примењује Споразум о повлачењу Уједињеног Краљевства из чланства у Европској унији (UK-EU Withdrawal Agreement).³⁶⁴ Од тада су потпуно раздвојени национални регистри Велике Британије и Европске уније.

Околност што се *common-law* законодавства традиционално темеље на обичајном праву разлог је што је у CDPA усвојен систем затворене листе заштићених врста ауторских дела.³⁶⁵ Реч је о осам категорија дела који се набрајају у првом одељку у чл. 1 ст. 1 наведеног акта: оригинална књижевна, драмска, музичка или уметничка дела, звучни записи, филмови или емисије и типографски распоред објављених издања. Конкретније норме које се односе на набројана дела су у члановима 3-8 CDPA. Према томе, видео игре нису дела на којима постоји ауторско право.

Последица прихватања затворене листе ауторских дела јесте да сва дела која конкуришу за правну заштиту, па тако и видео игре, као и други нови облици интелектуалних креација, морају по елементима да тачно одговарају некој од наведених категорија ауторских дела.³⁶⁶ Такав приступ утиче на појаву значајних правних празнина,

³⁶² Nick Baker, Overview of UK online gaming statistics 2023, May 12 2023. Доступно на: <https://www.uswitch.com/broadband/studies/online-gaming-statistics/> (приступ 23. 12. 2023); Allcorrect-Games, The UK Gaming Market, 11. 11. 2022. Доступно на: <https://allcorrectgames.com/insights/the-uk-gaming-market/> (приступ 23. 12. 2023).

³⁶³ Copyright, Designs and Patents Act, from 15th November 1988 chapter 28. У редакцији од 27. 12. 2023. доступан на: <https://www.legislation.gov.uk/ukpga/1988/48/contents> (приступ 27. 12. 2023).

³⁶⁴ Agreement on the withdrawal of the United Kingdom of Great Britain and Northern Ireland from the European Union and the European Atomic Energy Community 2019/C 384 I/01, Document 12019W/TXT(02), *Official Journal C 384I*, 12. 11. 2019, p. 1–177.

³⁶⁵ Фигуративно названа теорија „рупа за голубове“ (Theory of Pigeon Hole) по којој се сваки „голуб“ смешта у своју „рупу“ прихваћена и у другим гранама права, нпр. у одштетном праву (врсте деликтних тужби).

³⁶⁶ Затворене листе ауторских дела карактеристика су и других *common law* законодавстава (Аустралија, Нови Зеланд). Правно-технички приступ затворених листа пружа велику правну сигурност, али је и претерано рестриктиван – из тог разлога су критиковане одлуке у којима су британски судови одлучили да специјално дизајнирана кацига војника из филма „Рат звезда“ због своје функционалне улоге не може да се третира као уметничко дело (скулптура), као и да необични снимак сцене са аутомобилом у базену,

тако да би било тешко, али не и немогуће, препознати индивидуалну креативност у различитим елементима видео игре.

Упркос томе што није могуће видео игру у целини подвести под било коју категорију заштићеног ауторског дела, остаје могућност да се поједини елементи видео игре штите посебно, под условом да сваки тај део испуњава неопходне услове за заштиту дела у погледу креативности, оригиналности и фиксирања у формалном изразу. У прилог таквој могућности заштите делова видео игре стоје примери из британске судске праксе у којима су судови допустили да један производ може да се састоји од неколико дела заштићених ауторских правом. Како је истакнуто у пресуди у спору *Electronic Techniques (Anglia) Ltd v Critchley Components Ltd*³⁶⁷ у неким случајевима је тешко дефинисати границу између једне и друге категорије ауторског дела, али то није разлог да се аутору призна заштита дела у обе категорије, мада су те категорије, у извесној мери, произвољно дефинисане. Аутор би у таквом граничном случају морао да оптира за једну или другу могућу категорију заштићеног ауторског дела, према томе која од њих највише одговара карактеристикама конкретног дела.³⁶⁸ Други пример јесте одлука грађанског одељења Апелационог суда Енглеске и Велса у случају *Norowzian v. Arks Ltd. (No. 2)*³⁶⁹ у коме је суд одредио да категоризација једног дела као филмског у смислу одредби о заштити ауторских дела у CDPA, искључује могућност да се оно истовремено одреди и као драмско дело. Како се види, у оба случаја доследно је примењена теорија „рупа за голубове“, по логици да класификација служи томе да се свако дело сврста у одговарајућу категорију иначе се уопште не види смисао класификовања дела која конкуришу за заштиту. Одлуке у поменутих случајевима примењују се као прецеденти.

У једном од најранијих примера из праксе (случај *Sega Enterprises Ltd. v Richard*, 1983) поставило се питање могућности заштите рачунарског програма путем ауторског права. Компанија *Sega* је поднела тужбу против туженог због наводног копирања њене видео игре *Frogger*. Испитујући наводе тужбе, суд је заузео став да је рачунарски програм, пре свега основни програмски код, подобан објект ауторског права на који се примењује аналогија са литерарним делом, док је помоћни програм индиректно заштићен као адаптација верзије основног кода.³⁷⁰ Значај пресуде је у томе што је била донета у време важења ранијег Закона о ауторском праву из 1956. године, када је било неопходно тумачењем извести закључак о подобности рачунарског програма да буде заштићен путем ауторског права. Иначе је у периоду од 1956. године све до доношења CDPA 1988. године у УК постојала спремност да „све што је вредно копирања вреди заштити“, тако да је ауторско право била најчешће коришћено средство заштите, чак и у области индустријског дизајна.³⁷¹ Стога је доношење CDPA значило, углавном успешно,

искоришћен за омот музичког албума, не испуњава услове да се заштити као било која категорија ауторског дела (E. Bonadio, N. Lucchi, наведено дело, 123).

³⁶⁷ *Electronic Techniques (Anglia) Ltd v Critchley Components Ltd* [1997] FSR 401, 413. High Court of England and Wales.

³⁶⁸ *Electronic Techniques (Anglia) Ltd v Critchley Components Ltd* [1997] FSR 401, 413.

³⁶⁹ *Norowzian v Arks Ltd (No.2)* [2000] EMLR 67, November 4, 1999. Доступно на: https://www.oxbridgenotes.co.uk/law_cases/norowzian-v-arks-ltd-no-2.

³⁷⁰ *Sega Enterprises Ltd. v Richard*, (1983) F.S.R. 73.

³⁷¹ Зато Дмитренко сматра да је у поређењу са правом САД, обим заштите ауторског права у систему Велике Британије шири, а цео систем либералнији (Kateryna Dmitrenko, *Protection of Video Games by Copyright: Comparative Analysis of the US, the UK and German Legal Frameworks*, LL.M, Central European University, April 6, 2018, 20). О изразитој флексибилности права интелектуалне својине у Великој Британији на примеру ауторске заштите тзв. „квази-дизајна“ из утилитарних разлога и: Hector L. MacQuinn, „Copyright Law Reform: Some Achievable Goals?“, speech at the AHRC Copyright Research Network Conference at Birkbeck College, London 28. June 2005, 10; G. Dutfield, U. Suthersanen, наведено дело, 2008, 15.

избацивање ауторског права из домена дизајна производа. Поред тога, CDPA експлицитно, на исти начин као и у правној регулативи Европске уније, регулише заштиту рачунарског програма и материјала који се користе за његову израду, што се односи и на могућност заштите рачунарског програма на коме се заснива видео игра.

У време када су почеле припреме за излазак Велике Британије из Европске уније, 12. септембра 2019. године, Европски суд правде је донео пресуду у предмету *Cofemel v. G-Star Raw* (C-683/17), у коме се изјаснио о тумачењу права на репродукцију према члану 2, став.1 тачка а) Директиве 2001/29 (*InfoSoc* директива).³⁷² Тим поводом доктрина је указивала на директну супротност британског ауторског права и ранијих ставова судске праксе са тумачењима одредби *InfoSoc* директиве у пресудама Европског суда правде у погледу процене услова објективности и фиксирања ауторског дела (постојања идентификованог објекта са довољном прецизношћу и објективности) и на потребу да се обезбеди експанзивна заштита ауторског права још флексибилнијим тумачењима британског закона у правцу отворених категорија ауторских дела, нарочито у вези видео игре.³⁷³

До изласка Велике Британије из састава Европске уније, ригидност затворене листе ауторских дела судска пракса могла је бити ублажена тумачењем CDPA сходно принципу из правног система Европске уније да све што представља „интелектуалну творевину“ треба заштити, па тако ни законом предвиђена листа од осам категорија ауторских дела не искључује заштиту нових креативних духовних творевина.³⁷⁴ Ипак, с обзиром на ограничења затворене листе, захтев за заштиту ауторског права на видео игри морао би да се односи на делове игре који би могли да се подведу под категорије: литерарно дело, филм или драмско дело, при чему се под литерарним делом сматра и рачунарски програм на коме се игра заснива.

Чини се да би на основу својих аудио-визуелних компоненти видео игре најпре могле да се класификују као филмско дело. Томе погодује веома широка дефиниција филмског дела као „снимка на било коме медијуму из ког се може произвести на било који начин покретна слика“ (чл. 5b т. 1 CDPA). Она може да се односи и на видео игре као мултимедијална дела, утолико пре што је у судској пракси већ прихваћена могућност да сложено дело, попут видео игре, настане из заједничких стваралачких напора из мноштва изведених ауторских дела.³⁷⁵ Препрека је у томе што се у судској пракси филм схвата као стварни материјал у смислу целулоидне или видео траке, електронских средстава коришћених за снимање, а не у смислу снимљеног садржаја, што има значаја

³⁷² Спор се тicao неовлашћеног копирања дизајна појединих одевних предмета произвођача *G-Star Raw* од стране компаније *Cofemel*, при чему је, с обзиром на ограничења у португалском ауторском праву, спорно било да ли се одређени одевни предмети могу сматрати оригиналним интелектуалним креацијама које, као ауторска дела, могу бити заштићена путем ауторског права. У складу са ранијом судском праксом, Европски суд правде је заузео став да су за квалификовање нове креације као дела подобног да ужива заштиту у смислу *InfoSoc* директиве довољна два кумулативна услова: да је предмет оригинални израз интелектуалног стваралаштва свог аутора и да дело мора имати свој јасно препознатљив израз, довољно прецизан и објективан, иако тај израз не мора нужно да буде у трајном облику (пресуда Европског суда правде од 12. септембра 2019. године у случају C-683/17 *Cofemel – Sociedade de Vestuário SA v G-Star Raw CV* по захтеву за претходно изјашњавање који је поднео Врховни суд правде Португалије. ECLI:EU:C:2019:721).

³⁷³ Simon Clark, Sara Witton, „Cofemel v G-Star Raw (C-683/17) and its effect on UK copyright law before and after Brexit“, *European Intellectual Property Review – E.I.P.R.*, vol. 42, no. 3, 2020, 141-143; Nick Kempton, Interaction of EU and UK copyright in a post-Brexit world: will video games get more protection than they bargain for?, *Intellectual Entertainment Law Review – IELR*, vol. 3, issue 2, 2020, 131-137.

³⁷⁴ E. Bonadio, N. Lucchi, наведено дело, 123.

³⁷⁵ Julian Simon Stein, „The Legal Nature of Video Games – Adapting Copyright Law to Multimedia“, *Press Start* vol. 2, no. 1, 2015, 50, 52. Доступно на: <http://press-start.gla.ac.uk> (приступ 11. 12. 2023).

и за доказивање копирања филма, тј. снимака од кога је филм сачињен. Ако се то све пренесе на видео игру, онда се поставља питање када је она снимана и од чега је сачињена, јер садржај који се налази на диску и покреће путем рачунарског програма није ништа друго до идеја за филм или основни нацрт заплета који не подлежу ауторскоправној заштити.³⁷⁶

Видео игра би могла да се посматра и као драмско дело, али, према британском праву један од услова за заштиту драмског дела јесте да оно мора бити способно за извођење, а стандард довољног јединства не може да се постигне код видео игре зато што ће она сваки пут када се игра да се разликује по редоследу слика.³⁷⁷ Стајн, међутим, сматра да би такав резон могао бити прихватљив у случају једноставних аркадних игри, у којима нема компоненти драматичног. Међутим, данас врхунске игре садрже осмишљене ликове који се понашају као прави глумци, а основни програм диктира довољно сличне обрасце понашања тих ликова током играња да би се игра могла сматрати драмским делом способним за извођење.³⁷⁸

Што се тиче других литерарних елемената видео игре могуће је да би литерарни сиже, дијалози у игри или текст који се приказује на слици у игри могли бити подобни објекти заштите путем ауторског права, ако испуњавају услове креативности и оригиналности, будући да је давно заузет став у судској пракси да чак и испитни материјал може да се сматра литерарним делом у смислу ауторског права, тако да се сматра да би се слично могло односити и на садржај дигиталних медија.³⁷⁹ У пракси ће бити тешко постићи такву заштиту, зато што редовно постоји извесна сличност игара које припадају истом жанру.

И аудио-визуелни елементи видео игре који је чине сличном кинематографском делу или звучном запису, који су предвиђени у чл. 5а и 5б CDPA, могли би да подлежу заштити путем ауторског права. Видео звучни запис може штитити и као звучни запис из чл. 5 а т. 1 CDPA, али и по посебном основу, као пратећи звучни запис кинематографског дела.

Најсамосталнији део сваке видео игре који неоспорно може да ужива заштиту као посебно дело у смислу чл. 3 ст. 1 CDPA јесу музичке композиције компоноване за игру или преузете у њој, док би песме искоришћене у видео игри могу да буду заштићене и као литерарна дела. Како дефиниција музичког дела ни у CDPA ни у судској пракси није довољно јасно одређена, врло је спорно да ли различити звукови, позадински звуци и звучни ефекти који се редовно користе у видео играма могу да се изједначе са музичким делом, посебно зато што се, према ставу у теорији, од музичког дела захтева да утиче на емоције и интелект слушаоца, што звучни ефекти не постижу.³⁸⁰

Код сложених дела, као што су филм, мултимедијална дела или видео игра, репродукција било ког од појединачних дела у саставу сложеног дела представља повреду ауторског права, ако је дело репродуковано без лиценце власника ауторског права на том поједином делу.³⁸¹ Због тога постоје тешкоће када је потребно обезбедити заштиту од неовлашћене репродукције елемената видео игре у другој игри, јер се питање

³⁷⁶ D. Booton, A. MacCulloch, „Liability for Circumvention of Technological Protection Measures Applied to Video games: Lessons from the UK’s Experience“, *Journal of Business Law*, no 3, 2012, 79.

³⁷⁷ D. Booton, A. MacCulloch, наведено дело, 79.

³⁷⁸ J. S. Stein, наведено дело, 47.

³⁷⁹ Случај *University of London Press Ltd. v. University Tutorial Press Ltd* (1916) 2 Ch 601 (према: J. S. Stein, наведено дело, 45).

³⁸⁰ J. S. Stein, наведено дело, 49.

³⁸¹ D. Booton, A. MacCulloch, наведено дело, 77.

повреде ауторског права мора размотрити у вези са сваким од посебних њених делова, при чему се мора испитати да ли ти делови подлежу правној заштити према постојећој класификацији ауторских дела, а потом и да ли постоји значајна сличност заштићених делова оригинала и копије.

Једини пример из британске судске праксе који се директно односи на видео игру јесте предмет *Nova Productions Ltd v Mazooma Games Ltd*.³⁸² Тужба се односила на повреду ауторског права произвођача видео игре *Pocket Money* радњама туженог који је наводно искористио концепт и припремљени дизајн рачунског програма те игре и направио сличне игре *Jackpot Pool* и *Trick Shot*. Реч је о аркадним играма, што значи да су имале релативно једноставне графичке елементе, чиме је утврђивање значајне сличности било олакшано. Тужба се заснивала на идеји да ауторскоправну заштиту уживају поједини елементи видео игре, који могу да се подведу под одредбе CDPA. Рачунарска графика (тзв. растерска графика и оквири слике који се генеришу на екрану и приказују кориснику) квалификовани су у тужби као уметничка дела, белешке дизајнера и програм који је написао за покретање игре су могли да се сматрају литерарним делом, одлике драмског дела, сматрало се, очигледне су у самој игри, а поред тога, тужилац полаже ауторско право на филм. У току спора тужилац повукао аргументе о ауторској заштити видео игре као филмског дела, имајући у виду ранију судску праксу, а такође је одустао од концепта да се видео игре могу подвести под драмско дело, зато што му је предочено да се, према прецедентима, исто дело не може истовремено квалификовати и као драмско и као литерарно. Суд се практично изјашњавао само о томе да ли елементи видео игра тужиоца испуњавају услове да се сматрају уметничким и литерарним делом и које су сличности у играма.

Утврђено је да ауторско право тужиоца није повређено радњама туженог који је креирао две игре сличне игри тужиоца која је раније била доступна на тржишту. Суд се позвао на ранију пресуду којом је испитивана сличност програмских кодова и установио је да ниједан код у игри тужиоца није копиран, док се сличности испољавају на плану функционисања игре и механике игре. Суд је констатовао да идеје и концепти видео игре, као и функционалност на основу које се дошло до идеје игре нису заштићени објекти ауторског права, као ни категорије као што су „изглед“ и „утисак међусобне сличности“ производа тужиоца и туженог. Поједини елементи видео игре као што је њена механика пре имају карактеристике идеје, а не њеног оригиналног израза, тако да остају изван оквира правне заштите путем ауторског права. Рачунарска графика и серија оквира који настају на екрану могу да се изједначе са серијом цртежа заштићених ауторским правом (графичко дело из чл. 4 ст. 2 CDPA), али само ако би се посматрали статички, али не и динамички, када подлежу променама у зависности од начина играња игре.³⁸³

Став суда о могућности третирања видео игре као литерарног дела заснивао се и на примени права Европске уније, али аналогија о заштити рачунарског програма и адекватног припремљеног материјала као литерарног дела може да се примењује само у односу на програмски код којим је видео игра написана, не и на функционалност коју тај код обезбеђује, као што је механика игре.³⁸⁴ Иначе је у судској пракси прихваћено да није

³⁸² *Nova Productions Ltd v Mazooma Games Ltd*, England and Wales High Court, Chancery Division, EWCA Civ 219, 14 March 2007. Доступно на: <https://www.casemine.com/judgement/uk/5a8ff71260d03e7f57ea71d6> (приступ 9. 9. 2023).

³⁸³ *Nova Productions Ltd v Mazooma Games Ltd*, параграфи 15-18, 27.

³⁸⁴ *Nova Productions Ltd v Mazooma Games Ltd*, параграфи 50, 51. В. и коментар одлуке у: Gaetano Dimita, Yin Harn Lee, Michaela Macdonald, *Copyright Infringement in The Video Game Industry*, WIPO/ACE/15/4, August 30, 2022, 13. Доступно на: https://www.wipo.int/meetings/en/doc_details.jsp?doc_id=576652 (приступ 11. 12. 2023).

могуће штитити наредбе дате на програмском језику по аналогији са заплетом литерарног дела, будући да они функционишу као скуп наредби, а не као приказ повезаних догађаја у литерарном делу.³⁸⁵ Примењено на видео игре, то би значило да начини на који функционише игра и како са њом комуницира корисник не би могли да подлежу заштити путем ауторског права, што је у складу и са праксом Европског суда правде у погледу заштите функционалности рачунарских програма (нпр. одлука у случају *SAS Institut v World Programming* - C-406/10).³⁸⁶ Према томе, остаје могућност да се према сличности других елемената видео игре, графике, слике, звука или музике процењује да ли је у конкретном случају дошло до повреде ауторског права креирањем друге видео игре или не.

Пример *Nova Productions Ltd v Mazooma Games Ltd* показује да постоје велике тешкоће да се изврши правилна категоризација елемената видео игре како би се утврдила значајна сличност. Особени однос према потреби заштите од неовлашћеног копирања видео игре манифестује се у делу образложења наведене пресуде у коме судија истиче да се не би смело допустити да ауторско право постане инструмент за угњетавање, уместо да подстичу на стварање нових духовних творевина.³⁸⁷

Заштита назива креираних ликова изузетно би могла да буде постигнута путем правних правила која се односе на жигом заштићене ознаке, под условом да је предмет заштите регистрован. С друге стране, у потпуности визуелни изглед ликова може да одговара категорији графичког дела, цртежа или другог ликовног дела из чл. 4 ст. 1 CDPA, без разлике да ли је лик нацртан руком или креиран уз помоћ рачунара.³⁸⁸

Теоријске анализе по којима би се на основу постојећих прецендената, флексибилним тумачењем одредби CDPA, могла да се постигне заштита појединих елемената видео игара путем права интелектуалне својине остају на нивоу теоријских разматрања, зато што рестриктивне законске одредбе и ставови судске праксе демотивишу произвођаче видео игара да покрећу скупе спорове са неизвесним исходом ради заштите својих права, ако немају регистрацију појединог елемента видео игре.

Међутим, како је видео игра комбинација механике игре, правила, циљева, препрека, награда и казни, коју корисник уочава као генерисани аудио-визуелни приказ онда када ступи у интеракцију са игром, онај ко клонира туђу игру пажљиво и суптилно ће комбиновати доступне елементе како би направио другачији производ, имајући на уму чињеницу да видео игре нису заштићене као посебна категорија дела у закону.³⁸⁹ Према томе, произвођачи видео игри на тржишту УК очигледно бирају друге начине да применом уговорног ауторског права ефикасније заштите своје интересе, него што се

³⁸⁵ *Navitaire Inc v Easyjet Airline Co. & Bulletproof Technologies Inc.*, England and Wales High Court (Chancery Division) – EWHC 1725 (Ch), Jul 30, 2004, нарочито параграфи 74, 87 и 88. Тужени је наводно неовлашћено копирао рачунарски програм који се користи за резервације авио-карата, а суд је, примењујући британско и право Европске уније, анализирао подложност заштити сваког елемента коришћеног рачуноског програма за резервацију карата, слика на дисплеју и графичких корисничких интерфејса.

³⁸⁶ *SAS Institute Inc. v World Programming Ltd*, Judgment of the Court (Grand Chamber), 2 May 2012. По захтеву Високог суда правде Енглеске и Велса за претходно изјашњавање, везано за примену чл. 1(2) и 5(3) Директиве 91/250/EEC о правној заштити рачунарских програма и чл. 2(1) Директиве 2001/29/EC, Case C-406/10, ECLI:EU:C:2012:259.

³⁸⁷ Према: D. Mac Sithigh, наведено дело, 353.

³⁸⁸ У том смислу Стари сматра значајним тумачења дела ликовне уметности у предметима *Anakon Corporation Ltd. v Environmental Research Technology Ltd.* из 1994. године и *Michael Mitchell v British Broadcasting Corporation* из 2011. године (J. S. Stern, наведено дело, стр. 48).

³⁸⁹ Susan Corbett, „Videogames and their clones – How copyright law might address the problem“, *Computer Law & Security Review*, vol. 32, issue 4, 2016, 615, 615-622.

упуштају у спорове по основу заштите права саставних елемената видео игре као ауторских дела.

Законодавства европскоконтиненталног правног система

Савезна Република Немачка

Савезна Република Немачка представља најбоље рангирану европску земљу по величини тржишта видео игара, по степену самоорганизовања индустрије видео игара и по нивоу владиних подстицаја њеном развоју.³⁹⁰ Пошто је 2020. и 2021. године у условима пандемије вируса корона-19 на немачком тржишту остварен нагли раст прихода од продаје видео игара, хардвера за игре и услуга играња *online*, тржиште видео игара стабилизовало се у 2022. години на високом нивоу од 9,87 милијарди евра, за разлику од других међународних тржишта која су забележила пад, тако да оно остварује највећи промет у Европи, а заузима пето место у свету.³⁹¹ У извештају за 2023. годину констатује се да се наставља тренд повећања броја компанија и запослених у индустрији видео игара започет 2021. године, мада не расту финансијска улагања у производњу игара, а у потражњи видео игара долази до промена: најчешће се играју игре на мобилним телефонима, док опада број играча који се игра на персоналним рачунарима, а расте број оних који користи конзоле.³⁹²

Једнако као и у другим законодавствима, видео игре се не помињу се међу категоријама заштићених ауторских дела у чл. 2. ст. 1 Закона о ауторским и сродним правима (скраћено *Urhebergesetz* – даље *UrhG*)³⁹³. Поред таксативно наведених врста ауторских дела, у одредби чл. 2 ст. 2 *UrhG* предвиђено је да се ауторским делом се сматра свака лична, интелектуална творевина једног аутора. Тиме је у *UrhG*, слично као и у већини других правних система, прихваћен отворени концепт ауторског дела, који омогућава прилагођавање права захтевима стварности.

У складу са прихваћеним међународним стандардима и законом, подобни предмети заштите путем права интелектуалне својине нису идеје и концепти, осим ако нису изражене у конкретној форми. Из тог начелног разлога, искључена је заштита концепта видео игре, ако концепт није изражен у форми рачунарског дизајна. Захваљујући поменутом ставу да није могуће заштити идеју игре саму по себи, него садржај који представља ауторску обраду те идеје, а имајући у виду да у јавном интересу мора бити остављена слобода стварања, што предвиђају и чл. 9 ст. 2 TRIPS-а и чл. 2 WIPO Уговора о ауторском праву, сматра се да су у немачкој правној теорији и пракси игре генерално третиране као „пасторци“ ауторскоправне заштите.³⁹⁴

³⁹⁰ Goran Pitić и други, „Gaming Industry in Serbia: a Chance for a New Industrial Policy“, *Ekonomika preduzeća*, vol. 68, issue 1-2, 2020, 96. DOI:10.5937/EKOPRE2002091P-

³⁹¹ Verband des deutschen Games-Branche, Jahresreport der deutschen Games-Branche 2023, 14. Доступно на: https://www.game.de/wp-content/uploads/2023/08/230809GME_Jahresreport_2023_168x240_DE_Web.pdf (приступ 3. 12. 2023).

³⁹² Verband des deutschen Games-Branche, наведени извештај за 2023, 13.

³⁹³ Gesetz über Urheberrecht und verwandte Schutzrechte (од 9. септембра 1965. - *BGBI.* I S. 1273) са последњим изменама од 23. јуна 2021 (*BGBI.* I S. 1858). Доступно на сајту Савезног министарства правде на: <https://www.gesetze-im-internet.de/urhg/BJNR012730965.html> (15. 11. 2023).

³⁹⁴ Uwe Andreas Henkenborg, *Der Schutz von Spielen – Stiefkinder des gewerblichen Rechtsschutzes und Urheberrechts*, VVF, München 1995, 105-107; 119-120. Видети и пресуду Савезног суда Немачке у случају *Zahlenlotto*, у коме се износи став да се ауторска заштита не односи на прерађена правила игре, иако би

Питању подобности видео игре да се штити путем права интелектуалне својине теоријски се приступа са различитих позиција процене да ли је могућа паралелна заштита целог сложеног дела и његових појединих делова или су подобни предмети заштите само његови посебни делови. На том основу разликују се теорија примарног фокуса (*Schwerpunkttheorie*) која искључује могућност паралелне заштите видео игре као целине, захтевајући да се идентификује сваки поједини елемент видео игре подобан да подлеже заштити, док ту могућност допушта модернија теорија раздвајања (*Trennungtheorie*), којом се инсистира на дуалној, техничко-уметничкој природи видео игре као сложеног дела, при чему се одвојено разматра заштита техничког елемента видео игре (рачунарски програм) и њеног уметничког (аудиовизуелног) садржаја.³⁹⁵ На основу одабраног теоријског приступа процењује се значај који се даје појединим елементима видео игре када се одлучује о обиму заштите, позиција издавача (продуцента) и одлучује се о другим појединостима, на пример о томе да ли постоји дозвола за умножавање дела, о заштити од копирања, примени принципа исцрпљења ауторског права и о правима корисника (играча).³⁹⁶

Како се у видео игри као духовној творевини комбинују елементи визуелне, звучне и филмске уметности, компјутерске анимације, графички елементи, као и технички елементи (рачунарски програм), постоји тешкоћа да се такав нови садржај хибридног карактера адекватно класификује у било коју категорију заштићеног ауторског дела из чл. 2 ст. 1 UrhG. То изазива проблеме приликом примене ауторског и сродних права, иако и видео игре могу да се сматрају предметима подобним за ауторскоправну заштиту под општим условима чл. 2 UrhG – ако је реч о личној интелектуалној творевини, која је резултат људске креативности, има уочљиву форму, интелектуални садржај и индивидуалност. Стога централно питање није да ли видео игра може да ужива заштиту ауторског и сродних права, него када као интелектуална творевина достиже неопходан степен креативности (*Schöpfungshöhe*) да би се могла сматрати ауторским делом подобним да буде заштићено, при чему одлучујући критеријум за процену индивидуалности сваке интелектуалне творевине јесте садржајни концепт и спољашња форма, који могу бити алтернативно или кумулативно заступљени.³⁹⁷ Да би се задовољили услови форме и садржаја у складу са чл. 2 ст. 2 UrhG видео игра би најмање морала да има правила у писаној форми, а интелектуални садржај мора одговарати „фабули“ која се заснива на уметничкој и креативној машти.³⁹⁸

њихов језички записани израз који остаје у јавном власништву могао да се сматра литерарним делом (BGH *GRUR* 1962, 51, 52 – доступно на сајту dejure.org, што важи и за касније навођене пресуде).

³⁹⁵ Већином се прихвата став да су видео игре хибриди дела визуелне уметности и технике (рачунарског програма) који се, према правилима ауторског права, уподобљава литерарном делу (Günter Poll, Anja Brauneck, „Rechtliche Aspekte der Gaming-Markts“, *Gewerblicher Rechtsschutz und Urheberrecht – GRUR*, 2001, стр. 389; Winfried Bullinger, Christian Czychowski, „Digitale Inhalte: Werk und/oder Software? Ein Gedankenspiel am Beispiel von Computerspielen“, *GRUR* 2011, 19, 23). Према теорији примарног фокуса Кројцер сматра да је видео игра рачунарски програм у коме су инкорпорисани аудиовизуелни елементи (графички елементи и музика) - Till Kreutzer, „Computerspiele im System des deutschen Urheberrechts; Eine Untersuchung des geltenden Rechts für Sicherungskopien und Schutz technischer Maßnahmen bei Computerspielen“, *Computer und Recht* vol. 23, no. 1, 2007, 1-4. DOI: 10.9785/ovs-cr-2007-1.

³⁹⁶ Sebastian Brüggemann, „Urheberrechtlicher Schutz von Computer- und Videospielen – Ein Gordischer Knoten bzw. Eine Aufgabe für den Gesetzgeber“, *Computer und Recht*, vol. 31, no 11, 2015, 697-700. DOI: 10.9785/cr-2015-1105.

³⁹⁷ Tobias Lettl, *Urheberrecht*, 2. Auflage, H.C. Beck, Nördlingen, 2013, стр. 36-38.

³⁹⁸ Према образложењу одлуке о игри коцкицама LG Mannheim ZUM-RD 2009, 96, 99 – наведено према блогу: Christian Rauda, Sind Spielregeln und Spielkonzepte urheberrechtlich schutzfähig?, 2. 2. 2016, Institut für Ludologie, <https://www.ludologie.de/blog/artikel/news/sind-spielregeln-und-spielkonzepte-urheberrechtlich-schutzfaehig/> (приступ 3. 12. 2023).

У одредбама чланова 69a-g UrhG регулисана је заштита рачунарских програма у складу са Директивом 91/250 од 14. маја 1991. године о правној заштити рачунарских програма, коју су накнадно кодификовали Европски парламент и Савет истоименом Директивом 2009/24 од 23 априла 2009. Правило да се рачунарски програми штите у ауторском праву по аналогији са литерарним делима примењује се и на заштиту техничког рачунарског програма на којима се заснивају видео игре, тим пре што заштита обухвата и програме уграђене у хардверу. Заштита се односи на специфични облик основног кода, што укључује једину машинску читљиву компајлирану верзију и оне елементе видео игре који садрже помоћни програмски код. У складу са поменутом директивом 91/250, заштита се протеже на рачунарске програме у развоју, ако је такво дело довољно детаљно да се на основу њега може израдити програм.

Једноставнији рачунарски програми, са ниским нивоом креативности, који се налазе на граници да се могу сматрати ауторским делом називају се „ситним новчићима“ (*kleine Münze*) и прве игре тако програмиране, са врло простим графичким дизајном, заиста су се могле изједначити са рачунарским програмом. Међутим, све већа сложеност рачунарских програма који покрећу видео игру уз додавање различитих графичких и музичких елемената подобних да буду посебни предмети ауторске заштите утиче на то да се јавља тешкоћа правилне оцене правне природе видео игре као хибридног дела. Као и у другим правним системима, у немачкој судској пракси је, под утицајем Конвенције о европском патенту, прихваћено да рачунарски програми нису патентбилни, али могу бити подобни предмети заштите наслови, што се проширило и на видео игре.³⁹⁹

Друга имплементирана директива од значаја за заштиту видео игара јесте тзв. *InfoSoc* директива (Директива 2001/29 Европског парламента и Савета од 22. маја 2001. године о хармонизацији одређених аспеката ауторског права и сродних права у информационом друштву која се односи на ауторско право у дигиталном, *online* окружењу и на њихова ограничења).

Техничко-уметничка природа видео игре и чињеница да је сачињена од елемената који сваки понаособ подлеже заштити путем права интелектуалне својине чини неспорним могућност да се заштите поједини делови дела, ако испуњавају услове да се сматрају личном интелектуалном креацијом, тј. под општим условима из чл. 2 UrhG. При томе је дуална природа видео игре разлог што истовремено могу бити испуњени услови за заштиту видео игре као целине, њеног специфичног програмског кода, битних структурних елемената садржаја и других компонената подобних да буду посебни предмети заштите као што су аудиовизуелна презентација, музика и слично.

У судској пракси прави се разлика у заштити програмског кода и аудиовизуелног садржаја (презентације) видео игре – програмски код подлеже заштити у складу са правилима која се односе на рачунарске програме у складу са чл. 69a-g UrhG, док се слике на екрану могу штитити као кинематографско дело у смислу чл. 2 ст. 1 т. 6 UrhG или као покретне слике (*Laufbild*) у смислу секвенци слика или звука и слике које нису заштићене као кинематографско дело (чл. 95 UrhG), него испуњавају нешто ниже критеријуме стваралаштва и остварују ужи обим заштите. Чак би и поједине слике могле да се штите као фотографско дело (*Lichtbildwerk*) у складу са чл. 2 ст. 2 т. 5 UrhG ако су засебно настале слике само поређане у низу (*Lichtbild*), што је случај нпр. код одабира слика које ће се приказивати у презентацији израђеној помоћу рачунарског програма (слајд-шоу опција).

³⁹⁹ Пресуде LG Hamburg, 10.6.1998 - 315 O 107/98, K&R 1998, 509; OLG Köln, 28.11.2014 - 6 U 54/14, MMR 2015, 683, према: Thomas Hoeren, Stefan Pinell, *IT-Vertragsrecht*, 3. Auflage, De Gruyter, Berlin/Boston, 2022, 19.

Видео игре је у немачкој судској пракси увек било могуће третирати по аналогији са рачунарским програмима, а касније се јављају схватања да видео игра има сличности са филмом, тако да би могла да се штити и као таква дела или као покретне слике. Постојала је тешкоћа да се примени таква аналогија због другачијих начина испољавања креативног доприноса. Он се код видео игара, за разлику од филма, испољава у начину на који се концепт видео игре уобличава у аудиовизуелној форми, која мора бити довољно прилагодљива да би могла бити подобна индивидуализацији при игрању. И баш зато што ће код видео игре одлука сваког појединог играча утицати на особени избор редоследа секвенци слике и звука које производи рачунарски програм, што је иначе предуслов интерактивности игре, док се код филма заштита односи само на непромењиве секвенце слика, Виши суд (Oberlandsgericht – даље OLG) савезне покрајине у Франкфурту у случајевима *Donkey Kong Junior I* и *Parodius* пресудио је да видео игре није могуће изједначити са филмовима.⁴⁰⁰

У судској пракси је касније промењен приступ процени подобности видео игре да буде заштићена путем ауторског права, као што показују судски случајеви *Puckman*⁴⁰¹ и *Amiga Club*⁴⁰² у којима је прихваћено да се искључиво визуелни елементи сматрају подобним предметима заштите путем ауторског права без обзира на то да ли представљају репродукцију претходно направљеног низа слика као код кинематографских дела или слике генерише рачунарски програм, као код видео игре. У образложењу свог става у случају *Amiga Club* суд наводи да за оцену да ли се видео игра може сматрати ауторским делом није одлучујуће то да ли се снимљени низ радњи репродукује на исти начин као код кинематографског дела, зато што покретање појединачних програмских наредби радњама играча може да се упореди са репродукцијом појединих филмских сцена, будући да оно што може да се појави на екрану активношћу играча свакако представља унапред програмиране варијанте игре, које је осмислио креатор игре као аутор.⁴⁰³

Став судске праксе по којем се чл. 2 ст. 2 UrhG односи како на филмска дела, тако и на све покретне слике (кинематографска дела), без обзира на то да ли су засноване на стваралачком остварењу, одлучујуће је допринела да произвођачи рачунарских програма из Европске уније релативно лако остварују додатну заштиту ауторског права на видео игру на основу чл. 95 UrhG, без обзира на низак ниво њене оригиналности, али то не важи за произвођаче изван Европске уније, којима се заштита ускраћује због стриктног тумачења чл. 2 Бернске конвенције.⁴⁰⁴

⁴⁰⁰ OLG Frankfurt am Main, *GRUR* 1983, 757, 758 – *Donkey Kong Junior I*; OLG Frankfurt am Main, *GRUR* Int 1993, 171, 172 – *Parodius*, наведено према: Paul Göttlich, *Online Games from the Standpoint of Media and Copyright Law*, IrisPlus – Legal Observations of the European Audiovisual Observatory, Strassbourg, October, no. 10, 2007, 4. Доступно на: <https://rm.coe.int/16807833e2> (приступ 14. 12. 2023). Али су видео игре са дводимензионалном графиком (код којих ликови могу да мирују) могле сасвим да се уподобе покретним сликама, с тим што би по том основу уживале ужи обим заштите.

⁴⁰¹ У том случају Виши суд савезне покрајине Хамбурга заступао је став да су видео игре подобни предмет заштите путем ауторског права по елементима који их чине сличним кинематографским делом у складу са чл. 2 ст. 1. т. 6 UrhG, под условом да видео игра задовољава стандард довољног нивоа креативности. OLG Hamburg, *GRUR* 1983, 436; пресуда од 31. 3. 1983 – 3 U 192/83 – *Puckman*.

⁴⁰² OLG Köln, *GRUR* 1983, 312, 313; пресуда од 27. 11. 1982 – 6 U 35/78 – *Amiga-Klub*.

⁴⁰³ P. Göttlich, наведено дело, 4.

⁴⁰⁴ Thomas Hoeren, *IT-Law*, Die Skripte, Universität Munster, 2010, 33-34. Доступно на: <https://www.itm.nrw/wp-content/uploads/Skr...> (приступ 2. 12. 2023).

Поједини теоретичари такође заступају став да би видео игре у смислу заштите путем ауторског права требало сматрати делима сличним кинематографским.⁴⁰⁵ У њиховим мишљењима има разлика. На пример, Ламбрехт прави разлику између видео игара које се играју помоћу конзола (Bildschirmspiele) којима се на екрану телевизора или рачунара покрећу слике. Такве игре, слично филму, приказују измишљени свет, а састоје се од слика које се смењују у низу и генерално би их требало штитити као филмска дела чим досегну ниво да могу бити заштићене као „ситни новчићи“. Другачије је са играма симулације, где би, због ниског нивоа креативности дизајна, морало да се цени од случаја до случаја да ли су испуњени услови да се заштити такав садржај.⁴⁰⁶ Бајерлајн (Beyerlein) тврди да се видео игра не своди на творевину сличну кинематографском делу које се, на основу програма који је покреће, може осмишљавати у току процеса игре, него да она у суштини јесте филм. У прилог тој тврдњи истиче да видео игру одликује визуелно осмишљена, измишљена прича, по чему је видео игра сасвим упоредива са цртаним или анимираним филмом. Једина разлика јесте што визуелна прича видео игре може да има бројне варијације у зависности од радњи корисника при игрању – чак нема разлике у креирању цртаног филма и видео игре, будући да се ни цртани филмови не више не цртају руком, тако да се зато видео игра сасвим може подвести под филмско дело из чл. 2 ст. 1 т. 6 UrhG.⁴⁰⁷

Проблем заштите мултимедијалног производа решава се применом правила о заштити рачунарских програма. То је било доминантно гледиште у судској пракси, које се заснивало на аргумену да се и кориснички интерфејси и мултимедијалне апликације генеришу на основу програма или команди програма и графичких података, па су тако видљиви само док су програмом подржани.⁴⁰⁸

Додељивање права ауторства видео игре редовно зависи од тога како се процењује претежна природа хибридног дела: да ли ће под заштиту потпадати као рачунарски програм или као аудиовизуелно, тачније филмско, дело. Од тог генералног става зависи која ће се правила примењивати у конкретним случајевима непоштовања дозволе за некомерцијалну употребу дела и повреде ауторског права заобилажењем техничких мера заштите.

Потребно је напоменути да је у немачком ауторском праву врло рано препозната потреба да се ускладе легитимни интерес аутора да економски искоришћава своје ауторско право и јавни интерес да се обезбеди несметани правни промет тако што аутор неће користити своје право дистрибуције при свакој употреби свог дела.⁴⁰⁹ Према чл. 17 ст. 2 UrhG ауторово право на дистрибуцију исцрпљено је са првом продајом дела уз сагласност лица овлашћеног за дистрибуцију на територији Европске уније, односно Европске економске заједнице, осим у случају закупа. Од значаја за коришћење права дистрибуције видео игара јесу одлуке домаћих и Европског суда правде доношене у случајевима *UbiSoft*, које се помињу у наставку.

⁴⁰⁵ Због елемента интерактивности видео игре су сличније другим кинематографским делима која обухватају и представе у којима је могућа интеракција публике и гледалаца са делом које се изводи, него што имају сличности са филмом.

⁴⁰⁶ Arne Lambrecht, *Der urheberrechtliche Schutz von Bildschirmspielen*, Nomos Verlagsgesellschaft, Baden-Baden, 2006, 117-119, 160.

⁴⁰⁷ Thorsten Beyerlein, „Die urheberrechtliche Erschöpfungslehre und die Werkqualität von Videospielen nach japanischem und deutschem Urheberrecht“, *Zeitschrift für Japanischen Recht*, no.15, 2003, 272-273.

⁴⁰⁸ T. Hoeren, наведено дело, 2010, 55-56.

⁴⁰⁹ На успостављање осетљиве равнотеже између супротстављених интереса односи се теорија Јозефа Колера о исцрпљењу ауторског права из 1907. године која се првобитно односила на патентно право, а убрзо је општеприхваћена у судској пракси, а такође и у члану 17 ст. 2 UrhG (T. Beyerlein, наведено дело, 274).

У познатим судским случајевима *Videospiel-konsolen* које је покретала јапанска фирма *Nintendo* заједно са својим немачким партнером против тужених компанија које су на подручју Немачке повредиле њено ауторско право тако што су производиле и неовлашћено дистрибуирале додатке за игру на конзолама *Nintendo* са ознаком оригиналног дизајна и жига тужиоца, немачки судови су више пута морали да тумаче релевантне одредбе *UrhG*.

Чињенично стање случаја било је следеће. Компанија *Nintendo* развила је конзоле за видео игре, укључујући и конзолу *Nintendo DS*, као и бројне игре које се користе на њој. Компанија је власник ауторског права на рачунарске програме, језик, музику, фотографије и филмска дела, као и на филмове - делове видео игара које се играју на поменутој конзоли. Видео игре се нуде на специјалним слот картицама (*Slot-1*) прилагођеним искључиво употреби на *Nintendo DS* конзоли. Картица је технички направљена тако да тачно одговара слоту на конзоли како би се спречио потрошач да умножава игру. На меморији у картици се чува програм који покреће игру, графички и аудио фајлови игара. Тужени су повредили права тужиоца тиме што су производили и 2008. године дистрибуирали путем интернет продаје реплике *Slot 1 cards* - адаптере који се уклапају у одговарајући слот поменуте конзоле. Захваљујући тим адаптерима, корисници могу на *Nintendo* конзоли играти копије игара доступне на интернету, како истог произвођача, тако и других провајдера.

Тужени су заобилажењем техничких мера заштите од копирања слот картица прекршили чл. 95а ст. 3 *UrhG*, што је и Суд утврдио, али је спорно било то што према чл. 69а ст. 5 одредбе чланова 95 ст. 3 уопште нису примењиве на рачунарске програме. Како је у наведеним одредбама *UrhG* имплементирана Директива 2001/29 Савезни врховни суд је иницирао изјашњавање Европског суда правде, зато што није могао да установи да ли се техничке мере заштите у видео игри као хибридном производу односе првенствено на компјутерски код, а не секвенце игре или је функција техничких мера била да се пре свега заштите филмске секвенце.⁴¹⁰ Савезни врховни суд је даље у параграфу 27 одлуке образложио да је заузео трећи став - да техничке мере заштите примењене код хибридних производа у принципу подлежу и одредбама чл. 7 ст. 1. т. с Директиве 2009/24 о рачунарсим програмима и одредби чл. 6 Директиве 2001/29 о усклађивању ауторског и сродних права. Суд је констатовао у пресуди да техничке мере за заштиту ауторског права код хибридних дела уживају заштиту чак и када се односе (и на) рачунарске програме и да се зато не смеју заобилазити мере техничке заштите намењене заштити од пиратских копија видео игара, констатујући да *UrhG* забрањује продају уређаја који су пре свега произведени у том циљу, али је из других разлога укинуо пресуду и вратио предмет Апелационом суду на одлучивање.⁴¹¹ Пресудом Савезног врховног суда по ревизији, поводом истог случаја, укинута је одлука Апелационог суда којом је одлучивано о повреди права на заштићену ознаку - жиг компаније *Nintendo*, који се користио на рекламама производа туженог.⁴¹²

У међувремену је било затражено претходно изјашњење Европског суда правде ради тумачења чл. 1 ст. 2 т. а Директиве 2001/29 о усклађивању ауторског и сродних права у информационом друштву. Европском суду правде је упућено питање: да ли поменута одредба Директиве искључује примену одредбе којом се чл. 6 ст. 2. исте Директиве транспонује у национално законодавство (у немачком праву чл. 95а ст. 3 *UrhG*), ако техничка мера о којој се одлучује не штити само дела или друге заштићене

⁴¹⁰ BGH, Beschluss vom 6. 2. 2013 – I ZR 124/11 – *Videospiel-Konsolen*, OLG München, параграфи 25, 26.

⁴¹¹ BGH, Urteil vom 27. 11. 2014 – I ZR 124/11 – *Videospiel-Konsolen II*.

⁴¹² BGH, Urteil vom 2. 3. 2017 – I ZR 273/14 – *Videospiel-Konsolen III*.

предмете, него и рачунарске програме? У одлуци Европског суда правде у случају *Nintendo Co Ltd. v. BigBen Interactive GmbH et BigBen Interactive SA*⁴¹³ Суд је дао смернице како одредити надлежност по месту у коме је дело извршено ако пребивалишта туженог и тужиоца нису у истим државама чланицама (чл. 8 ст. 2 Рим II) и одобрио је могућност коришћења чл. 20 ст. 1 т. с ако су кумулативно испуњени услови да постоји компатибилност радњи репродукције са поштенom трговинском праксом, не постоји штета по нормално коришћење дизајна, а извор дизајна је адекватно назначен, чиме суд својим ставом, у складу са политиком утврђеном актима Европске уније, подстиче иноваторе да улажу у производњу додатне опреме и компатибилних производа за туђе уређаје.

У судском случају *World of Warcraft* који је окончан 2015. године⁴¹⁴, Савезни врховни суд Немачке одлучивао је о повреди ауторског права произвођача оригиналних игара развојем и дистрибуцијом рачунарских програма за аутоматизацију *online* видео игара *World of Warcraft* и *Diablo III*.⁴¹⁵ Уобичајено произвођачи забрањују коришћење таквих програма клаузулама уговора са корисницима да су права коришћења опозива или непреносива и да се забрањује коришћење игре у комерцијалне сврхе. У конкретном случају, тужени је продавао управо такве ботове за наведене игре, тако да је тужилац сматрао да тужени неовлашћено умножава тужиочеве видео игре. Одлука Савезног врховног суда се заснивала на пракси Европског суда правде у случајевима *SAS Institute Inc./World Programming Ltd.* и *UsedSoft/Oracle*, као и на пресудама домаћих судова у неколико случајева *UsedSoft* које су претходно биле повод да Савезни врховни суд затражи претходно изјашњење Европског суда правде постављањем питања о статусу законитости стицања преузетог рачунаског програма.⁴¹⁶

Између осталих питања, Савезни врховни суд се изјашњавао и о томе да ли је видео игра подобни предмет заштите путем ауторског права, или тачније, пошто се радило о играма које се играју *online*, каква је правна природа специфичне апликације која мора бити инсталирана на рачунару корисника којом, преко одговарајуће платформе, приступа игри и комуницира са другим делом рачунаског програма (тзв. *client software*). Игре могу да се користе на основу уговора о лиценци са крајњим корисницима (EULA), у којима се редовно предвиђа забрана коришћења производа у комерцијалне сврхе. Савезни врховни суд је направио разлику између рачунаског програма и компоненти апликације (текста и музике), тврдећи да програм који покреће игру контролише и те компоненте (тзв. подаци игре – графика, музика, текст) који могу бити као посебни предмети заштићени ауторским правом. Како се наводи у пресуди аудио-визуелни делови могу „учествовати у оригиналности целокупног дела и уживати ауторскоправну заштиту заједно са овим другим“.⁴¹⁷ Како се види, није могуће њихово издвајање. Реч је о томе да коришћење дигиталне игре подразумева да је на хард диску

⁴¹³ Пресуда у предмету C 25/16 донета 27. 9. 2017. ECLI:EU:2017:724.

⁴¹⁴ BGH, Urteil vom 6. Oktober 2016 - I ZR 25/15 *Word of Warcraft*. ECLI:DE:BGH:2016:061016UIZR25.15.0.

⁴¹⁵ Реч је о тзв. ботовима (софтверским роботима) помоћу којих играч може да развија свој лик у игри, при чему избегава дуготрајно играње незанимљивих акција.

⁴¹⁶ Поменута пресуда Европског суда правде имала је пресудног значаја за преусмеравање касније немачке судске праксе, зато што је у њој на дигитални рачунаски програм примењен принцип исцрпљења ауторског права. Подстакла је идеје да би се тумачење могло применити и на друге врсте дигитално доступних садржаја (музичких датотека, видео снимака, књига) а у конкретном примеру и на видео игре, али је Европски суд правде у каснијем случају *Nintendo* закључио да се видео игра као целина мора сматрати уметничким делом на које се односи Директива о ауторском праву, а не Директива о рачунаском програму. Другачије речено, видео игре, као сложено дело не може се третирати као један од изузетака из Директиве о рачунаском програму (M. Savič, наведено дело, 418-419, 428).

⁴¹⁷ BGH, Urteil vom 6. Oktober 2016 - I ZR 25/15 *Word of Warcraft*, параграф 34.

рачунара корисника стално инсталиран рачунарски програм са игром, а да се привремена копија тог програма налази у тзв. радној (оперативној) меморији електронског уређаја у којој се смештају програми који се извршавају (RAM – *random-access memory*). На обе врсте рачунарског програма односи се како чл. 16 ст. 1, тако и чл. 69с ст. 1 UrhG, при чему треба имати на уму да такав програм, било да се налази на хард диску или у радној меморији не садржи само програмске кодове, него и све пратеће аудио-визуелне компоненте видео игре.⁴¹⁸

Свој став је Суд образложио позивањем на ранију праксу, на праксу Европског суда правде и на доктринарне ставове. Суд јесте констатовао да је видео игра састављена од компоненти релевантних из аспекта заштите путем ауторског права и набројао их је, али се није упустио у разматрање питања да ли се на ову сложену целину тих компоненти примењује општи режим заштите или сваки од делова појединачно треба да ужива заштиту, чиме је пропустио да конкретније усмери праксу.⁴¹⁹ У складу са ранијом праксом, у пресуди је констатовано да приказивање на екрану дела садржаних у рачунарском програму корисника не може да се сматра посебним чином репродукције дела. Поред тога, Савезни врховни суд је заузео став у односу на могућност примене чл. 69d т.3 UrhG и констатовао да та одредба може да се примени на програме којима се не интервенише у програмски код, тако да Цицовски констатује да је „тужилац је остварио Пирову победу, јер Савезни врховни суд сматра да је развој ботова дозвољен према члану 69d став 3 Закона о ауторском праву што ће имати далекосежне последице“.⁴²⁰

Најновији пример из немачке судске праксе тиче се парнице која се пред немачким судовима води дуже од деценије, у којој је компанија *Soni* (*Sony*) због повреде ауторског права тужила програмере рачунарског програма за варање при игрању⁴²¹ и дистрибутера томе намењених уређаја *Action Replay PSP* и *Tilt FKS*. Уређаји су могли да се прикључе на *Soni* конзолу која је престала да се производи и могу да активирају, преко сопствених менија, команде у популарној тркачкој игрици које програмери *Soni*ја нису предвидели у оригиналном програму. Додатне функције програма намењеног варању омогућавале су да поједини играчи стекну неоправдану предност у односу на друге. На пример, у току симулиране вожње могли су да користе „турбо“ појачивач брзине без ограничења, док је игра програмирана тако да се турбо појачивач може користити само десет пута, иначе ће виртуелни аутомобил експлодирати због прегревања. Поред тога, играчи су већ од почетка игре могли да бирају драјвере који би требало да су им доступни тек када постигну већи резултат. Тужилац је тврдио да је на тај начин игра без дозволе „прерађена“ и постала другачија од оригиналне, што би било забрањено по UrhG.

Покрајински суд у Хамбургу је 2012. пресудио у корист компаније *Soni*, али је Виши суд савезне покрајине у Хамбургу у поступку по жалби закључио супротно и одбио тужбу те компаније са образложењем да рачунарски програм намењен варању само омета ток игре, али основни код и унутрашња структура оригиналног програма нису промењени, тако да нема повреде права произвођача рачунарског програма.⁴²² У

⁴¹⁸ Maximilian Vonthien, *Online-Komponenten digitaler Spiele, Eine rechtliche Untersuchung ihres Supports, ihrer Wiederherstellung und ihrer Eliminierung*, Springer, Berlin, 2020, 19. DOI: 10.1007/978-3-658-29993-4_5.

⁴¹⁹ Из анализе на блогу *Kluwer Copyright*: Christian Czychowski, The Federal Supreme Court rules on World of Warcraft, June 1, 2017, 2., доступно на: <https://copyrightblog.kluweriplaw.com/2017/06/01/germany-federal-supreme-court-rules-world-warcraft/> (приказ 2. 12. 2023).

⁴²⁰ С. Czychowski, наведено дело, 2017, 3.

⁴²¹ *Cheat* програми омогућавају играчима да избегну техничка ограничења оригиналног рачунарског програма, добијајући више опција за игру, дужи „животни век“ свог лика или супермоћи.

⁴²² OLG Hamburg, Urteil vom 7. 10. 2021 – 5 U 23/12.

поступку по ревизији требало је да одлучи Савезни врховни суд (предмет I ZR 157/21, *Action Replay*), али је у фебруару 2023. године застао са поступком и поднео захтев за претходно изјашњавање ради иницирања одлуке Европског суда правде.⁴²³ Упутно је два питања Европском суду правде у вези са обимом заштите ауторског права на рачунарске програме:

1. Да ли променљиви подаци у меморији са случајним приступом могу да се сматрају делом рачунарског програма заштићеног ауторским правом. И:

2. Да ли измена таквих података другим рачунарским програмом представља неовлашћену измену основног рачунарског програма? Европски суд правде требало би да се изјасни о захтеву судова Немачке крајем фебруара 2024. године, али се још увек чека на мишљење Европског суда правде у случају C-159/23 (*Sony Computer Entertainment Europe Ltd. v Datel Design and Development Ltd., Datel Direct Ltd., JS*).

Показује се да је у погледу правилне правне квалификације видео игре и могућности заштите појединих њених елемената путем ауторског права, немачка судска пракса била контроверзна и тешко је проналазила адекватна решења, чак и када се позивала на доктрину дуалне уметничко-техничке природе видео игара. Са популарношћу дигиталних игара које се играју *online* јавили су се нови проблеми у вези примене техничких мера заштите на које настоје да нађу одговоре правна доктрина и судска пракса, заједно са Европским судом правде.

Република Италија

Италија представља десето највеће тржиште видео игара на коме би очекивани профит за 2023. годину требало да буде преко две милијарде долара. Према подацима Италијанског удружења за интерактивну забаву (*Italian Interactive Entertainment Association – IIDEA*) из годишњег извештаја за 2022. годину, тржиште је стабилно, постиже промет од 2,2 милијарде евра, уз благи пад у односу на 2021. годину, али се очекује да ће број играча старости између 6 и 64 године 2022. године достићи 14,2 милиона, при чему је 80% старије од 18 година, а 42% су жене. Играчи преферирају игре на мобилним уређајима (69,7%).⁴²⁴ Италијанско тржиште финансијски није тако значајно као што су то француско, немачко или британско тржиште, али се нарочито динамично преображава и развија од 2019. године, што се доводи у везу са променама односа јавности према видео играма и владиним мерама пореских подстицаја за програмере видео игара. Зато се очекује да ће италијанско тржиште видео игара остваривати и убудуће значајан пораст прихода од 10,03% годишње од 2023. до 2028. година.⁴²⁵ Развој индустрије игара отежавају проблеми у вези са правном заштитом видео игара као дела подобног за заштиту путем права интелектуалне својине, недостатак законске регулативе о пословању у сектору видео игара и о односима програмера, дизајнера и издавача.

⁴²³ EuGH-Vorlage in Sachen I ZR 157/21 (Urheberrechtliche Zulässigkeit einer sogenannten „Cheat-Software“ (T: 27.10.2022), Verkündung: 23.2.2023).

Доступно на: <https://www.bundesgerichtshof.de/SharedDocs/Termine/DE/Termine/IZR157-21.html> (приступ 2. 12. 2023).

⁴²⁴ Italian Interactive Entertainment Association, *I videogiochi in Italia nel 2022*, стр. 3, http://www.iidea.it/videogiochi_in_italia_nel_2022.pdf (12. 12. 2023).

⁴²⁵ J. Clement, Video gaming in Italy - Statistics & Facts, October 26, 2023. Доступно на: <https://www.statista.com/topics/8006/video-gaming-in-italy/#topicOverview> (12. 12. 2023).

Основи права интелектуалне својине регулисана су у члановима 2575 до 1583 Грађанског законика (Codici Civili – даље СС)⁴²⁶ и Законом о ауторском праву из 1941 године са каснијим изменама, нарочито значајним 2003. године (даље L 633/41).⁴²⁷ Према чл. 2575 СС предмет ауторског права су интелектуална дела стваралачке природе која припадају науци, књижевности, музици, ликовној уметности, архитектури, позоришту и кинематографији, без обзира на њихов начин или облик изражавања. Искрпнији списак заштићених ауторских дела садржи чл. 2 L 633/41, који укључује 1) књижевна, драмска, научна, дидактичка, верска дела, било писана или у усменој форми, 2) музичка дела и композиције, са или без речи, драмско-музичка дела и саставне музичке варијације *per se*, под условом да су оригинално дело, 3) кореографије и пантомиме, забележене или фиксирани на други начин, 4) вајарска, сликарска дела, цртеже, гравуре и слична уметничка дела, укључујући сценографију (и ону примењену у индустрији), ако има посебну уметничку вредност, 5) архитектонски цртежи и радови, 6) дела неме или звучне кинематографске уметности, под додатним условима из пете главе закона. С обзиром на време када су доношени, ни СС, као ни L 633/41 нису могли да садрже одредбе о видео играма. На њих се може применити општа одредба чл. 6 L 633/41 да се ауторско право конституише на оригиналној интелектуалној креацији аутора. У пракси је, поред тога, прихваћено да се и на неовлашћено копирање видео игара примењује чл. 171 L 633/41 којим је предвиђена новчана казна за повреде ауторског права, као и чл. 181bis који се односи на обавезу пријаве рачунарских програма и мултимедијалних дела Италијанском удружењу аутора и издавача (*Società Italiana degli Autori ed Editori* – даље SIAE). Стога се правни статус видео игара у смислу подобности да буду заштићене путем права интелектуалне својине одређује у складу са доктрином и судском праксом.

Као и у законодавствима других чланица Европске уније, и у италијанском законодавству је законодавним декретом бр. 518 од 29. 12. 1992. године⁴²⁸ имплементирана Директива 91/240 (накнадно кодификована у Директиви 2009/24 о правној заштити рачунарских програма. У складу са поменутом директивом и Бернском конвенцијом у чл. 1 ст. 2 измена L 633/41 предвиђена је правна фикција по којој се рачунарски програм штити исто као и књижевно дело у најширем смислу те речи. Како сваку видео игру покреће рачунарски програм, то се и на њен основни рачунарски код односи поменута одредба, с тим што се у преносном смислу под језичким изразом подразумева програмски језик који се користи при креирању видео игре. Такође, као што је то случај и у другим законодавствима чланица ЕУ, путем ауторског права се, осим основног, штити и помоћни код у који се „преводи“ (компајлира) основни код да би игра могла да се покрене.

Као и сваки рачунарски програм, тако и програм који је у саставу видео игре и који је покреће, да би био подобни предмет заштите путем ауторског права, мора достићи одређени ниво креативности и оригиналности, при чему се води рачуна да идеја видео

⁴²⁶ Codice Civile, Regio Decreto 16. marzo 1942, n. 252 aggiornato, da ultimo, dal Decreto MEF 29 novembre 2023 (*Gazzetta Ufficiale* Serie Generale n. 19 del 04-04-1942). У редакцији од 18. 12. 2023. доступно на: <https://www.altalex.com/documents/codici-altalex/2015/01/02/codice-civile> (приступ 20. 12. 2023).

⁴²⁷ Legge sul diritto d'autore, testo della Legge 22 aprile 1941, n. 633 aggiornato alla L. 14 luglio 2023, n. 93 (*Gazzetta Ufficiale* Serie Generale n.166 del 16-07-1941). У редакцији од 28. јула 2023. године доступно на: <https://www.altalex.com/documents/codici-altalex/2014/06/26/legge-sul-diritto-d-autore> (приступ 12. 12. 2023). Треба напоменути да се најновије измене по основу Закона који је донет 14. јула 2023. године и ступио на снагу 8. августа 2023. године односе на спречавање *online* пиратерије и нелегалног ширења садржаја подобних да буду заштићени путем права интелектуалне својине кроз мреже за електронску комуникацију.

⁴²⁸ Decreto legislativo 29 dicembre 1992, n. 518, *Gazzetta Ufficiale* n. 306 del 31. 12. 1992. Suppl. Ordinario n. 138. Доступно на: <https://www.gazzettaufficiale.it/eli/id/1992/12/31/092G0565/sg>.

игре није прикладна да буде објект заштите, него се захтева да има свој израз у форми дела, не нужно и у његовом садржају. Што се тиче техничке основе видео игре (рачунарског програма) оригиналност дела цени се према упутствима у основном и помоћном коду, тј. по елементима коришћеног програмског језика при креирању програма и његовим другим техничким карактеристикама.

Први случајеви у којима се поставило питање правне заштите рачунарског програма управо су се односили на заштиту од дистрибуције копија видео игара. Тако је Магистратски суд у Торину 25. маја 1982. године донео одлуку у спору *Atari Inc. e. F.lli Bertolino v. SIDAM s.r.l.*⁴²⁹ у коме се тужба заснивала на забрани нелојалне конкуренције, будући да је било неизвесно да ли би суд прихватио позивање на заштиту ауторског права. *Amapu* је преко својих заступника у Италији, браће Бертолино (Bertolino), тужио конкурентску компанију да је копирала три веома успешне видео игре *Amapuja* (*Asteroids*, *Missile Command*, *Cetipede*) и да их је продавала у Италији и у иностранству по нижим ценама. Судија је приступио проблему на тај начин што је испитивао степен креативности дела и уметничку вредност игре, кроз оцену маштовитости ликова и заплета игре, па је установио недостатке креативности „визуелизације“ у видео игри и определио се за примену правила о забрани нелојалне конкуренције. Том приликом је видео игре дефинисао као „направе створене да доконе људе ослободе досаде“.⁴³⁰ Пресудио је да „неовлашћена репродукција видео игре коју производи конкурент не укључује крајњу могућност повреде ауторског права, јер дотичне игре не подлежу таквој заштити, али се (такав поступак) може квалификовати као нелојална конкуренција због недозвољеног копирања слика које су толико сличне да могу збунити просечно пажљивог корисника,“ па зато што таква репродукција туђег програма произвођачу доноси знатне уштеде за дизајн и истраживање, судија сматра да случај спада под правила забране нелојалне конкуренције.⁴³¹

Већ у наредној парници у случају *Atari Inc. e. F.lli Bertolino v. SIDAM s.r.l.* одлуком суда у Торину од 17. октобра 1983. године прихваћена је хипотеза по којој је видео игра посебна врста „интелектуалног дела аутора и програмера“ која по природи одговара *sui generis* категорији „кинематографских дела“ у складу са чл. 2575 CC и чл. 2 L 633/41, зато што представља „визуелизацију звука на светлећем екрану серије покретних слика“, а у конкретном случају достиже неопходан степен креативности.⁴³²

Судска пракса је потом видео игре неизменично класификовала као рачунарски програм или, у случају заплене неовлашћених копија, као покретне слике.⁴³³ Пердолози

⁴²⁹ Pretura di Torino, 25 maggio 1982 (ord.).

⁴³⁰ Adriana Raffaele Trassari, „L'evoluzione della giurisprudenza in tema di tutelabilità del software“, *Informatico e diritto*, vol. V, no. 1, 1996, 206; A. Ramos и други, наведено дело, 50.

⁴³¹ A. R. Trassari, наведено дело, 206. Слично мишљење да видео игре нису подобни објекти заштите путем ауторског права изнео је и Магистратски суд у Милану у пресуди од 1. јуна 1982. године (*ibidem*).

⁴³² Tribunale di Torino, sez. I civ., sentenza del 17 ottobre 1983. Значај пресуде је у томе што је била одлично образложена. Суд је врло пажљиво испитивао све елементе конкретне видео игре и закључио је да ниво креативности интелектуалног дела не мора нужно бити висок и, у случају видео игре, ради законске заштите, довољно је да је аутор показао професионалну оспособљеност и интелектуалну креативност у цртању ликова, проналажењу заплета, измишљању правила, у визуелном опису, преношењу приче на електронски језик и слично. Из тога је настао трострук и јединствен резултат: створен је програм игре, визуелна представа радње, креирани су анимирани ликови и, најзад, уз помоћ технологије, настала је видео игра која се због својих значајних квалитета може економски искористити. Из тих разлога суд је констатовао да она представља посебну врсту интелектуалног дела упоредиву са кинематографским делом (Fabrizio Bastianelli, La tutela giuridica del „software“ in Italia, *Informatica e diritto* vol. XIV, no. 3, 1988, 152).

⁴³³ A. Ramos и други, наведено дело, 50; A. R. Trassari, наведено дело, 206. Италијанско право се у ствари развијало у три етапе: од 1982. до 1986. став је био да видео игре не подлежу заштити, евентуално би се могле подвести под кинематографско дело, од 1986. до 2007. године се сматра да видео игра треба да се

то индиректно објашњава, коментаришући одлуку кривичног одељења Касационог суда од 24. новембра 1986. године⁴³⁴ – јасна граница између рачунарског програма који покреће видео игру и „обичног“ рачунарског програма не постоји, те ће се зато суд одлучити да ускрати заштиту рачунарском програму како би се обезбедила заштита видео игре као пуког низа звукова и слика, чему додатно доприноси то што пракса није спремна да пружи заштиту игри као посебној целини (*ex se*).⁴³⁵

Ако се видео игра заштити као рачунарски програм, онда се на основу L 633/41 аутору признају неимовинска и имовинска права. У складу са имплементираном Директивом 91/250 заштита ауторског права на рачунарски програм претпоставља обавезу аутора да упише програм у јавни регистар програма који води *SIAE*, које је на то овлашћено чл. 6 законодавног декрета бр. 518 из 1992. године.⁴³⁶

У склопу својих имовинскоправних овлашћења аутор може да одобрава репродукцију, приказивање, дистрибуцију и модификације свог програма. Што се тиче исцрпљења права титулара ауторског права на дистрибуцију копије рачунарског програма као ауторског дела од значаја је пресуда Европског суда правде донета у случају *UsedSoft GmbH v. Oracle* од 7. 3. 2012. године. Титулар ауторског права преноси овлашћења за коришћење програма, тј. видео игре на основу уговора о лиценцирању. На видео игру се *mutatis mutandis* односи и одредба чл. 12bis L. 633/41 у којој је предвиђено да је, ако другачије није уговорено, послодавац власник искључивог права на економску употребу рачунарског програма или базе података коју је креирао запослени у обављању својих послова или по упутству самог послодавца.

Проблеми заштите видео игре као објекта ауторског права повезани су са чињеницом да онда, када је покренута рачунарским програмом, може да интегрише слике и звукове на различитим електронским уређајима, што значи да би ти посебни аудиовизуелни елементи видео игре морали бити предмети заштите путем права интелектуалне својине.

У члановима 82. до 92. L 633/41 дефинисана су аудио-визуелна дела и наведени су примери најтипичнијих који подлежу заштити. Списак је отворен, али се дефиниција другог аудио-визуелног дела које не потпада под примере из поменутих одредби, укључујући ту и видео игру, мора тражити у другом извору. Закон бр. 220 из 2016 године о реформи кинематографије и аудиовизуелне уметности⁴³⁷ одређује категорију „аудиовизуелног дела“ у чл. 2 ст. 1 т. а при чему у ту категорију сврстава и видео игре одређујући их као „снимке покретних слика са садржајем видео игре.“ Иако се чини да је дефиниција оскудна, ипак је доктрина поздравила такав покушај као значајан напор да се нормативно призна постојање видео игре као феномена од изузетног интереса.⁴³⁸

заштити као рачунарски програм, а од 2007. године доминира схватање да је видео игра сложено мултимедијално дело (Emanuele Fava, *La tutela giuridica dell' opera videoludica: Videogiochi e diritto d'autore*, Università degli Studi di Torino, Dipartimento di Giurisprudenza, febbraio, 2015, 29-67.)

⁴³⁴ Cass., Sez. III pen., 24. novembre 1986, n. 1323.

⁴³⁵ Roberto Pardolessi, „Software“, „property right“ e diritto d'autore: il ritorno dal paese delle meraviglie, *Il Foro italiano*, II, 1987, 289-290.

⁴³⁶ Decreto legislativo 29 dicembre 1992, n. 518. Због тога постоји монополски положај *SIAE* у управљању ауторским правом, који се није битно изменио имплементацијом Директиве 2014/26/EU, осим што су уведени критеријуми са циљем да се рад Удружења учини ефикаснијим и доступан јавности.

⁴³⁷ Legge 14 novembre 2016, n. 220 Disciplina del cinema e dell'audiovisivo, *Gazzetta Ufficiale*, n. 277 del 26.

11. 2016. Доступно на: <https://www.gazzettaufficiale.it/eli/id/2016/11/26/16G00233/sg>.

⁴³⁸ Ilaria Samorè, „Simboli religiosi e beni culturali nei videogiochi: intersezioni tra gaming and religion, ovvero due destini ineludibilmente comunicanti, Nuovi spazi di ricerca e riflessione teoretica“, *Stato, Chiese e pluralismo confessionale*, n. 17, 2022, 172. Доступно на: <https://statoechiese.it/> (приступ 12. 11. 2023).

Декретом од 15. марта 2018. године министарство надлежно за културу и туризам донело је смернице у вези са пореским кредитима за филмске продуцентске куће и студија који креирају аудиовизуелни садржаје, у смислу чл. 15 Закона од 14. новембра 2016. бр. 220. У чл. 1 d) d) смерница дефинисано је аудио-визуелно дело као „снимци слика у покрету, чак и без звука, направљени на било ком носачу и било којом техником, укључујући анимацију, наративни садржај, документарну или видео игру, све док је интелектуално дело и заштићено важећим законом о ауторском праву и од титулара права коришћења намењено јавности.“⁴³⁹ Према томе, за разлику од раније, у новијој регулативи видео игре се дефинишу као посебна врста аудио-визуелног дела.

Делом се у теорији и у судској пракси прихвата да видео игре треба третирати као кинематографска дела, тако да би се заштита постизала на основу законских одредби које се односе на филм или макар на покретне слике. Постоји проблем да се видео игре изједначе са кинематографским делом у сврхе заштите путем ауторског права, зато што се слободним тумачењем иначе широке законске дефиниције кинематографског дела и врста које се наводе у закону дозвољава да се закон примењује на било коју слику сачувану на било ком медијуму, што укључује и обичне појединачне снимке.

Прекретницу у развоју судске праксе представља пресуда кривичног одељења Врховног касационог суда од 29. априла 1999. године⁴⁴⁰ у којој је видео игра одређена као рачунарски програм који садржи покретне слике, при чему мора да подлеже *SIAE* сертификацији. Објашњено је да се видео игра заснива на рачунарском програму, али има концептуалну аутономију – представља секвенце слика и звуци, према одређеној причи и распореду који је унапред програмиран.⁴⁴¹

У наредном периоду било је неколико судских случаја у којима су стране компаније које производе конзоле за видео игре и видео игре тражиле судску заштиту због недозвољене производње копија њихових игара и дистрибуције електронских уређаја којима се заобилазе техничке мере заштите на оригиналним конзолама за игре. У тим поступцима су судови морали да се заузму став о подобности заштите путем ауторског права видео игара и уређаја за видео игре и о правној природи видео игре. Ослонац су пронашли у доктрини која се изјашњавала о видео игри као сложене мултимедијалне производу. У одлуци од 23. јуна 2014. године којом је истакнут захтев за претходно мишљење Европског суда правде по предлогу Суда у Милану у случају *Nintendo Co. Ltd et all. V. PC Box Srl e 9NetSrl* поводом спорних питања у вези концепта „технолошких мера“ и заштите комплементарне опреме и производа у смислу Директиве 2001/29/EЗ, наведен је став суда у Милану по коме видео игра представља сложени објект, сачињен не само од рачунарског програма, него и од графичких елемената и звука, који, иако су кодирани у програмском језику, имају сопствену креативну вредност која се не може свести на рачунарски програм.⁴⁴²

Поводом правног питања да ли је дозвољена ретроактивна примена одредби којима се прописује кажњавање за кривично дело на основу измена L 633/41 из 2003. године према окривљеном који је пре ступања на снагу измена прописа неовлашћено

⁴³⁹ Daniela Caterino, Vincenzo Iaia, „Prova e opere cinematografiche e audiovisive, capitolo 8“, in: Giuseppe Cassano, Vincenzo Franceschelli, Bruno Tassone, *Prova a tutela nel diritto d'autore e nel diritto industriale*, Giuffrè Francis Lefevre, Milano, 2023, стр. 103.

⁴⁴⁰ Cass., Sez. III pen., 29. aprile 1999, n 01204.

⁴⁴¹ Claudia Roggeto, *Diritto d'Autore e Videogame: i videogiochi sono tutelati dalla legge sul diritto d'autore?*, *DANDI*, 1 Giugno 2017. Доступно на: <https://www.dandi.media/diritto-autore-videogame/> (приступ 12. 12. 2023).

⁴⁴² Tribunale di Milano, ord. 22. dicembre 2011; ECJ, Sentenza della Corte (Quarta Sezione) del 23 gennaio 2014. *Nintendo Co. Ltd e altri contro PC Box Srl e 9Net Srl*. Domanda di pronuncia pregiudiziale proposta dal Tribunale di Milano. Direttiva 2001/29/CE. Causa C-355/12. *Court reports – general*. ECLI:EU:C:2014:25.

продавао електронске компоненте које су омогућавале учитавање *Сонијевих* видео игара уз заобилажење техничких мера заштите, кривично одељење Касационог суда у пресуди бр. 33768 од 3. маја 2007. године⁴⁴³ (тзв. пресуда *Dalvit*) изјашњавало се и о разликама између рачунарског програма и видео игре. Суд заступа став да су видео игре сложена мултимедијална дела, другачија и сложенија од рачунарских програма, иако имају основу у рачунарском програму. Рачунарски програм у видео игри искључиво има функцију стварања главне компоненте која има своју концептуалну аутономију. Главну компоненту представљају низови слика и звукова, унапред осмишљених и развијених тако да и се и корисник креће у тим правцима иако има слободу избора свог деловања. Из тог разлога, видео игре, иако користе рачунарски програм, не могу се изједначити са њим и чини се да била тачна дефиниција коју је доктрина дала о видео играма као сложеним и „мултимедијалним“ делима као *sui generis* интелектуалним и уметничким делима која, као посебна, треба да уживају заштиту.⁴⁴⁴ На исти начин изјаснило се кривично одељење Врховног касационог суда у каснијој пресуди по ревизији,⁴⁴⁵ а у међувремену је Касациони суд исти став доследно заступао у пресудама донетим у другим поступцима поводом неовлашћеног стављања у промет уређаја којима се заобилазе техничке препреке у конзолама *Nintendo* и *Play Station*.⁴⁴⁶

Судови су из аспекта потребе примене казних одредби анализирали правну природу видео игре, тако да се нису бавили тиме како одредити односе између аутора, анимираних цртежа, литерарног предлошка, музике и слично у сложеном мултимедијалном производу, како одређују видео игру. Наведено схватање о видео игри као мултимедију критикује се из аспекта права интелектуалне својине зато што ствара суштинску забуну – не постоји „мултимедијално дело“ у смислу ауторског права, јер не може да се сматра делом у традиционалном смислу, него само може бити речи о мултимедијалном производу (продукт), што је израз који се користи у индустрији забаве, али не у праву.⁴⁴⁷

Последица прихватања Европске конвенције о патентима јесте да се по правилу искључује патентбилност рачунарског програма, мада се у италијанској пракси тумачењем постиже да се признаје подобност заштите путем патента за нове техничке софтверске проналаске.

Руска Федерација

До 2022. године индустрија видео игара је у Руској Федерацији (даље и: Русија, РФ) по показатељима расла од 15 до 20% сваке године, достигавши обим прихода од 160-170 милијарди рубаља. 2021. године је Русија ушла у првих пет земаља по приходима индустрије видео игара уз Кину, САД, Јужну Кореју и Јапан, да би се 2022. године, тржиште свело на 80% ранијег обима, због последица уведених економских санкција појединих држава према Русији, због изазивања ратног сукоба у Украјини.⁴⁴⁸

⁴⁴³ Corte di cassazione, sezione III penale, sentenza n. 33768 (35598/2006) del 3. settembre 2007. Доступно на: <https://www.penale.it/page.asp?mode=1&IDPag=450> (приступ 12. 12. 2023).

⁴⁴⁴ Cass., sez. III pen., n. 33768 del 3. settembre 2007, параграф 4.

⁴⁴⁵ Corte suprema di cassazione penale, sentenza n. 38204/17 del 01. 8. 2017, параграф 6.1. Доступно на <https://www.studiolegalefloridia.it/media/1078/cass-sent-n-38204-del-01082017.pdf> (12. 12. 2023).

⁴⁴⁶ Cass., sez. III pen., 11. maggio 2010, n. 23795, Cass., sez. III pen., 7. marzo 2011, n. 8791 23795, према: Е. Fava, наведено дело, 221.

⁴⁴⁷ У овом смислу: Е. Fava, наведено дело, 73. Супротно: I. A. Stamatoudi, наведено дело, 1999, 186 и даље.

⁴⁴⁸ Екатарина Черкес-заде, Алексей Федосеев, Мир возможностей: куда движется индустрия видеоигр в России, РБК, 11. 10. 2023. Доступно на:

Упркос развијеном тржишту видео игара, у руском законодавству правни режим видео игре као објекта грађанског права није дефинисан, што ствара потешкоће како у науци, тако и у пракси. У законодавству се појам видео игре уопште не користи, док се у научним истраживањима и судској пракси чешће сусреће термин „компјутерске игре“, али се скреће пажња да није оправдано сматрати наведене изразе синонимима, будући да су компјутерске игре намењене игрању на рачунару, док се видео игра може играти на различитим врстама уређаја или на платформама.⁴⁴⁹

Право интелектуалне својине регулисано је у VII одељку четвртог дела Грађанског законика Руске Федерације (даље: ГК РФ)⁴⁵⁰ док се допунски примењује, ради уједначавања примене права у пракси, Резолуција Пленума Врховног суда РФ „О примени четвртог дела ГК РФ“⁴⁵¹. Од 2017. године развија се пројекат усаглашавања начина управљања ауторским и сродним правима на колективној основи унутар Евро-азијског економског савеза којим је предвиђено да ће организације за управљање ауторским и сродним правима бити успостављене на територијама држава чланица.

У чл. 1225. ст. 1. ГК РФ таксативно су наведени „резултати интелектуалне делатности и еквивалентна средства индивидуализације правних лица, добара, радова, услуга и предузећа којима се признаје правна заштита (интелектуална својина).“ Видео игре се не налазе на тој листи. То није препрека да се видео игре, као и други резултати интелектуалне делатности сматрају подобним објектима заштите путем интелектуалне својине, јер се у ставу 80 Пленума Врховног суда РФ објашњава да у смислу чл. 1228, 1257 и 1259 ГК РФ заштити може да подлеже и неки други резултат интелектуалне делатности мимо оних који су наведени у чл. 1225 ст. 1 ГК РФ. Међутим, идеје, концепти, методе видео игре нису подобни објекти заштите путем права интелектуалне својине, што произилази из одредаба чл. 1250 ст. 3 и 5 ГЗ РФ у којима се предвиђа да се заштити могу само објективне форме дела, а не и идеје, концепти, принципи, методи, процеси, системи, технички поступци, организациони или други задаци, открића, чињенице, програмски језици или геолошки подаци.⁴⁵²

Недостатак изричите законске норме разлог је што се видео игре подводе под правила која се односе на рачунарски програм. У чл. 1261 ГЗ РФ рачунарски програм је

<https://trends.rbc.ru/trends/social/cmrm/652699579a794750e69867e2?from=copy> (приступ 8. 12. 2023). Повлачење иностраних информатичких компанија са тржишта Русије, пресељење највећег броја руских студија који се баве креирањем игара (а који су остваривали приход на иностраним тржиштима) са територије Русије и прекид финансијских трансакција са страним банкама, неповољно су утицали на домаће тржиште видео игара, будући да према извештају за 2022. годину 88 милиона људи у Русији игра игре, док се број особа посвећених игрању („гејмера“ од тога нарочито оних који се баве е-спортом) само у периоду од 2018. до 2022. године увећао за три пута, при чему су држављани Русије те године потрошили 383 милијарде рубаља на куповину видео игара и преплате на видео игре (НАФИ, Организација развоја видеоигрове индустрије, *Гейминг в России*, Москва 2022, стр.9, 13, 17, 25. Доступно на: <https://forgamedev.notion.site/2022-fdd2fa19e9874a65a62c9510759ef281> (приступ 8. 12. 2023).

⁴⁴⁹ Софья В. Рощенко, „Видеоигра как объект авторских прав в эпоху развития цифровых технологий“, *Вестник Университета имени О.Е. Кутафина*, н. 4, 2022, 225. DOI: 10.17803/2311-5998.2022.92.4.

⁴⁵⁰ Гражданский кодекс Российской Федерации (часть четвертая) от 18.12.2006 N 230-ФЗ (у редакции от 13. 6. 2023. са изменама и допунама које су ступиле на снагу 29. 6. 2023. године), доступно на: <https://legalacts.ru/kodeks/GK-RF-chast-4/> (приступ 5. 12. 2023). У Законнику су преузете одредбе првог руског Закона о ауторским и сродним правима из 1993. године којим су прихваћена решења својствена континентално правном систему у погледу регулативе права интелектуалне својине.

⁴⁵¹ Постановление Пленума Верховного Суда РФ „О применении части четвертой ГК РФ“, от 23 апреля 2019. г. N10 ; доступно на: <https://rg.ru/documents/2019/05/06/postanovlenie-dok.html> (приступ 5. 12. 2023).

⁴⁵² Игорь В. Чувствинов, „Видеоигры и интеллектуальная собственность: особенности защиты прав при небуквальном копировании“, *Журнал Суда по интеллектуальным правам*, т. 33, н. 3, 2021, 108. Доступно на <http://ipc magazine.ru/asp/video-games-and-intellectual-property-peculiarities-of-protection-of-rights-for-non-literal-copying> (приступ 8. 11. 2023).

одређен као скуп података и команди у објективном облику, намењених за рад рачунара и других рачунарских уређаја у циљу добијања одређеног резултата, укључујући припремне материјале добијене током развоја рачунарског програма и генерисане аудиовизуелне елементе. Дефиниција је преузета из ранијег закона о програмима за електронско-рачунарске уређаје (ЭВМ) из 1992. године.⁴⁵³

У руској литератури се наглашава да законска решења из области права интелектуалне својине Руске Федерације нису прилагођена видео играма као комплексној интелектуалној творевини састављеној од различитих компоненти, од којих је рачунарски програм само један од њених елемената. Због тога постоји неизвесност у погледу правног режима заштите који се може применити на видео игре, а што даље утиче на проблем идентификације круга аутора видео игара и ограничава заштиту њихових права.⁴⁵⁴ Истиче се да се савремене видео игре не могу и не смеју изједначити са рачунарским програмима, зато што је реч о различитим појавама са техничког становишта, што би право морало да уважава. Зато ни правила о ауторској заштити рачунарских програма не би било могуће по аналогiji примењивати на видео игре, посебно не на савремене игре које имају карактеристике сложених уметничких мултимедијалних производа који се састоје од литерарних дела (приче, дијалози), музичких дела, ликовних дела (пејзажи, слике ликова) и многих других предмета, од којих су неки заштићени ауторским правом, а поједини нису.⁴⁵⁵

Међутим, и у праву Русије, као и у већини других законодавстава, видео игре су се најпре третирали као рачунарски програми креирани за забаву и по том основу су најпре и добиле правну заштиту, јер није било могуће применити правну квалификацију аудиовизуелног дела (недостајала је оригиналност и ометала их је интерактивност ликова видео игре). Из тих разлога се правна заштита видео игре традиционално повезује са заштитом рачунарског програма на основу чл. 1261 ГЗ РФ, што је општеприхваћено и у судској пракси.⁴⁵⁶ Недостатак на плану ауторске заштите је очигледан, јер се, ако се видео игра изједначава са рачунарским програмом, занемарује се креативни допринос аутора осталих ауторских дела укључених у састав видео игре (литерарног дела, музике, ликовних дела и слично). С друге стране, ако се прихвати став да је видео игра сложени мултимедијални производ, онда рачунарски програм, иако са техничког аспекта представља основу видео игре, у правном смислу није ништа друго него једна од компоненти видео игре. Он нема приоритет у односу на друге елементе у саставу сложеног објекта, што оправдава чињеница да се данас практично подразумева да су све

⁴⁵³ М. А. Рожкова, наведено дело, 13. Ауторка наглашава да, иако рачунарски програм и програми за електронско-рачунарске уређаје нису исто, ипак се употребљавају као синоними (*ibidem*).

⁴⁵⁴ С. В. Рощенко, наведено дело, 225.

⁴⁵⁵ С. А. Субботин, наведено дело, 314-315; Полина А. Каштанова, „Разнообразие объектов авторского права в составе видеопрограмм“, у: М. А. Рожкова (ред.), наведено дело, 335-336.

⁴⁵⁶ С. А. Субботин, наведено дело, 317. Примери одлука доношених у периоду 2010-2015 су Постановление Федерального арбитражного суда Московского округа от 26 мая 2010 г. N КГ-А40/4772-10 по делу N А40-10764/09-67-126, А40-13773/09-67-160; Постановление ФАС Московского округа от 30 мая 2011 г. N КГ-А41/4600-11 по делу N А41-36671/10; Апелляционное определение Московского городского суда от 26 июня 2015 г. по делу N 33-15908/2015; Постановление Десятого арбитражного апелляционного суда от 2 марта 2011 г. по делу N А41-36671/10 (према: И. В. Чувствинов, наведено дело, 102-111; Екатерина О. Лемяцких, „Простые сложности: статус видеопрограмм и особенности ее правовой охраны“, *Труды по Интеллектуальной Собственности* т. 41, н. 2, 2022, 81 (DOI: 10.17323/tis.2022.14450), В. В. Архипов и други, наведено дело, 12). У наведеним случајевима тражена је заштита од повреде права на интернету, тако да концепт по коме се видео игре подводе под рачунарски програм одговара носиоцима права који траже заштиту од незаконитог коришћења дела, а није им битно се видео игра призна као посебна врста заштићеног резултата интелектуалне делатности. Проблем би се јавио да су заштиту својих права у судском поступку тражили сценаристи или уметници – аутори компоненти видео игре (В. В. Архипов и други, наведено дело, 12-13).

информационо-комуникационе технологије и објекти који из њих произилазе засновани на рачунарским програмима.⁴⁵⁷ У складу са садржајем видео игра било се најпрецизније ако би се одредила као аудиовизуелно дело које је генерисано рачунарским програмом, али чл. 1261 ГЗ РФ не допушта такво тумачење.⁴⁵⁸

Новије схватање које више долази до изражаја у теорији, него у пракси јесте да је видео игра сложени предмет од неколико заштићених резултата интелектуалне својине, те се на њу односи чл. 1240 ст. 1 ГК РФ у коме се као примери сложених дела наводе филм, друга аудиовизуелна дела, позоришна представа, мултимедијални производ и база података. Видео игра представља пример мултимедијалног производа. Такав став темељи се на тумачењу одредбе 1240 г. ГК РФ у коме је истакнуто да сложено дело мора да задовољава следеће услове: 1) да је производ више лица (а то значи најмање три); 2) да је дело има сложени састав (структуру), тј. формирано је из скупа хетерогених резултата интелектуалне делатности и 3) да из тог скупа настаје једна целина, тј. јединствени резултат или један предмет.⁴⁵⁹

Почевши од наведеног закључка Истражног центра приватног права при Председнику РФ и првих радова Јелене Котенко⁴⁶⁰ - удато Грињ (Гринь) и њене докторске дисертације на тему мултимедијалног производа као објекта ауторског права у доктрини се већином прихвата становиште да је видео игра сложени објект ауторског права. Сматра се да постоји законски основ (у смислу чл. 1240 ст. 1 ГК РФ) да се видео игра, ако се схвати као уређени скуп заштићених резултата појединачних интелектуалних делатности, сматра сложеним предметом интелектуалне својине, при чему сложеност, дигитална форма и интерактивност (способност интеракције са корисником) дозвољавају да савремене игре сматрамо мултимедијалним производом који има карактеристике уметничког дела.⁴⁶¹

Најважнију улогу у настанку такве игре као сложеног дела има субјект кога Котенко (Гринь) назива организатором видео игре. Он организује све активности у вези креирања игре, финансира тај процес и сноси материјални ризик и он може да постане деривативни носилац ауторског права закључивањем уговора о лиценци или уговора са ауторима видео игре, као што су програмер, сценарист, композитор, ликовни уметник (илустратор) о уступању имовинских ауторских права. Како у Русији правна лица не

⁴⁵⁷ М. А. Рожкова, наведено дело, 56.

⁴⁵⁸ С. А. Субботин, наведено дело, 317-318.

⁴⁵⁹ Заключение Исследовательского центра частного права при Президенте РФ по вопросам толкования и возможного применения отдельных положений части четвертой Гражданского кодекса Российской Федерации, *Вестник гражданского права*, 3/2007, тачка 5. Доступно на <https://center-bereg.ru/b12005.html> (8. 12. 2023).

⁴⁶⁰ Тако Јелена Котенко одређује мултимедијум (од латинских израза *multum* и *medium*) као јединствену свеукупност рачунарских технологија које истовремено представљају информациона средства (графика, текст, видео, фотографија, анимација, звучни ефекти, висококвалитетно спровођење звука). А ако се тако разумеју, видео игра би могла бити одређена као „у електронском (дигиталном) облику изражен објект ауторског права, које обухвата неколико заштићених дела интелектуалне активности (као што су рачунарски програми, уметничка дела, музичка дела, итд.) и уз помоћ рачунарских уређаја функционишу у процесу интеракције са корисником“ (Е. С. Котенко, наведено дело, 425).

⁴⁶¹ М. А. Рожкова, наведено дело, 54. Суботин такође истиче да је мултимедијални објект, по својој природи, уметничко дело, слично аудиовизуелном делу. Да је списак сложених дела из става 1 чл. 1240 ГЗ РФ отворен, онда би видео игре могле да буду третиране као посебна врста сложеног објекта, а овако у свему могу да се подведу под мултимедијалне производе (С. А. Субботин, наведено дело, 320). Интересантно је да се Јелена Котенко, објашњавајући природу видео игре, позивала и на културне особености руског друштва због чега није било тешкоћа да се у доктрини и пракси опера, балет, театарске представе, спектакли (на пример, церемонија отварања Олимпијских игара и слично) и филм препознају као типичне врсте сложених објеката – уметничких дела (Е. С. Котенко, наведено дело, 426-427).

могу да буду аутори дела, као и у праву Републике Србије, уобичајено се у улози деривативног носиоца ауторског права јавља правно лице које развија видео игру и/или је објављује, иако има више аутора појединих делова видео игре који подлежу заштити. Деривативни носилац ауторског права ће склапати уговоре о лиценцирању са ауторима појединих дела у саставу игре, укључивши ту и отуђење имовинских овлашћења, док лична, неимовинска овлашћења остају ауторима дела која су ушла у састав сложеног предмета. По одредбама чл. 1236. ГК РФ предвиђене су две врсте лиценци: прва, која подразумева да аутор губи право издавања лиценце другом лицу, и друга, по којој аутор може издати лиценцу другом лицу. У литератури се указује на то да је законодавац, прописивањем законске претпоставке у одредбама чл. 1240 и 1233 ст. 3 ГК РФ, погодовао интересима продуцента (имовинског капитала), док је истовремено умањио заштиту интелектуалног капитала, тј. интереса аутора сложеног објекта интелектуалне својине, па се предлажу измене чл. 1240 и примена процесних механизма у сврхе заштите аутора сложеног дела као слабије стране у могућем спору.⁴⁶²

Становиште да је видео игра мултимедијални предмет преовлађује у руској литератури последњих десетак година, а у том правцу последњих година почињу да се изјашњавају и судови.⁴⁶³ Оно ипак подлеже критици зато би се редовно јавио проблем издавања оних компоненти мултимедијалног производа које не подлежу ауторскоправној заштити за разлику од ауторских дела у његовом саставу.⁴⁶⁴ Због тога се поменути аутори залажу да се без извођења генералног закључка о природи видео игре, од случаја до случаја на основу особености сваке видео игре, зависно од њених техничких карактеристика, изведе закључак да ли она има правну природу рачунарског програма, аудио-визуалног, мултимедијалног производа или сложеног дела. Јер, на пример, пратеће појаве, попут снимака екрана (скриншотови), видео снимци снимљени на основу игара и слично не могу да се сматрају оригиналним, него изведеним делима, ако се пође од становишта да је видео игра рачунарски програм.⁴⁶⁵

У случајевима заштите због незаконите обраде видео игре коју врши корисник сматра се да има предност решење по коме се видео игру уподобљава инвестиционој бази података на основу чл. 1334 ГК РФ – тада игра фактички може да се посматра као скуп раније познатих компоненти игре сложених према другачијем поретку (правила игре), те би се у случају незаконитог позајмљивања објеката игре и текстуре користили механизми заштите целе игре, као и сваке друге базе, док, ако се прихвати да се видео игра састоји из различитих објеката интелектуалних права, не би могло да се сматра да је повређено право на целу видео игру, него на њен поједини део (или део дела).⁴⁶⁶

⁴⁶² Е. С. Котенко, наведено дело, 428-429, 430.

⁴⁶³ Схватање по коме се видео игре сматрају мултимедијалним продуктом нису општеприхваћена у домаћој правној науци и не налазе своју примену у пракси, јер судови и даље одбијају да препознају видео игре као сложене објекте интелектуалне својине и радије их третирају као рачунарске програме (С. А. Суботтин, стр. 321-322), мада је поменута доктрина утицала на поједине одлуке судова из 2008. и 2012. године. Тек у најновијим судским одлукама као што су: Постановление Суда по интеллектуальным правам от 2 ноября 2020 г. N C01-1162/2020 по делу N A32-56176/2019; Постановление Семнадцатого арбитражного апелляционного суда от 22 сентября 2020 г. N 17АП-8930/2020 по делу N A71-4683/2020; Постановление Восемнадцатого арбитражного апелляционного суда от 10 апреля 2019 г. N 18АП-2645/2019 по делу N A76-16733/2018) наводи се да је видео игра сложени објект, али се за такав став не нуде детаљнија образложења (Е. О. Лемяцких, наведено дело, 82).

⁴⁶⁴ В. В. Архипов и други, наведено дело, 13.

⁴⁶⁵ В. В. Архипов и други, наведено дело, 31, В. В. Архипов, наведено дело, 69

⁴⁶⁶ Алексей Ю. Чурилов, „Некоторые вопросы правового режима и охраны трансляций компьютерных игр“, *Сибирское юридическое обозрение* т. 17, н. 1, 2020, 49. DOI:10.19073/2658-7602-2020-17-1-43-50.

Видео игра која не испуњава услове да се сматра ауторским делом задржава статус информације, а њен програмер ће се сматрати власником информације у смислу чл. 2 ст. 5 Закона о информисању, информационим технологија и заштити информација, што је могуће ако видео игра не садржи ни један заштићени елемент (нпр. када су коришћени стандардни елементи кода, други објекти за чије стварање или укључивање није био потребан стваралачки рад).⁴⁶⁷ Код игара које су у развоју могуће је приметити сличност са базама података, јер такве игре не испуњавају услов креативности (да би се то применило треба имати на уму одредбе чл.1334 ГК које се односе на елементе базе података).⁴⁶⁸

Поменути ставови о видео игри као мултимедијалном продукту подсећају на теоријске поставке које су прихваћене у САД и ЕУ по којима се видео игре посматрају као сложени објекти, заштићени ауторским правом.

У саставу видео игре препознатљиви су предмети заштите путем ауторског права, попут сценарија, књижевног дела по коме је настао сценарио, музике, било да је креирана за видео игру или је искоришћено раније компоновано дело, фотографија, мапа, ликовна, приказа тела и особених тетоважа. Када је реч о ликовима из видео игара, треба разумети да између лика и дела увек постоји веза, чак и када лик излази из оквира дела, када се, према клаузули 7 чл. 1259 ГЗ РФ у судској пракси разматра да ли такав карактер постоји као независан резултат интелектуалне активности, што значи да мора имати довољно особених карактеристика да би се лик индивидуализирао, које збирно одговарају појединој врсти заштићеног ауторског дела (књижевног – писани описи спољашњости, аудиовизуелног – мимика, глас итд.).⁴⁶⁹ Прихвата се став да је по својој правној природи лик у видео игри рачунарски програм што је сагласно постојећој регулативи и судској пракси која често видео игру третира као рачунарски програм.⁴⁷⁰

Подобним објектима заштите путем сродних права јављају се базе података и фонограми (укључујући ту и тзв. „позадинске звуке“), аудиовизуелни сложени објекти, као и анимирана дела, патентирани кориснички интерфејс или патентом заштићени индустријски дизајн, док коришћење заштићене ознаке путем жига у видео игри не мора у сваком случају да представља повреду права интелектуалне својине.⁴⁷¹

Анализа показује да се у Руској Федерацији са доктринарног становишта велика пажња поклања правној природи видео игре. Ставови се групишу у три целине: 1) да се видео игра може сматрати рачунарским програмом, 2) да је реч о сложеном делу које има карактеристике мултимедијалног производа и 3) да се видео игра може третирати као база података. За разлику од развијене теорије, у судској пракси се већином прихвата становиште да се видео игра може заштитити као рачунарски програм.

⁴⁶⁷ С.А. Субботин, наведено дело, 321.

⁴⁶⁸ *Ibidem*.

⁴⁶⁹ Према ставу највишег суда ликови видео игре подлежу заштити путем ауторског права ако имају оригиналне и јединствене карактеристике (в. наведено Постановление Пленума Верховного Суда РФ „О применении части четвертой ГК РФ“, от 23 апреля 2019. г. N 10).

⁴⁷⁰ С. А. Субботин, наведено дело, 317.

⁴⁷¹ Лемјакки разматра да ли би креатор видео игре у којој искористи 2016. године заштићени робни знак „АК-47“ концерна „Калашњиков“ био у обавези да закључити уговор о лиценци како би жиг искористио у видео игри и констатује да нема обавезу, јер то није у складу са доктрином и постојећом праксом која се односи на употребу жигова у сложеним делима, а поред тога жиг је примењен на делу у саставу видео игре, а не у сврхе индивидуализације робе или услуга произвођача игре (Е. О. Лемяцких, 87-88).

Народна Република Кина

Народна Република Кина (НР Кина) један је од водећих учесника на светском тржишту дигиталне индустрије, укључивши ту и индустрију видео игара, посебно када је реч о производњи и развијању апликација, нарочито оних за видео игре на мобилним телефонима и оних које су намењене *online* стримингу. Кинеска индустрија дигиталне технологије ослања се на неколико домаћих привредних друштава која се баве развијањем претраживача (*Баиду*, енг. *Baidu*), интернет продајом (*Алибаба* - *Alibaba*) и развијањем друштвених мрежа и видео игара (*Тенсент* - *Tencent*). Реч је о друштвима која су настајала од 1999. године па до 2001. године и које су створиле предуслове за раст индустрије видео игара.

На светском тржишту удео који остварују кинеска привредна друштва је велики, а нарочито када су у питању *online* видео игре и игре за мобилне телефоне. 2018. године профит од видео игара за мобилне телефоне достигао је 37,9 билиона долара.⁴⁷² Очигледни пример економског значаја многољудне Кине за светско тржиште видео игара представља околност да је примена законска ограничења према малолетницима да играју видео игре, осим од петка до недеље и државним празницима од 9 до 21 час утицала на стагнирање прихода остварених од видео игара у Азијско-пацифичком региону 2023. године.⁴⁷³ Компаније са највећим уделом, од 45% и 15% на домаћем тржишту су *Тенсент* и *Нетиз* (енг. *Netease*), док за њима следе *Perfect world*, *Wuhu Shunrong* и *Shanda*. Упркос добрим резултатима, успех кинеских привредних друштава ограничен је на азијско тржиште – тек недавно је *Тенсент* купио уделе у америчким компанијама *Puom (Riot)* и *Епик Гејмс (Epic Games)*, док су пробој на европско тржиште покушали куповином финске компаније *Суперцел (Supercell)*.⁴⁷⁴ Прва кинеска видео игра која је изашла на америчко и европско тржиште била је видео игра под називом *Перфектни свет (Perfect world)* која је издата 2010. године.

Нарочито велики технолошки напредак Кина остварује од 2001. године када приступа Светској трговинској организацији. Међутим, прихватање међународних уговора, а нарочито TRIPS-а, захтевало је прилагођавање кинеске правне регулативе у области заштите интелектуалне својине стандардима континенталног и англосаксонског права, под чијим су доминантним утицајима стварани наведени међународно-правни акти, који не одговарају кинеским концептима. То се пре свега односи на концепте оригиналности и креативности ауторског дела, који се другачије схватају у Кини.⁴⁷⁵

Кина важи за једну од земаља на „црној“ листи САД због ниског нивоа заштите права интелектуалне својине америчких привредних друштава.⁴⁷⁶ У поређењу са

⁴⁷² Paul Jean Simon, „The production and distribution of digital content in China. An historical account of the role of internet companies and videogames“, *Digital Policy, Regulation and Governance* vol. 23, no 2, 2021, 193.

⁴⁷³ *Newzoo*, 2023.

⁴⁷⁴ P. J. Simon, наведено дело, 196.

⁴⁷⁵ Lucy Montgomery, Jasson Potts, „Does weaker copyright mean stronger creative industries? Some lessons from China“, *Creative Industries Journal* vol. 1, no. 3, 2009, 246. Они истичу да због те несагласности треба преиспитати у којој су мери концепти континенталног и англосаксонског права уопште подобни да се примењују на интернационалном нивоу и да се према њима прилагођавају правни системи држава са другачијом традицијом попут Кине, имајући при томе на уму да је право постало ригидна категорија која се споро мења тако да не прати развој модерне технологије, што доводи до правне несигурности, великих неједнакости и разлика у примени права интелектуалне својине на интернационалном нивоу (L. Montgomery, J. Potts, наведено дело, 250).

⁴⁷⁶ Идеолошки мотивисана објашњења узрока проблема пиратерије у Кини, делом и у Русији у: John Kuehl, „Video Games and Intellectual Property: Similarities, Differences, and a New Approach to Protection“, *Cybaris*®, vol. 7, issue 2, 2016, 320-321. Доступно на: <http://open.mitchellhamline.edu/cybaris/vol7/iss2/4> (приступ 3. 12. 2023).

континенталним и англосаксонским системом чини се да у Кини постоји низак степен заштите ауторског и сродних права, што значи да уметник не може да живи од ауторских накнада за дело, а самим тим подстакнут је да ствара велики број ауторских дела која ће, пошто прођу државну цензуру, издавати и јавно изводити. Међутим, на описани начин домаћи аутори, за разлику од страних, остају мотивисани да стварају, што на кинеском тржишту доводи до раста и јачања домаће индустрије, која се фаворизује и спречавањем или ограничењем увоза страних производа.⁴⁷⁷ Према томе, утисак је да су повреде ауторског права и пиратерија проблеми са којим се на кинеском тржишту сусрећу углавном страни титулари права, који, за своја дела, не успевају да добију правну заштиту, док су домаћи аутори заштићени на друге начине, који не подразумевају нужно заштиту путем ауторског права. Пословодства у кинеским привредним друштвима, свесна недостатака система ауторско правне заштите, проналазе различите моделе и стратегије пословања којима фактички остварују ефекте сличне ауторскоправној заштити. Такви модели, као што је склапање уговора о лиценци, због своје флексибилности лако су прилагодљиви брзим технолошким променама у дигиталном добу.

У савремено доба примене дигиталних технологија у самој Кини однос према пиратерији се значајно мења, тако да кинеска привредна друштва нарочиту пажњу придају заштити интелектуалне својине, а посебно ауторског права и развијају различите пословне стратегије које обухватају лиценцирање и пренос ауторског права.⁴⁷⁸ С друге стране, у Кини постоје специјални судови надлежни за спорове из области интелектуалне својине, а обавезни начелни ставови највиших судских инстанци и тумачења којима се на превазилазе недостаци правне регулативе представљају ретке примере у светским оквирима како се право интелектуалне својине прилагођава захтевима праксе изазваним динамичним технолошким развојем.

У складу са уставним гаранцијама, права интелектуалне својине су регулисана у грађанском законодавству Кине. Још је у Генералним принципима грађанског права НР Кине из априла 1986.⁴⁷⁹ у одељку 3 (чл. 94-97) под називом „Права, интелектуалне својине“ гарантовано грађанима и правним лицима право на заштиту ауторског дела, на патент, право на искључиво коришћење жигова стечених од стране правних лица, самосталних предузетника и оргачких друштава и право проналазача да пријави откриће, добије сертификат, бонусе и друге награде. Такође и у чл. 123 Грађанског законика НР Кине⁴⁸⁰ прописано је да титулар грађанског права ужива права интелектуалне својине у складу са законом. Права интелектуалне својине дефинисана су у наведеној одредби као искључива права коју носиоци права уживају у складу са законом у односу на: дела, проналаске, индустријски дизајн, трговачке марке, географске ознаке, пословне тајне,

⁴⁷⁷ L. Montgomery, J. Potts, наведено дело, 259. На пример, домаћи аутори музике од овлашћене издавачке куће добијају посебни издавачки број који је нека врста еквивалента институту регистрације, док страни држављани, аутори музичких дела, који желе да га добију, то могу учинити само преко домаћег посредника и то након што њихово ауторско дело цензурише кинеско Министарство културе (*ibidem*).

⁴⁷⁸ L. Montgomery, E. Priest, „Copyright in China’s digital cultural industries, 24. Chapter“ in: Michael Keane, ed., *Handbook of cultural and creative industries in China*, Edward Elgar Publishing, Cheltenham, UK-Northampton, USA, 2016, 339. DOI: 10.4337/9781782549864.00036.

⁴⁷⁹ General Principles of the Civil Law of the People’s Republic (P.R.) of China, Adopted at the Fourth Session of the Sixth National People’s Congress on April 12, 1986, promulgated by Order No.37 of the President of the People’s Republic of China on April 12, 1986, Effective as of January 1, 1987. Доступно на <http://www.asianlii.org/cn/legis/cen/laws/gpotclotproc555/> (25. 11. 2023).

⁴⁸⁰ Civil Code of P.R. China (Adopted at the Third Session of the Thirteenth National People’s Congress on May 28, 2020). Доступно у преводу на енглески на званичним сајтовима Државног савета НР Кине и Министарства правде НР Кине: <https://english.www.gov.cn/archive/lawsregulations/> и http://en.moj.gov.cn/lawsandregulations_2.html (25. 11. 2023).

дизајне распореда интегрисаних кола, нове сорте биљака и друге предмете утврђене законом. Ауторско право регулисано је Законом о ауторском праву⁴⁸¹ из 1990. године са каснијим изменама. Поменути закон је међан 2001. године како би се омогућила заштита ауторског права на интернету. Значење законског појма ауторско дело прецизирано је у чл. 2 Наредбе за спровођење Закона о ауторском праву из 2002. године, тако да се ауторским делима сматрају оригиналне интелектуалне творевине у књижевном, уметничком и научном домену, у мери у којој се могу репродуковати у одређеном материјалном облику.⁴⁸² Патентно право регулисано је Законом о патенту⁴⁸³, а право на жиг Законом о заштићеној ознаци.⁴⁸⁴

Као и у другим областима привредног пословања, проблем адекватне и ефикасне примене ауторског права повезан је са традицијом строге државне контроле тржишта, чиме се одређеним учесницима на тржишту омогућава монополски положај, па тако многобројни, потенцијални учесници не добијају довољан подстрек и мотивацију које би требало да обезбеди право интелектуалне својине свом титулару. Све до велике правне реформе из 2010. године ауторско право је било резервисано искључиво за издавачке куће, филмске студије, медијске компаније и маркетиншке агенције основане од стране државе, док их појединци нису могли регистровати. Међутим, са појачаним развијањем приватног сектора и процесима приватизације, сазрева свест да је неопходно обезбедити правну сигурност у погледу остварења и заштите права појединца.⁴⁸⁵

Сматра се да судска заштита права интелектуалне својине још увек није адекватна, будући да се за повреде ауторског права између 2006. и 2009. године одређивала накнада која није достигала ни десет процената од износа претрпљене стварне штете.⁴⁸⁶ Монтгомери и Прист при томе превиђају да видео игра најчешће није резултат рада једног аутора – уобичајено настаје колективним радом аутора запослених у правном лицу на која аутори преносе сва имовинскоправна овлашћења. Поред тога, у чл. 49. и 50. Закона о ауторском праву предвиђено да се у случају повреде материјалних права аутора надокнађује само стварна материјална штета, а ако је тешко проценити висину штете, законом су предвиђени лимити којима је износ накнаде ограничен. Везаност суда поменутиим законским одредбама је додатни разлог што аутори не могу остварити високе накнаде у судском спору.

Уобичајена пракса слободног коришћења ауторских дела која омогућава пиратерију утицала је на то да су се кинеска привредна друштва усмерила на развој видео игара у форматима бесплатним за преузимање (*free to play, basic free service, F2P*). Такви пословни модели наплате коришћења видео игара довели су до тога да многобројни корисници видео игара почну да самостално креирају додатни садржај за одређену видео игру, који се касније шири међу корисницима. Последица неограниченог дељења информација, материјала и садржаја је нагло стално усавршавање нових технологија.

⁴⁸¹ Copyright Law of P.R. China (донет 7. септембра 1990. године са амандманима усвојеним 27. октобра 2021. и нарочито значајних из 10. 2. 2010. године (доступно на <https://english.www.gov.cn/archive/lawsregulations/> (25. 11. 2023)). Закон је иначе донет ради имплементације Бернске конвенције.

⁴⁸² Implementing Regulation of the Copyright Law of P.R. China - донета 2. 8. 2002. године, ажурирана верзија од 23. 8. 2014 доступна на <https://english.www.gov.cn/archive/lawsregulations/> (25. 11. 2023).

⁴⁸³ Patent Law of P.R. China (донет 12. марта 1984. са каснијим изменама у последњој верзији од 25. 8. 2014, доступно на <https://english.www.gov.cn/archive/lawsregulations/> (25. 11. 2023)).

⁴⁸⁴ Trademark Law of P.R. China (од 23. августа 1982. са каснијим изменама, последња верзија од 26. 8. 2014. године доступна на <https://english.www.gov.cn/archive/lawsregulations/> (25. 11. 2023)).

⁴⁸⁵ L. Montgomery, E. Priest, наведено дело, 340.

⁴⁸⁶ L. Montgomery, E. Priest, наведено дело, 344.

Преовлађујући модел уновчавања видео игре има за последицу да, за разлику од познатих светских компанија чији профит зависи од плаћања накнаде за регистрацију приликом преузимања видео игре, кинеска привредна друштва највећи део профита остварују убацивањем рекламног садржаја и маркетиншких кампања у своје видео игре. Такође, корисници видео игара често тргују виртуелним предметима у саставу игре, које купују и продају за стварни новац, између себе или у односу са платформом, а занимљив податак је да чак 94% корисника видео игре у неком тренутку играња купи одређени предмет, аватара, вештину или бенефит.⁴⁸⁷

Нелегална тржишта на којима се тргује виртуелним предметима представљају један од највећих проблема у кинеској индустрији видео игара. Према литератури, први пут о том проблему расправљало се 2004. године у случају Ли Ченхонг (енг. Li Chenhong) против Бејџинг Бел (енг. *Beijing Bel Ji Bing Technology Development*).⁴⁸⁸ Суд је у првом степену донео одлуку према којој виртуелни објекти из видео игара могу бити правно заштићени као неки вид нематеријалне (виртуелне, дигиталне) имовине, а поменути став је подржала теорија,⁴⁸⁹ иако тада важећи прописи нису предвиђали правну заштиту дигиталне имовине.⁴⁹⁰

Када се говори о регулисању права својине на нематеријалну имовину отвара се питање ко је титулар тог права. Наиме, титуларима права својине на виртуелном предмету могу се сматрати корисници видео игре или привредно друштво које је издавач видео игре. Са једне стране корисници видео игара улажу велики труд, слободно време, па и новац градећи и побољшавајући своје налоге или ликове (аватаре), те би било логично решење да они над том виртуелном имовином стичу право својине. С друге стране привредно друштво која је издавач видео игре је титулар права на игри и на њеним елементима и оно је то које право коришћења видео игре преноси на кориснике.⁴⁹¹ С тим у вези јавља се и проблем заштите права. У хипотетичком примеру у којем би настала повреда права великог броја корисника (имајући у виду да неке од видео игара имају милионску публику) и када би сви они појединачно покретали судске поступке у вези са повредом њиховог права, правосуђе не би било у стању да адекватно одговори на такав изазов. Следеће питање које се поставља јесте шта би било са правом својине корисника уколико се видео игра угаси? Ко би се сматрао одговорним и сносио правне последице у случају када би привредно друштво престало са радом? Ако би титулар права својине на нематеријалној имовини било привредно друштво, до оваквих ситуација не би могло доћи, већ би се друштво само старало о свом праву, док би корисници видео игре задржали право коришћења.

Судска пракса и доктрина ауторског права такође морају да се одреде према појави стриминга без дозволе када посредством рачунара и мреже већи број корисника може да прати играње игре уживо или да гледа видео снимка играња преко платформе, чиме је заправо омогућено да више играча игра без преузимања игре или куповине диска игра видео игру. Појава је узела маха, тако да су све чешћи судски спорови у којима

⁴⁸⁷ P. J. Simon, наведено дело, стр. 198.

⁴⁸⁸ Beijing Second People's Intermediate Court, EZMZZ no 02877.

⁴⁸⁹ Tianxiang He, „From Single-Player Games to Metaverse: A Futuristic Analysis of Challenging Legal Issues in the Video Game Industry in China“, *Gewerblicher Rechtsschutz und Urheberrecht International - GRUR International* Vol. 71, no. 10, 2022, 953. DOI: 10.1093/grurint/ikac039. У кинеској правној теорији развија се став да би дигиталну имовину требало третирати једнако као и имовину у стварном свету, што би значило проширење обима својинског права. Слична решења срећу могу се срести у Јужној Кореји и на Тајвану из чега се може закључити да ће то бити стандард који ће усвајати азијске државе (*ibidem*, 954.)

⁴⁹⁰ У Грађанском законнику НР Кине из 2020. године у члану 127. се начелно гарантује заштита виртуалне имовине, али та заштита није конкретизована у другим одредбама.

⁴⁹¹ Т. Хе, наведено дело, 954.

креатори видео игара туже играче-стримере због повреда ауторског права, те би ваљало преиспитати законске одредбе о предмету ауторскоправне заштите, имовинска права аутора везано за искоришћавање дела на мрежи и могућа ограничења ауторског права, будући да није јасно да ли стриминг игара уживо или поновно емитовање стримованог садржаја представља повреду ауторског права, а ако јесте, да ли би стримери могли бити изузети од одговорности због повреда ауторског права ако то чине у некомерцијалне сврхе.⁴⁹²

Врховни народни суд НР Кине у својим пресудама изнео је јасан став да заштита видео игара путем ауторског права није адекватно решење, те да би регулисање ове материје требало препустити праву конкуренције.⁴⁹³

Посматрајући доступну судску праксу може се закључити да постоје два начина заштите видео игара путем ауторског права у зависности од тога да ли се једна видео игра сматра целином или не. Према првом становишту, видео игра се састоји из делова, који одвојено уживају ауторско правну заштиту. Примера ради, дескрипције или дијалози у видео игри штите се као литерарна дела, што није добро решење, јер узрокује нефлексибилни систем ауторскоправне заштите, нарочито када су у питању видео-игре.⁴⁹⁴ Разлог је очигледан, будући да ће онај ко неовлашћено користи туђе дело најпре изменити или избацити аудиовизуелне елементе видео игре за које зна да сигурно подлежу ауторскоправној заштити, док ће остатак игре бити клониран и употребљен за креирање друге игре, при чему такав поступак неће довести до повреде ауторског права.

Према другом становишту видео игре су дела слична филму, будући да настају на сличан начин. Дакле, видео игра штити се као континуирани низ покретних слика. Једина разлика у односу на филм јесте у елементу интерактивности, па се слике на екрану мењају активношћу самог корисника. Поменути начин заштите сматра се ефикаснијим.⁴⁹⁵ Ипак, класификација видео игара као кинематографског дела није савршена, с обзиром на то да би се у овом случају захтевао изузетно висок степен оригиналности дела, што би значило да свака покретна слика мора имати степен оригиналности који се захтева како би се једно дело сматрало ауторским делом. Зато Ванг сматра да су аудиовизуелни елементи видео игре много више од покретних слика, а да је постојање интерактивности велика препрека у класификацији видео игара као кинематографског дела.⁴⁹⁶

Поменути ставови примењени су у пракси приликом одлучивања у два значајна судска случаја. Случај *Нексон (Nexon) против Тенсента (Nexon Holdings v. Tencent Ltd)* 2007. године уједно је и први судски случај у Кини чији се предмет односио на видео игре. Јужнокорејско привредно друштво *Нексон* (које је доцније *Тенсет* преузео) поднело је тужбу због повреде ауторског права и повреду конкуренције. Предмет спора била је видео игра туженог, под називом *Поп Таг* (енг. *Pop Tag*) за коју је тужилац тврдио

⁴⁹² Могуће решење види се у томе да се играчима дозволи стримовање без дозволе, а да оператери платформе буду аутоматски лиценцирани за стриминг игара и обавезни да плаћају креаторима игара (Deng, Zaoxia, Lee, Jyh-An, „Legalisation of live game streaming through statutory licence in China“, *Computer Law & Security Review*, vol. 46, 2022. DOI: 10.1016/j.clsr.2022.195714).

⁴⁹³ Zihao I. Li, „The Copyright Protection of Video Games From Reskinning in China—A Comparative Study on UK, US and China Approaches“, *Tsinghua China Law Review*, vol. 11, br. 2, 2019, 323. Доступно на: <http://www.tsinghuachinalawreview.law.tsinghua.edu.cn/issues/info/10232> (приступ 18. 8. 2021).

⁴⁹⁴ Z. I. Li, наведено дело, 324.

⁴⁹⁵ *Ibidem*.

⁴⁹⁶ Michael Wang, Original Idea or Illegal Copying? Video Game Copying in China and Its Effects on the US Video Game Industry, Future Steps for US Developers and Publishers, *Santa Clara High Technology Law Journal* год. 38, 2/2022, стр. 228. Доступно на: <https://digitalcommons.law.scu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1676&context=chtlj> (приступ 15. 11. 2023).

да представља копирану његову игру *Куку Танг* (енг. *QQ Tang*). Тужилац је навео да је његова видео игра издата 2003 године, годину дана пре конкурентске видео игре, и истакао је чак 37 сличности између те две видео игре. У одсуству јасних смерница како одредити сличности између две видео игре, суд је донео закључак да тужилац није изнео довољно доказа како би се сличност утврдила. Неке од наведених сличности односиле су се на сличности у интерфејсима, што је одбачено, с обзиром на то да интерфејс представља само функционални део видео игре, те да не може бити предмет ауторскоправне заштите. Такође је утврђено да суштинска сличност не постоји ни у аудиовизуелним елементима, попут мапе за играче, шуме и авиона, јер ови елементи спадају у домен идеје, које се не могу штити ауторским правом. На крају, чак 21 наведена сличност односила се на реквизите у видео игри, а суд је у овом случају прибегаво језичком тумачењу, па је извео закључак да су сва имена реквизита у видео игри тужиоца прекратка и да су својствена употребном језику, те да не испуњавају услов оригиналности како би се сматрала ауторским делом. У визуелном поређењу реквизита није било сличности. Тужбени захтев је одбијен, зато што, према мишљењу суда, тужилац није обезбедио довољне доказе како би се могла утврдити суштинска сличност између поменутих видео игара, које нема према предоченим доказима. Уз то се наводи да је мишљење суда засновано на два постулата од којих је први могућност приступа видео игри тужиоца (ово је услов који је у конкретном случају био испуњен) и други који се састоји у процени суштинске сличности уз процену оригиналности сваког елемента.⁴⁹⁷

Други судски случај скраћено назван *Su Minzhong No. 1054*⁴⁹⁸ покренут је 2015. године, а окончан је 2018. године. Тужилац је поднео тужбу због плагирања елемената видео игре *Таиџи Панда* (енг. *Tai Chi Panda*) у видео игри туженог *Хуа Куан Гу* (енг. *Hua Qian Gu*). Спор је покренут због повреде ауторског права, клонирања интерфејса и копирање многих елемената игре и сценарија, при чему је пресудом првостепеног суда констатована повреда ауторског права. Према стандардима из претходно наведеног спора утврђено је да је *Таиџи Панда* издата пре видео игре туженог, те је тужени могао имати приступ игри тужиоца. Пред судом је доказано да по структури игре, дизајну и аудиовизуелним елементима постоји изузетна сличност међу играма (на пример, 24 вредности атрибута од 27 комада опреме су у основи исти, 26 интерфејс мапа као што су функционални модули и улази у систем су веома слични).

Тужени се бранио тврдњом да се структура видео игре не може штитити ауторским правом, као ни интерфејс ни сценарио видео игре, те да се видео игра не сматра ауторским делом у целости у смислу ауторског права НР Кине. Дакле, како *Таиџи Панда* није ауторско дело у смислу закона, оно се не може ни заштитити ауторским правом. Такође, инсистирало се на томе да су све наведене сличности из сфере идеје, док су дијалози и остали текстови сачињени од уобичајених речи и израза из свакодневног говора, те спадају у јавни домен. У овом случају суд је пресудио да је видео игра дело које је по свом процесу настанка једнако филмском делу и као такво у целини може да ужива ауторскоправну заштиту, те да га треба посматрати и штитити као једну, јединствену целину.

У образложењу пресуде стоји да је видео игра целина која се састоји из рачунарског кода и других информација. Приликом покретања видео игре корисници не могу да уоче рачунарски код, већ га доживљавају путем интерфејса који је његов израз,

⁴⁹⁷ Z. I. Li, наведено дело, 324-326.

⁴⁹⁸ *Suzhou Snail Digital Technology Co., Ltd. v Beijing Aiqiyi Technology Co., Ltd. and Chengdu Tianxiang Interactive Technology Co., Ltd.*, Civil Judgment no. 1054, 2018, Final, Civil Division, Jiangsu of the Higher People's Court of Jiangsu Province. Доступно на: <https://lawinfochina.com/display.aspx?lib=case&id=5794&EncodingName=big5> (приступ 3. 10. 2023).

манифестација на екрану. Израз ауторског дела, заштићен је ауторским правом онда када се односи на оригиналну креацију у литерарном, уметничком или научном домену, и то онда када је израз могуће репродуковати у одговарајућем опипљивом медијуму. У видео игри *Таџи Панда* постоје оригинални елементи, а она садржи и специфичан наратив, аватаре, правила игре, дизајн и приказ радње игре. Иако генерална идеја на којој је заснована видео игра не може бити заштићена ауторским правом, *Таџи Панда* има више наратива који се у виду покретних слика мењају и приказују на екрану, тако да је реч о делу које је слично кинематографском делу које због свих својих специфичности треба да буде заштићено ауторским правом. Суд је зато донео одлуку да је у конкретном случају заиста дошло до повреда ауторског права тужиоца, забранио је туженом даљу производњу и дистрибуцију игре и обавезао га на плаћање накнаде штете, а одлуку првостепеног суда је по жалби потврдио Виши народни суд провинције Јиансу.⁴⁹⁹ Аргументе које је у поменутој пресуди истакао суд требало би имати у виду када се расправља о правној природи игара, будући да пресуда показује да је могуће традиционално ауторско право применити на видео игру и то тако да се она посматра као композитна целина елемената који подлежу ауторскоправној заштити.

У случају *Tencent v. Changyou Cloud Company* по први пут суд је морао да заузме став о томе да ли копирањем мапе игре у другој видео игри може бити повређено ауторско право. Тужбу је 2017. године поднело привредно друштво *Тенцент* као једини овлашћени дистрибутер на кинеском тржишту јужнокорејске игре *Унакрсна ватра* (*Cross Fire*) против домаћих друштава од којих је једно развило игру са пуцањем *Кризна акција* (*Crisis Action*) сличну *Унакрсној ватри*, док је друго дистрибуирало *Кризну акцију*. Тужба је поднета због повреде ауторског права и кршења права конкуренције. У првостепеном поступку суд је утврдио да је шест мапа из игре *Унакрсна ватра* плагирано у *Кризној акцији*, те је због повреде ауторског права обавезао тужене да обуставе наведене активности и плате тужиоцу накнаду штете у висини од 45 милиона јуана. У поступку по жалби Виши народни суд покрајине Гуангдонг је у својој пресуди објаснио да је виртуелни простор изграђен мапом игре као дигитални израз симулираног реалног света важно место за реализацију интеракције виртуелне стварности и реалности, тако да, ако је структура просторног распореда игре довољно специфична тако да одговара карактеристикама графичког дела, видео игра треба да се штити као графичко дело. У конкретном случају суд је сматрао да виртуелни простор изграђен мапом игре у игри *Унакрсна ватра* задовољава наведене услове, премда судску заштиту ауторског права могу тражити само они који су сами креирали дело, тако да ће у складу са законом из ауторскоправне заштите бити искључени елементи који су у јавној својини и неоригинални садржај. Међутим, суд више инстанце нашао је да повреда постоји ауторског права у вези четири мапе, а не и остале две, тако да је смањио износ накнаде штете, коју је одредио и према оствареном добитку туженог од игре, узимајући у обзир колико томе доприносе мапе којима је повређено ауторско право тужиоца.⁵⁰⁰

⁴⁹⁹ *Suzhou Snail Digital Technology Co., Ltd. v Beijing Aiqiyi Technology Co., Ltd. and Chengdu Tianxiang Interactive Technology Co., Ltd.*, Civil Judgment no. 1054, 2018, Final, Civil Division, Jiangsu of the Higher People's Court of Jiangsu Province.

⁵⁰⁰ Aron Wininger, Guangdong Higher People's Court Rules for Tencent in China's First Game Map Copyright Case, 12. 8. 2021., *China IP Law Update*. Доступно на: <https://www.chinaiplawupdate.com/2021/12/guangdong-higher-peoples-court-rules-for-tencent-in-chinas-first-game-map-copyright-case/> (приступ 11. 11. 2023).

Занимљив је судски случај *Blizzard Entertainment Co., Ltd. & Shanghai NetEase Network Technology Co., Ltd. v. 4399 Network Co., Ltd.*⁵⁰¹ у коме је 14. новембра 2019. године суд у Шангају донео пресуду којом усваја тужбу коју је америчко привредно друштво *Близард (Blizzard)* заједно са својим кинеским агентом *Немизом (Netease)* поднело против друштва *4399 Нетвок (4399 Network)*, досудивши тужиоцима накнаду преко 4 милиона јуана (одговара износу од 596.000 долара).⁵⁰² Спор је покренут због повреде ауторског права тужиоца на видео игру *Overwatch*, коју је тужена страна неовлашћено копирала у чак две сопствене видео игре *Clash of Fighters* и *Gunplay Battlefront*, искоришћавајући режим игре, дизајн карактера, интерфејс игре и мапе битака.

Суд је извршио детаљну процену у којој мери су видео игре туженог сличне са видео играма тужиоца, те је закључио да сличност постоји у погледу аватара, њихових вештина и моћи, визуелних ефеката приликом изражавања тих моћи, параметара који прате ниво здравља аватара, у распореду мапе и правилима игре. Затим се суд изјашњавао да ли у конкретном случају постоји повреда ауторског права или не, применом поступног логичког закључивања у пет корака. Најпре је наведено да сличност постоји у погледу врсте видео игре и правила видео игре, а како обе ове категорије спадају у домаћај идеје, они нису заштићени ауторским правом. Затим су испитиване сличности у детаљима дизајна, особинама аватара, виртуелних предмета, интерфејса и збира целокупног садржаја игре, а тек потом сличности у аудиовизуелним елементима.⁵⁰³ Суд је навео да би ауторско право у сваком случају било повређено уколико би била установљено постојање суштинске сличности у аудиовизуелним елементима, чега у конкретном случају нема.

Око детаља у дизајну видео игара и сличности у збиру целокупног садржаја било је доста полемике, пре свега по питању да ли су ови елементи видео игре израз идеје или спадају у домен саме идеје. Првостепени суд је сматрао да сцене пуцања нису попут филма, већ се изводе насумично, према правилима игре, па тако, иако су позајмљене у две видео игре туженог, не постоји повреда ауторског права, будући да су у њима заступљена и иновативна техничка решења. Међутим, суд у Шангају је сматрао да су сцене игре *Overwatch* оригиналне и динамичне, те се могу сматрати за дело налик филму, а два производа туженог у великој мери личне на поменути игру по дизајну игре, што представља повреду ауторског права. Пресуда је значајна зато што је њоме први пут у пракси кинески суд идентификовао игре пуцања као дело које је налик филму и по том основу закључио да ти елементи могу спадати под обим ауторскоправне заштите.⁵⁰⁴

У новембру 2023. године Суд за спорове у вези интернета у Пекингу пресудио је у првом спору (Jing 0491 Min Chu No. 11279, 2023) у вези са ауторским правом на сликама које су генерисане употребом вештачке интелигенције, усвојивши тужбени захтев.⁵⁰⁵

⁵⁰¹ *Blizzard Entertainment Co., Ltd. & Shanghai NetEase Network Technology Co., Ltd. v. 4399 Network Co., Ltd.*, (2017) Hu 0115 Civil Verdict No. 77945, доступно на: https://www.wipo.int/edocs/mdocs/enforcement/en/wipo_ace_15/wipo_ace_15_4.pdf (приступ 11. 11. 2023).

⁵⁰² Dou Shicong, Shanghai Court Sides With Blizzard Entertainment in Overwatch Suit, *Yicay*, November 15, 2019. Доступно на: <https://www.yicai.com/news/shanghai-court-sides-with-blizzard-entertainment-in-overwatch-suit> (приступ 11. 11. 2023).

⁵⁰³ M. Wang, наведено дело, 231.

⁵⁰⁴ D. Shicong, цитирани електронски чланак; M. Wang, 232.

⁵⁰⁵ Seagull Song, A China's first case on copyrightability of AI generated picture, King & Wood Mallesons, 07 December 2023. Доступно на: <https://www.kwm.com/cn/en/insights/latest-thinking/china-s-first-case-on-copyrightability-of-ai-generated-picture.html> (приступ 9. 1. 2024). Аргументи који су истакнути у поменутом случају могли би бити од значаја и за будуће спорове у вези са видео играма и зато је било потребе да се случај наведе.

Тужилац, који је створио слике употребом вештачке интелигенције, поднео је тужбу против тужене блогерке која је слике неовлашћено ставила на платформу, повређују његово ауторско право и право на дистрибуцију садржаја путем информационих мрежа. У својој одлуци суд је заузео став да слика генерисана употребом вештачке интелигенције може да се квалификује као дело заштићено ауторским правом које је људска креација и зато подлеже заштити ауторског права у складу са кинеским правом. Суд је закључио да слика генерисана од вештачке интелигенције одговара категорији ликовног дела, јер је састављена од боја и линија и има естетски значај, а додатно дело испуњава услове оригиналности, форме и интелектуалног садржаја – у конкретном случају тужилац је дизајнирао стилове ликова, одредио њихов распоред, композицију слике, задајући многобројне инструкције, негативне команде и техничке параметре вештачкој интелигенцији, док није добио жељени оригинални резултат, који није само „механичка интелектуална творевина“, него представља израз личности аутора.⁵⁰⁶ Из тог разлога суд је закључио да такви процеси прилагођавања и преуређења одређеног садржаја, којих је у овом случају било више од 150, представљају активности којима се постиже оригиналност ауторског дела. У образложењу је суд констатовао да технологија данас допушта да се помоћу вештачке интелигенције генеришу слике на основу текстуалног описа, чиме чак и они који не владају вештином цртања могу да испоље своју креативност и дизајн у одговарајућој форми, што значи да је технологија вештачке интелигенције, као и многа друга технолошка достигнућа у историји, променила начин на који људи стварају.⁵⁰⁷ Затим је суд испитивао да ли тужилац може да се сматра власником ауторског права, што је потврдио и утврдио је одговорност тужене за повреду ауторског права тужиоца примењујући обориву претпоставку о неовлашћеном уклањању воденог жига на слици коју је сачинио тужилац.⁵⁰⁸

Пресуде судова Народне Републике Кине специјалне надлежности за област права интелектуалне својине од изузетног су значаја за развој права интелектуалне својине у погледу видео игара. Већина спорова окончана је у меритуму, а у свакој пресуди судови су покушали да видео игре класификују под постојеће или нову категорију ауторског дела и да кроз јасне кораке логичког закључивања и тумачења одреде обим ауторскоправне заштите и на који начин се одређује постојање суштинске сличности између видео игара. Детаљно испитивање суштинске сличности видео игара као што је учињено у случају *Su Minzhong No. 1054*⁵⁰⁹, али и у претходним, у којима је одбијен тужбени захтев због недостатка доказа, показује да суд инсистира на врло високим доказним стандардима. Пример најновије пресуде која се односи на повреду ауторског права путем интернета показује у којој мери кинеска судска пракса иде у корак са технолошким развојем.

⁵⁰⁶ *Jing 0491 Min Chu No. 11279*, Beijing Internet Court Civil Judgment (2023), 10-13. <https://english.bjinternetcourt.gov.cn/pdf/BeijingInternetCourtCivilJudgment112792023.pdf> (приступ 9. 1. 2024)

⁵⁰⁷ *Jing 0491 Min Chu No. 11279*, Beijing Internet Court Civil Judgment (2023), 12.

⁵⁰⁸ *Jing 0491 Min Chu No. 11279*, Beijing Internet Court Civil Judgment (2023), 15-17. Занимљиво је да се у судској пресуди наводи да тужена због такве повреде туђих права треба и да се извини тужиоцу уз правне последице својих радњи.

⁵⁰⁹ На пример, тужилац је морао да доказује сличности описа функционалног мода, дијаграма њихових струкура, функционалног дизајна, декора, других елемената, па је чак пронашао да су у пројектним документима за игру *Хуан Киан Гу* постојали снимци екрана интерфејса игре *Таџи Панда*. Захваљујући томе, суд је заузео став да детаљна презентација правила игре преко дизајна интерфејса игре представља специфични израз видео игре заштићене ауторским правом, за које се може утврдити да су је креатори игре *Хуан Киан Гу* прекршили.

У складу са најважнијим судским одлукама усвајају се обавезни ставови, који, колико год били несавршени, представљају начин уједначавања судске праксе, а доктринарне анализе и редовна пракса објављивање најзначајнијих пресуда из области права интелектуалне својине на порталу Врховног суда Кине доприносе усмеравању рада привредних друштава и појединаца који дизајнирају видео игре, што је веома значајно у ситуацији у којој правна регулатива заостаје за потребама праксе изазваним изузетно брзим технолошким развојем.

ПЕТИ ДЕО

ПОСТОЈЕЋИ МЕХАНИЗМИ ПРАВНЕ ЗАШТИТЕ ВИДЕО ИГАРА

На основу претходних објашњења и анализа може се извести закључак да видео игре, иако нису дефинисане као посебна категорија ауторског дела у правним прописима нити на међународном нити на националном нивоу, могу да потпадају под постојеће механизме правне заштите у области права интелектуалне својине. Разлог је тај што у новој сложеној интелектуалној творевини постоје елементи који могу да подлежу заштити. Према досадашњој пракси, најважнији механизми заштите тичу се оних њених саставних делова, који се могу третирали као нематеријална добра или интелектуалне творевине – ауторска дела и проналасци, док је заштита индустријског дизајна од мањег значаја. Саставни део видео игара су и псеудотворевине попут фонограма и видеограма, док се базе података могу користити за праћење напретка играча и њихових резултата а нарочито су значајне код сложених дигиталних игара, намењених за масовно играње улога или електронски спорт. У таквим играма базе података не служе само чувању важних података, него се њима и управља преко базе. Користе се базе података о играчу (деталји налога, статистика ликова, ставке инвентара, остварени напредак у игри и слично), прати се стање игре, што укључује и локације играча, статус игре, складиштење садржаја који корисник креира током играња, као и динамички садржај игре ако се редовно мења (на пример, дневне мисије и слично), док се на основу аналитичких података прати понашање играча са циљем да се на основу искуства играња установе предности и недостаци видео игре. У изузетним случајевима када се компјутерским моделирањем за потребе видео игре остваре нарочити креативни резултати могуће би било заштитити их путем права индустријске својине. Поред ауторскоправне заштите најчешће се у пракси користе механизми заштите која се пружа комерцијалним симболима (знацима разликовања) путем права жига, а у ограниченом обиму, за поједине компоненте видео игре или, чешће, хардвер и уређаје за играње, путем патента и малог патента.

На могућности заштите видео игара постојећим механизмима права интелектуалне својине утичу, посредно, разлике између ауторског и сродних права, с једне стране и права индустријске својине, с друге стране. Треба нагласити да је разлика између њих двострука. Испољава се како у погледу концептуалног садржаја и практичне корисности, тако и у вези израза у коме су представљени и „естетске корисности“, иако су те разлике замагљене када је реч о савременој технологији, што показује пример ауторско правне заштите рачунарских програма.⁵¹⁰ Управо тај пример односи се и на заштиту видео игара, ако се правно класификују као рачунарски програм. Ауторскоправна заштита видео игре може се кумулирати са заштитом права дизајна. Док је ауторскоправна заштита видео игре, макар теоријски, универзално могућа, дотле, нарочито у погледу односа заштите дизајна и жига постоји велика разлика између англосаксонског (пре свега права САД) и континенталноправног система: у европским правима се запажа строгост у погледу регистрације жига, уз веома либерални приступ заштити облика производа према правним правилима о индустријском дизајну, док је у САД ситуација управо обрнута.⁵¹¹ Треба приметити да право на жиг које би требало да

⁵¹⁰ Gustavo Ghidini, Gustavo, *Intellectual Property and Competition Law, The Innovation Nexus*, Edward Elgar, Cheltenham (UK), Northampton (USA), 2006, 53, 65.

⁵¹¹ Alison Firth, „Signs, surfaces, shapes and structures – the protection of product design under trade mark law“, chapter 9 in: *Trademark Law and Theory - A Handbook of Contemporary Research* (eds.) Graeme Dinwoodie and Mark D. Janis, Edward Elgar, Cheltenham -Northampton, 2008, 522.

се користи искључиво у функцији обезбеђења разлике производа по пореклу и својствима не изражава никакву искључивост над индустријском или комерцијалном активношћу, него само задржава право да користи механизме разликовања на тржишту, при чему је ефективно препознатљив производ управо зато што је искључив, чиме се у суштини постижу про-конкурентски ефекти.⁵¹²

Заштита путем ауторског права

Заштита видео игара путем ауторског права представља најважнији механизам који омогућава аутору и носиоцу ауторског права да у складу са правним прописима доцније може економски да искоришћава своје дело. Видео игре *per se* не подлежу заштити путем ауторског права, него само њихови поједини елементи, који испуњавају критеријуме да се у складу са законом могу сматрати појединим заштићеним облицима ауторског дела или интелектуалном креацијом подобном да ужива заштиту путем ауторског права. Из тог разлога судска пракса која се управо односи на заштиту видео игара је релативно оскудна, са изузетком судске праксе САД, што је највећим делом основ анализа заштите видео игре путем ауторског права. Иако је већ било речи о томе да се право САД разликује од европског права, потребно је још једном истаћи да се не само материјално право, него и особена процедура разликују од начина на који се остварује правна заштита права интелектуалне својине у европско континенталним системима.

Међутим, и у већини других законодавастава једнако користи приступ тзв. упоредивог раздвајања по коме се најпре одређују и издвајају они елементи видео игре подлежу заштити путем ауторског права а који не, а потом се тражи правна заштита сваког елемента подобног заштити, у складу са специфичношћу сваке видео игре понаособ. Типични елементи који се издвајају јесу рачунарски програм и/или аудио-визуелни елементи. У свим законодавствима се такође рачунарски програми аналогично изједначавају са књижевним делима, као што се редовно прави разлика између идеје која се не може заштити путем ауторског права и израза те идеје који је подложен заштити. Управо та генерална сличност разлог је што су резултати анализе значајни и за нашу теорију и праксу. Анализа је имала за циљ да покаже на који су се начин мењали ставови о потреби заштите видео игара у судској пракси, који се теоријски приступи користе при процени разграничења заштићених елемената неког дела од елемената који не подлежу заштити путем ауторског права, на који се начин у пракси утврђује суштинска сличност између две видео игре и какви се нови проблеми отварају са становишта ауторске заштите због могућности да корисник креативно мења садржај видео игре.

Промене ставова о потреби заштите видео игре

Прве видео игре које су настајале шездесетих и почетком седамдесетих година прошлог века нису биле стваране за широки аудиторијум нити у циљу остваривања новчане накнаде за њихово коришћење. На пример, видео игра *Spacewar* креирана је из хобија када су научници и стручњаци запослени на универзитетима и лабораторијама, у своје слободно време тестирали техничке могућности опреме. Зато се видео игре настале у том процесу нису се сматрале ауторским делом у смислу ауторског права, нити је аутор наведене игре тражио такву заштиту. У наредним деценијама долази до експанзије индустрије забаве, а самим тим и до развоја тржишта видео игара. Видео игре настале

⁵¹² G. Ghidini, наведено дело, 80.

првобитно из хобија, попут игара *Spacewar* или *Pong*, почињу да се масовно експлоатишу. Због тога се мења раније општеприхваћени став да је видео игра креација непрофитног карактера, која се налази у јавном домену и да као таква треба да буде доступна за слободно преузимање, копирање и мењање без сагласности аутора. Сазрева идеја да би требало заштити видео игру као ауторско дело, међутим, с обзиром на једноставност видео игре у раној фази развоја, сматрало се да она у целини не може бити предмет ауторскоправне заштите. Како су се аутори видео игара од конкуренције најчешће бранили непрестаним техничким иновацијама којима су постижали конкурентност на тржишту, заузет је став да техничке иновације могу бити предмет заштите путем патента, те је такав облик заштите преовлађивао.⁵¹³

До преокрета долази почетком осамдесетих година прошлог века када је *Atari* покушао да у Канцеларији за ауторско право САД региструје игру под називом *Breakout game*, чији су аутори били Стив Џобс (Steve Jobs) и Стив Возниак (Steve Wozniak). Реч је било о видео игри која је, у основи, била једна од верзија тада планетарно популарног *Pong*-а, а састојала се у разбијању блока цигала контролисањем кретања лоптице на екрану. Игра *Breakout* је за врло кратко време видео остварила велики комерцијални успех и зато је *Atari* покушао да за њу добије ауторскоправну заштиту и ексклузивна имовинскоправна овлашћења и да на тај начин обезбеди закључивање уговора о лиценци са свим конкурентима на тржишту који су производили видео игре засноване на истом концепту. Канцеларија за ауторско право САД одбила је регистрацију. У образложењу је наведено да нема основа за регистрацију, јер поменута видео игра не испуњава услов оригиналности у погледу слика, звука или графике, те да се из тих разлога не може сматрати ауторским делом.⁵¹⁴ Уследила је тужба против Канцеларије за ауторско право 1988. године, а предмет тужбе било је одбијање регистрације игре *Breakout* за добијање ауторског права. Судија који је судио у конкретном случају, Џон Праат (John Pratt), истакао је у својој одлуци да нема сумње да видео игре, као и сва аудиовизуелна дела, треба да уживају ауторскоправну заштиту, уколико за то испуњавају услове прописане Законом о ауторском праву – да је реч о оригиналном делу и да је то дело продукт уједињеног уметничког израза и интелектуалног напора.⁵¹⁵ Констатовао је да је видео игра оригинално креирана од стране компаније *Atari*, али да не испуњава услов постојања минималне креативности која мора да постоји како би се ово дело сматрало ауторским делом, при чему се наводи да је ауторскоправна заштита ускраћена свим идејама и правилима игре, те је судском пресудом 693 F.Supp. 1204 (1988) потврђен став Канцеларије за ауторско право према коме је ова игра дефинисана само као игра заснована на принципу тениса којој недостају други аудиовизуелни елементи да би се сматрала оригиналним ауторским делом, што је прихватио и другостепени суд.⁵¹⁶ Године 1992. уследила је нова жалба *Атарија* са тврдњом да је *Breakout* игра једна сложена аудиовизуелна комбинација једноставних елемената, те да због тога заслужује заштиту путем ауторског права. У пресуди донетој у поступку по жалби судија Рут Гинсбург описује *Breakout* као рану и веома једноставну видео игру, која се састоји од четири тона,

⁵¹³ Greg Lastowka, „Copyright Law and Video Games: A Brief History an Interactive Medium“, *Entrepreneurship & Law e-Journal*, 1 October, 2013, 8. DOI: 10.2139/2321424.

⁵¹⁴ G. Lastowka, наведено дело, 9.

⁵¹⁵ *Atari Games Corporation v. Ralph Oman (United States Register of Copyrights)*, 693 F.Supp. 1204 - U.S. District Court for the District of Columbia, May 25, 1988, Civ. A. No. 88-0021 JHP. Други поменути услов у тексту пресуде и Закону о ауторском праву наводи се као *work of authorship* (да је дело продукт уједињеног уметничког израза и интелектуалног напора). Доступно на: <https://law.justia.com/cases/federal/district-courts/FSupp/693/1204/2357614/> (приступ 2. 3. 2023).

⁵¹⁶ *Atari Games Corp. v. Oman*, 888 F. 2d 878 - Court of Appeals, District of Columbia Circuit 1989, October 31, 1989. Доступно на: <https://casetext.com/case/atari-games-corp-v-oman-2> (приступ 2. 3. 2023.).

презентације рекета и осам редова дугог зида од цигле који треба срушити. При томе се користе основне боје (црвена, жута, зелена) и геометријски облици попут круга и правоугаоника. Када се зид сруши започиње се нови ниво, а кретање лоптице је убрзано. Иако се наводи да Канцеларија за ауторско право није узела у обзир динамичку и интерактивну природу ове игре, као и да се једна видео игра могла сагледати у целини, а не кроз њене појединачне делове, регистрације ове видео игре поново је одбијена.⁵¹⁷ Ни након поновног одбијања *Atari* није одустао од покушаја регистрације видео игре *Breakout*, па је 2006. године захтев за регистрацију коначно прихваћен, а *Atari* је тиме добио право да судски гони све учеснике на тржишту који су њихову видео игру употребљавали без дозволе.⁵¹⁸

Дефинисање обима ауторскоправне заштите

Обим ауторскоправне заштите једно је од најкомпликованијих питања у ауторском праву. У контексту правне заштите видео игара, баш због тога што представљају сложену творевину хибридног карактера, још је битније јасно одредити који елементи подлежу ауторскоправној заштити, а који не. Питање обима ауторскоправне заштите мора бити расправљено од случаја до случаја, у чему од помоћи могу бити следеће теорије, које се морају тумачити са великом пажњом. У праву САД примењују се: теорија дихотомије идеје и израза, теорија јединства идеје и израза и теорија *scènes à faire*, а у понеким судским пресудама се користе све три теорије како би се разграничили елементи који подлежу заштити од оних који не могу да буду заштићени путем ауторског права.

Теорија дихотомије идеје и израза представља полазни аксиом према коме суд у конкретном случају процењује потребу заштите од повреде ауторског права. Ауторскоправна заштита гарантована је само за израз или представу једне идеје, никако за идеју саму по себи, зато што се полази од схватања да идеја не може да постоји одвојено од њеног израза – ауторско право не рачуна са „не израженом идејом“ и „безидејним изразом“.⁵¹⁹ Теорија дихотомије идеје и израза прихвата се још од почетка XIX века у судској пракси САД, упркос томе што је веома апстрактна и сложена.

Сходно теорији дихотомије идеје и израза, апстрактне идеје, планови, системи, правила видео игре и слично никада не могу бити предмет ауторског права. У складу са слободом изражавања која омогућава испољавање креативности, свако физичко лице има право да користи идеје које се налазе у слободном јавном домену и да их обрађује на различите начине, при чему ће приказ, односно израз представљати духовну творевину свог творца, а самим тим и ауторско дело.

Теорију дихотомије идеје и израза објашњава Грабовски (Grabowski) на примеру аутора који реализује идеју да нацрта миша, а цртеж касније изложи и стекне новчану корист. Он може да тражи ауторскоправну заштиту те своје ауторске представе миша. Идеја миша је у јавном домену и она не може бити предмет ауторског права, за разлику од конкретног цртежа Мики Мауса (енг. Mickey Mouse) који то јесте зато што је то оригинални, креативни израз и уметничка представа једне идеје. Стога, када се сличност између два дела заснива само на истој апстрактној идеји, то значи да нема суштинске сличности и основа за примену права.⁵²⁰

⁵¹⁷ *Atari Games Corp. v. Oman*, 979 F. 2d 242 - Court of Appeals, Dist. of Columbia Circuit 1992, November 20, 1992. Доступно на: <https://casetext.com/case/atari-games-corp-v-oman> (приступ 2. 3. 2023.).

⁵¹⁸ G. Lastowka, наведено дело, 10.

⁵¹⁹ Richard H. Jones, „The Myth of the Idea/ Expression Dichotomy in Copy Rights“, *Pace Law Review*, vol. 10, issue 3, 1990, 552-553; 568.

⁵²⁰ T. Grabowski Jr, наведено дело, 151.

Теорија дихотомије идеје и израза била је примењена, па пример, у случају *Atari Inc. v. North American Philips* из 1982. године.⁵²¹ Предмет спора била је повреда ауторског права и права конкуренције у вези Атаријеве видео игре *Пакмен*. Првостепени орган утврдио је да нема повреде ауторског права, те да нема сличности између видео игара тужиоца и туженог с обзиром на то да се обе видео игре заснивају на истој идеји лавиринта, али да је различитост у приказу лавиринта и његових елемената толика да се не може сматрати да су *Пакмен* и *К.Ц. Мункин* сличне.

На истим поставкама теорије дихотомије идеје и израза заснива се и пресуда донета у спору *Midway v. Dirkschneider*.⁵²² У образложењу стоји да је видео игра *Галаксијан* (*Galaxian*) битно различита од видео игре супротне стране, те да су обе видео игре засноване на истој идеји, али да су њихови прикази различити и оригинални јер је реч о употреби дистинктивних боја, дизајна свемирских бродова и звукова који прате игру.⁵²³ И други примери из праксе судова у САД (рецимо пресуда у помињаном случају *Stern Electronics, Inc. v. Kaufman*, 669 F.2d, 852, 855 (1982) показују да су судови заступали став да аудио компоненте видео игре које рачунарском обрадом уносе у визуелни приказ образују израз идеје која се сматра подобним да буде заштићен путем ауторског права.⁵²⁴

У пракси се показује да је веома тешко одвојити шта је предмет ауторскоправне заштите, а шта је оно на чему се тај предмет заснива. Ако се прибегне генерализованом тумачењу, тумачење ће бити прешироко и ауторскоправна заштита може изостати, чак и у случајевима у којима је заиста дошло до повреде права. Основни проблем је у томе што у судској пракси никада нису јасно објашњени појмови „идеја“ и „израз“, а познато је да једно дело може да има много различитих нивоа интелектуалног садржаја – од почетних најава идеје, нацрта, скица, до израде појединих делова незавршене креације итд. Зато је теорија дихотомије идеје и израза идеје тешко примењива у пракси, нарочито у односу на уметничка дела,⁵²⁵ а такође и у односу на рачунарске програме. Недостаци поменуте теорије били су разлог да се појаве нови концепти у оквирима теорије комплементарног спајања идеје и израза и теорије *scènes à faire* (теорија стандардног елемента неког жанра).

Теорија јединства идеје и израза или комплементарног спајања идеје и израза, за разлику од претходне теорије дихотомије идеје и израза, поставља врло уско обим ауторскоправне заштите. Према теорији јединства идеја и њен израз чине једну комплементарну, неодвојиву, хомогену целину где се не може са сигурношћу утврдити где престаје идеја, а где почиње њена представа. С обзиром на немогућност њиховог раздвајања предлаже се забрана искључиво идентичног копирања.⁵²⁶ Недостатак ове теорије јесте у томе што се њеном применом сматра дозвољеним присвајање идеја, које,

⁵²¹ *Atari, Inc. v. North American Philips Consumer Electronics Corp.*, 672 F.2d 607 (7th Cir. 1982) <https://law.justia.com/cases/federal/appellate-courts/F2/672/607/331150/>, приступ: 06.05.2023.

⁵²² *Midway Mfg. Co. v. Dirkschneider*, U.S. District Court for the District of Nebraska - 543 F. Supp. 466 (D. Neb. 1981), July 15, 1981. Доступно на: <https://law.justia.com/cases/federal/district-courts/FSupp/543/466/1460981/>, приступ (6. 5. 2023.).

⁵²³ *Midway Mfg. Co. v. Dirkschneider*, 543 F. Supp. 466 (D. Neb. 1981).

⁵²⁴ Став се темељио на чл. 102(а) Закона о ауторском праву 1976, сагласно пракси да су произвођачи видео игри радије регистровале звук и слику као ауторска дела, него рачунарски програм, како би се боље заштитили од клонирања којим се измени рачунарски код игре, али се на други начин постигне визуелни приказ веома сличан игри која се клонира (Steven G. McKnight, „Substantial Similarity Between Video Games: An Old Copyright Problem a New Medium“, *Vanderbilt Law Review*, vol. 36, issue 5, 1983, 1296-1297). Доступно на: <https://scholarship.law.vanderbilt.edu/vlr/vol36/iss5/3>, приступ 4. 3. 2024).

⁵²⁵ R. H. Jones, наведено дело, 565-566, 568.

⁵²⁶ T. Grabowski Jr, наведено дело, 153.

ни по којем праву, не могу бити предмет ауторскоправне заштите, јер би се тиме угрозио напредак друштва у целини, а истовремено би се обесмислило постојање ауторског права и његових института. Управо због тога ова теорија није наишла на одобравање стручне јавности, те је њен значај готово занемарљив за решавање проблема из праксе. Међутим поменута теорија (*Doctrine of Merger*) била је основ за аргументацију у неким случајевима када идеја аутора није могла ни на који други начин да се изрази, него управо делом којим је пренета.⁵²⁷ Иако је неприхватљиво да носилац ауторског права на тај начин оствари монопол над идејом, ипак се, ради остварења равнотеже, сматра бољим да се дозволи незаконито копирање, како се не би трпео губитак будућих дела која би могла да буду развијена на основу тих идеја, што је разлог који би могао да се односи и на креирање видео игара. Генерална рестриктивност теорије разлог је што се она обично комбинује са трећом теоријом *scènes à faire*.

Теорија *scènes à faire* је доктрина коју је судска пракса у САД изградила четрдесетих година прошлог века, а темељи се на потреби успостављања равнотеже између слободе изражавања и потребе заштите ауторског права. Заснована је на ставу да би искључива заштита првог дела које садржи сцене уобичајени жанр онемогућила заштиту наредних другачијих креација истог жанра. Теорија је примењена само у пракси судова САД, релативно често у споровима чији су предмет видео игре и обим ауторскоправне заштите. Француски термин који дословно значи „сцена која се мора догодити“ употребио је 1942. судија Јанквич (Yankwich) у пресуди поводом случаја *Cain v. Universal Pictures*.⁵²⁸ Смисао израза је да одређени елементи ауторског дела морају постојати у сваком ауторском делу одређеног жанра или дела заснованог на одређеној тематици. Стога они морају бити изузети из ауторскоправне заштите.

Потпуну и прецизну дефиницију *scènes à faire* дао је суд у Њујорку приликом одлучивања о повреди ауторског права у случају *Alexander v. Haley*, 460 F. Supp. 40, 1978. године.⁵²⁹ Тужилац у спору била је Маргарет Вокер Александер (енг. Margaret Walker Alexander), док је тужена страна био Алекс Хејли (енг. Alex Haley) и издавачка кућа *Даблдеј (Doubleday Publishing Company)*. Предмет спора односио се на ауторско дело

⁵²⁷ Један од примера је случај *Kai Berri, Inc. v. Tailor Gifts, Inc.* 421 F.3d 199, 209 (3d Cir.2005) у коме је тужилац тврдила да регистрација ауторског права на групу бетонских скулптура које је израдила покрива њен каталогски депозит у коме је објављена и скулптура бр. 646, која је индивидуално препознатљив елемент тог јединственог дела а коју је тужени неовлашћено копирао. Апелациони суд је у пресуди подржао став да је регистрација колективног дела довољна да подржи тужбу за повреду права на његовом основном самосталном делу и констатовао „да скоро сваки рад укључује мешавину идеје и израза“, а да ће суштинску сличност аутор теже моћи да докаже ако његово дело садржи само минималну количину оригиналног израза (параграф 209). Из тог разлога суд даје прилику тужиоцу да у новом поступку покаже како скулптура туженог није ни јединствена креација, нити неизбежни израз заједничке идеје, него најпре недозвољена копија скулптуре бр. 646 (параграф 210). Доступно на <https://casetext.com/case/kay-berry-inc-v-taylor-gifts-inc> (приступ 5. 6. 2023).

⁵²⁸ *Cain v. Universal Pictures Co.*, 47 F. Supp. 1013 (S.D. Cal. 1942): „Избор цркве као уточишта, генерално, а тако и за време олује није необичан, јер је пружање уточишта одлика свих богомоља, те се оригиналност ауторског дела не може процењивати у односу на тај елемент. Остали детаљи на које тужилац скреће пажњу односе се на музику у цркви, свеће, молитву и мотив глади. Сви ови елементи су оно што се у Француској назива *scènes à faire*, а што су елементи урођени, својствени самој ситуацији која се покушава приказати. Једном када су две особе смештене у цркву за време великог невремена, било је неизбежно да се овакви и други мотиви нужно повезани са таквом ситуацијом наметну писцу у развијању теме. Судови су више пута истакли да такве сличности и случајни неопходни детаљи окружења или радње нису материјал од којег се састоји оригиналност заштићена ауторским правом” – из образложења наведене пресуде. Доступно на: <https://law.justia.com/cases/federal/district-courts/FSupp/47/1013/1799587/> (приступ 2. 12. 2023).

⁵²⁹ US District Court for the Southern District of New York - 460 F. Supp. 40 September 21, 1978. Доступно на: <https://law.justia.com/cases/federal/district-courts/FSupp/460/40/2093686/> (приступ 24. 3. 2023).

тужиоца, роман *Јубилеј* (*Jubilee*), који је регистрован у Канцеларији за ауторско право 1966. године и књигу *Како сам написала Јубилеј* (*How I wrote Jubilee*), регистровану 1972. године. Алекс Хејли је 1976. године успешно регистровао своје ауторско дело *Корени* (*Roots*). Оба ауторска дела односила су се на тему историје ропства Црнаца у САД у осамнаестом и деветнаестом веку, при чему је *Јубилеј* историјски роман у којем је представљен живот и судбина женског лика, који је истовремено и предак ауторке романа, док су *Корени* више научна студија заснована на историјским чињеницама од периода заробљавања становништва у Африци, па до савременог доба и породичног стабла аутора, које заузима последње странице књиге.

Тужилац сматра да постоји повреда њеног ауторског права и да је дошло до копирања туђег ауторског дела, као и да постоји повреда лојалне конкуренције. Пред судом је морала да докаже да постоји сличност између њеног дела и дела тужене стране, што је она и учинила представивши суду исечке из оба дела у којима постоје сличности. Суд из приложених доказа утврђује да нема повреде ауторског права, те да се са становишта права не може закључити да постоји суштинска сличност између ова два ауторска дела. Даље се констатује да свака сличност произилази из категорија које превазилазе обим ауторскоправне заштите, а то су историјски догађаји и чињенице, као и народна предања, традиција и обичаји афричког становништва. Ни један захтев за заштиту ауторског права не може се базирати на оваквим чињеницама, јер оне припадају јавном домену, па се свако лице може њима слободно користити приликом стварања свог ауторског дела. Сличности које произилазе из вокабулара и метафора се не могу узети у разматрање јер речи не подлежу ауторскоправној заштити, као ни фразе или изрази које тужилац наводи као сличне.

Суд се на крају ослања на доктрину *scènes à faire* објашњавајући да све ситуације, ликови и поставке који су незаменљиви или макар стандардни и уобичајени у обради дате теме, не могу бити предмет ауторскоправне заштите. У конкретном случају сличности произилазе из ситуација које се сусрећу у свим ауторским делима са овом тематиком, попут куповине и продаје људских бића, нехумано понашање према робовима, тежак физички рад или покушај бекства. Такви елементи ауторског дела нису оригинална творевина самог аутора, те се њихово коришћење од стране других аутора не може сматрати повредом права. На крају се закључује да свака сличности између ова два ауторска дела произилази из исте идеје, а идеје су слободне и не улазе у обим ауторскоправне заштите.⁵³⁰

Када је реч о видео играма један од важнијих случајева из судске праксе у којем се користила доктрина *scènes à faire* јесте *Incredible Technologies v. Virtual Technologies* из 2003. године.⁵³¹ Наиме, касних деведесетих година прошлог века компанија *Incredible Technologies* креирала је видео игру, по имену *Голден Ти* (*Golden Tee*) која је представљала симулацију голфа, а нешто касније на тржиште је изашао и апарат намењен игрању ове игре. Захваљујући овој видео игри компанија *Incredible Technologies* пословала је изузетно успешно и постала озбиљан конкурент на тржишту спортских видео игара. Двехиљадите године извршене су промене те је *Голден Ти* побољшана убацивањем нових технологија које су омогућавале имитацију одређених карактеристика игре голф у виртуелном, тродимензионалном окружењу. Корисник игре могао је контролисати замах, положај, притисак и ротацију приликом удараца лоптице, а све то је било праћено аудиовизуелним елементима, за које је привредно друштво добила

⁵³⁰ *Alexander v. Haley*, 460 F. Supp. 40 (S.D.N.Y. 1978), параграф IV.

⁵³¹ Case No. 03 C1183, United States District Court, N.D. Illinois, September 23, 2003. Доступно на: <https://casetext.com/case/incredible-technologies-inc-v-virtual-technologies> (приступ 24.03.2023.).

ауторско право, односно извршила регистрацију у Канцеларији за ауторско право САД, уз депоновање примерка видео игре. Тужена страна је 2001. године, по лиценци добијеној од *EA Спорт-а* (*EA Sports*), направила спортску голф игру, по узору на *Голден Ту*, коју је назвала *ПГА Тур Голф* (*PGA Tour Golf*). Тужилац је у својим наводима изнео чињеницу да је супротна страна користила њихов апарат за конструкцију сопственог апарата који ће садржати *ПГА Тур Голф*, при чему су команде минимално измењене. Највеће потешкоће приликом пресуђивања у овом случају изазвала је чињеница да је привредно друштво *Incredible Technologies* регистровала ауторско право за аудиовизуелне елементе видео игре. Ипак, супротна страна наводи да су заштићени аудиовизуелни елементи такви да се на њих може применити доктрина *scènes à faire*, с обзиром на то да се они односе на ситуације, ликове, предмете и виртуелно окружење које једна спортска голф мора поседовати. Терен, лоптице и голф опрема су елементи видео игре који морају бити изузети из ауторскоправне заштите, јер се, у овом конкретном случају, и у овом жанру сматрају неопходним и уобичајеним. Суд сматра да је тужиочев захтев неоснован, јер се све наведене сличности односе на функционалне елементе видео игре, који су неопходни само за употребу/ сврху уређаја, те одбија захтев за изрицање забране продаје примерака дела којим се чини повреда ауторског права, а одбија и захтев за вештачење које је предложила привредно друштво *Incredible Technologies*.⁵³²

Дакле, идеје не могу и не смеју бити ограничене ауторским правом. Ради доношења одлуке о повреди ауторског права претходно се мора утврдити да ли је реч о неовлашћеној употреби туђег ауторског дела (израза те идеје) или други аутор преузима саму идеју. Разлике између идеје и њеног израза су неопходне како би се сачувала равнотежа између два супротстављена интереса – интереса аутора да своје ауторско дело употребљава и да од њега стиче новчану корист и интереса друштва да слободно ствара нова ауторска дела заснована на истим идејама. Употреба ове доктрине у пракси треба да обезбеди заштиту јавног интереса.⁵³³ У свом делу Лесли Курц, истиче да постоје и негативни аспекти примене теорије *scènes à faire*. Пре свега то је немогућност да се увиди јасна разлика између идеје и њеног израза, али и постојање субјективног елемента приликом доношења судских одлука због чега се њеном применом може постићи потпуно супротан ефекат од очекиваног, те ће аутори изгубити мотивацију за стварањем нових ауторских дела. Такви садржаји не подлежу ауторскоправној заштити из неколико разлога:

1. Не представљају оригиналну творевину аутора.
2. Повреда права нужно не произилази из сваке сличности два ауторска дела.
3. Употреба туђег ауторског дела мора бити дозвољена уз испуњавање законом прописаних услова.⁵³⁴

Из случајева у пракси попут *Atari, Inc. v. North American Philips* или *Midway Mfg. Co. v. Dirkschneider* може се закључити да судије доносе одлуке више на основу слободног судијског уверења него на основу доказа и мишљења техничке струке.

⁵³² Case No. 03 C1183 (N.D. Ill. Sep. 23, 2003).

⁵³³ Leslie A. Kurtz, „Copyright: The Scenes a Faire Doctrine“, *Florida Law Review*, vol. 41, Issue 2, 1989, 85. Доступно на: <https://scholarship.law.ufl.edu/flr/vol41/iss1/2> (приступ 13. 4. 2023).

⁵³⁴ L. A. Kurtz, наведено дело, 96.

Издавање и упоређење сличности заштићених елемената видео игре

Када је реч о заштити елемената видео игре путем ауторског права треба решити начелна, теоријска питања, како би се одредио приступ проблему. Имајући на уму да је заштита елемената дела заштићеног ауторским правом правно питање, независно од прихваћеног теоријског приступа, у сваком конкретном случају ће морати да се расправља који су елементи видео игре подобни предмети ауторско правне заштите у односу на друге који тој заштити не подлежу.

Према резултатима упоредно-правног истраживања правни статус видео игре као целине није посебно дефинисан законодавствима, него се у саставу видео игре као сложеног дела препознају поједини елементи, пре свега рачунарски програм и/или аудио-визуалне компоненте, који би могли да подлежу заштити путем ауторског права. Због тога суд мора у сваком конкретном случају, крећући се у оквиру истакнутог тужбеног захтева, да утврди који су заштићени елементи видео игре и да их издвоји у односу на друге који заштити не подлежу. Истовремено суд испитује степен сличности или идентичност елемената различитих видео игара, при чему се редовно ограничава на оне елементе који подлежу заштити путем ауторског права према националном праву. Такав приступ тзв. дистрибутивне класификације, који преферира већина европских држава (осим Италије и Шпаније) и САД⁵³⁵ намеће знатне тешкоће у раду суда, будући да се модерне игре могу састојати од стотина па и хиљада елемената, а да се у поступку мора испитати правна заштита сваког елемента видео игре понаособ уз додатно утврђивање степена сличности елемената две или више игара.

Логичка „филтрација“ идеја које не подлежу заштити путем ауторског права и елемената који су подобни да добију заштиту редовни је део начина правног расуђивања, при чему се разликује ситуација у којој суд врши процену као „пажљиви посматрач“ у односу на случајеве када примењује „спољни“ и „унутрашњи“ текст да би извршио разграничење и одлучио о довољној сличности међу елементима дела која подлежу заштити да би се потом наставило са суђењем.⁵³⁶ Међутим, када је предмет заштите видео игра поступак логичке „филтрације“ којим се дефинише обим ауторскоправне заштите изузетно је проблематичан са становишта права, како у теорији, тако и у пракси. Приликом одређивања обима ауторскоправне заштите неопходно је посебно сагледати сваки појединачни случај – дакле, генерализација је готово немогућа. Такође судије се сусрећу са нешто другачијом ситуацијом од оне у којој је предмет заштите традиционалан у смислу права интелектуалне својине. Код традиционалних предмета заштите могуће је извршити поређење два дела и простим опажањем утврдити степен сличности између њих. Примера ради, судија ће утврдити степен сличности између две фотографије посматрајући форму, материјал, боје или приказани садржај.⁵³⁷ Видео игре као интелектуалне творевине уопште није могуће поредити на описани начин, зато што постоје многобројни елементи видео игре који могу да се буду заступљени у више игара и да се поклапају, али ће при томе сваки од аутора исте те елементе представити другачије и тако добити различити резултат. Из наведеног произилази да би све видео игре требало да имају статус ауторског дела и да уживају ауторскоправну заштиту. Такође, посебан карактер свакој видео игри не дају само њени појединачни елементи и начин њиховог комбиновања, него и индивидуални приступ корисника игре. Зато се код видео игара као приоритетан задатак јавља оцена који су елементи преузети из једне видео игре у другој и да ли су то баш они елементи који чине срж видео игре. Нарочито

⁵³⁵ С.А. Субботин, наведено дело, 320; К. Dmytrenko, наведено дело, 8.

⁵³⁶ Christopher Jon Sprigman, Samantha Fink Hedrich, „The Filtration Problem in Copyright’s ‘Substantial Similarity’ Infringement Test“, *Lewis & Clark Law Review*, vol 23, no. 2, 2019, 577-578.

⁵³⁷ G. Lastowka, наведено дело, 11.

се мора узети у обзир чињеница да је садржина многих модерних видео игара, попут игара *The Witcher 3 - Wild hunt* или *Hogwarts legacy*, изузетно компликована и екстензивна, те да захтева дужи временски период упоређивања сличности са неком другом игром. Истовремено је могућност поређења истих или сличних елемената унутар видео игре у овим случајевима практично немогућа, јер је реч о читавим развијеним виртуелним световима који кориснику пружају и по неколико стотина активних сати играња.⁵³⁸

У свом делу Грег Ластовка истиче да су начини утврђивања сличности између видео игара који се свде на поређења сценарија игре (*gameplay*) или основног кода недовољни и непотпуни, зато што и онда када се у две видео игре обрађује исто литерарно дело, начини те обраде у свакој од њих могу бити значајно другачији. Проблем је што судије немају довољно знања из области информатике да би могли да изврше поређења основног кода, како би на основу тога донели одлуку да ли је постојала повреда ауторског права и на ком делу основног кода. Овде се мора истаћи то да у сваком коду постоје елементи које су његов саставни део и неопходни су за функционисање видео игре и елементи који су заправо израз креативности и оригиналности аутора. Суптилне разлике у оригиналном коду тешко могу да уоче и стручњаци из индустрије видео игара, а поготову не могу судије који таквим стручним знањима и вештинама не располажу.⁵³⁹ Због тога приликом утврђивања суштинске сличности дела као што су видео игре добија на значају упоређивање њихових аудио-визуелних елемената.

У том смислу се већ изјашњавала судска пракса, нпр. у случају *Atari Games Corp. v. Oman*, 979 F. 2d D.C. Cir. 1992 суд је закључио да је „обележје видео игре израз који се налази у целокупном њеном ефекту како изгледа и звучи“ и у „њеном низу слика“ (параграфи 242, 245). У случају *Atari Inc. v. North American Philips Consumer Electronics Corp.*, 672 F.2d 7th Cir.III. 1982 констатовано је да се мора проширити испитивање обима заштите „барем у ограниченој мери на облик у коме је (игра) изражена, а то су облици, величине, боје, секвенце, аранжмани и звуци“ (параграфи 607, 617), док је у случају *Midway Mfg. Co. v. Bandai-America, Inc.*, 546 F. Supp. 125, 139 (D.N.J. 1982)⁵⁴⁰ суд заузео став да заштићени израз идеје представљају графички ликови из видео игре.

Утврђивање суштинске сличности

Теорија о утврђивању суштинске сличности развијала се крајем осамдесетих и почетком деведесетих година прошлог века када се пред судовима почео појављивати све већи број случајева у којима је било неопходно проценити да ли је заиста реч о повреди ауторског права титулара видео игре или не. Међу првим случајевима био је спор из 1988. године између две калифорнијске компаније *Data East USA* и *EPYX*.⁵⁴¹ *Data East USA* покренуо је поступак због повреде ауторског права, повреде жига као и због кршења добрих пословних обичаја.⁵⁴² Првостепеном одлуком установљена је повреда

⁵³⁸ Када је реч о видео игри *The Witcher 3 - Wild hunt* њено трајање процењено је на чак 173 сата, уколико корисник игре жели да успешно завши све нивое и поднивоје. Слична је и ситуација са видео игром *Hogwarts legacy* чији основни *gameplay* траје нешто више од 30 сати, међутим за све скривене изазове у видео игри треба издвојити још додатних 70 сати активног играња.

⁵³⁹ G. Lastowka, наведено дело, 11.

⁵⁴⁰ U.S. District Court for the District of New Jersey, July 22, 1982. Доступно на: <https://law.justia.com/cases/federal/district-courts/FSupp/546/125/1870427/> (приступ 7. 3. 2023).

⁵⁴¹ *Data East USA, Inc. v. Epyx, Inc.*, 862 F.2d 204, 9 U.S.P.Q.2d (BNA) 1322, United States Court of Appeals, Ninth Circuit, November 30, 1988.

⁵⁴² *Data East* је калифорнијска компанија која се бави дизајном и креирањем аудиовизуелних елемената који се касније уграђују у видео игре. Године 1984. компанија започиње са дистрибуцијом сопствене видео

ауторског права тужиоца. Тужени је у жалби истакао да: до повреде ауторског права тужиоца није могло доћи, будући да ЕРУХ никада није имао приступ ауторском делу тужиоца, донета је погрешна одлука у погледу процене суштинске сличности између два ауторска дела, а трајну забрану и одузимање предмета тужени сматра престојим мерама.⁵⁴³

Суд констатује да између видео игара тужиоца и туженог неоспорно постоји извесна сличност. Наиме, обе видео игре засноване су на истој теми – карате спорту и такмичењу између каратиста обучених у црвено и бело, уз присуство судије. Такође, у обе видео игре борбе се одвијају сукцесивно, а за сваку борбу прати промена позадинског окружења. Судија на сличан начин проглашава победника меча, док се у обе видео игре појављује бонус рунда у којој корисник видео игре може побољшати свој резултат избегавајући одређене препреке. Потези које користе каратисти и начин борбе, такође је сличан у обе видео игре. Због тога суд налази да у конкретном случају није једноставно одлучити о повреди ауторског права само на основу чињенице да је тужилац извршио регистрацију за видео игру *Karate Champ*, те да је неопходно изнети више доказа о повреди права, као и да се мора утврдити да ли је тужени имао приступ видео игри тужиоца у време развијања сопствене видео игре и у којој мери су ове две видео игре сличне, односно да ли је у питању сличност која произилази само из исте идеје, или из њеног израза.⁵⁴⁴ Да би се утврдила повреда права тужилац мора да докаже да постоји суштинска сличност између два дела како у самој идеји, тако и у њеном изразу. Уколико се обе видео игре базирају на истој или сличној идеји и општим концептима, не може бити речи о повреди ауторског права, с обзиром да један од најважнијих постулата ауторског права гласи да идеје саме по себи не могу бити предмет ауторског права, те да морају остати слободне за употребу од стране било којег лица.

За процену постојања суштинске сличности у овом конкретном случају примењен је тест у два корака. Први корак подразумева да се утврди да ли постоји сличност између идеја. Оцењено је да обе видео игре припадају жанру борилачких игара са два учесника и судијом, као и да се поени стичу на сличан начин, кроз пуне поене и полу-поене. Констатује се да ће, у свакој видео игри овог жанра, борба морати бити представљена на сличан начин, користећи позадинске слике и слике публике у горњем делу екрана, док се борба одвија у доњем делу екрана.

У другом кораку испитује се постојање суштинске сличности између израза идеје. Закључак је да су ове две видео игре сличне у чак петнаест тачки. Ипак суд остаје мишљења да визуелни приказ карате борби подлеже ограничењима својственим самом спорту. Број, став и покрети бораца у току меча, реаговање судија и начин давања поена карактеристични су за свако карате такмичење. Свих петнаест наведених сличности резултат су ограничења својствених карате спорту или су неодвојиве и неопходне приликом приказивања природе самог спорта. Када се идеја и њен израз поистовете, нема ауторскоправне заштите, сем у случају клонирања видео игре. Отуда је суд извео закључак да нема суштинске сличности међу двома видео играма.⁵⁴⁵

Други случај из 2005. године тиче се видео голфа. *Golden Tee* је видео игра која постоји још од 1989. године и била је веома популарна у периоду када су се видео биле доступне корисницима само на апаратима, који су се покретали убацивањем новчића.

игре под називом *Karate Champ* и то прво на јапанском тржишту, а тек годину дана касније и на америчком и европском тржишту.

⁵⁴³ Компанија ЕРУХ, која се такође бави развојем и дистрибуцијом видео игара, закључује уговор о лиценци са енглеском компанијом *System III Software*, а предмет уговора о лиценци је видео игра *World Karate Championship*, са којом потом ЕРУХ излази на америчко тржиште.

⁵⁴⁴ *Data East USA, Inc. v. Epyx, Inc.*, 862 F.2d 204 (9th Cir. 1988).

⁵⁴⁵ *Data East USA, Inc. v. Epyx, Inc.*, 862 F.2d 204 (9th Cir. 1988).

Компанија која ју је развила, *Incredible Technologies*, до 2003. године регистровала је ауторско права на поменутој игри, чак за више њених различитих верзија. Када се на тржишту појавила друга видео игра, која се такође базира на теми голфа, *PGA Tour(R) Golf*, компаније *Virtual Technologies*, *Incredible Technologies* поднео је тужбу за повреду ауторског права и захтев за изрицање привремене мере сматрајући да је сличност између ове две видео игре суштинска. Првостепени орган је установио је да нема довољно доказа како би се говорило о суштинској сличности, јер већина елемената ове видео игре није оригинална, с обзиром на то да представљају приказе неопходне и типичне за било коју игру која произилази из исте идеје (у овом случају – игра голфа). Интерфејси који се користе у овој видео игри не представљају израз једне идеје, већ је њихова природа функционална и неопходна за играње видео игре. Констатовано је да, уколико тужилац жели да успе у спору, мора доказати да је он титулар права за видео игру *Golden Tee*, као и да је дошло до повреду ауторског права путем неовлашћеног копирања искључиво оригиналних елемената те видео игре.⁵⁴⁶

Да би се уочиле разлике између два слична ауторска дела коришћен је тест просечног посматрача (*ordinary observer test*). Циљ је био да се покаже да ли би просечни посматрач могао да уочи разлику између два ауторска дела, при чему се ауторска дела сагледавају у целини, али се посебна пажња придаје опажању елемената видео игара који уживају ауторскоправну заштиту.⁵⁴⁷ Ипак, треба напоменути да поменути тест у погледу видео игара не може дати потпуно објективне резултате с обзиром на то да оно што привлачи пажњу просечних посматрача у погледу процене сличности обично спада у домен идеја или је реч о техничким решењима за које право не гарантује ауторскоправну заштиту.

У конкретном случају, тест је довео до закључка да сличност између ове две видео игре постоји и да се састоји у величини и облику контролне табле, положају дугмади и куглице којима се контролише игра и опцијама које се појављују на дисплеју. Такође, елементи попут мерења јачине и правца ветра, менији који приказују редослед играча и поене представљају елементе који излазе из обима ауторскоправне заштите, јер су и морају бити својствени свакој видео игри базираној на теми голфа. С друге стране установљено је да постоје и значајне разлике – видео игра *Golden Tee* омогућава кориснику да игра на измишљеним голф теренима, а кориснику се даје генерични назив обележен са "Голфер 1" док видео игра туженог пружа далеко веће могућности као што је играње голфа на стварним теренима попут *Пибл плаже (Pebble beach)* или коришћења аватара заснованих на ликовима стварних голфера Колина Монтгомерија (Colin Montgomerie) и Вијаи Сингха (Vijay Singh). Такође, апарати се физички веома разликују, а у самим видео играма користи се другачији колорит.⁵⁴⁸ Зато је суд, одлучујући по жалби, закључио да не постоји суштинска сличност између поменуте две видео игре, а затим је потврдио одлуку првостепеног органа у погледу одбијања захтева за изрицање заштитне мере.

И у другим судским споровима је било потребно поуздано утврдити сличности и разлике између видео игара да би се закључило о постојању повреду ауторског права. У случају *Atari, Inc. and Midway Mfg. Co. v North American Philips Consumer Electronics Corp and Park Television, d/b/a Park Magnavox Home Entertainment Center* из 1982. године представници привредних друштава *Атари* и *Мидвеј*, као тужилаца, тврдили су да је повреда права учињена неовлашћеним копирањем игре *Пакмен*, на коју су тужиоци имали ауторско право. Као и *Пакмен*, видео игра тужених под називом *К. Ц. Манчкин (K.C. Munchkin)* заснована је на принципу лавиринта у којем су постављене лоптице које

⁵⁴⁶ *Incredible Technologies v. Virtual Technologies*, 400 F.3d 1007 (7th Cir. 2005).

⁵⁴⁷ I.E. Gürünlü, наведено дело, 53.

⁵⁴⁸ *Incredible Technologies v. Virtual Technologies*, 400 F.3d 1007 (7th Cir. 2005).

главни карактер једе, скупљајући поене. Приказ лавиринта у игри тужених је правоугаоног облика и има два тунела кроз које пролази главни лик, за разлику од лавиринта у *Пакмену* код кога постоји само један слепи пут у којем се корисник игре може заглавити. Постоји разлика у постојању светлосних сигнала, претежно у ружичастим и љубичастим тоновима, када се постигне нови најбољи резултат или се поједу све куглице које постоје у лавиринту. Сличност је утврђена и код споредних карактера, јер као и у *Пакмену* и у о *К. Ц. Манчкин* видео игри постоје три духа, који се у обе игре крећу на идентичан начин. Поређењем изгледа и радњи главних карактера поменутих видео игара констатована је сличност у њиховој форми, устима у облику слова „V“, а нарочито у покретима и звуковима који прате уништавања непријатеља или умирање карактера. Након детаљне анализе, суд је закључио да постоји повреда ауторског права и да је дошло до неовлашћеног копирања туђег ауторског дела.⁵⁴⁹

Приликом утврђивања сличности између видео игара мора се водити рачуна и о жанру којем оне припадају. Почетком осамдесетих година прошлог века у судској пракси у САД нарочита је пажња била посвећена питању да ли и у којој мери исти жанр утиче на сличност видео игара. О томе је морао да се изјашњава суд америчке државе Мериленд (Maryland) у спору *Atari Inc. v. Amusement World Inc.* из 1981. године, у коме се расправљало о сличности између игре тужиоца *Asteroid* и игре тужене стране под називом *Meteor*. Суд је констатовао опште сличности: да се обе видео игре састоје из хардвера и рачунарског програма који је уграђен у хардвер. Док се видео игра не покрене, на оба апарата приказују се кратке секвенце из видео игре, како би се привукла пажња корисника. Обе видео игре покрећу се убацивањем новчића у апарат, након чега улазе у *play mode*. Видео игре се заснивају на истој идеји – корисник управља свемирским бродом, а циљ му је избегавање и/или уништавање камених небеских тела који лебде у свемиру претећи да униште свемирски брод. Детаљном анализом обе видео игре закључено је да оне садрже 22 слична или идентична елемента, као што су следећи:

- постоје три различите величине камених небеских тела;
- камена небеска тела се кориснику игре приближавају у таласима, а сваки нови је јачи од претходног;
- већа камена небеска тела се спорије крећу од мањих;
- на исти начин се распадају камена небеска тела пошто буду погођена;
- свемирски брод постоји у две величине;
- већи свемирски брод је теже погодити него мали;
- када буду погођени, свемирски бродови нестају са екрана на исти начин;
- свемирски бродови испуштају пројектиле;
- уништење небеског тела или супарничког свемирског брода праћено је експлозијом;
- корисник се звуком обавештава када је супарнички свемирски брод у близини;
- позадински звук се убрзава како игра одмиче;
- резултат се приказује у горњем левом углу екрана;
- контролни панели обојени су истим бојама – плаво, црвено и бело;
- исте су команде кретања и пуцања,
- када оствари резултат од 10.000 корисник у обе игре добија други свемирски брод;
- презентације игара имају карактер ратишта.⁵⁵⁰

⁵⁴⁹ *Atari, Inc. v. North American Philips Consumer Electronics Corp.*, 672 F. 2d 607, Court of Appeals, 7th Circuit, March 2, 1982. Доступно на: <https://law.justia.com/cases/federal/appellate-courts/F2/672/607/331150/> (приступ 03.03.2023.).

⁵⁵⁰ *Atari, Inc. v. Amusement World, Inc.*, U.S. District Court for the District of Maryland - 547 F. Supp. 222 (D. Md. 1981), November 27, 1981 доступно на: <https://law.justia.com/cases/federal/district-courts/FSupp/547/222/1478917/> (приступ 6. 3. 2023.).

Суд је утврдио и неке од кључних разлика између поменутих видео игара: видео игра *Метеори* је у боји, док је игра тужиоца црно-бела. *Метеори* су технички и графички напреднија видео игра са елементима 3D графике, а кретање камених небеских тела ка свемирском броду је реалистичније приказано, док видео игра генерално има бржи ток. Подлога те видео игре састоји се од приказа звезданог неба.

На основу свих елемената обе видео игре суд доноси закључак да сва сличност између ове две видео игре произилази искључиво из њиховог жанра, те да повреда права тужиоца не постоји, с обзиром на чињеницу да је тужени преузео концепт видео игре, али не и њен целокупан изглед. Наведени слични или исти елементи који се срећу код обе видео игре не улазе у обим ауторскоправне заштите јер ти елементи представљају основне и неопходне елементе за креирање видео игре овог жанра. Дакле, у видео игри која припада овом жанру морају постојати свемирски бродови, они се морају кретати на одређен начин и предузимати одређене радње у циљу избегавања или уништавања мета, такође, обавезна је присутност небеских тела која морају бити различитих величина. У овом случају управо су то елементи који су слични у обе видео игре. Сама идеја видео игре мора се одвојити од њене презентације, тако да, у овом случају, нема повреде ауторског права тужиоца.⁵⁵¹ Овакав закључак заснован је на одељку 102 (b) Закона о ауторском праву којим се ауторскоправна заштита ускрађује свакој идеји, процедури, процесу, систему, методу, концепту, принципу или открићу без обзира на форму у којој је објашњен, илустрован, приказан или на други начин отелотворен. Суд је, у поменутом случају прихватио лудолошки приступ видео играма, по којем су оне окарактерисане као скуп правила.

Да се у судској пракси ништа није променило од осамдесетих година прошлог века до данас показује случај *Spry Fox, LLC. V LOLApps, Inc. et al.*⁵⁵² Предмет спора била је повреда ауторског права привредног друштва *Spry Fox* на видео игри *Triple Town*, која је била направљена за уређај *Амазон Киндл*. Чим је доспела на тржиште видео игра је постала веома популарна и произвођач је одлучио да је прилагоди другим платформама, како би јој могли приступити и корисници на Фејсбуку. Како би се то постигло закључили су уговор о сарадњи са привредним друштвом *6Waves* којој су омогућили привилеговани приступ основном коду и свим подацима о поменутој видео игри, а *6Waves* требало је да игру учини компатибилном са *IOS* оперативним системом да би била доступна и корисницима *Apple* уређаја. Међутим, друштво *6Waves* је крајем 2011. године обавестило страну уговорницу да раскида уговор, те да није у могућности да испуни своје обавезе, али после кратког времена на тржиште пласира сопствену видео игру *Yeti Town* управо за *IOS* оперативни систем. По мишљењу тужиоца видео игра *Yeti Town* била готово идентична њиховој игри *Triple Town*, па зато покреће се судски спор. Суд је у поступку утврђивао сличности између поменутих видео игара и констатовао да се оне састоје у истој структури и начину играња који подразумева деловање корисника игре у мрежи величине 6x6 у којој корисник игре може градити одређене објекте. Након три изграђена објекта исте врсте они се спајају у један компликованији и већи објекат. У обе видео игре корисници игре сакупљају виртуелни новац, који могу потрошити у циљу даљег развијања игре. С друге стране, суд наводи да између ове две игре постоје и значајне разлике. Главни карактер у видео игри *Triple Town* је медвед, основна јединица грађе је поље покривено травом, које се касније претвара у дрво, док је у видео игри *Yeti Town* главни карактер Јети чудовиште, основна јединица грађе је поље покривено

⁵⁵¹ *Atari, Inc. v. Amusement World, Inc.*, 547 F. Supp. 222 (D. Md. 1981).

⁵⁵² *Spry Fox, LLC. V LOLApps, Inc. et al.*, Case no. C 12-147 RAJ, U.S. District Court, Western District of Washington at Seattle, September 18, 2012. Доступно на: <https://digitalcommons.law.scu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1150&context=historical> (приступ 3. 4. 2023).

снегом, које се затим претвара у шатор. Такође, боје које се користе за потребе видео игара су другачије, у једној преовлађује зелена боја, која треба да представља ливаду и природу у лето или пролеће, док у другој преовлађује бела боја која представља снег. Разлика је уочена и у начину на који карактери умиру након што буду ухваћени у замку. Медвед се претвара у надгробни споменик, док се Јети претвара у коцку леда.

Уочене разлике у аудиовизуелним елементима биле су повод да се постави питање да ли постоје посебни аудиовизуелни елементи видео игара који би могли бити подобни предмет ауторскоправне заштите, а да не произилазе искључиво из жанровске сличности видео игара. Позивајући се на одредбе Закона о ауторском праву суд констатује да се ауторскоправна заштита не може пружити идејама или системима, те да је неопходно одвојити саму идеју о видео игри од њене презентације и да је свако слободан да засебним радом, креира видео игру која се заснива на истом принципу као и друга, већ постојећа видео игра и констатује се да повреде ауторског права нема, да је видео игра *Yeti Town* резултат посебног и другачијег приступа једној већ постојећој идеји, а да су разлике између ове две видео игре јасне, те да оне имају потпуно другачије карактере и виртуелно окружење.⁵⁵³

Слични лудолошки приступ класификовању видео игре заступљен је и у научном раду Бруса Е. Бојдена (Bruce E. Boyden) у којем он видео игру дефинише као систем правила који не може бити предмет ауторскоправне заштите. Он истиче да би, и поред појединачних елемената који подлежу ауторскоправној заштити, као што су: рачунарски програм, карактери, аудиовизуелни елементи, музичке секвенце, видео игре би требало посматрати као један јединствени систем који међусобно спаја све елементе.⁵⁵⁴

За разлику од претходно описаних судских случајева, суд САД је на нешто другачији начин испитивао приступио испитивању суштинске сличности дела у случају *Tetris Holding, LLC v. Xio Interactive, Inc.*⁵⁵⁵ из 2012. године. Привредно друштво *Tetris Holding* тужило је привредно друштво *Xio Interactive* за повреду права интелектуалне својине и стварање нелојалне конкуренције на тржишту, која је последица претходне повреде права. 2009. године *Xio Interactive* је направио видео игру под називом *Mino* за кориснике *Apple* уређаја, а пре свега *Iphon*-а. Игра је заснована на тетрису, па је друштво *Tetris Holding* одмах реаговало тужбом, истичући да је раније одбио да закључи уговор о лиценци када је то *Xio Interactive* тражио. Тужени истиче да ниједан од ауторскоправно заштићених елемената видео игре *Tetris* није копиран, тако да повреда права не постоји. У тужби је наведено да постоји сличност у графичким и другим елементима између ове две видео игре: исте димензије играчког простора 10x20, исти начин играња, блокови јарких боја, истог облика и димензија, који падају одозго на доле и начин на који нестаје ред коцкица када се сложе.

У образложењу пресуде суд наводи да је неоспорна чињеница да су две видео игре, на први поглед веома сличне, али и да сва сличност произилази из сличности оних елемената који не уживају ауторскоправну заштиту. Узима се као значајна и студија привредног друштва *Xio Interactive* спроведена у циљу избегавања повреде права, у којој су испитани сви елементи видео игре тужиоца, након чега се приступило изради сопствене видео игре уз пажљиво коришћење само оних елемената видео игре који су

⁵⁵³ *Spry Fox, LLC v. LOLApps, Inc. et al.*, W.D. Wash., 2012, Case no. C 12-147 RAJ.

⁵⁵⁴ Bruce E. Boyden, „Games and Other Uncopyrightable Systems“, *Faculty Publications*, Paper 82, 2011, 439. Доступно на: <http://scholarship.law.marquette.edu/facpub/82> (приступ 8. 12. 2023).

⁵⁵⁵ *Tetris Holding, LLC v. Xio Interactive, Inc.*, No. 09-6115, 2012 U.S. District of New Jersey. LEXIS 74463 (D.N.J.), May 30, 2012. Доступно на: https://www.govinfo.gov/app/details/USCOURTS-njd-3_09-cv-06115/ (приступ 12. 10. 2023).

неопходни за коришћење када се ствара видео игра једног оваквог жанра. Судија истиче да се ауторским правом штити само оригинално дело, те да се ауторскоправна заштита не може пружити деловима видео игре који нису оригинални и да се процена о сличности између ове две игре мора базирати на разумевању идеја и концепта самог *Tetrisa*.⁵⁵⁶ Ипак, оцењује се да је друштво *Xio Interactive* могло да направи бесконачан број структура, различитих боја, облика и димензија како би се довољно њихова видео игра довољно разликовала од видео игре тужиоца. Констатује се да механика и правила игре не могу бити заштићени ауторским правом, као ни покрет и стил коцкица, али да је свеукупан израз ових елемената заштићен, те да се у игри *Mino* појављује исти стил, покрет, дизајн и облик као код *Tetrisa*, из чега произилази сличност између ове две видео игре. Овом пресудом усваја се захтев тужиоца и констатује се постојање повреде ауторског права и нарушавање лојалне конкуренције.⁵⁵⁷

Описани примери из праксе судова у САД, како старије, тако и новије, показују да судови, већ дужи низ година не могу да увиде разлику између правила видео игре, са једне стране и креације/фикције/идеје с друге стране. Када се у таквим случајевима постави питање утврђивања сличности између две видео игре неопходно је направити јасну разлику шта је идеја на којој се игра базира, и која, као таква, не може бити предмет заштите ауторског права, а шта је начин на који је та идеја презентована, који у свом саставу има елементе који подлежу заштити путем ауторског права. Судови, међутим, примењују различите врсте тестова испитујући суштинску сличност између две видео игре као што би то чинили када су у питању традиционална дела, иако динамичка природа видео игре онемогућава да се тим начинима утврди суштинска сличност игара и појава клонирања игре.⁵⁵⁸

Проблем носиоца ауторског права на видео игру

Приступ правној природи и класификација видео игре одређује круг могућих аутора на делима у саставу видео игре. Већ самим тим што се не препознаје видео игра као *sui generis* целовито дело и јединствени предмет заштите путем ауторског права, а реч је о сложене делу које настаје заједничким радом више лица, постоји опасност да се потцени креативни допринос појединих стваралаца видео игре. При класификацији видео игре као рачунарског програма истиче се у први план ауторство програмера, али се занемарује допринос сценаристе, композитора и других, који су аутори аудио-визуелних компоненти дела. У развојном тиму је посебно важна позиција оног програмера или дизајнера видео игара, који, попут редитеља филма, мора хетерогене елементе видео игре које креирају различити ствараоци да повеже у посебну, јединствену и функционалну целину. Када се видео игра третира као механички скуп различитих елемената од којих су неки заштићени путем ауторског права, док други нису, постоји опасност да се потцени његова одлучујућа улога у настанку игре, као новог, целовитог дела.

Аутором се, према праву Републике Србије, а слично правило постоји и у већини других законодавстава, сматра физичко лице које је створило ауторско дело које је истовремено и носилац ауторског права (чл. 9, ст. 1 и ст. 3 Закона о ауторском и сродним правима). Схватање о видео игри као сложене делу, које се, захваљујући пракси Европског суда правде прихвата у Европској унији, захтевало би да се ауторска права на

⁵⁵⁶ *Tetris Holding, LLC v. Xio Interactive, Inc.*, No. 09-6115, 2012, LEXIS 74463 (D.N.J.), 2012, 29.

⁵⁵⁷ *Ibidem*.

⁵⁵⁸ Christopher Lunsford, „Drawing line between idea and expression in videogame copyright: the evolution of substantial similarity for videogame clones“, *Intellectual Property Law Bulletin*, vol. 18, no. 1, 2013, 100-105, 116.

игри признају програмеру - аутору рачунарског програма који покреће игру, сценаристи, графичком дизајнеру – главном аниматору, ликовном уметнику и композитору, док би другим лицима која у мањој мери доприносе настанку видео игре могло бити признато ауторско право на конкретни резултат њихове делатности при чему би уговорима били регулисани њихови односи са осталим ауторима или носиоцима сродних права.⁵⁵⁹

С обзиром на растући креативни значај аудио-визуелних елемената у савременој видео игри, по чему она постаје слична филму или другом кинематографском делу, треба се подсетити на то да Директива 2006/115 Европског парламента и Савета од 12. децембра 2006. године о праву изнајмљивања и праву позајмљивања и о одређеним ауторском праву сродним правима у области интелектуалне својине⁵⁶⁰ којом се штите права аутора, уметника извођача, произвођача фонограма и филмских продуцената предвиђа да се главни редитељ сматра аутором или једним од аутора кинематографског или аудиовизуелног дела. У праву Републике Србије та су питања решена чл. 9, ст. 2 Закона о ауторском и сродним правима по коме се, изузетно од одредбе ст. 1 произвођач филма сматра носиоцем ауторског права, док се коауторима филмског дела сматрају писац сценарија, режисер и главни сниматељ (чл. 11, ст. 1), а под изузетним условима, ако су њихова дела битни елементи сложеног дела, коаутори су и композитор и главни аниматор (чл. 11, ст. 2 и ст. 3). Поменуте одредбе могле би у свему да се односе и на видео игру, која показује највише сличности са цртаним, односно анимираним филмом. Према чл. 10, ст. 3 Закона о ауторском и сродним правима, свим коауторима се признаје ауторско право на рачунарски програм или базу података. Управо би ове одредбе биле примењиве и на видео игре, зависно од прихваћеног критеријума правне класификације.

Аутоматско признавање ауторског права које не прати регистрација ствара привид да се (ко)ауторима видео игре пружа велика заштита, али је у пракси таква заштита неизвесна, како због недостатка посебне регулативе која се односи на видео игру, тако и због тешкоћа да се постигне судска заштита због повреде ауторског права. Посебно право на накнаду у складу са чл. 5 Директиве 2006/115, често преко удружења за колективно управљање ауторским правом, имали би аутори фонограма или уметници извођачи када је реч о музичким делима у саставу видео игара.⁵⁶¹

Сложеност видео игре захтева колективни рад више стваралаца, уобичајено запослених у компанијама које ће бити деривативни носиоци ауторског права на сва дела запослених настала током радног односа, осим ако послодавац посебном клаузулом или уговором не дозволи поједином ствараоцу да задржи ауторско право на свом делу. Такође, уговор о преносу ауторског права потписују уобичајено и сва лица ангажована по посебном уговору за конкретне задатке у вези са креирањем видео игре, на пример, за цртеж, композицију итд. Доминантни положај компаније која постаје дериватни носилац ауторског права на видео игру у односу на ауторе чини да она, дигитално управљајући правима, чак и када нереално смањи цену видео игре, остварује значајни профит од видео игре, једнако као и посредници (платформе) преко којих корисници приступају игри.

Чак и независни програмери који самостално развијају видео игру суочавају се са могућим економским искоришћавањем ако не располажу средствима за финансирање своје видео игре, зато што издавачи или продуценти захтевају потврду да програмер поседује ауторско право у одговарајућим видео играма које они треба да објаве или да

⁵⁵⁹ У сличном смислу М. Ficsor, наведено дело, 35; Е. С. Котенко, наведено дело, 427-428.

⁵⁶⁰ Directive 2006/115/EC of the European Parliament and of the Council of 12 December 2006 on rental right and lending right and on certain rights related to copyright in the field of intellectual property (codified version), *Official Journal L 376*, 27.12.2006, p. 28–35.

⁵⁶¹ М. Ficsor, наведено дело, 36.

финансирају и укључују у уговор са програмером клаузулу са његовом гаранцијом властитог ауторства. У случају да се прекрши таква клаузула, постојала би обавеза програмера да уговорној страни надокнади све што је примио по основу закљученог уговора.

Битно је нагласити да се у погледу става о томе ко се може сматрати аутором дела значајно разликује ауторско право САД од континенталног европског правног система. У члану 201 у другом делу Закона о ауторском праву (*Copyright Act 1976 - 17 U.S.C.*) таксативно се наводе лица која се сматрају носиоцима ауторског права. Разликује се аутор - физичко лице као почетни титулар права, с тим што када постоји више аутора једног дела, што би по правилу било код видео игре, они су заједнички титулари права. Међутим, најчешће ће носилац ауторског права на видео игру бити лице која од аутора наручи израду одређеног ауторског дела, зато што тада, према члану 201 (b) 17 U.S.C., важи правна фикција да су му аутори уступили имовинска ауторска права. По том правном основу носилац ауторског права на видео игру ће редовно бити компанија у којој је запослен програмер и други коаутори видео игре, односно продуцент који наручи од почетног носиоца права израду одређеног ауторског дела (на пример, композиције, цртежа, графичког решења) које ће бити искоришћено у оквиру видео игре. Како наручилац ауторског дела има права да дело користи, да га учини јавно доступним и да располаже њиме на други начин, почетни носилац права само задржава морално право да захтева да буде означен као аутор дела. Ако видео игру креира независни програмер који се удружује са другим ствараоцима на заједничком подухвату, онда се на ту ситуацију, слично наведеном решењу у нашем праву, примењује одредба члана 201(c) 17 U.S.C. о доприносу аутора колективном (заједничком) делу, под додатним условом да већ у моменту стварања таквог дела постоји намера аутора да се њихови прилози (не нужно једнаког стваралачког доприноса), споје у нераздвојне или међусобно зависне делове једне целине (члан 201 (s)). У одсуству такве намере, сматра се да је реч о посебним, привремено спојеним делима, при чему сваки од аутора задржава ауторско право на своме делу.

Креативни допринос корисника игре

Ипак, можда највећи проблем који се може појавити приликом испитивања сличности између две видео игре односи се на утврђивање да ли разлике у видео игри произилазе из самог ауторског дела или су резултат комуникације корисника игре са интерфејсом. Уколико елементи игре варирају у зависности од радњи које предузима корисник игре како одредити обим ауторскоправне заштите? Да ли је могуће одвојити допринос корисника игре од саме игре?

У овом случају питање ко се сматра аутором игре отвара се због тога што постоји интеракција играча са видео игром, тачније са уређајем за играње (конзолом) и виртуелним светом. Постојање такозваних *media fandom*⁵⁶² играчких заједница додатно компликује давање јасних одговора на претходна питања, зато што корисници видео игара путем интернета и платформи размењују технике играња и савете, а могу и да праве садржај и сопствена ауторска дела која између себе деле. Такав је случај са садржајем који се у америчкој литератури назива *skin & cheats*, којим се мења оригинални садржај видео игре, на пример, креирањем посебног изгледа аватара, додавањем посебне опреме, креирање путева да се лакше или прецизно пређе одређени ниво.⁵⁶³

⁵⁶² Термин се први пут појавио током седамдесетих година прошлог века. Означава љубитеље („фанове“) телевизијске или филмске научне фантастике за разлику од књижевних дела научне фантастике.

⁵⁶³ G. Lastowka, наведено дело, 23.

Из аспекта ауторског права јавља се потреба да се одреди однос између програмера или титулара ауторског права и корисника видео игре, који мења оригинални садржај видео игре, тако да постаје „мали“ аутор који испољава изведену (деривативну) креативност.⁵⁶⁴ Све креације које настану у интеракцији корисника са видео игром у току *online* игре (аватари, поједини предмети или виртуелна имовина коју стичу током играња), ако би могли бити заштићени путем ауторског права, теоријски припадају кориснику као аутору. Ако би се признало ауторско право корисницима на садржај који генеришу, поставља се питање да ли се на њихове креације могу применити правила о заштити ауторског дела као рачунарског програма, тј. аналогно књижевном делу.

Најчешће ће се показати, према типским уговорима корисника са провајдерима платформи, да корисници не стичу својину на властитим креацијама у видео игри, зато што систем ауторског права штити интересе програмера или произвођача видео игре који могу да искоришћавају такве креације корисника.⁵⁶⁵ Корисници игре пре покретања игре прихватају услове које намеће аутор игре, а често прихватање таквих услова омогућава потпуну контролу и надзор корисника, на пример, убацивањем лозинки, клаузулама *кликни даље* (*click through*) уговора, анти-хакерских заштита и слично. Један од услова може бити и тај да садржај створен од стране корисника игре, уколико буде изнет у самој игри, може бити коришћен од стране аутора игре. Осим тога, како су права корисника маргинална, по правилу, провајдери великих виртуелних светова у типским уговорима за кориснике предвиђају право менаџера да у било ком тренутку и без разлога избрише садржај, што укључује и садржај који је креирао корисник игре, а једини ефикасни механизам заштите у таквом случају могло би да буде право заштите потрошача.⁵⁶⁶

С друге стране, чим се појави могућност креирања предмета у виртуелном свету, који се могу уновчавати, отвара се и питање могуће заштите оригиналне игре путем ауторског права. Реч је о томе да произвођачи омогућавају корисницима да за ниску цену или бесплатно играју видео игру, при чему остварују приходе од продаје виртуелних предмета у видео игри, које корисницима служе за напредовање у игри или за сопствене креације. Ту долази у обзир поменути *skin & cheats* садржај, као што су промене естетског изгледа лика који представља играча, нпр. боје коже, очију, израза лица, фризуре и слично, набавка иконице играча, посебних гласовних или звучних ефеката, победничке позе, разних додатака лику, попут оружја, оклопа, одеће, алата или друге опреме. Виртуални предмети могу да се стичу током дужег играња, али се кориснику обично пружа прилика да тај процес скрати набавком жељеног предмета виртуелном валутом која се користи у игри, а која се купује стварним новцем.

Одговор на питање ко је стварни аутор садржаја видео игре, као што је истакнуто, уједно би представљало и решење проблема интерактивности, а до њега се долази кроз анализу неколико случајева из судске праксе, пре свега у САД. У већ поменутом случају *Breakout*, Канцеларија за ауторско право изнела је став да је аудиовизуелно дело које се ствара приликом играња видео игре дело корисника видео игре, а не њеног аутора, док се делом аутора видео игре сматрају делови видео игре попут играчког окружења,

⁵⁶⁴ Реч је о изведеном делу које настаје од оригиналног дела надограђеног позајмицама (*work with borrowings*).

⁵⁶⁵ Пример из Кине показује да су у таквој неповољној позицији корисници који склапају уговор са *Тенцентом* (Quinling Xu, „Copyright ownership of user-generated content in games“, *Journal of Gaming & Virtual Worlds* (Thematic Issue: China and the World: Navigating Video Game Localization and Copyright Challenges), vol. 14, 2023, 143, DOI: 10.1386/jgvw_00077_1. Исто констатује и Баркер у односу на кориснике из других земаља (Kim Barker, „MMORGing – The Legalities of Game Play“, *European Journal of Law and Technology*, vol. 3, no. 1, 2012, 2, 9. DOI: 119/194).

⁵⁶⁶ D. Mac Sighthing, наведено дело, 364.

инфраструктуре у игри и *non-playing* карактера, које су непроменљиви, те на њихов садржај играч не може утицати својим радњама. Пример такве процене јесте судска пресуда у вези игре *Пакмен* у којој је суд истакао да корисник игре слободно контролише ток игре и кретања главног лика, али да он не утиче на изглед, боју, димензије лавиринта нити главних и споредних карактера, па уколико дође до неовлашћене употребе неког од ових елемената видео игре биће речи о повреди ауторског права аутора игре.⁵⁶⁷

Другачији став заузео је судија Камингс (Cummings) у случају *Midway Mfg. Co. v. Artic International, Inc.*⁵⁶⁸ Тужена страна производила је и продавала матичне плоче за апарате на којима су се играле видео игре. Када би се таква плоча убацила у апарат на којем се налази игра *Galaxian* чији је произвођач тужилац, дошло би до повећавања брзине репродукције слика, али и емитовања звукова који прате слике на екрану или долазе из звучника. Друга матична плоча тужене стране садржала је слике и звукове идентичне онима који су се чинили садржину видео игре *Пакмен*. Тужилац је покренуо спор у којем је усвојен његов захтев за привремену забрану производње и дистрибуције матичних плоча које се користе за играње видео игара које су суштински сличне онима које су предмет ауторскоправне заштите привредног друштва *Мидвеј*. У поступку по жалби поставило се питање колики је утицај корисника на креирање садржаја игре по њеном покретању. Судија износи став да, иако скуп слика и звукова који је садржан на једној матичној плочи није исти као и скуп слика и звукова који се појављују на екрану, у тренутку играња корисник игре својим деловањем не утиче на садржај игре, већ притискањем дугмета на апарату само, из меморије плоче извлачи одређену слику или звук из већ унапред програмираних елемената који су дело аутора игре. Садржај видео игре већ је дефинисан и сачуван, унутар саме игре, на њеној матичној плочи. Према томе креативни напор који улаже корисник игре да би постигао задовољавајући резултат није довољан да би се могао прихватити став по којем је корисник игре уједно и аутор игре, јер је његов утицај на садржај видео игре само миноран.⁵⁶⁹

Према поменутом ставу суда могло би се закључити да учешће корисника игре у видео игри и његов допринос видео игри не може да се цени у тој мери да би се могао сматрати аутором дела. Истиче се да би то било једнако ситуацији у којој би субјективни доживљај гледаоца филма или читаоца литерарног дела имао толики значај да би им требало признати права аутора филма, односно књиге, што није могуће, зато што корисници сваког ауторског дела током активног опажања његовог садржаја индивидуално доживљавају та дела и формирају сопствена мишљења и утиске о делу, што и то чине током активног опажања његовог садржаја што би се, могло изједначити са радњама које предузима корисник видео игре играјући је.⁵⁷⁰

До прве, иако можда не и сасвим јасне и прецизне дефиниције и поделе садржаја који стварају корисници при игрању дошло се тек 2007. године у извештају који је објавила Организација за економску сарадњу и развој (у даљем тексту OECD). Према овом извештају садржајима које стварају корисници видео игра сматраће се:

- 1) садржај који је постао доступан јавности на интернету,
- 2) садржај који се одликује улагањем одређеног корисничког креативног напора у његово креирање,

⁵⁶⁷ *Atari Games Corp. v. Oman*, 888 F. 2d 878 - Court of Appeals, Dist. of Columbia Circuit 1989.

⁵⁶⁸ 704 F.2d 1009, U.S. Court of Appeals, Seventh Circuit, April 11, 1983. Доступно на: <https://casetext.com/case/midway-mfg-co-v-artic-intern-inc-2> (приступ 2. 12. 2023).

⁵⁶⁹ *Midway Mfg. Co. v. Artic Intern., Inc.*, 704 F.2d 1009, (7th Cir. 1983).

⁵⁷⁰ G. Lastowka, наведено дело, 18.

3) садржај који је створен изван професионалних токова и праксе.⁵⁷¹

Наведена дефиниција, према Ластовки, ипак није довољно одређена, на пример, у првој ставци се не прави разлика између комерцијалног или некомерцијалног садржаја, док се у другој ставци није прецизирано да креативни напор који улаже корисник игре мора бити такав да се њиме достигне захтевани ниво оригиналности неопходан за остваривање ауторскоправне заштите.⁵⁷²

Да би корисник који мења туђу видео игру могао сматрати носиоцем ауторског права неопходно би било пронаћи одлучујући критеријум на коме би се такво његово право заснивало, што је истовремено важно и за процену да ли корисник својом креацијом повређује права примарног носиоца ауторског права. Мора се најпре установити какве врсте нових или допунских садржаја може створити корисник видео игре. То може бити садржај попут прича о видео игри, костима или видео снимка који настаје ван видео игре, али за које је она повод - инспирација. У овој ситуацији нема директног копирања аудиовизуелних елемената видео игре.⁵⁷³ Другу групу ауторских дела која настају улагањем креативног напора корисника игре чине традиционални предмети заштите ауторског права попут: поема, песама, музике или слика. Овакав садржај често остаје изван саме видео игре, али потенцијално проблематична ситуација може настати када се он нађе у видео игри. Примера ради уколико један корисник игре, инспирисан видео игром, напише поему о садржају видео игре, а затим је презентује осталим играчима током играња игре.⁵⁷⁴ Тада нема сумње да је аутор поеме корисник игре, али чињеница да ју је прочитао или написао током трајања видео игре мења ситуацију утолико што се такав садржај може приписати аутору видео игре. Да ли ће то тога доћи или не, зависи од система лиценцирања које користе аутори игре. Трећа ситуација је она у којој корисници игре, изван игре стварају ауторска дела, која затим директно инкорпоришу у рачунарски програм постојеће видео игре без дозволе аутора. Очигледно је да тада постоји повреда ауторског права аутора видео игре. Најтеже је разрешити ситуацију у којој се ауторска дела корисника игре стварају у самој видео игри, током њеног играња. Уколико би као аутори таквих дела били означени корисници видео игара, потенцијално би настао велики проблем за компаније које се данас, највећим делом, ослањају на механизме као што су „кликни даље“ уговори којима је могућа ефикасна заштита и надзирање активности сваког појединачног корисника игре у тог процеса играња.⁵⁷⁵ Ипак, највећи број ауторских дела корисника игара настаје изван саме видео игре, а реч је о аматерским ауторским делима која не представљају никакву опасност за аутора видео игре, с обзиром на то да таква дела немају тржишну вредност.

Треба истаћи и то да се корисник видео игре редовно суочава са једним значајним ограничењем због чега не може потпуно испољити властиту креативност мењајући туђу игру. Играјући је, чак и када му је дозвољено да самостално креира одређени садржај, корисник се редовно креће у оквирима унапред програмираних задатака и могућности. Једно време, нарочито када су због брзине производње видео игре са недостацима пуштане на тржиште, програмери из компанија – издавача видео игара трудили су се,

⁵⁷¹ OECD, Working Party on the Information Technology – Participative Web: user-created content, DSTI/ICCP/IE(2006)7/FINAL, 12. April 2007, 4. Доступно на: <https://web-archive.oecd.org/2012-06-15/135484-38393115.pdf> (приступ 09. 3. 2023).

⁵⁷² G. Lastowka, наведено дело, 24.

⁵⁷³ Оваква ауторска дела називају се *fan works* и њих стварају обожаваатељи одређене видео игре, у некомерцијалне сврхе, а употребљавају се изван видео игре. Таква дела се не убацују у саму видео игру, па се отуда и не јављају проблеми у вези са ауторством игре.

⁵⁷⁴ G. Lastowka, наведено дело, 25.

⁵⁷⁵ G. Lastowka, наведено дело, 26.

ради унапређења игре и у страху да креативни корисници не затраже судску заштиту својих права, да преузму права на садржајима који корисници створе. У међувремену, са појавом бројних дигиталних видео игара и применом уговора о лиценцама који постају довољни механизам регулисања односа *online* платформи са корисницима, ранија пракса се напушта и корисницима се уобичајено препушта интелектуално власништво над садржајем који креирају у видео игри.

Међутим, напредна дигитализација ипак отвара нека нова питања у регулисању креативног доприноса корисника дигиталне видео игре, не само зато што је технички све једноставније да они креирају изведено дело, него и због тога што базе претплатника појединих игара броје стотине хиљада, па чак и више корисника. Имовинска овлашћења из ауторског права ће по правилу припадати компанији која је издавач, док ће корисници – играчи масовних *online* игара најчешће по основу уговора са провајдерима морати унапред да се одрекну својих ауторског права, иако могу пружити креативни допринос којим се видео игра унапређује. Они не могу да се сматрају ни коауторима видео игре, на пример, када креирају аватара током играња, зато што није од почетка постојала воља креатора и корисника да заједнички раде на стварању јединственог и недељивог ауторског дела.⁵⁷⁶

Управо на примеру савремених дигиталних видео игара могуће је сагледати како је тешко применом постојећих правила регулисати ауторско право на видео игри, једнако као што је упитно ко је стваралац и ко се сматра аутором у виртуално конструисаном свету: програмер, кодер или корисник који реконструише неодредиве делове кодова који без његове интервенције не би били ништа друго него лабави алгоритми?⁵⁷⁷

Промене на тржишту видео игара на коме корисници све чешће игре преузимају и играју преко стриминг платформи, а истовремено снимају процес играња и размењују такве снимке, наметнуле су потребу да се регулише креативни допринос корисника дигиталних видео игара и призна ауторско право на њихово изведено дело, ако је створено у складу са уговорним ограничењима попут EULA клаузуле. Реч је правима тзв. стримера - корисника који уживо емитују другој публици на интернету путем дигиталних платформи аудиовизуелне снимке свог играња видео игара, које публика прати и преузима. Видео игре се веома разликују од традиционалних заштићених дела по томе што имају и играње, при коме настају аудиовизуелна права извођења, те би зато стримерима требало признати ауторско право на снимке (стримове) играња, при чему се мора регулисати и њихов однос са играчима који су учествовали у снимљеној игри.⁵⁷⁸ Како се види, ауторско право тек треба да се одреди према питању заштите самог снимка искуства играња.

⁵⁷⁶ Dušan Popović, „Povrede autorskog prava i srodnih prava na sajtovima za razmenu audio i video zapisa putem korišćenja onlajn video igara i na blogovima“, *Pravni život*, tom III, br. 11, 2012, 798. Супротно, Соња Лучић сматра да у изузетним случајевима не треба искључити коауторство играча који остварује креативни допринос тако што адаптира програм користећи допуштене алате у игри (С. Лучић, наведено дело, 2020, 435).

⁵⁷⁷ Sergio Roncallo *et al.*, „Authorship in Virtual Worlds: Author's Death to Rights Revival“, *Journal of Virtual Worlds Research*, vol. 6, no. 3, 2013, 6. Доступно на: <http://jvwresearch.org> (приступ 3. 3. 2024).

⁵⁷⁸ Nicholas Robinson, „From Arcades to Online: Updating Copyright to Accommodate Video Game Streaming“ in *North Carolina Journal of Law & Technology*, vol. 20, no. 2, 2018, 329-330; John Holden, Mike Schuster, „Copyright and joint authorship as a disruption of the video game streaming industry“, *Columbia Business Law Review*, no 3, 2020, 991-993. DOI: 10.52214/cblr.v2020i3.7815; Hanying Zhang, „Exploration of Tortious on Live Streaming of Video Games“, *Advanced in Economics, Business and Management Research*, vol. 110, 2019, 976.

Имајући у виду могући домен примене начела „поштене употребе“⁵⁷⁹ у праву САД, поставило се питање да ли корисник сме копирати или користити неки део средства игре у сврхе развоја вештачке интелигенције, чак и за некомерцијалну употребу. У судској пракси се тек расправљају први случајеви копирања делова ауторског дела попут рачунарског кода или слике одређеног лица у друго дело без дозволе титулара ауторског права ради развоја вештачке интелигенције. Већ је било објашњено како је врло тешко утврдити у судском поступку да постоји повреда ауторског права неовлашћеним копирањем делова видео игре. Из тог разлога очекује се да ће издавачи видео игара пре користи механизме одговорности корисника за повреду уговора о лиценци и деликтне тужбе да би јефтиније и ефикасније заштитили своја права у случају када корисник прави снимке екрана или видео снимке играња игре, рудари текст и податке, претражује веб, скраћује екран или на друге сличне начине прикупља податке како би, према тим подацима, на основу креираног скупа података, обучио или тестирао модел вештачке интелигенције.⁵⁸⁰

Угрожавање ауторског права прикривеним садржајима

Тајни, скривени садржај, популарно назван „ускршње јаје“ (*easter egg*), који је у другом делу овог рада описан као елемент видео игре, убацује се у видео игру са циљем да забави корисника или да код њега изазове асоцијацију на неки други, већ постојећи садржај. Према дефиницији из 1996. године прикривени садржај представља неочекивану операцију која је унета у комерцијални рачунарски програм, а која се активира поступцима корисника игре, најчешће задавањем тајне команде, предузимањем одговарајуће радње или при интеракцији са игром или другим ликовима.⁵⁸¹ Убацавање прикривених садржаја приликом дизајнирања видео игре, директно је повезано за питање одређивања обима ауторскоправне заштите. У питању је садржај који, по својој природи, остаје изван ауторскоправне заштите, али којим се потенцијално може угрозити ауторско право другог лица.

Прикривени садржај могу чинити текстови, поруке, објекти, али и читаве тајне просторије и нивои. Такође, прикривени садржај може да се односи на само једну видео игру, али и да упућује на више њих или на неко друго ауторско дело. Зденко Маго наводи пример видео игре *Талос Главни Свет Б-6 (Talos Principle World B-6)* када играч, након што се попне на врх египатског храма, наилази на врата која га воде у радну собу главног лика из друге видео игре *Озбиљни Сем (SeriousSam)* у којој се могу пронаћи његове слике, полице, оружје и трофеји. У истој видео игри корисник игре може пронаћи скривени двоглед кроз који се види сцена која асоцира на познати филм *Планета Мајмуна (Planet of the Apes)*.⁵⁸² У видео игри *Талос Главни Свет Ц-3 (Talos Principle World C-3)* чудовиште преузето из видео игре *Озбиљни Сем* виси са ивице провалије, а

⁵⁷⁹ Из утилитарних разлога у праву САД у Закону о ауторском праву се прихвата доктрина поштене употребе (*fair use*) као начин одбране од тужбе за неовлашћено коришћење туђег дела. Допушта се да се без одобрења аутора користи заштићено дело под ограниченим условима и у сврхе трансформације, ради коментарисања, критике или пародије. Да би се разумели разлози за настанак ове доктрине треба знати да су деликтне тужбе (нпр. за клевету) биле често коришћен начин да се, индиректно, постигне заштита од повреде ауторског права.

⁵⁸⁰ Stuart Irvin, Winslow Taub, Sam Jungyun Choi, „AI Generated Video Games Are Coming: How Do Game Developers Protect Rights in Their IP?“, *Harvard Journal of Sports & Entertainment Law*, no. 9. 2023, 8. Доступно на: <https://www.cov.com/-/media/files/corporate/publications/2023/09/ai-generated-video-games-are-coming--harvards-journal-of-entertainment-sports-law.pdf> (приступ 22. 3. 2023).

⁵⁸¹ Matthew Lakier, Daniel Vogel, „More than just software surprises: purposes, processes, and directions for software application Easter eggs“, *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*, vol. 6, Issue CSCW1, Article No. 102, 2022, 2. DOI: 10.1145/3512949.

⁵⁸² Zdenko Mago, „Easter eggs in digital games as a form of textual transcendence (case study)“, *Acta Ludologica*, vol. 2, no. 2, 2019, 51.

након што му се играч приближи он изговара речи "летите, будале", што би требало да представља директну повезницу, па и неку врсту пародије на филм *Господар прстенова* и то на сцену у којој чаробњак Гандалф, пре него што ће пасти у провалију узвикује "бежите, будале".⁵⁸³ Познат је пример оваквог садржаја у веома популарној видео игри *Вештац 2 – убица краљева* (*The Witcher 2- Assassins of Kings*) у којој се у неким деловима игре појављују лебдећа тела заглављена између кола и пласта сена, обучена у белу одору, што је једна од типичних корисницима добро познатих грешака у рачунарском програму присутних у видео игри *Асасинов завет* која се јавља приликом скока кроз време.

Како прикривени садржај чини игру занимљивом, готово свака савремена видео игра садржи такве елементе – дизајнери се међусобно надмећу да их убаце у своју видео игру, па чак постоји и интернет страница на којој се могу видети сви најпопуларнији такви садржаји, при чему је наведено у којој су видео игри заступљени.⁵⁸⁴

Одлука о томе да ли се таквим понашањем аутора видео игре вређа ауторско право другог носиоца ауторског права зависи од тога ко је извршио радњу и у коликој мери је туђе дело преузето у скривеном садржају. Када се говори о овом проблему могуће је разликовати неколико ситуација, прву у којој је титулар права исти за обе видео игре, па садржај из једне уноси у другу и другу у којој лице, које уноси садржај у видео игру, има статус трећег лица у односу на носиоца права.⁵⁸⁵ Индустрија видео игара далеко је попустљивија када је реч о коришћењу оваквог садржаја од стране трећих лица, с обзиром на то да овакве референце доносе корист обема странама, иако неке од водећих светских компанија као што су *Епл* (*Apple*) и *Мајкрософт* (*Microsoft*) не дозвољавају својим запосленим да врше манипулације кода у сврху стварања прикривених садржаја.⁵⁸⁶ Поред тога, неопходно је нагласити да је у оваквим ситуацијама код у који је уписан овакав садржај такође скривен, недокументован и незаштићен, те је могуће да се његовом изменом изврше промене и у оригиналном коду што може нанети штету титулару ауторског права.⁵⁸⁷

Најпроблематичнија ситуација настаје када се као део прикривеног елемента видео игре користи садржај из туђег филмског, музичког или литерарног дела, у ком случају ће титулар права, најчешће, реаговати, покретањем спора, у покушају да заштити своје ауторско право од недозвољене употребе.⁵⁸⁸ Процена о томе да ли је дошло до повреде права мора се извршити према околностима сваког појединачног случаја, а у складу са теоријом дихотомије, према којој се идеја и њен приказ посматрају одвојено. Дакле, уколико скривени садржај преузима концепт или идеју из ауторског дела другог титулара права, тада неће доћи до повреде, међутим, уколико је преузети садржај усмерен на одређени и специфични елемент туђег ауторског дела или је дело преузето у већем обиму тада је врло вероватно да је дошло до повреде туђег ауторског права. У случају покретања судског спора тужена страна могла би своју одбрану заснивати на постулатима *fair use* доктрине, али само онда када је у конкретном случају меродавно америчко право, док се у правима интелектуалне својине европских држава која се

⁵⁸³ Z. Mago, наведено дело, 53.

⁵⁸⁴ На линку <https://eeggs.com>. На пример, у видео игри *Последњи од нас* (*The last of Us*) чија је тема спашавање света од биолошке катастрофе због које се људи претварају у зомбије, главни лик Ели носи гардеробу са насловима најпопуларнијих видео игра издатих за Сонијеву конзолу (приступ 5. 5. 2023.).

⁵⁸⁵ Anna Piechówka, „When video games meet IP law“, *WIPO Magazine*, Issue 2, 2021, 11. DOI: 10.34667/tind.43984.

⁵⁸⁶ M. Lakier, D. Vogel, наведено дело, 3.

⁵⁸⁷ *Ibidem*.

⁵⁸⁸ Изнео професор Гаetano Димита (Gaetano Dimita) са Универзитета Краљица Мери у Лондону, говорећи о проблему скривених садржаја на *online* конференцији „Level 1 – IP for Video game Developers Group Meeting“ одржаној 5. 4. 2023. године.

базирају на традицији европско-континенталног права користе *numerus clausus* ограничења ауторског права.⁵⁸⁹

Прикривени садржај изузетно може да се користити и у сврхе додатне заштите носиоца права. Могуће је да овакав код садржи скривени водени жиг који директно упућује на носиоца права и служи у борби против повреде права интелектуалне својине.⁵⁹⁰ Ипак, проблем постојати због тога што је такав садржај прилично лако лоцирати јер постоје и *online* доступни репозиторијуми водених жигова. Када се открије прави редослед уноса, стандардне технике отклањања грешака ће нам омогућити да пратимо локацију воденог жига у извршном фајлу, а затим да га уклонимо или потпуно онемогућимо.⁵⁹¹

Модификација видео игара

Модификација (у жаргону модовање - *modding*) видео игара је термин који се употребљава за ситуације у којима се врше измене у садржају видео игре. На тај начин, игра се допуњава новим елементима, на пример, ликовима, музиком, мења се текстура и слично, како би постала атрактивнија за корисника. Могуће је да се измене односе и на исправљање грешака у видео игри, које издавач није уочио пре него што је игра пуштена у продају. Са појавом *online* видео игара модификација садржаја видео игре које врше корисници током играња постаје, глобално, одлика начина активног учешћа корисника у игри.⁵⁹² Начелно, изменама се ствара нови садржај који корисницима пружа појачан осећај задовољства док играју игру, а програмери који развијају видео игру из таквог садржаја црпу идеје и информације о захтевима и потребама корисника и на основу тога даље развијају видео игру у одређеном смеру. Стога многе компаније, свесне могућности да се кроз нарочито популарне модове осмисли нова игра, мотивишу играче да праве модове и да их на њиховој платформи користе. Тако је *Epic Games*, издавач игре *Unreal Tournament 2004*, године организовао наградно такмичење за најбоље креаторе модификација њихових игара.

Из аспекта заштите путем ауторског права додавање нових садржаја видео игри може да се сматра типичним примером насталог јаза између захтева праксе и ауторског права.⁵⁹³ Модификација садржаја видео игре омогућена је тиме што је у складу са новијим праксама *online* играња дошло до подударња интереса корисника и креатора видео игре – аутори су разумели да тешко могу остварити контролу садржаја који су креирали, а да корисници иновативним коришћењем видео игре могу унапредити квалитет тог садржаја и повећати популарност видео игре, чиме се стичу услови да се више заради од њене продаје. Зато титуларима права (програмерима или издавачима видео игре) може до извесне мере да одговара када корисници креативно допуњују игру, па такве поступке могу да толеришу или подстичу из комерцијалних разлога. Они често дозвољавају бесплатно коришћење прилагођених верзија својих видео игара, иако би

⁵⁸⁹ A. Piechówka, наведено дело, 12.

⁵⁹⁰ M. Lakier, D. Vogel, наведено дело, 4.

⁵⁹¹ Christian Collberg, Clark Thomborson, „Software watermarking: Models and dynamic embeddings“, *Proceedings of the 26th ACM SIGPLAN-SIGACT symposium on Principles of programming languages*, 1999, 315. DOI: 10.1145/29540.292569.

⁵⁹² Типичан пример модовања јесте стварање новог садржаја за неку видео игру, где готово сви елементи, као и рачунарски код постојеће видео игре остају исти, само се садржај прилагођава неком играчима у неком културолошком или традиционалном смислу. У нашој земљи је тако створен посебан мод за видео игру *GTA*, назван *GTA Србија*, а у тој верзији игре видљиви су неки од симбола наше земље, а нарочито главног града. Комплетан списак измена доступан је на страници <https://www.moddb.com/mods/gta-serbia-gta-srbija>.

⁵⁹³ Zaoxia Deng, „Illegal to Play? Reexamining the Copyright Owner of Player Created Content“, *Gujarat National Law University Law Review* vol. 8, no. 1, 2021, 22. DOI: 10.1016/j.clsr.2021.105634.

правно могли томе да се супротставе, па чак толеришу производњу и дистрибуцију верзија аудиовизуелних дела у којој се користе ликови и елементи приче њихове видео игре (тзв. *machinima* – израз скован од речи „машина“ да означи комбинацију „биоскопа“ и технологије видео игара).⁵⁹⁴ У случајевима када издавачи допуштају, па и подстичу модификације властите игре, свакако нема повреде ауторског права, него би таква дела требало (модификације или наставке) требало посматрати као дела изведена од оригиналних видео игара.

На појаву описане праксе утичу друштвени и економски фактори. Међутим, она може бити у колизији са системом заштите ауторског права. Систем заштите путем ауторског права осмишљен је ради економског искоришћавања ауторског дела и зато је титулар ауторског права овлашћен да тражи судску заштиту у сваком случају повреде његових права, док појава да се корисницима дозвољава модификација садржаја видео игре значи да ће титулар ауторског права правну заштиту захтевати само у најтежим случајевима потпуне замене модова. Због тога се поставља питање да ли и под којим околностима измене садржаја видео игре унете стварањем новог мода представљају повреду ауторског права титулара. Према томе, пракса модификације садржаја видео игре захтева да се преиспитају границе забране неовлашћене употребе и повреде ауторског права.

Модификоване верзије игара су на самој граници овлашћене употребе – све измене садржаја преко те границе прелазе у неовлашћена „клонирања“ видео игре. Од околности случаја зависиће процена да ли је модификација садржаја таквог значаја да остаје у границама овлашћене употребе или не. Одлучујући критеријум јесте природа и обим учињених измена, тј. да ли такве измене могу да се и даље сматрају нормалним начином коришћења видео игре, док допунски, треба водити рачуна о томе да ли у погледу најважнијих елемената игара титулари права (обично програмери и издавачи) остварују права на адаптацију путем уговора о лиценцирању, нарочито када се такви „модови“ користе у комерцијалне сврхе.⁵⁹⁵ Обично је у првом плану однос између титулара права и корисника видео игре, док се ретко води рачуна о заштити ауторског права коаутора (на пример, дизајнера графике или композитора и слично), који би требало уговорима са програмерима и издавачима да заштите своја права од промене њиховог дела приликом употребе видео игре.⁵⁹⁶

Традиционални режим заштите ауторског права који више не одговара економским интересима програмера и издавача видео игара у пословној пракси се замењује заштитом путем уговорних клаузула, тј. играчима се даје право да модификују видео игре без дозволе, уз обавезу да титуларима ауторског права плаћају за комерцијалну употребу модова.⁵⁹⁷ Према томе, у највећем броју случајева одговор се налази у EULA уговорима које формулише сам издавач видео игре. До сада, на глобалном нивоу није било судских спорова у вези са поменутих изменама видео игара, али би се одлука о томе да ли је било повреде права или не, морала донети у сваком појединачном случају.⁵⁹⁸

⁵⁹⁴ М. Ficsor, наведено дело, 40.

⁵⁹⁵ М. Ficsor, наведено дело, 40-41.

⁵⁹⁶ М. Ficsor, наведено дело, 41.

⁵⁹⁷ Zhaoxia Deng, Yahong Li, „Players’ rights to game mods: Towards a more balanced copyright regime“, *Computer Law & Security Review*, vol. 43, 105634, 2021. DOI: 10.1016/j.clsr.2021.105634.

⁵⁹⁸ Tianxiang He, „From Single-Player Games to Metaverse: A Futuristic Analysis of Challenging Legal Issues in the Video Game Industry in China“, *GRUR International*, vol. 71, no. 10, 2022, 957. DOI: 10.1093/grurint/ikac039.

Заобилажење технолошких мера заштите

Како се свакодневно појављује велики број *online* доступних видео игара које су засноване на ранијим верзијама, уз минималне измене садржаје, уместо правне заштите ауторског права користе се превентивне мере технолошке заштите (чипови уграђени у конзоле произвођача како би се омогућила употреба сопствене видео игре или неке друге којом се не повређује ауторско право). Заобилажењем техничких мера заштите, што се често дешава у вези са уређајима намењеним игрању видео игара, долази до посредне повреде ауторског права произвођача.

Хардверска заштита се некада заобилази помоћи „модчипова“ (*converter chip*), како би на конзолама било могуће коришћење било које игре, како легално набављене, тако и илегалне копије. Основни проблем јесте у томе што се технолошка заштита којом носилац права обезбеђује своје уређаје уклања, што омогућава неовлашћено копирање видео игре, о чему је, везано за конзоле компанија *Nintendo* и *Sony* било више судских спорова (најзначајнији је помињани предмет Европског суда правде *Nintendo v. PC Boock Srl*⁷⁸).

Из једног другог угла посматрано, техничке мере заштите представљају вештачке препреке које компаније уграђују у сопствене конзоле за игре са циљем да одрже *status quo* у свом доминантном положају на тржишту и обезбеде сталну лојалност купца њиховом бренду. Чак се дешава да такве производе продају испод цене, како би приходе остваривали дуже времена касније од продаје игара које производе за властите конзоле или од лиценци за игре које се могу играти само на њиховим конзолама. У поступцима који су се водили пред европским судовима и Европским судом правде због уградње „модчипова“ у конзоле иностраних произвођача било је спорно да ли је то чињено да би се на таквом уређају користиле неовлашћено копиране видео игре, као што је тврдио тужилац, или да би се омогућило играње видео игара других произвођача или у циљу превазилажења програмских ограничења у конзолама којима се спречава да се користе ван одређеног географског подручја.⁵⁹⁹ У таквим случајевима тужени би уградњом „модчипа“ у суштини настојао да повећа функционалност производа. Зато се на овом примеру у вези са видео играма потврђује тачност запажања Сање Радовановић да заобилажење технолошких мера заштите може да укаже на то да у конкретном случају није уважен друштвени интерес да се омогући у одређеним случајевима коришћење дела без сагласности аутора.⁶⁰⁰

Клонирање видео игара

Индустрија видео игара је сектор који доноси велики профит, при чему се број издавача видео игара и појединаца који креирају видео игре сваког дана увећава на глобалном тржишту. Због тога постоји и велики ризик од повреде ауторског права носиоца постојећих видео игара и то најпре у виду неовлашћеног копирања. Осамдесетих година прошлог века, копирање видео игара било је редовна и нормална појава у индустрији видео игара, која је била у зачетку, а може се рећи и да је захваљујући копирању и сталном унапређивању видео игара читава индустрија изузетно брзо напредовала у технолошком смислу. Данас се видео игре копирају другачије него раније, тако што се клонирају. Реч је о креирању видео игре веома сличне оној која је већ стекла популарност на тржишту, без додавања нових креативних садржаја, али са минимумом измена. На тај начин нови субјекти на тржишту преузимају већ постојећи садржај

⁵⁹⁹ D. Booton, A. MacCulloch, наведено дело, 72-73.

⁶⁰⁰ Сања Радовановић, „Технолошке мере у систему заштите ауторског права“, *Зборник радова Правног факултета у Новом Саду*, бр. 1, 2011, 400.

старијих видео игара, и уз одређене измене, најчешће аудиовизуелних елемената, стварају сопствене игре. Уз надограђивање наратива, радње видео игре, побољшавање аватара и дизајна добија се нова видео игра која се *de facto* заснива на истим идејама и концептима као и претходна. Пошто клонови никада нису тачне копије оригинала, не постоји очигледна повреда ауторског права и зато је могуће да се без икаквих последица појављују на тржишту.

Клонирају се најчешће видео игре за мобилне телефоне које се продају преко платформе за дистрибуцију апликација, а знатно ређе оне које се користе на конзолама. Разлози су економске природе: лако је доћи до корисника при таквом начину продаје игара и у кратком року остварити велики приход, док су, с друге стране, трошкови производње клона неупоредиво мањи него што би били трошкови креирања нове оригиналне видео игре.

Постоји више врста клонирања. Прво је *one-for-one* копирање рачунарског кода. Оно значи да, програмери који развијају видео игру директно преузимају и копирају рачунарски код видео игре другог лица и то чине уз употребу посебних техничких функција које пружају уређаји попут мобилног телефона.⁶⁰¹ О поменутој врсти клонирања било је речи и у пресуди *Tetris Holding, LLC v. Xio Interactive, Inc.* у којој је утврђена повреда ауторског права пошто суд није прихватио тврдњу туженог да је копирао незаштићене елементе игре и аргумент *scènes à faire*, него је истакао да је *Temple* „чисто маштовите“ природе, за разлику од низа игара заснованих на симулацијама борби у каратеу или такмичења у голфу. Важно је напоменути да директно копирање рачунарског кода значи повреду ауторског права.

Друга врста клонирања је обрнути инжењеринг (*reverse engineering*) - растављањем производа на саставне делове или његовим разлагањем и анализом конструкције предмета, уређаја или система откривају се технолошки принципи и начин његовог функционисања. Код рачунарских програма користи се откривени програмски језик у поступку обрнутог програмирања да би се дошло до идеје, која не подлеже заштити ауторског права.⁶⁰² Таква врста клонирања детаљно је објашњена у случају *Atari Games Corp. v. Nintendo of America Inc.* Трећа врста клонирања назива се *reskinning* и подразумева измене графике туђе видео игре. Најчешће је реч о изменама изгледа лика (аватара) уз задржавање осталих елемената. Не ради се само о имитацији која је допуштена и некажњива, нити о преузимању туђе идеје, односно концепта или правила игре, већ о радњи која би могла да представља повреду ауторског права.⁶⁰³

Појавама клонирања доприноси то што видео игра као сложено дело, као целина (*per se*) није заштићена путем ауторског права, него се у судској пракси најчешће користи дистрибутивни приступ и издвајају они поједини елементи видео игре који могу да подлежу заштити путем ауторског права, попут рачунарског кода и аудио-визуелних елемената, док концепт, правила игре и механика игре не могу да буду предмети ауторскоправне заштите. Зато се видео игра клонира релативно лако тако што се користи иста идеја игре, али се мењају аудиовизуелни елементи и прича, што је довољно да се констатује како је креатор био инспирисан истом идејом, али није повредио ауторско право копирањем оригиналне видео игре. Међутим, ако би при клонирању видео игре био преузет неки њен елемент који је подобан заштити путем ауторског права, на пример, музика, дизајн неке сцене или карактер онда би произвођач оригиналне видео игре могао

⁶⁰¹ Z. I. Li, наведено дело, 298.

⁶⁰² Сања Радовановић, „Допуштена декомпилација рачунарског програма у функцији заштите општер интереса“, *Зборник радова Правног факултета у Новом Саду*, год. 49, бр. 3, 2015, 1248. DOI: 10.5937/zrpfns49-9414.

⁶⁰³ Z. I. Li, наведено дело, 299.

да тражи заштиту својих права због неовлашћеног копирања, забрану производње клона и накнаду штете.

Правни резон по коме се сложено дело као што је видео игра раздваја на саставне делове од којих неки подлежу заштити путем ауторског права, а други не, олакшава да се клонирањем видео игре искористе недостаци у механизму заштите. Мак Ситинг (Mac Sithing) сматра да постоји очигледна неспремност да се прошири правна заштита против клонирања, што доводи у везу са могућим страховима, нарочито у Европи, да би злоупотреба или честа употреба заштите путем патента, на пример, везано за хардвер мобилних телефона или рачунарске програме, имала неповољан утицај на индустрију. Али, основим проблемом сматра то што судије одлучују о нечему о чему немају искуства: они не играју видео игре – евентуално гледају видео записе како се оне играју и користе се писаним материјалима и снимцима на основу којих није могуће установити да ли су и који су делови видео игре клонирани.⁶⁰⁴ Идентитет савремених видео игара темељи се и на искуству играња, тако да често визуелно поређење карактеристика делова сличних игара није довољно да би се утврдила повреда права, тј. редовно ће се констатовати да постоји међусобна сличност, али ипак недовољно значајна да би се сматрало да је дошло до повреде ауторског права.

У циљу потпуније заштите видео игре предлаже се да се видео игра третира као нова целина сачињена од функционално повезаних делова, а не као њихов механички скуп.⁶⁰⁵ У недостатку адекватног механизма заштите од клонирања индустрија видео игара у САД користи регистрацију „приказа екрана“ који је један од елемената видео игре који подлеже заштити путем индустријског дизајна, а исти приступ се користи и у Европској унији за рачунарски генерисане иконе, док би допунски било могуће позвати се на право нелојалне конкуренције и право заштите потрошача.⁶⁰⁶

Заштита путем права индустријске својине

Патентна заштита проналазака у вези са видео играма

Патентно право носиоцу права пружа правну заштиту у односу на његов проналазак, истовремено онемогућавајући било које друго лице да добије патентну заштиту за исти проналазак. Носилац права патента може слободно уживати монополски положај на тржишту правећи, користећи, продајући или дајући у лиценцу проналазак другим тржишним субјектима. Према члану 3 Закона о патентима,⁶⁰⁷ право на заштиту проналазка има проналазач, његов следбеник или наследник и послодавац или његов правни следбеник, при чему више лица могу пријавити заједнички проналазак. Носилац права на патент или мали патент има искључиво право да економски искоришћава заштићени проналазак, при чему је овлашћен да спречи неовлашћена лица да неком од радњи наведених у члану 14, став 2 искоришћавају његов заштићени проналазак.

Заштита компонената видео игре путем патента има велики значај, јер видео игре имају своју техничку основу и директно зависе од напретка технологије, а проналазак је „духовна појава у области технике.“⁶⁰⁸ Патентно право је изузетно добар

⁶⁰⁴ D. Mac Sithing, наведено дело, 355.

⁶⁰⁵ S. Corbett, 2016, наведено дело, 622.

⁶⁰⁶ Ewa Nagy, How to protect against game clones?, *Lexology*, 6. 5. 2021. Доступно на: <https://codozasady.pl/en/p/how-to-protect-against-game-clones-> (приступ 7. 12. 2023).

⁶⁰⁷ *Службени гласник РС*, бр. 99/2011, 113/2017 – др. закон, 95/2018, 66/2029, 123/2021.

⁶⁰⁸ Siniša Varga, *Pravo industrijske svojine*, Privredna akademija, Novi Sad, 2007, 59.

правни механизам заштите појединих компонената видео игре које могу да буду предмети такве заштите и требало би му дати предност у односу на ауторско право из два разлога. Прво, носилац патента своје право ужива у периоду од двадесет година од дана пријаве (члан 39, став 1 Закона о патентима), те по истеку тог рока проналазак бива ослобођен патента и прелази у јавни домен, чиме постаје доступан за коришћење свима, што доприноси убрзаном развоју технике и технологије. Друго, приликом подношења пријаве за добијање патента треба да буду испуњени стриктни услови - новост, инвентивни ниво и индустријска применљивост проналаска (члан 7, став 1 Закона о патентима), чиме се обезбеђује стварна употреба и вредност патента на тржишту. С друге стране, носилац патента стиче право уписом у регистар надлежне државне институције, те је постојање његовог права на одређеном проналаску лако проверљиво и једноставно се може доказати на суду, за разлику од ауторског права.

Патентима се не штите видео игре у целости, нити саме по себи, јер оне као такве не испуњавају услове који се захтевају за добијање патента – оне не могу да се сматрају проналасцима, већ поступцима за играње игара.⁶⁰⁹ Али, имајући у виду да савремени уређаји за играње и видео игре настају применом напредних техничких решења, треба истаћи да једна видео игра може да обухвата читав низ компоненти које корисници активно користе, а које могу бити патентбилне. Готово свако ново решење неког производа за видео игре могло би да буде предмет патентне заштите, на пример, хардвер, попут дугмића, тастатуре, џојстика, електричних табли за покретање аватара, елемента уграђених у контролер, посебних рачунарских уређаја који генеришу визуелни екран обично у облику наочара, кациге и слично, рачунарско-програмска решења укључујући *game engine* („погон“ игре), затим методе комуникације између апликација, интерфејси за игре, методи играња игре и слично. Патентна заштита се може односити и на побољшање постојеће технологије. Делови видео игре који би могли да буду предмет патента су примењени алгоритми, приказ на екрану, распоред менија, функција уређивања, контролне функције, карактеристике корисничког интерфејса, програмски језик и методе превођења у машински језик, услужни програми, контрола извршавања програма или података процеса и слично.⁶¹⁰ Треба истаћи да правна природа рачунарских програма који се користе у видео игри и „погона“ игре представља проблем за успостављање система правне заштите путем права интелектуалне својине, зато што би они сами по себи могу да се посматрају као предмет заштите путем ауторског права, а истовремено представљају технологију која омогућава нову креацију (стварање аудиовизуелних приказа на екрану). Основни код рачунарског програма није патентбилан, па се у погледу заштите рачунарског програма примат даје ауторском праву, применама технолошких мера заштите и уговора о лиценци.

По настанку првих видео игара педесетих година прошлог века међу креаторима игара доминирало је мишљење да ће патент управо због наведених предности у односу на ауторско право бити најважнији механизам правне заштите у области видео игара. Међутим, ово очекивање се није испунило. Први патент у области видео игара регистрован је 1968. године при Заводу за патенте Сједињених Америчких Држава. Ралф Баер је заштитио свој проналазак уређаја за играње под називом *Odyssey system*. Реч је о конзоли коју је било могуће повезати са телевизором и тако, пратећи промене слике на екрану телевизора играти прве видео игре. Компанија *Magnawox* започела је са производњом и дистрибуцијом поменуте конзоле 1972. године, чиме је

⁶⁰⁹ Синиша Варга, „Интелектуалне творевине које се не сматрају проналасцима“, *Право и привреда*, год. 48, бр. 4-6, 2010, 597.

⁶¹⁰ F. W. Grosheide, H. Roerdink & K. Thomas, наведено дело, 11.

испуњен услов привредне применљивости проналаска.⁶¹¹ У каснијем периоду уследио је знатни пораст патената који су се односили на механичке и електронске уређаје који су служили за играње видео игре, попут конзола и њихових делова. На пример, 1980. године патентиран је *D-pad* као део контролера за видео игре у конзоли компаније *Нинтендо*, који се и данас користи, *DualShock* контролер у *Sony Playstation* уређајима (1997), *Xbox* конзола компаније *Мајкрософт* (2000). Са популарношћу технологије виртуелне стварности велике компаније су поново почеле учестало да подносе пријаве патената за контролере, помоћна средства која омогућавају аутентичан доживљај при игрању (слушалице, столице и слично) и програмска решења.

Занимљиво је да у судским одлукама из седамдесетих година прошлог века стоји да се патент никако не може добити за рачунарски програм, те да рачунарски програм није ништа више од обичног математичког алгоритма.⁶¹² Поменути став судске праксе у САД почиње да се мења тек од 1988. године, када је у одлуци *Diamond* изнето изричито мишљење да је могуће патентирати рачунарски програм,⁶¹³ иако ни тадашњи прописи (члан 101 Акта о патентима из 1952. године) нису искључивали могућност заштите рачунарског програма патентом.⁶¹⁴ Ипак, неопходно је истаћи да патентирање рачунарског програма, као таквог, није могуће, већ да се овакви патенти односе на софтверске проналаске. Изузетно, заштиту патента може добити проналазак алгоритма којим се решава технички проблем у функционисању самог рачунара (оперативни програм) и рачунарски програм за аутоматско управљање производним или другим процесом (апликативни програм којим се остварује тзв. додатни технички ефекат).⁶¹⁵ Теорија и пракса, како у САД, тако и у Европи, већ дуги низ година постављају питање испуњености услова новости и инвентивног нивоа оваквих проналазака. Рачунарски програм се може посматрати као математички алгоритам, који се изједначава са апстрактном идејом, која не може бити предмет заштите путем патента – она најчешће није техничко решење техничког проблема.⁶¹⁶ Променом става судске праксе у САД обесмишљена је функција коју патент има, јер убрзо долази до појаве огромног броја пријава софтверских проналазака и на тај начин патент, као механизам заштите права интелектуалне својине, губи на значају.

Када је обим патентне заштите преширок, постоји ризик да обухвати и елементе који реално нису проналазак.⁶¹⁷ То је веома неповољно за индустрију видео игара зато што је управо код видео игара веома тешко издвојити програмска решења која би могла да буду предмет заштите од оних који то нису. С друге стране, уколико се пружи патентна заштита великом броју програмских решења, долази до непотребног нагомилавања броја издатих патената што значи да постаје практично немогуће

⁶¹¹ Kyle Gross, „Game on: the rising prevalence of patent – related issues in the video game industry“, *Southern Methodist University Science & Technology Law Review*, vol. 12, no. 3, 2009, 245.

⁶¹² K. Gross, наведено дело, 248.

⁶¹³ K. Gross, наведено дело, 250.

⁶¹⁴ Snežana Šarboh, Jovan Perić, Miljana Perić, „Zaštita softvera patentima u SAD, Evropskoj uniji i Srbiji“, u: INFOTEN-JAHORINA, Vol. 9, Ref. E-I-13, 2010, 474. p. 473-476, March 2010, 474. Софтвер није био експлицитно изузет од заштите, па је Завод за патенте и жигове почео да одобрава патенте за софтверска решења, а тек после 1990. године посебним смерницама које предвиђају да проналазак мора бити употребљив у области технологија су покушали да сузе обим заштите (*Ibidem*).

⁶¹⁵ C. Варга, наведено дело, 2010, 599.

⁶¹⁶ H.C. Herrera González, наведено дело, 81.

⁶¹⁷ За сужавање обима патентне заштите проналазака у вези са видео играма (најчешће за методе игре и уређаје за играње) од значаја су судски прецеденти којима се ограничава погодност за подносиоца патента да једном пријавом патента може обухватити „средства и функцију“, уместо да подноси више захтева за патенте (Steve S. Chang, „The Vital Role of Patent Law in the Gaming Industry“, *Gaming Law Review*, vol. 10, no 1, 2006, 12-13).

направити видео игру а да се не повреди нечији патент. Код овако постављеног обима заштите патент представља привлачно средство заштите за проналазаче, јер им омогућава велику економску корист, али истовремено, успорава раст индустрије, јер подразумева настајање великог броја патената многобројних титулара, чиме се креатори видео игара суочавају са несразмерно великим економским трошковима због потребе склапања великог броја уговора о лиценци. Разлог је тај што технологија се може патентирати, а повезана је са развојем видео игре обично превазилази „век“ одређене видео игре - иста или слична технологија користи се за развој других наслова видео игара или представља основу за развој технологије читаве „породице“ производа истог жанра, као што је ситуација код пример „погона“ игре за игре пуцања из позиције првог лица, платформе са графичким интерфејсом за тркачке игре, или комуникационе платформе за интерактивне игре за мобилне телефоне.⁶¹⁸

Колико је проблематичан прешироко постављен обим патентне заштите показује судски спор из 2003. године *Sega v. Fox Interactive et al.*,⁶¹⁹ завршен поравнањем наредне године. Компанија *Sega* је регистровала у САД патент бр. 6200138 издат 2001. над елементом видео игре *Crazy Taxi* који се односи на метод приказа игре на екрану (display method), метод показивања праваца кретања објеката (moving direction method) и уређај за симулацију вожње. У тужби је *Sega* истицала да су њена права повређена копирањем заштићених елемената видео поменуте игре у видео игри туженог *The Simpsons: Road Rage*, будући да се возило вози по коловозу, а са стрелицом или другим индикатором усмерава се у правцу куда треба да се вози. Како се види, предмет спора је технологија примењена у видео игри *Crazy Taxi* компаније *Sega*. Циљ игре јесте да се корисник стави у улогу таксисте који треба да реализује различите врсте вожњи са различитим клијентима. Оно што је било битно у овом случају јесте да је обим патентне заштите био проширен и на играње игре у којој се објекат креће у оквиру виртуелног простора. На тај начин *Sega* је патентирањем проналаска као елемента поменуте видео игре добила монопол на основне аспекте механике сваке видео игре из жанра симулације вожње код које се неизоставно мора користити неки од поменутих проналазака.

Током двехиљадитих година индустрија видео игара сусреће се са великим проблемом у вези са патентима за софтверске проналаске. Промена става судске праксе у САД омогућила је да се појави огроман број регистрованих проналазака који нису претворени у крајњи комерцијални производ, а титулари патента захтевају накнаду за њихово коришћење. Тиме су креатори видео игара, а највише велике компаније, приморани да плаћају знатне износе на име уговора о лиценци, или накнаде штете у случају повреде патента. Најбољи пример за такву ситуацију јесте пресуда из 2005. године из у случају *Immersion Corporation v. Sony Computer Entertainment America, Inc.*⁶²⁰ *Имерсион* је 1995. године поднео захтев за признавање патента за технологију која омогућава суптилне вибрације у мањим техничким уређајима и регистровао је у САД патенте бр. 5597307, 5795156, 6249863 и 6418532. Три године касније, компанија *Soni* излази на тржиште са својом конзолом *The Playstation* уз коју долазе и џојстици који вибрирају у складу са променама на екрану. Одмах потом на тржиште излази и *Мајкрософтов X-box* који користи исту технологију. Компанија *Имерсион* покрене поступак против оба произвођача уређаја за играње видео игара због повреде патента.

⁶¹⁸ F. W. Grosheide, H. Roerdink & K. Thomas, наведено дело, 12.

⁶¹⁹ *Sega v. Fox Interactive et al.*, N.D. Cal., Civil Action 4:03-cv-05468, Filed Dec. 4, 2003, Settled in 2004. <https://npe.law.stanford.edu/case/142331>.

⁶²⁰ *Immersion Corporation v. Sony Computer Entertainment America*, United States District Court, Ninth Circuit, California, N.D. California, Mar 24, 2005 С 02-0710 CW, Mart 24, 2005. Доступно на: <https://casetext.com/case/immersion-corporation-v-sony-computer-entertainment-america-inc>. (приступ 9. 3. 2023).

Мајкрософт пристаје на нагодбу и исплаћује накнаду у висини од 23 милиона долара, док се *Сони* упушта у судски спор, тврдећи да вибрирајући покрети џојстика, употребљени на њиховој конзоли нису засновани на тужиочевој патентираној технологији и захтева од Завода за патенте САД поновно преиспитивање патентне документације и испуњење услова од стране компаније *Имерсион* за добијање патента, што Завод одбија да уради. Спор је правоснажно окончан у корист *Имерсиона* 2007. године, након чега *Сони* мора да исплати 150 милиона долара.⁶²¹ Негативни утицај постојања „патентних тролова“ – празних патената који се не користе, очигледан је на примеру *Имерсиона* који је био мала компанија, која није остваривала никакав профит, а онда је добила накнаду штете у износу који значајно превазилази приходе који би се могли очекивати од редовне употребе њеног патента на тржишту.⁶²² На тај начин се у незавидан положај стављају не само велике компаније, него и мањи издавачи, независни програмери и други креатори видео игара, који су принуђени да одустају од коришћења технологија заштићених патентом. Зато је и компанија *Сони* на следећој генерацији своје конзоле избацила поменути вибрирајућу технологију у џојстикима.

Када је реч о патентбилним софтверским проналасцима неопходно је поменути и могућност давања патента за одређене типове механике игре. У питању су елементи видео игре који се могу сматрати новим и иновативним. Код видео игре *Tempos* то је начин на који се ротирају падајући блокови. То би био и специфичан стил борбе у видео игри *Batman Arkham Knight* или нарочити покрети којима се симулира паркур у видео игри *Assassin's Creed*. Поменути елементи не подлежу правној заштити путем права интелектуалне својине, али би потенцијално могли бити предмет патента, нарочито онда када се њима производи технички ефекат који је више од простог решавања проблема и конвенционалне активности познате у индустрији видео игара.⁶²³ Инвентивни ниво који се поставља као субјективни услов патентбилности проналаска у великој мери зависи и од жанра видео игре. Најбољи пример би била видео игра *Pokemon go*, која представља изузетно технолошко достигнуће. Имплементирани метод коришћен у овој видео игри, захваљујући којем се објекти из виртуелног света транспортују у стварни свет и *vice versa*, заслужио је да добије правну заштиту путем патента.⁶²⁴

Технолошка основа видео игара и иновативни функционални елементи у њима могли би да буду предмети заштите путем патента и у другим законодавствима. Интересантни су поједини примери из праксе права примене тзв. европског патента у склопу аутономног система европског патента⁶²⁵ на основу примене Конвенције о европском патенту⁶²⁶ (Convention on the Grant of European Patents – European Patent

⁶²¹ Апелациони суд је потврдио пресуду првостепеног суда, пошто је тужени током поступка повукао жалбу коју је поднео (*Immersion Corporation v. Sony Computer Entertainment America*, United States Court of Appeals for the Federal Circuit, 05-1358, April 4, 2007. Доступно на: <https://law.justia.com/cases/federal/appellate-courts/cafc/05-1358/05-1358-2011-03-27.html> (приступ 9. 3. 2024).

⁶²² K. Gross, наведено дело, 260.

⁶²³ H.C. Herrera González, наведено дело, 85.

⁶²⁴ H.C. Herrera González, наведено дело, 87. Потребна патентирања механике игре у конкретном случају препозната је у САД, где је патент признат и регистрован под бројем 8968099.

⁶²⁵ Темелји се на Конвенцији о европском патенту из 1973. године који је закључен у смислу Париске конвенције из 1883. године и на основу Уговора о сарадњи у области патената из 1970. године. Завршну етапу уобличавања тог система, после почетка примене унитарног патента, требало би да представља почетак рада Јединственог патентног суда (Јелена Ћеранић Перишић, „Унитарна патентна заштита : изазови почетка примене Споразума о Јединственом патентном суду“, *Право и привреда*, вол. 61, бр. 3, 2023, 736).

⁶²⁶ Закон о признавању европских патената (Конвенција о европском патенту) од 5. октобра 1973. године са изменама члана 63. Конвенције о европском патенту од 17. децембра 1991. године и изменама од 29.

Convention – даље: EPC). Подношењем европске пријаве пред Европским заводом за патенте, подносилац би могао остварити заштиту свог патента у свим чланицама Европске патентне организације, што представља велику погодност за производ какав су видео игре, са обзиром на територијална ограничења заштите патента у складу са националним законодавствима.

И у праву Европске уније техничка основа видео игара и иновативни функционални аспекти тог производа могли би да буду предмети заштите путем патента. У складу са изменама у чл. 52, ст. 1 EPC заштита путем европског патента могла би бити додељена за било које проналаске, у свим пољима технологије, под условом да су нови, да садрже иновативна решења и да су погодни за примену у индустрији. Начелно, сваки проналазак који је нов има инвентивни ниво и индустријску применљивост могао би да се заштити путем патента у Европској унији. Европски завод за патенте у својој пракси веома велики значај даје тумачењу стандарда „технологија“, од чега зависи хоће ли проналазак може бити регистрован као „технички“ или као проналазак који има „технички карактер“. Проблем је што у пракси Европског завода за патенте поменути стандарди нису јасно дефинисани.

Према чл. 52 EPC, у ширем скупу производа искључених из патентне заштите зато што се не могу сматрати проналасцима у смислу чл. 52, ст. 1, су а) открића, научне теорије, математичке методе, б) естетске креације, с) планови, правила и поступци за обављање интелектуалних делатности, за играње игара или обављање послова, као рачунарски програми, d) приказивање информација. Не треба посебно истицати да управо открића и математичке методе представљају суштину рачунарских програма, па и оних који покрећу видео игре.

Одредба по којој је рачунарски програм није патентбилан темељи се на ставу који је дуго времена био доминантан у Европи да рачунарски програм као такав представља апстрактну креацију којој недостаје технички карактер. Поменути став је дискутабилан јер се рачунарском програму не може оспорити његова техничка природа, с обзиром на то да се технички ефекат постиже управо захваљујући кодовима којима се успоставља однос између рачунара и програма, који се на рачунару покреће.⁶²⁷ У последње време став теорије и праксе се мења под утицајем који долази из САД те се патентбилним сматрају проналасци који карактеришу програмску подршку, представљају технички процес или који имају технички ефекат или допринос. Једини услов јесте да употреба таквих проналазака буде таква да превазилази нормалну интеракцију између програма и рачунара.⁶²⁸

Иако су у смислу чл. 52, ст. 2 EPC рачунарски програми и правила игре изричито искључени из патентне заштите, проналасци који настају употребом рачунара, који би могли да се подведу под „рачунарски имплементиран проналазак“ (*computer implemented intervention*)⁶²⁹ би могли да буду испуне услове који се захтевају за регистровање патента, ако се тиме омогућава напредак у некој другој области технологије која не би потпадала

новембра 2000. године [Convention on the Grant of European Patents - European Patent Convention] – Службени гласник РС – Међународни уговори, бр. 5/2010 и Службени гласник РС, бр. 99/2011 – др. закон. Србија је земља уговорница од 1. 10. 2010. године.

⁶²⁷ H.C. Herrera González, наведено дело, 77.

⁶²⁸ Snežana Šarboš, „Zaštita softvera patentima – regulativa i iskustva Sjedinjenih Američkih Država i zemalja Evropske unije, rad na naučno-stručnom skupu Ziteh, 2004, 4. Доступно на <https://singipedia.singidunum.ac.rs/kategorija/naucno-strucno-savetovanje-ziteh-2004-tara-srbija> (приступ 5. 3. 2023).

⁶²⁹ Проналазак настао употребом рачунара, рачунарске мреже или уређаја за програмирање, чија се једна или више карактеристика, делимично или у целини, реализује употребом рачунарског програма.

под категорије искључене из патентне заштите. Да би рачунарски имплементиран проналазак био патентиран неопходно је да се утврди суштинска патентабилност таквог проналазак, а како се употреба рачунара сматра довољним техничким средством, рачунарски програм је увек суштински патентабилан због подразумеване употребе рачунара при његовом креирању. На пример, правила игре, колико год да се она сматра оригиналном, искључена су из заштите путем патента у складу са чл. 52, став 2 (c) i (3), али би, код видео игре, могао бити примењен „рачунарски имплементирани проналазак“ којим се техничка средства користе ради примене правила игре, те би такав технички карактер проналазак био довољан да се превазиђе ограничење из наведених одредби. Међутим, други услов иновативности по правилу неће бити задовољен да би се постигла заштита путем европског патента.

Разлог је што се код процене услова иновативности, који би се код видео игре као мешавине наративно-техничких карактеристика ограничио искључиво на испитивање у којој мери техничка решења у имплементацији игре премашују једноставну аутоматизацију игре и до сада познате техничке ефекте. У смерницама Европског завода за патенте ради практичне примене ЕРС наводи се пример умрежене имплементације игре на срећу „бинго“, у којој се може препознати технички допринос решењу скромбовања резултата којим се постиже обезбеђење преноса података слично шифровању, али уз избегавање непожељног утицаја оператера на процес игре. Такво техничко ограничење сложености игре ипак неће бити довољно да се сматра техничким решењем које побољшава ефикасност имплементације, зато што се њиме једноставно заобилазе постојећа техничка ограничења - оно не представља директно техничко побољшање у имплементацији видео-игре.⁶³⁰ Такође и сва рачунарска решења примењена ради примене правила игре како би се што адекватније вредновале вештине играча и обезбедило њихово поштено надметање (на пример, информације о тренутном резултату, ажурирање стања и праћење атрибута карактера), на пример, примењена у интерактивним играма за велики број играча, иако рачунарски могу бити веома сложена, не задовољавају критеријуме да се сматрају техничким решењима, зато што се односе на не-техничке карактеристике (правила игре). У том смислу, у пракси Европског завода за патенте, у складу са мишљењима стручњака, давале су различите процене, што показује случај Т 0928/03, који је у наставку детаљније описан.

Када се ради о проналасцима у вези са рачунарским интервенцијама, према пракси Европског завода за патенте, може се закључити да је, после периода који је трајао до 2001. године и био обележен трендом либералног давања заштите проналазака, уследио период рестриктивне праксе, после које опет следи олакшано регистровање проналазака. Више није спорно да ли би рачунарски имплементирани проналазак могао да се изузме из ограничења чл. 52 ст. 2 c) ЕРС, колико је присутан проблем оцене иновативности новог решења у односу на претходно стање технике. Посебно би судском праксом требало решити питање релевантности не-техничких карактеристика за остварени ниво инвентивности проналазак.⁶³¹

Досадашња пракса Европског завода за патенте показује несигурност у пружању патентне заштите проналасцима рачунарских програма генерално, а нарочито у вези са видео играма. Због тога су најзначајнији примери у којима је Завод у првостепеном

⁶³⁰ EPO, The Guidelines for Examination in the EPO (EPC Guidelines), 3.5.2 Schemes, rules and methods for playing games. March, 2024. Доступно на: <https://www.epo.org/en/legal/guidelines-epc/2024/j.html> (приступ 1. 10. 2024).

⁶³¹ Stefan Schohe, Christian Appelt, Heinz Goddar, „Patenting software-related interventions in Europe“, in: *Patent Law and Theory; A Handbook of Contemporary Research*, (ed. Toshiko Takenaka), Edward Elgar Publ., Cheltenham- Northampton, 2008, 352-354.

поступку одбио пријаву патента, коју у поступку по жалби Одбор за жалбе укине са налогом да се усвоји захтев подносиоца. Један од важних примера јесте случај захтева компаније *Нинтендо* за регистрацију проналаска – контролера који омогућава да се виртуелни објекат који корисник изабере помера превлачењем виртуелног дугмета на екрану у складу са покретом који прате сензори убрзања и угаоне брзине.⁶³² Пошто је прво установио да проналазак не спада у планове, правила и поступке за играње игара или приказивање информација који се нису патентбилни према чл. 52 ЕРС, Одбор за жалбе је испитао разлике између новог проналаска и постојећих. Установио је да је проналазак нов, да установљена разлика у односу на претходни проналазак има неопходан технички ефекат и да доприноси инвентивности. Констатовао је постоји технички ефекат у проналаску у смислу да корисник померање објекта врши „интуитивније и самим тим са већом лакоћом“, при чему то није правило игре нити је специфично за одређену игру која се састоји у игрању улога. Одлука о довољном нивоу инвентивности проналаска је донета је уз поштовање смерница Европског завода за пријаву патента којима се испитују приказивање информација и корисничких интерфејса, а на основу стандарда да ли би квалификована особа могла доћи до истог проналаска проучавањем досадашњих техничких решења.⁶³³

Друга важна одлука Европског завода за патенте односи се на случај број Т 0928/03.⁶³⁴ Компанија *Конами* (*KONAMI CO Ltd.*) жалила се Одбору поводом одбијања регистрације патента за систем видео игре и складишне меморије у коју се похрањује програм који се користи у систему видео игре. Патентна пријава односила се на интерактивну видео игру у којој корисник видео игре контролише најмање један лик играча приказаног на екрану. Реч је о видео игри која припада спортском жанру – корисник видео игре управља фудбалским играчима, а изнад главе карактера над којим корисник има контролу појављује се карактеристичан симбол у виду ознаке ”М” троугластог облика. У одлуци Одбора за жалбе Европског завода за пријаву патента констатује се да примена оваквог графичког решења, којим се на једној страни екрана показује смер у коме анимирани лик фудбалера (са знаком изнад главе) треба да упути лопту, представља техничку новину. Она доприноси објективно техничкој функцији дисплеја и побољшава функционални квалитет игре. Такође, констатује се да приложени елементи имају инвентивни ниво, те се предмет враћа првостепеном органу на поновно одлучивање, уз налог за признавање патента на основу изложених захтева компаније *Конами*.⁶³⁵

Одбор за жалбе Европског завода за пријаву патента изјашњавао се у случају Т 0012/08 о жалби *Нинтенда* на одлуку Завода којом се одбија његова пријава патента за уређај за играње са медијумом за складиштење меморије.⁶³⁶ Саставни део тог уређаја јесте рачунарски програм који варира вероватноћу да се неки лик појави у игри у одређеном времену. Став Завода био је да случајни сусрети ликова који зависе од времена представљају правило игре које је, само по себи, искључено из патентбилности. Међутим, Одбор за жалбе тумачи правила игре другачије, у складу са *ratio legis* одредби ЕРС, искључиво као ментални, апстрактни конструкт значајан у контексту игре.⁶³⁷ Из тог

⁶³² Европски завод за патенте, Одбор за жалбе, Т 1504/17 од 17. 8. 2020. ECLI:EP:BA:2020:T150417.20200817.

⁶³³ Детаљније у блогу адвокатске канцеларије *Kilburn & Strobe LLP*, Patenting video games in Europe – The EPO’s Board of Appeal decide in favour of Nintendo (T1504/17), 19. 11. 2020. Доступно на: <https://www.kilburnstrobe.com/knowledge/technology/patenting-video-games-in-europe> (приступ 3. 3. 2024).

⁶³⁴ Европски завод за патенте, Одбор за жалбе, Т 0928/03, 2. 6. 2006. ECLI:EP:BA:2006:T092803.20060602.

⁶³⁵ Т 0928/03, одлука Одбора од 2. 6. 2006., нарочито пар. 4.2. и 5.

⁶³⁶ Европски завод за патенте, Одбор за жалбе, Т 0012/08, 6. 2. 2009. ECLI:EP:BA:2009:T001208.20090206

⁶³⁷ Одлука Одбора за жалбе у случају Т 0012/08, 6. 2. 2009., пар. 4.6.

разлога, иако се слаже са схватањем да модерни рачунарски имплементирани (или дигитални) системи за игре имају флуидне и прилагодљиве ликове и сценарија, који су у суштини концептуалне природе и као нетехничке шеме не би могли бити патентирани, Одбор ипак сматра да је варирање вероватноће да се лик појави у игри у зависности од времена пре свега техничко решење кључног концепта игре случајности.⁶³⁸ На основу таквог става, уз оцену да техничко решење представља новину и да је довољно инвентивно, Одбор укида првостепену одлуку и налаже да се у поновљеном поступку усвоји захтев подносиоца пријаве за патент.

Како се види и из претходно цитиране одлуке, пракса Европског завода за патенте, када је реч о патентирању програмских решења за видео игре, редовно се темељи се на начелним ставовима који су раније уобличени у случају Т 641/00 (Два идентитета/COMVIK) од 26. септембра 2002. године.⁶³⁹ Случај се односио на накнадно оспоравани патент за техничко решење тзв. СИМ картице (уникатни број којим се идентификује претплатник на дигиталној мобилној телефонској мрежи). Технички одбор за жалбе Европског завода за пријаву патента је тим поводом морао да се изјашњава о патентбилности поступака за обављање послова и рачунарски имплементираних проналазака који се састоје од мешавине техничких и не-техничких карактеристика.

У начелном ставу се наводи:

„I. Проналазак који се састоји од мешавине техничких и не-техничких карактеристика и који у целини има технички карактер у погледу захтева инвентивног нивоа треба да се оцени узимајући у обзир све оне карактеристике које доприносе поменутом (његовом) техничком карактеру, док карактеристике које немају такав допринос не може подржати присуство инвентивног нивоа.

II. Иако технички проблем који треба решити не треба да буде формулисан тако да садржи усмеравања на решења или га делимично предвиђа, само то што се карактеристика појављује у захтеву не искључује аутоматски могућност да се она појави у формулацији проблема. Нарочито, када се односи на ефект који треба постићи у нетехничкој области, тај ефект се може легитимно појавити у формулацији проблема као део оквира техничког проблема који треба решити, или се (не-техничке карактеристике) морају третирали као ограничења у формулацији техничког проблема.“⁶⁴⁰

Утврђени ставови, који чине јаснијим приступ на који Европски завод за пријаву патената процењује да ли проналазак задовољава услов инвентивног нивоа (уобичајено према ефекту који треба постићи), примењиви су и на видео игре самим тим што оне могу да садрже компоненте нетехничких карактеристика које се појављују као део оквира техничког проблема који треба решити. Иначе, у најновијим случајевима Европски завод за пријаву патента потврдио је да ни модели вештачке интелигенције, као ни рачунарске симулације немају карактер техничког проналазак који може да подлеже заштити путем патента. Када је реч о видео играма, у смислу чл. 52 ЕПС редовно се испитује да ли се предмет захтева односи на правила игре, што би био разлог да се одбије пријава патента, осим ако се не покаже да би посебно осмишљена техничка решења повезана са применом правила видео игре могла да испуне предвиђене услове за заштиту путем патента.

⁶³⁸ Одлука Одбора за жалбе у случају Т 0012/08, 6. 2. 2009., пар. 4.6.3 и 4.6.4.

⁶³⁹ Европски завод за патенте, Т 0641/00, одлука Техничког одбора за жалбе 3.5.1 од 26. септембра 2002. ЕCLI:EP:BA:2002:T064100.20020926.

⁶⁴⁰ Одлука Техничког одбора за жалбе 3.5.1 од 26. септембра 2002. године, ставови I и II.

Долази се до закључка да патент има велики потенцијал да буде доминантни механизам правне заштите у области видео игара, али ту функцију не испуњава. Да би се испољиле све предности заштите путем патента, била би неопходна реформа патентног система која ће омогућити пораст иновативности и креативности уз смањење злоупотреба постојећих патената који штете како креаторима видео игара, тако и корисницима. Садашњи патентни систем веома је ригидан у погледу правне заштите видео игара и у овом погледу неопходне су измене којима би се искористиле његове погодности, а истовремено подстакле иновације у индустрији видео игара.

Заштита *on line* видео игара путем ¹права на индустријски дизајн

Правом **на индустријски дизајн** штити **се** естетика производа – начин **на** који производ изгледа, при чему регистровани дизајн даје носиоцу ексклузивна права на визуелни изглед производа, право да се заштити од неовлашћене употребе производа истог изгледа или да спречи производњу таквог производа. И у односу на видео игре право на индустријски дизајн повезано је само са спољашњим, визуелним аспектима игре одређеним техничком функцијом тог производа или његовог дела, а не и са његовим основним технолошким функционисањем, јер дизајном носилац не стиче овлашћење да једини може производити врсту предмета на које се заштићени облик односи.⁶⁴¹ У наредним излагањима ограничићемо се на анализу домаће регулативе, релевантних правних прописа Европске уније и пример из судске праксе Француске, будући да се индустријски дизајн у Великој Британији и САД традиционално штити као посебна врста патента (*design patent*).⁶⁴²

Заштита права на индустријски дизајн регулише се на нивоу националног законодавства и важи за територију државе у којој је дизајн регистрован, осим ако дизајн није регистрован у Заводу за интелектуалну својину Европске уније (EUIPO) или у Међународном заводу Светске организације за интелектуалну својину са седиштем у Женеви, у складу са одредбама Хашког споразума о међународној регистрацији индустријског дизајна.⁶⁴³

¹ Према чл. 2, став 1 Закона о правној заштити индустријског дизајна⁶⁴⁴ индустријски дизајн је тродимензионални или дводимензионални изглед целог производа, или његовог дела, одређен његовим визуелним карактеристикама, посебно линијама, контурама, бојама, обликом, текстуром и/или материјалима од којих је производ сачињен, или којима је украшен, као и њиховом комбинацијом. Под производом **се**, у смислу овог закона, подразумева индустријски или занатски предмет, што укључује и делове намењене спајању у сложени производ, паковање производа, визуелни идентитет производа, графичке симболе и типографске знаке, искључујући компјутерске програме (чл. 2, ст. 2 Закона о заштити индустријског дизајна). Услов за заштиту индустријског дизајна јесте да је нов и да има индивидуални карактер ¹чл. 3), а први од више искључујућих услова за заштиту, предвиђених у чл. 8, јесте да се **не може заштити спољашњи изглед производа који је искључиво одређен његовом техничком функцијом**. У складу са чл. 8а поменутог закона, право на заштиту индустријског дизајна

⁶⁴¹ S. Varga ¹*Pravo industrijske svojine*, Privredna akademija, Novi Sad, 2007, 154.

⁶⁴² Више у: Никола Р. Милосављевић, *Правна заштита вербалних елемената индустријског дизајна*, докторска дисертација, Правни факултет Универзитета у Крагујевцу, 2023, 18-19.

⁶⁴³ Закон о потврђивању Женевског акта Хашког споразума о међународној регистрацији индустријског дизајна усвојеног на Дипломатској конференцији од 2. јула 1999. године (*Службени гласник РС – Међународни уговори*, бр. 42/2009).

⁶⁴⁴ *Службени гласник РС*, бр. 104/2009, 45/2015, 44/2018 – др. закон.

има аутор или његов правни следбеник, као и послодавац у случајевима предвиђеним овим законом. Заштита је привремена, јер је ограничена на почетни период од пет година, с тим да се уз плаћање годишњих такси може продужити сваке пете године за још двадесет година (чл. 11 Закона о индустријском дизајну). По истеку периода заштите, дизајн улази у јавно власништво.

У праву Европске уније на заштиту индустријског дизајна односи се Директива 98/71 Европског парламента и Савета од 13. октобра 1988 о правној заштити дизајна⁶⁴⁵ и Уредба Савета бр. 6/2002 од 12. децембра 2001. о дизајну Заједнице.⁶⁴⁶ За разлику од самосталног система заштите индустријског дизајна, који се темељи на Уредби бр. 6/2002, при чему је за регистрацију дизајна надлежан Завод за интелектуалну својину Европске уније (EUIPO), у свим другим случајевима, примењују се различите административне и извршне процедуре у поступку одобравања индустријског дизајна пред надлежним националним органом, што представља препреку за правну сигурност у остваривању права на индустријски дизајн на територији Европске уније.⁶⁴⁷ После двадесетогодишњег периода у коме Европска унија није битније мењала своју регулативу у поменутој области, осим што је 2006. године измењена поменута Уредба како би се Унија придружила Хашком систему међународне регистрације, Европска комисија је саставила предлоге нових аката са циљем да подстакне и олакша иновирање, стварање и заштиту дизајна нових производа у дигиталном добу.⁶⁴⁸

Нови облик естетске творевине која треба да се штити индустријским дизајном може бити представљен дводимензионално или тродимензионално (из више перспектива), цртежом или сликама. Из предлога Европске комисије, видљиво је да ће се тражити флексибилнија решења за дизајн који има техничку функцију или за случајеве у којима је изглед производа израз функције коју производ обавља, при чему се не напушта систем кумулативне заштите истог предмета путем ауторског права и права индустријског дизајна.⁶⁴⁹

У овом тренутку није могуће проценити шта ће најављене промене правног оквира Европске уније значити за заштиту дизајна видео игара. Значајно ограничење заштите путем модела или дизајна јесте што се односи на материјализоване (телесне) предмете и то оне који имају својства индустријског или занатског производа. Спорно је да ли видео игре, нарочито дигиталне, могу да се сматрају таквом врстом производа, иако би то могле бити поједине њихове компоненте. Развојем технологије тродимензионалне штампе и пројектовања, чијим се правним аспектима бавила и Европска унија, омогућено

⁶⁴⁵ Directive 98/71/EC of the European Parliament and of the Council of 13 October 1998 on the legal protection of designs, *Official Journal L 289*, 28.10.1998, p. 28–35.

⁶⁴⁶ Council Regulation (EC) No 6/2002 of 12 December 2001 on Community designs, *Official Journal L 3*, 5.1.2002, p. 1–24.

⁶⁴⁷ European Commission, *Legal review on industrial design protection in Europe*, Report, 2016, 12. DOI: 102973/056970.

⁶⁴⁸ Европска комисија, Предлог Директиве о правној заштити дизајна [European Commission, Communication to the European Parliament and the Council, Proposal for a Directive on the legal protection of designs (recast), COM(2022)667 final on 28. November 2022]; Предлог Уредбе Европском парламенту и Савету за измене Уредбе Савета (ЕЗ) бр. 6/2002 о дизајну Заједнице и укидање Уредбе комисије (ЕЗ) бр. 2246/2002 [Proposal for a Regulation of the European Parliament and of the Council amending Council Regulation (EC) No 6/2002 on Community designs and repealing Commission Regulation (EC) No. 2246/2002, COM(2022, 666, on 28. November 2022]. Доступно на: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=COM%3A2022%3A666%3AFIN>.

⁶⁴⁹ Индустријски дизајн може бити заштићен ауторским правом у појединим законодавствима који, попут САД, не регулишу посебно право на индустријски дизајн. Позивање на доктрину „поштене употребе“ ауторског дела без сагласности титулара јесте последња могућност да се искључи одговорност због такве повреде.

је да из дигиталног дизајна (тродимензионалог приказа) настану материјализовани производи или објекти, на пример, фигуре ликова или реплике предмета из популарних видео игара. Путем индустријског дизајна могуће је заштити изглед лика у видео игри, изглед уређаја за игре или графички кориснички интерфејс чији саставни део представља подскуп дизајна главних менија, подешавања, менија за пазирање и слично. Основни проблем јесте што је дизајн тих делова (дугмади, оквира, менија или њихових комбинација које се приказују на екрану) у крајњем циљу намењен функционисању видео игре, иако се графички дизајнер стара да ти елементи помоћу којих корисник ступа у интеракцију са игром имају занимљив, препознатљив и оригиналан изглед како би и корисници стекли што боље искуство игре, јер је оно одлучујуће да се одреде за играње или куповину игре. Самим тим, правна заштита визуелних елемената видео игре има посебног значаја за креаторе и произвођаче игре.

Поред поменутих делова видео игре предмет заштите индустријског дизајна могу бити други естетски аспекти видео игре, попут икона, симбола, орнаментике и других дводимензионалних елемената као што су линије, контуре, боје, облици и текстуре, а могуће је заштити и изглед кутије за видео игре на DVD носачу.

Приликом дизајнирања видео игре користе се рачунарски програми који омогућавају дводимензионално и тродимензионално приказивање. Под одређеним условима, захваљујући појави тродимензионалних штампаних отисака, такви облици би могли да буду искоришћени ређе као предмети дигиталне уметности, а чешће као индустријски производи (налепнице, постери, мајице, шоље и слично), чијом продајом креатори или произвођачи игре остварују секундарни приход и истовремено рекламирају своју игру. При томе се јавља питање који би механизам правне заштите (ауторско право, патент или индустријски дизан) био примењив на такве предмете. Под тродимензионалним приказима подразумевају се дигитални прикази објеката и структура, одређени према ширини, висини и дубини. Предност тродимензионалног приказа јесте да предмет може да се сагледа из свих углова, нарочито ако је смештен у одређеном простору или ако треба одредити односе тог предмета према другим објектима, а то се управо захтева у видео играма које треба да се играју „из првог лица“. Захваљујући тим предностима тродимензионално моделирање коришћењем специјализованих рачунарских програма саставни је део дизајнирања видео игара, у којима, поред креирања сцена, дизајна одређених предмета укључује и дизајнирање и анимацију ликова (карактера). Употреба тродимензионалних приказа је нарочито важна приликом креирања виртуелних светова. Са тим у вези јавља се питање да ли су постојећа правна правила која се односе на заштиту индустријског дизајна уопште примењива на дигиталне производе у интерактивним световима видео игара које се играју на мрежи: то редовно нису материјализовани предмети, а тешко да могу да се сматрају занатским или индустријским производом, што се захтева и према националном праву и према дефиницији дизајна Заједнице у чл. 3. Уредбе Савета бр. 6/2002.

Повезаност правне заштите индустријског дизајна и видео игре постоји и због тога што се у видео играма често користе слике или цртежи тродимензионалних објеката из стварног живота како би се постигло да игра буде што вернија реалности, на пример, одећа, возила, намештај, алати или оружје, електронска опрема или прикази неких других предмета. Чак се и за предмете који се налазе у фантастичном виртуелном свету инспирација тражи у стварности. Копирање изгледа таквих предмета, ако подлежу заштити путем индустријског дизајна, могло би да представља повреду права на дизајн, мада би, с обзиром на привременост заштите, предмети као што су стара возила, оружје, намештај из ранијих епоха, одевни предмети и слично, били у јавном власништву и доступни преко музејских колекција.

Повреда права на регистровани дизајн био један од правних основа тужбе у спору *Ferrari Sp.A. v. Take Two Interactive Software Inc. and Take Two Interactive France*. Компанија *Ферари*, која у малим серијама производи луксузна спортска возила, тужила је издавача популарне игре *Grand Theft Auto* и издавача њихове франшизе у Француској због наводног копирања изгледа њиховог аутомобила у видео игри *Grand Theft Auto 4*. Тужилац је тврдио да је аутомобил *Turismo* који се приказује у видео игри дизајниран тако да по изгледу и комбинацији кључних карактеристика у свему одговара његовом аутомобилу модела *Modena 360*. Таквом употребом, сматра тужилац, повређено је његово право на регистроване европске дизајне DM/043107 и DM/043108 и међународне регистроване дизајне CL12-08 ; CL12-16 ; CL21-01, а поред тога постоје повреде ауторског права на *Modena 360*, зато што модел аутомобила, као оригинална креација, одражава личност аутора и зато може бити заштићен ауторским правом. Суд више инстанце у Паризу одлуком од 25. новембра 2010. године и Апелациони суд у Паризу (одлука од 21. септембра 2012.) одбили су захтеве тужиоца. Упоређујући аутомобил из видео игре и Фераријев модел, првостепени суд је закључио да постоје разлике у изгледу тих аутомобила и да у видео игри нису копиране битне карактеристике Фераријевог модела и одбио је тужбени захтев, а апелациони суд је потврдио ту одлуку, констатујући да су предњи браници, задњи и бочни делови модела аутомобила *Turismo* и Фераријевог модела имали значајне разлике.⁶⁵⁰ Међутим, Касациони суд је укинуо одлуку Апелационог суда и вратио предмет на поновно суђење, због повреде материјалног права, будући да су судови утврђивали разлике у изгледу два аутомобила, а не сличности, како је то предвиђено одредбама француског закона који регулише права интелектуалне својине. Суду се налаже да у поновљеном поступку упореди укупан утисак који је произвео модел *360 Modena* са утиском који изазива модел *Turismo*, а не да из разлика два модела закључује да нису слични и да не постоји повреда права тужиоца.⁶⁵¹ У поновљеном поступку Апелациони суд је донео исту одлуку исправљајући повреде закона.⁶⁵²

Дигиталним дизајном који се користи за креирање визуелних компоненти видео игре могуће је релативно лако преузети карактеристике појединих физичких објеката. Нешто што је замишљено као скулптура или нацртано на папиру (као идеја) захваљујући тродимензионалном моделирању може да постане прецизан дигитални приказ из кога може, у комбинацији са тродимензионалним пројектовањем, настати материјализован предмет или производ. Са обзиром на прихваћену доктрину јединства уметности у праву интелектуалне својине, поставља се питање да ли би дигитални дизајн неког предмета из видео игре требало да потпада под заштиту ауторског права или под посебну заштиту дизајна путем права индустријске својине. Реч је о дигиталним датотекама које би могле да буду одштампане у тродимензионалном формату као уметнички предмети, а који би, због својих функционалних особина, могли би бити заштићени путем индустријског дизајна.

На први поглед, заштита индустријског дизајна може да се примени на видео игре због тога што се све оне, без разлике да ли су игре за персоналне рачунаре или дигиталне, дизајниране на тај начин да својим визуелним компонентама (изгледом) привуку кориснике - потенцијалне купце. Стога се поставља питање да ли тај специјални визуелни ефекат који дизајнер ствара у видео игри може, сам по себи, да буде предмет

⁶⁵⁰ Касациони суд, грађански, привредно одељење, бр. 10-689, одлука од 8. априла 2014. [Cour de cassation, civile, Chambre commerciale]. ECLI:FR:CCASS:2014:CO00367.

⁶⁵¹ Касациони суд, грађански, привредно одељење, бр. 10-690, одлука од 8. априла 2014, изрека у ставу 2.

⁶⁵² Апелациони суд у Паризу, предмет бр. 2014/10931, одлука од 26. јануара 2016. Cour d'appel de Paris, Pôle 5, 26 janvier 2016, n. 2014/10931.

заштите из аспекта права на модел или дизајн. Реч је о механици игре, која не може бити предмет заштите путем ауторског права и о елементима игре који одређују како ће поједине функције бити визуелно представљене.⁶⁵³

Предност заштите путем права на индустријски дизајн јесте што би она могла свеобухватније да се примени на визуелне аспекте видео игре, за разлику од заштите ауторског права, која подразумева да се редовно мора доказати да је одређени елемент видео игре неовлашћено копиран. За разлику од тога, заштита путем регистрованог дизајна се релативно једноставно постиже. Али, без обзира на ту предност, обично се показује да су најважније оригиналне уметничке визуелне компоненте видео игре већ заштићене ауторским правом.

Употреба жигом заштићене ознаке у видео игри

Елементи који не могу да се сматрају оригиналним књижевним или уметничким делом у смислу ауторског права, а који помажу да се оформи и учврсти идентитет неког брэнда могу да буду предмети заштите жига. Жигом заштићена ознака може бити било која реч, назив, симбол или њихова комбинација која се користи или се намерава користити за идентификацију и распознавање робе или услуге једног лица од робе или услуге другог лица на тржишту, као што служи и томе да упути на извор одакле та роба или услуга долази. У Закону о жиговима,⁶⁵⁴ у глави II регулисани су предмет и услови заштите путем права жига. У чл. 4 предвиђено је да се заштићени знак може састојати од било каквих знакова (речи - укључујући лична имена, цртежа, слова, бројева, боја, тродимензионалних облика, облика робе, њеног паковања, комбинација тих знакова или звукова) под додатним условима да је подобан за разликовање у промету од других роба или услуга и да може бити приказан у Регистру жигова, што подразумева да предмет заштите буде јасно и прецизно утврђен.

Код корисника робе или услуге неопходно створити свест о њеном пореклу, особинама и омогућити њихово препознавање на тржишту, што се постиже употребом жигом заштићене ознаке. Како би једна ознака могла да обавља поменуте функције на тржишту, мора да испуни одговарајуће услове за регистравање. У Закону о жиговима су зато у члановима 5 – 7 предвиђени апсолутни, релативни и посебни разлози за одбијање заштите.

У нашем праву, као и у Европској унији, регистрација је предуслов заштите путем жига. Регистравање заштићене ознаке даје искључиво право носиоцу жига, према чл. 49, ст. 1 Закона о жиговима, да знак заштићен жигом користи за обележавање робе или услуга на које се знак односи. У складу са својим ексклузивним правом, сходно ст. 2 истог члана, носилац жига има право да другим лицима забрани неовлашћено коришћење заштићене ознаке, али и знака истоветног или сличног његовом раније заштићеном знаку ако би због тога у јавности настала забуна о одређеној роби или услузи. У смислу ст. 2, а у складу са својим монополским правом, носилац жига може да забрани и друге таксативно наведене поступке конкурената којима би могла да се створи забуна потрошача о означеној роби или услузи (чл. 49, ст. 3). Како се види, правом заштићене ознаке ограничавају се конкуренти који се баве истом пословном делатношћу да користе заштићену ознаку током одређеног периода. Према чл. 59, ст. 1 Закона о жиговима тај период је десет година, са могућношћу продужења.

⁶⁵³ Olla Davidson, *Game Desing Patents – Protecting the Internal Mechanism of Video Games?*, Master Thesis, University of Göteborg and Chalmers University of Technology, Göteborg, Sweden, 2004, 24-25.

⁶⁵⁴ *Службени гласник РС*, бр. 6/2020.

Заштита жига важи унутар територије државе пред чијим је овлашћеним органом жиг регистрован, а такође је могуће поднети пријаву за регистрацију жига који ће важити на подручју Европске уније⁶⁵⁵ или међународног жига.⁶⁵⁶

Употреба заштићених знакова разликовања (права жига) као једног од постојећих механизма заштите интелектуалне својине од огромног је значаја за индустрију видео игара, због своје ефикасности, приступачности и једноставности, при чему истовремено омогућава маркетиншку промоцију видео игре. У том смислу важи све оно што се у теорији истиче као економска позадина заштите знака разликовања, предности начела специјалности жига и околност да се заштита може унедоглед продужавати, а нарочито што је на тај начин могуће психолошки утицати на потрошача и везати га за одређену робну марку.⁶⁵⁷ Зато коришћење права жига у вези са видео играма има дугу историју: још од игара *Понг* и *Пакмен* постало је јасно да је употреба жигом заштићених ознака у видео играма изузетно економски исплатива, па зато титулари жига све чешће обраћају пажњу на употребу сопствених ознака у оквиру поједине видео игре и спремни су да траже заштиту својих права у судском поступку.⁶⁵⁸ Међутим, веома дуго заштита жига у вези са видео играма у САД била је ограничена на паковање производа и судска пракса је тек у првим деценијама XXI века почела да се мења у погледу допуштања могућности да се заштита права жига може односити и на поједине елементе графичког интерфејса, на начин како је то прихваћено у случајевима *Tetris Holding v. Spry Fox* и *Conference Archives* – управо пресудом у овом другом судском случају дате су смернице анализе примењивости права жига на елементе дигиталних графичких интерфејса (на веб

⁶⁵⁵ Директива (ЕУ) 2015/2436 Европског парламента и Савета од 16. децембра 2015. године о усклађивању закона држава чланица о жиговима (измена) [Directive (EU) 2015/2436 of the European Parliament and of the Council of 16 December 2015 to approximate the laws of the Member States relating to trade marks (recast), text with EEA relevance], *Official Journal L* 336, 23. 12. 2015, p. 1-26; Уредба (ЕУ) 2017/1001 Европског парламента и Савета од 14. јуна 2017 о робним ознакама Европске Уније (кодификација) [Regulation (EU) 2017/1001 of the European Parliament and of the Council of 14 June 2017 on the European Union trade mark (codification) (Text with EEA relevance)], *Official Journal L* 154, 16.6.2017, p. 1–99. Иначе, жигови су, управо усвајањем наведене Уредбе, постали права и до данас најважнија категорија права интелектуалне својине у којој је коначно остварена визија стварања јединствених права којима се превазилазе препреке територијалног важења права интелектуалне својине на простору Европске уније и омогућава слободно кретање добара (Anette Kur, „Fundamental concerns in the harmonization of (European) trade marks“, chapter 6, in: *Trademark Law and Theory - A Handbook of Contemporary Research*, (eds.) Graeme Dinwoodie and Mark D. Janis, Edward Elgar, Cheltenham-Northampton, 2008, 152. 2).

⁶⁵⁶ Према Мадридском аранжману о међународном регистравању жигова, са Мадридским протоколом и правилником за њихово извршење (Уредба о ратификацији Мадридског аранжмана о међународном регистравању жигова од 14. априла 1891. године, ревидираног у Бриселу 14. децембра 1900., у Вашингтону 1. јуна 1911. године, у Хагу 6. новембра 1925. године, у Лондону 2. јуна 1934. године, у Ници 15. јуна 1957. године и у Стокхолму 14. јула 1967. године (*Службени лист СФРЈ – Међународни уговори и други споразуми*, бр. 2/74); Закон о потврђивању протокола који се односи на Мадридски аранжман о међународном регистравању жигова (*Службени лист СРЈ – Међународни уговори*, бр. 2/97).

⁶⁵⁷ Слободан Марковић, „Начело специјалности жига и забрана разводњавања чувеног жига правно-економско тумачење“, *Анали Правног факултета у Београду*, година LIX, бр. 1, 2011, 40, 43-46.

⁶⁵⁸ Candidus Dougherty, Greg Lastowka, „Virtual Trademarks“ *Santa Clara Computer & High Technology Law Journal*, vol. 24, no. 4, 2007-2008, 755. Од двехиљадите године у САД се значајно почео увећавати број тужби за неовлашћену употребу туђе жигом заштићене ознаке, али је данас ситуација сасвим другачија, зато што већина носилаца права на жиг жели да се њихове жигом заштићене ознаке нађу у нарочито популарној видео игри, тако да чак плаћају за то одговарајућу накнаду. Да не би ризиковале повреду права интелектуалне својине, пошто се у САД жиг стиче употребом (регистрација има само декларативни значај), велике компаније пре издавања видео игре ангажују адвокатске тимове да прегледају све елементе који се користе у видео игри и отклоне све елементе који би могли да буду заштићени туђим правом интелектуалне својине. Из тог разлога све туђе жигом заштићене ознаке које се нађу у видео игри најчешће су резултат плаћеног партнерства, односно сарадње са другим привредним субјектом (C. Dougherty, G. Lastowka, наведено дело, 756).

сајтовима).⁶⁵⁹ Примери из праксе показују да се право жига може ефикасно искористити као посредан начин спречавања клонирања видео игре, тиме што се од конкурента захтева да својим производом не изазива забуну у погледу идентитета и порекла производа.⁶⁶⁰

На основу права знака разликовања (жига) креатори видео игре могу заштити јединствене елементе свог производа, као што су назив, логотип, лого, симболи, имена карактера (аватара), иконе, рекламни слогани и поруке, кратке фразе, боја и други графички симболи који асоцирају на конкретну видео игру. У теорији се прави разлика између знакова који су повезани са самом видео игром и који то нису, која прати историју видео игара - најпре су креатори и издавачи видео игре штитили своје знакове у видео игри, а са популарношћу видео игара, из економских разлога, допустили су да се у њима користе туђи заштићени знакови.⁶⁶¹

У видео игри се редовно користе заштитни знакови чији су титулари програмери или компаније које производе видео игру (име компаније, лого и логотип). Они се уобичајено приказују на екрану на почетку видео игре када се она представља, у току реклама или у самој комуникацији са корисником (унутар графичког корисничког интерфејса). У ситуацији када се на тржиште свакодневно пласира огроман број видео игара, а нарочито оних којима се приступа преко апликације за мобилне телефоне, неопходно је заштити лого или логотип како би се спречила забуна корисника о томе чији производ корист, при чему се додатно подстиче везивање потрошача за производе одређене компаније.

Креатори видео игара често нису упознати са обимом заштите путем права интелектуалне својине те се уобичајено дешава да прво настане видео игра, а да се тек накнадно решавају међусобни спорни односи између аутора појединих делова видео игре. То је последица околности да се стручњаци не ангажују на време за склапање уговора, јер креатори видео игара обично отпочињу са припремом мањих игара за које сматрају да неће доживети велики успех на тржишту. Због тога процењују да није неопходно регулисати међусобне односе аутора ангажованих на заједничком пројекту. Међутим, проблем настаје онда када видео игра постигне успех на тржишту, када се најпре постане очигледан пропуст да се заштити наслов видео игре путем жига.

Наслов видео игре немогуће је заштити као ауторско дело, али је предмет погодан за заштиту путем жига и то као ознака заштићеног жига. Ако креатор видео игре пропусти да на време поднесе захтев за регистрацију ознаке заштићене жигом може се догодити да треће лице то учини пре њега. Тада долази до сукоба ауторског права креатора игре и жига трећег лица. Проблем је постао актуелан последњих деценија због тога што су видео игре, као културни феномени, почеле повратно да утичу на стварање других ауторских дела. Тако се према најпопуларнијим видео играма стварају кинематографска дела са истим насловом, у којима се користи садржај и ликови из видео игре. Да наслов игре може бити предмет заштите жига неспорно је у САД – то је утврдио суд још почетком осамдесетих година у случају *Midway Mfg. Co. v. Dirkschneider* - 543 F. Supp. 466 (D. Neb. 1981), July 15, 1981, када је у пресуди констатовао да ознаке које се састоје из наслова видео игре испуњавају све услове да се штите путем жига, те су, према томе, подобни предмети правне заштите.

⁶⁵⁹ Benjamin C.R. Lockyer, „Trying on trade dress: using trade dress to protect to look and feel of video games“, *The John Marshall Review of Intellectual Property Law*, vol. 17, 2017, 120-121.

⁶⁶⁰ B. C.R. Lockyer, наведено дело, 136.

⁶⁶¹ F. W. Grosheide, H. Roerdink, K. Thomas, наведено дело, 12; C. Dougherty, G. Lastowka, наведено дело, 755.

У пресуди у случају *Edge Games Inc. v. Electronic Arts*⁶⁶² утврђено је, у ситуацији када тужени није дао довољних доказа да су валидне наводне регистрације у САД наслова његове игре *Edge* и других наслова у којој се користи иста реч, да је тужени властиту игру назвао *Mirror's Edge* како би описао њене визуелне и тематске аспекте, те нема доказа да својим насловом ствара забуну код корисника у погледу идентитета производа и зато има право на коришћење дате ознаке. У овом случају суд је заузео став да наслови видео игара могу да се третирају као и остале жигом заштићене ознаке. Другачије је одлучено 2012. године у раније помињаном случају *Spry Fox, LLC. v. LOLApps, Inc. et al.* у коме је констатовано да нема повреде права будући да ниједна ознака није била заштићена жигом, а суд није могао да се упушта у утврђивање повреде права жига на насловима видео игара који нису регистровани.⁶⁶³

Процес стварања једне видео игре је веома дуг и од идеје до финалног продукта који је спреман да се појави на тржишту и понуди купцима обично протекне више месеци, а некада и година у зависности од сложености компонената видео игре и броја људи који учествује у њеном стварању. У тренутку настајања видео игре никада се не може са сигурношћу проценити њен успех на тржишту, те се са подношењем регистрације за ознаку заштићену жигом обично чека док се не покаже да је видео игре стекла популарност међу већим бројем корисника. С друге стране, због чекања и недовољног претходног испитивања тржишта, могуће су и повреде жига у вези са насловом видео игре. На пример, тек пошто је видео игра *Doodle Dash* 2010. године постала популарна и остварила значајан профит, њен аутор, Џонатан Биб (Jonathan Beebe) сазнао је да је употребом речи *dash* у наслову своје игре повредио туђу жигом заштићену ознаку, будући да је компанија *Playfirst* већ је поседовала жиг за ознаке у вези са видео играма, а које се састоје од речи *Diner Dash*, *Hotel Dash* и *Wedding Dash*. Не желећи да улази у судски спор, Џонатан Биб одлучио је да повуче своју видео игру са тржишта и да је након неког времена поново изда са промењеним насловом и садржајем, за који је претходно добио правну заштиту путем жига.⁶⁶⁴ Описане ситуације су честе када постоји само један креатор игре или када на њој ради мали креативни тим. Правна заштита изостаје, а економске последице могу бити значајне уколико касније дође до спора или повлачења производа са тржишта због повреде туђе жигом заштићене ознаке. Појединцима креаторима видео игара и мањим компанијама које се баве развијањем видео игара неопходна је едукација у погледу тога какве могу бити правне последице у претходно поменутих ситуацијама. Наслов видео игре треба се увек правно штитити, и то пре свега, као ознака заштићена жигом како би се избегло довођење корисника видео игре у забуну као и ситуација у којој треће лице добије жиг за наслов туђе видео игре, који није био заштићен жигом. Најјачу заштиту могу да имају знаци којима се даје потпуно произвољно значење које не одговара језичком (на пример, *Valve*, *Bungie*), или ако се користе измишљене ознаке које немају никаквог смисла за публику којој су намењени осим што се везују за одређену видео игру (на пример *Покемон*), док најмање изгледе да буду заштићени имају описни знаци и знаци са уобичајеним значењем.⁶⁶⁵

⁶⁶² *Edge Games Inc. v. Electronic Arts*, United States District Court, N.D. California, 745 F. Supp. 2d 1101 (N.D. Cal. 2010), Oct 1, 2010. Доступно на: <https://casetext.com/case/edge-games-inc-v-electronic-arts-2> (8. 3. 2024).

⁶⁶³ *Spry Fox, LLC. v. LOLApps, Inc. et al.*, No. 2:12-cv-00147 (W.D. Wash., 2012).

⁶⁶⁴ Suzanne Jackiw, „Title Defense: Creating Consistency in Video Game Title Trademark“, *Journal of the Patent and Trademark Office Society*, vol. 94, no. 1, 2014, 3.

⁶⁶⁵ Eric Ball, Nicholas A. Plassaras, The TL; DR on Using Trademarks to Protect Your Games, *Fenwick & West LLP*, October 4, 2017 (originally publ. In *Bloomberg BNA* on October 3, 2017). Доступно на: <https://www.lexology.com/library/detail.aspx?g=23e84a96-fe70-4165-995b-94a196d7d90b> (приступ 12. 3. 2024).

У пракси Завода за интелектуалну својину САД често се дешавало да надлежни орган одбија регистрацију ознаке која се састоји у наслову због вероватноће да је дошло до промене садржаја видео игре са датим насловом.⁶⁶⁶ Промене се могу састојати у проширивању садржаја видео игре, дакле у убацивању новог садржаја или у омогућавању кориснику игре да, путем одговарајућих опција, самостално утиче на садржај видео игре. Чест је случај да се у видео игре убацују додаци којима се поправља или отклања одређени проблем претходне верзије видео игре. Интерактивност видео игре, такође је представљала препреку у заштити наслова видео игре путем жига, зато што сваки корисник игре, доносећи сопствене одлуке утиче на садржај видео игре под одређеним насловом. Реалну препреку регистрације ознака – наслова видео игара – представља и чињеница да сваког дана настаје на хиљаде видео игара за различите уређаје или платформе, те ће, уколико се дозволи заштита сваког наслова путем жига, неминовно огромно увећати број жигом заштићених ознака. Не само да би због тога запослени у националним заводима имали превише посла, него се стварају услови за покретање многобројних судских спорова због повреде права на жиг, при чему би се догодило да програмери стварају нове видео игре које не би могле да учествују на тржишту, јер је њихов наслов већ заштићен туђим правом на жиг.

За разлику од заштитних знакова повезаних са самом игром, у њу могу бити укључени други жигови који се односе на препознатљиве звуке или боје, рекламне слогане, марке аутомобила или врсте оружја и слично.⁶⁶⁷ Скраћене фразе и рекламни слогани и таглајн бренда нису традиционалне ознаке у смислу да служе спречавању забуне потрошача о идентитету и пореклу производа – то су рекламне поруке које су у функцији формирања потреба потрошача и њиховог везивања за одређени бренд.⁶⁶⁸ На пример у игри *EA Sport* користи се заштићени слоган „У игри је“ (*It's in the Game*), док је *Мajкрософт* регистровао пет заштитних ознака које укључују таглајн „Снага ваших снова“ (*Power Your Dreams*) којима сугерише потрошачима да морају набавити конзолу за играње *Xbox Series X*. Популарна франшиза видео игре *Покемон* за препознатљива је по заштићеној скраћеној фрази „Треба да скупиш све!“ (*Gotta Catch 'Em All!*“), што је и наслов песме из те игре, а одустало се од коришћења поменуте фразе када је број Покемона нарастао на 802 тако да их физички није било могуће све скупити током једне игре. Заштита таквих фраза доноси додатне значајне приходе титуларима права када су исписане на индустријским производима, попут одевних предмета, сувенира намењених продаји.

Приближавање видео игара стварном свету са собом повлачи многе проблеме на пољу права интелектуалне својине. Креатори видео игре приликом њеног настанка имплементирају у видео игру предмете, призоре, јавно доступни садржај, али и туђе жигом заштићене ознаке, а све у циљу да би виртуално окружење кориснику видео игре деловало што реалистичније. Корисничко искуство у игрању видео игре значајно се побољшава ако у видео игри примети и препозна предмете из стварног света попут оружја, превозних средстава, униформи, одеће, обуће па чак и намештаја, а све у зависности од жанра коме игра припада. Многи од тих предмета представљају жигом

⁶⁶⁶ S. Jackiw, наведено дело, 6.

⁶⁶⁷ F. W. Grosheide, H. Roerdink, K. Thomas, наведено дело, 12.

⁶⁶⁸ Регистрација рекламних слогана сматра се последицом либерализације праксе регистровања ознака. Могао би бити регистрован само слоган који је конкретно дистинктиван, али пракса Европског суда правде и пракса немачких судова показује да недостају поуздани критеријуми за процену дистинктивности (Божин Влашковић, „Регистрација рекламних слогана за обележавање производа и услуга“, у: *Услуге и услужна правила*, (ур.) Миодраг Мићовић, XII Мајско саветовање, Правни факултет Универзитета у Крагујевцу, 2016, 495-501). Марковић такву праксу сматра „разводњавањем жига“ (С. Марковић, 2011, 49-50).

заштићене ознаке. Поставља се питање да ли је употреба таквих предмета за потребе видео игре оправдана. Најчешће се као разлог за употребу туђе жигом заштићене ознаке у видео игри истиче да је то учињено у уметничке сврхе. Веома често се дешава у пракси, нарочито у САД, да суд одбије тужбу за повреду жига из разлога употребе жигом заштићене ознаке у уметничке сврхе или због заштите уставног начела слободе изражавања.

Уколико је реализам израз уметничког представљања, употреба различитих ратних техника, војних возила и других предмета у модерним видео играма служи остварењу тог циља, односно представља израз једне идеје. Међутим, поменути ставови који оправдавају коришћење туђе жигом заштићене ознаке у видео игри везана су искључиво за право САД.⁶⁶⁹ Карактеристичан пример јесте судски случај *AM General LLC v. Activision Blizzard, Inc. et al.*⁶⁷⁰ Компанија *AM General* је 1983. године закључила уговор о производњи првог свог возила са ознаком *Humvee* са америчким министарством одбране. Ово возило је постало симбол америчке војске и то је остало до данас, иако се продаје у педесет држава широм света. Од 1990. године *AM General* закључио је низ уговора о лиценци чији су предмет коришћења њихове жигом заштићене ознаке на различитим производима трећих лица (играчкама и другим предметима). У истом периоду појављује се и неколико видео игара у којима се приказује овакво возило идентично правом возилу. То су игре *Парк из доба Јуре*, *Осветници*, *Симсонови*, *Зомбији* и друге. У франшизи *Call of Duty* компаније *Activision Blizzard* војно возило са ознаком *Humvee* појављује се у неколико верзија видео игре, а његово појављивање варира од неколико секунди у позадини сцене до неколико минута у току саме сцене или нивоа. Чак се у неким случајевима може и управљати овим возилом. Такође, поменуто војно возило нашло се у више кратких приказа садржине игре (трејлера) - тужилац истиче да тужени никада није добио његову сагласност за употребу жигом заштићене ознаке и за њено коришћење на овакав начин. Поводом сличне ситуације 1998. године у вези са истим предметом заштите који је био коришћен у другој видео игри истог туженог, тужилац је захтевао да се из те видео игре избаци сви прикази њиховог возила, што је касније тужени и учинио, али је у новој верзији видео *Call of Duty Modern Warfare Remastered* 2016. године тужени поново неовлашћено користио жигом заштићену ознаку.

У току поступка поставило се питање да ли би описана употреба жигом заштићене ознаке тужиоца могла бити оправдана због уметничког значаја видео игре. Суд је констатовао да уметнички значај у поменутом случају постоји, јер се употребом стварних возила које користи војска САД, а нарочито у вези са специјалним операцијама и војним циљевима, код корисника видео игре ствара осећај реализма и приближавања стварном ратишту.

Друго питање које се поставило у конкретном случају јесте стварање забуне о пореклу производа. Суд је утврдио да је реч о дистинктивној ознаци којом се обележава производ који долази из тачно одређеног извора, али да се коришћењем жигом заштићене ознаке тужиоца не ствара опасност од довођења у забуну корисника. Дакле, нема забуне о пореклу производа ни из угла стандарда просечно пажљивог корисника, а сваки просечно пажљиви корисник видео игре ће јасно закључити да је реч о употреби војног возила у две различите сврхе (играња и војних дејстава). У конкретном случају, долази до препознавања ознаке тужиоца, али не и до стварања забуне. Предмет заштите никада

⁶⁶⁹ Anna Piechówka, „When video games meet IP Law“, *WIPO magazine*, Issue 2, 2021, 11. DOI: 10.34667/tind.43984.

⁶⁷⁰ United States District Court for the Southern District of New York, 450 F. Supp. 3d 467, March 31, 2020. Доступно на: <https://casetext.com/case/am-gen-llc-v-activision-blizzard-inc>.

не користи иста група клијената, па према томе нема ни повреде жига. Из тог разлога тужба је одбијена, а поступак је окончан пресудом у корист туженог.⁶⁷¹

Веома је сличан предмет и исход спора у случају *Saber Interactive Inc. v. Oovee, Ltd.*⁶⁷² *Saber Interactive* креирао је видео игру *Прљави тркач (Mudrunner)* која кориснику омогућава да учествује у тркама возила, пошто изабере одговарајуће возило. Када су у питању игре вожње, програмери се труде да што верније прикажу возила и њихово кретање у видео игри, а када је реч о представљању неког конкретног возила, за то је неопходно претходно закључити уговор о лиценци са титуларом права. Постојање уговора о лиценци мора бити истакнуто на задовољавајући начин. У поменутом случају било је проблематично коришћење модела трактора *K-700S* који се продаје у САД, а ознака је дистинктивна, јер овај модел поседује изузетно велике точкове, специфично дизајнирану кабину и продужену маску са којом се скрива мотор. Међутим, *Saber Interactive* је имао закључен уговор о искључивој лиценци са титуларом права жига, која му пружа могућност покретања судског поступка у случају повреде права жига.

Тужени *Oovee* креирао је и почео са продајом сопствене видео игре *Spintires* која такође употребљава исти модел трактора, што се понавља и у трејлеру. Због тога је тужилац, користећи овлашћење из уговора о искључивој лиценци, поднео тужбу против туженог због повреде права жига, нелојалне конкуренције и неоснованог обogaћења. Тужени *Oovee* је у спору истицао да је од 2020. године престао да користи ознаку поменутог трактора, и да је у видео игри у питању приказ новог возила под називом *Sherp Ark 10x10 ATV* које по свему подсећа на *K-700S*. Компанија наводи да ово возило заиста постоји, те да је са фирмом *Quadro International* закључила уговор о лиценци за употребу предмета заштите у својој видео игри. На тужиоцу је било да докаже да употреба трактора *K-700S* нема никакав уметнички значај за видео игру туженог или да има занемарљиво мали уметнички значај, али тужилац то није успео да докаже.

Приликом процене постојања и степена забуне у промету узета је у обзир тврдња туженог да својим поступцима не доводи кориснике у забуну у погледу извора и порекла робе, јер у клаузули о одбијању одговорности (disclaimer) јасно и изричито стоји да компанија *Oovee* у својој игри користе искључиво имагинарна возила сем оних за које је добијена лиценца. У клаузули наводе да је свака сличност са возилима из реалног света случајна, а узгред *Sherp Ark 10x10 ATV* је регистрована ознака за коју титулар има жиг, а за његову употребу постоји уговор о лиценци. На основу ових околности утврђено је да нема повреде права на жиг, а такође тужилац није успео да докаже постојање неоснованог обogaћења, те је суд у потпуности одбио тужбени захтев.

Убацивање реалних предмета у видео игру може бити проблематично са становишта заштите путем жига с обзиром на то да може доћи до сукоба ауторског права и права титулара жига. Таква ситуација може имати неколико решења. Прво је закључивање уговора о лиценци између ове две стране, друго је прилагођавање, односно преправљање спорног предмета, како би се избегла повреда права и треће је потпуно игнорисање постојања права титулара жига уз ризик плаћања накнаде штете у случају да он покрене судски поступак ради заштите свог права.

Право знакова разликовања (жиг) може да буде искоришћено ради заштите имена препознатљивих карактера (аватара) из одређених видео игара. На пример, као заштићене европске ознаке EUIPO је регистровао називе LARA CROFT, SUPER MARIO,

⁶⁷¹ 450 F. Supp. 3d 467 (S.D.N.Y. 2020), Decision.

⁶⁷² *Saber Interactive Inc. v. Oovee, Ltd., Zane Saxton, Devin Milsom and Vince Milsom*, United States District Court, Western District of Washington, 2:21-CV-01201, Nov. 8, 2022.

PAC-MAN, PIKACHU, THE LEGEND OF ZELDA⁶⁷³ Европском регистрованом ознаком заштићен је и Жеж Соник (Sonic the Hedgehog), антропоморфни лик плавог жежа из популарне серије видео игара и франшизе јапанске компаније *Sega* (1990).

Потенцијални проблем може се јавити у виртуелним световима који допуштају корисницима игре да креирају садржај видео игре и да тако настале производе продају на тржишту, те се јавља потреба да се прошири заштита жига и на виртуалну стварност.⁶⁷⁴ У видео игри *There* корисници могу за свог аватара купити производе компаније *Haik* чиме се искоришћава статус и популарност ове ознаке на тржишту. Такође у *Second Life*⁶⁷⁵ појављују се жигом заштићене ознаке познатих и луксузних брендова, а на тржишту у оквиру видео игре могу се пронаћи виртуелни предмети компанија *Кока-кола*, *Епл* или *Ферари*, док је корисницима омогућена куповина и продаја таквих предмета. Ипак, свака употреба туђе жигом заштићене ознаке у виртуалном свету не значи нужно и повреду права. У сваком појединачном случају мора се доказати да је таквом употребом дошло до стварања забуне код потрошача у погледу порекла робе. Суд нарочито мора водити рачуна о снази ознаке, сличности робе и ознака, постојању забуне, разводњавању ознаке.⁶⁷⁶ 2007. године судским поравнањем је завршен спор *Eros LLC v. Doe*, по тужби за повреду ауторског права и права на заштићену ознаку. *Eros* је креирао производе за одрасле (кревете у којима се могло доживети виртуелно сексуално искуство) у свету *Second Life*, који се продају за линден доларе, а могу се конвертовати у реални новац (САД доларе). Тужио је компанију која је стојала иза аватара под именом *Volkov Cattaneo*, која је копирао производе *Eros*-а и продавала их на дигиталном тржишту.⁶⁷⁷

У другом случају *Marvel Enterprises v. NC Soft*⁶⁷⁸ тужилац је поднето тужбу због повреде права жига и ауторског права и за ликове Невероватни Хулк, Вулверин, Капетан Америка, Магнет, Ствар и Гвоздени човек који су били убачени игру туженог. Тужиоци су истакли да су регистровали правом жига само формулацију Капетан Америка, а не и слику лика. Они не оспоравају да назив лика Државник у игри тужених има мало заједничког са њиховом формулацијом, тако да суд констатује да у овом случају не може настати забунa корисника о пореклу производа, те нема повреде права на жиг.⁶⁷⁹ Што се тиче осталих ликова, необично је било то што тужиоци постављају питање одговорности тужених за повреду права тужилаца, иако они сами нису убацили ове ознаке у своју видео игре, већ су то учинили корисници његових игре. Суд је нашао да су ознаке употребљене у некомерцијалне сврхе, а у циљу играња игре на платформи. Како тужилац није навео да корисници игре користе поменуто имена у трговини, у вези са било каквом продајом или оглашавањем робе и услуга, суд сматра да тужиоци нису успели да наведу

⁶⁷³ Eleonora Rosati, De los personajes de videojuegos a los avatares de IA: una historia de PI, EUIPO, 18. 01. 2024. Доступно на: <https://www.euipo.europa.eu/es/news/from-videogame-characters-to-ai-avatars-an-ip-story> (приступ 17. 3. 2024).

⁶⁷⁴ Jelena Čeranić Perišić, „Pravne posledice žigom zaštićenih oznaka u virtualnoj realnosti“, у: *Intelektualna svojina i internet*, VI; (ur. D. Popović), Pravni fakultet Univerziteta u Beogradu, Centar za izdavaštvo i informisanje, Beograd, 2022, 108.

⁶⁷⁵ То је платформа која дозвољава да корисник, преко изабраног аватара, остварује комуникацију са бројним другим учесницима и да утиче на свој „други живот“ који креира према слободном нахођењу. Зато, иако је слична масовним играма по могућности истовременог приступа великог броја корисника, није видео игра у правом смислу те речи.

⁶⁷⁶ C. Dougherty, G. Lastowka, наведено дело, 766.

⁶⁷⁷ W. Barfield, A. Williams, наведено дело, 15.

⁶⁷⁸ United States District Court, C.D. California, Case No. CV 04-9253-RGK (PLAx), Mar. 9, 2005. Доступно на: <https://casetext.com/case/marvel-enterprises> (приступ 2. 12. 2023).

⁶⁷⁹ Case No. CV 04-9253-RGK (PLAx) (C.D. Cal. Mar. 9, 2005), par. 4.

повреде права од стране корисника игре за које би тужени могли бити одговорни и одбија тужбени захтев.⁶⁸⁰

Модерне видео игре морају садржати комплексне дводимензионалне и тродимензионалне светове. Што су њихови елементи реалистичнији и приближнији стварном окружењу, то ће и видео игра бити успешнија и привући ће већи број корисника. Стварање реалног окружења често подразумева и убацивање предмета из стварног живота у видео игру како би се створио свет налик постојећем. Креатори видео игара често користе приказе стварних грађевина у измишљеним градовима и световима. Ово јесте техника чијом употребом може доћи до повреде права интелектуалне својине. У пресуди из случаја *E.S.S. Ent. v. Rockstar Games*⁶⁸¹ суд је дошао до закључка да се коришћењем логотипа *Play Pen* у видео игри туженог не повређује право жига титулара, зато што је такво коришћење заштићено Првим амандманом и не спада у забране Ланхамовог закона који се односи на знакове разликовања. Предмет судског спора била је могућа повреда ауторског права на архитектонско дело и права жига. Тужилац је тврдио да је у видео игри туженог приказана зграда стриптиз клуба *E.S.S. Enterne* у Лос Анђелесу под називом *Play pen* у измишљеном виртуелном граду Лос Сантос при чему је коришћењем графичког решења логотипа на згради у виртуелном свету учињена повреда његове ознаке, премда је реч о његовој нерегистрованој ознаци. У поменутом спору одбрана је тврдила да нису користили слике реалне грађевине за стварање свог виртуелног приказа грађевине, те да се њихова грађевина разликује по боји, величини, облику и структури. Нарочито је истакнуто да нема камене фасаде, златних стубова на улазу, нити оgrade. Такође, лого *Pig pen*-а не садржи силуету играчице, нити слова *Totally nude* као што је то на логотипу тужиоца. Тужба је покренута због неовлашћене употребе жига и постојања могућности довођења у забуну корисника на тржишту. Након расправљања о томе да ли приказ у видео игри означен као *Pig pen* има уметнички значај релевантан за виртуелно окружење, суд је закључио да уметнички значај постоји и да је релевантан. У овом случају инкорпорисани су одређени елементи туђе ознаке, али је утврђено да нема намере туженог да представи идентичну реплику Лос Анђелеса, те тако није било неопходно да копира све аспекте *Play pen*-а. Такође, не постоји забуна у промету јер приказ *Pig pen* није део рекламног материјала за поменути видео игру, нити је неопходно да корисник игре посети стриптиз клуб како би завршио игру. Ни сама игра, ни рекламни материјал не упућују директно на стриптиз клуб. Дакле, сувише је мала разлика између жигом заштићене ознаке тужиоца и архитектонског приказа у видео игри да би се тиме учинила повреда права, како се захтева према прописима САД.⁶⁸²

Примена најновијих технологија у индустрији видео игара и социјалној комуникацији разлог је што се жигови који имају кључну улогу у идентификацији добара и услуга на тржишту препознају као адекватан механизам заштите регистрованих виртуелних производа и услуга који се користе у виртуелним продавницама и окружењима (у виртуелној или проширеној стварности). Иако још увек није достигнута технологија за успостављање метаверзума као јединственог простора виртуалне стварности у којој ће људи моћи једни са другима да комуницирају путем аватара, као и са дигиталним објектима, ипак се уочава потреба посебне заштите јасно препознатљивих ознака за виртуелне производе. Разлог је што је у метаверзуму, као глобалном,

⁶⁸⁰ Case No. CV 04-9253-RGK (PLAx) (C.D. Cal. Mar. 9, 2005), par. 5.

⁶⁸¹ *E.S.S. Entertainment 2000, INC. dba The Playpen v. Rock Star*, United States District Court, C.D. California, 444 F. Supp. 2d 1012 (C.D. Cal. 2006), Jul 28, 2006. Доступно на: <https://casetext.com/case/ess-entertainment-v-rock-star-videos> (приступ 24. 3. 2024).

⁶⁸² David K., Stark, „Grand Theft Architecture: Architectural Works in Video Games after ESS Entertainment v. Rockstar Games“, *Berkeley Tech Technical Law Journal*, vol. 25, 2010, 443-446.

децентрализованом простору тешко применити територијално ограничене механизме правне заштите жига. С друге стране, у виртуелној стварности права носилаца су често угрожена зато што корисници могу да имају или да креирају производе са елементима постојећих жигова. Из тог разлога у Европској унији се већ размишља о одвојеној регистрацији дигиталних жигова. Завод за интелектуалну својину Европске уније предложио је да се сама виртуелна роба може класификовати у проширену класу 9 Ничанске класификације (рачунарски програми за преузимање) тако што ће бити додат термин „дигиталне датотеке које се могу преузети потврђене незаменљивим токеним“ док ће услуге бити посебно класификоване према одговарајућим принципима.⁶⁸³ За представљање виртуелне имовине у видео играма, на пример, ексклузивних ликова аватара, њихове посебне одеће, ретког оружја и сличних објеката, користе се незаменљиви токени (*non-fungible tokens*) као јединствена, вредна и ретка дигитална средства, која се налазе на блокчејну. Самим тим пружају сигурне доказе о власништву на виртуелној имовини и о аутентичности дигиталног садржаја. Као дигитални предмети могу се користити у различитим играма и на више платформи, што повећава њихову вредност. С друге стране, пошто се користи блокчејн дигитална књига, таква трговина имовином стеченом у видео игри је сигурна и представља нови извор прихода за произвођаче видео игара који остварују на секундарном тржишту производа из видео игре. Таква употреба незаменљивих токена била би оправдана само ако се разликују од стварне робе.⁶⁸⁴

Заштита путем пословне тајне

Путем пословне тајне њен држалац (носилац) заштићује властите инвестиције у развој и примену нових знања и искустава, који се тичу процеса производње и осталих аспеката пословања и дистрибуције производа (на пример, реализације стратегије маркетинга). Да би се заштитио од нелојалне конкуренције, носилац тајне има интерес да такве информације у виду пословне тајне остану непознате другим привредним субјектима, нарочито ако је реч о информацијама које не могу да потпадају под заштиту ауторског права или права индустријске својине, а пре свега права на патент.

Пословном тајном се сматрају неоткривена знања, искуства, дизајн производа, технологија израде или друге различите пословне информације значајне за привредно пословање одређеног привредног субјекта - физичког или правног лица које се појављује у улози држаоца пословне тајне. Реч је о тзв. „мекој“ интелектуалној својини, коју чине, поред пословне тајне, знања и искуства (*know-how*) и друге поверљиве информације. Пословна тајна се, у складу са законом,⁶⁸⁵ штити интерним процедурама и актима, а екстерно, одлуком суда о накнади штете уз пратеће мере забране наставка производње и дистрибуције робе произведене повредом пословне тајне и заплене такве робе.

Заштитом пословне тајне штите се битне поверљиве информације од значаја за пословање, чиме се обезбеђује предност у односу на конкуренцију. Зато концепт пословне тајне може бити веома употребљив за индустрију видео игара, у којој су сталне иновације услов за успех на тржишту које се стално развија у условима велике

⁶⁸³ Јелена Ђеранић Перишић, „Метаверзум, незаменљиви токени и жигом заштићене ознаке – правни аспекти“, *Право и привреда*, вол. 60, бр. 4, 2022, 645.

⁶⁸⁴ Соња Лучић, „Право интелектуалне својине и метаверзум“ у: *Усклађивање правног система Србије са стандардима Европске уније*, књ. 11, (ур.) Снежана Соковић, Правни факултет универзитета у Крагујевцу, 2023, 698. DOI: 10.46793/UPSSXI.697L.698.

⁶⁸⁵ Закон о заштити пословне тајне (*Службени гласник РС*, бр. 53/21).

конкуренције. У односу на друге механизме заштите права интелектуалне својине, заштита путем пословне тајне има следеће предности:

- 1) предмет заштите могу бити како подаци који се односе на производњу, тако и комерцијални и финансијски подаци;
- 2) не треба предузимати било какве формалне радње повезане са трошковима (осим трошкова за превенцију откривања пословне тајне);
- 3) заштита пословне тајне није временски ограничена и могла би да траје све док носилац права има интереса да је сачува или у томе успева;
- 4) пословном тајном се могу штитити различите врсте важних информација које не подлежу заштити путем ауторског права, патента или другог права индустријске својине.

Предмет заштите путем пословне тајне јесте информација (податак) као духовна творевина нематеријалног карактера која обезбеђује компаративну предност на тржишту свом држаоцу.⁶⁸⁶ Предмет заштите, како је регулисан у праву Републике Србије, сасвим је усклађен са TRIPS-ом и чл. 2, став 1 Директиве 2016/943 Европског парламента и Савета од 8. јуна 2016. године о заштити неоткривених знања и искуства и пословних информација (пословне тајне) од незаконитог прибављања, коришћења и откривања, и то у погледу основних минималних услова који кумулативно треба да буду испуњени у погледу карактеристика информације (тајност, економска вредност чуване тајне) и обавезе држаоца пословне тајне да предузме разумне мере заштите ради очувања њене тајности.⁶⁸⁷ Отуда се у чл. 2, ст. 1 Закона о пословној тајни, слично као и у чл. 72, ст. 3 Закона о привредним друштвима,⁶⁸⁸ предвиђа да се пословном тајном сматрају поверљиве информације које испуњавају три услова: да нису опште познате или нису лако доступне лицима која уобичајено са таквим информацијама долазе у контакт, да управо због тога што су тајне имају (потенцијалну) комерцијалну вредност и да је лице које их законито контролише у датим околностима предузело разумне мере како би сачувало њихову тајност.

Производне пословне тајне могле би у одређеним случајевима да буду предмет заштите путем патента. Из тог разлога, може да постоји преклапање патентне заштите и заштите пословне тајне. Однос између заштите техничких иновација патентом и пословном тајном може бити комплементаран, тако да се међусобно допуњују или алтернативан, када ће компанија, пошто процени који би начин заштите био погоднији, одустати од покушаја да користи други начин заштите информације.

У делатности производње видео игара пословном тајном могу да се прогласе различите врсте информација, како оне које се односе на организационе и комерцијалне аспекте пословања, тако и техничке⁶⁸⁹. Значајну предност заштите пословне тајне у

⁶⁸⁶ Slobodan Marković, „Poslovna tajna kao predmet ugovora o prenosu industrijske svojine“, *Pravni život*, 11-12/1993, 1637; Борко Михајловић, „Пословна тајна у савременом праву“, *Архив за друштвене и правне науке – Република Српска*, 2019, год. 1, бр. 1, 20-21; DOI:10.7251/APDN1901020M. Јовичић наглашава да заштићена информација треба да омогући конкурентску предност носиоцу тајне на тржишту (Katarina Jovičić, „Poslovne tajne: određenje i osnovi zaštite“, *Strani pravni život*, бр. 1, 2018, 10; DOI: 10.5937/spz1801007J).

⁶⁸⁷ Directive (EU) 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 (Text with EEA relevance)], *Official Journal L* 167, 15. 6. 2016, p. 1-18. Детаљнија анализа прописа код: Б. Михајловић, наведено дело, 21; К. Јовичић, наведено дело, 13-17.

⁶⁸⁸ *Службени гласник РС*, бр. 36/2011, 99/2011, 83/2014, 5/2015, 44/2018, 95/2018, 91/2019, 109/2021.

⁶⁸⁹ Monika A. Górka, Protection of video games: industrial design, patent, or trade secret?, *Newtech Law*, 24. Sept. 2020. Доступно на: <https://newtech.law/en/articles/protection-of-video-games-industrial-design-patent-or-trade-secret> (приступ: 1. 10. 2024).

односу на патент може да представља то што предмет пословне тајне не мора да буде ново и инвентивно техничко решење⁶⁹⁰. У сваком случају мора се радити о информацијама које нису лако доступне јавности, а пре свега играчима. Најчешће се пословном тајном штите подаци садржани у рачунарском програму (основном коду), подаци о дизајну игре и подаци од битни за комерцијално искоришћавање игре.

Редовно се проглашавају пословном тајном основни код, алгоритми у саставу основног кода и „мотор“ игре – *game engine*. Пошто рачунарски програм чини суштину видео игре пословном тајном се пре свега штите информације о примењеним техникама програмирања. Иако се рачунарски програми могу слободно продавати, а уговором о лиценци се другој страни дозвољава коришћење „мотора“ игре, ипак се основне техничке компоненте видео игре заштићују од свих као пословна тајна. Значај заштите пословне тајне илустрован је случајем из САД *Silicon Knights, Inc. v Epic Games*⁶⁹¹ зато што нема примера из судске праксе земаља које припадају континентално-правном систему.

Silicon Knights, компанија која програмира видео игре са седиштем у Онтарију (Канада) лиценцирала је „мотор“ игре *Unreal Engine 3* америчке компаније *Epic Games* како би био употребљен у игри *Too Human*. Према условима лиценце, *Epic Games* је требало да настави развој *Unreal Engine 3* и да побољшану верзију испоручи компанији *Silicon Knights*. 19. јула 2007. године *Silicon Knights* је тужио *Epic Games* зато што није испоручио тражени „мотор“ игре, те је тужилац претрпео материјалну штету. У тужби се тврди да је *Epic Games* „саботирао“ корисника лиценце *Unreal Engine 3*. *Epic Games* је одговорио подносећи противтужбу против *Silicon Knights* тврдећи да је та компанија прекршила уговор о лиценци, присвојила пословне тајне *Epic Games* и повредила његова ауторска права на *Unreal Engine 3* у новом „мотору“ игре који је самостално развила и уградила у игру. На почетку парнице, *Epic Games* је навео преко 1.400 пословних тајни које су биле садржане у огромном основном коду „мотора игре“, тако да су основни код и повезани фајлови попунили сервер од 12 терабајта. Да би се успела у спору, компанија је искористила услуге друге рачунарске компаније која је за потребе вештачења направила дигиталну базу података пословних тајни *Epic Games* и посебни власнички рачунарски програм за поређење кодова великог обима како би свака верзија кода у рачунару једног програмера могла да се упоређи са другом верзијом у другом рачунару, при чему су креирани посебни рачунарски алати како би се аутоматски идентификовало када се један основни код подудара у потпуности са другим. На тај начин испитане су 330 пословне тајне и откривено је значајно дословно копирање кода и неовлашћено коришћење пословних тајни *Epic Games* у самостално развијеном „мотору“ игре компаније *Silicon Knights*. Пошто је извештај са резултатима рачунарске анализе изнет на суђењу, суд је одбио тужбу *Silicon Knights* и усвојио противтужбу, утврдивши да *Epic Games* није прекршио уговор о лиценци него је то учинио *Silicon Knights*, при чему је повредио ауторска права *Epic Games* и неовлашћено открио његове пословне тајне. Судском одлуком *Silicon Knights* је обавезан да плати 4,45 милиона долара за неисплаћене лиценце и накнаду штете, 4,5 милиона долара на име судских трошкова, као и да уништи сва дела развијена на основу „мотора игре“ који припада *Epic Games*, да дозволи проверу својих сервера и да опозове све непродате копије раније објављених

⁶⁹⁰ К. Јовић, наведено дело, 10.

⁶⁹¹ United States District Court, E.D. North Carolina, Western Division, 5:07-CV-275-D, Dec. 13, 2008; Nov 7, 2012. Доступно на: <https://casetext.com/case/silicon-knights-inc-v-epic-games-17>, приступ 23. 9. 2024).

игара које садрже *Епик Гејмов* програмски код, а првостепену судску одлуку потврдио је и Апелациони суд.⁶⁹²

Други проблем који се уочава у погледу заштите пословне тајне код видео игара настаје ако се игра креира коришћењем јавно доступног рачунарског програма отвореног кода. Тада би, према примеру из судске праксе САД, начин на који се комбинује рачунарски програм носиоца и рачунарски програм отвореног кода могао да представља пословну тајну.⁶⁹³

Поред техничких података, предмет пословне тајне су редовно битне информације и документација које показују на који се начин дизајном видео игре развија основна креативна идеја. Тако пословна тајна може да обухвата наратив, механику игре, процесе креирања ликова, цртеже, архитектонске или технолошке планове, резултате пробних тестирања аудио-визуелних решења и слично. Прихваћени модел монетизације видео игре разрађен је дизајном игре, па се зато пословном тајном штити валутни систем и процес одређивања цена у виртуелној стварности који се користи у самој игри, који омогућава извлачење или контролу вредности остварене играњем, са задатком да се одржи равнотежа економије у виртуелним световима.

Трећу групу нарочито битних информација које се штите пословном тајном представљају нарочито важни финансијски и комерцијални подаци који спадају у трговачку тајну.⁶⁹⁴ Компанија која производи видео игре мора да води рачуна о томе како да заинтересује и дугорочно за себе веже купце њених производа. Због тога су, поред листи купаца веома важни планови ангажовања купаца, услови лиценце, чак и уговори са партнерима, ако садрже поверљиве информације од значаја за пословање, пословни контакти, стратегије брендирања или рекламирања (на пример, контакти са инфлуенсерима), информације о каналима дистрибуције, ценама и други подаци од значаја за реализацију дугорочног плана наступања привредног субјекта на тржишту.

Пословна тајна мора бити иницирана од оног привредног субјекта који је заинтересован да се информације којима располаже сачувају у тајности. Заштита пословне тајне подразумева да се најпре идентификују информације које имају значај пословне тајне, а потом да се регулише руковање таквим информацијама и спроведу мере заштите. Заштита пословне тајне има смисла једино ако је реч о битним подацима који би, ако остану тајни, обезбедили конкурентну предност за држаоца тајне на тржишту, на пример, ако је то откриће како да брже или квалитетније производи одређени производ уз једнаке трошкове. Држалац неће моћи да обезбеди заштиту информације коју је означио као тајну, ако је она таква да је други привредни субјект може сазнати на законом дозвољени начин, самосталним истраживањем, гледањем или растављањем производа и обрнутим инжењерингом или ако играч који је купио медијум са видео игром може тајну информацију открити током играња. Баш зато што је заштићена информација тајна, није могуће да држалац спречи онога ко је на правом допуштени начин сазнао пословну тајну да такву информацију не користи. Чак постоји ризик да такву информацију друга компанија може патентирати пре држаоца тајне, који онда долази у ситуацију да мора престати са коришћењем техничке иновације коју је означио као своју пословну тајну, осим ако не закључи уговор о лиценци са носиоцем права на патент.

⁶⁹² E.D.N.C. Dec. 23, 2008; United States Court of Appeals for the Fourth Circuit, no. 12-2489, January 6, 2014. Доступно на: <https://cases.justia.com/federal/appellate-courts/ca4/12-2489/12-2489-2014-01-06.pdf?ts=1410960040> (приступ: 23. 9. 2024).

⁶⁹³ Anthony D. Del Monaco, Forest A. Jones, Seth W. Brunell, Trade Secrets: What Game Developers Should Know, 2, 2021. Доступно на: <https://igda.org/resources-archive/trade-secrets-what-game-developers-should-know-2021/> (приступ 28. 9. 2024).

⁶⁹⁴ О подели на производну и трговачку тајну Б. Михајловић, наведено дело, 21.

Заштита пословне тајне постиже се на тај начин што се у судском поступку санкционише неовлашћено откривање и коришћење пословне тајне. Да би уопште било реч о пословној тајни, држалац мора да предузима разумне мере ради њене заштите. Ако држалац пословне тајне пропусти да предузме разумне мере заштите, значи да сам није третирао као тајну и зато што, како каже Михајловић, нема „чисте руке“, не може се жалити што је она откривена и искоришћена.⁶⁹⁵ Суд процењује да ли су предузете мере биле разумне и адекватне на основу околности датог случаја, те је, према томе, реч о чињеничном питању.

Држалац тајне је обавезан је да примени физичке и/или електронске мере како би ограничио приступ неовлашћених лица тајним информацијама, а на основу донете интерне правне регулативе. Интерним актом се уређује се руковање пословном тајном, круг лица који могу имати приступ тајни или смеју њоме руковати и услови под којима им се то допушта, као и врсте и начин примене мера заштите. Мере физичког обезбеђења по правилу спречавају неовлашћени приступ и крађу поверљивих информација од некога ко није запослен у компанији. За онога ко креира видео игру много већи значај имају електронске мере спречавања напада хакера и сваке друге врсте неовлашћеног приступа информацији, нарочито при дигиталној комуникацији. Поменуте мере су, на пример, означавање тајних података, коришћење лозинки, чување података у посебно безбедној електронској бази података, контрола дељења информација и примена различитих технолошких поступака за контролу и одбијање неовлашћеног приступа.

У складу са наведеним домаћим законима, обавезу чувања пословне тајне имају сва лица која имају посебне дужности према привредном друштву, као и запослени, у склопу својих општих законских обавеза по основу рада. Најважнији интерни акт усмерен на заштиту пословне тајне јесте уговор о поверљивости, односно неоткривању поверљивих информација који закључује држалац пословне тајне са запосленима, пословним партнерима, спољним сарадницима и консултантима. Према томе, дужност чувања пословне тајне шире је постављена, тако да се односи не само на запослене, него и на друга лица у уговорном односу са држаоцем тајне. Практични значај заштите пословне тајне путем уговора о поверљивости у индустрији видео игара произилази из тога што на стварању видео игре могу бити ангажовани како запослени, тако и друга лица, као спољни сарадници, а у тајну могу бити упућени пословни партнери, консултанти и адвокати компаније. Како се показује у пракси, незадовољство запослених или промена радног места повећава ризик од неовлашћеног откривања пословне тајне, зато што програмери на сваком радном месту усавршавају своја знања и нехотице могу на новом радном месту применити искуство и знања стечена током реализације ранијег пројекта. Из тог разлога, послодавац уобичајено од запослених приликом закључења уговора о раду захтева потписивање одговарајуће изјаве да ће поштовати пословне тајне којима је имао приступ, а обавеза чувања пословне тајне, према законским решењима, траје и одређено време пошто престану посебне дужности одређеног лица у привредном друштву или статус његовог запосленог.

Тек ако су пословне тајне незаконито откривене или присвојене, држалац је овлашћен да подношењем тужбе остварује судску заштиту својих права. У смислу чл. 5. Закона о пословној тајни тужба због повреде пословне тајне може, поред накнаде штете, да укључи захтеве за престанак повреде пословне тајне, уништење робе или

⁶⁹⁵ Б. Михајловић, наведено дело, 24.

електронских докумената којом је тајна повређена или њихове предаје овлашћеном држаоцу пословне тајне.⁶⁹⁶

Предности пословне тајне о којима је било речи показују да би то могао да буде веома користан механизам заштите права произвођача видео игара, нарочито зато што би било могуће да се односи на пословне тајне примењене у основном коду, механици и дизајну игре и то у фази развоја видео игре, као и на поверљиве податке финансијске и комерцијалне природе. Најважнија ограничења пословне тајне повезана су са великим тешкоћама њеног чувања, нарочито ако у одређеној средини није израђена безбедоносна култура и не поштују се стандарди пословне етике. Када је реч о видео играма, брзи напредак технологије чини да је све лакше предузети обрнути инжењеринг или декомпајлирање јавно доступног рачунарског програма како би се пронашао основни код рачунарског програма. Самим тим и могућност да се на дужи рок сачува производна пословна тајна у индустрији видео игара се смањује, посебно ако се има на уму све чешћа употреба вештачке интелигенције у производњи игре и распрострањеност „клауд-гејминга“⁶⁹⁷. Поред тога, да би се сачувале нарочито вредне пословне тајне, биће потребно применити сложене и скупе безбедносне процедуре и мере, које укључују сталне обуке запослених, контрола или ревизија у пословању, што је скопчано са великим трошковима. Најзад, пословне тајне које се користе у индустрији видео игара делују као „двосекли мач“ због тога што постоји потреба да се пословном тајном заштити важна информација, али у исто време, видео игра мора да се развија и дизајнира уз поштовање начела транспарентности и комуникације са играчима, што је од најважнијег значаја за дугорочни успех видео игре на тржишту.⁶⁹⁸ Зато компанија или програмер који креирају видео игру морају наћи начина да ускладе такве противречне циљеве.

⁶⁹⁶ Закон о пословној тајни то питање посебно уређује, јер се на пословну тајну не односи Закон о посебним овлашћењима ради ефикасне заштите права интелектуалне својине (*Службени гласник РС*, бр. 46/2006, 104/2009 – др. закон и 129/21).

⁶⁹⁷ Unveiling Trade Secrets in the Video Game Industry, Editorial, May 24, 2024. Доступно на: <https://iplawmastery.com/trade-secrets-in-the-video-game-industry/> (приступ 30. 9. 2024).

⁶⁹⁸ Unveiling Trade Secrets in the Video Game Industry, Editorial, May 24, 2024; Timothy Smith, The Importance of Transparency and Communication with Players, Jul 29, 2024. Доступно на: <https://www.linkedin.com/pulse/importance-transparency-communication-players-timothy-smith-wyz8e> (приступ 30. 9. 2024).

ШЕСТИ ДЕО

НОВИ КОНЦЕПТИ ПРАВНЕ ЗАШТИТЕ ВИДЕО ИГАРА

Регулисање односа у вези са дигиталном дистрибуцијом видео игре уговорима

Видео игра као дигитални производ, садржај или услуга

Како се право интелектуалне својине споро прилагођавало променама, што се види и по томе што правни статус видео игре као нове категорије дела до данас није посебним правним правилима регулисан, титулари права интелектуалне својине и дистрибутери (оператери) почињу да користе, у сврхе ефикасне заштите својих интереса, предности уговора о лиценци и заштите путем права конкуренције. Јер, развој дигиталне технологије омогућио је успостављање социјалних веза међу корисницима и размену бројних и различитих садржаја путем интернета, па тако и видео игара. Пошто комуникација преко друштвених мрежа постаје најважнији начин социјалне комуникације, ширење таквих веза и размене информација међу корисницима повећава изгледе произвођача и дистрибутера видео игре за остваривање зараде. Зато се данас у индустрији видео игара заступа концепт да је за успех на тржишту неопходно подстицати широку дистрибуцију производа, везе са крајњим корисницима и међусобно се повезивати, тако да се све ређе у пракси користи традиционални начин заштите искључивих имовинских овлашћења титулара ауторског права.⁶⁹⁹

У креирању видео игре, као сложеног дела, учествује обично више особа, које дају различите доприносе настанку дела. Поред стварања рачунарског кода, неопходно је креирати кориснички интерфејс према разрађеном сценарију видео игре, дизајнирати ликове, предмете и друге графичке елементе, написати музичка дела и пратеће аудио елементе који ће бити уклопљени у целовити производ. У ситуацији у којој у праву интелектуалне својине није регулисан правни статус видео игре *per se*, тешко је одредити ко од више лица који пружају различите и неједнаке креативне доприносе настанку видео игре треба да буде сматран аутором. Недостаци правне заштите путем права интелектуалне својине превазилазе се уговорним регулисањем односа између креатора, издавача, дистрибутера и крајњег корисника видео игре (играча). Начин регулисања тих односа мења се у складу са променама услова пословања и пружања услуга у дигитално доба, а ради промета права закључује се уговор о лиценци.

Дигитализација,⁷⁰⁰ развој интернета и економска доступност електронских уређаја који се међусобно могу повезивати учинили су да се индустрија видео игара прилагођава променама тако што, уместо продаје копија видео игре на физичком медијуму (ROM кертриц, DVD, CD, USB) у продавницама, видео игре, као и друге дигиталне информације или садржаји, могу набавити на дигиталним мрежама. Корисницима се привремено или трајно уступа право коришћења видео игре коју могу

⁶⁹⁹ G. Ghidini, наведено дело, 66.

⁷⁰⁰ Дигитализација се дефинише као концепт „без папира“, односно као технички процес трансформације аналогних информација или физичких производа у дигитални облик. Осмишљавају се нови облици иновација и креативних дела као резултат дигиталних решења (дигиталне игре), док се, док се конвенционалне методе преиспитују и унапређују (Roberto Moro Visconti, *Augmented Corporate Valuation – From Digital Networking to ESG Compliance*, Springer Books, Cham, 2022, 454. DOI: 10.1007/978-3-030-97117-5.

преузети са мреже, са веб сајта или платформе, бесплатно или уз плаћање, при чему продавац или треће лице (произвођач) задржава власништво над видео игром. Такав начин дистрибуције дигиталних садржаја је само условно нови, јер се примењивао од осамдесетих година прошлог века, чешће када је реч о филмовима и музичким делима, а ређе у вези са видео играма.

Преласком на електронску трговину и дигиталну дистрибуцију робе почетком XXI века настале су структурне промене генерално у пословању и трговини, које су утицале и на индустрију видео игара. Традиционално, компаније стварају вредност унутар граница компаније или ланца снабдевања, док се у дигиталном окружењу то мења, будући да дигиталне платформе користе екосистем аутономних агената како би заједнички створиле вредност – оне делују као чворишта која повезују дигиталне клијенте са традиционалним или иновативним произвођачима, чиме се повећава укупна вредност.⁷⁰¹ Из тог разлога, нови начин дистрибуције видео игара у тесној је вези са променама начина уновчавања видео игре на тржишту, о чему је било речи у првом делу дисертације.

С друге стране, техничке промене су омогућиле да се путем више канала преко заједничке линије брзо преносе дигитални аудио-визуелни садржаји који захтевају много меморије, што је убрзало прелазак на дигиталну дистрибуцију видео игара. Такође, велика предност дигиталне дистрибуције видео игре за издавача представљају смањени трошкови производње и продаје, јер нема потребе за успостављањем малопродајне трговачке мреже. Данас је, на пример, дигитална дистрибуција искључиви начин коришћења видео игара на мобилним телефонима/ уређајима, а најчешћи када је реч о играма које се играју на персоналним уређајима или уз употребу конзола. Чак и када се садржај видео игре испоручује на материјалном носачу, биће неопходно да корисник, коришћењем посебне картице са кодом приступи дигиталном садржају који се налази на платформи продавца.

Нова економска стратегија наплате видео игара, која је уследила и због повећаних трошкова њихове производње, доживела је нарочиту експанзију од почетка XXI века, када настају многе платформе које нуде услуге дигиталне дистрибуције видео игара намењених игрању на персоналним рачунарима. Платформа Стим (*Steam*), једна од најпопуларнијих, почела је са радом 2004. године. Омогућавала је куповину и дистрибуцију видео игара, а развила се у платформу за играње видео игара и друштвену мрежу играча која окупља и оне који модификују видео игре. *Валве* (*Valve Corporation*) који је развио *Стим*, први је започео са праксом склапања уговора о лиценци са крајњим корисницима (EULA), којима им уступа право да користе дигиталну игру, са правом опозива ако посредник (дистрибутер)⁷⁰² примети да корисник крши уговор или ако не прихвати промену у уговору о лиценци. У међувремену је то постао општеприхваћени начин заштите интереса произвођача рачунарских програма за видео игре.

⁷⁰¹ R. Moro Visconti, наведено дело, 453.

⁷⁰² Посредници пружају услуге техничког приступа мрежи, путем мреже преносе податке и чувају податке које корисници постављају на мрежу, те могу омогућити повреду субјективних права носиоца. Зато, према прописима Европске уније, могу бити одговорни за поступке корисника којима се повређују права интелектуалне својине - према посредницима могу бити примењене привремене мере и судски налози, са циљем спречавања или престанка повреде права или откривања идентитета њиховог клијента који је повреду извршио (према: Свјетлана Ивановић, „Улога посредника у заштити субјективних права интелектуалне својине у дигиталном окружењу“, *Право и привреда*, год.55, бр. 7-9, 2017, 291, 293-294, 299-300). Такође, може се поставити питање одговорности посредника за накнаду штете носиоцу права (о основу одговорности и решењима у праву Европске уније и домаћем праву: Сања Радовановић, „Нека питања у вези са субјективном одговорношћу за накнаду штете причињене повредом ауторског права на интернету“, *Право и привреда*, год. 57, бр. 7-9, 2019, 47-51).

Промена модела пословања и приступа економском искоришћавању видео игре као индустријског производа захтева да се право одреди према новим начинима дистрибуције видео игре. Дигитална дистрибуција видео игара учинила је да на тржишту постаје све важнија улога *online* платформи преко којих појединци купују или преузимају дигиталне видео игре, чиме је издавачима омогућено да управљају серверима за *online* системе за више играча и да генерално дигитално управљају својим правима, као и да обавештавају крајње кориснике када ће технолошка подршка за *online* компоненте видео игре престати. Понекад ту техничку подршку могу да обезбеде продавци, као што је случај са Стим (*Steam*) продајном платформом, али ће издавач најчешће закључити уговор са великим оператерима (*Microsoft*, *Google* и слично) како би се развила решења техничке подршке прилагођена управљању серверима издавача. Према томе, раније је било довољно да се уговорима регулишу односи програмера који развија игру и њеног издавача, а сада се морају уредити и односи са дистрибутерима (оператерима, посредницима) преко чијих се платформи видео игра дистрибуира. То ствара потребу да се посебним правилима успостави равнотежа између малих и средњих компанија и независних програмера који развијају видео игру и великих корпорација, које се укључују у послове дистрибуције видео игара. Једно од решења нуди Директива 2019/790 која обавезује оператере платформи да склапају уговоре о лиценци са носиоцима права, при чему се додељене лиценце примењују и на отпремање садржаја од стране корисника, чиме се заобилази потреба да оператер претходно техничким средствима проверава садржај који се емитује на платформи.⁷⁰³ Пошто је видео игра као производ намењена играчима (крајњим корисницима, потрошачима), неопходно је регулисати и односе са њима. То се чини применом права заштите потрошача, које се прилагођава заштити корисника дигиталних садржаја односно услуга, тј. праву информационе технологије.

Нови концепти правне заштите видео игара требало би да успоставе нову равнотежу између интереса титулара права интелектуалне својине да економски искоришћавају и заштите своја права на дигиталном тржишту и захтева да се остави довољно слободе креаторима и потрошачима у сврхе доступније забаве, образовања, дигиталне уметности, стварања иновација и нових креативних дела. У судској пракси САД се о томе води рачуна на темељу прецедента утврђеног у случају популарно названом *Betamax*.⁷⁰⁴ Одлуком је утврђено да произвођач уређаја који се у складу са законом продаје на тржишту и није намењен употреби којом се вређа ауторско право, није одговоран за случајеве у којој корисници тог уређаја такву повреду чине. Начин анализе случаја и делови образложења користе се као преседан и у споровима који су односе на примену новије технологије којом је омогуће дељење путем интернета датотека доступних за употребу на кућним рачунарима.

Пример новог концепта правне заштите може бити Директива (ЕУ) 2019/770⁷⁰⁵ Европског парламента и Савета од 20 маја 2019. о одређеним уговорним аспектима

⁷⁰³ С. Лучић, „Видео стриминг услуге...“, наведено дело, 382-383.

⁷⁰⁴ *Sony Corp. v. Universal City Studios*, U.S. Supreme Court, 464 U.S. 417, No. 81-1687, January 17, 1984. Доступно на: <https://supreme.justia.com/cases/federal/us/464/417/> (приступ 3. 10. 2023).

⁷⁰⁵ Directive (EU) 2019/770 of the European Parliament and of the Council of 20 May 2019 on certain aspects concerning contracts for the supply of digital content and digital services (Text with EEA relevance.), *Official Journal L*, 136, 22. 5. 2019, p. 1.26. Директива допуњује Директиву ЕУ 2019/771 којом се регулише, између осталог, продаја робе са дигиталним елементима. Поред тога, правила о дигиталном садржају постоје и у Директиви ЕУ 2011/83 о правима потрошача, која су унета у домаћи Закон о заштити потрошача – према: Миодраг Мишовић, „Продаја дигиталног садржаја“ у: *XXI век – век услуга и услужног права*, (ур.) Миодраг Мишовић, књига 10, Правни факултет Универзитета у Крагујевцу, 2019, 5. Због тешкоћа да се успостави приоритет комунитарног права над националним по питању регулисања електронске трговине, повучен је

пужања дигиталног садржаја и дигиталних услуга, која се примењује се и на видео игре као врсту дигиталних садржаја који су доступни или се размењују на мрежи, односно дигиталних услуга које се остварују преко платформи. Пошто је Директива 2019/770 ступила на снагу 11. јуна 2019. године, државе чланице су имале рок од две године да своја законодавства са њом у потпуности ускладе. У уводној изјави 19 изричито се помињу и видео игре као једна од различитих врста дигиталног садржаја на која се Директива односи. Поред тога, Директивом су уређени различити начини испоручивања дигиталног садржаја или дигиталних услуга (пренос на материјалном носачу података, преузимање на уређаје потрошача, преношење технологијом стриминга на интернету, пословним моделом „рачунарски програм као услуга“, тј. дељење видео и аудио-записа корисницима - *file hosting*, обрада текста или игре доступном у облаку, друштвени медији) али искључује услуге приступа интернету. Прихваћено је врло широко тумачити термин „испука“ дигиталног садржаја или дигиталне услуге, да не би убрзо дошло до ограничења у примени Директиве под утицајима брзих технолошких промена.

Поменуа директива се односи на дигиталне игре, тј. на видео игре, будући да се једнако дефинишу као игре које се играју на електронским уређајима попут конзола или персоналних рачунара, било *off-line*, било *online*. Ако се садржај дигиталне игре преузима са мреже, сајта или платформе, онда таква игра има предност, јер се не може уништити што је могуће када су копиране на физичким носачима, него се, под одговарајућим условима док постоји активан кориснички налог, садржај може поново преузети од дистрибутера. У том смислу оне се не разликују од других мултимедијалних производа као што су веб сајтови, видео снимци или презентације са додавањем анимација. Понуда преузимања половних игара или опције дељења дигиталног садржаја ради некомерцијалног коришћења кориснику и одређеном броју лица омогућава да дистрибутер понуди повољне цене за преузимање садржаја, па чак и бесплатно преузимање, с тим што се приход остварује на друге начине, наплатом реклама или продајом предмета и слично.

Када је реч о дигиталним играма обично се прави разлика, условљена техничким карактеристикама *online* режима, између видео игара за већи број играча (даље: масовне игре) и видео игара са заштитним техничким ограничењима у оквиру управљања дигиталним правима (даље видео игре са DRM).⁷⁰⁶ Поменуа разлика утиче на правни режим, тј. да ли ће се видео игре сматрати „дигиталним садржајем“ (подацима који се производе и испоручују у дигиталном облику) у смислу чл. 2, ст. 1, т. 1 Директиве 2019/770 или „дигиталном услугом“ према чл. 2, ст.1, т. 2 Директиве, при чему постоје две врсте услуга: стварање, обрада или складиштење података у дигиталном облаку или приступ таквим подацима (тачка 2(a)) и услуга којом се омогућава дељење или било која друга интеракција са подацима у дигиталном облику које читава или ствара потрошач или други корисници те услуге (тачка 2(b)). Самим тим што режим масовних игара мора да омогући истовремену интеракцију већег броја људи са игром на мрежи путем сервера, такве врсте игре издвајају се по технолошкој подршци, будући да је подршка доступна само за одређене врсте игара као што су конзолне игре. Поменуа околност важна и са економске тачке гледишта – техничка подршка за такве игре обезбеђује се тек након закључења додатног уговора уз плаћање. Рачунарски програм видео игре може да се

из процедуре Предлог Европске комисије о Уредби о заједничком европском праву продаје (CESL, 2011), којим је био регулисан уговор о дигиталним услугама *online*, а односио се и на видео игре.

⁷⁰⁶ За технологије намењене контроли приступа које издавач или други носиоци ауторског права користе како би се ограничио приступ дигиталним уређајима и садржајима користи се заједнички назив дигитално управљање правима (*Digital Rights Management* - DRM). Детаљно уз опис архитектуре DRM у: Видоје Спасић, „Дигитално управљање правима“, *Право и привреда*, год. 49, бр. 4-6, 2011, 909-926.

купи једнократно и да се игра неодређено време, али, ако се ради о дигиталној масовној игри, техничка подршка ће бити омогућена тек када купац закључи додатни уговор којим се обавезује да ће периодично плаћати накнаду (претплата).⁷⁰⁷ Могуће је чак да се крајњем кориснику бесплатно уступа на коришћење рачунарски програм дигиталне игре, али, да би могао да учествује у виртуалном свету обавезно мора закључити уговор о претплати. Описана специфичност режима масовне видео игре разлог је што се *online* компонента игре која омогућава играчима да путем мреже играју једни против других и сама видео игра не смеју посматрати као један дигитални садржај.⁷⁰⁸ Поред тога, корисницима се обезбеђују две услуге: копије игре и подршка њиховим *online* компонентама, а оне су у стварности тако блиско повезане да се подела на два одвојена уговора не чини прихватљивом, нити у односу на масовне игре, нити за игре са DRM системом.⁷⁰⁹

DRM системи у саставу видео игре представљају њихове *online* компоненте. Оне не обезбеђују услуге креирања и обраде или складиштења дигиталних података, него контролишу и ограничавају приступ дигиталној игри првенствено у односу на графичке компоненте игре (као што и сам назив каже – омогућавају дигитално управљање правима у корист издавача видео игре). Када су засновани на корисничком налогу, онда могу да спрече треће лице да неовлашћено приступи копијама видео игара које је купио регистровани играч, што, са једне стране, штити издавача, али је, с друге стране, и у интересу играча.⁷¹⁰ Према томе, применом DRM система, у склопу дигиталног управљања правима, врло успешно се спречава неовлашћена дистрибуција и употреба нелегалних копија игара на регистрованом уређају, зато што системи функционишу само када је копија игре повезана са одређеним серверима преко интернета, а иначе, копију игре није могуће користити. Ако веза не постоји или сервери за системе дигиталног управљања правима нису доступни, играч не може да се пријави и процес игре је блокиран. Такође ако се повезаност са серверима за *online* режим за масовне игре не оствари, игра неће више моћи да се игра. Као што је објашњено у излагањима о модификацији видео игара, употреба технолошких мера заштита обично додатно намеће обавезу лојалности потрошача одређеном бренду.

Питање је да ли би Услови коришћења услуге (*Term of Service* – даље ToS) могли да се тумаче у смислу поменутих директиве као обавезна подршка *online* видео игри. Примери из услова продаје појединих издавача (на пример EA) показују да се они веома широко дефинишу тако да обухвате и рачунарско програмске производе, дигитални садржај, додатке и посебне функционалности, претплате на садржај, виртуелне валуте, садржај који настаје у игри и слично, што значи да је та листа готово неисцрпна по врстама производа и услуга и да подразумева и *online* компоненте дигиталних видео игара, клаузулом у којој се каже да обавеза издавача да обезбеди купљени садржај почиње по завршетку поруџбине, а завршава се у моменту када потрошач прими садржај издавача, као и техничку подршку за те компоненте.⁷¹¹ Остаје нејасно и то ко би требало да има правну обавезу у погледу пружања техничке подршке *online* компонентама дигиталних игара – да ли је то издавач или посредник (дистрибутер) и под којим би условима могли да се ослободе те обавезе. Такође, није јасно да ли би, пошто престане техничка подршка, купцима масовне игре било допуштено да обнове *online* режим намењен укључењу већег броја играча или чак и да сами уклоне DRM системе на мрежи.

⁷⁰⁷ M. Vonthien, наведено дело, 32.

⁷⁰⁸ M. Vonthien, наведено дело, 41.

⁷⁰⁹ M. Vonthien, наведено дело, 37.

⁷¹⁰ M. Vonthien, наведено дело, 41.

⁷¹¹ M. Vonthien, наведено дело, 43-44.

Уговор о лиценци – основни инструмент промета права интелектуалне својине

У праву Републике Србије уговор о лиценци којим се врши конститутивни промет права индустријске својине регулисан је одредбама чланова 686. до 711 Закона о облигационим односима – даље ЗОО.⁷¹² Реч је о општим одредбама, које се примењују супсидијарно, док се, у зависности од врсте права која је предмет уговора о лиценци, примењују специјалне одредбе из закона који регулишу поједине области права индустријске својине. Предмет уговора о лиценци, према чл. 686 ЗОО, може бити искоришћавање проналаска, техничког знања и искуства, узорка или модела. Према домаћем облигационом праву предмет лиценце јесте право индустријске својине,⁷¹³ као и у другим правима европско-континенталног система, док у англосаксонском праву појам лиценце и уговора о лиценци може да се односи и на ауторско и сродна права,⁷¹⁴ тј. на било које право интелектуалне својине које је у промету. Из тог разлога, могуће је и уобичајено да давалац лиценце уговором стицаоцу лиценце уступи на коришћење право на репродуковање, приказивање и дистрибуирање појединог елемента видео игре који подлеже заштити путем ауторског права, попут рачунарског кода.⁷¹⁵ Управо у индустрији видео игара, лиценце се најчешће односе на рачунарски програм који покреће видео игру. У прекограничном промету ауторског права на рачунарски програм видео игре преко интернета у суштини ће бити примењено право друге државе, што значи да се са стицаоцима права у Републици Србији закључују уговори о лиценци. При томе даваоци лиценце, по правилу велике компјутерске компаније, намећу своја правила стицаоцима лиценци, како она која се односе на сам уговор о лиценци тако и на уговор о пружању услуга одржавања рачунарског програма.⁷¹⁶

Од конкретних околности и од врсте имовинско-правних овлашћења које ће бити изведени из субјективног права даваоца лиценце (предмет лиценце) зависи да ли ће давалац лиценце стицаоцу доделити искључиво право искоришћавања предмета лиценце (искључива лиценца) чиме стицалац постаје искључиви корисник права интелектуалне својине, или неискључиву (просту) када давалац лиценце задржава могућност да искоришћава дело.⁷¹⁷ Према трајању лиценце могу бити ограничене и трајне (неограничене).

⁷¹² Службени лист СФРЈ, бр. 29/78, 39/85, 45/89 – одлука УСЈ, 57/89, Службени лист СРЈ, бр. 31/93, Службени лист СЦГ, бр. 1/2003 – Уставна повеља и Службени гласник РС, бр. 18/2020.

⁷¹³ Детаљно у: Siniša Varga, „Ugovor o licenci“, *Pravo – teorija i praksa*, 2006, vol. 23, br. 3-4, 2006, 19-29, нарочито о предмету уговора на стр. 21. О недостацима регулисања уговора о лиценци рачунарских програма у домаћем праву: Зоран Миладиновић, „Уговор о лиценци рачунарског програма“, у: *Услужни послови* (ур.), Миодраг Мићовић, *Услужни послови*, Х Мајско саветовање, Правни факултет Универзитета у Крагујевцу, 2014, 517-519. Критика постојећег решења и предлога из Преднацрта Грађанског законика у: Душан Поповић, „Уговор о лиценци -прилог јавној расправи о Преднацрту Грађанског законика Републике Србије“, *Право и привреда*, год. 53, бр. 4-6, 2015, 393-411.

⁷¹⁴ Слободан Марковић, Душан Поповић, *Право интелектуалне својине*. Београд, Правни факултет Универзитета у Београду, 2018, 238.

⁷¹⁵ Али, због тога се у судској пракси у САД јавља проблем да се мора испитати стварна природа трансакције између деривативног носиоца права и потрошача. Судска пракса је неуједначена, али се обично трансакције са једнократним плаћањем за трајна права поседовања и коришћења сматрају продајом, без обзира на тврдње носиоца права да је закључен уговор о лиценци, док се тамо где уговор прецизира фиксно трајање, захтева стална плаћања или враћање или уништавање копије сматра да је био закључен уговор о лиценци (Aaron Perzanowski, Jason Schultz, „Digital copyright exhaustion and personal property“, chapter 27 in: *Research Handbook on Intellectual Property Exhaustion and Parallel Imports*, (eds.), Irene Camboli, Edward Lee, Edward Elgar, Cheltenham – Northampton, 2016, 520-521).

⁷¹⁶ З. Миладиновић, 537-538.

⁷¹⁷ О разлици између искључиве и неискључиве лиценце и о реткој примени уговора о искључивој лиценци у пословној пракси више у С. Варга, наведено дело, 2006, 24.

Посебан проблем у вези са коришћењем дигиталних игара може да настане неоправданим одбијањем издавања лиценци за рачунарски програм који омогућава интеракцију између различитих програма, рачунара или типова рачунара или повезивање и размену података међу уређајима повезаним на електронским мрежама (*online* компоненте видео игре), ако се компанија (давалац лиценце) налази у доминантном положају на тржишту као носилац ауторског права на рачунарском програму. У таквим ситуацијама може да се ради о злоупотреби доминантног положаја, која се, осим применом арбитраже, према решењима у САД може решити и на административном нивоу, док се у европској судској пракси дозвољава у ограниченом обиму оспоравање таквих одбијања, а прави излаз би било предвидети, када је рачунарски програм у питању, обавезно лиценцирање под поштеним и недискриминаторним условима.⁷¹⁸ Према праву Европске уније и примерима из праксе, може да се тврди да компанија која има доминантни положај на тржишту унилатерално недозвољено одбија пружање услуга, ако је оно узрочно-последично повезано са елиминацијом конкуренције на тржишту, осим ако за такав поступак не постоје оправдани разлози.⁷¹⁹

У уводним изјавама Директиве 2019/770 објашњено је када титулар права интелектуалне својине може ограничити потрошачу коришћење дигиталног садржаја или дигиталне услуге. У уводној изјави бр. 53 помиње се да би таква ограничења могла бити последица уговора о лиценци за крајњег корисника, у складу са којим се потрошачу испоручује дигитални садржај или дигитална услуга. Крајњем кориснику може да буде забрањено коришћење одређених карактеристика повезаних са функционалношћу дигиталног садржаја или дигиталне услуге. Одговорност трговца би се могла поставити само у случају да то нису такве карактеристике које би корисник разумно очекивао да садржај или услуга има или ако трговац није пре склапања уговора посебно обавестио потрошача о томе да дигитални садржај или дигиталне услуге одступају од објективних захтева у погледу усклађености, како би се корисник са тиме изричито сагласио. У законодавствима држава чланица Европске уније на уговор о промету дигиталног садржаја, који би био примењив и на видео игре примењују се различита уговорна правила: о продаји, услузи, закупу или о лиценци.⁷²⁰

Предности примене уговора о лиценци

Садржаји који настају у дигиталном формату, као што су слике, видео записи, аудио записи, дигитални документи, рачунарски програми или базе података игре (тзв. дигитална својина) такође могу бити предмети заштите путем права интелектуалне својине, као и књижевна и уметничка дела у телесном облику. Видео игра, као и сваки други садржај који се креира или дистрибуира у дигиталном формату, може да се сматра дигиталним садржајем или дигиталним креативним делом, као што је прихваћено и у Директиви (ЕУ) 2019/770. Недостатак опипљиве форме дигиталних садржаја чини да не може идентификовати оригинални примерак ауторског дела на начин како се то чини код телесних предмета који подлежу ауторској заштити. Тиме се у великој мери брише разлика између права својине на делу у дигиталној форми и ауторског права на то дело, тј. околност што ће креатор доказати ауторство тиме што поседује оригинални фајл са одређеним записом не доноси неке посебне бенефите носиоцу права својине на дигиталном запису, поготову ако се има у виду да је дигитални садржај могуће

⁷¹⁸ G. Gustavo, наведено дело, 66-67.

⁷¹⁹ Стефан Шокињов, „Одбијање пружања услуга“, у: *Правна регулатива услуга у националним законодавствима и праву Европске уније*, (ур.) Драган Вујисић, XIX саветовање, Правни факултет Универзитета у Крагујевцу, 2023, 980-982, 987-988. DOI: 10.46793/XIXMajsko.977S.

⁷²⁰ Ђорђе Николић, Михајло Цветковић, „Дефиниција и правна природа дигиталног садржаја“, *Право и привреда*, вол. 52, бр. 7-9, 2014, 61-62.

неограничени број пута умножавати без измене његове суштине.⁷²¹ Из тог разлога нема правног смисла пренос права интелектуалне својине на делу у дигиталној форми, без уступања права интелектуалне својине,⁷²² што може да буде предмет ауторског уговора или уговора о лиценци.

На дело у дигиталној форми ауторско право треба да има креатор, који, поред моралних права, може економски да искоришћава своје дело, да контролише своја права, дистрибуира их и остварује накнаду од оних користе његово дело. Када је реч о правима и лиценцама на видео игру њима најчешће управља компанија произвођач и издавач видео игре као титулар права. У пракси, већином ће права на видео игру стећи и искористити посредници – издавачи (дистрибутери), баш као што већина титулара права (произвођача видео игре) преко тих посредника остварује накнаду за коришћење њихових имовинских овлашћења.

Промена пословног модела у индустрији видео игара истакла је у први план предности примене уговора о лиценци, који омогућава да власник права интелектуалне својине уступи своје право на дигитални садржај на коришћење другим корисницима (издавачима, дистрибутерима) или крајњим корисницима – играчима. Уговор о лиценци у области ауторског права које се односи на дигитална дела представља замену за класичне ауторске уговоре. Представља релативно нови концепт у погледу правне заштите видео игара, када је реч о дигиталним видео играма.

За разлику од уговора о уступању ауторског права између аутора појединих дела укључених у видео игру и произвођача или издавача видео игре, којим се у суштини тргује имовинским правима аутора, уговор о лиценци има ту предност што кориснику лиценце (стицаоцу лиценце) давалац лиценце за одређену накнаду уступа право коришћења (*ius utendi*) права интелектуалне својине која му припадају, док остала овлашћења, укључујући ту и право располагања, остају у имовини даваоца лиценце.⁷²³ Право коришћења права интелектуалне својине уступа се стицаоцу лиценце у договореним роковима под одређеним условима. Редовно се ограничава садржински, временски и територијално.

Коришћењем уговора о лиценци постиже се уравнотежавање интереса титулара права интелектуалне својине, потенцијалних иноватора и крајњих корисника у новим условима пословања. Ако нема услова да компанији која развија игру, као послодавцу, буде уступљено ауторско право на дела настала у процесу рада, преостаје јој да уговором о лиценци стекне могућности за искоришћавање дела, без повреде ауторског права власника.

Уговор о лиценци дозвољава и независним програмерима да властите креације направе лакше и брже преузимањем популарне франшизе, ликова или производа, „мотора“ игре, главног звучног записа или музичке композиције, разрађених сцена, текстуре и слично, што су све предмети заштићени правима интелектуалне својине. Из економског аспекта коришћење лиценце, на пример, на популарну франшизу, може да значи да ће задовољни корисници који воле ту игру одлучити да испробају нову креацију са елементима франшизе, тако да ће бити профитабилна. Нове и ефикасније услуге на дигиталном тржишту темеље се на технологији која омогућава да се готово у истом тренутку пренесу, прикажу, копирају или анализирају информације или дигитални садржај. Путем лиценци на основу уговора о трансферу технологије могуће је да давалац лиценце стицаоцу пренесе специфичну технологију, која је по карактеристикама

⁷²¹ Д. З. Милић, наведено дело, 160.

⁷²² Д. З. Милић, наведено дело, 161.

⁷²³ S. Varga, наведено дело, 2006, 21.

отворене архитектуре и опредељена⁷²⁴ (на пример, технологија виртуалне стварности, проширене стварности, клауд технологија, вештачка интелигенција или тзв. *haptic feedback* (технологија којом се користе силе, вибрација, покрет како би корисник доживео искуство додира у рачунарској симулацији или да би контролисао виртуалне објекте, машине или уређаје).

Уговор о лиценци има великих економских предности како за креаторе, тако и за посреднике, а и за крајње кориснике. Креаторима је олакшан наступ на тржишту, при чему је јасно истакнуто да су они власници права на своју креацију и у том својству могу директно закључивати уговоре о лиценци. Своја права могу уступати на коришћење широј групи корисника, што подстиче даљи развој индустрије видео игара и изгледе да креатори остваре већи приход од накнада по основу лиценци. Услови EULA уговора често допуштају креаторима – титуларима ауторског права на рачунарски програм видео игре излазак на различита тржишта и продају производа у различите сврхе – не само комерцијалне, него и образовне. Тиме се повећава продаја и приход од видео игара, а узгредно се, закључењем EULA уговора смањује пиратерија.⁷²⁵ Посредници могу да примене механизме аутоматизованог лиценцирања према стандардним условима које нуди титулар права. Тако, на пример, *Steam* платформа дистрибуира видео игре по ценама које диктира њихов произвођач. За потрошаче и друге кориснике постоји могућност брзе идентификације титулара права, ако желе да користе видео игру на основу лиценце, а истовремено имају већи избор, могу добити боље услуге и ниже цене на отворенијем тржишту. С друге стране, заштита издавача постиже се тиме што крајњи корисници по уговору о лиценци не могу да стекну власништво на видео игру, тако да не могу ни да препродају игру на коју су им уступљена права.

Индустрија видео игара се прилагођавала напретку технологије побољшавајући процедуре лиценцирања, да би уступање права интелектуалне својине на коришћење садржаја или дела у дигиталној форми било што сигурније. Из тог разлога, како су расле технолошке могућности да се лакше и брже преузима, копира и дистрибуира све комплекснији дигитални садржај, тако се повећавала и сложеност лиценцирања. Међутим, предности коришћења механизма лиценцирања испољавају се само ако произвођачи видео игара послују у условима у којима добро делују механизми за сузбијање недозвољене конкуренције и ако постоји конкурентно тржиште на коме се могу појавити компаније које продају видео игре и услуге играња у поштеној тржишној утакмици.

Уговори о лиценци са крајњим корисником и о условима коришћења услуге

Појавом интернета и настанком видео игара које се играју истовремено од стране великог броја играча на мрежи долази до нарушавања равнотеже између правних интереса титулара ауторског права и корисника видео игара. Иако неке платформе попут *Second Life* дозвољавају кориснику да буде титулар права у односу на садржај који креира, у видео играма то најчешће није случај. Заштита права титулара видео игара у

⁷²⁴ Према класификацији у: Синиша Варга, „Технологија трансфера технологије“, у: *Услуге и одговорност* (ур. Миодраг Мићовић), XIII Мајско саветовање, Правни факултет Универзитета у Крагујевцу, 2017, 569-570.

⁷²⁵ Alice J. Won, „Exhausted? Video Game Companies and the Battle Against Allowing the Resale of Software Licenses“, *Journal of the National Association on Administrative Law Judiciary*, vol. 33, Issue 1, 2013, 429. Доступно на: <https://digitalcommons.pepperdine.edu/naalj/vol33/iss1/10> (приступ 3. 3. 2024).

индустрији најчешће се регулише уговорним правом, а не правом интелектуалне својине, јер се уговорно право показало као најбољи вид правне заштите.

Ако корисник жели да приступи игрању видео игре на мрежи неопходно је да учини неколико корака:

1. да приступи дигиталној платформи на којој се налази видео игра,
2. да преузме и инсталира рачунарски програм,
3. да прихвати услове за инсталацију.

Трећи корак уједно подразумева и закључење уговора који садржи услове за коришћење видео игара (EULA). EULA уговори се закључују између даваоца лиценце (уобичајено произвођача видео игре) и стицаоца лиценце (корисника), ради промета имовинскоправних овлашћења из ауторског права.⁷²⁶ Уз Услове коришћења услуге (ToS или *Term of Use* – ToU) EULA уговор представља основни правни инструмент за регулисање односа између произвођача видео игре и корисника видео игре.

Уговор о условима коришћења *online* игара по својој природи јесте мешовит уговор, који представља спој уговора о лиценци и ауторског уговора. Предмет уговора о лиценци са крајњим корисником је промет имовинско-правних овлашћења који проистичу из ауторског права. Закључењем уговора не долази до преноса имовинско-правних овлашћења титулара ауторског права, већ се уговором само уступа право коришћења. Након закључења уговора корисник видео игре може користити све делове рачунарског програма, дакле, основне и помоћне кодове, као и аудио-визуелне елементе који су саставни део видео игре. Корисник може да употребљава рачунарски програм једино у складу са прихваћеним условима уговора, а давалац лиценце може исти уговор закључити са неограниченим бројем корисника. Лиценца која се овим уговором даје кориснику видео игре по својој природи је неискључива.

Уговор се закључује између титулара ауторског права са једне стране и корисника игре, са друге стране, при чему треба нагласити да титулар ауторског права може, али не мора бити и аутор рачунарског програма. Креатор видео игре је једини и оригинални титулар права на видео игри, како на коду рачунарског програма видео игре, тако и на њеном целокупном садржају. Најчешће је титулар ауторског права на видео игру произвођач и издавач игре или друго правно лице које је деривативним путем претходно стекло имовинскоправна овлашћења у вези са рачунарским програмом. Уговором о лиценци за крајњег корисника суштински се одређује обим дозвољене употребе видео игре и зато без закључења уговора корисник не може покренути видео игру.

Давалац лиценце обавезује се да кориснику видео игре стави на располагање рачунарски програм који садржи видео игру. Он се истовремено обавезује да ће сносити одговорност уколико рачунарски програм не ради или се јаве сметње приликом употребе. Најзначајнија одредба за даваоца лиценце јесте лиценца програма затвореног кода (*close source software licence*) чиме се тежи успостављању што веће контроле над коришћењем ауторског дела и радњама корисника.⁷²⁷ Давалац лиценце обавезује се да уступи рачунарски програм кориснику видео игре и да омогући његово преузимање.

⁷²⁶ У овом смислу: Dušan Popović, „Povrede autorskog prava i srodnih prava na sajtovima za razmenu audio i video zapisa putem korišćenja onlajn video igara i na blogovima“, *Pravni život*, том III, br. 11, 2012, 796.

⁷²⁷ Теодора Бошковић, *Ауторскоправна анализа уговора о коришћењу онлајн видео игре*, мастер рад, Правни факултет Универзитета у Београду, 2020, 14. Реч је о софтверу код кога се уступљена овлашћења односе само на објектни код и закључује се класична лиценца, затвореног кода (у овом смислу објашњење разлике између лиценци затвореног и отвореног кода рачунарског програма у: Sanja Radovanović, „Open source ugovor o licenci softvera – pojam i pravna priroda“, *Zbornik Pravnog fakulteta u Novom Sadu*, br. 1, 2010, 87. DOI: 10.5937_zrpfns44005.

Стицалац лиценце преузима и инсталира рачунарски програм на персонални рачунар и обавезује се да видео игру употребљава искључиво у личне и некомерцијалне сврхе. Прихватањем услова, односно уговора, кориснику је омогућено и умножавање дела, јер преузимањем видео игре долази до складиштења кода рачунарског програма у меморији персоналног рачунара корисника. Корисник нема право да даље располаже уступљеним овлашћењима нити се на било какав начин може противити закључењу истоветног уговора између даваоца лиценце и трећих лица, што је последица саме природе лиценце.

У овим уговорима често се може срести одредба према којој корисник преузима рачунарски програм у изворном облику (такав-какав) док се произвођач видео игре ослобађа одговорности за техничке недостатке рачунарског програма. При закључењу уговора обично не постоје јасна правила за супротну страну о томе да ли ће и ко пружити техничку подршку за *online* компоненте видео игре.⁷²⁸

Поред EULA уговора, компанија за видео игре која корисницима нуди услугу преузимања игара са свог сајта уобичајено закључује и уговор о Условима коришћења услуге (ToS). Док EULA уговор даје купцу право да користи копију производа након што је платио, на основу дозволе укључене у лиценцу, при чему се прецизирају дозвољени и забрањени начини коришћења уступљених права и услови под којима се користе (на пример, лиценца затвореног или отвореног кода програма, лиценца за крајњег корисника), дотле је ToS правни документ који шире дефинише какво се понашање очекује од корисника, а садржи и правила која се односе на заштиту права корисника рачунарског програма (приватности, личних података, заштита у случају узнемиравања).⁷²⁹

Корисник мора прихватити и Услове коришћења услуге, како би му се одобрио приступ и *online* коришћење видео игре. У пракси се дешава да се EULA уговори чешће користе за видео игре које се продају без претплате, док ToS уговором компанија регулише однос са корисницима који користе услуге њеног веб сајта. Када је реч о компанији која производи *online* игру за више играча (масовна игра), онда поред поменутих уговора компанија може захтевати да корисник прихвати и друге споразуме којима се одређује политика прихватљивог коришћења или политика у вези са садржајима које створи корисник играјући игру. Ако корисник видео игре, играјући игру, створи било какво ауторско дело, оно по аутоматизму припада произвођачу игре. Сва ауторска дела која настану као производи играња видео игре такође припадају произвођачу видео игре.

Према томе, иако се EULA уговори односе на заштиту права произвођача рачунарског програма видео игре, посебно унетим клаузулама се пружа правна заштита свим осталим интелектуалним добрима, која настају или могу настати у току играња видео игре. На поменути начин корисници видео игара, прихватањем услова уговора, унапред се „одричу“ ауторског права или права индустријске својине која би могла настати у видео игри или из ње. На пример, EULA уговором ограничава се активно учешће корисника видео игре приликом креирања аватара за потребе играња на тај начин што корисник прихвата да титулар свих права која могу настати као последица играња буде титулар ауторског права на рачунарском програму. Наводећи овај пример у погледу стварања и употребе аватара, Поповић констатује да ауторскоправни режим није у

⁷²⁸ M. Vonhien, наведено дело, 36.

⁷²⁹ WIPO, Advisory Committee on Enforcement, Fifteenth Session, WIPO/ACE/15/4 Copyright Infringement in Video Game Industry, Geneva, 2022, 16. Доступно на: https://www.wipo.int/edocs/mdocs/enforcement/en/wipo_ace_15/wipo_ace_15_4.pdf (приступ 4. 3. 2024).

складу са основном идејом и циљем пружања ауторскоправне заштите. Корисник видео игре за свој стваралачки труд и напор, уложен у стварање аватара, не добија никакву новчану надокнаду, нити може постати титулар ауторског права у односу на њега - не само да нема имовинкоправних овлашћења, већ нема ни моралних.⁷³⁰

Правне последице креирања садржаја у виртуелном свету најчешће остају у виртуелном свету, али се у појединим случајевима, могу одразити и на стварност. Према томе, корисник не само да закључује уговор о коришћењу дигиталне видео игре, него и пристаје на посебне услове издавача, а неки пут може бити потребно да подеси налог тако да се мора поново пријавити сваки пут када жели да користи игру. Ако то не учини, или ако не прихвати услове за инсталацију, неће моћи да приступи видео игри или неким *online* компонентама у вези са игром, иако према уговору има право на њихово коришћење.

Једна од обавезних одредби у EULA уговору односи се на заобилажење технолошких мера заштите под којима се подразумева било која технологија, уређај или компонента која својим функционисањем спречава или ограничава радње коришћења дела без сагласности титулара права. Истовремено се забрањује било каква измена основног или помоћних кодова рачунарског програма.

Корисник видео игре мора се понашати тако да ни на који начин не омета нити омаловажава видео игру или њен садржај. У комуникацији са другим играчима, током размене мишљења, вести или искустава о игрању, треба да се уздржи од давања било какве негативне критике којом се може нарушити репутација видео игре. Оваквим одредбама у великој мери се ограничава слобода изражавања.

Корисници се обавезују да неће употребљавати, нудити или на други начин ставити на располагање шифре, методе или технологије којима се извршавају правила игре, чиме се може остварити предност у виду бољих резултата у односу на остале играче. Предност може бити у виду побољшавања аватара, њиховог изгледа, опреме или вештина или у виду уништавања туђих резултата, вештине или опреме (*advancement cheats, destructive cheats*).

Циљ закључења поменутих уговора јесте заштита интереса произвођача видео игара, пре свега заштита профита и улагања великих компанија у видео игре и уређаје за играње. Дакле, циљ није искључиво заштита ауторског права на производ и превенција повреде права, већ заштита инвестиције. Из тог разлога, на први поглед изгледа да су интереси издавача и крајњег корисника супротни, али се ти интереси слажу, јер је издавачу у интересу да се заштити од недозвољеног коришћења његовог рачунарског програма, а кориснику да се обезбеди од манипулација других играча којима би био компромитован његов кориснички налог и зато се играчи спремно обавезују да поштују правила игре, ограничења и забране и прихватају да контролишу правилно коришћење игре и њених компоненти на мрежи.⁷³¹

Уговор се закључује у писаној форми, али се његово закључење врши искључиво електронским путем. Након прихватања услова уговора, кориснику видео игре, на његову електронску адресу, стиже потврда о закључењу уговора са садржајем уговора који је закључио. И EULA и ToS су уговори по приступу (формуларни), што значи да је намењен унапред недефинисаном броју корисника, типског садржаја. У EULA уговору се обично налазе клаузуле: о праву компаније да избрише податке или трајно блокира кориснички налог, ако корисник није поштовао упозорење да крши услове коришћења,

⁷³⁰ D. Popović, наведено дело, 2012, 797.

⁷³¹ M. Vonthien, наведено дело, 54.

о ограничењу материјалне одговорности компаније, о ограничењима у вези преноса корисничког налога или забрани коришћења садржаја у комерцијалне сврхе, о условима трговине виртуалним предметима које играч стекне у видео игри и слично.

Приликом закључења EULA уговора користе се различити облици електронске потврде да се прихватају услови, па се на основу тога говори о три различите форме уговора зависно од тога да ли се корисник саглашава са условима кликом миша (*clickwrap*), коришћењем веб локације, мобилне апликације, дела рачунарског програма или дигиталне услуге (*browsewrap*) или цепањем омота у који је упакована видео игра (*shrink-wrap*). За све три форме закључења уговора карактеристично је да корисник не може мењати одредбе уговора пре закључења – како је то уговор по приступу, корисник може само прихватити или одбити закључење уговора. Такође је немогуће делимично прихватити уговор. Други недостатак јесте што корисник своју сагласност не изражава потписивањем уговора (руком или употребом дигиталног потписа), већ се конклюдентним радњама које фикцијом добијају смисао електронског потписа.

Clickwrap уговор најчешће се користи за *online* видео игре. Код наведене врсте EULA уговора корисник мора отворити документ са садржином уговора и прелиставајући све странице уговора доћи до краја, а потом активном радњом, кликом мишем на поље „прихватам” закључује уговор о лиценци. Након тога, приступа инсталацији и преузимању рачунарског програма. Одредбе уговора обавезују корисника игре од оног тренутка када кликне на одговарајуће поље. У данашње време број оваквих EULA уговора расте. Њихова најважнија одлика јесте активна улога корисника приликом закључења уговора.⁷³²

Код друге врсте EULA уговора (*browsewrap*) одредбе уговора које корисник мора да прихвати налазе се у оквиру садржаја сајта, али се за прихватање услова из уговора не захтева активна радња корисника – једноставно веб локација коју посећује води га на страницу са Условима коришћења или Политиком приватности на којој је истакнута реченица у смислу: „Приступањем сајту/коришћењем услуге прихватате да будете обавезани под овим Условима“. Корисник ни на једном месту не мора да потврди или прихвати одредбе уговора пре употребе рачунарског програма. Приликом доношења одлуке о томе да ли овакав уговор уопште производи правна дејства, мора се водити рачуна о томе на који начин су одредбе уговора представљене кориснику, колико су јасне и где и како су истакнуте на веб сајту. У пракси судова САД често се дешавало да суд нађе да су овакви уговори ништави, зато што је тешко доказати да је корисник уопште био свестан тога да на сајту постоје истакнути услови коришћења. Из тог разлога поменута врста EULA уговора се данас у пракси све ређе користи. Такви уговори су пуноважни онда када је корисник на адекватан начин обавештен о условима уговора, када му је дата могућност да детаљно проучи одредбе уговора, када му је на јасан начин предочено да предузимање одређене радње значи пристајак на наведене услове уговора и када корисник ту радњу и изврши.⁷³³

Трећа врста EULA уговора типична је за видео игре прављене за конзоле или персоналне рачунаре. Код таквих уговора услови коришћења дигиталне видео игре налазе се на истакнутих паковању производа, обично на омоту или у кутији. Одредбе уговора јасно су истакнуте и уочљиве кориснику пре отварања производа и инсталирања рачунарског програма. Активном радњом којом отпакује производ и исцепа заштитни печат, корисник прихвата одредбе уговора. Ако се корисник не слаже са садржином

⁷³² Renée Zmurchyk, „Contractual validity of End user licence agreements“, *APPEAL Review of Current Law and Law Reform*, vol. 11, no. 1, 2006, 58.

⁷³³ R. Zmurchyk, наведено дело, 60.

уговора, он га не мора прихватити, али је тада дужан да производ не отпакован врати произвођачу у одређеном року.⁷³⁴

Трајање уговора није временски ограничено па ће он важити све док је корисник видео игре присутан на дигиталној платформи, тј. док игра видео игру. Раскидање овог уговора може се извршити брисањем корисничког налога, де-инсталацијом видео игре или раскидом уговора због грубог кршења одредаба уговора, али је опет спорно какве правне последице изазива изостанак техничке подршке. Са обзиром на то да се уговор о лиценци односи на рачунарски програм који покреће видео игру, важно је да ли се радило о *open source* уговору о лиценци или о класичном уговору о лиценци, јер када настане раскидни услов код *open source* уговора успоставља се ауторско право даваоца лиценце, сматра се да уговор није ни закључен, а корисник ће одговорати деликтно, због повреде ауторског права на рачунарском програму, а не за неиспуњење уговорне обавезе.⁷³⁵

Уговори којима се условљава коришћење *online* видео игре проблематични су из неколико разлога. Прво, приликом закључивања оваквих уговора странке се налазе у неједнаком положају – све одредбе уговора састављене су од стране произвођача игре, те је он јача страна у уговорном односу, што показује и та чињеница да је реч о формуларном уговору. Недоследност ових уговора јесте њихов други недостатак, с обзиром на то да произвођач игре може по сопственом нахођењу поставити услове уговора. Према томе, уговором се даје широк обим заштите произвођачу видео игре, док се истовремено смањују, односно ограничавају права крајњих корисника. Произвођач видео игре може да забрани било коју активност која је у вези са употребом рачунарског програма видео игре, да пропише необичне услове и захтева од корисника да се одрекну права на судску заштиту својих права.⁷³⁶ Компаније веома воде рачуна о формулацији одредба EULA уговора и Услови коришћења услуга, па је зато могуће да се у уговорима нађу и одредбе о самопомоћи, на основу којих компанија може на даљину онемогућити рачунарски програм, односно кориснички налог ако дође до кршења уговорних одредби. То се најчешће се односе на ситуацију у којој постоји *gold-farming* налози које корисници током играња видео игре развијају до одређеног њеног нивоа, а потом их продају другим корисницима који желе да скрате поступак играња, тако што могу наставити даље са игром уместо претходног корисника налога, уместо да почињу са игром од почетка. Иако овакве радње корисника видео игара нису оправдане, уношење оваквих клаузула у EULA уговоре је веома контроверзно.⁷³⁷

Примедба се може упутити и томе што се EULA уговор најчешће саставља на енглеском језику, док су изрази у пољима на која треба кликнути како би се закључио уговор често преведени на језик корисника. Из тог разлога остаје у сумњи да ли је корисник заиста разумео одредбе уговора који закључује, будући да би и текст уговора, упозорења и све напомене требало да су на језику којим се служи корисник игре. Зато би се могло поставити питање пуноважности електронски закљученог уговора. Поред тога,

⁷³⁴ *Ibidem*.

⁷³⁵ Сања Радовановић, „Начини и правне последице престанка уговора о лиценци софтвера“, *Право и привреда*, год. 50, бр. 7-9, 2012, 346, 355.

⁷³⁶ Примери необичних и бизарних услова за кориснике јесу пристаници: да се производ неће користити за производњу нуклеарног, ракетног, хемијског или биолошког оружја (*iTunes*), да друга страна одузме електронски уређај у случају да корисник прекрши правила и то без накнаде и објашњења (*Amazon Kindle*), да друга страна даљински уништи уређај корисника у случају кршења уговора (*Nintendo*). Готово сваки EULA уговор предвиђа одрицање од права на тужбу и пристанак да компанија промени уговор кад год то жели (према тексту: Na šta se obavezujete prihvatanjem EULA ugovora, извор: Pixelizam, *NaDlanu.com.*, 19. новембар 2013. Доступно на: <https://www.vesti.rs/Zabava/Na-sta-se-obavezujete-prihvatanjem-ugovora-EULA.html> (2. 3. 2024).

⁷³⁷ A. Won, наведено дело, 432.

најчешће корисници не разумеју у чему је разлика између куповине дигиталне игре и уговора о лиценци, када свакако плаћају накнаду да би је преузели или играли.

Чак и када би се прихватило да је крајњи корисник исказао своју вољу предузимајући описане активности које се тумаче као његов пристанак на услове са којима се упознао, веома је спорна ситуација у којој издавач коришћење одређених *online* компоненти игре услови давањем сагласности на додатна правила са којима се корисник може упознати тек пошто игра буде инсталирана. Тада се поставља питање да ли би претходно отварање корисничког налога могло да се тумачи као унапред дати генерални пристанак који се односи и на такве услове. Треба да се помене и то, да, с обзиром на доступност техничких уређаја и интернета, велики број малолетника може доћи у ситуацију да приступају закључењу електронског уговора као корисници видео игре, иако немају пословну способност за предузимање таквих радњи.⁷³⁸

Многи од корисника видео игара сматрају да су одредбе EULA уговора важне, али свесно одлучују да их игноришу, зато што налазе да је процес инсталације заморан и досадан и желе да га убрзају. Како су EULA уговори обично предугачки, корисници их не читају.⁷³⁹ Друго истраживање потврђује претходна запажања: свега 2% корисника интернета заправо посвети време читању EULA уговора, на шта потроши око 29 секунди, што је недовољно за потпуно разумевање текста. Сматра се да уобичајено време које корисници посвете закључењу уговора о лиценци просечно износи осам секунди. При томе су текстови уговора комплексни – користи се стручна терминологија коју просечан корисник не може у потпуности да разуме, а често су писани премалим и нечитљивим фонтом, са превише текста и нејасним језичким стилом.⁷⁴⁰

Два примера, један из судске праксе САД, други из праксе Европског суда правде, показује типичне спорне ситуације у вези са закључењем EULA уговора. У случају *Davidson & Associates v. Internet Gateway*,⁷⁴¹ тужиоци (компаније *Davidson Blizzard Entertainment* и *Vivendi Universale Games*) поднели су тужбу због повреде ауторског права радњама тужених - компаније *Internet Gateway* и физичких лица – програмера, системског администратора и интернет провајдера који су производили и продавали системе за заобилажење механизма заштите. Поред тога, тужба се односила и на повреду жига и кршење уговора о лиценци са крајњим корисником и услова пословања. Компаније које су поднеле тужбу креирају и стављају на тржиште у циљу продаје видео

⁷³⁸ У складу са пан-европским системом за процењивање примерености садржаја видео игара према узрасту (*Pan-European Game Information – PEGI*) од 2003. године у европским државама, укључујући и Републику Србију, на паковањима видео игара које су на физичким носачима обавезно је назначити категорију којој видео игра припада, односно за кориснике ког узраста је она намењена, што помаже родитељима када се одлучују да купе видео игру за дете. У дигиталним видео играма могу да постоје посебни механизми провере година корисника, али тачност унетих података није могуће проверити, тако да малолетник може лажно да се пријави као одрастао.

⁷³⁹ Ashok Marannan, Manoj Nagarajan, Priyanka Nayer, „Study on software agreement (EULA)“, 2016, 3. University of Wisconsin-Madison. Project Report CS770. Доступно на: pages.cs.wisc.edu (приступ 8. 3. 2024). На основу истраживања ставова корисника поменути истраживачи предлажу да произвођачи видео игара уместо текста уговора убаце линкове који би водили ка видеима у којима се на интерактивни начин објашњавају услови EULA уговора. Такође, у сам текст уговора могли би се убацили визуелни прикази услова уговора са што више боја и фонтова како би се нагласиле важне одредбе уговора. Неопходно би било скратити и текст уговора (*ibid.*, 7).

⁷⁴⁰ Caser Fiesler, Cliff Lampe, Amy S. Bruckman, „Reality and Perception of Copyright Terms of Service for Online Content Creation“, CSCW '16: Proceedings of the 19th ACM Conference on Computer Supported Cooperative Work & Social Computing, February 2016, 145. DOI: 10.1145/2818048.2819931.

⁷⁴¹ US District Court for the Eastern District of Missouri, 334 F. Supp. 2d 1164 (E.D. Mo. 2004) September 30, 2004. Доступно на: <https://law.justia.com/cases/federal/district-courts/FSupp2/334/1164/2520607/> (приступ 9. 3. 2024).

игре за персоналне рачунаре *StarCraft*, *StarCraft: Brood war*, *Warcraft*, *Battle.Net Edition*, *Diablo* и *Diablo II: Lord of Destruction*. У периоду од 1998. до 2004. године остварен је укупан приход од 480 милиона долара продајом наведених игара. Тужени програмери Ross Combs и Rob Crittenden и системски администратор Jim Jung, који је истовремено председник, сувласник и оператер *Internet Gateway* и интернет провајдер *Internet Gateway* направили су платформу *The bnetd project* на којој су радили на развоју услуга које су у свему личиле на услуге које се уступају на платформи тужилаца под називом *Battle.Net*.

У јануару 1997. године *Blizzard* је покренуо платформу *Battle.Net* која је доступна корисницима 24 часа и пружа услугу игара на мрежи. У том тренутку на платформи је регистровано 12 милиона активних корисника. *Battle.Net* пружа кориснику бесплатну услугу играња игара преко персоналних рачунара, када се корисници повежу рачунарима са интернетом, омогућава размену порука и комуникацију, бележење резултата и праћење и чување напретка у такмичењу. Платформи се приступа уношењем јединственог кључа који се налази на CD ROM диску сваког примерка копије игре. Платформа је тако креирана да спречи постојање и играње пиратских копија *Близардових* игара на мрежи. EULA уговор за игре доступне на платформи био је састављен у формату „клик-врен“, а уговори о коришћењу видео игара представљени су свим корисницима приликом регистрације, након чега корисник кликом на дугме „слажем се“, може да приступи платформи. На свим паковањима физичких носача за видео игре тужилаца (осим за видео игру *Ђаво – Diablo*) било је истакнуто упозорење играчима да пажљиво прочитају услове уговора о лиценци и услове коришћења. Јасно је назначено да се инсталацијом, копирањем и коришћењем рачунарског програма корисник обавезује на поштовање уговора о лиценци и услова коришћења. Уколико се корисник са условима не слаже, произвођач игре дозвољава враћање некоришћеног рачунарског програма, уз обезбеђивање потпуне надокнаде у року од 30 дана од дана куповине.

У EULA уговору стајало је да се рачунарски програм не сме у целини или делимично копирати, репродуковати, преводити, мењати основни код, нити мењати, додавати или креирати изведена дела, заснована на рачунарском програму. Корисник не сме уклањати податке о титулару права или друге етикете на програму, без претходне сагласности титулара, а забрањен је и обрнут инжењеринг. Сваки спор који настане на основу овог уговора, биће решен у складу са важећим законом државе Калифорније.

Тужени су радили је на развоју своје платформе, која је настала са циљем да исправи техничке недостатке и проблеме *Battle.Net* платформе. На овоме је радила група волонтера, програмера и играча, који су недостатке платформе тужиоца коментарисали и делили у међусобним разговорима на мрежи и преко различитих форума. Упоредо са развијањем платформе која би била алтернатива *Battle.Net*-а радили су на изради кодова (приступних кључева) који су компатибилни *Близардовом* рачунарском програму. На тај начин, *Близардове* игре, преузимањем кључа тужених, могле су се покретати на платформи тужених уз модификацију рачунарске датотеке. Овакво понашање тужених било је у супротности са закљученим EULA споразумом и Условима коришћења. Међутим, поставило се питање да ли кршење услова прихваћених EULA споразумом и Условима коришћења може да се сматра повредом ауторског права тужилаца. Тужиоци су тврдили да закључени EULA уговор ствара посебно ауторско право које не постоји по Закону о ауторском праву, а то је право ограничене употребе рачунарског програма путем EULA и Улова коришћења. У делу А) образложења пресуде суд није прихватио такво тумачење, него је утврдио да је реч о додатном ограничењу који тужбу чини квалитативно другачијом од класичних тужби због повреде ауторског права. Из тог разлога, испитујући све елементе тужбе и одбране тужених установио је да постоји

повреда уговора о лиценци које су учинили тужени појединци Jung, Crittenden и Combs, док су предлози тужених и њихове противтужбе одбијени.⁷⁴²

У дисертацији је у вези са питањем исцрпљивања ауторског права на копију видео игре на физичком носачу већ анализиран предмет Европског суда правде C-128/11 *UsedSoft v. Oracle*. Овог пута он може да се истакне и као пример повреде уговора на лиценци. Реч је томе да је компанија *Оракл (Oracle)* издала рачунарски програм који су корисници могли да преузму преко њиховог сајта бесплатно или да добију свој примерак у CD или DVD формату. Иако је ова услуга била бесплатна, за покретање програма било је неопходно закључити уговор о лиценци за шта се морала платити одговарајућа накнада. Корисник је могао сачувати копију рачунарског програма и дозволити његову употребу другим корисницима. Међутим, само преузимање рачунарског програма, без плаћање накнаде за уговор о лиценци, ништа не значи, јер се без тога не може приступити инсталацији игре. У питању је неискључива лиценца, која се не може пренети на друго лице. Компанија *Јузсофт (Usedsoft)* нудила је на продају употребљене лиценце, што је у пракси значило да су клијенти са веб странице *Оракла* бесплатно преузимали рачунарски програм, а затим јефтиније куповали лиценце компаније *Јузсофт*. Како у праву Европске уније постоји институт исцрпљења права након прве продаје примерка ауторског дела, поставило се питање да ли је таква пракса примењива и на рачунарски програм.

Европски суд правде је у наведеном случају дошао до закључка да се доктрина исцрпљивања права на првом примерку ауторског дела не примењује само на примерке рачунарског програма на физичком носачу, већ да би је требало применити и на примерке ауторског дела који корисник на основу уговора о лиценци преузима са интернета на свој уређај. Уколико не би било тако, титулар ауторског права (давалац лиценце) имао би сувише велики обим права, што би могло оштетити интересе корисника, који не би могао, као овлашћени стицалац, даље располагати својим примерком ауторског дела. Субјективно право титулара на примерку дела исцрпљује се онда када корисник преузме рачунарски програм и закључи уговор о лиценци. Након тога титулар ауторског права више не може да забрани препродају примерка ауторског дела, упркос одредбама EULA уговора.⁷⁴³ Ипак, суд је свој став ограничио на ситуацију у којој након продаје примерка дела претходни власник дефинитивно губи право на примерак тог дела и не наставља да га лично користи.⁷⁴⁴ Такође, ово тумачење односи се само на примерке ауторских дела продатих на територији Европске уније. Одатле произилази да *Јузсофт* као и његови клијенти не повређују право тужиоца, јер одредбе EULA уговора у поменутом случају не важе.

Уз све предности и недостатке на које смо указали у вези са уговорима о лиценци, а пре свега EULA уговорима, не би се смело тврдити да ти уговори, сами по себи, дају даваоцима лиценце – титуларима ауторског права монополску контролу над својим делима, већ да је то пре последица превелике контроле на основу управљања дигиталним

⁷⁴² 334 F. Supp. 2d 1164 (E.D. Mo. 2004), September 30, 2004.

⁷⁴³ Зато се сматра да тумачењима правних правила Европске уније у овој пресуди Европски суд правде значајно угрожава позицију аутора, посебно ако се имају у виду специфичности коришћења рачунарског програма који је смештен у меморију удаљеног сервера (технологија „облака“) – Сања Радовановић, „Рачунарски програм као услуга у информационом друштву“, *Право и привреда*, вол. 54, бр. 7-9, 2016, 375, 380 и следеће.

⁷⁴⁴ Иначе корисници видео игара могу преузети видео игру са веб-странице и апликације као што су *Steam*, *Xbox life*, *Appl store* и сличних, и када престану са коришћењем препродати игру, што за индустрију видео игара значи директни губитак прихода од продаје видео игара.

правима путем DRM.⁷⁴⁵ Иако су EULA уговорима многе радње корисника видео игара забрањене у циљу заштите произвођача видео игара, повреде таквих уговора су свакодневне и јављају се у милионима случајева. Примера ради, у *Близардовом* ToS уговору за *Battle.Net* постоји стриктна одредба која забрањује корисницима комерцијалну употребу дела *gold-farming*, али корисници ту забрану не поштују. Након дугогодишње неуспешне борбе против таквих злоупотреба, *Близард* је на крају допустио продају предмета из својих видео игара, с тим што је неопходно да се то чини на аукцијској продаји (на шта се корисници обавезују посебном клаузулом). На тај начин, и поред постојања повреде EULA уговора, компанија и даље стиче профит од своје видео игре.⁷⁴⁶ Један од механизма одбране је и повећање цене првог примерка видео игре.

Sui generis заштита видео игара

Превазилажење недостатака постојећег система правне заштите

Како би се отклонили постојећи недостаци у правној заштити видео игара неопходно је створити правно окружење у којем су заштићени сви учесници на тржишту, како велике компаније које тренутно имају доминантни положај, тако и крајњи корисници видео игара. Ово би било могуће учинити на неколико начина.

Према првом решењу, које је и у претходном одељку поменуто, не би било потребно мењати постојећи систем ауторскоправне заштите, него би се тржишним механизмима препустило регулисање односа, који настају поводом стварања, дистрибуције и играња видео игре. Тиме би се допустила превласт уговорног права у односу на ауторско право, при чему би произвођачи и дистрибутери видео игара појачали контролу путем технолошких мера заштите. То би значило задржавање постојеће неравнотеже у односима између произвођача и дистрибутера видео игара, са једне стране, и крајњих корисника, са друге стране, што није прихватљиво решење због прешироке примене технолошких мера заштите у комбинацији са рестриктивним лиценцама за крајње кориснике.⁷⁴⁷ Међутим, правне празнине у погледу заштите видео игара механизмима права интелектуалне својине свакако су разлог што се компаније које производе видео игре труде да на друге начине заштите властите своје интересе, користећи и хибридне „меке“ приступе као што су уговори о лиценци или заштита пословне тајне, а чак се дешава да се препуштају тржишним механизмима. Због тога се не може искључити аргумент да експанзионистичка тенденција да се ауторско право прошири на домен технологије служи пре свега корпоративним интересима да се очува доминација на тржишту и искључе могући конкуренти по цену да дође до укупног смањења иновативне производње.⁷⁴⁸

Друго решење је оно на којем су и до сада инсистирале државе континенталног правног система, а које подразумева вештачко прилагођавање постојећих норми ауторског права новонасталим, сложеним предметима правне заштите. У том циљу до сада се покушавало да се постојећа, превазиђена и неадекватна правна правила примене на видео игре, проширивањем појма традиционалних предмета заштите и тумачењима којима би се проширио обим ауторскоправне заштите. Поменуто решење не одговара

⁷⁴⁵ Противници таквих мера сматрају да није реч о управљању правима него о наметању ограничења ради незаконитог спречавања конкуренције (DRM – Digital Restriction Management). Зато неке платформе, као на пример, *GOG.com*, послују без таквих ограничења.

⁷⁴⁶ A. Won, наведено дело, 435.

⁷⁴⁷ I. E. Gürünlü, наведено дело, 125; G. Ghidini, наведено дело, 72.

⁷⁴⁸ G. Ghidini, наведено дело, 67.

стварности и потребама индустрије видео игара, зато што су видео игре све сложеније, са све више елемената од којих неки не могу бити предмет ауторскоправне заштите, а потребно је издвојити их приликом примене права. Како би се регулисала материја видео игара неопходна је радикална промена постојећих норми ауторског права, а не његово вештачко прилагођавање потребама дигиталног доба, посебно ако се има у виду да не постоје јединствена универзално примењива правила ауторског права него плуралитет различитих правних решења и система неминовно води различитим класификацијама правног статуса видео игре, тумачењима и начинима примене права.

Треће решење које би могло бити кључно у решавању проблема правне заштите видео игара јесте успостављање специјалног правног режима заштите који би био у потпуности прилагођен видео играма и потребама њихових произвођача и корисника. И резултати претходних анализа у овом раду показују да би требало размотрити потребе, предности, могућности и ограничења концепта којим би се у праву интелектуалне својине уредио специјални режим заштите примењив на видео игре, слично као што је у праву Европске уније већ учињено у односу на базе података.

Теоријски основи концепта *sui generis* заштите видео игара

Постоје велике потребе да се посебним правилима регулише заштита видео игара, зато што се оне тренутно налазе „у лимбу“ између традиционалног права интелектуалне својине и уговорног права које регулише односе произвођача, дистрибутера и корисника дигиталних садржаја и услуга (право информационе технологије). Права интелектуалне својине, као и сва апсолутна права, делују *erga omnes* и требало би да су најбољи и најважнији начин заштите права на видео игру. Међутим, у праву интелектуалне својине до данас видео игре као целовито заједничко и сложено дело нису издвојене као посебна категорија ауторског дела него се постојеће класификације књижевних и уметничких дела са мањим или већим успехом и неуједначено примењују на поједине елементе видео игре. Поред тога, механизми правне заштите који би према националним законодавствима могли да буду примењени на елементе видео игре разликују се од државе до државе, како на простору Европске уније, тако и у САД у којима се доктрина поштене употребе и систем ограничења ауторског права не могу у целости применити ради правне заштите једног интерактивног, сложеног дела као што су видео игре, чија се садржина константно мења.⁷⁴⁹ Због тога глобално посматрано постоји правна несигурност, при чему судови у случајевима у којима су видео игре предмет спора, у недостатку смерница и чврстих теоријских ставова, често доносе одлуке које су често засноване на слободном судијском уверењу. Из наведених разлога постојећи механизми заштите видео игре путем права интелектуалне својине не одговарају потребама индустрије видео игара, будући да од услова заштите властитих права на створеном производу зависе пословне стратегије и начини пословања на тржишту.

Индустрија видео игара у међувремену је почела да даје предност примени уговорног права, иако се уговорима заснивају права и обавезе искључиво међу уговорних страна (*inter partes*). Због великих трошкова, специфичности производње и нових начина уновчавања видео игре, нарочито када се оне дистрибуирају и користе *on line*, неопходно је различитим и многобројним уговорима регулисати међусобне односе између програмера и других креатора укључених у развој видео игара, издавача, дистрибутера, трговаца, купаца и крајњих корисника.⁷⁵⁰ При томе су нарочито проблематичне

⁷⁴⁹ I. E. Gürünlü, наведено дело, 125.

⁷⁵⁰ То су на пример, уговори о: развоју игара, улагању (продукцији), раду, забрани откривања приватних и поверљивих информација, лиценци, лиценци за крајњег корисника, услови пружања услуге.

ситуације у којима долази до сукоба између ауторског права, са једне, и уговорног права са друге стране. Разлог томе је неравнотежа уговорних страна која је очигледна код састављања и закључивања EULA и ToS уговора, с обзиром на то да једна страна (произвођач и дистрибутер видео игре) у потпуности контролише садржину ових уговора, штитећи искључиво сопствене интересе. Могуће је да би успостављање *sui generis* правног статуса видео игре допринело решавању постојећих проблема.

Концепт о потреби успостављања специјалног правног режима за заштиту видео игре у области права интелектуалне својине није детаљно разрађен у теорији, иако се често у литератури помиње да би то могао бити излаз из садашње ситуације у којој постоје препреке за примену постојећих механизма правне заштите на видео игре. У једном истраживачком раду предлаже се да се *sui generis* правна заштита видео игре регулише инструментима међународног права интелектуалне својине на довољно флексибилан начин како би се систем могао примењивати у свим држава света, односио на неодређени број ситуација и важио за неодређен број учесника на тржишту, зато што је стварање универзално примењивих норми реална потреба човечанства, посебно када се имају у виду видео игре и интернет на коме се играју, који прелазе границе државних територија и негирају принцип територијалности као један од основних принципа ауторског права.⁷⁵¹ За успостављање описаног *sui generis* система правне заштите било би приоритетно да се видео игре класификују као посебна категорија заштићеног дела и да се одреди такав обим правне заштите, који ће бити довољно широк да обухвати све предстојеће потенцијалне технолошке промене, а опет не преширок да не би долазило до злоупотребе права и искоришћавања монополског положаја.

Видео игра, као предмет правне заштите, требало би да се сагледава као једна јединствена и недељива целина. Такође, како би се избегли спорови око тога која лица би се могла сматрати титуларом права, треба тежити ситуацији – једна видео игра – један титулар права. На овај начин свим учесницима на тржишту је јасно ко је титулар права за одређену видео игру, не би било ситуација у којима би постојало мноштво титулара права на различитим елементима видео игре. Најлогичније решење било би да се власником видео игре сматра деривативни носилац ауторског права на видео игри – издавач видео игре, с обзиром на то да је то правно лице које сноси економски ризик стављања у промет видео игре, или продуцент видео игре који финансира креирање њене финалне верзије.⁷⁵² Како би систем *sui generis* несметано функционисао потребно је обезбедити аутоматски и неометан прелаз права са програмера и других аутора појединих делова видео игре на издавача или продуцента при чему се мора водити рачуна о њиховим појединачним доприносима у изради видео игара и обезбедити правична накнада за пренос ауторског права, док би предност таквог специјалног правног режима била та што би могао да онемогући непоштену пословну праксу закључивања обавезних лиценци.⁷⁵³ Поменути ставови су веома прихватљиви, али, према резултатима истраживања спроведеног у овој дисертацији нема изгледа да би поменута идеја могла бити прихваћена на међународном нивоу, а ни на регионалном нивоу, на пример, у праву Европске уније.

Sui generis заштиту видео игре обично предлажу теоретичари који сматрају да је видео игра, по правној природи, мултимедијални производ, о чему је било речи у овој дисертацији. Разлог је што видео игра није механички збир делова, него представља јединствену целину пре појединих елемената, него дела, спојених интерактивном

⁷⁵¹ I. E. Gürünlü, наведено дело, 127.

⁷⁵² I. E. Gürünlü, наведено дело, 130.

⁷⁵³ I. E. Gürünlü, наведено дело, 131, 135.

дигиталном основом.⁷⁵⁴ Теоретичари обично истичу разлоге због којих видео игре не треба класификовати као рачунарски програм или аудио-визуелно дело, него као посебну категорију мултимедијалног дела која има највећих сличности са филмом, али не предлажу како да се уреди посебан правни режим заштите видео игре. Препрека је редовно то што се не може правно квалификовати такво мултимедијално ново дело, баш зато што су и електронски медији, сами за себе, потпуно потцењена тема у праву интелектуалне својине. Зато је занимљиво мишљење пољских теоретичара да класификација дела није релевантна за стварни облик његове заштите. Видео игра, као ново, мултимедијално дело, могла би да се сматра неименованим делом, што значи да се неће подводити ни под једну постојећу законску категорију ауторских дела, али би, на основу генералне одредбе у пољском, а и у другим законодавствима која садрже тзв. отворену листу ауторских дела, могла да ужива ауторскоправну заштиту.⁷⁵⁵ То се не односи само на видео игру, него и на друга, разноврсна, нова мултимедијална дела, што би представљало велику предност, јер би могла да буду обухваћена ауторскоправном заштитом на адекватан начин, ако се покаже да могу да представљају нову вредност према критеријумима ауторског права. Разлог да се предложи *sui generis* правна заштита видео игре јесте што се у постојећем праву на видео игре примењују одредбе о заштити рачунарских програма, уз занемаривање аудиовизуелних компоненти. Таква ситуација не одговара интересима аутора и произвођача видео игре. Прво, зато што се не сагледава специфичност рачунарског процеса развоја видео игре који је веома сличан процесу стварања мултимедијалних дела (филму), што значи да треба пажљиво одредити индивидуални креативни допринос сваког од више аутора настанку заједничког дела и њихов однос према продуценту. С друге стране, режим отвореног приступа рачунарским програмима намењеним за некомерцијалну употребу, због доступности и лаког ширења дигиталног садржаја *online*, па тако и видео игре, има негативне економске последице по индустрију видео игара, колико год да је у интересу корисника.⁷⁵⁶

Да се видео игре могу сматрати посебном категоријом сложеног мултимедијалног дела, прихваћено је већ и у судској пракси, као што су показали примери из одлука италијанских органа за прекршаје и судова и Европски суд правде у случају 355/12 у предмету *Nintendo v. PC Box*, а исто мишљење заступају и меродавна тела Европске уније. Није спорно ни то да видео игра има основне карактеристике мултимедијалног дела, око чијих карактеристика се слаже већина теоретичара, а то је: постоји искључиво у дигиталној форми, представља јединствени сложени објекат правне заштите у коме се комбинују предмети интелектуалне својине изражени у дигиталној форми, репродукција и приказ зависи од интеракције корисника са игром, у својој структури има рачунарски програм (основни програмски код) који обезбеђује холистичку перцепцију, постојање и употребу мултимедијалног дела.⁷⁵⁷

Није јасно због чега не постоји спремност да се такво решење разради и примени, када то захтевају и специфичност видео игара и очигледне тешкоће да се заштита обезбеди применом постојећих механизма интелектуалне својине. Успостављање посебног правног режима није страно праву интелектуалне својине, с обзиром на то да је исто решење примењено у погледу заштите база података или заштите биљних врста

⁷⁵⁴ I. Stamatoudi, наведено дело, 2001, 472.

⁷⁵⁵ Ставови Damiana Flisaka, према: Tomasz Grzegorzczuk, „Qualification of computer games in copyright law, *ASEJ Scientific Journal of Bielsko-Biala School of Finance and Law*, vol. 21, no. 1, 2017, 138. DOI: 10.19192/wsfp.sj1.2017.9.

⁷⁵⁶ T. Grzegorzczuk, наведено дело, 138.

⁷⁵⁷ Кристина Д. Савицкая, „Признаки мультимедийного произведения“, *Вестник Полоцкого государственного университета*, Серия D, год. 62, no. 12, 2022, 125, 127. DOI 10.52928/2070-1632-2022-62-12-124-128.

и животињских пасмина. Чини се да ће *sui generis* решење правног регулисања видео игара биће прихваћено тек онда када се јасно утврди правна природа видео игара, када се разуме шта је оно што треба заштити у једној видео игри и када се одустане од покушаја вештачког прилагођавања постојећих правила новим предметима заштите на које се, због њихове хибридне конструкције, она не могу адекватно и ефикасно применити.

Приликом регулисања посебног правног режима заштите видео игре треба имати у виду све недостатке ауторског права. Проблем треба поставити тако да се прво одговори на питање да ли је ауторско право оно којем треба дати примат приликом давања правне заштите видео играма, или за то постоји неки бољи пут. Ваља напоменути да су претходни покушаји заштите видео игара били усмерени на њихову правну заштиту путем патента, те да се овај вид заштите сматрао најподобнијим за једну овакву креацију. Иако је то можда био случај осамдесетих година прошлог века, за данашње сложене, вишекомпонентне видео игре то можда не би било идеално решење. Међутим, ваљало би размотрити разлоге због којих је раније био заузет такав став, а који се превасходно темељио на предностима у ограниченом трајању патентне заштите и обавезности регистрације при надлежном државном органу. Можда би неке од тих предности краћих рокова заштите и регистрације права *sui generis* могле да буду искоришћене у концепту посебног режима заштите.

Друга, очигледна предност примене *sui generis* концепта јесте да би се прецизно могло предвидети ко може да се сматра аутором видео игре као сложеног дела и на који ће се начин регулисати односи између њих и продуцента или издавача видео игре, с обзиром на то да скуп и компликовани процес развоја и маркетиншке промоције видео игре, захтева да све те активности контролише један субјект. На такве ситуације би могла бити примењива посебна решења која већ постоје у домаћем законодавству у односу на ауторско право на филм и кинематографска дела, као и на начине заштите сродних права извођача.

Иако постоје очигледне потребе да се креира посебан режима правне заштите за видео игре тај захтев је данас потиснут у други план. Можда би могло да се мисли да ће технолошки напредак временом изазвати потребу мењања постојећих категорија ауторских дела, тако што ће и видео игра, као што је некад било са филмом, бити у будућности законом предвиђена као посебна врста ауторског дела, али се чини да такве промене још не треба очекивати. Разлог је што су се правна наука и пракса усмериле на проблеме у вези креирања и дистрибуције дигиталног садржаја и услуга, покушавајући да их реше путем уговора, потрошачког права, применом технолошких мера заштите и контроле садржаја доступних на мрежама. Могло би да се тврди да развојна позиција „дигиталног садржаја“, као нове правне категорије регулисане правом потрошача уз добра и услуге, може, из правног аспекта, и видео играма да гарантује одређену посебност и препознатљивост, али је то могуће само у оквирима појмова дигиталног садржаја и/или услуге.⁷⁵⁸ Дигитални садржај је иначе предмет супротстављених система права интелектуалне својине и права потрошача и зато се предлаже да се односи између титулара права интелектуалне својине и потрошача регулишу, према потреби, уговором о дигиталном садржају, који би имао карактер *sui generis* уговора.⁷⁵⁹ Како је и дигитални садржај хибридна категорија, јасно је да ће и на том плану постојати тешкоће да се право прилагоди потребама стварности.

⁷⁵⁸ D. Mac Síthigh, наведено дело, 361.

⁷⁵⁹ Ђ. Николић, М. Цветковић, наведено дело, 66-67.

ЗАКЉУЧАК

Предмет истраживања јесте видео игра као нова врста креативне творевине људског ума, која може и треба да буде предмет заштите путем права интелектуалне својине, а пре свега ауторског права. Било је потребно испитати какви су начини и квалитет заштите видео игара у области права интелектуалне својине, у складу са хипотезом да постоје недостаци те заштите који могу неповољно да утичу на имовинске интересе титулара права. Помоћна хипотеза била је да је видео игра творевина подобна да буде предмет права интелектуалне својине. При томе је требало одредити правну природу видео игре и одговорити на питање да ли правна заштита може да се односи на видео игру као правну целину или се остварује путем различитих права интелектуалне својине који су примењиви на поједине њене елементе.

Видео игре се сматрају „техничким“ играма намењеним забави. У нашем језику израз видео игра означава и сам рачунарски програм и резултат обраде који се кориснику на рачунару или другом уређају приказује као секвенца покретних слика, а такође обухвата и радњу играња. Пошто видео игра у савремено доба представља посебну врсту медија, културни феномен и начин на који се одвија комуникација и критика у друштву, најпре је испитано, применом социолошког метода, да ли се видео игра може уопште сматрати врстом игре и по чему се разликује од традиционалних игара. Видео игре су по социјалној функцији, основној структури (изглед, прича, правила) и по неким особинама (спонтаност, правила, слобода играња, интерактивност, ментална стимулација) сличне традиционалним играма. Најважнија разлика између традиционалних (аналогних) игара и видео игара јесте што су видео игре дигиталне – покрећу се уз помоћ алгоритамски дефинисаних процедура на одговарајућем хардверу, преко кога се остварује веза корисника са видео игром, тачније са њеним садржајем. Свака видео игра представља један рачунарско програмски систем који се састоји од рачунарских кодова, основног кода и помоћних кодова, и других датотека које су „уроњене“ у рачунарски програм. Радња видео игре одвија се у виртуелном простору, у интеракцији са корисником који активно учествује у развијању радње видео игре.

Историја видео игара, од педесетих година до данас, директно је повезана је са развојем рачунарства и информационе технологије. Видео игре су, у веома кратком временском периоду, нарочито од почетка XX века, постале производ чији промет доноси милионске зараде њиховим произвођачима зато што постоје милиони корисника видео игара свих узраста – од деце до најстаријих чланова друштва. Зато је и индустрија видео игара један од најважнијих делова тзв. индустрије забаве која у савремено доба доживљава процват. Развој индустрије видео игара утицао је на промене пословних модела: од плаћања за видео игре, преко понуде бесплатних игара до тога да се корисницима понуди могућност зараде играњем. Прихваћени модел уновчавања одређује се самим дизајном игре, а истовремено условљава начине регулисања односа произвођача видео игре и корисника и спречавања пиратерије.

Видео игра је свакодневна појава у реалном свету а није адекватно правно регулисана - прецизна правна дефиниција видео игре не постоји, нити у правним документима, нити у теорији, а њена правна природа је и даље спорна. Према једној од ретких правних дефиниција (истраживање WIPO, Ramos *et al.*, 2013) видео игра је „амалгам“ индивидуалних ауторских дела која би појединачно или нека од њих заједно

могла да испуњавају услове ауторскоправне заштите. Основне одлике такве сложене духовне творевине су интерактивност, рачунарски програм и хардвер.

Нове сложене креације попут видео игара имају велики креативни потенцијал, јер се у њиховом садржају могу срести бројна ауторска дела која имају изузетне стилске карактеристике и наративне квалитете. Захваљујући томе што су у видео игри сједињени технички елементи (рачунарски програм, дигитална технологија) и уметнички елементи (аудио-визуелни елементи), који неоспорно могу да буду посебни предмети заштите права интелектуалне својине, правна природа видео игре се обично одређује према једном од та два њена дела. Концепција о видео игри као мултимедијалном делу не би била прихватљива због тога што таква категорија не постоји у праву интелектуалне својине. Поред тога, ако се видео игра одреди као мултимедијални производ, не зна се по чему се разликује од других мултимедијалних производа.

Да би се одредила правна природа видео игре било је потребно објаснити да свака видео игра мора имати основне елементе (рачунарски програм, аудио-визуелне елементе, механику игре и литерарне елементе), а да може додатно садржати друге компоненте које могу да буду посебни предмети заштите права патента, дизајна или жига. У раду су зато објашњени техничка структура и најважније компоненте игре, од којих неке не могу да буду предмети заштите права интелектуалне својине. Вероватно технолошки најважнија, револуционарна карактеристика видео игара јесте уједно и она која је најпроблематичнија са становишта права. Реч је о активном учешћу корисника видео игре, који доношењем сопствених одлука и предузимањем одређених радњи утичу на ток видео игре, тако да се међусобно разликују искуства играња различитих корисника, при чему ће сваки од њих, ако поново игра исту игру, сваки пут имати другачије искуство. То значи да је могуће да један корисник оствари различите резултате приликом поновног играња исте игре. Управо је такав елемент интерактивности онај који видео игру чини другачијом у односу на све познате и традиционалне предмете ауторскоправне заштите.

Решење за правни статус видео игре у области права интелектуалне својине у овом тренутку не постоји, зато што постоји затворени зачарани круг у коме се креће правна наука и пракса трудећи се да постојеће концепте права интелектуалне својине примене на видео игре. Иако се признаје да је видео игра комплексна и целовита духовна творевина, ипак се издавају само њени најважнији конститутивни елементи као предмети подобни заштити различитих права интелектуалне својине. Најједноставније решење, које је присутно нарочито осамдесетих и деведесетих година прошлог века, било је да се видео игра изједначи са рачунарским програмом, на који се већ примењује правна фикција по којој је рачунарски програм књижевно дело. Такви ставови су већ прихваћени како у доктрини, тако и на међународном плану, у праву Европске уније и на нивоу појединачних законодавстава. Предност таквог концепта јесте што су теорија и пракса већ изградиле ставове у погледу заштите рачунарског програма. Међутим, целокупни садржај видео игре не може да се сведе на рачунарски програм – у данашње време није необично да је аудио-визуелни и наративни садржај видео игре до те мере развијен да, по узору на њу, касније настају друга ауторска дела попут филма. С друге стране, у ауторском праву, осим музике, која би увек могла као издвојени елемент видео игре да се штити ауторским правом, спорно је, због наглашене интерактивности видео игре, да ли се она по својим визуелним компонентама може третирати као филм или кинематографско дело. У суштини нема разлога да се видео игре не изједначе са таквим делима зато што су у погледу аудио-визуелних компоненти веома сличне анимираним цртаним филмовима, а примена рачунарских програма при дизајнирању и пројектовању цртаних филмова и видео игара ту сличност повећава.

Најважнију правну подршку технолошком развоју и иновацијама пружа право интелектуалне својине. Из тог разлога могло би се очекивати да су друштвени односи у вези са видео играма, њиховим ауторима и корисницима већ правно регулисани и то применом правних правила, механизма и института које обезбеђује право интелектуалне својине. Међутим, истраживање је показало да то није тако – право интелектуалне својине, а нарочито ауторско право, знатно заостаје за економским и друштвеним променама које изазива технолошки напредак, што се посебно примећује на примеру видео игара. Ригидност ауторског права и немогућност његовог лаког прилагођавања новим предметима ауторскоправне заштите, представља велику препреку у правном регулисању видео игара. Досадашњи покушаји регулисања ове материје углавном су се заснивали покушају да се видео игре вештачки укалупе у постојећа правна правила, што није дало адекватне резултате у пракси. С друге стране, од тога како се одређује правна природа видео игре зависи идентификација аутора видео игре и одређивање обима ауторскоправне заштите, а додатно и заштите путем сродних права.

Све извршене анализе: међународног права интелектуалне својине, права Европске уније, упоредноправна, показују да видео игре нису препознате као нова категорија ауторских дела. Оне се експлицитно не помињу у међународним изворима, нити у праву Европске уније иако се, посредно, на видео игре односе одређена правна правила, тј. могла би се широким тумачењем применити и на видео игре. Реч је о одредбама којима су дефинисане врсте дела према Бернској конвенцији и Светској (универзалној) конвенцији, као и о одредбама TRIPS споразума и WIPO Уговора о ауторском праву које упућују на Бернску конвенцију и прецизније формулишу заштиту рачунарских програма у складу са ревидираном Бернском конвенцијом. Како рачунарски програм покреће видео игру, очигледно је да постоји могућност да се анализирају извори међународног права интелектуалне својине примене на видео игре.

Када је реч о праву Европске уније, анализа је извршена на појединим документима који би могли да се односе и на видео игре као што су Директива 2009/24 о правној заштити рачунарских програма, Директива 2001/29 о усклађивању одређених аспеката ауторског и сродних права у информационом друштву, Директива 2019/790 о ауторском праву на јединственом дигиталном тржишту, Директива 96/9 о правној заштити база података и Директива 2012/28 о одређеним дозвољеним употребама дела сирочади. Показује се да је и у праву Европске уније најважнија заштита елемената видео игре путем ауторског права и то пре свега заштита рачунарског програма, док се са теоријског становишта све чешће пажња усмерава на заштиту аудио-визуелних елемената видео игре као њеног „преосталог“ дела. Како је основни елемент сваке видео игре рачунарски програм који их покреће, оне не би могле да се изједначе са базама података као предметима *sui generis* правне заштите у праву Европске уније. Недовољни степен усаглашавања националних права са правним правилима Европске уније у области интелектуалне својине, непрецизности и међусобне неусклађености директива (нарочито Директива 2009/24 и 2001/29) могу додатно да утичу на заштиту видео игре и њених елемената. Због тога је веома важна пракса Европског суда правде који је у више случајева, нарочито у вези рачунарских програма и заобилажење технолошких мера заштите у рачунарским уређајима за игру, имао прилике да се изјасни о правној природи видео игре, о исцрпљености ауторског права на *online* игре и сличним спорним питањима.

Постојање правних празнина у вези са регулисањем правног статуса видео игара у праву интелектуалне својине потврдило је и упоредноправно истраживање на примерима законодавстава која припадају англосаксонском и континенталном правном

систему. Према досадашњим истраживањима, у њима су заступљени различити приступи правној природи видео игара – унитарни (Република Италија, НР Кина, Руска Федерација) и дистрибутивни (Сједињене Америчке Државе, Уједињено Краљевство Велика Британија и Немачка). Истовремено, то су све земље са развијеним тржиштима видео игара. Истраживање је показало да се у пракси сваке од поменутих држава на другачији начин решавају ситуације настале због недостатака правне регулативе у вези са видео играма. Те разлике нису само последица другачије традиције права интелектуалне својине у англосаксонском и континентално-правном систему, него и посебних развојних процеса. Најбогатија је судска пракса у САД у којој се запажа да је током неколико деценија дошло до значајне промене ставова о правној природи видео игре и могућности њене заштите путем права интелектуалне својине. Судови су најпре прихватили да аудио-визуелни делови видео игре могу бити предмет заштите ауторског права, а касније да тој заштити може да подлеже и рачунарски програм. Најоскуднија је судска пракса Велике Британије из једноставног разлога што се у праву примењује затворена листа ауторских дела. Примери из немачке теорије и праксе показују да се, на основу теорије раздвајања, не иде даље од тога да су у видео игре комбиновани технички и уметнички делови, који, сваки за себе, могу да буду предмети заштите ауторског права. Већ присутне противречности у пракси појачане су због судских спорова у којима је требало решити спорна питања око примене права Европске уније у вези са техничким мерама заштите на уређајима за играње видео игара. Веома је занимљива еволуција италијанске судске праксе: видео игре су најпре третиране као рачунарски програми, да би се увидело да и визуелне компоненте испуњавају услове заштите ауторског права. Кроз праксу прекршајних и казних судова пробило се схватање, које је утицало и на касније ставове Европског суда правде, о томе да је видео игра сложено мултимедијално дело, које би, због своје *sui generis* правне природе требало да ужива правну заштиту као посебна категорија интелектуалног и уметничког дела. Слични ставови су присутни и у теорији права интелектуалне својине у Руској Федерацији, али тек последњих година утичу на мењање праксе, у којој доминира став о томе да је видео игра по правној природи рачунарски програм. Примери из НР Кине показују на који се начин њихов правни систем и пракса прилагођавају потребама регулисања тржишта *online* видео игара, између осталог, и да би се омогућила примена прихваћених међународних конвенција. Примећује се да је и у Кини судска пракса еволуирала у правцу признавања ауторскоправне заштите аудио-визуелних и графичких елемената видео игре. Оно што је посебно интересантно јесте да судови за интелектуалну својину и нелојалну конкуренцију усвајају обавезне ставове којима се уједначава судска пракса и донекле превазилазе недостаци правне регулативе, што је веома важно за развој домаће индустрије видео игара. Као и у другим државама, ни у праву интелектуалне својине Републике Србије не постоје изричите одредбе које се односе на видео игре, али су у раду коришћени извори домаћег права који чине нормативни оквир, а посредно би могли да се односе и на видео игре. Околност да се производи индустрије видео игара у Србији пласирају на иностраним тржиштима, а најчешће се и производе за потребе страних компанија, разлог је што у пракси до сада није било спорова у вези са интелектуалном својином на видео игре, тако да се пракса није ни изјашњавала о правној природи видео игре. Како право интелектуалне својине Републике Србије има веома дугу традицију, при чему је усклађено са међународним правом и правом Европске уније, сва запажања о недостацима регулативног оквира у међународном и над-националном праву посредно се односе и на право Републике Србије. Истакнути добри примери из страних законодавстава и праксе могу да послуже као смернице домаћем законодавцу приликом иновирања законских решења.

Резултати истраживања показују да многобројне правне празнине које се јављају у вези са видео играма постојећа теорија и пракса нису у стању да попуне. Теорија није до сада нашла начина да на задовољавајући начин класификује једно овакво сложено дело, а у законодавствима се, на темељу постојећих правила, користи унитарни или дистрибутивни приступ у спорним ситуацијама заштите видео игре. Чак и када поједини судови (на пример, италијански или Европски суд правде) допусте могућност да би видео игру требало сматрати сложеним делом хибридног карактера, због недостатка другачијих законских решења, пракса се враћа на уобичајени приступ да се анализирају компоненте видео игре, како би се установили који њени делови могу, као самостална дела да потпадају под законску заштиту. При томе се уочавају велика одступања и разлике у уставовима и мишљењима судија што у свим правним системима изазива појаву правне несигурности због неуједначене судске праксе.

Из наведеног произилази да се обично прихвата да је правна природа видео игре дихотомна, те да је могуће да видео игре буду заштићене као рачунарски програм и/или као аудиовизуелно дело. Двострука заштита доводи до тога да се не може са сигурношћу одговорити на питање који су то елементи који подлежу којој врсти правне заштите, нарочито у ситуацијама када управо ти елементи разликују од традиционалних предмета заштите ауторског права. Притом треба имати у виду да је видео игра једна целина, а у данашње време због сложености видео игара готово је немогуће прецизно одвојити елементе које подлежу ауторскоправној заштити од оних који остају изван њеног обима. Сви аудиовизуелни елементи, који се сматрају предметом ауторскоправне заштите у традиционалном смислу, похрањени су у рачунарском коду и изражени у свом алгоритамском облику. Они су корисницима видео игара видљиви и доступни тек онда када дође до покретања рачунарског програма чији су део. Према томе, у видео игри у пуној мери долази до изражаја повезаност креативности и технологије. Рачунарски уређаји и програми не могу да постоје без одговарајућег садржаја, који може да буде веома оригиналан, креативан и уметнички. Поред тога, видео игра има хибридни карактер, јер има елементе који могу да се штите патентом, жигом, дизајном. Из тог разлога може да постоји тешкоћа да се одреди који би правни механизам заштите могао да се примени на неки елемент видео игре, нарочито ако се има у виду да чак и технички делови видео игре, на пример, кориснички интерфејс, може да има и свој креативни израз. Још већи проблем настаје када се на исти елемент видео игре могу односити различити механизми заштите права интелектуалне својине, а није јасно заштити ког права треба дати предност.

На примерима из праксе САД показано је са којим тешкоћама се суочавају судови када треба одредити обим ауторскоправне заштите и заузети став о суштинској сличности две или више видео игара. Поред тога, анализа је показала да ауторско право не проналази праве одговоре на питања како вредновати креативни допринос корисника, како поступити у случајевима (дозвољене) модификације рачунарског програма који покреће видео игру и клонирања видео игре, будући да такав поступак не мора да има карактер повреде права титулара. Изгледа да се, у недостатку правних решења, фактички решавају такве ситуације кроз моделе прихваћених пословних стратегија компанија произвођача видео игара и уновчавања видео игара и праксу толерисања мањих повреда права интелектуалне својине произвођача.

Постојећи механизми правне заштите које пружа ауторско право су недовољни и застарели због чега не могу да адекватно заштити интересе титулара права на сложеним, дигиталним делима. Због тога су честе грубе повреде ауторског права и велика распрострањеност пиратерије, које је изузетно тешко контролисати и сузбити. С обзиром на то да се на видео игре примарно примењује ауторскоправна заштита неминовно је

истаћи да је, један од основних принципа ауторског права, принцип територијалности, у директом сукобу са природом видео игара, које се намењене великом броју људи, који се међусобно повезују у виртуелном свету на глобалном нивоу. Видео игре, а нарочито оне које се играју на интернету, не познају границе држава, док ауторско право важи на строго одређеној територији сваке државе понаособ. Свет у којем живимо још увек није спреман да изгради систем глобалног и универзалног ауторског права које би се примењивало на нове предмете заштите попут видео игара. Иако представља најзначајнији начин заштите права носиоца права на видео игру, они не успевају редовно да заштите своја права од повреде. Зато су важни други механизми заштите права индустријске својине.

Видео игре, као целина, не могу да се штите патентима, али би технички проналасци примењени у рачунарским уређајима и компонентама видео игре, као и софтверски проналасци, могли да подлежу заштити патентима. Такође, постоји могућност да се патентирају решења којима се побољшава постојећа технологија. При томе није увек лако направити разлику између рачунарског програма видео игре коме се признаје заштита ауторског права и софтверског проналаска који је примењен у том истом рачунарском програму са циљем да унапреди графику и приказ слике на екрану, што би могао бити предмет патента. За разлику од праксе у САД где је у једном периоду било веома лако регистровати патент, у аутономном систему заштите патената у Европској унији релативно је ретка регистрација патената који се односе на видео игре или на уређаје за играње. Зато су у докторској дисертацији искоришћени и они примери у којима је Европски завод за патенте одбио регистрацију, да би она била дозвољена на основу одлуке Одбора за жалбе.

Правна заштита визуелног изгледа видео игре остварује се правом на индустријски дизајн. Односи се на ликове (аватаре) креиране у видео игри, спољашњи изглед уређаја за игре, графички дизајн корисничког интерфејса и слично, а такође и на дводимензионалне естетске компоненте видео игре (симболи, иконе, текстуре и слично). Неспорно је да је могућа повреда права индустријског дизајна, ако се у видео игри копира изглед предмета заштићеног тим правом, али је спорно да ли изглед предмета који се ствара у виртуелним световима у *online* видео играма може да се штити правом индустријског дизајна зато што не постоје у стварности, а питање је да ли могу да се сматрају индустријским и занатским производима.

Заштита жига се масовно користи као посредни, али ефикасан начин да се у пракси постигне препознатљивост видео игре, реклама и заштита од клонирања игре. Првобитно је циљ био да се заштите властити знакови у видео игри (лого, симболи, наслов игре, имена ликова и слично), а потом се јавља појава да се, у циљу искоришћавања популарности игре, допушта коришћење туђих регистрованих ознака у видео игри. Право тек мора да се одреди према употреби жигова у играма виртуелне стварности и трговини виртуелним добрима стеченим у видео играма.

За индустрију видео игара посебан значај има заштита пословне тајне, зато што би на тај начин била омогућена заштита оних компоненти видео игре које не могу да подлежу заштити путем ауторског права, патента или других права индустријске својине. Редовно се у виду пословне тајне штите информације о основном коду и „мотору“ игре и подаци који се односе на дизајнерску разраду уметничке идеје на којој је игра заснована, укључивши ту и механику игре, аудио-визуелне компоненте као и modele монетизације игре, а такође је од важно што је пословном тајном могуће заштитити и финансијске и комерцијалне податке. Али, потреба заштите пословне тајне у оштрој је супротности са начелом транспарентности и комуникације са корисницима, које обавезује дизајнере приликом развоја игре. Од поштовања тог начела зависи да ли

ће игра на дужи рок имати успеха на тржишту. Из тог разлога, креатор видео игре мора повести рачуна како да оптимално усклади противречне захтеве – да сачува тајност важних информација, а да дизајн игре буде у довољној мери транспарентан.

Брзи развој дигиталне технологије утицао је на то да видео игре постају све сложеније, да се играју све чешће *online*, при чему је омогућено истовремено укључивање на све већег броја играча, било да се такмиче у електронским спортовима, било да зарађују играјући игре. Од производа видео игра постаје врста дигиталне услуге. Из тих разлога, пажња креатора јавних политика и стручне јавности усмерава се на потребу да се регулише видео игра као дигитални садржај или услуга играња доступна преко одговарајућих удаљених сервера. У те сврхе се примењује уговорно право и право заштите потрошача, чијом се применом, на изврстан начин, надокнађују недостаци заштите видео игре у праву интелектуалне својине.

Регулисање међусобних односа аутора, произвођача или издавача видео игре, дистрибутера и крајњих корисника уговорима има додатну предност што се на тај начин превазилазе ограничења која настају због различитог регулисања права интелектуалне својине у националним законодавствима, при чему обим заштите зависи од тога на чијој територији настаје дело или где су права интелектуалне својине регистрована. Међутим, колико год да су уговорно право и право потрошача посебни системи у односу на право интелектуалне својине, они морају да буду усклађени са правом интелектуалне својине, да би се довели у равнотежу заштита интереса произвођача и дистрибутера видео игре, са једне стране, и заштита корисника, са друге стране. Примена уговора о лиценци у пракси, а нарочито уговора са крајњим корисником са условима коришћења (EULA, ToS) показује да често постоји неравнотежа у таквим односима на штету крајњег корисника. Може се оценити да су то ситуације у којима долази до сукоба између ауторског права, са једне, и уговорног права, с друге стране, јер једна уговорна страна у потпуности контролише садржину ових уговора, штитећи само сопствене интересе, на очигледну штету друге стране у уговорном односу, чије се ауторство на одређеном садржају доводи у питање и негира закључењем EULA уговора. Такође, неопходно је контролисати садржај који креирају корисници видео игара, што би се могло постићи кроз закључење уговора о лиценци, и то путем закључивања EULA и ToS уговора, с тим што би било неопходно њихове одредбе учинити разумљивијим и приступачнијим за крајње кориснике, водећи рачуна да се уговорне одредбе не примењују на ситуације у којима се дело критикује, нарушава његова репутација или ограничава слобода изражавања крајњих корисника. Све набројане ситуације треба да остану ван обима правне заштите.

Креативност, оригиналност, као и сложеност структуре и чврста испреплетаност елемената видео игре су основни разлози због којих видео игре треба као једна целина да ужива правну заштиту. Она јесте скуп делова и елемената који се међусобно прожимају на такав начин да је њихово издвајање из целине бесмислено и немогуће. Појединачно изузети елементи, иако могу бити предмет ауторскоправне заштите, самостално немају смисла, нити их је могуће представити крајњем кориснику уколико се изузимају директно из рачунарског кода, који је неопходан за њихово приказивање на екрану. Без обзира на изражену интерактивност, променљивост, хибридни карактер, тешкоће око одређивања носиоца ауторског права и степена креативног доприноса корисника, видео игра би морала као целина да буде предмет заштите интелектуалне својине. Из овог рада јасно произилази неопходност конституисања једног посебног *sui generis* правног режима у односу на видео игре, тим пре што у праву интелектуалне својине већ постоје решења којима су у таквом статусу заштита базе података или заштита биљних врста и животињских пасмина.

Иако постају свакодневна активност људи, при чему се не користе искључиво ради забаве, него и у образовне сврхе, за стицање вештина и слично, видео игре су „пасторчад“ права интелектуалне својине. Можда је један од разлога тај што се још увек не сагледава јасно какву улогу право интелектуалне својине, а пре свега ауторско право, има у вези видео играма. Стиче се утисак да је пропуштена прилика да право интелектуалне својине подстакне креативност и иновације у области индустрије видео игара, те да се тек сада, када игре почињу да се поистовећују са дигиталним садржајем и услугама траже адекватна правна решења. С друге стране, креатори видео игара пронашли су друге начине да постигну заштиту властитих интереса, мимо ауторског права и права индустријске својине. Тако резултати овог истраживања које се односило на заштиту видео игара у праву интелектуалне својине скрећу пажњу научној и стручној јавности на шири проблем заостајања права интелектуалне својине за технолошким развојем и на потребу да буде замењено новим системом права интелектуалне својине.

ЛИТЕРАТУРА

Научне монографије, чланци, радови у зборницима, мастер радови, докторске дисертације

- Andonović, Stefan, Radovanović Igor, „Mogućnost pravne kvalifikacije elektronskog sporta kao vrste sporta“, *Strani pravni život*, br. 1, 2019. DOI: 10.5937/spz63-21088.
- Архипов, Владислав В., Интеллектуальная собственность в идустрии компьютерных игр: проблемы теории и практики, *Закон*, н.11, 2015.
- Архипов, Владислав В., Васильев, Антон А., Андреев, Николай Ю., Печатнова, Юлия В., Компьютерные игры в юридических исследованиях: к вопросу о предпосылках модели регулирования, *Вестник Санкт-Петербургского университета. Право* т. 14, н. 1, 2023. DOI: 10.21638/spbu14.2023.10.
- Архипов, Павел Е., „Видеоигры как эффективное средство распространения информации“ в: *Региональная журналистика в новой коммуникационной среде: уроки пандемии COVID-19*, сборник материалов Всероссийской научно-практической конференции с международным участием (Екатеринбург, 19–20 апреля 2021 г.), Издательство Уральского университета, Екатеринбург, 2021. Доступно на: <http://elar.urfu.ru/handle/10995/105534> (приступ 3. 11. 2023).
- Asadi, Amir Reza, Hamadi, Reza, „Understanding Currencies in Video Games: A Review“, 2nd National and 1st International Digital Games Research Conference: *Trends, Technologies, and Applications* (DGRC), 2018. DOI:10.1109/DGRC.2018.8712047.
- Ash, Thomas Michael, *Where are all the orphans? How effective is current legislation in enabling cultural heritage institutions to make orphan works available online?*, PhD diss. University of London, C., January 2018. DOI: 10.17613/M6127S.
- Barfield, Woodrow, Williams, Alexander, „The Law of virtual reallity and increasingly smart virtual avatars“, in: *Research Handbook on the Law of Virtual and Augmented Reality*, (eds.) Woodrow Barfield, Marc J. Blitz, Edward Elgar, Cheltenham – Northampton, 2018.
- Barker, Kim, „MMORGing – The Legalities of Game Play“, *European Journal of Law and Technology*, vol. 3, no. 1, 2012. DOI: 119/194.
- Bastianelli, Fabrizio, „La tutela guirridico del 'software' in Italia“, *Informatica e diritto*, vol. XIV, no. 3, 1988. Доступно на: <http://www.ittig.cnr.it/EditoriaServizi/AttivitaEditoriale/InformaticaEDiritto/Bastianelli.Ied.3-1988.html> (приступ 20. 12. 2023).
- Belli, Simone; López Raventós, Cristian, „Breve historia de los videojuegos“, *Athenea Digital. Revista de pensamiento e investigación social*, no. 14, 2008. Доступно на: <https://raco.cat/index.php/Athenea/article/view/120290> (приступ 9. 8. 2023).
- Beyerlein, Thorsten, „Die urheberrechtliche Erschöpfungslehre und die Werkqualität von Videospielen nach japanischem und deutschem Urheberrecht“, *Zeitschrift für Japanischen Recht*, no. 15, 2003.
- Bonadio, Enrico, Lucchi, Nicola, „How Far Can Copyright Be Stretched? – Framing the Debate on Whether New and Different Forms of Creativity Can be Protected“, *Intellectual Property Quarterly*, no. 2, 2019. DOI: 10.2139/ssrn.3495223.
- Booton, David, MacCulloch, Angus, „Liability for Circumvention of Technological Protection Measures Applied to Video games: Lessons from the UK's Experience“, *Journal of Business Law*, no 3, 2012.
- Божовић, Ратко, *Молитва осаме*, Чигоја штампа, Београд, 2016.
- Бошковић, Теодора, *Ауторскоправна анализа уговора о коришћењу онлајн видео игре*, мастер рад, Правни факултет Универзитета у Београду, 2020.

- Boyden, Bruce E., „Games and Other Uncopyrightable Systems“, Faculty Publications, Paper 82, 2011. Доступно на: <http://scholarship.law.marquette.edu/facpub/82> (приступ 8. 12. 2023).
- Buccafusco, Christopher, „A Theory of Copyright Authorship“, *Virginia Law Review*, vol. 102, no. 5, 2016.
- Brüggemann, Sebastian, „Urheberrechtlicher Schutz von Computer- und Videospielen – Ein Gordischer Knoten bzw. Eine Aufgabe für den Gesetzgeber“, *Computer und Recht* vol. 31, no. 11, 2015. DOI: 10.9785/cr-2015-1105.
- Bullinger, Winfried, Czychowski, Christian, „Digitale Inhalte: Werk und/oder Software? Ein Gedankenspiel am Beispiel von Computerspielen“, *Gewerblicher Rechtsschutz und Urheberrecht – GRUR*, 2011.
- Варга, Синиша, „Интелектуалне творевине које се не сматрају проналасцима“, *Право и привреда*, вол. 48, бр. 4-6, 2010.
- Варга, Синиша, „Коришћење људског обличја у комерцијалне сврхе“ *Услужно право*, (ур.) Миодраг Мићовић, IX Мајско саветовање, Правни факултет Универзитета у Крагујевцу, 2013.
- Varga, Siniša, *Pravo industrijske svojine*, Privredna akademija, Novi Sad, 2007.
- Varga, Siniša, „Ugovor o licenci“, *Pravo teorija i praksa*, vol. 23, br. 3-4, 2006.
- Варга, Синиша, „Технологија трансфера технологије“, у: *Услуге и одговорност* (ур. Миодраг Мићовић), XIII Мајско саветовање, Правни факултет Универзитета у Крагујевцу, 2017.
- Влашковић, Божин, „Регистрација рекламних слогана за обележавање производа и услуга“, у: *Услуге и услужна правила*, (ур.) Миодраг Мићовић, XII Мајско саветовање, Правни факултет Универзитета у Крагујевцу, 2016.
- Vigato, Teodora, Vigato, Matija, „Autonomija lutkarske predstave i videoigre u odnosu na literarni predložak“, *Dani Hvarskog kazališta*, vol. 47, br. 1, 2021. Доступно на: <https://hrcak.srce.hr/265482> (приступ: 20. 1.2024).
- Vonthien, Maximilian, *Online-Komponenten digitaler Spiele, Eine rechtliche Untersuchung ihres Supports, ihrer Wiederherstellung und ihrer Eliminierung*, Springer, Berlin, 2020. DOI: 10.1007/978-3-658-29993-4_5.
- Гавриловић, Љиљана, „Локална историја дигиталних игара: први кораци у срећни, нови, дигитални свет“, *Култура*, бр. 176. 2022. DOI: 10.5937/kultura2276011G.
- Georgieva, Hristina, „Legal Protection of Video Games“, *Proceedings of the Annual Scientific Conference of Angel Kanchev University of Ruse and Union of Scientists - Ruse*, 2017, Volume 56, Book 7, SAT-2B.313-2-L -04., *Proceedings of the Annual Scientific Conference of University of National and World Economy - Sofia*, 2017. Доступно на: SSRN: <https://ssrn.com/abstract=3166951> (приступ 4. 3. 2023).
- Grosheide, Frederik Willem, Roerdink, Herwin, Thomas, Kariannem, „Intellectual Property Protection for Video Games A View from the European Union“, *Journal of International Commercial Law and Technology – JICLT*, vol. 9, No.1, 2014.
- Göttlich, Paul, *Online Games from the Standpoint of Media and Copyright Law, IrisPlus – Legal Observations of the European Audiovisual Observatory*, Strassbourg, October, no. 10, 2007. Доступно на: <https://rm.coe.int/16807833e2> (приступ 14. 12. 2023).
- Grabowski, Theodore J. Jr., „Copyright Protection for Video Game Programs and Audiovisual Displays; and - Substantial Similarity and the Scope of Audiovisual Copyrights for Video Games“, *Loyola Los Angeles Entertainment Law Review* vol. 3, no. 1, 1983. Доступно на: <https://digitalcommons.lmu.edu/elr/vol3/iss1/7> (приступ 21. 12. 2023).
- Greenspan, David, Boyd, S. Gregory, Purewal, Jas, „Video games and IP: A global perspective“, *WIPO Magazine*, no. 2, 2014- Доступно на: http://www.wipo.int/wipo_magazine/en/2014/02/article-0002.html.

- Greenspan, David, Dimita, Gaetano, *Mastering the Game: Business and Legal Issues for Video Game Developers*, World Intellectual Property Organization, Geneva, 2022. DOI 10.34667/tind.45851.
- Gross, Kyle, „Game on: the rising prevalence of patent – related issues in the video game industry“, *Southern Methodist University Science & Technology Law Review*, vol. 12, no. 3, 2009.
- Ghidini, Gustavo, *Intellectual Property and Competition Law, The Innovation Nexus*, Edward Elgar, Cheltenham (UK), Northampton (USA), 2006.
- Grzegorzczuk, Tomasz, „Qualification of computer games in copyright law, *ASEJ Scientific Journal of Bielsko-Biala School of Finance and Law*, vol. 21, no. 1, 2017. DOI: 10.19192/wsfp.sj1.2017.9.
- Gürünlü, Ismail Ekin, *Video Games and Copyright Protection Under International, European, and US Law*, Stanford-Vienna Transatlantic Technology Law Forum, Working Paper no. 59, 2020. Доступно на: <https://law.stanford.edu/publications/no-59-video-games-and-copyright-protection-under-international-european-and-u-s-law/> (приступ 23. 9. 2023).
- Davidson, Olla, *Game Desing Patents – Protecting the Internal Mechanism of Video Games?*, Master Thesis, University of Göteborg and Chalmers University of Technology, Göteborg, Sweden, 2004.
- Dergacheva, Daria, Katzenbach, Christian, „Mandate to overblock? Understanding the impact of the European Union's Article 17 on copyright content moderation on YouTube“, *Policy & Internet*, Novembar 2023. DOI:10.1002/poi3.379.
- Deng, Zaoxia, „Illegal to Play? Reexamining the Copyright Owner of Player Created Content“, *Gujarat National Law University Law Review*, vol. 8, no. 1, 2021. DOI: 10.1016/j.clsr.2021.105634.
- Deng, Zaoxia, Li, Yahong, „Players’ rights to game mods: Towards a more balanced copyright regime“, *Computer Law & Security Review*, vol. 43, 2021. DOI: 10.1016/j.clsr.2021.105634.
- Drahos, Peter, *A Philosophy of Intellectual Property*, Australian National University, ANU Press, Canberra, 2016. Доступно на: <http://doi.org/10.22459/PIP.06.2016> (приступ 12. 12. 2023).
- Dietrich, Jannis, *Augmented Reality-Umgebungen im Urheberrecht*, Dissertation zur Erlangung des akademisches Grades Doctor iuris, Humboldt Universität zu Berlin, 2021.
- Dimita, Gaetano, Lee, Yin Harn, Macdonald, Michaela, *Copyright Infringement in The Video Game Industry*, WIPO/ACE/15/4, August 30, 2022. Доступно на: https://www.wipo.int/meetings/en/doc_details.jsp?doc_id=576652 (приступ 11. 12. 2023).
- Dmytrenko Kateryna, *Protection of Video Games by Copyright: Comparative Analysis of the US, the UK and German Legal Frameworks*, Central European University LLM Thesis, April 6, 2018. Доступно на: https://www.etd.ceu.edu/dmytrenko_kateryna (приступ 12. 12. 2023).
- Dougherty, Candidus, Lastowka, Greg, „Virtual Trademarks“, *Santa Clara Computer & High Technology Law Journal*, vol. 24, no. 4, 2007-2008. HeinOnLine.
- Dunne, Alexis, „Copyrighting Experiences: How Copyright Law Applies to Virtual Reality Programs“, *The Journal of Business, Entrepreneurship & the Law*. vol. 12, no. 2, 2019. Доступно на: <https://digitalcommons.pepperdine.edu/jbel/vol12/iss2/2> (приступ 16. 12. 2023).
- Dutfield, Graham, Suthersanen, Uma, *Global Intellectual Property Law*, Edward Elgar Publ., Cheltenham – Northampton, 2008.
- Dutfield, Graham, Suthersanen, Uma, *Global Intellectual Property Law*, 2. edition, Edward Elgar Publ., Cheltenham (UK) – Northampton (USA), 2020.
- Zagal, José P., Björk, Staffan, Lewis, Chris, „Dark Patterns in the Design of Video Games“, International Conference on Foundations of Digital Games, 2013. Доступно на: https://my.eng.utah.edu/~zagal/Papers/Zagal_et_al_DarkPatterns.pdf (приступ 12. 12. 2023).

- Zmurchyk, Renée, „Contractual validity of End user licence agreements“, *APPEAL Review of Current Law and Law Reform*, vol. 11, no. 1, 2006.
- Zhang, Hanying, „Exploration of Tortious on Live Streaming of Video Games“, *Advanced in Economics, Business and Management Research*, vol. 110, 2019.
- Ивановић, Свјетлана, „Улога посредника у заштити субјективних права интелектуалне својине у дигиталном окружењу“, *Право и привреда*, вол. 55, бр. 7-9, 2017.
- Irvin, Stuart, Taub, Winslow, Choi, Sam Jungyun, „AI Generated Video Games Are Coming: How Do Game Developers Protect Rights in Their IP?“, *Harvard Journal of Sports & Entertainment Law*, no. 9. 2023. Доступно на: <https://www.cov.com/-/media/files/corporate/publications/2023/09/ai-generated-video-games-are-coming--harvards-journal-of-entertainment-sports-law.pdf> (приступ 22. 3. 2023).
- Jackiw, Suzanne, „Title Defense: Creating Consistency in Video Game Title Trademark“, *Journal of the Patent and Trademark Office Society*, vol. 94, no. 1, 2014.
- Jewel, Catherine, „Video Games: 21st century art“, *WIPO Magazine*, no. 4, 2012. Доступно на: http://www.wipo.int/wipo_magazine/en/2012/04/article-0003.html (приступ 12. 12.2023).
- Jones, Richard H., „The Myth of the Idea/ Expression Dichotomy in Copy Rights“, *Pace Law Review*, vol. 10, issue 3, 1990. DOI: 10.58948/2331-3528.1475.
- Јовановић, Стефан, *Европска дигитална будућност у области ауторског и сродних права*, мастер рад М028/19-0, одбрањен 8. 7. 2021 на Правном факултету Универзитета у Нишу.
- Jovičić, Katarina, „Poslovne tajne: određenje i osnovi zaštite“, *Strani pravni život*, бр. 1, 2018. DOI: <https://doi.org/10.5937/spz1801007J>.
- Juul, Jesper, *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional World*, Massachusetts Institute of Technology Press (MIT Press), Cambridge (Massachusetts)-London, 2011.
- Juul, Jesper, „Introduction to Game Time“, in: *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, (eds.) Noah Wardrip-Fruin, Pat Harrigan, MIT Press, Cambridge (Massachusetts), 2004. Доступно на: <http://www.jesperjuul.net/text/timetoplay/> (приступ 2. 3. 2023).
- Jürgen, Fritz, *Wie Computerspiele ins Spiel kommen (Theorien und Modelle zur Nutzung und Wirkung virtueller Spielwelten)*, Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM), VISTAS Verlag GmbH, Düsseldorf – Berlin, 2011.
- Kempton, Nick, „Interaction of EU and UK copyright in a post-Brexit world: will video games get more protection than they bargain for?“, *Intellectual Property Law Review*, vol. 3, issue 2, 2020. DOI: <https://doi.org/10.4337/ielr.2020.02.05>.
- Котенко, Елена С., Правовой режим компьютерных игр, *Актуальные проблемы российского права* т. 15, н. 2, 2010.
- Koščík, Michal, Myška, Matěj, „Copyright law challenges of preservation of 'born-digital' digital content as cultural heritage“, *European Journal of Law and Technology*, vol. 10, issue 1, 2019. Доступно на: <https://www.ejlt.org/index.php/ejlt/article/view/664/892> (приступ 3. 12. 2023).
- Kur, Anette, „Fundamental concerns in the harmonization of (European) trade marks“, chapter 6, in: *Trademark Law and Theory - A Handbook of Contemporary Research*, (eds.) Graeme Dinwoodie, Mark D. Janis, Edward Elgar, Cheltenham, UK, Northampton, MA, USA, 2008.
- Kreutzer, Till, „Computerspiele im System des deutschen Urheberrechts; Eine Untersuchung des geltenden Rechts für Sicherungskopien und Schutz technischer Maßnahmen bei Computerspielen“, *Computer und Recht* vol. 23, no. 1, 2007. DOI: 10.9785/ovs-cr-2007-1.
- Kuehl, John, „Video Games and Intellectual Property: Similarities, Differences, and a New Approach to Protection“, *Cybaris®*, vol. 7, issue 2, 2016. Доступно на: <http://open.mitchellhamline.edu/cybaris/vol7/iss2/4> (приступ 3. 12. 2023).

- Kurtz, Leslie A., „Copyright: The Scenes a Faire Doctrine“, *Florida Law Review*, vol. 41, issue 2, 1989, 79-114. Доступно на: <https://scholarship.law.ufl.edu/flr/vol41/iss1/2> (приступ 13. 4. 2023).
- Lakier, Matthew, Vogel, Daniel, „More than just software surprises: purposes, processes, and directions for software application Easter eggs“, *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*, vol. 6, Issue CSCW1, Article No. 102, 2022. DOI: 10.1145/3512949.
- Lambrecht, Arne, *Der urheberrechtliche Schutz von Bildschirmspielen*, Nomos Verlagsgesellschaft, Baden-Baden, 2006.
- Lastowka, Greg, „Copyright Law and Video Games: A Brief History an Interactive Medium“, *Entrepreneurship & Law e-Journal*, 1 October, 2013. DOI: 10.2139/ssrn.2321424.
- Лемяцких, Екатерина О., „Простые сложности: статус видеоигры и особенности ее правовой охраны“, *Труды по Интеллектуальной Собственности* т. 41, н. 2, 2022. DOI: 10.17323/tis.2022.14450.
- Lee, Chun-I, Chen, I-Ping, Hsieh, Chi-min, Liao, Chia-Ning, „Design Aspects of Scoring Systems in Game“, *Art and Design Review*, vol. 5, no. 1, 2017. DOI: 10.4236/adr.2017.51003.
- Lettl, Tobias, *Urheberrecht*, 2. Auflage, H.C. Beck, Nördlingen, 2013.
- Li, Zihao I., „The Copyright Protection of Video Games from Reskinning in China - A Comparative Study on UK, US and China Approaches“, *Tsinghua China Law Review*, vol. 11, no. 2, 2019. Доступно на: <http://www.tsinghuachinalawreview.law.tsinghua.edu.cn/issues/info/10232> (18. 8. 2021).
- Lipson, Ashley Saunders, Brain, Robert D., *Computer and Video Game Law — Cases, Statutes, Forms, Problems & Materials*, Carolina Academic Press, Durham – North Carolina, 2009.
- Lipson, Ashley Saunders, Brain, Robert D., *Computer and Video Game Law — Cases, Statutes, Forms, Problems & Materials*, 2 ed., Carolina Academic Press, Durham – North Carolina, 2016.
- Lockyer, Benjamin C.R., „Trying on trade dress: using trade dress to protect to look and feel of video games“, *The John Marshall Review of Intellectual Property Law*, vol. 17, 2017.
- Lunsford, Christopherm „Drawing line between idea and expression in videogame copyright: the evolution of substantial similarity for videogame clones“, *Intellectual Property Law Bulletin*, vol. 18, no. 1, 2013.
- Лучић, Соња, „Ауторскоправна заштита видео игара“, у: *Усклађивање правног система Србије са стандардима Европске уније*, књ. 8, (ур.) Снежана Соковић, Правни факултет Универзитета у Крагујевцу, 2020.
- Лучић, Соња, „Ауторскоправна заштита уметничких дела створених вештачком интелигенцијом“, у: *XXI век – век услуга и услужног права*, (ур.) Драган Вујисић, књига 14, Правни факултет Универзитета у Крагујевцу, 2023.
- Лучић, Соња, „Вештачка интелигенција и ауторско право“, у: *XXI век – век услуга и услужног права*, (ур.) Драган Вујисић, књига 13, Правни факултет Универзитета у Крагујевцу, 2022.
- Лучић, Соња, „Видео стриминг услуге и ауторско право“, у: *Правна регулатива услуга у националним законодавствима и праву Европске уније*, (ур.) Драган Вујисић, XIX саветовање, Правни факултет Универзитета у Крагујевцу, 2023. DOI: 10.46793/XIXMajsko.375L.
- Лучић, Соња М., „Дигитализација културног наслеђа и ауторско право“, *Баштина*, св. 59, 2023. DOI:10.5937/bastina33-36863.
- Лучић, Соња, „Право интелектуалне својине и метаверзум“, у: *Усклађивање правног система Србије са стандардима Европске уније*, књ. 11, (ур.) Снежана Соковић, Правни факултет универзитета у Крагујевцу, 2023. DOI: 10.46793/UPSSXI.697L.

- Mago, Zdenko, „Easter eggs in digital games as a form of textual transcendence (case study)“, *Acta Ludologica*, vol. 2, no. 2, 2019.
- Maravić, Manojlo, *Totalna istorija video-igara*, CLIO, Beograd, 2022.
- Margoni, Thomas, „The Harmonisation of EU Copyright Law: The Originality Standard The harmonisation of EU copyright law: The originality standard“, in: *Global Governance of Intellectual Property in the 21st Century*, (ed.) Mark Perry, Springer International Publishing: Switzerland, 2016. DOI: 10.2139/ssrn.2802327.
- Marković, Slobodan, „Poslovna tajna kao predmet ugovora o prenosu industrijske svojine“, *Pravni život*, vol. 42, br. 11-12, 1993.
- Марковић, Слободан, *Право интелектуалне својине и информационо друштво*, Службени гласник, Београд, 2014.
- Marković, Slobodan, „Informaciono društvo između prava intelektualne svojine i javnog domena“, *Zbornik radova Pravnog fakulteta u Novom Sadu*, vol. 53, br. 2, 2019.
- Марковић, Слободан, „Начело специјалности жига и забрана разводњавања чувеног жига правноекономско тумачење“, *Анали Правног факултета у Београду*, година LIX, бр. 1, 2011.
- Марковић, Слободан, Поповић, Душан. *Право интелектуалне својине*. Београд, Правни факултет Универзитета у Београду, 2018.
- Mac Síthigh, Daithí, „The game’s the thing: property, priorities and perceptions in the video games industries“, in: *Research Handbook on Intellectual Property Exhaustion and Parallel Imports*, (eds.) Irene Camboli, Edward Lee, Edward Elgar, Cheltenham – Northampton, 2016. DOI: 10.4337/9781784710798.00021.
- Maier, Henrike, „Games as Cultural Heritage: Copyright Challenges for Preserving (Orphan) Video Games in the EU“, *Journal of Intellectual Property, Information Technology and E-Commerce Law – JIPITEC*, vol. 6, 2015.
- Masouyé, Claude, *Guide to the Berne Convention for the Protection of Literary and Artistic Works (Paris Act, 1971)*, WIPO, Geneva, 1978.
- Миладиновић, Зоран, „Уговор о лиценци рачунарског програма“, у: *Услужни послови* (ур.), Миодраг Мићовић, *Услужни послови*, X Мајско саветовање, Правни факултет Универзитета у Крагујевцу, 2014.
- Милић, Драган З. *Право ликовних уметности*, Службени гласник, Београд, 2022.
- Милосављевић, Никола Р., *Правна заштита вербалних елемената индустријског дизајна*, докторска дисертација, Правни факултет Универзитета у Крагујевцу, 2023.
- Михајловић, Борко, „Пословна тајна у савременом праву“, *Архив за друштвене и правне науке – Република Српска*, год. 1, бр. 1, 2019. DOI:10.7251/APDN1901020M.
- Мићовић, Миодраг, „Продаја дигиталног садржаја“ у: *XXI век – век услуга и услужног права*, (ур.) Миодраг Мићовић, књига 10, Правни факултет Универзитета у Крагујевцу, 2019.
- Montgomery, Lucy, Potts, Jasson, „Does weaker copyright mean stronger creative industries? Some lessons from China“, *Creative Industries Journal*, vol.1, no. 3, 2009.
- Montgomery, Lucy, Priest, Eric, „Copyright in China’s digital cultural industries“, in: *Handbook of cultural and creative industries in China*, (ed.) Michael Keane, Edward Elgar, Cheltenham – Northampton, 2016. DOI: 10.4337/9780857939852.00031.
- Moro Visconti, Roberto, *Augmented Corporate Valuation – From Digital Networking to ESG Compliance*, Springer Books, Cham, 2022. DOI: 10.1007/978-3-030-97117-5.
- Mukherjee, Santanu, *Patent Exhaustion and International Trade Regulation*, World Trade Institute Advanced Studies, Brill Nijhoff, Leiden, 2023.
- McKnight, Steven G., „Substantial Similarity Between Video Games: An Old Copyright Problem a New Medium“, *Vanderbilt Law Review*, vol. 36, issue 5, 1983. Доступно на: <https://scholarship.law.vanderbilt.edu/vlr/vol36/iss5/3>, (приступ 4. 3. 2024).

- Мясникова, Марина А., Архипов, Павел Е., „Дифференциация видеоигр, в рамках культурологических исследований медиа“, *Известия Уральского Федерального Университета* том 27, н. 1, 2021. DOI: 10.15826/izv1.2021.27.1.002.
- Nadarajan, Gunalan, „Islamic Automation A Reading of al-Jazari's The Book of Knowledge of Ingenious Mechanical Devices (1206)“, in: *MediaArtHistory*, (ed.) Oliver Grau, The MIT Press, Cambridge-Massachusetts, 2010.
- Newman, James, „*Minecraft*, User Generated Content“, in: *How to Play Video Games*, (eds.) Matthew Thomas Payne, Nina B. Huntemann, New York University Press, New York, 2019.
- Николић, Ђорђе, Цветковић, Михајло, „Дефиниција и правна природа дигиталног садржаја“, *Право и привреда*, вол. 52, бр. 7-9, 2014.
- Omerović, Tamara, „Vizuelizacija i interpretacija baštine u (komercijalnim) video igrama“, *ARTUM*, br. 6, 2017.
- Pardolesi, Roberto, „'Software', 'property right' e diritto d'autore: il ritorno dal paese delle meraviglie“, *Il Foro italiano*, II, 1987.
- Петровић, Милица З., *Дигитализација примерака ауторских дела без сагласности носиоца ауторског права*, мастер рад, Правни факултет Универзитета у Београду, 2019.
- Petrović, Milica Z., „Uslovi za zaštitu autorskog dela u pravu Sjedinjenih Američkih Država“, *Strani pravni život*, LXV, br. 1, 2021. DOI: 10.5937/spz65-29666.
- Petrović, Milica Z., „Pravna regulativa dela siročadi (*orphan works*) u Evropskoj uniji i Republici Srbiji“, *Pravo – teorija i praksa*, vol. 37, br. 2, 2020. DOI 10.5937/ptp2002095P.
- Perzanowski, Aaron, Schultz, Jason, „Digital copyright exhaustion and personal property“, chapter 27 in: *Research Handbook on Intellectual Property Exhaustion and Parallel Imports*, (eds.) Irene Camboli, Edward Lee, Edward Elgar, Cheltenham – Northampton, 2016.
- Piechówka, Anna, „When video games meet IP law“, *WIPO Magazine*, Issue 2, 2021. DOI: 10.34667/tind.43984.
- Pitić, Goran, Kržić, Miloš, Vuković, Aleksandra, Ilić, Marija, „Gaming Industry in Serbia: a Chance for a New Industrial Policy“, *Ekonomika preduzeća*, vol. 68, issue 1-2, 2020. DOI:10.5937/EKOPRE2002091P.
- Poll, Günter, Brauneck, Anja, „Rechtliche Aspekte der Gaming-Markts“, *Gewerblicher Rechtsschutz und Urheberrecht – GRUR*, 2001.
- Popović, Dušan, „Pravni režim digitalizacije primeraka autorskih dela u pravu Srbije i pravu Evropske Unije“, u: *Usklađivanje poslovnog prava Srbije sa pravom Evropske unije*, (ur.) Vuk Radović, Pravni fakultet Univerziteta u Beogradu, Beograd, 2018.
- Popović, Dušan, „Povrede autorskog prava i srodnih prava na sajtovima za razmenu audio i video zapisa putem korišćenja onlajn video igara i na blogovima“, *Pravni život*, tom III, br. 11, 2012.
- Поповић, Душан, „Уговор о лиценци -прилог јавној расправи о Преднацрту Грађанског законика Републике Србије“, *Право и привреда*, вол. 53, бр. 4-6, 2015.
- Prlja, Dragan, Gasmi, Gordana, Korać, Vanja, *Veštačka inteligencija u pravnom sistemu Evropske unije*, Institut za uporedno pravo, Beograd, 2021.
- Радовановић, Сања, „Нека питања у вези са субјективном одговорношћу за накнаду штете причињене повредом ауторског права на интернету“, *Право и привреда*, вол. 57, бр. 7-9, 2019.
- Радовановић, Сања, „Начини и правне последице престанка уговора о лиценци софтвера“, *Право и привреда*, вол.50, бр. 7-9, 2012.
- Radovanović, Sanja, „Open source ugovor o licenci softvera – pojam i pravna priroda“, *Zbornik Pravnog fakulteta u Novom Sadu*, br. 1, 2010. DOI: 10.5937_zrpfns44005.
- Радовановић, Сања, „Рачунарски програм као услуга у информационом друштву“, *Право и привреда*, вол. 54, бр. 7-9, 2016.

- Радовановић, Сања, „Технолошке мере у систему заштите ауторског права“, *Зборник радова Правног факултета у Новом Саду*, бр. 1, 2011.
- Радовановић, Сања. „Допуштена декомпилација рачунарског програма у функцији заштите општег интереса“, *Зборник радова Правног факултета у Новом Саду*, вол. 49, бр. 3, 2015. DOI: 10.5937/zrpfns49-9414.
- Ramos, Andy, López, Laura, Rodríguez, Anxo, Meng, Tim and Abrams, Stan, *The legal status of video games. Comparative Analysis in National Approaches*, World Intellectual Property Organization, Geneva, July 29, 2013. Доступно на: https://www.wipo.int/edocs/pubdocs/en/wipo_report_cr_vg.pdf (приступ 12. 5. 2023).
- Ramos, Gil de Haza Andy, Bardají & Honrado, Video Games: Computer Programs or Creative Works?, *WIPO Magazine*, no. 4, 2014. Доступно на: http://www.wipo.int/wipo_magazine/en/2014/04/article-0006.html (приступ 12. 12. 2023).
- Rembold, Waldemar, *Verträge über digitale Spiele unter der Richtlinie (EU) 2019/770 über digitale Inhalte und digitale Dienstleist*, Dissertation zur Erlangung der Doktorgrades in Bereich der Rechtswissenschaft, Universität Osnabrück, 2021. Доступно на: <https://osnadocs.uni-osnabrueck.de/handle/urn:nbn:de:gbv:700-202111025526> (приступ 2. 12. 2023).
- Robinson, Nicholas, „From Arcades to Online: Updating Copyright to Accommodate Video Game Streaming“, *North Carolina Journal of Law & Technology*, vol. 20, no. 2, 2018. HeinOnline.
- Roncallo, Sergio, Barker, Kim, Uribe-Jongbloed, Enrique, Scholz, Tobias M. „Authorship in Virtual Worlds: Author's Death to Rights Revival“, *Journal of Virtual Worlds Research*, vol. 6, no. 3, 2013. Доступно на: <http://jvwresearch.org> (приступ 3. 3. 2024).
- Рожкова, Марина А., „Понятие компьютерной программы (программы для ЭВМ) в российском праве (подробный комментарий к статье 1261 Гражданского кодекса)“, у: *Право цифровой экономики (Анализ современного права/ IP & Digital Law)*, (ред.) Марина А. Рожкова, Статут/ Club, Москва, 2022.
- Rosenblatt, Elizabeth L., „Intellectual Property's Negative Space: Beyond the Utilitarian“, *Florida State University Law Review*, vol. 40, no. 3, 2013. Доступно на: <https://ir.law.fsu.edu/lr/vol40/iss3/1> (приступ 12. 12. 2023).
- Рощенко, Софья В., „Видеоигра как объект авторских прав в эпоху развития цифровых технологий“, *Вестник Университета имени О.Е. Кутафина*, н. 4, 2022. DOI: 10.17803/2311-5998.2022.92.4.
- Russell, James, „Pwnership“ *Is copyright appropriately equipped to handle video games? An evaluation of the European legal framework for the protection of creative work in video-games*, Master Thesis in Intellectual Property Law, Uppsala Universitet, 2018.
- Salen, Katie, and Eric Zimmerman, „Game design and meaningful play“, Chapter 4 in: *Handbook of computer game studies*, (eds.) Joost Raessens, Jeffrey H. Goldstein, MIT Press, Cambridge (Massachusetts), 2005.
- Samorè, Ilaria, „Simboli religiosi e beni culturali nei videogiochi: intersenzioni tra gaming and religion, ovvero due destini ineludibilmente comunicanti, Nuovi spazi di ricerca e riflessione teoretica“, *Stato, Chiese e pluralismo confessionale*, n. 17, 2022. Доступно на: <https://statoechiese.it/> (приступ 12. 11. 2023).
- Savič, Maša, „The Legality of Resale of Digital Content after *UsedSoft* in Subsequent German and CJEU Case Law“, *European Intellectual Property Review* vol. 37, no. 7, 2015.
- Савицкая, Кристина Д., „Понятие и признаки сложного объекта в авторском праве“, у: *Правовая защита интеллектуальной собственности: проблемы теории и практики*, (ред.) В. А. Богоненко и др., Полоцкий государственный университет, Новополоцк, 2021.. Доступно на: <https://elib.psu.by/handle/123456789/28152> (приступ 9. 11. 2023).

- Савицкая, Кристина Д., „Признаки мультимедийного произведения“, *Вестник Полоцкого государственного университета*, Серия D, год. 62, no. 12, 2022. DOI 10.52928/2070-1632-2022-62-12-124-128.
- Simon, Jean Paul, „The production and distribution of digital content in China. An historical account of the role of internet companies and videogames“, *Digital Policy, Regulation and Governance*, vol. 23, no. 2, 2021.
- Smith, Barnabas Gregory, *Making the Virtual Actual: a research model to understand music of contemporary open-world video games*, Diss., University of Adelaide, Elder Conservatorium of Music, 2019. Dostupno na: <https://hdl.handle.net/2440/122295> (приступ 18. 12. 2023).
- Спасић, Видоје, „Дигитално управљање правима“, *Право и привреда*, вол. 49, бр. 4-6, 2011.
- Sprigman, Christopher Jon, Fink Hedrich, Samantha, „The Filtration Proglem in Copyright’s „Substantial Similarity“ Infringement Test“, *Lewis & Clark Law Review*, vol 23, no. 2, 2019.
- Stamatoudi, Irini A., *Multimedia Products as Copyright Works*, University of Leicester (United Kingdom), PoQuest Dissertation Publishing, U113580, 1999.
- Stamatoudi, Irini A., *Copyright and Multimedia Products: A Comparative Analysis*, Cambridge University Press, Cambridge, 2004. DOI:10.1017/CB09780511495281.
- Stamatoudi, Irini A., „Are Sophisticated Multimedia Works Comparable to Video Games?“, *Journal of the Copyright Society of the U.S.A.*, vol. 48, no 3, 2001.
- Stark, David K., „Grand Theft Architecture: Architectural Works in Video Games after E.S.S. Entertainment v. Rockstar Games“, *Berkeley Technical Law Journal*, vol. 25, 2010.
- Stein, Julian Simon, „The Legal Nature of Video Games – Adapting Copyright Law to Multimedia“, *Press Start*, vol. 2, no. 1, 2015. Доступно на: <http://press-start.gla.ac.uk> (приступ 11. 12. 2023).
- Strassolo, Raimondo, „The Meaning of Localism in a Global World“. Paper presented at the conference on *The global and the local in mobile communication*, Budapest, June 10-12, 2004. Доступно на: <https://citeseerx.ist.psu.edu/document>. (8. 12. 2023).
- Субботин, Сергей А., „Правовая охрана персонажей видеоигр“, у: *Право цифровой экономики* (Анализ современного права/ IP & Digital Law), (ред.) Марина А. Рожкова, Статут/ Club, Москва, 2022.
- Schohe, Stefan, Appelt, Christian, Goddar, Heinz, „Patenting software-related interventions in Europe“, in: *Patent Law and Theory: A Handbook of Contemporary Research*, (ed.) Toshiko Takenaka, Edward Elgar Publ., Cheltenham- Northampton, 2008.
- Todorović, Aleksandar Luj. *Medijske industrije*, CLIO, Beograd, 2020.
- Trassari, Adriana Raffaele, „L’evoluzione della giurisprudenza in tema di tutelabilità del software“, *Informatico e diritto*, vol. V, no. 1, 1996.
- Tūbaitė-Stalauskienė Asta, „EU copyright law: developing exceptions and limitations systematically – an analysis of recent legislative proposals“, *Baltic Journal of Law & Politics*, vol. 11, issue 2, 2018. DOI: 10.2478/bjlp-2018-0014.
- Thomas, Amy, „Merit and monetisation: A study of video game user-generated content policies“, *Internet Policy Review*, vol. 12, 1, 2023. DOI: 10.14763/ 2023.1.1689.
- Trapova, Alina, Emanuele Fava, „Aren't we all exhausted already? EU copyright exhaustion and video game resales in the Games-as-a-Service era“, *Interactive Entertainment Law Review* vol. 3, issue 2, 2020.
- Ulaş, Ekber Servet, „Virtual environment design and storytelling in video games“, *Metaverse Creativity (new title: Virtual Creativity)*, vol. 4, no. 1, 2014. DOI: 10.1386/mvcr.4.1.75_1.
- Farman, Jason, „Hypermediating the game interface: The alienation effect in violent videogames and the problem of serious play“, *Communication Quarterly*, vol. 58, no.1, 2010. DOI:10.1080/01463370903550262.

- Fava, Emanuele, *La tutela giuridica dell'opera videoludica; Videogiochi e diritto d'autore*, Università degli Studi di Torino, Dipartimento di Giurisprudenza, Tesi di laurea, febbraio, 2015.
- Firth, Alison, „Signs, surfaces, shapes and structures – the protection of product design under trade mark law“, chapter 9 in: *Trademark Law and Theory - A Handbook of Contemporary Research* (eds.) Graeme Dinwoodie, Mark D. Janis, Edward Elgar, Cheltenham, UK, Northampton, MA, USA, 2008.
- Ficsor, Mihály, „Copyright status of video games“, *Szellemu Tulajalon Nemzeti Hivatala*, vol. 16, n. 1, 2021. Dostupno na: <https://www.sztnh.gov.hu/sites/default/files/files/kiadv/szkv/szemle-2021-1/01-ficsormihaly.pdf> (28. 12. 2023).
- Fiesler, Caser, Lampe, Cliff, Bruckman, Amy S., „Reality and Perception of Copyright Terms of Service for Online Content Creation“, CSCW '16: Proceedings of the 19th ACM Conference on Computer Supported Cooperative Work & Social Computing, February 2016. DOI: 10.1145/2818048.2819931.
- Frasca, Gonzalo, *Videogames of the oppressed: Videogames as a means for critical thinking and debate*, MS thesis, School of Literature, communication, and culture, Georgia Institute of Technology, Atlanta, 2001. Доступно на: <https://ludology.typepad.com/weblog/articles/thesis/FrascaThesisVideogames.pdf> (приступ 11. 5. 2023.)
- Ford, William K, „Copy Game for High Score: The First Video Game Lawsuit“, *Journal Intellectual Property Law*, vol. 20, no 1, 2012. Доступно на: <https://digitalcommons.law.uga.edu/jipl/vol20/iss1/2>.
- Halliday, Paul, *The DMS Directive: One size fits all? The DSM Directive in the context of video-game streaming*, Tilburg University, Master Law and Technology, 2020.
- Harkai, István, „Preservation of video games and their role as cultural heritage“, *Journal of Intellectual Property Law & Practice*, vol. 17, no. 10, 2022.
- He, Tianxiang, „From Single-Player Games to Metaverse: A Futuristic Analysis of Challenging Legal Issues in the Video Game Industry in China“, *Gewerblicher Rechtsschutz und Urheberrecht International - GRUR International*, vol. 71, no. 10, 2022. DOI: 10.1093/grurint/ikac039.
- Henkenborg, Uwe Andreas, *Der Schutz von Spielen – Stiefkinder des gewerblichen Rechtsschutzes und Urheberrechts*, VVF, München 1995.
- Herrera González, Héctor Camilo, „Protection of video game mechanics through the patentability of software“, *La Propiedad Inmaterial*, no. 27, 2019. Доступно на: <https://doi.org/10.18601/16571959.n27.03> (приступ 3. 10. 2023).
- Holden, John, Schuster, Mike, „Copyright and joint authorship as a disruption of the video game streaming industry“, *Columbia Business Law Review*, no 3, 2020. DOI: 10.52214/cblr.v2020i3.7815.
- Hoeren, Thomas, *IT-Law*, Die Skripte, Universität Munster, 2010. Доступно на: <https://www.itm.nrw/wp-content/uploads/Skr...> (приступ 2. 12. 2023).
- Hoeren, Thomas, „The Hypertrophy of German copyright law – and some fragmentary ideas of information law“, Chapter II in: *Kritika: Essays on Intellectual Property*, (eds.) Hanns Ulrich, Peter Drahos, Gustavo Ghidini, Edward Elgar, Cheltenham, UK, Northampton, MA, USA, 2018, 23-47.
- Hoeren, Thomas, Pinell, Stefan, *IT-Vertragsrecht*, 3. Auflage, De Gruyter, Berlin/Boston, 2022.
- Hughes, Justin, „The Philosophy of Intellectual Property“, *Georgetown Law Journal*, vol. 77, 1988.

- Huizinga, Johan, *Homo Ludens: A Study of The Play-Element in Culture*, Routledge & Kegan Paul, London, Boston and Henley, 1980.
- Caillois, Roger, *Man, Play and Games* (превод са француског Meyer Barach), University of Illinois Press, Champaign, 1992.
- Caterino, Daniela, Iaia, Vincenzo, „Prova e opere cinematografiche e audiovisive, capitolo 8“, in: *Prova a tutela nel diritto d'autore e nel diritto industriale*, (editore) Giuseppe Cassano, Vincenzo Franceschelli, Bruno Tassone, Giuffrè Francis Lefevre, Milano, 2023.
- Clark, Simon, Sara Witton, „Cofemel v G-Star Raw (C-683/17) and its effect on UK copyright law before and after Brexit“, *European Intellectual Property Review – E.I.P.R.*, vol. 42, no. 3, 2020.
- Collberg, Christian, Thomborson, Clark, „Software watermarking: Models and dynamic embeddings“, Proceedings of the 26th ACM SIGPLAN-SIGACT symposium on Principles of programming languages, 1999. DOI: 10.1145/29540.292569.
- Corbett, Susan, „Videogames and their clones – How copyright law might address the problem“, *Computer Law & Security Review*, vol. 32, issue 4, 2016.
- Chang, Steve S., „The Vital Role of Patent Law in the Gaming Industry“, *Gaming Law Review*, vol. 10, no 1, 2006.
- Čeranić Perišić, Jelena, „Pravne posledice žigom zaštićenih oznaka u virtuelnoj realnosti“, u: *Intelektualna svojina i internet*, VI; (ur. D. Popović), Pravni fakultet Univerziteta u Beogradu, Centar za izdavaštvo i informisanje, Beograd, 2022.
- Ћеранић Перишић, Јелена, „Метаверзум, незаменљиви токени и жигом заштићене ознаке“, *Право и привреда*, вол. 60, бр. 4, 2022.
- Ћеранић Перишић, Јелена, „Унитарна патентна заштита: изазови почетка примене Споразума о Јединственом патентном суду“, *Право и привреда*, вол. 61, бр. 3, 2023.
- Čudanov, Mladen, Ivanović, Tatjana, Ivančević, Sonja, „Razvoj modela poslovanja u industriji video-igara i njihova prilagodjenost generacijama Y i Z“, у: *Studije video-igara – Nova interdisciplinarna naučna oblast*, (ur.) Manojlo Maravić, Akademija umetnosti, Novi Sad, 2022.
- Чувствинов, Игорь В., „Видеоигры и интеллектуальная собственность: особенности защиты прав при небуквальном копировании“, *Журнал Суда по интеллектуальным правам*, т. 33, н. 3, 2021. Доступно на: <http://ipcmagazine.ru/asp/video-games-and-intellectual-property-peculiarities-of-protection-of-rights-for-non-literal-copying> (приступ 8. 11. 2023.).
- Чурилов, Алексей Ю., „Некоторые вопросы правового режима и охраны трансляций компьютерных игр“, *Сибирское юридическое обозрение* т. 17, н. 1, 2020. DOI:10.19073/2658-7602-2020-17-1-43-50.
- Šarboh, Snežana, „Zaštita softvera patentima – regulativa i iskustva Sjedinjenih Američkih Država i zemalja Evropske unije, rad na naučno-stručnom skupu Ziteh, 2004, 4. Доступно на <https://singipedia.singidunum.ac.rs/kategorija/naučno-stručno-savetovanje-ziteh-2004-tara-srbija> (приступ 5. 3. 2023).
- Šarboh, Snežana, Perić, Jovan, Perić, Miljana, „Zaštita softvera patentima u SAD, Evropskoj uniji i Srbiji“, u: INFOTEN-JAHORINA, Vol. 9, Ref. E-I-13, 2010.
- Шокинџов, Стефан, „Одбијање пружања услуга“, у: *Правна регулатива услуга у националним законодавствима и праву Европске уније*, (ур.) Драган Вујисић, XIX саветовање, Правни факултет Универзитета у Крагујевцу, 2023. DOI: 10.46793/XIXMajsko.977S.
- Wang, Michael, „Original Idea or Illegal Copying? Video Game Copying in China and Its Effects on the US Video Game Industry, Future Steps for US Developers and Publishers“, *Santa Clara High Technology Law Journal*, vol. 38, no. 2, 2022. Доступно на:

<https://digitalcommons.law.scu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1676&context=chtlj> (15. 11. 2023).

- Wolf, Mark J.P., Perron, Bernard, „Introduction“, in: *The Video Game - Theory Reader*, Mark (eds. J.P. Wolf, Bernard Perron), Routledge, Taylor & Francis Group, Inc., New York, 2003.

- Won, Alice J., „Exhausted? Video Game Companies and the Battle Against Allowing the Resale of Software Licenses“, *Journal of the National Association on Administrative Law Judiciary*, vol. 33, Issue 1, 2013. Доступно на: <https://digitalcommons.pepperdine.edu/naalj/vol33/iss1/10> (приступ 3. 3. 2024).

- Xu, Quinqing, „Copyright ownership of user-generated content in games“, *Journal of Gaming & Virtual Worlds* (Thematic Issue: China and the World: Navigating Video Game Localization and Copyright Challenges), vol. 14, 2023. DOI: 10.1386/jgvw_00077_1.

Остали извори са интернета

- Allcorrect- Games, The UK Gaming Market, 11. 11. 2022. Доступно на: <https://allcorrectgames.com/insights/the-uk-gaming-market/> (приступ 23. 12. 2023).

- Ball, Eric, Plassaras, Nicholas A., The TL; DR on Using Trademarks to Protect Your Games, *Fenwich & West LLP*, October 4, 2017 (originally publ. In *Bloomberg BNA* on October 3, 2017). Доступно на: <https://www.lexology.com/library/detail.aspx?g=23e84a96-fe70-4165-995b-94a196d7d90b> (приступ 12. 3. 2024).

- Bells, Mary, The History of Spacewar: The First Computer Game, *TroughtCo*, updated March 05, 2019. Доступно на: <https://www.thoughtco.com/history-of-spacewar-1992412> (приступ 24. 5. 2022).

- Brittain, Blacke, US jury says Disney owes \$600k in motion-capture copyright trial, *REUTERS*, December 22, 2023. Доступно на: <https://www.reuters.com/legal/litigation/us-jury-says-disney-owes-600k-motion-capture-copyright-trial-2023-12-21/> (приступ 10. 1. 2024).

- Вучићевић, Душко, Књижевност и видео игре, *P.U.L.S.*, 19. 1. 2024. Доступно на: <https://pulse.rs/knjizevnost-i-video-igre/>. (приступ 19. 1. 2024).

- Gordan, James, The Super Mario Bros Game: A Complete History, *Undergrowth Games*, November 28, 2020. Доступно на: <https://undergrowthgames.com/the-super-mario-bros-game-a-complete-history/> (приступ 30. 5. 2022.).

- Górka, Monika A., Protection of video games: industrial design, patent, or trade secret?, *Newtech.law*, 24. Sept. 2020. Доступно на: <https://newtech.law/en/articles/protection-of-video-games-industrial-design-patent-or-trade-secret> (приступ: 1. 10. 2024).

- Del Monaco, Anthony D., Jones, Forest A., Brunell, Seth W., Trade Secrets: What Game Developers Should Know, 2, 2021. Доступно на: <https://igda.org/resources-archive/trade-secrets-what-game-developers-should-know-2021/> (приступ 28. 9. 2024).

- Elez, Ana, Procvat gejming industije: Razigrano osvajanje sveta, *VREME*, 8. 11. 2023. Доступно на: <https://www.vreme.com/vesti/procvat-gejming-industrije-razigrano-osvajanje-sveta/> (приступ 29. 11. 2023).

- Escoyne, Courtney, Real Dancers, Really Dancing: The Making of Just Dance 2024, *DANCE Magazin*, December 4, 2023. Доступно на: <https://www.dancemagazine.com/just-dance-2024/>, приступ 20. 1. 2024).

- Kilburn & Strobe LLP, Patenting video games in Europe – The EPO’s Board of Appeal decide in favour of Nintendo (T1504/17), 19. 11. 2020. Доступно на: <https://www.kilburnstrobe.com/knowledge/technology/patenting-video-games-in-europe> (приступ 3. 3. 2024).

- Khasnis, Ameya, Kako da kreativno monetizujete svoju igru?, *Startit*, 1. 7. 2017. Доступно на: <https://startit.rs/kreativna-monetizacija-u-video-igrama/> (приступ 29. 11. 2023).

- James, Lucy, History of the Sims: How A Major Franchise Evolved From City.Builder To Life Simulator, Gamespot, November 19, 2017. Доступно на: <https://www.gamespot.com/gallery/history-of-the-sims-how-a-major-franchise-evolved-/2900-1623/#3> (приступ 11. 7.2022).
- Lowinger, Patrick, Hero of Alexandria: Bringing the Gods for Life, *The Ancient World*, February 15, 2017. Доступно на: <https://discoveringancienthistory.wordpress.com/2017/02/15/hero-of-alexandria-bringing-the-gods-to-life/>, 8. 11. 2023.
- Lowood, Henry E., Electronic Game, *Britannica*, October 13, 2023. Доступно на <https://www.britannica.com/topic/electronic-game> (приступ: 20. 11. 2023).
- MacQuinn, Hector L. Copyright Law Reform: Some Achievable Goals?, speech at the AHRC Copyright Research Network Conference at Birkbeck College, London 28. June 2005. Доступно на: <http://www.copyright.bbk.ac.uk/contents/publications/-conferences/2005/macqueen.pdf> (приступ 9. 9. 2023).
- Malow, Max. How Many Call of Duty Games Are There: Timeline, History, Remasters, *DBLTAP*, February 9, 2022. Доступно на: <https://www.dbltap.com/posts/how-many-call-of-duty-games-are-there-timeline-history-remasters-01fv2q2hd6nh> (приступ 26.7.2022).
- Marannan, Ashok, Nagarajan, Manoj, Nayer, Priyanka, „Study on software agreement (EULA)“, 2016. University of Wisconsin-Madison. Project Report CS770. Доступно на: pages.cs.wisc.edu (приступ 8. 3. 2024).
- Markowsky, George, Claude Shannon, American Engineer, *Britannica*, October 6, 2023. Доступно на <https://www.britannica.com/biography/Claude-Shannon> (приступ: 20. 11. 2023).
- Mundžalo, Marija. Narativ i video igrice: kako se pričaju priče u virtualnom svetu, *GLIF redakcija*, 22. 7. 2019. Доступно на: <https://www.glif.rs/blog/narativ-i-video-igrice-kako-se-pričaju-price-u-virtuelnom-svetu/> (приступ 12. 12. 2023).
- Na šta se obavezujete prihvatanjem EULA ugovora, izvor: Pixelizam, *NaDlanu.com.*, 19. novembar 2013. Доступно на: <https://www.vesti.rs/Zabava/Na-sta-se-obavezujete-prihvatanjem-ugovora-EULA.html> (2. 3. 2024)
- Nagy, Ewa, How to protect against game clones?, *Lexology*, 6. 5. 2021. <https://codozasady.pl/en/p/how-to-protect-against-game-clones-> (приступ 7. 12. 2023).
- Nestor Gilbert, Number of Gamers worldwide 2024: Demographics, Statistics, and Predictions, *FinancesOnline*, 29. 12. 2023. Доступно на: <https://financesonline.com/number-f-gamers-worldwide/> (приступ 9. 1. 2024.).
- Prčić, Tvrtko, Dražić, Jasmina, Milić, Mira, Ajdžanović, Milan, Filipović Kovačević, Sonja, Panić Kavgić, Olga, Stepanov, Strahinja, *Srpski rečnik novijih anglicizama*, I elektronsko izdanje, Filozofski fakultet, Novi Sad, 2021. Доступно на: <https://digitalna.ff.uns.ac.rs/sites/default/files/db/books/978-86-6065-636-2.pdf> (приступ 23. 9. 2024).
- Prisco, Jacopo, Tetris The Soviet ‘mind game’ that took over the world, *CNN*, October 31, 2019. Доступно на: <https://edition.cnn.com/style/article/tetris-video-game-history/index.html> (приступ 28. 5. 2022).
- Rauda, Christian, Sind Spielregeln und Spielkonzepte urheberrechtlich schutzfähig?, Institut für Ludologie, 2. 2. 2016. Доступно на: <https://www.ludologie.de/blog/artikel/news/sind-spielregeln-und-spielkonzepte-urheberrechtlich-schutzfaehig/> (приступ 3. 12. 2023).
- Roggeto, Claudia, Diritto d’Autore e Videogame: i videogiochi sono tutelati dalla legge sul diritto d’autore?, *DANDI*, 1 Giugno 2017. Доступно на: <https://www.dandi.media/diritto-autore-videogame/> (приступ 12. 12. 2023).

- Rosati, Eleonora, De los personajes de videojuegos a los avatares de IA: una historia de PI, EUIPO, 18. 01. 2024. Доступно на: <https://www.euipo.europa.eu/es/news/from-videogame-characters-to-ai-avatars-an-ip-story> (приступ 17. 3. 2024).
- Smith, Timothy, The Importance of Transparency and Communication with Players, Jul 29, 2024. Доступно на: <https://www.linkedin.com/pulse/importance-transparency-communication-players-timothy-smith-wyz8e> (приступ 30. 9. 2024).
- Song, Seagull, A China's first case on copyrightability of AI generated picture, King & Wood Mallsons, 07 December 2023. Доступно на: <https://www.kwm.com/cn/en/insights/latest-thinking/china-s-first-case-on-copyrightability-of-ai-generated-picture.html> (приступ 9. 1. 2024).
- Shicong, Dou, Shanghai Court Sides With Blizzard Entertainment in Overwatch Suit, *Yicay*, November 15, 2019. Доступно на: <https://www.yicaiglobal.com/news/shanghai-court-sides-with-blizzard-entertainment-in-overwatch-suit> (11. 11. 2023).
- Spacewar – Guide, History, Origin and More, Google News, July 28, 2023. Доступно на: <https://history-computer.com/spacewar-guide/> (приступ 19. 9. 2023).
- Stuart, Keith, The game that ate the world: 40 facts on Pac-Man's 40th birthday, *The Guardian*, July 28, 2023. Доступно на: <https://www.theguardian.com/games/2020/may/22/pac-man-video-game-40-years-old> (приступ 25. 11. 2023).
- Swaggerty, Shannon, Panas, Jamie, Espinoza, Amarilis, Guinness World Records Gamers Edition 2009, Games Industry International, news published on March, 11 2009. Доступно на: <https://www.gamesindustry.biz/guinness-world-records-gamers-edition-2009-selected-grand-theft-auto-and-resident-evil-records-to-amaze-and-astound-you> (приступ 6. 7. 2022).
- Top 10 Biggest Video Games Companies in The World, 2024. Доступно на: <https://www.alltopeverything.com/top-10-biggest-video-game-companies/> (приступ 9. 1. 2024).
- Unveiling Trade Secrets in the Video Game Industry, Editorial, May 24, 2024. Доступно на: <https://iplawmastery.com/trade-secrets-in-the-video-game-industry/> (приступ 30. 9. 2024).
- Farner, Shawn, The Untold Truth Of Mortal Kombat, *SVG*, August 14, 2021. Доступно на: <https://www.svg.com/124225/untold-truth-mortal-kombat/> (приступ 6. 7. 2022).
- Fitzgerald, Matt, College Athletes Who Appeared in EA Sports Games to Share \$60M Settlement, *BlacherReport*, March 16, 2016. Доступно на: <https://bleacherreport.com/articles/2625038-college-athletes-who-appeared-in-ea-sports-games-to-share-60m-settlement> (приступ 6. 7. 2022).
- Henry, Jasmin, CD Project RED Accused of Copyright Infringement, *Gamerant*, April 10, 2019. Доступно на: <https://gamerant.com/cd-projekt-red-copyright-soundtrack/> (приступ 21. 8. 2022.)
- History of FIFA: Every FIFA game ever released, *GOAL*, February 22, 2021 <https://www.goal.com/en/lists/history-of-fifa-every-fifa-game-ever-released/eycphoguaggy1fwscnr43azlo#cs1f15cdb1f3e2aaf7> (приступ 6. 7. 2022).
- Hoekstra, Kyle, Assassin's Creed Games in Order: a Brief History, *HistoryHit*, Jun 13, 2022. <https://www.historyhit.com/gaming/assassins-creed-games-in-order/> (приступ: 27. 7. 2022).
- Hosch, William L., Electronic Platform Game, *Britannica*, April 16, 2009. <https://www.britannica.com/topic/electronic-platform-game> (приступ 30. 5. 2022).
- Cascone, Sarah, Can Tattoos Be Reproduced in Video Games Without an Artist's Permission? An Ohio Jury Will Soon Decide, *artnet*, September 22, 2022. Доступно на: <https://news.artnet.com/art-world/tattoo-video-game-fair-use-lawsuit-trial-2179617> (приступ 11. 12. 2023).
- Clement, J., Video gaming in Italy - Statistics & Facts, October 26, 2023. Доступно на: <https://www.statista.com/topics/8006/video-gaming-in-italy/#topicOverview> (приступ 12. 12. 2023).

- Coulson, Josh, EA Faces Hundreds Of Lawsuits Over Likeness Used in FIFA 2021, November 26, 2020. Доступно на: <https://www.thegamer.com/ea-fifa-lawsuit-ibrahimovic-bale/> (приступ 6. 7. 2022).
- Czychowski, Christian, The Federal Supreme Court rules on World of Warcraft, June 1, 2017, *Kluwer IP Law*, доступно на: <https://copyrightblog.kluweriplaw.com/2017/06/01/germany-federal-supreme-court-rules-world-warcraft/> (приступ 2. 12. 2023).
- Šop, Mateja, Hrvatski skladatelj se i dalje bori s izdavačima The Witchera 3 za zaštitu svog autorskog djela, *BUG*, 4. travanj 2019. Доступно на: <https://www.bug.hr/igre/hrvatski-skladatelj-se-i-dalje-bori-s-izdavacima-the-witchera-3-za-zastitu-svog-8842> (приступ 21. 8.2022).
- Wininger, Aron, Guangdong Higher People's Court Rules for Tencent in China's First Game Map Copyright Case, 12. 8. 2021., *China IP Law Update*. Доступно на: <https://www.chinaiplawupdate.com/2021/12/guangdong-higher-peoples-court-rules-for-tencent-in-chinas-first-game-map-copyright-case/> (приступ 11. 11. 2023).

Правни извори

- Бернска конвенција за заштиту књижевних и уметничких дела од 1886. године, допуњена у Паризу 1896, измењена у Берлину 1908, допуњена у Берну 1914, измењена у Риму 1928, у Бриселу 1948, у Стокхолму 1967, и у Паризу 1971. године, **Закон о ратификацији Бернске конвенције за заштиту књижевних и уметничких дела, Службени лист СФРЈ**, бр. 14/75, **Службени лист СФРЈ – Међународни уговори**, бр. 4/86 - уредба.
- Велика Британија, **Закон о ауторском праву, дизајнима и патентима из 1988. године** [Copyright, Designs and Patents Act], from 15th November 1988, chapter 28. У редакцији од 27. 12. 2023. доступно на: <https://www.legislation.gov.uk/ukpga/1988/48/contents> (приступ 27. 12. 2023).
- Директива 96/9 Европског парламента и Савета од 11. марта 1996. године о правној заштити база података [Directive 96/9/EC of the European Parliament and of the Council of 11 March 1996 on the legal protection of databases], *Official Journal L* 77, 27.3.1996, p. 20–28.
- Директива 98/71 Европског парламента и Савета од 13. октобра 1988. године о правној заштити дизајна [Directive 98/71/EC of the European Parliament and of the Council of 13 October 1998 on the legal protection of designs], *Official Journal L* 289, 28.10.1998, p. 28–35.
- Директива 2001/29 Европског парламента и Савета од 22. маја 2001. године о усклађивању одређених аспеката ауторског и сродних права у информационом друштву [Directive 2001/29/EC of the European Parliament and of the Council of 22 May 2001 on the harmonisation of certain aspects of copyright and related rights in the information society], *Official Journal L* 167, 22. 6. 2001, p. 10–19.
- Директива 2004/48 Европског парламента и Савета од 29. априла 2004. године о спровођењу права интелектуалне својине, [Directive 2004/48/EC of the European Parliament and of the Council of 29 April 2004 on the enforcement of intellectual property rights], *Official Journal L* 195, 2.6.2004, p. 16–25.
- Директива 2006/115 Европског парламента и Савета од 12. децембра 2006. године о праву изнајмљивања и праву посуђивања и о одређеним правима сродним ауторском праву у области интелектуалне својине [Directive 2006/115/EC of the European Parliament and of the Council of 12 December 2006 on rental right and lending right and on certain rights related to copyright in the field of intellectual property (codified version)], *Official Journal L* 376, 27.12.2006, p. 28–35.
- Директива 2006/116 Европског парламента и Савета о трајању заштите ауторског права и одређених сродних права [Directive 2006/116/EC of the European Parliament and of the

Council of 12 December 2006 on the term of protection of copyright and certain related rights], кодификована верзија, *Official Journal L* 372, 27. 12. 2006, p. 12-18.

-Директива 2009/24 Европског парламента и Савета о правној заштити рачунарских програма [Directive 2009/24/EC of the European Parliament and of the Council of 23 April 2009 on the legal protection of computer programs], кодификована верзија, *Official Journal L* 111, 5. 5. 2009, p. 16–22.

-Директива 2012/28 Европског парламента и Савета о одређеним дозвољеним употребама дела сирочади [Directive 2012/28/EU of the European Parliament and of the Council of 25 October 2012 on certain permitted uses of orphan works], *Official Journal L* 299, 27.10.2012, p. 5–12.

-Директива 2015/2436 Европског парламента и Савета од 16. децембра 2015. године о усклађивању закона држава чланица о жиговима (измена) [Directive (EU) 2015/2436 of the European Parliament and of the Council of 16 December 2015 to approximate the laws of the Member States relating to trade marks (recast), text with EEA relevance], *Official Journal L* 336, 23. 12. 2015, p. 1-26.

- Директива 2016/943 Европског парламента и Савета од 8. јуна 2016. године о заштити неоткривених знања и искуства и пословних информација (пословне тајне) од незаконитог прибављања, коришћења и откривања [Directive (EU) 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 (Text with EEA relevance)], *Official Journal L* 167, 15. 6. 2016, p. 1-18.

- Директива 2019/790 Европског парламента и Савета од 7. јуна 2019. године о ауторском праву на јединственом дигиталном тржишту и изменама и допунама Директива 96/9 и 2001/29, [Directive (EU) 2019/790 of the European Parliament and of the Council of 17 April 2019 on copyright and related rights in the Digital Single Market and amending Directives 96/9/EC and 2001/29/EC], *Official Journal L* 130, 17. 5. 2019, p. 92-125.

- Директива 2019/770 Европског парламента и Савета од 20 маја 2019 о одређеним уговорним аспектима пружања дигиталног садржаја и дигиталних услуга може да се примењује и на видео игре као једну врсту дигиталног садржаја који је доступан на мрежи, односно дигиталних услуга које се остварују преко платформи дистрибутера (провајдера) [Directive (EU) 2019/770 of the European Parliament and of the Council of 20 May 2019 on certain aspects concerning contracts for the supply of digital content and digital services (Text with EEA relevance.)], *Official Journal L*, 136, 22. 5. 2019, p. 1-26.

- Европска унија, Споразум о повлачењу Уједињеног Краљевства Велике Британије и Северне Ирске из Европске уније и Европске заједнице за атомску енергију, 2019 [Agreement on the withdrawal of the United Kingdom of Great Britain and Northern Ireland from the European Union and the European Atomic Energy Community], 2019/C 384 I/01, Document 12019W/TXT(02), *Official Journal C* 384I, 12. 11. 2019, p. 1–177.

-Европска унија, Уговор о функционисању Европске уније [Treaty on the Functioning of the European Union], консолидована верзија, документ 12012E/TXT, *Official Journal C* 326, 26.10.2012, p. 47–390.

- Европска унија, Уредба Савета бр. 6/2002 од 12. децембра 2001. о дизајну Заједнице [Council Regulation (EC) No 6/2002 of 12 December 2001 on Community designs], *Official Journal L* 3, 5.1.2002, p. 1–24.

- Европска унија, Уредба 2017/1001 Европског парламента и Савета од 14. јуна 2015 о робним ознакама Европске Уније (кодификација) [Regulation (EU) 2017/1001 of the European Parliament and of the Council of 14 June 2017 on the European Union trade mark (codification) (Text with EEA relevance)], *Official Journal L* 154, 16.6.2017, p. 1–99.

- Конвенција број 11496 о оснивању Светске организације за заштиту права интелектуалне својине, потписана у Штокхолму 14. јула 1967. године [Convention

Establishing the World Intellectual Property Organization - WIPO Convention, July, 14, 1957, entered into force in 1970, amended in September 28, 1979]. Доступно на: <http://www.wipo.int/treaties/en/convention> (приступ 5. 9. 2023).

- Међународна конвенција о заштити извођача, произвођача фонограма и установа за радио-дифузију - Закон о потврђивању Међународне конвенције о заштити извођача, произвођача фонограма и установа за радио-дифузију, *Службени лист СРЈ – Међународни уговори*, бр. 13/2002).

- НР Кина, Генерални принципи грађанског права [General Principles of the Civil Law of the People's Republic of China] од 12. априла 1986. године, у примени од 1. јануара 1987., промуглација указом председника бр. 37 од 12. априла 1986. Доступно на <http://www.asianlii.org/cn/legis/cen/laws/gpotclotproc555/> (приступ 25. 11. 2023).

- НР Кина, Грађански законик [Civil Code of the People's Republic of China] од 28. маја 2020. Доступно у преводу на енглески на <https://english.www.gov.cn/archive/lawsregulations/>, http://en.moj.gov.cn/lawsandregulations_2.html (приступ 25. 11. 2023).

- НР Кина, Закон о ауторском праву [Copyright Law of the People's Republic of China], од 7. септембра 1990. са изменама и допунама из 2014. године. Доступан на сајту Народне скупштине НР Кине на https://english.www.gov.cn/archive/laws_regulations/2014/08/23/content_281474982987430.htm (приступ 25. 11. 2023).

- НР Кина, Патентно право [Patent Law of P.R. China], од 12. марта 1984. са каснијим изменама у последњој верзији од 25. 8. 2014, доступно на сајту народне Скупштине на <https://english.www.gov.cn/archive/lawsregulations/> (приступ 25. 11. 2023).

- НР Кина, Прописи за спровођење Закона о ауторском праву [Implementing Regulation of the Copyright Law of P.R. China] од 2. августа 2002. године, ажурирана верзија од 23. 8. 2014. доступна на сајту Народне скупштине на <https://english.www.gov.cn/archive/lawsregulations/> (приступ 25. 11. 2023).

- НР Кина, Закон о жиговима [Trademark Law of the P.R.China] од 23.августа 1982. са изменама у редакцији од 26. 8. 2014. године доступно на сајту Народне скупштине на <https://english.www.gov.cn/archive/lawsregulations/> (приступ 25. 11. 2023).

- Пекиншки уговор о аудиовизуелним интерпретацијама од 24. јуна 2012, ступио на снагу 28. априла 2020. Доступно на: <https://www.wipo.int/wipolex/en/text/295838>.

- Република Италија, Грађански законик [Codice Civile], донет краљевским декретом од 16. марта 1942. године, бр. 252 са последњим изменама декретом министарства привреде и финансија од 29 новембра 2023. године (*Gazzeta ufficiale Serie Generale* n. 19 del 04-04-1942). У редакцији од 18. 12. 2023. доступно на: <https://www.altalex.com/documents/codici-altalex/2015/01/02/codice-civile> (приступ 20. 12. 2023).

- Република Италија, Закон о ауторском праву - Закон бр. 633 од 22. априла 1941. са каснијим изменама [Legge sul diritto d'autore, testo della Legge 22 aprile 1941, n. 633] aggiornato alla L. 14 luglio 2023, n. 93 (*Gazzeta ufficiale Serie Generale* n.166 del 16-07-1941). У редакцији од 28. јула 2023. године доступно на: <https://www.altalex.com/documents/codici-altalex/2014/06/26/legge-sul-diritto-d-autore> (приступ 12. 12. 2023).

- Република Италија, Закон бр. 220 од 14. новембра 2016. године о кинематографији и аудиовизуелним делима, [Legge 14 novembre 2016, n. 220 Disciplina del cinema e dell'audiovisivo], *Gazzeta Ufficiale*, n. 277 del 26. 11. 2016. Доступно на: <https://www.gazzettaufficiale.it/eli/id/2016/11/26/16G00233/sg> (приступ 12. 12. 2023).

- Република Италија, Имплементација Директиве 91/250/ЕЕЗ о правној заштити рачунарских програма [Attuazione della direttiva 91/250/CEE relativa alla tutela giuridica dei programmi per elaboratore], законски декрет од 29 децембра 1992. године, бр 518, *Gazzetta*

Ufficiale n. 306 del 31. 12. 1992. Suppl. Ordinario n. 138. Доступно на: <https://www.gazzettaufficiale.it/eli/id/1992/12/31/092G0565/sg> (приступ 2. 12. 2023).

- Република Србија, Закон о ауторским и сродним правима, *Службени гласник РС*, 104/2009, 99/2011, 112/2012, 29/2016 – одлука УС и 66/2019.

- Република Србија, Закон о заштити пословне тајне (*Службени гласник РС*, бр. 53/21).

- Република Србија, Закон о облигационим односима, *Службени лист СФРЈ*, бр. 29/78, 39/85, 45/89 – одлука УСЈ, 57/89, *Службени лист СРЈ*, бр. 31/93, *Службени лист СЦГ*, бр. 1/2003 – Уставна повеља и *Службени гласник РС*, бр. 18/2020.

- Република Србија, Закон о патентима, *Службени гласник РС*, бр. 99/2011, 113/2017 – др. закон, 95/2018, 66/2029, 123/2021.

- Република Србија, Закон о посебним овлашћењима ради ефикасне заштите права интелектуалне својине, *Службени гласник РС*, бр. 46/2006, 104/2009, 129/21.

- Република Србија, Закон о потврђивању Женевског акта Хашког споразума о међународној регистрацији индустријског дизајна усвојеног на Дипломатској конференцији од 2. јула 1999. године, *Службени гласник РС – Међународни уговори*, бр. 42/2009).

- Република Србија, Закон о потврђивању протокола који се односи на Мадридски аранжман о међународном регистровању жигова, *Службени лист СРЈ – Међународни уговори*, бр. 2/97.

- Република Србија, Закон о правној заштити индустријског дизајна, *Службени гласник РС*, бр. 104/2009, 45/2015, 44/2018 – др. закон.

- Република Србија, Закон о признавању европских патената - Конвенција о европском патенту од 5. октобра 1973. године са изменама члана 63. Конвенције о европском патенту од 17. децембра 1991. године и изменама од 29. новембра 2000. године [Convention on the Grant of European Patents - European Patent Convention] – *Службени гласник РС – Међународни уговори*, бр. 5/2010 и *Службени гласник РС*, бр. 99/2011 – др. закон.

- Република Србија, Закон о привредним друштвима, *Службени гласник РС*, бр. 36/2011, 99/2011, 83/2014, 5/2015, 44/2018, 95/2018, 91/2019, 109/2021.

- Република Србија, Уредба о ратификацији Мадридског аранжмана о међународном регистровању жигова од 14. априла 1891. године, ревидираног у Бриселу 14. децембра 1900., у Вашингтону 2. јуна 1911. године, Хагу 6. новембра 1925. године, у Лондону 2. јуна 1934. године, у Ници 15. јуна 1957. године и у Стокхолму 14. јула 1967. године (*Службени лист СФРЈ – Међународни уговори и други споразуми*, бр. 2/74).

- Република Хрватска, Закон о audio vizualnim djelatnostima, *Narodne novine*, br. 61/18, 114/22.

-Руска Федерација, Закључак Истраживачког центра приватног права при Председнику РФ о питањима тумачења и могуће примене посебних чланова четвртог дела Грађанског кодекса [Заклучение Исследовательского центра частного права при Президенте РФ по вопросам толкования и возможного применения отдельных положений части четвертой Гражданского кодекса Российской Федерации], *Вестник гражданского права*, 3/2007, тачка 5. Доступно на <https://center-bereg.ru/b12005.html> (приступ 8. 12. 2023).

-Руска Федерација, Грађански законик, четврти део [Гражданский кодекс Российской Федерации (часть четвертая)] од 18. 12. 2006 N 230-ФЗ (у редакцији од 13. 6. 2023. са изменама и допунама које су ступиле на снагу 29. 6. 2023. године), доступно на: <https://legalacts.ru/kodeks/GK-RF-chast-4/> (приступ 5. 12. 2023)

- Руска Федерација, Начелни ставови пленума Врховног суда РФ „О примени четвртог дела ГК РФ [Постановление Пленума Верховного Суда РФ „О применении части четвертой ГК РФ“], од 23. априла 2019. г., N10. Доступно на: <https://rg.ru/documents/2019/05/06/postanovlenie-dok.html> (приступ 5. 12. 2023).

- СР Немачка, Закон о ауторском и сродним правима [Gesetz über Urheberrecht und verwandte Schutzrechte] од 9. септембра 1965. - *BGBI.* I S. 1273) са последњим изменама од 23. јуна 2021 (*BGBI.* I S. 1858). Доступно на сајту Савезног министарства правде на: <https://www.gesetze-im-internet.de/urhg/BJNR012730965.html> (приступ 15. 11. 2023).
- САД, Закон о ауторском праву од 1976. године, [*Copyright Act of 1976*], enacted by Act July 30, 1947, ch. 391, 61 Stat.652, revised by *Public Law* No. 94-553, title I, § 101, October 19, 1976, 90 Stat. 2541. In: Title 17 of the United States Code (*Copyright Law of the U.S.*), 2020 Edition, *Public Law* No. 116-193 (12/21/2023). Текст у редакцији од 21. 12. 2023. године доступан на: <https://uscode.house.gov/download/download.shtml> (25. 12. 2023).
- САД, Закон о дигиталним ауторском праву из 1998. године [*Digital Millennium Copyright Act -DMCA, 1998*], *Public Law* No. 105-304, 112 Stat. 2860 (Oct. 28, 1998).
- САД, Савезни закон о разводњавању жига из 1995 [*The Federal Trademark Dilution Act of 1995*], *Public Law* No. 104-98, 109 Stat. 985 (codified at 15 U.S.C. §§1125c, 1127).
- САД, Уговор о лицензирању са крајњим корисником компаније *Blizzard* [*Blizzard End User License Agreement*]. <https://www.blizzard.com/en-gb/legal/fba4d00f-c7e4-4883-b8b9-1b4500a402ea/blizzard-end-user-license-agreement>, новембар 2021.
- САД, Устав од 17. септембра 1787. године [*The Constitution Of The United States of America*]. У редакцији са амандманима до 2007. године доступан на: <https://www.govinfo.gov/content/pkg/CDOC-110hdoc50/pdf/CDOC-110hdoc50.pdf> (приступ 2. 12. 2023).
- САД, U.S. Copyright Office, Circular 61, Copyright Registration of Computer Programs 2011, (приступ 12. 3. 2022).
- Светска (универзална) конвенција о ауторском праву - Уредба о ратификацији Светске (универзалне) конвенције о ауторском праву, са прилозима, измењене 21. јула 1971. године, *Службени лист СФРЈ – Међународни уговори*, бр. 54/73.
- Споразум о трговинским аспектима права интелектуалне својине, укључујући трговину фалсификованом робом (TRIPS), Анекс 1С Споразума из Маракеша којим се установљава Светска трговинска организација (WTO Споразум), закључен 15. априла 1994. године, ступио на снагу 1. јануара 1995. године [TRIPS - Agreement on Trade-Related Aspects of Intellectual Property Rights, Apr. 15, 1994, Marrakesh Agreement Establishing the World Trade Organization, Annex 1C], 1869 U.N.T.S. 299, 33 I.L.M. 1197, 1994, *Official Journal of the European Communities* L 336/3; превод на српски језик на сајту Завода за интелектуалну својину Републике Србије на адреси <https://www.zis.gov.rs/wp-content/uploads/trips-1.pdf> (приступ 11. 12. 2023).
- WIPO Уговор о ауторском праву закључен 20. 12. 1996. године у Женеви (Закон о потврђивању WIPO Уговора о ауторском праву, *Службени лист СРЈ – Међународни уговори*, бр. 13/2002).
- WIPO Договорене изјаве у вези Уговора о ауторском праву [Agreed Statements concerning the WIPO Copyright Treaty], усвојене на дипломатској конвенцији 20. децембра 1996. Доступно на: <https://www.wipo.int/wipolex/en/text/295456>.
- WIPO Уговор о интерпретацијама и фонограмима (Закон о потврђивању WIPO уговора о интерпретацијама и фонограмима, *Службени лист СРЈ – Међународни уговори*, бр. 13/2002).

Документи и извештаји

- Асоцијација индустрије видео игара Србије (*Serbian Game Association – SGA*), *Serbian Gaming Industry Report, 2023*. Доступно на: <https://sga.rs/godisnji-izvestaj/> (приступ 23. 9. 2024).

- Асоцијација индустрије видео игара Србије (*Serbian Game Association – SGA*), *Serbian Gaming Industry Report*, 2022. Доступно на: <http://sga.rs/wp-content/uploads/Serbian-Gaming-Industry-Report-2023-made-by-SGA.pdf> (приступ 4. 12. 2023).
- Асоцијација индустрије видео игара Србије (*Serbian Game Association – SGA*), *Serbian Gaming Industry Report*, 2021. Доступно на: https://sga.rs/wp-content/uploads/REPORT_2022.pdf.
- Асоцијација индустрије видео игара Србије (*Serbian Game Association – SGA*), *Serbian Gaming Industry Report*, 2020. Доступно на: <http://sga.rs/wp-content/uploads/ANNUAL-REPORT-2020-8.pdf> (приступ 5. 8. 2022).
- Baker, Nick, Overview of UK online gaming statistics 2023, May 12 2023. Доступно на: <https://www.uswitch.com/broadband/studies/online-gaming-statistics/> (приступ 23. 12. 2023).
- Европска комисија, Генерални директорат за комуникационе мреже, садржај и технологију и др., *Разумевање вредности видео игара у европском друштву*, финални извештај, 2023. година [Directorate-General for Communications Networks, Content and Technology (European Commission), ECORYS, KEA, *Understanding the value of a European Games Society*, final report, Publications Office of the European Union, Luxemburg, 2023]. Доступно на: <https://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/075b8bbe-6bd5-11ee-9220-01aa75ed71a1>, приступ 2.3.2024).
- Европска комисија, Концепти о ауторском праву у економији знања [Commission of the European Communities, Green Paper on Copyright in the Knowledge Economy], COM (2008) 466/3, јул 2022.
- Европска комисија, *Упоредни правни преглед заштите индустријског дизајна у Европи* [European Commission, *Legal review on industrial design protection in Europe*, Report], 2016. DOI: 102973/056970.
- Европска комисија, Смернице о члану 17. Директиве 2019/790 о ауторском праву на јединственом дигиталном тржишту, [European Commission, Communication to the European Parliament and the Council, Guidance on Article 17 of Directive 2019/790 on Copyright in the Digital Single Market, COM/2021/288 final on 4. June 2021]. Доступно на: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=CELEX%3A52021DC0288>.
- Европска комисија, Предлог Директиве о правној заштити дизајна [European Commission, Communication to the European Parliament and the Council, Proposal for a Directive on the legal protection of designs (recast), COM(2022)667 final on 28. November 2022]. Доступно на: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=COM%3A2022%3A667%3AFIN>.
- Европска комисија, Предлог Уредбе Европском парламенту и Савету за измене Уредбе Савета (ЕЗ) бр. 6/2002 о дизајну Заједнице и укидање Уредбе комисије (ЕЗ) бр. 2246/2002 [Proposal for a Regulation of the European Parliament and of the Council amending Council Regulation (EC) No 6/2002 on Community designs and repealing Commission Regulation (EC) No. 2246/2002, COM(2022, 666, on 28. November 2022]. Доступно на: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=COM%3A2022%3A666%3AFIN>.
- Европска комисија, Регулативни оквир за видео игре [European Commission, Regulatory Framework for Video Games, Publication 26 July 2022]. Доступно на <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/library/regulatory-framework-video-games>, приступ 11. 12. 2023).
- Европски парламент, Резолуција о е-спорту и видео игри, 11. 11. 2022. године [European Parliament, Resolution on esports and video game, Report A9-0244/2022, 11. 11. 2022]. Доступно на: https://www.europarl.europa.eu/doceo/document/A-9-2022-0244_EN.html, приступ 11. 12. 2023.
- Европски парламент, Закони о ауторском праву у Европској унији: истакнуте карактеристике, упоредна студија, 2018. године [European Parliamentary Research Service,

- Copyright Law in the EU: Salient Features of Copyright Law, PE 625.126, Brussels, European Union, June 2018]. Доступно на: <http://www.eprs.ep.parl.union.eu/> (приступ 18. 10. 2023).
- Italian Interactive Entertainment Association, I videogiochi in Italia nel 2022., Доступно на: http://www.iidea_i_videogiochi_in_italia_nel_2022.pdf (приступ 12. 12. 2023).
 - ISFE-EGDF, Key Facts European Video Games Sector, Report, 2021. Доступно на: <https://www.isfe.eu/wp-content/uploads/2021/08/2021-ISFE-EGDF-Key-Facts-European-video-games-sector-FINAL.pdf> (приступ 2.9.2022.).
 - НАФИ, Организация развития видеоигровой индустрии, *Гейминг в России*, Москва 2022. Доступно на: <https://forgamedev.notion.site/2022-fdd2fa19e9874a65a62c9510759ef281> (приступ 8. 12. 2023).
 - Newzoo, Top countries and markets by video game revenues, 2023. Доступно на: <https://newzoo.com/resources/rankings/top-10-countries-by-game-revenues> (приступ 1. 12. 2023).
 - OECD, Working Party on the Information Technology – Participative Web: user-created content, DSTI/ICCP/IE(2006)7/FINAL, 12. April 2007, 4. Доступно на: <https://web.archive.oecd.org/2012-06-15/135484-38393115.pdf> (приступ 09. 3. 2023).
 - Републички завод за статистику, *Старост и пол: подаци по насељима*, Попис становништва, домаћинства и станова 2022, публ. 2, РЗС, Београд, 2023. Доступно на: <https://publikacije.stat.gov.rs/G2023/pdf/G20234003.pdf>.
 - Републички завод за статистику, *Употреба информационо-комуникационих технологија у домаћинствима, мета-подаци, годишње истраживање*, РЗС, Београд, 2019, https://data.stat.gov.rs/Metadata/27_IKT/Html/2701_ESMS_G0_2019_1.html.
 - Републички завод за статистику, *Употреба информационо-комуникационих технологија у Републици Србији*, РЗС, Београд, 2021. Доступно на: <https://publikacije.stat.gov.rs/G2021/Pdf/G202116016.pdf>.
 - Републички завод за статистику, *Школска спрема, писменост и компјутерска писменост*, публ. 4, РЗС, Београд, 2023. Доступно на: <https://publikacije.stat.gov.rs/G2023/Pdf/G20234006.pdf>.
 - TEConomy Partners, LLC, *Video games for 21st Century: The 2020 Economic Impact*, The Entertainment Software Organization, 2021. Доступно на: <https://www.theesa.com/wp-content/uploads/2019/02/Video-Games-in-the-21st-Century-2020-Economic-Impact-Report-Final.pdf> (приступ 3. 4. 2022. године).
 - Clement, J., Video games industry market size in the U.S. 2013-2023, August 18, 2023. Доступно на: <https://www.statista.com/statistics/246892/value-of-the-video-game-market-in-the-us/> (приступ 9. 9. 2023).
 - Chang, Jenny, 51 Significant Video Game Demographic Statistics: Data on Age & Gender, *FinancesOnline* last modified 2023, 10, 04. Доступно на: <https://financesonline.com/video-game-demographic-statistics/> (приступ 21. 11. 2023).
 - Черкес-заде, Екатарина, Федосеев, Алексей, *Мир возможностей: куда движется индустрия видеоигр в России*, РБК, 11. 10. 2023. Доступно на: <https://trends.rbc.ru/trends/social/cmrm/652699579a794750e69867e2?from=sory> (приступ 8. 12. 2023).
 - Video games – worldwide, *Statista* (доступно на: <https://www.statista.com/outlook/dmo/digital-media/video-games/worldwide> (приступ 30. 11. 2023)).
 - Verband des deutschen Games-Branche, *Jahresreport der deutschen Games-Branche 2023*. Доступно на: https://www.game.de/wp-content/uploads/2023/08/230809GME_Jahresreport_2023_168x240_DE_Web.pdf (приступ 3. 12. 2023).

- WIPO, Advisory Committee on Enforcement, Fifteenth Session, WIPO/ACE/15/4 Copyright Infringement in Video Game Industry, Geneva, 2022. Доступно на: https://www.wipo.int/edocs/mdocs/enforcement/en/wipo_ace_15/wipo_ace_15_4.pdf (приступ 4. 3. 2024).

Судска и административна пракса

- Велика Британија, *Anakon Corporation Ltd. v Environmental Research Technology Ltd.* [1994] FSR 659. <https://www.bailii.org/ew/cases/EWCA/>(приступ 9. 9. 2023).

- Велика Британија, *Electronic Techniques (Anglia) Ltd v Critchley Components Ltd*, England and Wales Hight Court, [1997] FSR 401. Доступно на: <https://www.bailii.org/ew/cases/EWCA/>(приступ 9. 9. 2023).

- Велика Британија, *Michael Mitchell v British Broadcasting Corporation* [2011] EWPCC England and Wals Patents County Court. Доступно на: <https://www.bailii.org/ew/cases/> (приступ 9. 9. 2023).

- Велика Британија, *Navitaire Inc v Easyjet Airline Co. & Bulletproof Technologies Inc.*, England and Wales Hight Court (Chancery Division), [2004] EWHC 1725 (Ch), Jul 30, 2004. Доступно на: <https://www.bailii.org/ew/cases/EWHC/Patents/> (приступ 9. 9. 2023).

- Велика Британија, *Nova Productions Ltd v Mazooma Games Ltd*, [2007] EWCA Civ 219, England and Wales Hight Court, Chancery Division, 14 March 2007. Доступно на: <https://www.bailii.org/ew/cases/EWCA/> (приступ 9. 9. 2023).

- Велика Британија, *Norowzian v. Arks Ltd* (No.2) [2000], EMLR 75, England and Wales Court of Appeal, Civil Division, Nov 4, 1999. <https://www.casemine.com/judgement/uk/5b46f1f42c94e0775e7eee0c>. (приступ 9. 9. 2023).

- Велика Британија, *Sega Enterprises Ltd. v Richard*, [1983] F.S.R. 73. Доступно на: <https://www.bailii.org/ew/>.

- Велика Британија, *University of London Press Ltd. v. University Tutorial Press Ltd* (1916) 2 Ch 601. Доступно на: <https://www.civil.law.cam.ac.uk/>.(приступ 9. 9. 2023).

- Европски суд правде, пресуда у случају C-5/08 *Infopaq International A/S v Danske Dagblades Forening* од 16. јула 2009. године. ECLI:EU:C:2009:465.

- Европски суд правде, пресуда у случају C-393/09 *Bezpečnostní softwarová asociace* од 22. 12. 2010. године. ECLI:EU:C:2010:816, 22. 12. 2010.

- Европски суд правде, пресуда у случају C-406/10 *SAS Institute Inc. v World Programming Ltd.* од 2. маја 2012. ECLI:EU:C:2012:259.

- Европски суд правде, пресуда у случају C-128/11 *UsedSoft GmbH v Oracle International Corp.* од 3. јула 2012. године. ECLI:EU:C:2012:407.

- Европски суд правде, пресуда у случају C-355/12 *Nintendo v. PC Box Srl., 9 Net Srl.* од 23. јануара 2014. године. ECLI:EU:C:2014:25.

-Европски суд правде, пресуда у случају C-683/17 *Cofemel – Sociedade de Vestuário SA v G-Star Raw CV* од 12. септембра 2019. године. ECLI:EU:C:2019:721.

- Европски суд правде, пресуда у случају C-310/17 *Levola Hengelo BV v Smilde Foods BV* од 13. новембра 2018. године. ECLI:EU:C:2018:899.

- Европски суд правде, пресуда у случају C 25/16 *Nintendo Co Ltd. v BigBen Interactive GmbH et BigBen Interactive CA* од 27. септембра 2017. ECLI:EU:2017:724.

- Европски суд правде, случај C-159/23 *Sony Computer Entertainment Europe Ltd. V Datel Design and Development Ltd., Datel Direct Ltd., JS* - захтев за прелиминарно изјашњавање поднет од Савезног врховног суда СР Немачке од 15. марта 2023. *O J C 223/26 J.*

- Европски завод за патенте, Одбор за жалбе [European Patent Office, Board of Appeal], T 1504/17, 17. 8. 2020. ECLI:EP:BA:2020:T150417.20200817.

- Европски завод за патенте, Одбор за жалбе [European Patent Office, Board of Appeal], T 0928/03, 2. 6. 2006. ECLI:EP:BA:2006:T092803.20060602.

- Европски завод за патенте, Одбор за жалбе, [European Patent Office, Board of Appeal], T 0012/08, 6. 2. 2009. ECLI:EP:BA:2009:T001208.20090206.
- Европски завод за патенте, Одбор за жалбе, [European Patent Office, Board of Appeal], T 0641/00, Два идентитета/COMVIK, одлука Техничког одбора за жалбе 3.5.1. од 26. септембра 2002. [Two identities/COMVIK, Decision of Technical Board of Appeal 3.5.1 dated 26 September 2002]. ECLI:EP:BA:2002:T064100.20020926.
- Европски завод за патенте, Guidelines for Examination in the European Patent Office, March 2024. Доступно на: <https://www.epo.org/en/legal/guidelines-epc/2024/j.html>.
- НР Кина, *Blizzard Entertainment Co., Ltd. & Shanghai NetEase Network Technology Co., Ltd. v. 4399 Network Co., Ltd.*, Hu 0115 Civil Verdict No. 77945, 2017. Према: F. Session, наведено дело, 2022, доступно на: https://www.wipo.int/edocs/mdocs/enforcement/en/wipo_ace_15/wipo_ace_15_4.pdf (приступ 11. 11. 2023).
- НР Кина, *Li Chenhong v. Beijing Bel Ji Bing Technology Development Ltd.*, Beijing Second People's Intermediate Court, 2004, EZMZZ no 02877.
- НР Кина, *Jing 0491 Min Chu No. 11279*, Beijing Internet Court Civil Judgment, 2023. Доступно на: <https://english.bjinternetcourt.gov.cn/pdf/BeijingInternetCourtCivilJudgment112792023.pdf> (приступ 9. 1. 2024).
- НР Кина, *Nexon Holdings v. Tencent Ltd*, 2007. Према: Z. I. Li, наведено дело, 324-326.
- НР Кина, *Su Minzhong No. 1054 - Suzhou Snail Digital Technology Co., Ltd. v Beijing Aiqiyi Technology Co., Ltd. and Chengdu Tianxiang Interactive Tecnology Co., Ltd*, Civil Judgment no. 1054, Final, Civil Division, Jiangsu of the Higher People's Court of Jiangsu Province, 2018. Доступно на: <https://lawinfochina.com/display.aspx?lib=case&id=5794&EncodingName=big5> (приступ 3. 10. 2023).
- НР Кина, *Shenzhen Tencent Computer System Co., Ltd. v. Changyou Cloud Company, Ltd. & Hero Interactive Entertainment Co., Ltd.*, Dezember 6, 2021, Guangdong Higher People's Court. <https://www.chinaiplawupdate.com/2021/12/guangdong-higher-peoples-court-rules-for-tencent-in-chinas-first-game-map-copyright-case/>.
- Република Италија, Corte di Cassazione, Sezione III penale, sentenza n. 1323 del 24. novembre 1986.
- Република Италија, Corte di Cassazione, Sezione III penale, sentenza n. 01204 del 29. aprile 1999.
- Република Италија, Corte di Cassazione, Sezione III penale, sentenza n. 33768 (35598/2006) del 3. settembre 2007. Доступно на: <https://www.penale.it/page.asp?mode=1&IDPag=450> (приступ 12. 12. 2023).
- Република Италија, Corte di Cassazione, Sezione III penale, sentenza n. 23795 del 11. maggio 2010, према: E. Fava, наведено дело, 221.
- Република Италија, Corte di Cassazione, Sezione III penale, sentenza n. 8791 del 7. marzo 2011, према: E. Fava, наведено дело, 221.
- Република Италија, Corte Suprema di Cassazione, Sezione III penale, sentenza n. 38204/17 del 01. 8. 2017. Доступно на <https://www.studiolegaleflordia.it/media/1078/cass-sent-n-38204-del-01082017.pdf> (12. 12. 2023).
- Република Италија, Pretura di Torino, 25 maggio 1982 (ord.), *Atari Inc. e F.lli Bertolino v SIDAM s.r.l.*
- Република Италија, Tribunale di Milano, ord. 22. dicembre 2011 *Nintendo Co. Ltd e altri contro PC Box Srl e 9Net Srl*.
- Република Италија, Tribunale di Torino, Sezione I civile, sentenza del 17. ottobre 1983. *Atari Inc. e F.lli Bertolino v SIDAM s.r.l.* Доступно на:

<https://banchedati.dirittodautore.it/banchedati/tribunale-di-torino-sentenza-del-17-ottobre-1983-2/> (приступ 5. 6. 2023).

- Руска Федерација, Постановление Федерального арбитражного суда Московского округа от 26 мая 2010 г. N КГ-А40/4772-10 по делу N А40-10764/09-67-126, А40-13773/09-67-160. Справочно-правовая система (СПС) „Консультант плюс“.
- Руска Федерација, Постановление ФАС Московского округа от 30 мая 2011 г. N КГ-А41/4600-11 по делу N А41-36671/10. СПС „Консультант плюс“.
- Руска Федерација, Апелляционное определение Московского городского суда от 26 июня 2015 г. по делу N 33-15908/2015. СПС „Консультант плюс“.
- Руска Федерација, Постановление Десятого арбитражного апелляционного суда от 2 марта 2011 г. по делу N А41-36671/10. СПС ГАРАНТ.
- Руска Федерација, Постановление Суда по интеллектуальным правам от 2 ноября 2020 г. N С01-1162/2020 по делу N А32-56176/2019. СПС „Консультант плюс“.
- Руска Федерација, Постановление Семнадцатого арбитражного апелляционного суда от 22 сентября 2020 г. N 17АП-8930/2020 по делу N А71-4683/2020. СПС „Консультант плюс“.
- Руска Федерација, Постановление Восемнадцатого арбитражного апелляционного суда от 10 апреля 2019 г. N 18АП-2645/2019 по делу N А76-16733/2018 – према И. В. Чувствинов, наведено дело.
- CP Немачка, Bundesgerichtshof (даље BGH), Beschluss vom 6. 2. 2013 – I ZR 124/11 – *Videospiel-Konsolen*, *GRUR Int.* 2013, 1064.
- CP Немачка, BGH, EuGH-Vorlage in Sachen I ZR 157/21 (Urheberrechtliche Zulässigkeit einer sogenannten „Cheat-Software“, T: 27.10.2022, Verkündung: 23.2.2023. Доступно на: <https://www.bundesgerichtshof.de/SharedDocs/Termine/DE/Termine/IZR157-21.html> (приступ 2. 12. 2023).
- CP Немачка, BGH, Urteil vom 27. 11. 2014 – I ZR 124/11 – *Videospiel-Konsolen II*.
- CP Немачка, BGH, Urteil vom 2. 3. 2017 – I ZR 273/14 – *Videospiel-Konsolen III*.
- CP Немачка, BGH, Urteil vom 6. Oktober 2016 - I ZR 25/15 – *World of Warcraft I* BGH. ECLI:DE:BGH:2016:061016UIZR25.15.0.
- CP Немачка, BGH, Urteil vom 17. 10. 1961 – I ZR 24/60 - *Zahlenlotto, Gewerblicher Rechtsschutz und Urheberrecht* - *GRUR* 1962, 51, 52.
- CP Немачка, BGH, Urteil vom 11. 2. 2010 - I ZR 178/08 - *Half Life 2*, *GRUR* 2010, 822.
- CP Немачка, Ober-landsgericht (даље OLG) Köln, Urteil vom 27. 11. 1982 - 6 U 35/78 – *Amiga-Klub*, *GRUR* 1983, 312, 313.
- CP Немачка, OLG Köln, Urteil vom 28. 11. 2014 - 6 U 54/14, *GRUR-RR* 2015, 239.
- CP Немачка, OLG Frankfurt am Main, Urteil vom 13. Juni 1983 – 6 W 34/83 – *Donkey Kong Junior I*, *GRUR*, 757, 758.
- CP Немачка, OLG Frankfurt am Main, Urteil vom 6.8. 1992 – 6 U 69/02 – *Parodius*, *GRUR Int* 1993, 171.
- CP Немачка, OLG Hamburg, Urteil vom 31. 3. 1983 - 3U 192/83 - *Puckman*, *GRUR* 1983, 436.
- CP Немачка, OLG Hamburg, Urteil vom 7. 10. 2021 – 5 U 23/12, *GRUR* 2022, 483.
- CP Немачка, Landsgericht (даље LG) Berlin, Urteil von 21. 1. 2014 - 15 O 56/13 - *Valve*. Доступно на: <http://www.dejure.org> (приступ 14. 12. 2023).
- CP Немачка, LG Berlin, Urteil vom 11. März 2014 - Az. 16O73/13 - *Keyselling*, *GRUR-RR* 2014, 490.
- CP Немачка, LG Mannheim, Urteil vom 29. 2. 2008 – 7 O 240/07, Urheberrechtsschutzen Würfelspielen – *ZUM-RD* 2009, 96.
- CP Немачка, LG Hamburg U, Urteil vom 10.6.1998 - 315 O 107/98, према: Thomas Hoeren, Stefan Pinelli, наведено дело, 2022.

- САД, *Alexander v. Haley*, United States District Court for the Southern District of New York, 460 F. Supp. 40, September 21, 1978. Доступно на: <https://law.justia.com/cases/federal/district-courts/FSupp/460/40/2093686/> (приступ 24. 3. 2023).
- САД, *Allied Leisure Industries v Midway Manufacturing*, United States District Court, Northern District of Illinois, Eastern Division, 73 C 2682, 1973-1974. https://archives.museumofplay.org/repositories/3/archival_objects/19711 (приступ 26. 7. 2022).
- САД, *AM General LLC v. Activision Blizzard, Inc. S.D.N.Y.*, United States District Court for the Southern District of New York, 450 F. Supp. 3d 467, March 31, 2020. Доступно на: <https://casetext.com/case/am-gen-llc-v-activision-blizzard-inc>.
- САД, *Apple Computer, Inc. v. Franklin Computer Corp.*, United States District Court for the Eastern District of Pennsylvania, 545 F. Supp. 812, July 30, 1982. Доступно на: <https://law.justia.com/cases/federal/district-courts/FSupp/545/812/1432138/>.
- САД, *Apple Computer, Inc. v. Franklin Computer Corp.*, United States Court of Appeals, Third Circuit, 714 F.2d 1240, August 30, 1983. Доступно на: <https://casetext.com/case/apple-computer-inc-v-franklin-computer-corp> (приступ 12. 11. 2023).
- САД, *Ahn v Midway Manufacturing, Co.*, Northern District of Illinois Court, 965 F. Supp. 1134, May 28, 1997. Доступно на: <https://casetext.com/case/ahn-v-midway-mfg-co> (приступ 26. 7. 2022).
- САД, *Atari Games Corporation v. Ralph Oman (United States Register of Copyrights)*, U.S. District Court for the District of Columbia, 693 F.Supp. 120, Civ. A. No. 88-0021 JHP, May 25, 1988. Доступно на: <https://law.justia.com/cases/federal/district-courts/FSupp/693/1204/2357614/> (приступ 2. 3. 2023).
- САД, *Atari Games Corp. v. Oman*, Court of Appeals, District of Columbia Circuit, 888 F. 2d 878, October 31, 1989. Доступно на: <https://casetext.com/case/atari-games-corp-v-oman-2> (приступ 02.03.2023.).
- САД, *Atari Games Corp. v. Oman*, Court of Appeals, Dist. of Columbia Circuit, 979 F. 2d 242, November 20, 1992. Доступно на: <https://casetext.com/case/atari-games-corp-v-oman> (приступ 2. 3. 2023.).
- САД, *Atari, Inc. v. Amusement World, Inc.*, United States District Court for the District of Maryland, 547 F. Supp. 222, November 27, 1981. Доступно на: <https://law.justia.com/cases/federal/district-courts/FSupp/547/222/1478917/> (приступ 6. 3. 2023).
- САД, *Atari, Inc. v. the Magnavox Company and Sanders Associates, Inc.*, United States District Court, Northern District of California, no. 75 C 1442, 1975-1976. Доступно на: https://archives.museumofplay.org/repositories/3/archival_objects/19713 (приступ 6. 3. 2023).
- САД, *Atari, Inc. v North American Philips Consumer Electronics Corp.*, 672 F. 2d 607, Court of Appeals, 7th Circuit, March 2, 1982. Доступно на: <https://law.justia.com/cases/federal/appellate-courts/F2/672/607/331150/>. (приступ 6. 3. 2023).
- САД, *Activision publishing, Inc., a Delaware corporation v. Engineowning UG, et al.*, U.S. District Court Central District of California, Case No.2:2022-cv-00051, Complaint, Document 86, January 4, 2022. Доступно на: <https://s3.documentcloud.org/documents/21173574/activision-publishing-v-engineowning-ug.pdf> (приступ 26. 7.2022.).
- САД, *Data East USA, Inc. v. Epyx, Inc.*, United States Court of Appeals, Ninth Circuit, 862 F.2d 204, 9 U.S.P.Q.2d (BNA) 1322, November 30, 1988.

- САД, *Davidson & Associates v. Internet Gateway*, US District Court for the Eastern District of Missouri, 334 F. Supp. 2d 1164 (E.D. Mo. 2004), September 30, 2004. Доступно на: <https://law.justia.com/cases/federal/district-courts/FSupp2/334/1164/2520607/> (приступ 9. 3. 2024).
- САД, *Edge Games Inc. v. Electronic Arts*, United States District Court, N.D. California, 745 F. Supp. 2d 1101 (N.D. Cal. 2010), October 1, 2010. Доступно на: <https://casetext.com/case/edge-games-inc-v-electronic-arts-2> (приступ 8. 3. 2024).
- САД, *Electronic Arts INC. v Zynga INC*, United States District Court for the Northern District of California, 3:2012cv04099, Complaint Final, August 3, 2012. Доступно на: <https://www.scribd.com/doc/101959497/EA-v-Zynga-Complaint-Final> (приступ 13. 7. 2022).
- САД, *E.S.S. Entertainment 2000, INC. dba The Playpen v. Rock Star*, United States District Court, C.D. California, 444 F. Supp. 2d 1012 (C.D. Cal. 2006), Jul 28, 2006. Доступно на: <https://casetext.com/case/ess-entertainment-v-rock-star-videos> (приступ 24. 3. 2024).
- САД, *Immersion Corporation v. Sony Computer Entertainment America*, United States District Court, Ninth Circuit, California, N.D. California, Case no. C 02-0710 CW, Mart 24, 2005. Доступно на: <https://casetext.com/case/immersion-corporation-v-sony-computer-entertainment-america-inc> (приступ 13. 3. 2024).
- САД, *Immersion Corporation v. Sony Computer Entertainment America*, United States Court of Appeals for the Federal Circuit, 05-1358, April 4, 2007. Доступно на: <https://law.justia.com/cases/federal/appellate-courts/cafc/05-1358/05-1358-2011-03-27.html> (приступ 9. 3. 2024).
- САД, *Incredible Technologies Inc. v. Virtual Technologies, Inc.*, United States District Court, N.D. Illinois, Case No. 03 C1183, September 23, 2003. Доступно на: <https://casetext.com/case/incredible-technologies-inc-v-virtual-technologies> (приступ 24.03.2023.)
- САД, *John Beiswenger v. Ubisoft Entertainment et al.*, United States District Court for the Northern District of California, Complain for Copyright Infringement, Case no. 3:2012cv02754, April 16, 2012. Доступно на: http://www.bannerwitcoff.com/_docs/Ubisoft_Complaint.pdf (приступ: 27. 7. 2022.).
- САД, *Kai Berri, Inc. v. Taylor Gifts, Inc.* 421, United States Court of Appeals, Third Circuit, F.3d 199, 209, August 30, 2005. Доступно на: <https://casetext.com/case/kay-berry-inc-v-taylor-gifts-inc> (приступ 5. 6. 2023).
- САД, *Marvel Enterprises, Inc., et al., v. Ncssoft Corporation, et al.*, United States District Court, C.D. California, Case No. CV 04-9253-RGK (PLAx), Mar. 9, 2005. Доступно на: <https://casetext.com/case/marvel-enterprises> (приступ 2. 12. 2023).
- САД, *Midway Mfg. Co. v. Artic Intern., Inc.*, United States Court of Appeals, Seventh Circuit, 704 F.2d 1009, April 11, 1983. Доступно на: <https://casetext.com/case/midway-mfg-co-v-artic-intern-inc-2> (приступ 2. 12. 2023).
- САД, *Midway Mfg. Co. v. Dirkschneider*, United States District Court for the District of Nebraska, 543 F. Supp. 466, July 15, 1981. Доступно на: <https://law.justia.com/cases/federal/district-courts/FSupp/543/466/1460981/>, (приступ 6. 5. 2023).
- САД, *Midway Mfg. Co. v. Bandai-America, Inc.*, U.S. District Court for the District of New Jersey, 546 F. Supp. 125, July 22, 1982. Доступно на: <https://law.justia.com/cases/federal/district-courts/FSupp/546/125/1870427/> (приступ 7. 3. 2023).
- САД, *Reiss v. National Quotation Bureau, Inc.*, 276 F. 717, 719 (S.D.N.Y. 1921).
- САД, *Saber Interactive Inc. v. Oove, Ltd., Zane Saxton, Devin Milsom and Vince Milsom*, United States District Court, Western District of Washington, 2:21-CV-01201, Nov. 8, 2022.

Доступно на: <https://casetext.com/case/saber-interactive-inc-v-oovee-ltd-5> (приступ 17. 3. 2024).

- САД, *Sega v. Fox Interactive et al.*, N.D. Cal., Civil Action 4:03-cv-05468, Filed Dec. 4, 2003, Settled in 2004. Доступно на: <https://npe.law.stanford.edu/case/142331> (приступ 3. 2. 2024).

- САД, *Silicon Knights, Inc. v Epic Games, Inc.*, United States District Court, E.D. North Carolina, Western Division, 5:07-CV-275-D, Dec. 13, 2008. (E.D.N.C. Dec. 23, 2008). Доступно на: <https://casetext.com/case/silicon-knights-inc-v-epic-games-17> (приступ 23. 9. 2024).

- САД, *Silicon Knights, Inc. v Epic Games, Inc.*, United States Court of Appeals for the Fourth Circuit, no. 12-2489, January 6, 2014. Доступно на: <https://cases.justia.com/federal/appellate-courts/ca4/12-2489/12-2489-2014-01-06.pdf?ts=1410960040> (приступ 23. 9. 2024).

- САД, *Sony Corp. v. Universal City Studios*, U.S. Supreme Court, 464 U.S. 417, No. 81-1687, January 17, 1984. Доступно на: <https://supreme.justia.com/cases/federal/us/464/417/> (приступ 3. 10. 2023).

- САД, *Spry Fox, LLC. v. LOLApps, Inc. et al.*, United States District Court Western District of Washington at Seattle, Case no. C 12-147RAJ, September 18, 2012. Доступно на: <https://digitalcommons.law.scu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1150&context=historical> (приступ 3. 4. 2023).

- САД, *Stern Electronics, Inc. v. Kaufman*, United States Court of Appeals, Second Circuit, 669 F.2d 852, 855, January 20, 1982. Доступно на: <https://law.resource.org/pub/us/case/reporter/F2/669/669.F2d.852.81-7411.1674.html> (приступ 12. 11. 2023).

- САД, *Tetris Holding, LLC v. Xio Interactive, Inc.*, United States District of New Jersey, No. 09-6115, LEXIS 74463, May 30, 2012. Доступно на: https://www.govinfo.gov/app/details/USCOURTS-njd-3_09-cv-06115/ (приступ 12. 10. 2023).

- САД, *Universal City Studios, Inc. v Nintendo Co. Ltd.*, United States District Court for the Southern District of New York, 615 F. Supp. 838, 1985. Доступно на: <https://law.justia.com/cases/federal/district-courts/FSupp/615/838/1515073/> (приступ 11. 10. 2023).

- САД, *Cain v. Universal Pictures Co.*, United States District Court for the Southern District of California, 47 F. Supp. 1013, December 14, 1942. Доступно на: <https://law.justia.com/cases/federal/district-courts/FSupp/47/1013/1799587/> (приступ 2. 12. 2023).

- САД, *Conference Archives, Inc. v. Sound Images, Inc.*, 2010 WL 1626072 (W.D. Pa. Mar. 31, 2010) – према B. C.R. Lockyer, наведено дело, 121.

- САД, *Williams Electronics, Inc. v. Artic Intern., Inc.*, United States Court of Appeals, Third Circuit, 685 F.2d 870, August 2, 1982. Доступно на: <https://casetext.com/case/williams-electronics-inc-v-artic-intern> (приступ 12. 4. 2023).

- САД, *Wilson v Midway Games, Inc.*, 3:00 CV2247(JBA), 198 F. Supp. 2d 167, United States District Court for the District of Connecticut, March 27, 2002. Доступно на: https://www.ctd.uscourts.gov/sites/default/files/opinions/032702.jba_wilson.pdf (приступ 22. 5. 2022).

- Француска Република, Tribunal de Grande Instance (TGI) de Paris, jugement du 17 septembre 2019; према: А. Трапова, Е. Фава, наведено дело, 15.

- Француска Република, Tribunal de Grande Instance (TGI) de Lyon, 3rd ch., jugement du 8 September 2016, *Atary v Raynal*. Доступно на: <https://www.atari-investisseurs.fr/wp-content/uploads/2016/10/Jugement-ATARI-RAYNAL.pdf> (1. 10. 2023).

- Француска Република, Касациони суд, грађански, привредно одељење, бр. 10-689, одлука од 8. априла 2014. [Cour de cassation, civile, Chambre commerciale], *Ferrari v. Take Two Interactive Software Inc. and Take Two Interactive France*. ECLI:FR:CCASS:2014:CO00367.

- Француска Република, Апелациони суд у Паризу, [Cour d'appel de Paris, Pôle 5,], бр. 2014/10931, одлука од 26. јануара 2016. *Ferrari v. Take Two Interactive Software Inc. and Take Two Interactive France*. Доступно на: <https://www.doctrine.fr/d/CA/Paris/2016/INPID20160006>.

Биографија

Рођена је 21.03.1995. године у Београду, Република Србија, где је завршила основну и средњу школу са одличним успехом. Правни факултет Универзитета у Београду уписује 2013. године и завршава га 2018. године са просечном оценом 8.10. На истом факултету, 2018. године, уписује мастер студије, ужа научноправна област – право интелектуалне својине и завршава их са просечном оценом 9.50. Аутор је више научних и стручних радова у домаћим правним часописима и учесник у неколико пројеката од регионалног значаја. Од 2018. године ради на Правном факултету за привреду и правосуђе као сарадник у настави, који изводи практичну наставу из предмета Римско право и историја правних институција. 2020. године изабрана је у звање асистента на истом факултету. У радном односу је на Правном факултету за привреду и правосуђе Универзитета Привредна академија, са седиштем у Новом Саду. Била је учесник модула *Jean Monnet “Free Trade Agreements and European Integration of SEE countries”* 2018. године. У оквиру Ерасмус+ програма за размену високошколског кадра била је гост на Универзитету Николо Кузано (Niccolo Cusano) у Риму, Италија, у периоду од 6. 6. 2022. до 10. 6. 2022. године. Том приликом је студентима основних студија одржала неколико предавања из области права интелектуалне својине. У току писања докторске дисертације у аептембру 2024. године успешно је прошла тренинг за припрему, писање и управљање *Horizon Europe* пројектима, који организује *European Training Agency (EUTA)*, док је крајем 2024. године стекла и сертификат о завршеном интензивном курсу под називом, "European Integration: History, future & current topics" одржаног у организацији Института за упоредно право и Европа института из Цириха, Швајцарска. Течно говори више страних језика: енглески језик, италијански језик и шпански језик, о чему поседује одговарајуће, интернационално признате сертификате.

ИЗЈАВА АУТОРА О ОРИГИНАЛНОСТИ ДОКТОРСКЕ ДИСЕРТАЦИЈЕ

Изјављујем да докторска дисертација под насловом:

„ЗАШТИТА ВИДЕО ИГАРА У ПРАВУ ИНТЕЛЕКТУАЛНЕ СВОЈИНЕ“

¹
представља оригинално ауторско дело настало као резултат сопственог истраживачког рада.

Овом Изјавом такође потврђујем:

- да сам једини аутор наведене докторске дисертације,
- да у наведеној докторској дисертацији нисам извршила повреду ауторског нити другог права интелектуалне својине других лица.

У Крагујевцу, _____ године.

потпис аутора

Образац 2

**ИЗЈАВА АУТОРА О ИСТОВЕТНОСТИ ШТАМПАНЕ И ЕЛЕКТРОНСКЕ
ВЕРЗИЈЕ ДОКТОРСKE ДИСЕРТАЦИЈЕ**

Изјављујем да су штампана и електронска верзија доктората под насловом:

„ЗАШТИТА ВИДЕО ИГАРА У ПРАВУ ИНТЕЛЕКТУАЛНЕ СВОЈИНЕ“

1
истоветне.

У Крагујевцу, _____ године.

потпис аутора

ИЗЈАВА АУТОРА О ИСКОРИШЋАВАЊУ ДОКТОРСKE ДИСЕРТАЦИЈЕ

Ја, Милица З. Петровић,

☒	- дозвољавам
☐	- не дозвољавам

Универзитетској библиотеци у Крагујевцу да начини два трајна умножена примерка у електронској форми дисертације под називом:

„ЗАШТИТА ВИДЕО ИГ АРА У ПРАВУ ИНТЕЛЕКТУАЛНЕ
СВОЈИНЕ“

¹ и то у целини, као и да по један примерак тако умножене докторске дисертације учини трајно доступним путем дигиталног репозиторијума Универзитета у Крагујевцу и централног репозиторијума надлежног министарства, тако да припадници јавности могу начинити трајне умножене примерке у електронској форми наведене докторске дисертације приликом преузимања.

Овом Изјавом такође

☒	- дозвољавам
☐	- не дозвољавам ⁷⁶⁰

припадницима јавности да тако доступну докторску дисертацију користе под условима утврђеним једном од следећих *Creative Commons* лиценци:

☒ Ауторство

⁷⁶⁰ Уколико аутор изабере да не дозволи припадницима јавности да тако доступну докторску дисертацију користе под условима утврђеним једном од *Creative Commons* лиценци, то не искључује право припадника јавности да наведу докторску дисертацију користе у складу са одредбама Закона о ауторском и сродним правима. Молимо ауторе који су изабрали да дозволе припадницима јавности да тако доступну докторску дисертацију користе под условима утврђеним једном од *Creative Commons* лиценци да заокруже једну од понуђених лиценци. Детаљан садржај наведених лиценци доступан је на: <http://creativecommons.org.rs>

1

2) Ауторство - делити под истим условима

3) Ауторство - без прерада

4) Ауторство – некомерцијално

5) Ауторство - некомерцијално - делити под истим условима

6) Ауторство - некомерцијално - без прерада⁷⁶¹

У Крагујевцу, _____ године.

потпис аутора

⁷⁶¹ Молимо ауторе који су изабрали да дозволе припадницима јавности да тако доступну докторску дисертацију користе под условима утврђеним једном од Creative Commons лиценци да заокруже једну од понуђених лиценци. Детаљан садржај наведених лиценци доступан је на: <http://creativecommons.org.rs>.

Заштита видео игара у праву интелектуалне својине

ORIGINALITY REPORT

1 %

SIMILARITY INDEX

PRIMARY SOURCES

1 nardus.mpn.gov.rs
Internet

980 words — 1 %

EXCLUDE QUOTES	OFF	EXCLUDE SOURCES	< 1%
EXCLUDE BIBLIOGRAPHY	OFF	EXCLUDE MATCHES	< 9 WORDS