ИНСТИТУТ ЗА УПОРЕДНО ПРАВО

МОНОГРАФИЈА 212

Милица З. Петровић

ВИДЕО ИГРЕ КАО СЛОЖЕНИ ПРЕДМЕТ АУТОРСКОПРАВНЕ ЗАШТИТЕ



Београд, 2026

Милица З. Петровић

ВИДЕО ИГРЕ КАО СЛОЖЕНИ ПРЕДМЕТ АУТОРСКОПРАВНЕ ЗАШТИТЕ

ИНСТИТУТ ЗА УПОРЕДНО ПРАВО

МОНОГРАФИЈА 212

Милица З. Петровић

ВИДЕО ИГРЕ КАО СЛОЖЕНИ ПРЕДМЕТ АУТОРСКОПРАВНЕ ЗАШТИТЕ

Београд, 2026

ВИДЕО ИГРЕ КАО СЛОЖЕНИ ПРЕДМЕТ АУТОРСКОПРАВНЕ ЗАШТИТЕ

https://doi.org/10.56461/M212_26MP

др Милица З. Петровић,
научни сарадник Института за упоредно право, Београд, Србија
https://orcid.org/0000-0001-8831-786X

Монографија 212

Издавач

Институт за упоредно право, Теразије 41, Београд

За издавача

Милош Станић, в.д. директора

Рецензенти

Проф. др Јелена Ћеранић Перишић,
научна саветница, Институт за упоредно право у Београду
Проф. др Соња Лучић,
Правни факултет Универзитет у Крагујевцу
Доц. др Никола Милосављевић,
Правни факултет Универзитет у Крагујевцу

Техничка припрема

Бранимир Трошић

Штампа

Birograf Comp d.o.o., Београд

Тираж

70 примерака

ISBN 978-86-82582-49-6

Овај рад је настао као резултат научноистраживачког рада на Институту за упоредно право у 2026. години уз финансијску подршку Министарства науке, технолошког развоја и иновација (евиденциони број: 451-03-33/2026-03/200049 од 5. 2. 2026).

Издавање ове монографије финансијски је помогло Министарство науке, технолошког развоја и иновација Републике Србије.

© Институт за упоредно право, 2026. Сва права задржана. Ниједан део ове књиге не може бити репродукован, преснимаван или преношен било којим средством – електронским, механичким, копирањем, снимањем, или на било који други начин без претходне сагласности аутора и издавача.

САДРЖАЈ

УВОД 7

ПРВИ ДЕО
ВИДЕО ИГРА – СОЦИЈАЛНИ ФЕНОМЕН
ИЗУЗЕТНОГ ЕКОНОМСКОГ ЗНАЧАЈА 13
Видео игра као културни феномен 13
Видео игра као особена врсте игре 13
Развој видео игре – од средства за забаву до дигиталног медија 16
Видео игре као најважнији производ индустрије забаве 27
Светско тржиште видео игара 27
Индустрија видео игара у Републици Србији 32

ДРУГИ ДЕО
ВИДЕО ИГРА ИЗ ВИЗУРЕ АУТОРСКОГ ПРАВА 37
Приступ заштити креативног садржаја видео игре 37
Правно релевантна дефиниција видео игре 37
Видео игра као скуп креативних и других компоненти 40
Дихотомна правна природа видео игре 46
Видео игра као рачунарски програм 47
Видео игра као аудиовизуелно дело 51
Друге компоненте – могући предмети ауторскоправне заштите 57
Литерарни елементи 57
Анимирани ликови (аватари) 59
Виртуална окружења и светови 62
Кориснички генерисани садржај 63
Прикривени садржај – „ускршње јаје” 64
Могућност заштите видео игре правом *sui generis* 66
Видео игре као заштићена база података 67
Видео игра као јединствено сложено дело 70

ТРЕЋИ ДЕО
ВИДЕО ИГРА У ПРАВНОМ ВАКУУМУ 75
Категорије ауторских дела по међународним уговорима
– где сврстати видео игру? 78

Могућности заштите видео игре у праву Европске уније 88
У тражању за регулативом примењивом на видео игру 88
Пракса Суда правде Европске уније важна за правну заштиту видео играра 99
Примери из страних правних система 113
Право Сједињених Америчких Држава 113
Право Народне Републике Кине 124

ЧЕТВРТИ ДЕО
ИЗАЗОВИ ЗАШТИТЕ ВИДЕО ИГРЕ У ПРАКСИ 137
Еволуција ставова о потреби заштите видео игара 138
Обим ауторскоправне заштите 140
Издвајање заштићених елемената видео игре 140
Процена сличности поређењем елемената видео играра 148
Проблем ауторства на видео игри 154
Изазови примене традиционалног концепта аутора 155
Ауторство на садржају који створи корисник игре 159
„Меке" границе дозвољене и неовлашћене употребе видео игре 165
Угрожавање ауторског права прикривеним садржајима 165
Модификација видео игре и уређаја за играње 166
Клонирање видео играра 170
Лиценцирање садржаја видео игре – алтернативни регулаторни механизам 173
Преображај правне природе видео игре у дигитални садржај или услугу 173
Промет права интелектуалне својине путем уговора о лиценци 179
Предности уступања ауторских права по уговору о лиценци 181
Уговори о лиценци са крајњим корисником и о условима коришћења услуге 183

ЗАКЉУЧАК 195

ЛИТЕРАТУРА 205
Научне монографије и радови 205
Извори са интернета 216
Правни извори 219
Судска и административна пракса 223

УВОД

Видео игра подразумева игру креирану на личном рачунару (*personal computer – PC*) помоћу рачунарског програма.[1] Термин видео игра уобичајен је и у општој и стручној јавности. Наведени израз има шире значење од израза рачунарска игра који се раније чешће користио у научној литератури, али се односи искључиво на игре које се играју на личном рачунару. Истовремено је израз видео игра прецизнији од термина електронска игра који обухвата сваку игру са електронском компонентом, па тако и ону без слика (Wolf & Perron, 2003: 2). Према томе, израз видео игра се односи на све врсте тако креираних игара, без обзира на то да ли се играју померањем слика на екрану рачунара помоћу прикључене тастатуре, миша или посебних уређаја (*joystick, cotroler, gamepad*) или само покретом, гласом и слично (игре без контролера) или је реч о другим врстама игара као што су: игре за конзоле (*console games*), игре виртуалне стварности (*virtual reality games*), некадашње игре намењене игрању на уређајима у јавном простору (*arcade games*) које се данас користе на личном рачунару помоћу емулатора.[2] Поред игара које се играју на личном рачунару који није мрежно повезан (*offline games*), на тржишту су заступљене видео игре које се играју на мрежи (*online*), обично намењене учешћу већег броја корисника у игри, било да су повезани рачунарима у локалној мрежи (тзв. *LAN* опција), било посредством интернет претраживача (*web browser*). Освајање технологије тзв. рачунарства у облаку (*cloud computing*) омогућило је да се услуге

[1] Сходно терминологији из Закона о ауторским и сродним правима Републике Србије – ЗАСП (2009) израз рачунарски програм користи се као синоним за изразу софтвер (*software*) иако тај израз има шире значење скупа процедура, рачунарских програма, података и инстукција помоћу којих се управља физичким деловима рачунара (хардвер - *hardware*).

[2] Рачунарски програми или физички делови рачунара који симулирају карактеристике оригиналне платформе, тако да се стара видео игра може користити на уређају за који није била креирана, на пример, на персоналном рачунару.

коришћења видео игара на интернету пружају великом броју корисника преко удаљених моћних сервера и олакшало је социјалну интеракцију стотина и хиљада учесника једне игре истовремено у виртуелном свету (*massively multiplayer online game* – даље ММО или масовне игре).

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 сличне традиционалним играма које се практикују у људском друштву. 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 социјални и економски 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. Сложеност друштвених односа који се развијају у вези са видео игром и сталне промене тих односа изазване убрзаним технолошком развојем представљају велики изазов за право које би требало да их регулише. Парадоксално је да феномен видео игре генерално није интересантан правној науци, осим када се испоље штетне и опасне последице употребе видео игара, па се тако говори о утицајима видео игре на мотивацију учинилаца кривичних дела са елементима насиља, на промовисање говора мржње и тероризма, о нарушавањима приватности корисника видео игара, о потреби заштите права потрошача или о радно-правном статусу професије играча видео игре и слично.

Како видео игре представљају креацију људског ума, најважнији правни аспект ове појаве коју треба регулисати суштински је повезан са концептом интелектуалне својине, пре свега у домену ауторског права, јер се применом тих норми постиже заштита права аутора духовне творевине и спречавање њеног неовлашћеног искоришћавања.

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 аудиовизуелни 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 одреди како видео игру третирати 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 (Петровић, 2025). 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.

Сложеност видео игре разлог је што је тешко на њу применити правила ауторског права која се искључиво односе на рачунарски програм или аудио – визуелно дело, а да то не изазове тешкоће у пракси. Поред тога, елементи видео игре који би могли да буду заштићени путем ауторског права могу да припадају различитим ауторима, а узнапредовале техничке могућности програмирања видео игара у којима се све чешће користи концепт виртуелне стварности (*virtual reality*)[3] и начин достављања података током играња преко стриминг платформи[4] (*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.

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

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

У документима најважнијих међународних организација видео игре као предмети подобни да буду штићени правом интелектуалне својине нису дефинисане. У недостатку посебних правила која би се односила на видео игре могуће је претпоставити да се видео игра може штитити по аналогији са књижевним и уметничким делима, али таква заштита није адекватна зато што може да се односи само на поједине елементе видео игре. Посредна примена најважнијих међународних конвенција из области права интелектуалне својине које су прихваћене у правима бројних потписница, међу којима је и Република Србија у пракси отвара низ спорних питања из једноставног разлога што је реч о неадекватним правилима која је тешко применити на сложени предмет ауторскоправне заштите попут видео игре.

Посебна правила која би се односила на ауторскоправну заштиту видео игара као јединственог, сложеног предмета не постоје ни у актима Европске уније (даље и ЕУ), премда је у ЕУ у значајној мери постигнута хармонизација права интелектуалне својине која треба да допринесе привредном и технолошком напретку чланица поменуте над-националне организације. Зато би требало размотрити да ли се на видео игре могу односити правила Европске уније о хармонизацији ауторског и сродних права у информационом окружењу, о трајању заштите путем ауторског права, о заштити рачунарских програма, аудиовизуелних дела и база података. Поред тога, требало би да је регулисана заштита генерисаног садржаја преко стриминг платформи и на друге начине. Пракса Суда правде ЕУ (Court of Justice of the European Union) показује да није лако правилно протумачити како се поменута правила могу односити на видео игре и применити их.

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 континентално-правни у односу на англосаксонски правни систем. С обзиром на то да се право интелектуалне својине Републике Србије развија у складу са правом Европске уније, док је, са друге стране, у САД, које имају доминантни положај на светском тржишту видео игара, најразвијенија како теорија, тако и судска пракса у вези ауторскоправне заштите видео игара, неопходно је објаснити и упоредити решења прихваћена у правним системима ЕУ и Сједињеним Америчким Државама. Из богате судске праксе која се развила у САД може се закључити које су тешкоће у остваривању ауторскоправне заштите видео игара и како се превазилазе у пракси.

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. Тако пример видео игара веома добро показује то да се традиционални концепти ауторског права тешко могу применити на дела настала у дигиталном окружењу. Нарочито проблематична су питања која се тичу оцене креативног доприноса играча (корисника) развоју видео игре или коришћења вештачке интелигенције у процесу стварању видео игре или неких њених елемената (ликова, музике и слично) који би могли били подобни предмети ауторскоправне заштите. Ако ауторско право до сада није било у стању да се одреди према овим проблемима, онда се мора претпоставити да ће пракса тражити нека друга решења којима се превазилазе тешкоће изазване недостатком посебне регулативе која би се односила на ауторскоправну заштиту видео игре као јединствене духовне творевине.

ПРВИ ДЕО
ВИДЕО ИГРА – СОЦИЈАЛНИ ФЕНОМЕН ИЗУЗЕТНОГ ЕКОНОМСКОГ ЗНАЧАЈА

Видео игра као културни феномен

Видео игра као особена врсте игре

Видео игра се најчешће одређује на основу сличности и разлике са класичним или традиционалним играма. Али, поуздани критеријум разликовања недостаје, јер ни концепт игре није ни јасан нити универзалан, него има различито значење, зависно од тога да ли се користи у етици, филозофији или у одређеном пољу науке и уметности. Јохан Хојзинга, холандски теоретичар социјалне културе и један од оснивача модерне историје културе, 1938. године објавио је књигу *Homo ludens*. У овом делу заузео је став да је човек биће игре, те да игра има за њега једнаки значај као и расуђивање и стварање, али не само у антрополошком смислу, него и у социјалном (Huizinga, 1964: 1-27). Под игром сматра добровољну активност којом се испуњава слободно време, која се изводи у одређеним временским оквирима и месту према правилима која су апсолутно обавезујућа, али су слободно прихваћена, при чему је игра сама себи циљ и праћена је осећањем напетости, радости и свешћу да се разликује од стварног живота (Huizinga, 1964: 28).

Неке ставове Хојзинга и дефиницију игре изложио је критици француски социолог Роже Кајоа (Roger Callois) у књизи *Игре и људи* (*Les jeux et les hommes*), први пут објављеној 1958. године. Кајоа дефинише шест елемената активности игре: да се слободно одвија, да је одвојена од стварног живота временски и просторно, да је неизвесног тока и резултата, не ствара нови производ, да су учесници свесни да је реч о игри и да нека правила игре морају постојати, иако не морају бити стриктна (Caillois, 1992: 9).

Описана обележја игре препознатљива су и код видео игре, која може да се посматра као систем заснован на низу правила, при чему је исход игре променљив и несталан, али се може измерити, док играч мора уложити напор да би постигао жељени исход, емоционално је везан за исход игре, а последице активности које предузима су непредвидиве, будући да могу, али не морају изазвати жељени резултат (Jull, 2011: 22, 75).

Кајоа дели игре у четири категорије (Caillois, 1992: 12).

- 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, попут шаха, дечјих игара (пиљака, кликера и слично), спортских надметања и слично.
- Игре на срећу (*alea*) – које не зависе од способности, вештине нити талента играча, у којима нема такмичења са другима, већ крајњи резултат зависи од околности, а играчи имају утисак да су једнаки, јер су у истом положају, као што су, на пример, картање, коцкање и слично.
- Игре играња улога (*mimikrija*), чији су типични примери дечје игре „каубоја и Индијанаца" или „Немаца и партизана", у којима две групе добијају различите (супротстављене) улоге, заступљене су често не само међу конвенционалним, него и у видео играма, као и у сценској уметности попут позоришта и филма.
- 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 које се граниче са авантуристичким спортом у којима се испитују вештине, спретност и физичка спремност (попут куглања, вожње електричних аутомобилића, ходања по жици, паркура, банџи скакања 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 (Caillois, 1992: 13).[5] За видео игре је управо карактеристично да су се, у складу са техничко-технолошким напретком, развијале од игара надметања ка играма играња улога, што је допринело да видео игра данас може да се посматра не само као врста игре, него и као нови медиј.

Ако се прихвати став да је игра антрополошки и културни феномен, основа и компонента развоја културе, јасно је да се начини играња и врсте игре

[5] Мјасникова и Архипов примећују да у подели коју наводи Кајоа игре надметања и игре на срећу више одговарају игрању, док би игре у правом значењу биле игре имитације и заноса, при чему играчи нису ограничени правилима (*Мясникова и Архипов,* 2021: 15).

прилагођавају друштвеним и технолошким променама. Из тог разлога и видео игра се мора посматрати као врста игре која одговара савременом добу у коме преовлађује посредна социјална комуницира. Са традиционалним играма видео игре имају неких заједничких елемената, као што су: спонтаност и слобода практиковања, постављени циљеви, стриктна правила и ритуални елементи, изазови, интерактивност, резултат стимулације (по правилу менталне), мада понеке савремене видео игре уопште немају одлике игре. Стручњаци за дигиталне технологије и дизајн видео игара као што су Рејчел Вагнер (Rachel Wagner) и Ерик Цимерман (Eric Zimmerman) чак су сматрали да су ритуални елементи код видео игара у већој мери заступљени него код традиционалних игара због тога што је слободно кретање унутар игре веома ограничено крутим системима алгоритамских правила (Samorè, 2022: 148).

Основна разлика између видео и традиционалне игре јесте што се видео игра одвија у виртуелном простору који се ствара посредством рачунара, док играч активно може да утиче на дешавања у том простору. Тако и сам појам видео игра мора укључити активност играња, која започиње акцијом играча коју рачунар обрађује да би се накнадно резултат обраде приказао на видео уређају као сигнал слике или видеа. Од традиционалне игре се електронска игра суштински разликује по томе што се код ње комбинује аутоматизација и сложенст, тако да се 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 (Juul, 2004: 141-142).

Основна структура видео игра слична је свакој другој игри. 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. 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, што је веома важна карактеристика видео игре (Jürgen, 2011: 16). Како је неопходно да структура игре има значење за играча, истиче се да су видео игре сложени системи у којима су са структуром игре повезани њен контекст и значење, јер је разумевање приче и смисла игре основни услов за стицање емоционалног и психолошког искуства играња (Salen & Zimmerman, 2005: 61, 63). Смисленост видео игре је још једна особина која је чини сличном другим играма, а истовремено је основни предуслов њене интерактивности, која постоји и код других игара, али је од нарочито великог значаја када су у питању видео игре.

Развој видео игре – од средства за забаву до дигиталног медија

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, попут Маравића, повезују настанак видео игара са античким и средњевековним открићима из области механике и пнеуматике, са појавом сложених механичких аутомата у XVIII и XIX веку и електро-механичких уређаја који су почетком XX века конструисани искључиво у сврхе забаве и играња (Maravić, 2022: 17-18).

Идеја о видео игри стара је као и рачунар, јер прве видео игре прате појаву рачунара и напредак рачунарске науке. Зато се видео игре и даље одређују као оне које се играју помоћу аналогних или дигиталних рачунара или играчких конзола прикључених за рачунар или телевизор, иако постоје игре без контролера или оне које се играју на другим електронским уређајима, као што су мобилни телефони или таблети.

По завршетку Другог светског рата, 1950. године, амерички математичар Клод Шанон (Claude Shannon) ствара прву видео игру, свестан могућности које пружају рачунари и позитивног ефекта који би видео игре могле имати по људе изложене негативним психолошким искуствима због ратних сукоба. Фасциниран машинама које је имао прилике да види на Универзитету у Мичигену, где је магистрирао још 1936. године, уз помоћ колега из компаније Bell Labs ствара први електронски шах како би доказао да рачунар може да мисли (Lowood, 2023; Markowsky, 2023). Александар С. Даглас (Alexander S. Douglas) је само две године касније дизајнирао је игру под називом *Nought and crosses* за рачунар са меморисаним програмом. Игра се састојала из приказа поља за „x" и „o" на екрану, при чему је играч могао да означи жељено поље изабраним знаком, играјући против машине (Belli & López Raventós, 2008: 161).

Упоредо са развијањем рачунарске технике настају видео игара које се користе у сврхе учења и обука, које данас називамо озбиљним играма (*serious games*). Тако Маравић наводи да је 1955. године, за потребе оружаних снага САД, креирана ратна видео-игра под називом *Хутшпил* (нем. *Hutspiel*) ради обуке војника којима је требало предочити ефекте употребе нуклеарног и конвенционалног оружја и омогућити размену тактичког мишљења и проучавање стратешких позиција у претпостављеном ратном сукобу Запада и Истока у западној Европи, док је 1958. године у Питсбургу је креирана *Игра менаџмента* (*The Management game*) како би студенти,

уз међусобно такмичење током једне школске године, стекли знања и вештине да воде финансије, производњу, продају, кадровску службу и да се баве развојем компаније (Maravić, 2022: 38).

Данас се сматра да је прва видео игра креирана у сврхе забаве био *Tennis for two*. Настала је 1958. године за потребе годишње изложбе. Игру је дизајнирао амерички физичар Вилијам Хигинботам (William Alfred Higinbotham) користећи аналогни рачунар који је израчунавао путању тениске лоптице и осцилоскоп за приказивање путање лоптице на терену. Игра се састојала из веома простих елемената који су подразумевали померање два рекета, приказана тачкама на екрану, и треће, мање тачке, која представља тениску лоптицу, при чему се тениски терен посматра са стране. Иако без звука, приказ кретања лоптице и деловања гравитационе силе на њено кретање био је врло убедљив (Maravić, 2022: 42).

За развој видео игара као интерактивног медија од пресудног значаја су била нова техничка решења примењена у игри пуцања *Spacewar!* коју су креирали Стив Расел (Steve Russell) и његови пријатељи 1962. године на Технолошком институту у држави Масачусетс, експериментишући са моделима организовања тачака на екрану. Коришћење интерактивног мини рачунара омогућило је да посматрач постане учесник игре, при чему је могло да је игру могло да игра више људи преко радних станица (Maravić, 2022: 46; Bells, 2019). Игра је била написана јава програмским језиком. Како ауторска заштита рачунарског програма у то време још увек није била могућа, други креатори користили су кодове ове игре за стварање сопствених верзија, тако да је у суштини она непрестано била мењана и дорађивана.

Почетком 1970. Ралф Бер (Ralf Baer) у САД креира игру сличну игри *Tennis for two* и назива је *Table tennis*, с тим што истовремено дизајнира и прву прву машину за играње коју је од 1972. године производила фирма Magnavox под називом Odyssey. Машина је могла да прикаже само црно-беле слике на екрану и није имала звук, али је представљала револуционарни проналазак. Огроман економски успех те видео игре на тржишту САД подстакао је власнике компаније Atari да направе сличан прозвод. Њихов инжењер Ал Алкорн (Al Alcorn) креирао је игру *Pong* тако што је унапредио техничка решења игре *Table tennis*. На пример, додао је звучне ефекте, смањио грешке у коду и побољшао контролу играча, тако да су се могла надметати два играча. Игра је постала врло популарна те је само 1974. године компанија Atari продала неколико хиљада машина које су служиле само за играње ове игре.[6]

[6] То је тзв. аркада - рачунарски уређај са монитором чини једну целину, програмиран да може покренути једну игру, који тек касније добија облик и функције тзв.

Исте године дошло је до првог судског спора у историји видео игара поводом повреде патента, с обзиром на то да је 1971. године Ралф Бер назван „оцем видео игре" добио патент за видео игру *Стони тенис*. Тужена је била компанија Atari због игре *Pong*, док је тужилац била компанија Magnavox са којом је Бер закључио уговор о неискључивој лиценци. Atari је 1975. године поднео противтужбу. После неколико година спор је окончан поравнањем, с тим што је Atari стекао трајно право на патент по основу закљученог уговора о лиценци са Magnavox-ом и наставио је са продајом игре *Pong*. Да би се разумела природа и исход спора важно је разумети да је у најранијем периоду развоја индустрије видео игара у САД било дозвољено копирање компонената туђих игара и њихово побољшавање. Власник компаније Атари Нолан Бушнел (Nolan Bushnell) је чак подстицао конкуренте да копирају и мењају игру *Pong*, зато што је сматрао да се тако постиже рекламирање његовог производа, при чему конкуренти имају мање времена да се посвете сопственим креацијама које су могле да угрозе комерцијални успех *Pong-a* (Ford, 2012: 14-15). Тако се догодило да су се на тржишту убрзо појавиле две верзије *Pong*-а различитих компанија, што је био повод за прву тужбу због повреде ауторског права и за утврђивање нелојалне конкуренције у историји видео игара (случај *Allied Leisure Industries v Midway Manufacturing*, 1973-1974). Тужба се 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 Midway-еве игре *Winner*, али о тужбеном захтеву није решено у меритуму, јер су обе стране одустале од спора.

Нагли напредак у дизајнирању видео игара током деведесетих година прошлог века био је омогућен техничко-технолошким иновацијама, тако да се појављују видео игре са више боја, бољом графиком и звуком, које имају више екрана. Велике компаније се баве производњом видео игара и конзола за играње. Све већи економски значај индустрије игара истовремено подстиче развој хардвера, који опет подржава све сложеније видео игре, тако да настаје „златно" доба у коме су у знатној мери унапређене конзоле за играње и графичке компоненте видео игара. Почетак тог доба означила је појава аркадне игре *Pac-Man* компаније Namco, 22. маја 1980. године у Јапану. Игра је убрзо постала светски популарна. Игру је креирао Тору Иватани (Toru Iwatani), дизајнер компаније Namco. У игри су били

конзоле - уређаје са измењивом меморијом у коју се могу уписати и брисати игре, тако да се на њима може играти више игара. Како су телевизори постајали све доступнији, тако су и видео игре намењене игрању у кућним условима преко конзоле постајале све популарније.

заступљене све компоненте карактеристичне за савремене видео игре, као што су графика, дизајн, интерактивност, а иновације у погледу радње и карактера омогућиле су да се код играча изазове одговарајућа емотивна реакција (осећај клаустрофобије, угрожености, моћи и слично), која га мотивише да настави да се игра (Stuart, 2023). Поред тога, у *Pac-Man*-у је први пут била употребљена техника међусцена (*cut scene*), тј. уметања у игру неинтерактивних видео исечака, којима се прекида радња, како би се након сваког завршеног нивоа играчи упознали са даљим развојем приче, ликова или са променом локације (Maravić, 2022: 108-109).

Током „златног доба" индустрије видео игара настају и друге познате игре као што су *Donkey Kong* компаније Nintendo, *Тетрис* Алексеја Пажитнова (Алексей Леонидович Пажитнов), да би се 1985. године појавила прва видео игра креирана за играње на конзоли – *Super Mario Bros* компаније Nintendo. У тој игри је искоришћена дводимензионална рачунарска графика (2D технологија), тако да су слике на рачунару представљене у две димензије док се карактери, на команду играча, померају са платформе на платформу покушавајући да дођу до циља (Hosch, 2009).

Све већа доступност личних рачунара, а нарочито појава рачунара Apple II компаније Apple на коме су се могле играти компликоване видео игре, допринела је даљем развоју видео игара. Тако је 1989. године настала игра *Prince of Persia* коју је креирао Џордан Мехнер (Jordan Mechner) у којој су први пут искоришћене технике анимације како би се што вернije приказао покрет тела, на пример, трчање, скакање, пењање, што се до тада користило само на филму. Популарност видео игре била је толика да је послужила као инспирација за филм, снимљен 2010. године филм, са Џејком Гуленхалом (Jake Gyllenhaal) у главној улози.

„Златно доба" развоја видео игара постојало је и у некадашњој СФР Југославији од 1984. године па до распада те државе, при чему су домаћи аутори креирали игре на језицима југословенских народа, засноване на причама локалног значаја и инспирисане стварним ликовима певача или политичара (Гавриловић, 2022: 17-18).

Током последње деценије XX века значајно је унапређена рачунарска технологија, што је омогућило да се побољшају техничке карактеристике конзола за видео игре. Појављују се шеснаестобитне конзоле, које обезбеђују већу меморију, тако да и видео игре постају све напредније, нарочито у приказивању људских ликова и покрета (Maravić, 2022: 255). Већ 1994-1995. године појавиле су се 32-битне конзоле (Sony Play Station) које подржавају тродимензионалну (3D) рачунарску графику у видео играма. Квалитет те графике омогућио је да се побољша визуелна комуникација и

интеракција са играчем. Истовремено, настају нове врсте сложених видео игара, у чије је стварање неопходно укључити све већи број различитих стручњака. На правац развоја индустрије видео игара утиче популарност борилачке видео игре из 1991. године *Street fighter 2* и њеног наставка *Street fighter: The World Warrior*, а потом се од 1992. године, појављује серија игара *Mortal Kombat*, веома проблематичних са моралног аспекта због бројних и бруталних сцена насиља.[7] У игри *Mortal Kombat*, која се заснива на 2D рачунарској графици, били су коришћени снимци глумаца у сценама борбе да би се, преведени у рачунарску форму, искористили у видео игри као покретне дигиталне сличице (*digitalized sprites*). На тај начин постизала се изузетна реалистичност призора сурових борби. Поред описаног новог графичког решења, у игри су се први пут појавили тајни ликови, скривене пречице, нове игре и додаци, који доприносе да игра буде занимљивија кориснику.[8]

Једна од најпопуларнијих видео игара под називом *FIFA International Soccer* настала је 1993. године. Све до данас омиљена је игра корисника свих узраста, с тим што је у међувремену имала много измена. Видео игра је у почетку дијазнирана као полу-аркадна, са шеснаестобитном графиком, заснована на надметању тимова различитих националних репрезентација (али без обележја постојећих држава или клубова). Већ у верзији из 1995. године појављују се национални тимови са обележјима: Бразила, САД, Немачке, Италије, Шпаније, Француске и Холандије. Наредне године, у игри је примењена 3D графика, тако да се више не користе сличице (дигитални спрајтови), него 3D модели. У игри се употребљавају имена реалних фудбалера, заједно са њиховим позицијама и карактеристичним потезима, а потом и ликови светски познатих спортских коментатора,

[7] Ова игра је, као и друге игре које промовишу насиље, забрањена у Кини, Јапану и Јужној Кореји. Франшиза игре није дозвољена у Бразилу, Аустралији и Новом Зеланду, као и у Немачкој до 2015. године. У другим државама, попут САД, због пораста убистава и насиља међу вршњацима тих година започињу научна истраживања о неповољним психолошким утицајима видео игара са темама насиља на децу и омладину.

[8] У трећој верзији *Mortal Kombat* може се „откључати" игра пуцања *Galaxian*, а играч који испуни нарочите задатке може открити додатке и нове карактере. Неке нове идеје инспирисане су грешкама у рачунарском програму. На пример, у оригиналној верзији игре један од карактера, Рептил, могао се победити само онда када дође до спајања два друга карактера. Пошто „умре", зелена боја би обојила остале карактере. Због програмске грешке дешавало се да се два карактера случајно споје, када би се на екрану рачунара појавио знак „ERMAC" (скраћено од *error macro*). Тај карактер је имао другачију боју и дизајн. Играчи су помислили да се ради о још једном трику и почели су да фаворизују овај карактер у односу на остале. Због тога су програмери добили идеју да унапреде игру убацивањем тог новог лика у наредну верзију видео игре.

телевизијских водитеља, фудбалера и музичара који изводе своју музику на почетку игре (GOAL, 2021; Coulson, 2020).

Описане промене у верзијама игре *FIFA International Soccer* које су настајале од 2000. до 2021. године значајне су и из правног аспекта, зато што су се у игри приказивали амблеми стварних клубова, њихове боје, рекламни слогани, пратећа обележја и слично на основу уговора о лиценци које је издавач (Electronic Arts Sports – EA Sports) закључивао са репрезентацијама, клубовима и играчима. Ипак, због недозвољеног коришћења ликова појединих спортиста у видео играма против издавача је поднета колективна тужба играча чији су ликови имитирани у видео игри по закљученом поравнању био је обавезан да исплати тужиоцима 60 милиона долара (*Keller v Ellectronic Arts*, 2013). Суд је применом теста „трансформативне употребе" утврдио да производ који имитира славну личност, у одсуству других значајних креативних елемената не потпада под заштиту Првог амандмана Устава САД (слобода говора, тј. креативног изражавања), на који се позвао тужени, тврдећи да је ликове играча преузео у видео игри у складу са уставним ограничењима ексклузивног ауторског права на основу кога би носилац ауторског права иначе могао да спречи друге да без његове сагласности искоришћавају предмет заштите.

Унапређења графике на основу 3D технологије омогућила су да се објекат у игри сагледава са више углова и доприноси уверљивости тродимензионалог приказа простора. У играма постаје све значајнији звук и музика, тако да квалитетне аудиовизуелне компоненте видео игре и њен добар наратив (оквир приповедања) постепено постају све значајније за популарност једне видео игре.

Компанија ASC Games је 1997. године објавила видео игру акционо-авантуристичког жанра *Grand Theft Auto* (даље: *GTA*), коју је касније наставила успешно да издаје компанија Rockstar Games. Спада у једну од игара са највећим комерцијалном успехом, будући да је заузела 6. место на листи најбоље продаваних игара свих времена, а најновија верзија је најављена за 2026. годину. За разлику од игара са јасним приступом, радњом, задацима и циљевима које се постављају играчу (тзв. линеарне игре), у *GTA* је искоришћен концепт „игралишта у песку" (*sandbox games*), тако да се игра одвија у отвореном свету остављајући велику слободу играчу да поставља циљеве, одлучује које ће мисије прелазити, а поред тога могу постојати скривене мисије које могу играчу да донесу одређену предност. Управо се поменути концепт најчешће примењује при дизајнирању савремених видео игара које се одвијају у виртуелној стварности, а нарочито у тзв. масовним играма којима приступа огроман број играча истовремено

на мрежи. У понуђеним призорима окружења у *GTA* су приказане стварне локације из Њујорка, Мајамија и Сан Франциска. Упркос популарности, *GTA* је изазивала негативне реакције јавности због начина на који се у њој афирмише насиље, наркоманија и проституција, јер се главни ликови баве организованим криминалитетом.[9]

Јавности је 2000. године представљена стратешка видео игра *The Sims* компаније Maxis у којој играч контролише животе карактера, који проналазе посао, пријатеље и партнере, стичу и опремају куће итд. (James, 2017). *И Sims* оставља пуну слободу играчима при креирању сопствених ликова, дефинисању и испуњавању њихових циљева. У каснијим верзијама игре из 2004. године коришћена је чак и генетика, тако да је помоћу сложених прорачуна које омогућава рачунарски програм постигнуто да беба коју „рађа" женски аватар у видео игри личи на родитеље и преузима неке од њихових карактерних особина. Уверљивост карактера потцртана је физичким мењањем њиховог изгледа како пролазе кроз различите фазе од рођења до смрти. Коришћење 3D приказа отвореног света уз комбинацију различитих додатака који допуњавају основну верзију видео игре допринело је изузетној популарности игре међу корисницима свих узраста, тако да су и неки познати брендови, попут шведских мултинационалних компанија IKEA и H&M допустили коришћење својих жигом заштићених ознака за потребе видео игре.

Стварање платформе *Facebook* и њена популарност међу корисницима навело је компанију Electronic Arts Inc. (даље: EA) да направи верзију своје видео игре прилагођену управо овој платформи. Тако је 2011. године настао *The Sims Social* а корисници *Facebook*-а могли су се међусобно повезивати и кроз видео игру, размењивати ствари и новац и креирати игру заједно са својим виртуелним пријатељима. Убрзо потом компанија Zynga креира сличну видео игру под називом *The Ville*, те компанија EA, која је регистровала ауторска права на све своје игре, па и на компоненте видео игре *The Sims Social,* подноси тужбу за повреду ауторског права, због великог степена сличности између две видео игре, уз занемарљиве разлике, нешто другачији дизајн ликова и ентеријера и избор боја. У тужби је наведено да је компанија Zynga иначе позната по пословној стратегији „укради туђу видео игру, измени име, заради милионе и понови" те да су три бивша

[9] После јавног скандала због открића скривеног кода у игри који корисницима омогућава учешће у мини видео игри порнографске природе, уследио је судски спор како би се Rockstar натерао да не продаје игру деци и младима. Спор је окончан поравнањем, али је свакако био повод да поједине државе САД забране да се видео игре намењене одраслима продају малолетницима (Farman, 2010: 103).

запослена који су радили на креирању видео игре *The Sims Social* прешла у компанију Zynga (*Electronic Arts INC. v Zynga INC*, 2012). Тужбени захтев се заснива на неовлашћеном копирању креативног израза, визуелног концепта, анимације, покрета и радњи карактера и осталих аудиовизуелних елемената видео игре. Тужени је уложио противтужбу. Судски поступак је завршен одбацивањем тужбеног захтева, јер су компаније закључиле вансудско поравнање. Са становишта заштите ауторског права наведени случај је изузетно значајан јер даје увид у то који су елементи видео игре оригинални и испуњавају критеријуме за заштиту, а који немају тај статус, па се могу слободно користити у другим видео играма. Очигледно је постало да се индустрија видео игара темељи на масовном преузимању идеја и техничких решења из туђих видео игара (користи се еуфемизам „брзо праћење" - fast follow уместо копирања). Оно је у тој мери изражено да није могуће у судском поступку поуздано утврдити ко је од кога преузимао идеје и елементе видео игре.

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 игри све већег броја играча. Прва видео игра у том раздобљу објављена је 2003. године под називом *Call of Duty* у жанру ратне видео игре на тему Другог светског рата, из позиције првог лица, тако да играч свет игре посматра кроз очи изабраног лика па зато има утисак да сам учествује у ратним сукобима. Због великог интересовања корисника од 2003. до 2022. године развијен је читав систем од деветнаест игара са бројним наставцима. Да би заштитила своја права и економске интересе компанија Activision је 1. априла 2022. године тужила компанију EngineOwing због повреде ауторског права, нарушавања лојалне конкуренције и мешања у уговорне односе између Activision-а и корисника видео игара саге *Call of Duty.* Тужена немачка компанија је својим програмом којим корисници могу вршити измене у другим видео играма омогућила манипулације у игри тужиоца, којима они неоправдано стичу одређене повластице и предности у односу на друге кориснике (*Activision publishing, Inc., a Delaware corporation v. Engineowning UG, et al.,* 2012). Компанија Activision је сматрала да супротна страна креира и дистрибуира велики број нелегалних рачунарских програма који мењају оригиналну игру спречавајући фер играње, што негативно утиче на пословање тужиоца. Објашњено је да је у дигиталној игри тужиоца уграђена *anti-cheat* заштита којом се при инсталирању игре препознаје претња од рачунарских програма трећих лица и аутоматски онемогућава играње, али да те мере нису довољна заштита од рачунарских

програма туженог. Поред тога, корисници игре склапају са компанијом уговор о неискључивој лиценци којим прихватају и услове коришћења уз забрану креирања рачунарских програма ради манипулације видео игре, тако да коришћење програма туженог на тржишту САД представља повреду Дигиталног миленијумског акта за заштиту ауторског права (Digital Millennium Copyright Act - DMCA, 1988) пре свега одељка 1201 (b) (1), а који се односи на продају, увоз и трансфер технологија којима се омогућава пробијање постојећих заштитних технологија. Спор је окончан судском наредбом од 15. фебруара 2023. године, којом је споразумно тужени прихватио обавезу да тужиоцу плати милион долара и да се уздржи од будућих активности којима би повредио права тужоиоца (*Activision publishing, Inc., a Delaware corporation v. Engineowning UG, et al.,* 2012). Поменути случај јасно показује како се у судској пракси у САД и даље уместо спорова за заштиту ауторских права покрећу спорови ради заштите од нелојалне конкуренције, као једноставнији начин да се постигне судска заштита економских интереса компанија које развијају видео игре.

Француска компанија Ubisoft је 2007. године објавила видео игру која носи назив *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 која играча води у прошлост и у познате историјске догађаје. Управо поводом поменуте игре франшизни систем Ubisoft-a за тржиште северне Америке 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 и то 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 у поменутој видео игри и њеним различитим верзијама, као и у публикацијама и трејлерима у вези са игром извршена повреда његових ауторских права. У свом роману је описао машину *Link* помоћу које је могуће приступити сећањима предака, а у игри се такође јавља машина *Animus,* односно *Animus 2* идентична по функцији оној која се помиње у његовом роману (*John Beiswenger v Ubisoft Entertainment et al*., 2012: 4). 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, на идеји о борби добра и зла, библијским мотивима и спиритуалним елементима, инсинуацијама на Бога, Исуса, Рај и забрањено воће, исто

као и сценарио поменуте игре, као и да је роман настао пре видео игре, тако да је тужени могао да има приступ материјалу под ауторскоправном заштитом. Пошто је тужилац привремено одустао од тужбе, компанија је поднела тужбу против романописца, да би поступак био окончан поравнањем 30. маја 2012. године. На тај начин остало је неразјашњено спорно питање дихотомије идеје и израза, тј. да ли поменута видео игра користи само туђу идеју машине *Link* или је у игри заиста дошло до неовлашћеног копирања израза те идеје садржаног у опису технологије машине у поменутом роману.

Из аспекта заштите ауторских права на видео игру занимљив је случај наводне повреде ауторских права на музичко дело (песму) у игри *The Witcher* из 2007. године, која је креација пољске компаније CD Project Red. Игра је највећу популарност достигла дванаест година касније, пошто се истоимена серија појавила на платформи *Netflix* 2019. године. Наратив је базиран на романима Анжејаа Сапковског (Andrzej Sapkowski). Игра припада акционом жанру тзв. играња улога. У трећем наставку игре користи се традиционална словенска музика. Наводно је у песми *Widow-maker* коју су компоновали и изводе пољски уметници у видео игри копирана хрватска народна песма *Наранча* која је јавности постала доступна тек 2000. године у аранжману Елвиса Станића, а у извођењу групе *Путокази*. Станић је 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, будући да је песма после извођења као његова пријављена Хрватском друштву складатеља, служби Заштите ауторских музичких права и међународној бази аутора (CISAC), тако да је нумера уклоњена са албума и поменутих платформи, али је остала забележена на грамофонским плочама (Šop, 2019; Henry, 2019).

Из наведених примера може се уочити како видео игре захваљујући техничко-технолошком напретку постају све сложеније. Крајем XX века најчешће се производе видео игре улога (енгл. *role-playing video game,* RPG), у отвореном свету, у коме се играч идентификује са главним ликом или више ликова и у тим улогама има велике слободе да истражује виртуелни свет и у њему напредује у складу са сопственим интересовањима и могућностима. Поред тога, усавршавање хардвера, појава и ширење интернета који постаје систем за размену информација и комуницирање на глобалном нивоу, омогућили су да видео игре преузму функцију социјалне комуникације. Реалност XXI века јесу MMO игре и надметања у електронским спортовима у која је укључен велики број играча широм света.

После светске економске кризе 2008. године, а нарочито у другој деценији XXI века када постају доступнији мобилни телефони са напреднијим рачунарским уређајима (*smartphone*), нагло се развијају игре за мобилне телефоне. Истовремено, у индустрији видео игара су усавршавани системи за виртуелну стварност и игре у облаку. Технолошки напредак је убрзо утицао на то да се, упркос интересима компанија, а на радост корисника, појаве игре које имају подршку за заједничко играње преко различитих платформи, што је успешно демонстрирала компанија Epic Drama када после 2018. године направила верзије своје популарне игре *Fortnite Battle Royale* за играње на мобилним телефонима или другим електронским уређајима.

Развој модерних видео игара у првој половини XXI показује да је креирање видео игара све скупље, а комплексност производа захтева учешће све већег броја људи, док 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 захваљујући изразитој аутентичности уметничког израза у појединим видео играма. У савремено доба приметно је да динамика, интерактивност и начин приповедања који су заступљени у видео играма веома утичу на филмску уметност и књижевност, а такође се често успоставља интеракција између видео игре и других облика медија која доводи до преноса садржаја из једног медија у други (*transmedia*). Под 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. Изгледи 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. 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 (Лучић, 2023: 382, 384-385). Нови начини коришћења видео

игара утичу на то да техничке мере заштите (пре свега аутентификација, тј. провера идентитета корисника) и у играма дефинисани модели плаћања постају најважнији начини спречавања 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 због плагирања видео игре.

И поред великих успона и повремених криза индустрије видео игара, оне се стално усавршавају. Од „направе којом докони људи прекрађују досаду", како је видео игре у својој одлуци описао Магистратски суд у Торину (*Atari Inc. & F.lli Bertolino v SIDAM s.r.l*, 1982) оне су се током протеклих седам деценија развиле у дела која по квалитету аудиовизуелних компоненти, наративу и комплексном уметничком изразу могу успешно да конкуришу заштићеним ауторским делима, што би требало да провоцира решавање питања на који начин обезбедити адекватну заштиту видео игре у ауторском праву.

Од краја 2022. години када је *OpenAI* учинио бесплатно доступним систем вештачке интелигенције *ChatGPT* за генерисање оригиналног језичког садржаја, убрзано се користи вештачка интелигенција у процесима креирања различитих садржаја на рачунарима, а нарочито виртуелних приказа са сликама или графиком, што су саставни елементи видео игре. Проблеми ауторске заштите дела насталих употребом вештачке интелигенције и различити приступи при регулисању у Европској унији, САД и Кини на шта се указује у доктрини (Лучић, 2022; Ćeranić Perišić, 2025; Ćeranić Perišić, 2025a; Милосављевић, 2026; Petrović, 2025a) свакако ће додатно отежати заштиту видео игре путем ауторског права.

Видео игре као најважнији производ индустрије забаве

Светско тржиште видео игара

Посебност индустрије видео игара огледа се у томе што су прве видео игре биле резултати истраживања заинтересованих појединаца, који су их креирали више из радозналости, хобија или ради тестирања могућности тадашњих рачунара без лукративних мотива. Брзи техничко-технолошки напредак омогућио је доступност рачунара, потом и других електронских уређаја све бројнијој популацији, а самим тим и интересовање за видео игре је константно расло. Врло брзо постало је јасно да креирање и објављивање видео игара могу донети значајан профит великом броју људи,

како програмерима, тако и свима онима који раде на стварању, објављивању и рекламирању видео игара.

Како је видео игра производ који треба да донесе приход на тржишту забаве, начин наплате видео игре се предвиђа већ у идејном концепту игре. Примењују се различити модели за остваривање прихода (модели монетизације) ради оптималног усклађивања интереса корисника и произвођача, постизања популарности и дуговечности игре на тржишту и спречавања неовлашћеног коришћења, копирања и дистрибуције видео игре. Сваки од њих има својих предности и недостатака, почевши од традиционалне продаје видео игре на физичком носачу, претплате за *online* приступ играма до модела који омогућава бесплатну инсталацију и коришћење основне видео игре уз наплату додатних дигиталних садржаја, као што су куповина виртуелних предмета или бонус садржаја (тзв. микротрансакције), могућност тзв. козметичких промена (*skins*) изгледа ликова, опреме и слично, наплата рекламирања у видео игри (више у Петровић, 2025: 39-43). Све мањи приход остварује се од продаје копија видео игара у физичком облику тако да провајдери мотивишу кориснике да бесплатно или уз минимална плаћања приступе садржају игре, како би наплатили додатне услуге од корисника или од оглашивача.

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. паметних телефона на тржишту допринела је да се све чешће, уместо сложенијих и скупих видео игара за персоналне рачунаре, креирају једноставније и масовно доступне видео игре за мобилне телефоне. 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.

Индустрију видео игара одликује висока профитабилност и динамичан развој. Током последњих петнаест година развоја светска индустрија видео игара остварује десет пута увећани годишњи профит – 1990. године приход је износио око 20 милијарди, а 2025. године достиже готово 200 милијарди (Ball, 2025: 3). Експанзија индустрије игара омогућена је диверсификацијом производа и услуга – продаја копија видео игара на

физичким носачима, претплата на игре, конзола и других уређаја за играње представља део укупних прихода у којима учествују и тзв. микротрансакције, наплате рекламирања итд. Маркетинг стручњаци задужени су да људима понуде различите начине 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 забаве.[10] Истовремено, 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 аудиовизуелних 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.

Према извештају СОИС за 2022. годину, индустрија видео игара је остварила изузетне пословне резултате у 2020. години, у току глобалне катастрофе изазване пандемијом вируса COVID-19, када је у светским оквирима остварила приход од приближно 178 милијарди долара, што је више него у филмској индустрији, издаваштву и музичкој индустрији заједно (Dimita, Lee & Macdonald, 2022 : 9). После периода извесне стагнације у току 2022. до 2024. године светско тржиште индустрије видео игара се опоравља, тако да се за 2026. годину, очекује да би остварени приход достигао на светском нивоу 205 милијарди долара (илустровано графиком 1).

Подаци о пословању компанија и студија који се баве производњом и дистрибуцијом видео игара показују да се индустрија видео игара реструктурира, како би и даље обезбедила стални раст профита од 4 до

[10] 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 економике. 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.

6% на годишњем нивоу. После масовних отпуштања запослених, највише на подручју Северне Америке (удео од 43% отпуштених), постепено почиње да расте број запослених али на нискобуџетним тржиштима. Да би се смањили трошкови производње, компаније све чешће инвестирају у нови садржај заједно са спољним партнерима на основу флексибилних уговора (Ball, 2025: 9-10).

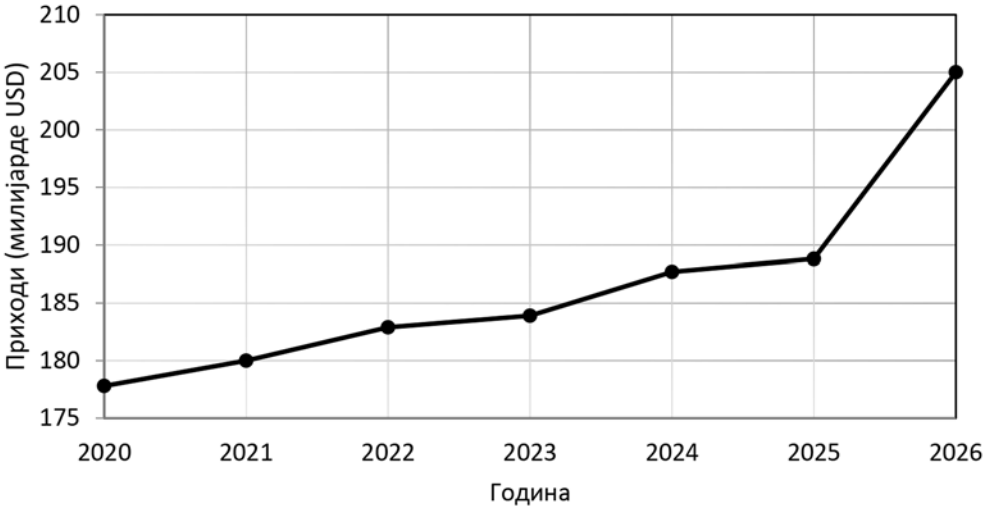


График 1. Приходи од 2020-2026. г. (пројекција за 2026)*

* Извор: Newzoo, 2025.)

У 2025. години популација играча широм света достигла је 3,6 милијарди. Највећи број корисника (око три милијарде) видео игре игра преко мобилног телефона, 936 милиона корисника игра видео игре на рачунару, а око 645 на конзолама. Годишњи приходи индустрије видео игара износе 188.8 милијарди долара од чега само игре за мобилне телефоне остварују приход од 103 милијарде долара (Newzoo, 2025: 10, 13).

Према извештају компаније Newzoo из 2025. године, више од 61,5% светске популације која има приступ интернету игра неку видео игру. Према демографским пројекцијама, највећи број корисника, 53%, је из региона Азије и Пацифика (1,896 милијарди), следе: Африка и Блиски исток (595 милиона), Европа (465 милиона), Јужна Америка (372 милиона), Северна Америка (249 милиона). Од укупног броја играча на светском нивоу 1,6 милијарди играча изврши плаћање приликом играња или ради обезбеђења приступа одређеној видео игри (Newzoo, 2025: 14).

По пет видео игара за личне рачунаре, конзоле и мобилне телефоне наведене су у табели бр. 1

Табела 1. Најпопуларније видео игре у 2025. години*

Лични и преносни рачунар	Конзоле	Мобилни телефони
Counter Strike 2	*EA Sports FC 25*	*Pokemon Go*
Monster Hunter Wilds	*Assassin's Creed Shadows*	*Whiteout Survival*
R.E.P.O	*Monster Hunter Wilds*	*Royal match*
The Sims 4	*Call of Duty: Modern Warfare I\II\ Warfare Black Ops 6*	*Coin master*
Fortnite	*Fortnite*	*PUBG: BATTLEGROUNDS*

* Извор: Newzoo, 2025.

Најновији извештај Newzoo из 2026. године посвећен је видео играма за рачунаре и конзоле. Очекује се приход од 45 милијарди долара од видео игара за конзоле и 43 милијарде долара од видео игара за рачунаре. У САД, Европи и Јапану предњаче видео игре намењене конзолама, док су на тржишту Кине, САД-а и Јужне Кореје претежније заступљене видео игре намењене рачунарима. Најпопуларније видео игре у првој половине године су: *Roblox*, *Fortnite* и *Call of Duty* (Newzoo, 2026).

Стални развој индустрије видео игара постоји и у Европској унији. 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 2024. годину представила је релевантне статистичке податке за територију Европске уније. Према подацима из 2024. године, приход индустрије игара у ЕУ износио је 26,8 милијарде долара, што је веће за 4% у односу на 2023. годину. Највећи удео у приходима имају игре за мобилне телефоне (44%), затим игре за конзоле (38%), док је мање учешће прихода од игара за личне рачунаре (15%) и од online дистрибуције или стримовања видео игара (4%) (ISFE-EGDF, 2024: 15). Постоји тренд повећања броја запослених у индустрији видео игара. Број радних места је износио 98000 у 2020. години (ISFE-EGDF, 2021), а 2025. године 116419, од чега 24,9% чине жене. У укупном приходу са 81% учествују приходи од дигиталних уређаја (од паметних телефона и таблета) (ISFE-EGDF, 2024: 14).

Претпостављену базу играча видео игара чини 54% становништва Европске уније узраста од 6 до 64 године (укупно 128,2 милиона корисника видео игара на свим платформама). Међу њима преовлађују старији од 18 година (75% од укупног броја корисника). У укупном броју корисника особе женског пола заступљене су са 45%. Корисник у просеку проводи 9,4 сати недељно играјући видео игре, најчешће на мобилном телефону или таблету (ISFE-EGDF, 2024: 10).

Индустрија видео игара у Републици Србији

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 навике у игрању, 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 (РЗС, 2023: 14). 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 (упор. Chang, 2023).

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. Према подацима из 2022. године половина становништва је потпуно рачунарски писмена, а четвртина делимично (РЗС, 2023а: 16). Сви они би, уз лица која поседују мобилне телефоне, могли да се сматрају потенцијалним корисницима видео игара.

Поред података о рачунарској писмености становништва и подаци о употреби рачунара, мобилних телефона и интернета иду у прилог закључку да су наведени електронски уређаји доступни већини становништва, која их употребљава свакодневно. Према подацима Републичког завода за статистику из 2025. године о употреби информационо–комуникационих технологија у Републици Србији, рачунаре поседује 71,7% испитаних домаћинстава (РЗС, 2025). Готово сваки грађанин има мобилни телефон (95,8%), при чему најчешће има и приступ широкопојасном интернету (90,1%). Највећи број домаћинстава која поседују рачунар су у градским насељима, доминантно у главном граду (81,7%), а следе Војводина (68,9%), Шумадија и западна Србија и јужна и источна Србија са по 67,7% заступљености рачунара у породичним домаћинствима. У односу на податке из 2024. године

незнантно је смањена употреба електронских уређаја у домаћинствима. У тој години, рачунар у домаћинству поседовало је 73,4% испитаника, док је приступ интернету имало 88,8% испитаника. Проценат домаћинстава у којима се користио мобилни телефон износио је 95,9%, док се није значајније разликовала у односу на 2024. годину територијална дистрибуција по урбаним срединама домаћинстава који поседују рачунаре (РЗС, 2024; РЗС, 2025). У складу са глобалним тенденцијама повећава се примарна употреба мобилних телефона и интернета, коју прати смањење заступљености рачунара и телевизора у домаћинствима. Стопа раста од око 3% домаћинстава са интернет прикључком потврђује запажање да се све већи број становника одлучује за коришћење нових технологија, које омогућавају приступ одабраном садржају, у односу на традиционалне електронске уређаје какви су телевизор или рачунар, па чак и преносни рачунар. Промене у периоду 2023. до 2025. године су илустроване графиком 2.

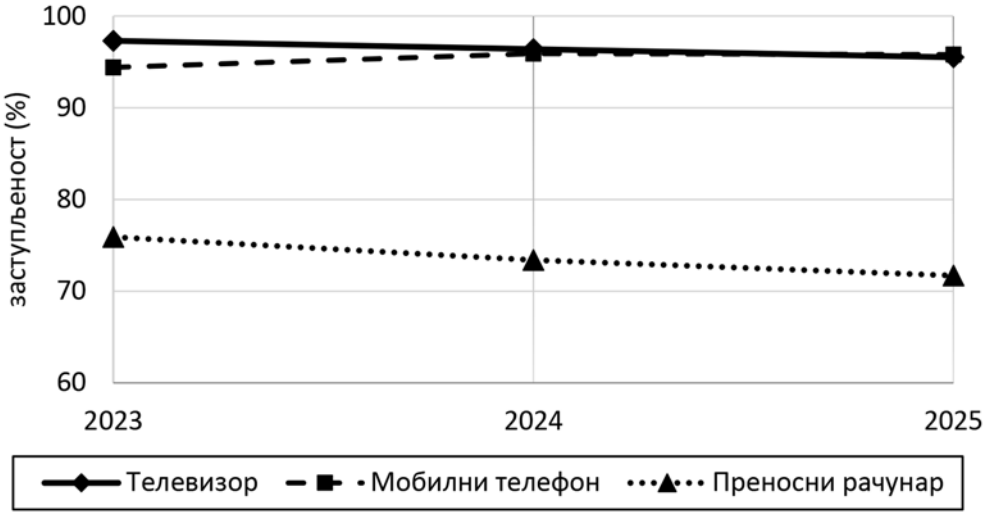


График 2. Заступљеност електронских уређаја у Србији.*
* Извор: РЗС, 2024: РЗС, 2025)

Као и ранијих година, више од 90% грађана оба пола свих старосних група поседује мобилне телефоне (тиме су и потенцијални корисници мобилних игара). График 2. показује да готово сви, а нарочито млађи грађани, имају мобилне телефоне. Постоји извесна разлика по полу код најстарије групе старости од 55 до 74 године, али она није значајна, будући да и у тој групи 94% жена и 96% мушкараца располаже мобилним телефонима. Примећује се да се, у односу на 2024. годину та разлика међу половима у најстаријој старосној групи смањила (РЗС, 2024; РЗС, 2025).

Табела 2. Употреба мобилног телефона према полу*

Употреба мобилног телефона према полу:	2024.	2025.
Мушки: 16-24 године старости	97,4%	96,5%
Женски: 16-24 године старости	100%	100%
Мушки: 25-54 године старости	98,9%	98,5%
Женски: 25-54 године старости	99,2%	98,9%
Мушки: 55-74 године старости	94,4%	96%
Женски: 55-74 године старости	91,4%	94%

* Извор РЗС, 2024: РЗС, 2025.

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.

Раст и развој индустрије видео игара у Србији прати Асоцијација индустрије видео игара Србије (SGA) у својим годишњим извештајима (илустровано подацима од 2020-2025. у табели бр. 3).

Табела 3. Развој индустрије видео игара у Србији (2020-2025)*

ГОДИНА	2020	2021	2022	2023	2024	2025
Остварена зарада(у милионима €)	120	125	150	175	214	220
Број тимова	120	130	140	150	100	100
Број запослених	1431	1548	1744	3419	3596	3170
Број креираних игара	41	35	51	30	44	22
Број игара у развоју	-	-	94	81	84	75

* Извор: SGA, 2026; SGA, 2025; SAG, 2024.

Досадашњи извештаји Асоцијације индустрије видео игара Србије показују да постоји константан раст индустрије видео игара, исказан на основу прихода који запослени већином остварују како на домаћем тржишту, тако и ван Србије, на развијенијим тржиштима. Вредност индустрије видео игара се од 2020. до 2025. увећавала из године у годину, достижући 220 милиона долара у 2025. години. У односу на 2023. и 2024. годину, приметно је смањење броја компанија које се баве креирањем видео игара, а такође и броја запослених (за 5,6% у поређењу са претходним годинама, нарочито у мањим компанијама). У 2025. години су креиране само 22 видео игре, али је, упркос томе, индустрија остварила за 3,7% већу међугодишњу зараду (SGA, 2026).

Језгро индустрије видео игара у Србији чини 15 компанија које укупно имају 2763 запослена, што чини 66% домаће индустрије видео игара. Највећи број тимова има између 5 и 10 запослених. Београд је седиште за 41 тим и компанију, следе Нови Сад са 16, Ниш са 5 и Шабац са 2, док у Панчеву, Вршцу, Крагујевцу, Сомбору, Руми, Врњачкој бањи и Сурдулици седиште има по један тим и/или компанија (SGA, 2026). Компаније не обављају искључиво своју делатност у Републици Србији, већ неке имају канцеларије у Ирској и САД (SGA, 2025). Као што се запажа у свим извештајима од 2020. године до данас, учешће жена међу запосленима је 30%, при чему је процентуално иста заступљеност жена на руководећим позицијама, што одговара светском тренду (SGA, 2026: 39, 40).

Као и ранијих година, најчешће се креирају оригиналне игре за мобилне телефоне, претежно у моделу F2P уновчавања. Игре намењене мобилним телефонима чиниле су 80% од укупног броја видео игара у 2024. години (SGA, 2026). На другом месту су видео игре намењене рачунару (78%), а следе видео игре направљене за конзоле (48%), онлајн видео игре (28%) и видео игре које се играју помоћу технологије виртуелне стварности (24%). Према показатељима за 2025. годину, видео игре домаће индустрије остариле су фантастичан резултат у броју преузимања који достиже 307.179.187, док је број купљених игара достигао 613.169. Видео игре произведене у Србији појављују се и на највећим светским тржиштима попут САД, Кине и Европске уније (SGA, 2026).

У извештају Асоцијације индустрије видео игара Србије за 2025. годину наведени су одговори испитаника у вези употребе вештачке интелигенције у стварању видео игре. Чак 77% испитаника сложило се са тврдњом да на неки начин користи вештачку интелигенцију приликом креирања видео игара, док се свега 23% испитаника изјаснило против. Употреба вештачке интелигенција најчешће се односи на програмирање, бизнис подршку, маркетинг и анимацију (SGA, 2026). На основу показатеља које се већ годинама прате, аутори извештаја Асоцијације индустрије видео игара Србије за 2025. годину, констатују да се индустрија видео игара налази у фази прилагођавања промењеним економским и монетарним условима који владају на светском тржишту видео игара.

ДРУГИ ДЕО
ВИДЕО ИГРА ИЗ ВИЗУРЕ АУТОРСКОГ ПРАВА

Приступ заштити креативног садржаја видео игре

Правно релевантна дефиниција видео игре

Ауторско право у ширем смислу подстиче креативност појединица и развој културе у друштву на тај начин што штити морална и имовинска права аутора и омогућава контролу над коришћењем ауторског дела. Правним правилима ауторског права штите се оригиналне духовне творевине (ауторска дела) настале радом стваралаца у областима књижевности, науке и уметности, изражене у одређеној форми. Ако се видео игра посматра као резултат интелектуалног стваралаштва, онда је најважнији сегмент правне регулативе видео игара управо заштита путем ауторског права. Међутим, претходно истраживање показује да видео игра није регулисана као ауторско дело ни на међународном, нити на нивоу националних законодавстава (Петровић, 2025: 79-159).

У недостатку посебних правних правила која би се односила на видео игру као јединствену духовну творевину, преостаје приступ по коме се заштита видео игре може постићи посредно, тако што се штите оригиналне компоненте у њеном саставу које могу да се посматрају као посебни предмети ауторскоправне заштите или заштите путем сродних права. То би значило да се видео игра, као јединствена творевина, своди на скуп и комбинацију различитих компоненти од којих неке задовољавају услове да се сматрају ауторским делима. То су пре свега рачунарски програм који покреће игру и аудиовизуелне компоненте игре које се приказују на екрану током играња, те се и правна природа видео игре описује као дихотомна, јер је чине две целине које могу да се посматрају као различите категорије ауторских дела.

Предност поменутог приступа јесте што би тумачењем постојећих правила било могуће обезбедити ауторскоправну заштиту најважнијих компоненти видео игре – рачунарског програма и аудиовизуелних компоненти. Али, стварни ефекти заштите у пракси зависиће од издвајања, одабира и класификовања појединачних компоненти видео игре који подлежу заштити према националном праву.

Постоји опасност да се на видео игру примене само оне законске одредбе које се односе на рачунарски програм као суштинску компоненту сваке видео игре, чиме би се заштита аудиовизуелних елемената у потпуности занемарила. С друге стране, могуће је да се на основу дистрибутивног приступа пружи заштита и рачунарском програму и свим осталим компонентама које би одговарале појединим категоријама ауторских дела.

Да би се определио адекватан статус видео игре у области права интелектуалне својине најпре треба одредити њен правно релевантни појам и правну природу. Прво треба поћи од одређења видео игре у техничком смислу као било које врсте 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 (Frasca, 2001: 4). Потпуније и прецизније је појам видео игре дефинисан у извештају из 2013. године Светске организације за интелектуалну својину (*World International Property Organization* – WIPO). Поменути извештај садржи резултате упоредноправног истраживања, а видео игра је одређена као комплексно ауторско дело која се састоји од већег броја уметничких форми попут музичких дела, литерарних дела, видеа, дела ликовне уметности, које подразумева људску интеракцију посредством рачунарског програма утемељеног на одређеном хардверу (Ramos et al., 2013: 7). Сходно томе, у ауторском праву се видео игра не третира као једно, целовито ауторско дело, него као сложена целина (скуп) различитих ауторских дела која би засебно могла да буду предмети ауторскоправне заштите, под условима да су оригинална и креативна, при чему такав скуп укључује људску интеракцију током извршавања рачунарског програма на одређеном хардверу. У дефиницији су наведени типични облици уметничких форми заступљених у видео игри као што су сценариј, музика, слике, видео, ликови итд. и наглашене су три њене карактеристике: људска интеракција, рачунарски програм који је покреће и хардверска основа.

Под интеракцијом подразумевају се одлуке и поступци играча у току игре којима се директно утиче на њен ток и изазивају одређене последице. У суштини, кроз процес играња играч комуницира са виртуелним светом и мења га. Интерактивност је важна особеност видео игре по којој се она

разликује од филма или извођења музике код којих су гледаоци и слушаоци у пасивном положају. Интерактивност игре мотивише корисника да је игра, при чему може да унесе извесне измене у игру својим деловањем, што је и један од највећих проблема из перспективе ауторскоправне заштите. Захваљујући интерактивности, дигитална видео игра је прихваћена као начин преношења информација у медијима масовне комуникације (Gómez-García & de la Hera Conde-Pumpido, 2022: 449). Проширивање универзума видео игре на друге медије и њихов развој кроз трансмедијалност додатно усложњава проблем регулисања правне заштите видео игара.

Други елемент који свака видео игра мора имати је рачунарски програм који у свом коду садржи видео игру. И интерактивност видео игре садржана је у коду рачунарског програма. Најважнији међународни документи предвиђају да рачунарски програм ужива ауторскоправну заштиту по аналогији са литерарним делом, под условом да испуњава услов оригиналности.

Трећи елемент 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. Напредни хардвер је и данас услов да би све сложеније видео игре могле да се играју, премда је развој технологије тзв. рачунарства у облаку (*computing in cloud*) омогућио услугу стримовања видео игре на телевизор или мобилни телефон директно са удаљеног сервера.

Слично као што је то учињено у дефиницији из извештаја Светске организације за интелектуалну својину (Ramos et al., 2013) и у домаћој 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 игре као 'целовитог дела' које је било предмет интелектуалне својине, као ни одредбе које би тичу њене целокупне правне заштите" (Лучић, 2020: 432).

Захваљујући дигиталним технологијама, видео игра се преобразила од једноставног рачунарског програма у сложено дело у коме доминирају аудиовизуелне компоненте изузетне креативности утемељене на

софистицираним техничким решењима рачунарских програма. Нагли преображај видео игре и њено стално усавршавање у складу са напретком технологије, разлози су што је тешко конципирати правну заштиту видео игре на неки нови, бољи начин. Из тог разлога прихвата се постојећи приступ као уобичајен, упркос очигледним недостацима.

Видео игра као скуп креативних и других компонената

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, аудиовизуелни елементи, литерарни елементи и механика игре. Њихова техничка основа повезује их са рачунарским програмима и дигиталном технологијом, док су по аудиовизуелним елементима видео игре врло сличне играном филму и анимираном филму с тим што се од њих разликују по степену интерактивности. Присуство литерарних елемената чини видео игре сличним књижевним или драмским делима.

Видео игре се могу разумети као нарочити мултимедијум, који у ауторском праву није заштићен као јединствени предмет. Сложеност таквог мултимедија најбоље се може уочити поређењем са традиционалним предметима заштите путем ауторског права, као што су књижевно и кинематографско дела. На пример, 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, мајстору маске, композитору. Видео игра садржи аудиовизуелне елементе генерисане рачунарским програмом, који могу бити разнороднији него у филму, при чему, за разлику од филма, неке савремене игре треба да омогуће играње које траје сатима и данима. Поред тога, сложеност видео игре последица је тога што је играч (корисник) у интеракцији са игром, коју не само да покреће него посматра кретање слика по екрану и контролише игру. Такав степен утицаја играча

на развој игре током играња мора бити омогућен специфичном структуром и дизајном видео игре.

Компоненте 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. С обзиром на тему књиге, примењена је друга наведена врста класификације, заснована на основној и општеприхваћеној систематици елемената видео игре Липсона (Lipson) и Брејна (Brain), којом се потенцира значај рачунарског кода и аудиовизуелних елемената видео игре као предмета заштите путем ауторског права (Lipson & Brain, 2016: 53-55). Међутим, хибридни карактер видео игре и њена изразита сложеност намеће потребу да се уз обавезне компоненте својствене свакој игри (рачунарски програм и аудиовизуелне елементе) који подлежу ауторскоправној заштити опишу и други делови видео игре који могу да буду подобни предмети заштите различитих права интелектуалне својине. У литератури такав приступ преовлађује (Greenspan, Boyd & Purewal, 2014; Greenspan & Dimita, 2022: 59; Dimita, 2024; Петровић, 2025: 62-80).

Према томе, у књизи је описана основна класификација видео игре из аспекта ауторског права на основу дихотомије рачунарски програм – аудиовизуелни елементи, допуњена другим компонентама и осавремењена, 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.

У видео игри постоје техничке компоненте су саставни делови дизајна сваке видео игре. То су механика игре и правила игре (*gameplay*). Механика игре подржава изразиту интерактивност видео игре, а у зависности од потребног степена и природе интерактивности дизајнира се гејмплеј, који представља начин на који се одвијају активности играча и других ентитета током игре, односно, из позиције самог играча гејмплеј одређује скуп активности које играч може да предузме на основу функционалних информација које прима током игре како би у њој победио (Herrera González, 2019: 72). Механиком игре се одређују сврха игре, поступак извођења акције, правила за предузимање неке активности, број играча, њихове улоге, потребне вештине, резултати које треба постићи, могуће награде, обрасци интеракције ликова, нивои игре, системи управљања ресурсима (нпр. апстрактни објекти или алати помоћу којих играч предузима своје активности у игри).

Механика игре, правила игре у смислу упутстава за играње и *gameplay* не подлежу заштити путем ауторског права. Механика игре представљају

идејну основу игре, правила игре су материјализоване идеје игре, а *gameplay* се по својој природи сматра ближим правилима игре, него делом њеног дизајна. Како ауторско право не пружа заштиту идеји, него оригиналном изразу идеје, механика игре и *gameplay* не подлежу ауторскоправној заштити, мада би се под одређеним условима могли штитити путем патента (Herrera González, 2019: 85-86). Међутим, у веома сложеним видео играма *gameplay* се не може свести на правила игре, која би морала да буду ван заштите ауторског права, него се посматрају у склопу специфичног аудиовизуелног израза дизајна игре који би могао да буде заштићен путем ауторског права. У случају из француске судске праксе (*Atary v Raynal,* 2016), суд је пресудио у корист тужиоца – програмера, некадашњег запосленог компаније Атари који је тужио компанију због повреде ауторских права. Суд је оценио да је улога тужиоца у раним фазама развоја игре била од пресудног значаја за настанак видео игре под називом *Alone in the dark*. Тужилац је конципирао тему игре, креирао структуру игре и развио два рачунарска програма – алата за пројект игре, а због револуционарности тих програма признат му је статус аутора. Према ставу суда гејмплеј игре *Alone in the dark* представља њену главну покретачку снагу и основано се претпоставља да ће се наставци игре заснивати на програмском коду и основном гејмплеју чији је аутор тужилац (*Atary v Raynal,* 2016). У пресуди је суд класификовао видео игру као сложено дело које је, у конкретном случају, резултат заједничке инспирације и сарадње међу различитим ауторима (тзв. хоризонтални креативни процес), док компанија није имала водећу улогу у развоју видео игре, како је доказано записницима са састанака (*Atary v Raynal,* 2016).

Заштити путем ауторског права не подлежу ни елементи који задиру у начин бодовања или дизајн монетизације, иако морају да постоје у структури видео игре и саставни су део механике игре. У саставу гејмплеја су и они формати који се уносе у механику игре како би омогућили игру за више или великог броја корисника преко платформи или мрежа, као што су ММО игре.

Заштита путем патента не може да се односи на рачунарски програм видео игре, али би могла бити допуштена за техничке проналаске сачињене помоћу технологије која се користи у рачунарском програму и за 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). Према томе, свако ново решење неког производа за видео игре (хардвер, тастатура, џојстик, електрични елементи уграђени у контролер, рачунарско-програмска решења укључујући покретач или погон игре – *game engine,* методе комуникације између апликација, интерфејси, методе играња игре и слично), као и побољшања постојеће технологије, на пример, техничке иновације у дизајну базе података, могу бити предмети заштите путем патента. 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 они могу да подлежу заштити путем ауторског права, а истовремено да представљају технологију која омогућава нову креацију (стварање аудиовизуелних приказа на екрану). Основни код рачунарског програма није патентибилан, па се у погледу заштите рачунарског програма примат даје ауторском праву, као што ће бити објашњено у каснијим излагањима.

У савременим видео играма све чешће су присутни сложени аудиовизуелни елементи, подобни да буду посебни предмети заштите путем ауторског права, попут анимација, а подешавање анимираних ликова (аватара)[11] може да буде заштићено у склопу индустријског дизајна. Анимирана дела могу бити предмети сродних права режисера, глумаца, каскадера, спортиста, певача, балетских уметника, пантомимичара и других који учествују у њиховом стварању. Ту су и псеудотворевине попут фонограма и видеограма који могу да буду предмети сродноправне заштите.

Саставни део видео игара су базе података које се користе за праћење напретка играча и њихових резултата а нарочито су значајне код сложених дигиталних игара, намењених за масовно играње улога или надметање. У таквим играма базе података не служе само чувању важних података, него се њима и управља преко базе. Користе се базе података о играчу (детаљи 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.

[11] Аватаром се назива фигура или икона која представља одређену особу у видео игри. Иначе, реч аватар је санскритског порекла. Оригинално, у хиндуизму, означава реинкарнацију божанства или ослобођене душе у телесном облику човека или животиње током живота на земљи.

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, под условом да је реч о материјализованим предметима који имају својства индустријског или занатског производа. Путем индустријског дизајна могуће је заштити изглед лика у видео игри и изглед уређаја за игре, као друге естетске аспекте видео игре, попут икона, симбола, орнаментике и других дводимензионалних елемената (линије, контуре, боје, облици и текстуре), а могуће је заштити и изглед кутије за видео игре на DVD носачу. Дигиталним дизајном који се користи за креирање визуелних компоненти видео игре релативно је лако преузети карактеристике појединих физичких објеката. Спорно је 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 могу да се посматрају као уметнички предмети ако су одштампане у тродимензионалном формату, а који би, истовремено, због својих функционалних особина, могли бити заштићени путем индустријског дизајна.

У свакој видео игри су заступљене компоненте које се штите на основу права знака разликовања (жига). Тако креатори видео игре могу заштити јединствене елементе свог производа, као што су назив, логотип, лого, симболи, имена анимираних ликова (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. Подела прати историју видео игара, јер су најпре 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 (Grosheide, Roerdink & Thomas, 2014: 12; Dougherty & Lastowka, 2007-2008: 755).

У видео игри се редовно користе жигом заштићене ознаке 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 користи, при чему се додатно подстиче везивање потрошача за производе одређене компаније.

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 (Grosheide et al., 2014: 12). Скраћене фразе и рекламни слогани бренда не могу се сматрати традиционалним ознакама у смислу функције спречавања забуне потрошача о идентитету и пореклу производа – то су рекламне поруке које су у функцији формирања потреба потрошача и њиховог везивања за одређени бренд. 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 виртуелну стварност (Ćeranić Perišić, 2022: 108).

С обзиром на то да је у овој књизи истраживачки фокус усмерен на заштиту видео игара у ауторском праву, биће посебно анализиране компоненте видео игре који могу да буду предмети такве заштите. У саставу видео игре предмети ауторскоправне заштите, поред рачунарског програма могу бити музичка и уметничка дела, фотографије, мапе, књижевно дело које је послужило као литерарни предложак, оригинални сценарио, ликови из видео игре, док би предмети сродних права биле базе података и фонограми, укључујући ту и позадинске звуке (илустровано табелом 4, а детаљно објашњено у излагањима која следе).

Табела 4. Предмети заштите ауторског права у видео игри *

КОМПОНЕНТА – ПРЕДМЕТ ЗАШТИТЕ АУТОРСКОГ ПРАВА	
РАЧУНАРСКИ КОД	Основни код
	Објектни код
	Примарни „погон" игре (*game engine*)
	Додаци/ потпрограми
ВИЗУЕЛНИ И ГРАФИЧКИ ЕЛЕМЕНТИ	Фотографије/ статични снимци (формати.jpeg; .png)
	(Дигиталне) покретне слике (формати.mpeg, .gif)
	Прикази у 3D технологији
	Анимација (аудио визуелни елемент), подешавање карактера
	Дизајн веб сајта
	Дигитално „хватање покрета"
	Картографски и архитектонски елементи

ЕЛЕМЕНТИ ЗВУКА И МУЗИКЕ	Музичке композиције/партитура
	Оригинални *sound track*; снимци музике и звукова
	Гласови, дијалози глумаца за синхронизацију
	Звучни ефекти; позадински звуци
ЛИТЕРАРНИ ЕЛЕМЕНТИ	Прича, наративни и интерактивни сценарио, текст дијалога
	Књижевно дело
	Анимирани ликови (аватари)
КОМПОНЕНТЕ ТЕХНОЛОГИЈЕ ВИРТУЕЛНЕ СТВАРНОСТИ	Програмске компоненте виртуелне стварности
	Генерисан кориснички садржај

* На основу: Lipson & Brain, 2009: 227: Greenspan et al., 2014: 9; Greenspan,& Dimita, 2022: 59; Russell. 2018: 10.

Дихотомна правна природа видео игре

Видео игру као сложени предмет чине различити елементи, од којих су неки подобни да буду штићени ауторским правом, други би могли да буду предмет заштите сродних права, а трећи уопште не би могли да буду заштићени никаквим правом интелектуалне својине.

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 определити врста правне заштите која се може пружити видео игри, неопходно је класификовати видео игру према њеним елементима који су подобни да буду штићени 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 две или више компоненти – 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 морале раздвојити оне компоненте видео игре које би могле да подлежу ауторскоправној заштити од осталих који не потпадају под заштиту. Како игра постаје техничко-уметнички све сложенија, тако примена таквих дистрибутивних поступака постаје све тежа.

Може се закључити да је правна природа видео игре дихотомна, тако да се овакав сложени предмет ауторскоправне заштите посматра, с једне стране, као рачунарски програм (књижевно дело), а с друге стране, као аудиовизуелно дело (уметничко дело).

Видео игра као рачунарски програм

Рачунарски програм је суштинска компонента сваке видео игре и при томе подлеже заштити путем ауторског права. Изменама међународних аката у складу са техничко-технолошким напретком, како би се олакшала примена права у пракси, као што је објашњено у трећем делу књиге, предвиђено је да се у погледу заштите путем ауторског права рачунарски програм изједначава са литерарним делом.

Рачунарски програм представља начин записа низа наредби и упутстава намењених рачунару (алгоритама) како би њиховим извршењем постигао одређени резултат. Програм представља најважнију компоненту за стварање и покретање видео игре, захваљујући којој сви остали елементи видео игре постају доступни и видљиви корисницима. Према томе, то је основа видео игре која технички покреће аудиовизуелне елементе игре и дозвољава кориснику интеракцију са различитим елементима игре. Саставни делови рачунарског програма у техничком смислу (*software*) су: основни код (*source code*), алгоритми, план са дијаграмом развоја (*flowchart*), објектни код (*object code*) и интерфејси. Иако су сви наведени елементи важни за функционисање видео игре, није сваки од њих подобан да буде предмет ауторскоправне заштите, што је често доводило до судских спорова. Зато је потребно издвојити и описати оне делове рачунарског програма који могу да подлежу заштити.

По правној фикцији по којој се рачунарски програм изједначава са књижевним делом, ауторскоправну заштиту могли би уживати они рачунарски програми који су оригинални у смислу да представљају ауторову властиту интелектуалну творевину. Ауторскоправна заштита проширује

се на припремни дизајнерски материјал за израду програма и на пратећу техничку и корисничку документацију која је важна за његово коришћење. Заштита се односи најпре на основни програмски код који саставља и пише човек, користећи се програмским језицима. Ипак, строго се тумачи да се заштита основног кода односи на специфичан распоред и представљање програмских операција или инструкција. Поставља се питање да ли под заштиту потпада и објектни код, помоћу ког се основни код преводи (компајлира) у машински језик, како би рачунар могао да покрене рачунарски програм. Гурунли сматра да објектни код не би требало да подлеже ауторскоправној заштити, зато што машина може бити способна да га самостално креира и покрене (Gürünlü, 2020: 63). Упркос томе, у ауторском праву тумачи се да се као ауторско дело штити специфични облик основног рачунарског кода, што укључује једину машинску читљиву компајлирану верзију и оне елементе видео игре који садрже објектни програмски код.

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. У пракси постоје многобројни начини да се направе бројне варијације истог кода, тако да је тешко утврдити када неко креће од туђе основе кода како би изградио свој код. Ни сам програмер не може да зна колико и којих линија кодова преузима од другог, чак и када се статички повезује са одређеном библиотеком у рачунарству, а поготову када је то чини динамички. Ако креатор значајни део туђег кода укључује у властити, морао би да путем уговора о лиценци обезбеди сагласност носиоца ауторског права, иначе чини повреду ауторских права. Посебно треба водити рачуна да ли рачунарски програм видео игре може бити уграђен у техничке проналаске који би могли да буду предмети заштите путем патената. У том погледу се веома разликују европско и право САД, јер су рачунарски програми изричито искључени из заштите путем патента у европском праву, као што је предвиђено и у чл. 7, ст. 4 Закона о патентима Републике Србије (2011), што није случај у праву Сједињених Америчких Држава (Петровић, 2025: 66).

Када је реч о видео игри, ауторскоправна заштита рачунарских програма нема великог значаја за праксу, јер се приликом дизајнирања видео игре све чешће користе посебни програми или комплексно развојно програмско окружење за креирање игара (*game engine* – у преносном смислу покретач или погон игре). Покретач игре управља свим аспектима интерактивног програма како би се садржај игре кохерентно одвијао, према жељи креатора. Као скуп више програма, покретач игре омогућава писање

скрипта, примену готових алата за графику, звук и анимацију, као и за дефинисање понашања објеката у видео играма према законима физике, на пример, како се крећу, падају, ударају у препреке и слично тако да окружење у коме се померају ликови и објекти у игри изгледа што реалније.

Програмско развојно окружење чини развој игара јефтинијим, убрзава га и олакшава, омогућава производњу већег броја игара у истом времену и развој игре за друге платформе. Често се користи у пракси, јер омогућава да се програмери, растерећени узгредних задатака, усредсреде на бољу визуелизацију својих идеја и на садржај игре.

Покретач игре, који може бити искоришћен за дизајнирање више игара, нарочито ако су истог жанра, може бити заштићен ауторским правом, ако је довољно специфичан и оригиналан, при чему уговором о лиценци може бити уступљен на коришћење правним или физичким лицима. Студији који се баве развојем видео игара уобичајено користе властите покретаче игре за више игара, што резултира великом сличношћу игара истог жанра и/или истог произвођача. С друге стране, постоје компаније које само креирају покретаче игре које по основу уговора о лиценци уступају на коришћење другим компанијама или појединцима који дизајнирају видео игре.

Програмирање видео игре захтева да постоје претходно уређене листа одређених радњи (акција), које ће се извршавати по предвиђеном редоследу (*event scripts*), који свакако представља 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. 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 кодâ. 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 сложеног 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* пошто корисник приступи платформи треба имати на уму да и платформе представљају комбинацију одговарајућег рачунарског програма и хардвера. Такође, мора да постоји тзв. серверски рачунарски програм који служи за покретање, управљање и руковођење сервером, при чему поједностављује складиштење података и комуникацију са клијентима и крајњим корисницима, који путем апликације активирају своје налоге.

Како се све видео игре креирају на рачунарима, при чему је рачунарски програм основа у коју се умећу други елементи видео игре, које је касније немогуће издвојити из игре као целине, то се и правна теорија, глобално, дуги низ година приклањала ставу да видео игре треба сврстати у рачунарске програме. Класификација видео игре као рачунарског програма представљала би и за законодавце најједноставније решење зато што је у ауторском праву већ прихваћена фикција да се рачунарски програм третира као писано (књижевно) ауторско дело.

Ипак, видео игра не може да се изједначи са рачунарским 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 имала функцију. Истина је да постоје технички једноставније, по правилу старије, видео игре код којих је аудиовизуелни приказ резултат деловања програмског кода (на пример, вијугаво кретање тачака по екрану у игри *Snake*), али код сложенијих игара аудиовизуелни приказ у виду сцене настаје као резултат репродукције претходно креираног објекта (Суботтин, 2022: 318). Аргументи који датирају из осамдесетих година прошлог века да су видео игре по правној природи рачунарски програм могу да важе само за најраније видео игре, код којих нема изражених аудиовизуелних елемената, или они не испуњавају услов оригиналности. Ипак данас, као што Гаетано Димита показује на примеру еволуције судске праксе у државама ЕУ, се прихвата становиште према којем већина видео игара има елементе који задовољавају критеријум оригиналности па би могли да буду заштићени ауторским правом (Dimita, 2024: 49).

Ако би се видео игра изједначила са рачунарским програмом, примећује Гурунлу, обим правне заштите био неоправдано сужен и сведен само на техничке делове видео игре (Gürünlü, 2020: 40). Ако се видео игра сведе на рачунарски програм који служи као основа у коју се уграђују други елементи (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 твораца обезвређује и ограничавају се њихова права иако су стваралачки допринели настанку сложеног дела.

С друге стране, правна заштита видео игре као рачунарског програма била би ослабљена због тога што програмер може исти рачунарски код да изрази у небројеном броју различитих бинарних комбинација, при чему ниједна од потенцијалних варијација рачунарског кода не би могла да се сматра повредом ауторског права на видео игру.

Видео игра као аудиовизуелно дело

Све већа сличност између традиционалних аудиовизуелних ауторских дела и аудиовизуелних елемената видео игре, која нарочито долази до изражаја при дизајнирању дигиталних видео игара, разлог је због чега треба размотрити да ли би видео игра могла да се по правној природи изједначи са аудиовизуелним делима попут кинематографских дела или дела створених сличном техником. У том циљу је потребно претходно описати визуелне, графичке, музичке и звучне елементе који могу да се користе при креирању видео игре.

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. То су, на пример: дизајн, лик, оружје или неки други предмет, сцена, виртуелно окружење, али и текстуални описи или техничка упутства попут менија, навигације кроз мени, опције и интерфејси (тзв. *heads-up* екрана на коме се бирају опције, стрелице, показивачи), табеле рангирања играча итд. Реч је о најуочљивијем делу видео игре, јер се по покретању игре, осим основних података о игри и садржине сцене, свака даља активност играча приказује на екрану у виду графичког излаза (слике). Да би се постигла уверљивост призора и адекватна емотивна реакција играча која их мотивише да играју игру, у савременим видео играма се користе сложена графичка решења.

У видео игри могу да се користе фотографије и статичне слике у техничким форматима у којима се могу користити на рачунару, преузети са интернета или „извозити". Под условом да представљају оригиналну уметничку креацију, фотографије могу бити ауторско дело. На оригиналност фотографије указује избор мотива, углова под којима је снимљен објекат, избор времена снимања, начин осветљења објекта и слично. И покретне слике (видеограм), са или без звука или низ слика објекта у покрету снимљен дигиталном технологијом могу бити саставни делови видео игре. Поменути елементи се такође користе у 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 рачунарски генерисаним сликама или тродимензионалним објектима. За монтирање анимација користе се нарочити рачунарски програми. На тај начин је могуће од статичне слике направити уверљив 3D приказ лика из видео игре, кадар да предузима 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, снимају се покрети глумаца или каскадера у одговарајућој опреми, на основу којих се праве рачунарске анимације дводимензионалних или тродимензионалних ликова. Постиже се изузетна уверљивост ликова који, не само да се покрећу исто као и људи у одређеним ситуацијама, него се и на лицима ликова препознају адекватне емоције или гримасе. Техника је први пут искоришћена у игри *Mortal Kombat* како би се аутентично приказали покрети ликова-бораца. Зависно од теме игре могуће је да креативни допринос треба да дају кореографи или пантомимичари, док се као интерпретатори ангажују глумци, плесачи или балетски уметници. На пример у игри француске компаније Ubisoft под називом *Just Dance* из 2009. године у којој се промовише плес, играчи, преко одабраног лика, прате дигиталног „тренера". У игри су искоришћени видео снимци плесача који изводе кореографију у пуном костиму и са шминком на зеленом екрану. Верзија игре из 2024. године припремљена је уз ангажовање 38 плесача и 17 кореографа, од којих је седам изводило сопствене рутине као тренери, тако да је настало 40 нових мапа (Escoyne, 2023). У техници снимања покрета могуће је да се, поред покрета извођача, снимају и сама камера и пратећи предмети. Приликом анимације се постиже да генерисани ликови гледају објекте из исте перспективе као и онај ко би у реалности требало да гледа видео снимке. Тиме игра постаје још занимљивија, јер се одговарајућа сцена сагледава тачно из позиције одговарајућег лика (аватара) којег играч бира.

Дизајн мапа и изграђеног окружења у виртуалном свету нарочито је важан у савременим видео играма које се одвијају у отвореном простору, зато што је добра просторна оријентација играча у виртуелном свету предуслов искуства интеракције током играња. Слично реалном кретању, мозак играча ствара когнитивну мапу простора кроз који виртуелно „пролази", опажа и памти оријентире, просторне односе између појединих објеката и тражи бира најповољније правце кретања или другог деловања. 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 мапама или археолошким подацима. На пример, после пожара у коме је 2019. тешко оштећена црква Норт-Дам у Паризу искоришћене су веродостојне дигиталне реплике тог архитектонског објекта из Убисофтове игре *Assassin's Creed* како би стручњаци направили план реконструкције цркве према њеном тродимензионалном, фото-геометријском или ласерски скенираном дигиталном моделу (Harkai, 2022, 854-855). 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.

Поменути визуелни елементи који могу бити искоришћени у видео игри чине игру занимљивом за корисника игре, који је због тога у стању да у њој сатима активно учествује, посебно ако су у игри заступљена 3D графика и наратив који допушта играње из перспективе првог лица, када играч има утисак да су дешавања у видео игри део реалног света. По угледу на анимирани филм у видео играма се користе међусцене (*cut scenes*) – уметнути претходно снимљени видео материјал који не захтева интеракцију играча, а има функцију да прекида његове активности, или да га уведе у радњу која следи или нивое игре, чиме игра добија на динамици. Међусцене могу да буду посебна ауторска дела која се програмирањем убацују у видео игру, као што су кратки филмови (*in game movie*) или делови већег анимираног филма.

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, под условом да је оригинално ауторско дело настало у одговарајућој форми пре него што помоћу рачунарског кода унето у дигиталну видео игру. И остали визуелни 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 међусцене такође могу да буду предмети заштићени путем ауторског права.

Музички и звучни елементи у видео игри остварују важну функцију да створе одговарајући амбијент, допринесу реалистичности сцена у видео играма и да изазову одговарајуће емоције код корисника. Иако постоје видео игре без звука, већином оне садрже звучне ефекте, музичке секвенце а често и посебна ауторска музичка дела специјално наручена и компонована за потребе креирања видео игре. Видео игре се уобичајено отварају музичком темом, композиције отварају музичке менији или прате радњу или одређену локацију у игри. Раније настала музичка дела или композиције познатих аутора такође се преузимају у видео играма.

Музика за видео игре постаје посебна грана креативне индустрије која се, захваљујући технологији, одваја од индустрије видео игара. Развоју музике за видео игре погодује то што савремене игре могу да се играју сатима. Што је игра захтевнија и дуже траје, то и музика мора бити комплекснија, како би се одржала пажња играча док сатима истражује виртуелно окружење. Музичка партитура за видео игру има форму писаног документа (нотног текста) који је подобан да буде предмет заштите путем ауторског права.

Слично као што се у филму користи тонски и музички запис који прати радњу, за видео игру могу да буду креирани посебни тонски и музички записи (*sound track*), који могу да постану изузетно популарни и пуштају се у продају као музички дискови. Обично су то дела инструменталне музике, али се у новијим играма користе напредни аудио елементи. На пример, у трећем делу серије *Baldur's Gate 3*, који је проглашен за најбољу игру у 2023. години, ликови могу да свирају инструменте и певају одређене песме.

Туђа ауторска музичка дела доступна јавности могу се интегрисати у видео игру тек након закључивања уговора о лиценци са носиоцем ауторског права. На пример, у видео игри *GTA* могуће је 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 (Smith, 2019). Занимљиво је да су радио станице, самим тим и музичке нумере, прилагођене сваком од три лика из видео игре, тако да музика служи бољој индивидуализацији ликова.

Осим оригиналног тонског и музичког записа који прати радњу видео игре (*sound track*) и лиценцираних ауторских музичких дела, у видео игри могу да се користе посебни звучни ефекти, на начин као што се то чини у филму, телевизијским емисијама, преносима уживо, када се вештачки ствара или побољшава звук. У те сврхе се користе кратки аудио записи

од неколико секунди који се репродукују у тренутку када се у игри одвија одређена активност, на пример, пуцање, одскок, ударац у препреку и слично. Звучни записи могу да се садрже снимљене гласове и дијалоге.

У видео играма се често користе и звучни ефекти, тј. наглашени звуци, природни или вештачки произведени. Позадински звучни ефекти као што су звуци из шуме, жагор путника у аутобусу, саобраћајна бука и слично као и амбијентални звуци (дување ветра, падање кише, грмљавина) слушаоца тачно асоцирају на окружење у коме се дешава радња. Покрете анимираних ликова или радњу видео игре прате често тзв. Фолијеви звуци попут појачаних звука корака, шкрипе врата, ударца или ломљења предмета при паду и сличних, а одређени шумови могу да се искористе као звучни прелази између сцена.

И поред тога што аудиовизуелни елементи постају све важније компоненте видео игре, усамљени су ставови у теорији да би видео игре требало из визуре ауторског права посматрати као аудиовизуелно дело. У прилог таквом ставу истиче се да је због напретка дигиталне технологије аудиовизуелна димензија видео игре постала одлучујућа у односу на ниско креативни рачунарски програм, тако да уметнички делови видео игре не могу да се сматрају „преосталим делом" у односу на рачунарски програм који игру покреће, него су једнако важни као и програм (Fickor, 2021: 35). На то указују промене у француској судској пракси у периоду од 2004. до 2012. године у којој је прихваћено да су видео игре сложено дело у коме, из аспекта ауторскоправне заштите, постају све значајнији аудиовизуелни, графички и звучни елементи (Fickor, 2021: 29-30). Зато би управо оне елементе видео игре који личе на аудиовизуелна дела требало тако и класификовати и на њих применити одговарајуће одредбе 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 (Ficsor, 2021: 35). И Лучић (2020: 428) допушта да би видео игра под одређеним условима могла се штити као филм или покретне слике, док Мајер сматра да би у случају да се видео игре класификују као аудиовизуелно дело било неопходно на националном нивоу регулисати ауторско право, пренос права и морална права аутора другачије него у односу на филм (Maier, 2015: 124). У британском праву, у складу са традиционалним концептом ауторских права у *common law* систему, у судској пракси се филм схвата као стварни материјал у смислу целулоидне или видео траке, електронских средстава коришћених за снимање, а не у смислу снимљеног садржаја. Из тог разлога, иако би видео

игра могла да се подведе под законску дефиницију филма, у пракси би се пре свега поставило 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 (Booton & MacCulloch, 2017: 79).

Јасно је да класификација видео игре као аудиовизуелног дела не може да се односи на игру као целину, него само на њене аудиовизуелне компоненте које могу да буду предмети ауторскоправне заштите. Игра, као јединствена целина не може да се сматра аудиовизуелним делом зато што се по интерактивности веома разликује од филма или кинематографског дела. За разлику од пасивног гледаоца филма, корисник видео игре успоставља интеракцију са њом одређујући шта ће да посматра, при чему са сваким покретањем видео игре долази до њене промене (Mac Sithíng, 2016: 347; Субботин, 2022: 319). Са друге стране, интерактивност директно зависи од рачунарског програма који покреће игру, а то је уједно и суштинска одлика видео игре за разлику од филма или кинематографског дела, код којих је ирелевантно да ли их покреће рачунарски програм (Gürünlü, 2020: 38; Stamatoudi, 1999: 218).

Ако се видео игра класификује као аудиовизуелно дело, онда би сасвим могла да се посматра као збир ауторских дела као што су фотографије, снимци, графика, музичка дела и слично, што видео игра није, јер све те елементе повезује и покреће рачунарски програм. Да би видео игра, као скуп аудиовизуелних елемената могла да се сматра оригиналном духовном творевином било би неопходно да свако појединo аудиовизуелно дело у њеном саставу задовољи критеријум оригиналности неопходан да се окарактеришу као ауторска дела, што није могуће постићи. Самим тим изостала би и ауторскоправна заштита видео игре као целине.

Посебан проблем настао би у вези са проценом коме припада ауторско право на видео игру. Чланови развојног тима најчешће су лица запослена у компанији за развој видео игре или студију и лица ангажована по уговору, који се јављају као аутори појединих ауторских дела у саставу 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 власником дела које настаје заједничким радом његових запослених, што се прихвата у праву Сједињених Америчких Држава, али не и у европским законодавствима у којима таква могућност није предвиђена.

Друге компоненте – могући предмети ауторскоправне заштите

Литерарни елементи

У видео игри могу бити заступљени 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, на пример, да играч сам одабере текст који ће прочитати из имагинарног дневника, старе књиге, писма и слично. Самим тим могуће је туђе књижевно дела искористити у видео игри, не само као предложак за фабулу игре, него и непосредно, као делове текста које наратор говори или играч чита по избору. Литерарни предложак 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 предложак 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.[12]

Основна прича или приповедање које се користи у видео игри (наратив) у хронолошком и просторном оквиру сумарно описује суштину радње (фабула, заплет, сиже). 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, зато што се најчешће у видео игри поједностављено симулирају графички изражене активности (на

[12] У прилог томе ауторке Вигато 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 (Vigato & Vigato, 2021: 410, фуснота 4).

пример, пуцање, скакање, летење, играње неког спорта). Оно што би требало да учини смисленим и повеже такве активности једног лика или више њих 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 у односу на наративе 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 аудиовизуелну репрезентацију света приче, при чему се типови нарације могу смењивати у појединим сегментима, па чак и у истом сегменту игре (Вучићевић, 2024).

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 (Котенко, 2010: 424-425).

Функција основне приче у видео игри јесте да повеже све остале елементе тако да они могу испољити своје квалитете у пуној мери. Из тог разлога се при дизајнирању игре посебно води рачуна о тзв. наративним стратегијама. Такође, 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, наратив се у видео игри 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 (Ulaş, 2014: 81).

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.

Анимирани ликови (аватари)

Идентификација анимираних ликова (аватара) у видео игри као предмета права интелектуалне својине је изузетно спорна зато што нема јединственог става по питању да ли их треба третирати као саставни део видео игре као јединственог ауторског дела или као самостални предмет заштите, а такође нису понуђена решења за проблем који се правни режим примењује на анимиране ликове из видео игара (Субботин, 2022: 315). 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. аватара како се уобичајено назива у смислу инкарнације корисника у *online* видео игри за више играча, чиме се потенцира да је субјект игре (Суботин, 2022: 316).

Између лика и видео игре као комплексног дела увек постоји веза, чак и онда када он излази из оквира дела. Разлог је тај што се видео игра памти по интересантном и упечатљивом лику. Веома условно, теоријски, постоји извесна могућност да нацртани лик или лик коме су додати одређени атрибути тако да представља оригиналну духовну творевину буде заштићен као посебан предмет предмет ауторског права. Са становишта ауторског права такав лик би могао да се штити као независан резултат интелектуалног стваралаштва под условом да је довољно индивидуализован, тј. препознатљив, означен и да има јединствене, карактеристичне особине. Истовремено, лик

мора да има и опште одлике које одговарају категорији заштићеног, литерарног или аудиовизуелног, ауторског дела чија су саставна компонента. На пример, код аудиовизуелних ликова били би важни елементи графике и звука, тј. анимације говора, мимике (ради изражавања емоција), глас итд. Како ликови настају кроз процес рачунарске анимације и дизајна, Суботин сматра да би ликови по правној природи требало да буду изједначени са рачунарским програмом (Субботин, 2021: 317).

Употреба различитих програмских алата, рачунарских програма који снимљени материјал претвара у анимацију и коришћење вештачке интелигенције у процесу дизајнирања ликова додатно праве проблем приликом покушаја да се утврди да ли је анимирани лик из видео игре оригинални резултат људског интелектуалног стваралаштва. Поред тога у највећем броју видео игара користе се имагинарни или стереотипни, генерички, поједностављени ликови из стварног живота (на пример, роботи, 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 уобичајени и стандардни саставни делови обраде неке теме, недовољно индивидуализовани, тако да не могу задовољити услове креативног у оригиналном изразу тих елемената.

Чак и ликови из филмова или књижевних дела нису заштићени сами по себи, него у склопу ауторског права на филм и сценарио у коме су описани и то под условом да та дела испуњавају услове за заштиту. Из тог разлога преузимање познатог лика из филма или ТВ серије у видео игри не мора аутоматски да представља повреду ауторског права. Међутим, ако 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 *Ciberpunk 2077* према лику глумца Кијану Ривса (Keanu Reeves) дизајниран карактер Џонија Силверхенда (Johny Silverhand), док су Кит Харисон и Кевин Спејси (Spacey) дали ликове карактерима у игри *Call of Duti: 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 аватарима у поменутој видео игри. Суд је истовремено препустио пороти да се изјасни о одбрани *de minimus* и испуњености стандарда поштене употребе (Cascone, 2022).

Поред ликова из видео игре које корисници непосредно контролишу, саставни део видео игре су и рачунарски вођени ликови - карактери *(non playing caracters*). 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* (Prlja, Gasmi & Korać, 2021: 86).

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. На тај начин би требало да се постигне још већа мотивисаност играча да играју игру.[13]

[13] 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. 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 (Mundžalo, 2019).

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 (Barfield & Williams, 2018: 2). То је последњи стратум тзв. „мешане стварности" која обухвата стварност, проширену стварност, проширену виртуелност и виртуелно окружење.

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, 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 (Omerović, 2017: 86-87). У виртуалном свету играч учествује коришћењем виртуалног лика, тј. аватара – рачунарског програма који се састоји од скупова алгоритама и података и има визуелни приказ.

У видео игри 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, фотеље 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.

Сматра се да нема основа да се искључи 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 (Dunne, 2019: 345). 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 (Kuehl, 2016: 341, 349). Ауторско право има најважнију улогу у погледу регулисања односа у виртуелним световима, посебно у вези са правима на виртуелне аватаре. 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, а нарочито у области права жига (Barfield & Williams, 2018: 3).

Кориснички ɡенерисани 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, некада чак и у отвореном рачунарском коду, на: платформе преко којих се одвија социјална комуникација, размењују видео снимци, испоручује дигитални садржај преко интернета, као и на блогове. 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 носиоца права, док се истовремено јавља потреба да се одреди степен оригиналног стваралачког доприноса корисника измењеном или новом садржају видео игре, што се разматра у четвртом делу књиге.

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 аудиовизуелног

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. Један од најбољих примера јесте изузетна популарност и трајање видео игре *Minecraft* која се унапређује и потпуно мења зависно од искуства играња и креативности појединог играча тако се слободно може рећи да та видео игра представља оно што њени играчи направе (Newman, 2019: 277).

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.

Прикривени садржај – „ускршње јаје"

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. Према дефиницији из 1996. године прикривени садржај представља неочекивану операцију у комерцијалном рачунарском програму коју корисник активира најчешће задавањем тајне команде, предузимањем одговарајуће радње или при интеракцији са игром или другим ликовима (Lakier & Vogel, 2022: 2).

Прикривени елементи видео игре су заправо 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).[14] На тај начин, уба-

[14] 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

цујући скривени садржај у видео игру, програмери испољавају своју креативност и осећај за хумор. Најчешће је реч о скривеним порукама, шалама, садржају који треба да изазове асоцијацију на други садржај или о додацима видео игре (на пример скривени ниво, предмет до кога је тешко доћи), или чак садржи намерну грешку коју играчи треба да разоткрију.

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 *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 *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 *Planet of the Apes* (Mago, 2019: 51). У видео игри *Talos Principle World C-3* чудовиште преузето из видео игре *SeriousSam* виси са ивице провалије, а 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 *Го̄спо̄дар пр̄сте̄нова* и то на сцену у којој чаробњак Гандалф, пре него што ће пасти у провалију узвикује „бежите, будале" (Mago, 2019: 53). Познат је пример оваквог садржаја у веома популарној видео игри *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 *Assassin's Creed* 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.[15]

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.

[15] На линку https://eeggs.com. На пример, у видео игри *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.).

Често се у овим елементима срећу оригинални креирани садржаји или делови других видео игара истог креатора или носиоца права, 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 четвртом делу књиге.

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.

Могућност заштите видео игре правом *sui generis*

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, а међу њима најважније – ауторско право, као и сва апсолутна права делују *erga omnes* и требало би да су најбољи и најважнији начин заштите права на видео игру. Међутим, у ауторском праву до данас видео игре нису препознате као целовито заједничко и сложено дело него се поједине компоненте видео игре препознају као литерарна и уметничка дела која би могла да буду заштићена путем ауторског права. Традиционална класификације књижевних и уметничких дела на компоненте видео игре примењује се са мањим или већим успехом и неуједначено, у складу са особеностима ауторског права различитих држава, како на простору ЕУ, тако и у САД. Због тога, глобално посматрано, постоји правна несигурност. Судови који одлучују у споровима поводом повреде ауторских права на видео игре, у недостатку смерница и чврстих теоријских ставова, често доносе одлуке које су често засноване на слободном судијском уверењу. С друге стране, индустрија видео игара мора имати реалну могућност да заштити властита права на створеном производу, јер од тога зависе пословне стратегије и начини пословања на тржишту. Из поменутих разлога видео игра, као предмет правне заштите, требало би да се сагледава као једна јединствена и недељива целина на којој постоји само један носилац ауторског

права. И заиста, очигледна предност примене *sui generis* концепта била би та што 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.

Да ли је могућа заштита целовите видео игре у посебном, *sui generis* правном режиму? Уз ослонац на постојећа решење прихваћена у ауторском праву, пре свега у праву ЕУ, било би могуће заложити се за став да се видео игре могу посматрати као сложени скуп систематски организованих независних ауторских дела које садржи, што видео игре чини сличним базама података. С друге стране, неспорно је да видео игра не може да се посматра као механички збир дела у њеном саставу, јер су њене компоненте обједињене у целину која, сама по себи, треба да има посебан правни статус у ауторском праву. Аргументи у прилог једног или другог теоријског става размотрени су у наредним излагањима.

Видео игре као заштићена база података

Редовно се у вези правне природе видео игара истиче чињеница да су видео игре сложена духовна творевина хибридног карактера коју чине рачунарски програм и аудиовизуелни елементи као предмети подобни заштити путем ауторског права, као и друге компоненте које могу да буду заштићене сродним правима. Оно што можда и није толико видљиво на први поглед јесте да су видео игре, према својој структури веома сличне базама података.

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 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.

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, као и базе података, и видео игре су сачињене 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, посебно на нивоу права ЕУ, у коме су законодавства чланица усклађена на основу Директиве 96/9 о базама података из 1996. године којом је предвиђена заштита путем ауторских права за креативну структуру базе, као и *sui generis* право заштите ако су постојала значајнија улагања приликом сачињавања базе (Директива 96/9). Велика предност класификовања видео игре као базе података види се у бољој заштити у случају неовлашћене обраде видео игре од стране корисника. Ако би се видео игра третирала као скуп раније познатих компоненти сложених према правилима игре, у случају незаконитог „позајмљивања" објеката игре и текстуре било би могуће применити механизам заштите игре као целине, као и сваке друге базе, док би се, ако се прихвати да се видео игра састоји из предмета заштићених различитим правима интелектуалне својине сматрало да постоји повреда одређеног права само у односу на поједини део (или део дела) видео игре, а не и права на целу игру (Чурилов, 2020: 49).

Ипак, без обзира на сличности између база података и видео игара, између њих постоје и извесне разлике. Ауторска дела у саставу базе података изложена су тако да задржавају своју оригиналну форму и могу се у било ком тренутку лако одвојити од остатка скупа. Када је реч о видео игри, иако је њене делове релативно лако уочити и препознати, тешко је делове – ауторска дела издвојити из целине, јер је свако од њих претворено у електронски формат и инкорпорирано у рачунарски код. Ако би дошло

до одвајања било код дела из скупа, тада видео игра не би више функционисала, а целина би тим поступком била нарушена, што није случај код базе података (Gürünlü, 2020: 93).

Гурунли наводи још једну важну разлику између видео игре и базе података. Као што није могуће одвојити поједина ауторска дела из видео игре, а да се не наруши њена целовитост, не може се приступити само једном ауторском делу, уколико је оно већ инкорпорирано у видео игру. Појединим ауторском делу у саставу видео игре корисник може да приступи само оним редом, на начин и под условима који су задати у креираном основном коду игре. С друге стране, корисници базе података у сваком тренутку имају приступ сваком појединачном делу, независно од целине и то на начин који сами изаберу (Gürünlü, 2020: 93).

Да би збирка могла да се сматра духовном творевином подобном да буде заштићена путем ауторског права морала би, као и свако друго књижевно или научно дело да задовољи стандард оригиналности у складу са Бернском конвенцијом. Маргони истиче да у том правцу иде и став Суда правде Европске Уније у случају C-5/08 *Infopaq*, али чак ни на основу тог судског тумачења не може се тачно определити који степен оригиналности треба да буде постигнут, тако да преостаје да се национални законодавци конкретније позабаве питањима тестова, стандарда и елемената на основу којих би се јасније поставили критеријуми довољне оригиналности збирке, на шта упућује и наведена одлука Суда правде (Margoni, 2016: 88).

Следи најважнији аргумент – на видео игре није могуће применити правни режим заштићених база података из једноставног разлога што су рачунарски програми изузети из заштите коју пружа Директива 96/9. Колико год да је тачно да видео игра чини скуп ауторских дела, основу видео игре представља рачунарски програм који повезује и покреће све остале, па и аудиовизуелне, елементе видео игре. Из аспекта права ЕУ у коме се гарантује како ауторскоправна заштита, тако као и *sui generis* статус бази података, поново би се јавио проблем да најважнији део видео игре остаје изван поменутог правног режима. Постојала би подвојеност зато што би на рачунарски програм у саставу видео игре требало примењивати одредбе Директиве 2009/24 о правној заштити рачунарских програма (Директива 2009/24), док би се на остале делове видео игре, ако се прихвати да имају правни статус базе података, односиле одредбе Директиве 96/9. Ситуација би била потпуно нејасна и неодржива због предвиђеног различитог трајања ауторског права. 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.

Видео игра као јединствено сложено дело

Поред тога што је правна природа видео игре дуална, уз рачунарски програм и аудиовизуелне компоненте у њен састав улазе и други елементи који би засебно могли да буду предмети заштите ауторског права. На потребе праксе да се пружи правна заштита видео игри ауторско право је „одговорило" прећутно дозволивши да се видео игра третира као збир различитих елемената од којих нека могу бити заштићена путем права интелектуалне својине. Савремена видео игра није само скуп механички повезаних засебних предмета заштите путем ауторског права – они су у њој синтетички обједињени тако да нови предмет настаје заједничким радом више аутора. Према схватањима појединих теоретичара (Субботин, 2022: 315; Ficsor, 2021: 18-20; Stamatoudi, 2001: 472; Котенко, 2010: 425), видео игра се сагледава као мултимедијални производ, типична врста нових сложених предмета који представљају јединствену целину појединих елемената, спојених интерактивном дигиталном основом. Како констатује Суботин, зато и настају тешкоће када право интелектуалне својине треба да регулише односе повезане са креирањем и коришћењем садржаја видео игре (Суботин, 2022: 317-318).

Видео игра би могла да се сматра сложеним предметом заштите, будући да се састоји из разнородних резултата интелектуалне делатности (сценарио, музичка основа, графички елементи, ликови, рачунарски програми и сл.) који граде сложену структуру игре. Сложена структура видео игре је логична последица околности да сједињује засебне предмете права интелектуалне својине који припадају различитим лицима у један независан предмет. При томе интегрални делови нису само структурно повезани, него су обједињени и заједничком сврхом. Овакво одређење правне природе видео игре као сложеног објекта има последица на одређивање круга аутора видео игре, од чега зависи заштита њихових права.

Ако се видео игра посматра као јединствени сложени предмет, онда рачунарски програм, иако са техничког аспекта представља основу видео игре, у правном смислу није ништа друго него једна од саставних компоненти видео игре и не може да има приоритет, што одговара неторној околности да су све информационо-комуникационе технологије и предмети који из њих произилазе засновани на рачунарским програмима (Рожкова, 2022: 56). На сличан начин и Ирини Стаматоуди сматра да би требало мултимедијално дело или производ издвојити као посебну категорију, јер је реч о другачијем генеричком концепту производа у коме се

услуга корисника повезује са дигиталном технологијом, а дело представља хибрид различитих технологија (видео, аудио и телефоније) подржаних рачунарским програмом (Stamatoudi, 2024: 16-18). При томе видео игру сматра првим мултимедијалним делом које се појавило на тржишту комбинујући у себи различите елементе, попут слике, звука и текста у дигиталној форми (Stamatoudi, 2001: 470-471).

Становиште о видео играма као мултимедијалном производу ипак има недостатака зато што, ако се прихвати, није могуће избећи проблем идентификације оних компоненти сложеног производа које су заштићене правом интелектуалне својине од других које под такву заштиту не потпадају (Архипов и др., 2023: 13), а такво издвајање није прихватљиво у случају када би се видео игра посматрала као јединствена целина. Поред тога, нема ни прихватљиве и јасне дефиниције „мултимедијалног дела", што Дитрих показује на примеру концепта рачунарског програма отвореног кода (Dietrich, 2021: 41-42). Уместо што се инсистира на видео игри као мултимедијалном производу или „делу" довољно би било нагласити да је видео игра представља сложени резултат интелектуалне делатности различитих стваралаца који је истовремено и нови медиј и средство социјалне комуникације.

Како сматра Гурунлу видео игра, као предмет правне заштите, требало би да се посматра као једна јединствена и недељива целина са једним носиоцем права, а то би требало да буде деривативни носилац – издавач видео игре, с обзиром на то да сноси економски ризик стављања у промет видео игре, или продуцент видео игре који финансира креирање њене финалне верзије (Gürünlü, 2020: 130). Оно што би код оваквог решења могао бити проблем јесте обезбеђивање ауоматског преноса права са појединица који учествују у стварању видео игре на деривативног носиоца, уз правичну накнаду. Највећа предност таквог специјалног правног режима види се у томе што би била онемогућена непоштена пословна пракса закључивања обавезних лиценци (Gürünlü, 2020: 131, 135).

Теоретичари обично истичу разлоге због којих видео игре не треба класификовати као рачунарски програм или аудиовизуелно дело, него као посебну категорију мултимедијалног производа – дела које има највећих сличности са филмом, али не предлажу како да се уреди посебан правни режим заштите видео игре. Препрека је то што на такво ново (мултимедијално) дело није примењива традиционална категоризација ауторских дела, а специјална својства мултимедијалног производа, која су значајна за право медија, у праву интелектуалне својине нису меродавна. Зато је занимљиво мишљење пољских теоретичара да класификација дела у суштини

није релевантна за остваривање ауторскоправне 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 могла да ужива ауторскоправну заштиту, на основу генералне одредбе у пољском, а и у другим законодавствима која садрже тзв. отворену листу ауторских дела (Flisak према: Grzegorczyk, 2017: 138). 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 није прихватљива ауторима и произвођачима видео игре, јер је у супротности са њиховим интересима. 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 (Grzegorczyk, 2017: 138).

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. Уосталом, као што ће се видети у наредним излагањима, у ставовима италијанских и француских судова, као и на основу пресуде Суда правде ЕУ у случају 355/12 (*Nintendo v PC Box Srl*, 2014) у ЕУ се већ прихвата да би видео игре могле да се сматрају посебном категоријом сложеног дела које би требало да ужива ауторскоправну заштиту.

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 и животињских пасмина.

Чини се да ће *sui generis* решење правног регулисања видео игара бити 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.

ТРЕЋИ ДЕО
ВИДЕО ИГРА У ПРАВНОМ ВАКУУМУ

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 оквире 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 (Drahos, 2016: 139). Како је традиционално утемељено на чврстим статичним концептима приватног права, право интелектуалне својине се тешко прилагођава потребама стварности и све се чешће „споља" трансформише нормама јавног права (Duttifield & Suthersanen, 2020: 16). Поред тога, у савременим условима не долази до изражаја основна функција права интелектуалне својине – да подстиче развој привреде. Сада се ситуација променила, утолико што је духовних творевина аутора појединаца све мање, при чему су оне најчешће у власништву једног субјекта који контролише права на њих, тако да заштита права интелектуалне својине уместо да представља подстицај постаје ограничавајући фактор, будући да велике компаније схватају право интелектуалне својине као својеврсни *lex mercatoria,* којим су некадашње гилде контролисале приступ тржишту (Dutfield & Suthersanen, 2020: 9; слично и Marković, 2019: 839).

На примеру видео игара могла би да се провери теорија тзв. негативних простора, која оспорава аксиом да недостатак формалне заштите интелектуалне својине представља препреку привредном развоју. Супротно, тврди се да недостаци у правној регулативи могу да подстакну техничко-технолошки напредак и нову креативност, јер ће заштићени производи убрзо бити замењени бољим, тако да се контатује да „презаштићеност" производа ширењем портфеља права интелектуалне својине у европским земљама и САД није увек добро за пословање (Rosenblatt, 2013: 459;

Dutfield & Suthersanen, 2020: 8, 9-10). Поменути утилитарни приступ могао би да објасни разлоге због којих не постоји интерес да се регулише правни статус видео игара, при чему додатно јењава интересовање аутора и компанија да у судском поступку траже заштиту властитих права.

Регулисање правног статуса видео игара и то уз што мање разлика међу законодавствима је, међутим, веома важно за развој индустрије видео игара. Како не постоји систем међународног ауторског права, него у тој области важе прихваћени међународни уговори, неопходно је, када се говори о правној заштити видео игара, анализирати најважније међународне уговоре и испитати конкретизацију њихових основних концепата у праву Европске Уније, као *sui generis* регионалне организације, као и у страним правним системима – англосаконском и кинеском, будући да компаније из САД и Народне Републике Кине, уз Јапан, доминирају на светском тржишту видео игара. У недостатку посебне регулативе која би се односила на видео игре пракса је принуђена да тумачењем постојећих норми ауторског права „попуњава" постојећу правну празнину, што може да води изостанку правне заштите и неуједначеној примени права. То представља проблем за развијену индустрију видео игара, јер су програмери видео игре и компаније које игре развијају, као носиоци ауторских права, приморани да се позивају на постојеће режиме заштите појединих компоненти видео игара, са ризиком да не могу остварити судску заштиту властитих права.

Други велики проблем за развој индустрије видео игара представља традиционални концепт територијалности ауторског права уз присутне разлике међу законодавствима. Начелне разлике у приступу заштити права интелектуалне својине у англосаксонском и континенталноевропском правном систему задиру у филозофске 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 Џереми Бентама (Jeremy Bentham), тако да се у тим законодавствима, а нарочито у праву САД *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 (Hughes, 1988: 303-305; Petrović, 2021: 106). У праву интелектуалне својине континенталног типа долазе до изражаја филозофске 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. У складу са поменутим идејама, инсистира се на идентификацији аутора са својом креацијом и на његовом праву да чува интегритет дела од промена које би нанеле штету његовој части или поништиле поруку коју делом упућује, те зато и заштита путем ауторског права има већи значај у односу на патенте (Hughes, 1988: 306, 320-322; Drahos, 2016: 95-96).

Процеси интернационализације права интелектуалне својине утицали су на то да су традиционалне разлике између англосаксонског и континенталног концепта постале мање важне. Генерално, чини се да би у континенталном праву било лакше да се заштита путем ауторског права прошири на неконвенционална дела која би свакако била искључена из такве заштите у *common law* законодавствима (Hughes, 1988: 330). Наведена претпоставка у односу на видео игре 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, као што ће показати наредне анализе. Иначе, законодавство САД спада у ред оних у којима се видео игра правно третира као хибридни сложени предмет од компоненти које су појединачно подобне да буду заштићене путем ауторског и других права интелектуалне својине. Сходно дистрибутивном (паралелном) приступу испитује се да ли су такви елементи видео игре подобни предмети заштите путем ауторског права.

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. Прихватање међународних стандарда, нарочито TRIPS-а и WIPO Уговора о ауторском праву показује тренд тзв. локализованог глобализма права интелектуалне својине ради подстицања привредног развоја. 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, али се ипак тачност изнете тврдње 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 (Duttifield & Suthersanen, 2020: 3). Питање је у којој се мери тако усвојена правна правила примењују у пракси, што је посебно анализирано на примеру законодавства Народне Републике Кине, које, спада у групу законодавстава у којима се видео игре, у

погледу ауторскоправне заштите, изједначавају са рачунарским програмом (Ramos et al., 2013: 11), али је особено зато што се базира на традицији континенталног права која је прилагођена социјалистичком друштвеном уређењу Кине при чему је у кинеском друштву препозната потреба развоја права интелектуалне својине ради подршке техничко-технолошког развоја земље.

Категорије ауторских дела по међународним уговорима – где сврстати видео игру?

Одувек се сматрало да право интелектуалне својине доприноси развоју националне економије. Ипак, у савремено доба се ситуација мења, утолико што је духовних творевина аутора појединаца све мање, што су оне најчешће у власништву једног субјекта који контролише права на њима, а право интелектуалне својине са својим нефлексибилним нормама, уместо да подстиче развој привреде постаје ограничавајући фактор. У очима великих привредних субјеката право интелектуалне својине види се као својеврсни *lex mercatoria,* којим су некадашње гилде контролисале приступ тржишту (Dutfield & Suthersanen, 2020: 9; слично Marković, 2019: 839).

За развој индустрије видео игара веома је важно да ли су и на који начин правно регулисане видео игре. Како не постоји систем међународног ауторског права, него у тој области важе прихваћени међународни уговори, неопходно је, када се говори о правној заштити видео игара, анализирати најважније међународне уговоре и испитати конкретизацију основних њихових концепата у праву Европске Уније и на нивоу појединог националног законодавства. Разлог је тај што видео игра није предвиђена као посебна категорија ауторског дела у међународним актима, а томе следи да није регулисана ни на нивоу националних законодавстава. Међутим, на видео игру би посредно могли да се односе бројни правни акти, а пре свега основна правила међународних мултилатералних уговора и универзални стандарди заштите ауторског права. Иако се видео игра налази у својеврсном „правном вакууму", могуће да се тумачењем постојећих категорија заштићених дела правна заштита прошири и на видео игру, што је приступ који се користи и у националним јурисдикцијама. Зато се запажа парадокс према којем је видео игра истовремено и незаштићена и претерано правно заштићена творевина (Mac Síthing, 2016: 355-356).

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 реалне потребе да се заштите

права оних који учествују у стварању видео игара. У интересу заштите аутора и креатора видео игре јесте да се постигне уједначена заштита интелектуалног и уметничког дела на територијама две или више држава. Зато је важно да се издвоје најважнији међународни споразуми који садрже основне концепте заштите ауторског права и да се испита и објасни на који начин су примењиви на видео игру или на њене креативне компоненте.

Историјски најранији међународни уговор о заштити ауторског права јесте Бернска конвенција за заштиту књижевних у уметничких дела (Бернска конвенција, 1886), ратификована од Социјалистичке Федеративне Републике Југославије – СФРЈ (Закон о ратификацији Бернске конвенције, 1975), што прихвата и Република Србија као сукцесор. Бернска конвенција има централно место у заштити ауторских права, будући да садржи основне принципе и одређује минималне стандарде заштите књижевних и уметничких дела са циљем да се обезбеде усклађеност и ефективност заштите ауторског права, на националном и међународном нивоу.[16]

У Бернској конвенцији је заштита ауторских дела конципирана у складу са принципима националног третмана дела, аутоматске заштите и независности заштите. Принципом националног третмана дела предвиђено је 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 другој држави 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 посебне формалности, него се активира чим је дело настало. Према принципу независности заштите, заштита се пружа делу на које се Бернска конвенција односи независно од постојања заштите у земљи порекла дела, 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 Бернском конвенцијом.

[16] Сходно чл. 1 потписнице ступају у Унију са седиштем у Женеви – сада под управом Међународног бироа за светску интелектуалну својину. Према подацима Светске организације за интелектуалну својину из марта 2026. године, Унија окупља представнике 202 државе. Од оснивања има карактер универзалне организације: од 1884. до 1886. године Унији су, поред европских држава, приступиле земље из Африке (Либерија и Тунис), са јужно-америчког континента (Аргентина, Костарика, Ел Салвадор, САД, Хаити, Хондурас, Парагвај) и из Азије (Јапан) (Masouyé, 1978: 9-10). 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.

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 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." У циљу усмеравања националних законодаваца, у чл. 2, ст. 1 се користи *numerus clausus* тако да су набројане типичне врсте заштићених дела. Дела се сврставају у једну од две основне категорије – књижевна и уметничка – с обзиром на различити начин њиховог настанка и формалног израза. Бернском конвенцијом предвиђена је и заштита изведених дела, као што су оригинални преводи књижевних дела, адаптације музичких дела и друге прераде књижевних и уметничких дела (чл. 2, ст. 3), као оригиналне збирке таквих дела (чл. 2, ст. 5).

Класификација заштићених оригиналних дела на књижевна и уметничка дела сходно чл. 2 Бернске конвенције, разрађена је према њиховим врстама. Никаква општа дефиниција дела које подлеже заштити не постоји, нити се дефинишу својства било које од врста дела наведених у чл. 2, ст. 1 Бернске конвенције. Међутим, листа заштићених дела није затворена што је у складу са принципом свеобухватне заштите свих творевина у областима књижевности, науке или уметности, при чему су искључена било никаква ограничења с обзиром на начин или облик њиховог изражавања. Смисао те одредбе из чл. 2, ст. 1 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.[17]

Пошто не садржи било какву општу дефиницију духовне творевине која потпада под заштиту путем ауторског права, Бернском конвенцијом нису предвиђене ни посебне карактеристике које би књижевно и уметничко дело

[17] 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 (Masouyé, 1978: 12).

требало да задовољи у погледу индивидуалности, креативности, оригиналности или естетског квалитета. Дефинисање таквих посебних критеријума препушта се националним законодавствима. И поред тога што нису детаљније одређене карактеристике заштићених дела, у чл. 2, ст. 3 Бернске конвенције изричито се помиње оригиналност дела прераде (за разлику од копираних дела) док се у чл. 2, ст. 5, који се односи на збирке заштићених дела, захтевају посебне особине (избор и распоред елемената) такве интелектуалне творевине, 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 (Masouyé, 1978: 13).

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 измене Бернске конвенције. Напредна технологија је довела у питање услов фиксирања књижевног или уметничког дела на материјалној подлози, зато што су се појавиле техничке могућности телевизијског преноса уживо (снимање уз пренос у реалном времену, уместо каснијег емитовања снимљеног материјала). Тако се појавило дело слично кинематографском, које постоји иако није фиксирано у материјалној подлози. Иако је на Штокхолмској конференцији 14. јула 1967. године 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 тачно примећује Мазује да се таква дела заправо не изједначавају са кинематографским због тога што су креирана сличним поступцима, него због сличности њихових крајњих ефеката (звучних и визуелних) (Masouyé, 1978: 15-16). Опаска је важна због тога што може да се односи и на видео игру која не може да се изједначи са кинематографским делом, али јесте сличан, мултимедијални производ.

Поред тога што се државама уговорницама оставља да могу заштиту условити тиме да дела морају бити фиксирана на материјалној подлози, препуштено им је и 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). По Бернској конвенцији је искључена заштита дневних новости или разних врста 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.

Да ли би на видео игру могле да се односе одредбе Бернске конвенције? Као духовна творевина и видео игра би могла да буде предмет заштите према одредбама Бернске конвенције, како *per se*, као оригинална интелектуална творевина – сложено 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, а експлицитно потврђено касније донетим међународним актима, по правној фикцији, сматра књижевним делом. Поред тога, на видео игру би се могла применити правила Бернске конвенције о кинематографском делу, будући да аудиовизуелни 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 Светске организације за интелектуалну својину 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 одређују изрази „аутор" и „ауторско право", него само минимални стандарди заштите који треба да су заступљени у законодавствима држава чланица. Универзално прихватљиве дефиниције поменутих појмова нису могле да буду конципиране због великих разлика међу законодавствима држава чланица.

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, што је потом продужено на седамдесет година, 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.

Мултилатерална Бернска конвенција добила је на значају усвајањем Конвенције број 11496 о оснивању Светске организације за заштиту права интелектуалне својине (СОИС конвенција, 1967) која је потписана у Штокхолму 14. јула 1967. године. Пошто је Конвенција ступила на снагу 6. априла 1970. године, СОИС преузима надлежности и овлашћења међународних бироа основаних по Бернској конвенцији и Париској конвенцији за заштиту индустријске својине из 1883. године. Од 1974. године СОИС је специјализована агенција Организације уједињених нација. После потписивања споразума са Светском трговинском организацијом – СТО 1996. године СОИС је проширио своје активности, јер се од будућих чланица СТО захтева се да усвоје одредбе Бернске конвенције које су саставни део Споразума о трговинским аспектима права интелектуалне својине.

Између осталих отворених питања, СОИС се бавио и видео игром у низу низу стручних расправа, студија и приручника (Ramos et al., 2013; Jewel, 2012; Greenspan et al., 2014; Ramos, 2014; Greenspan & Dimita, 2022).

Као својеврсна алтернатива Бечкој конвенцији у оквиру активности УНЕСКО-а (United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization), на конференцији у Женеви усвојена је Светска (универзална) конвенција о ауторском праву (1952), коју је ратификовлаа СФРЈ (Уредба о ратификацији Светске конвенције о ауторском праву, 1973). Садржи норме за заштиту права аутора које су универзално примењиве у законодавствима држава различитог друштвеног уређења и степена економског развоја. Норме Светске (универзалне) конвенције о ауторском праву нису прецизне као одредбе Бернске конвенције, али су алтернатива Бернској конвенцији за државе које јој нису приступиле. Услови за примену Светске (универзалне) конвенције су лакши од услова предвиђених Бернском конвенцијом. У чл. I Конвенције (предмет) предвиђено 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 требало је да допуни универзално примењиви систем ауторско правне заштите чију основу представља Бернска конвенција и да отклони њене недостатке. Зато листа листа ауторских дела у чл. предвиђена у чл. I није исцрпна, али није ни рестриктивна. Државама потписницима остављена је потпуна слобода да одреде и друге категорије дела која потпадају под ауторскоправну заштиту. Као посебне врсте ауторских дела која се штите путем ауторског права и у Светској (универзалној) конвенцији о ауторском праву (чл. I) наводе се књижевна и кинематографска дела, тако да је јасно да се Конвенција може односити и на поједине елементе у саставу видео игре ако испуњавају услове да се штите 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. IV, ст. 3 помињу се фотографије и дела примењене уметности, одвојено у односу на листу дела из чл. I. Државе немају обавезе да штите фотографска дела и дела примењене уметности, али ако предвиде заштиту поменутих дела, примењује се минимални рок заштите по Конвенцији (десет, а не двадесетпет година).

Препуштено је државама потписницама да самостално предвиде да дело мора бити фиксирано на материјалној подлози као услов за заштиту, али, пошто се у Конвенцији у неколико одредби користи израз „објављено дело", тумачи се да би заштита требало да се односи на дела која су фиксирана на материјалној подлози.

Основни принципи из Бечке конвенције оснажени су и допуњени Споразумом о трговинским аспектима права интелектуалне својине (Trade-Related Aspects of Intellectual Property Rights – TRIPS). Овај мултилатерални свеобухватни споразум Светске трговинске организације потписан је 15 априла 1994. године у Маракешу, као анекс Маракешког споразума којим се оснива Светске трговинске организације, а ступио је на снагу 1. јануара 1995. године (TRIPS, 1994). Захваљујући лобирању америчких мултинационалног компанија, у TRIPS-у је западно-европски модел регулисања права интелектуалне својине усвојен као универзално прихватљив модел, насупрот потреби да свака држава примерено властитој традицији и потребама изграђује правни систем (Duttifield & Suthersanen, 2020: 12-13). Споразум садржи минималне стандарде, али се односи на целокупно право интелектуалне својине: ауторска и сродна права, жигове, географске ознаке, индустријски дизајн, патенте, топографију 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 и формирањем Светске трговинске организације 1. јануара 1995. године, TRIPS постаје основна област надлежности у оквиру споразума о царинама и трговини, будући да се чланице СТО приступањем Општем споразуму обавезују да прихвате и TRIPS.

Споразумом о трговинским аспектима права интелектуалне својине нису унете никакве новине у дефиницијама ауторског дела. У првом одељку који се односи на ауторско и сродна права (TRIPS, 1994, чл. 4) упућено је на одредбе Бернске конвенције (чл. 1-21) и на Анекс Бернске конвенције из 1971. године. Потписнице TRIPS-а су дужне да се придржавају поменуте конвенције, што значи да се Бернска конвенција примењује у погледу типичних врста заштићених ауторских дела, укључујући ту и примену правне фикције о рачунарском програму као књижевном делу у складу са изменама из 1971. године. Једини изузетак јесте да чланице на основу TRIPS-а немају права или обавезе у односу на права додељена на основу чл. 6bis Бернске конвенције или права која из ње проистичу, што значи да чланице нису у обавези да штите морална права аутора. У чл. 9, ст. 2 TRIPS-а

изричито је предвиђено да заштита ауторског права обухвата остварења, а не идеје, поступке, методе рада или математичке концепте као такве.

Чак и оне чланице Светске трговинске организације које нису потписнице Бернске конвенције у обавези су, према TRIPS-у, да поштују принципе националног третмана, аутоматске заштите и независности заштите интелектуалне својине који су у њему прокламовани. Према чл. 4 TRIPS чланице Светске трговинске организације 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 одмах и безусловно додељују и држављанима свих других чланица, осим у изузецима који су прописани у т.a)-d) у ст. 1 истог члана.

На заштиту рачунарских програма и збирки података односе се посебне одредбе чл. 10 TRIPS-а. У чл. 10, ст. 1 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 прописана 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, представљају посебне духовне творевине (TRIPS, 1994). Предвиђена заштита не односи се на саме податке или материјал и 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 (види код Mukherjee, 2023, 120-123) имало је за последицу да је у чл. 10 TRIPS-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 изнетим током преговарања.

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 (TRIPS, 1994, чл. 12).

Због потребе да се на нови начин регулишу промет и употреба књижевних дела усвојен је Уговор о ауторском праву (WIPO Уговор, 1996),

као најзначајни од већег броја споразума које су чланице СОИС усвојиле. Република Србија је законом прихватила поменути уговор (Закон о потврђивању WIPO уговора о ауторском праву, 2002) као сукцесор некадашње Савезне Републике Југославије.

WIPO Уговором не само да су осавремењена нека решења, пре свега из Бернске конвенције, него су прецизирана тумачења усвојених споразума из области заштите интелектуалне својине. Уговор о ауторском праву заправо представља документ којим је СОИС настојао да задржи доминантни положај у области права интелектуалне својине, пољуљан нешто раније закљученим Споразумом TRIPS у оквиру Светске трговинске организације.

У члану 1 WIPO Уговора (1996) предвиђено је да представља посебан споразум који се, у смислу члана 20 Бернске конвенције односи на земље чланице Уније, као и да његова примена нема везе са другим уговорима осим са Бернском конвенцијом, 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 изјаве, којима се прецизира значење појединих његових одредаба.

И WIPO Уговор о ауторском праву прихвата класификацију ауторских дела из чл. 2 Бернске конвенције. У чл. 2 WIPO Уговора (1996) (обим ауторскоправне заштите) прецизирано је да се ауторска 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 у TRIPS-у. И у погледу заштите рачунарских програма у чл. 4 WIPO Уговора (1996) 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", што је формулација усаглашена како са Бернском конвенцијом, као и са TRIPS-ом, како се констатује у договореним изјавама.

Чланом 4 WIPO Уговора (1996) предвиђа се заштита оригиналне збирке података (базе података) или других материјала које се могу сматрати интелектуалном креацијом. Заштита се односи искључиво на збирке, а не односи 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 (1996) 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" (WIPO Уговор, 1996)). 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.

Упркос томе што се у међународним споразумима, почевши од Бернске конвенције, стално помињу исте категорије књижевних, научних и уметничких дела поступно се шири поље примене међународних споразума, нарочито донетих под окриљем СОИС, на музику, филм, рачунарске програме, „чинећи од њих референцијалне правне акте за будући развој система заштите ауторских права који би био адаптиран на нумеричко окружење" (Ćemalović, 2014: 32). Тако је могуће да се међународни споразуми посредно односе и на видео игру, као нови, сложени предмет ауторскоправне заштите.

Могућности заштите видео игре у праву Европске уније

У тражању за регулативом примењивом на видео игру

Хармонизација права интелектуалне својине у ЕУ достигла је ниво који не постоји у другим областима права али ипак није успостављен целовити наднационални оквир ауторског права Европске Уније, нити га је могуће очекивати у ближој будућности. Разлог томе је постојање принципа територијалности – једног од основних принципа ауторског права. Стога фрагментарност и некохерентност правног оквира онемогућава ефикасну заштиту права носиоца ауторског права.

Задаци уједначења регулативе у области права интелектуалне својине и спровођења заштите тих права у ЕУ произилазе из Уговора о функционисању ЕУ (TFEU, 1957). Према чл. 114, ст. 1 поменутог уговора, 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 Уговора о функционисању ЕУ из 2009. године уведен је чл. 118 који се односи на право интелектуалне својине. Одредбом из чл. 118, ст. 1 овлашћени су Европски парламент и Савет да, ради успостављања или деловања тржишта, 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, Директивом 2004/48 регулише се спровођење права интелектуалне својине.

Природа права интелектуалне својине представља препреку стварању наднационалних норми – свака држава чланица у складу са властитом правном традицијом и економским потребама регулише област интелектуалне својине, различито од осталих чланица Европске уније, што доприноси правној несигурности на нивоу Уније. 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 о усклађивању одређених аспеката ауторског и сродних права у информатичком друштву и Директиви 2012/28 о одређеним дозвољеним употребама дела без титулара („дела сирочади") (EPRS, 2018).

У складу са Уговором о функционисању ЕУ, 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, а нарочито ауторског права. Нормативни оквир чине уредбе: једна донета ради имплементације Уговора из Маракеша за омогућавање приступа објављеним делима лицима која су слепа, слабовида или на други начин онемогућена да користе штампане материјале у ЕУ (Уредба ЕУ, 2017/1563), друга о прекограничној преносивости услуга интернетског садржаја на унутрашњем тржишту (Уредба ЕУ, 2017/1128), а најновија уредба је она из 2024. године о утврђивању усклађених правила о вештачкој интелигенцији, као и више 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 (Tūbaitė-Stalauskienėm, 2018, 158-159). Десета је Директива 2019/790 о ауторским правима на јединственом дигиталном тржишту и изменама и допунама директива 96/9 и 2001/29 (Директива 2019/790), која је усвојена и ступила на снагу 7. јуна 2019.

Међу прописима ЕУ којима се уређује ауторско право преовлађују директиве, ипак такав избор европског законодавца је проблематичан, с обзиром на то се директивама само постављају смернице које обавезује државу чланицу само у погледу резултата које треба постићи применом директиве, а држава дискрециono бира најподесније облике и начине да се то постигне, док је уредба обавезујући правни акт (Popović, 2018: 243).

Још од усвајања 1991. године прве директиве ЕУ из области ауторског права која се односила на правну заштиту рачунарских програма (Директива 91/250) процес усклађивања националних законодавстава са правним прописима ЕУ одвија се, по обиму, према концепту „вертикалне" хармонизације, често на основу *ad hoc* доношених аката. Резултат тога је 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 се њоме регулишу нарочита права. Изразитој фрагментарности права ЕУ, која је једним делом последица аката усвајаних током деведесетих година прошлог века, допринела су ограничења надлежности Европског парламента и Савета у регулисању права интелектуалне својине, због чега је Суд правде Европске Уније био приморан да у низу судских случајева тумачи појам ауторског дела и стандард оригиналности (Margoni, 2016: 90-91). Стварање целовитог конзистентног наднационалног оквира права интелектуалне својине у ЕУ није могуће из једноставног разлога што се национална законодавства усклађују искључиво у интересу несметаног функционисања унутрашњег тржишта Европске уније.

Ни у правним актима ЕУ, нити у националним законодавствима држава чланица нема регулативе која би се односила на видео игре. Оправдано је било очекивати да ће ауторскоправна заштита видео игре као новог сложеног предмета бити најпре регулисана у европско-континенталним законодавствима, у којима постоје тзв. отворене листе ауторских дела, за разлику од ригидне категоризације и затворених листа ауторских дела у *common law* систему, али поменута предност континенталног система, у овом конкретном случају није искоришћена, тако да се у правима европских држава и даље инсистира на подвођењу видео игре под традиционалне категорије књижевних и уметничких дела (Bonadio & Lucchi, 2019, 124-125). Не само да постоји неизвесност у погледу тога да ли видео игра може да ужива ауторскоправну заштиту, већ остају отворена и питања

обима правне заштите, с обзиром на то да је реч о новом и сложеном делу. Све те околности отежавају, у крајњем, заштиту права аутора и економско искоришћавање видео игара, ако уопште успеју да убеде суд да њихови производи могу да подлежу заштити путем ауторског права. Ипак, у 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 (European Commission, 2003: 68).

На правни статус и заштиту видео игре путем ауторског права посредно би се могле односити и одредбе Директиве 2001/29 о усклађивању одређених аспекта ауторског и сродних права у информационом друштву, Директиве 2019/790 о ауторском праву на јединственом дигиталном тржишту, Директиве 2009/24 о правној заштити рачунарских програма, Директиве 96/6 о правној заштити база података и Директиве 2012/28 о одређеним дозвољеним употребама „дела сирочади".[18] У наставку је описана садржина сваке поједине с обзиром на могућност аналогне примене на видео игру.

Директивом 2009/24 регулисана је правна заштита рачунарског програма. Представља извор права који се односи на видео игре у ситуацији када се оне класификују као рачунарски програм. У Директиви 2009/24 није дата дефиниција рачунарског програма, него је то учињено у Меморандуму са објашњењима, што је само по себи парадоксално решење. Рачунарски програм се одређује као скуп упутстава чија је сврха да подстакну уређај за обраду информација – рачунар, да изврши своје функције. У чл. 1, ст. 1 Директиве 2009/24 предвиђено је да рачунарски програм треба да буде заштићен као ауторско дело у склопу ауторског права на националном нивоу. Заштита се односи и на припремни дизајнерски материјал. У складу са уводном изјавом 6, у чл. 1 је предвиђено да се рачунарски програм третира по аналогији са књижевним делом, у смислу Бернске конвенције, а конкретније је режим књижевног дела као врсте ауторског дела регулисан Директивом 2001/29 о усклађивању одређених аспекта ауторског и сродних права у информационом друштву.

Према чл. 1, ст. 2 Директиве 2009/24 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

[18] Упор. и: Grosheide et al., 2014, 4.

у рачунарски програм који су искључени из обима. При томе је неопходно да рачунарски програм представља оригиналну ауторову властиту интелектуалну творевину. То је једини критеријум по коме се одређује подобност рачунарског програма 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 деривативни носилац ауторског права.

Директива 2001/29 о усклађивању одређених аспекта ауторског и сродних права у информационом друштву донета је ради примене WIPO Уговора о ауторском праву и WIPO Уговора о интерпретацијама и фонограмима (1996) у ЕУ, али се њоме регулишу и друга важна питања за успостављања јединственог тржишта и уједначавање услова за примену ауторских и сродних права у окружењу у коме доминира мрежно повезивање корисника електронских уређаја (чл. 1, ст. 1 Директиве 2001/29). У поменутој директиви регулисана су материјална ауторска и сродна права и изузеци, а пре свега: право репродукције (чл. 2), право саопштавања ауторског дела јавности и право стављања других предмета заштите на располагање јавности (чл. 3) и право дистрибуције ауторског дела (чл. 4).

Према члану 2, државе чланице су у обавези да предвиде право субјеката 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 њихово право на саопштавање јавности ауторског дела, односно стављања других предмета заштите на располагање јавности (члан 3 Директиве 2001/29).

Можда најважније за видео игре као предмет истраживања представљају одредбе Директиве 2001/29 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.

Закључак је да је Директива 2001/29 усмерена на усклађивање економских права значајних за искоришћавање ауторског дела у условима информатичког окружења, а како се у пракси примењује дуже од двадесет година, Суд правде ЕУ (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.

У склопу шире агенде намењене стварању јединственог дигиталног тржишта у ЕУ указала се потреба за изменама постојећих механизама ауторског и сродних права, што је учињено новом Директивом 2019/790 о ауторском праву на јединственом дигиталном тржишту којом је делимично измењена Директива 2001/29. Директива 2019/790 донета је у циљу побољшавања положаја издавача штампаних медија у односу на пружаоце услуга на дигиталном тржишту. Њоме се гарантује отвореност тржишта ради научне и образовне сарадње и појачавају се мере заштите од присуства нелиценцираног садржаја на дигиталном тржишту.

Осим настојања да се обезбеди што 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 би доношење Директиве највише погодовало компанијама из области музичке, издавачке и новинске индустрије, који очекују највећу економску корист од њеног усвајања (Halliday, 2020, 4). Ипак, за привредне субјекте чија је делатност везана за индустрију видео игара, одредбе из чланова 15. и 17. поменуте директиве могу бити забрињавајуће.

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 дискрециono одлучују да у својим законодавствима предвиде директивом утврђене изузетке и ограничења (уз право аутора на правичну накнаду), према Директиви 2019/790 постављена је обавеза држава чланица да имплементирају нове одредбе којима су прописани изузеци и ограничења, који се већински не подударају са решењима садржаним у Директиви 2001/29 (Јовановић, 2021: 47).

Директивом 2019/790 предвиђена је 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 даље имплицира да ће сав садржај који подлеже ауторским правом (музика, слика, текст и слично) бити провераван пре објављивања, те би, уколико се покаже да је заштићен ауторским правом, био уклоњен и учињен недоступним, осим ако не постоји дозвола да буде коришћен (Јовановић, 2021: 55). Пошто великим платформама недостају модератори, провере оваквог типа често се 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 попут *Twitch* и *Google Play* корисницима чине доступним видео игре, стримовање видео снимка игре док се игра одвија могуће је како преко *Twich*-а, тако и преко платформе за размену видео садржаја као што је *You Tube*, док је њено претходно снимање могуће преко портала *Let's Play*. Поменуте платформе би се могле сматрати добављачем услуга за дељење садржаја на мрежи у смислу чл. 2, ст. 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, у ситуацијама када дође до неовлашћеног преузимања или репродукције садржаја заштићеним ауторским правом. Платформе би требало да блиско сарађују са носиоцима ауторског права (што до сада није био случај) у циљу заштите њихових правних интереса, а нарочито остваривања адекватне накнаде и лиценцирања.

Важну специфичност права интелектуалне својине у ЕУ представља то што је законодавац омогућио *sui generis* правну заштиту база података доношењем Директиве 96/9. Како би се видео игра могла поистоветити са базом података, поменута директива би могла да се односи на видео игру као сложени предмет ауторскоправне заштите. Директивом 96/9 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 (чл. 1, ст, 2), али се израз не односи на рачунарске програме коришћене у изради базе података или у раду са електронски доступним базама података (чл. 1, ст. 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 96/9 на самом садржају који се налази унутар базе података, односно Директива не доводи у питање било која права на том садржају. Начин формулације чл. 3, ст. 1 Директиве 96/9 представља покушај одређивања критеријума на основу кога би се ублажиле 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, а евентуални пропусти у правном регулисању ове области могли би имати озбиљне техничке и економске последице, како је то наглашено у уводним одредбама Директиве 96/9. Овде треба приметити да се 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 носилац права које је ограничено временски, чл. 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.

Од појаве прве видео игре до данас протекло је више од седамдесет година. С обзиром на околности под којима су видео игре развијале могуће је да се не зна ко је био стваралац видео игре или ко би могао бити носилац ауторског права на дела у њеном саставу. Дело заштићено ауторским правом, чији аутор не може да буде идентификован или лоциран у правној литератури се фигуративно назива „дело сироче" (*orphan work*).[19] Дела чији се аутор не може идентификовати или пронаћи не могу се користити током

[19] Израз је наводно прва употребила Феј Канин (Fay Kanin), председница Одбора за чување филмова Конгресне библиотеке у САД (према: Ash, 2018, 18).

трајања ауторскоправне заштите, што представља велики проблем за развој несметани развој културе, уметности и науке (више у Петровић, 2019).

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 о одређеним дозвољеним употребама „дела сирочади". 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 Директиви 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 аудиовизуелна дела и фонограме садржане у збиркама јавно доступних библиотека, образовних установа, музеја, архива или установама филмског и аудио наслеђа, кинематографска и аудиовизуелна 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 (Директива 2012/28, чл. 1).

Директива 2012/28 донета је са циљем да се поједностави и олакша поступак дигитализације како би се омогућило некомерцијално коришћење „дела сирочади". Чланом 1., ст. 3 предвиђена је примена 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 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 поменутој директиви. Директива 2012/28 се односи и на ауторске дела и предмете сродне правне заштите који су уврштени у ауторска дела или фонограме који спадају у неку од претходно поменутих група из ставова 2 или 3 или су њихов саставни део (чл. 1, ст. 4).

Сходно чл. 2. Директиве 2012/28 статус „дела сирочади" могу имати искључиво 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*) тј. 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 прима, региструје и обрађује пријаве држава чланица 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 (Petrović, 2020).

Директива 2012/28 могла би се применити и на видео игре, које у савремено доба имају статус културног добра. Међутим, спорно је да ли се чл. 1 Директиве 2012/28 може односити на видео игру, осим ако се она не класификује као аудиовизуелно или кинематографско дело. Друго ограничење, о коме се обично мање води рачуна, јесте што се изузетно дигитално искоришћавање дела сирочади, искључиво у некомерцијалне сврхе, 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 (Maier, 2015: 125-127; Koščík & Myška, 2019, 6: 10-11).

Посебан проблем са становишта одређивања правног статуса видео игре као сложеног дела које има дихотомну правну природу представља околност што ни у међународним уговорима које је ЕУ прихватила, а ни у актима ЕУ нису одређени појмови аудио(визуелног) записа и аудиовизуалне фиксације, осим у оном смислу који је важан за заштиту сродних права интерпретатора. На пример, у WIPO Уговору о интерпретацијама и фонограмима (1996), у чл. 2, ст. 1, т. c), предвиђено је да израз „запис" означава отеловљење звукова или њихове представе, на начин да се могу прочитати, репродуковати или саопштити уз помоћ неког уређаја.[20]. У

[20] Поменути међународни уговор прихвата и Република Србија (Закон о потврђивању WIPO уговора о интерпретацијама и фонограмима, 2002).

Пекиншком уговору о аудиовизуелним интерпретацијама (2012), чији је потписник и ЕУ, у чл. 2, ст. 1, т. b) одређен је израз „аудиовизуелна фиксација" као отелотворење покретних слика, било да јесу или нису праћене звуцима или њиховим визуелним представама, из којих се звуци могу уочити, репродуковати или пренети путем уређаја. Пекиншки уговор регулише права извођача фиксираних аудиовизуелних дела са циљем да се правила Међународне конвенције о заштити извођача, произвођача фонограма и установа за радио-дифузију (1961)[21] саобразе савременом дигиталном окружењу у коме се аудиовизуелна дела изводе. Зато се поменуте дефиниције могу користити искључиво 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 својине, у чл. 2 у коме се дефинишу изрази, у ст. 1 т. c) одређује се филм као кинематографско или аудиовизуелно дело, или покретне слике, са звуком или без звука (Директива 2006/115). Аудиовизуелна или кинематографска дела помињу се и у чл. 1, ст. 2, т. b) Директиве 2012/28 о одређеним дозвољеним употребама „дела сирочади". Ипак, ни у њој, као ни у другим актима ЕУ у којој се наводе изрази аудиовизуелна 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. 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 (Maier, 2015: 121).

Упркос значају одлуке Европског суда правде у случају *Nintendo,* на нивоу примене прописа ЕУ није прихваћена правна класификација видео игре као аудиовизуелног 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 (Ficsor,

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

2021: 34). Такав приступ омогућава да држава, када подржава аудиовизуелну делатност, изједначава производњу видео игара са осталим врстама аудиовизуелне делатности.[22] На основу резултата упоредног истраживања Ирина Стаматуди примећује да се тешкоћа идентификовања дуалне природе видео игре - као рачунарског програма и аудиовизуелног дела - обично јављала у законодавствима 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 (Stamatoudi, 1999: 218).

Како се види, у праву ЕУ нису заузети дефинитивни ставови о правној природи видео игара. 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, а Суду правде Европске уније препуштено је тумачње спорних правних питања у вези са применом регулативе Европске уније.

Пракса Суда правде Европске уније важна за правну заштиту видео игара

Видео игре се у праву ЕУ посматрају као хибридна креација, састављена од рачунарског програма и аудиовизуелних елемената подобних да се штите ауторским правом, као и од других компоненти које могу да буду предмети сродних права. На рачунарски програм се примењује Директива 2009/24 о правној заштити рачунарских програма, док се на аудиовизуелне елементе делимично односи Директива 2001/29 о усклађивању одређених аспекта ауторског и сродних права у информационом друштву. Две директиве су у одређеним деловима контрадикторне, што представља изузетно велики проблем за праксу, тим пре што Директива 2009/24 о заштити рачунарских програма представља *lex specialis* у односу на Директиву 2001/29, у чијем је поглављу I, чл. 1, ст. 2 јасно истакнуто да одредбе ове директиве ни на који начин не утичу на постојећа правила

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

која се односе на рачунарске програме. Анализа односа поменутих директива показује да је класификација видео игре као рачунарског програма или као аудиовизуелног или кинематографског (уметничког) дела у праву ЕУ још увек нејасна, а да ситуација буде још неповољнија, ниједна од две директиве не може се, у целости, успешно применити на видео игре (Savič, 2015: 418).

Различите недореченості и противречности у правним актима ЕУ који би могли да се примене на видео игре тумачи у својим одлукама Суд правде ЕУ, тако да пракса Суда заправо усмерава хармонизацију права интелектуалне својине у оквиру Европске уније. Када је реч о заштити видео игре путем ауторског права од нарочитог значаја су ставови суда који се односе на тумачење испуњености услова оригиналности ауторског дела.

Стандард оригиналности ауторског дела тумачи се према посебним критеријумима одређеним у законодавствима држава чланица. Суд правде ЕУ се изјашњавао о стандарду оригиналности ауторског дела или његовог појединог саставног дела према прописима ЕУ у случају C-5/08 *Infopaq International A/S v Dankse Dagblades Forening* (2009). Суд је у поменутом случају тумачио чл. 2 и чл. 5 Директиве 2001/29, расправљајући о повреди ауторског права применом нове технологије при пословању које се темељило на преузимању туђег објављеног садржаја. Суд је требало да донесе став о томе да ли објављивање скраћене новинске вести од једанаест речи на основу ширег оригиналног садржаја другог аутора представља радњу делимичне репродукције која би била обухваћена изузећем од права на репродукцију у складу са чл. 5, ст. 1 Директиве 2001/29. Позивајући се на ранију праксу, најпре је констатовано 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 значења и обима примене права ЕУ (C-5/08 *Infopaq*, 2009, пар. 27). На тај начин Суд правде ЕУ инсистира на уједначавању националних законодавстава о ауторском праву, иако за такав став нема основа у прописима ЕУ нити је у том смислу овлашћен. После анализе издвојених правних извора, Суд правде ЕУ 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" (C-5/08 *Infopaq*, 2009, пар. 37), а и делови дела третирају на исти начин као целина, што значи да су заштићени ауторским правом, јер деле оригиналност целог дела (пар. 38 исте одлуке).

У вези са применом регулативног оквира ЕУ нејасно је у којој мери ставови Суда правде ЕУ обавезују законодавце на националном нивоу. Став Суда правде ЕУ у случају C-5/08 *Infopaq* (2009) сугерише да би све чланице ЕУ морале да прихвате исто решење у погледу важних питања, попут става о испуњености услова оригиналности ауторског дела и захтева да интелектуална творевина буде фиксирана у материјалној подлози, иако је свака од држава чланица ЕУ као потписница Бернске конвенције овлашћена да сама одлучи о томе да ли ће и како формулисати услов фиксираности дела у материјалној подлози. У случају C-310/17 *Levola Hengelo BV v Smilde Foods BV* (2018) Суд правде ЕУ се био у прилици да се изјасни о концепту ауторског дела и искључио потенцијалну заштиту путем ауторског права за укус производа зато што се укус не може идентификовати са довољном прецизношћу и објективношћу. Али у овом случају Суд правде ЕУ није инсистирао на томе да материјални израз дела мора бити обавезно у трајном облику. У случају C-683/17 *Cofemel v G-Star Raw* (2019) Суд правде ЕУ 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.

Слично као што ће бити објашњено на наредним страницама на примерима из судске праксе САД, тако се и у ЕУ поставило питање обима правне заштите рачунарског кода, тј. да ли ауторскоправну заштиту ужива само основни код, на коме се темељи рачунарски програм, или се заштита протеже и на објектне кодове као и када рачунарски код задовољава стандард оригиналности да би био заштићен путем ауторског права. Према Бернској конвенцији и Споразуму TRIPS, који су саставни део правног поретка ЕУ, рачунарски програм (тачније рачунарски код), заштићен је као књижевно дело. Сходно томе, аутору рачунарског кода припадају морална и имовинска права једнако 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 C-5/08 *Infopaq* (2009) 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 по правном статусу изједначава са рачунарским програмом, када може да потпада под Директиву 2001/29. У поменутом случају C-5/08 Суд правде ЕУ је искључио могућност примене различитих стандарда заштите ауторског права на разне категорије ауторског дела, ако оно спада у надлежност Директиве 2001/29. Према ставу Суда правде ЕУ у наведеном случају јасно је да су и основни и објектни код видео игре заштићени као књижевна дела и када је реч о примени ауторског права у информационом друштву сходно Директиви 2001/29 и о изузецима из чл. 5 те директиве.

Друго питање које се односило на заштиту ауторског дела које је изражено у форми рачунарског програма Суд правде ЕУ је претресао у предмету број C-393/09 *Bezpečnostní softwarová asociace v Ministerstvo kultury* (2010). У предмету се изјашњавао о тумачењу значења дела норме у којој је наведено да ће ауторскоправна заштита бити гарантована изразу у било којој форми рачунарског програма, као и правној заштити рачунарских интерфејса. Чешки Врховни управни суд упутио је Суду правде ЕУ претходно питање које се тиче тумачења чл. 1, ст. 2 Директиве 91/250 од 1991. године о правној заштити рачунарског програма и чл. 3, ст. 1 Директиве 2001/29 поводом спора између Удружења за заштиту рачунарског програма (BSA) и министарства надлежног за културу. Удружење је 9. априла 2001. године поднело захтев Министарству културе за добијање дозволе за колективно управљање ауторским правом на рачунарском програму, у складу са ставом 98. националног Закона о ауторском праву, што је надлежно министарство одбацило више пута позивајући се на Закон о ауторском праву који допушта заштиту основног кода рачунарског програма, док би се у односу на графички интерфејс могла применити само правила о нелојалној конкуренцији. Супротно мишљењу надлежног министарства, Удружење је истицало 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.

Како је наведено у судској прасуди у случају C-393/09, *Bezpečnostní softwarová asociace* (2010, пар. 28, 52), Врховни управни суд Чешке Републике упутио је Суду правде ЕУ питање да ли графички кориснички интерфејс рачунарског програма представља облик изражавања тог програма у смислу чл. 1, ст. 2 Директиве 91/250 и да ли је стога заштићен ауторским правом као рачунарски програм у смислу те директиве. У случају позитивног одговора на прво питање, друго питање је било да ли

телевизијско емитовање, које подразумева чулно опажање корисничког интерфејса рачунарског програма или неког његовог дела представља чињење дела доступним јавности у смислу чл. 3, ст. 1 Директиве 2001/29. Суд правде ЕУ је најпре констатовао да поменута директива не дефинише појам „израза у било ком облику рачунарског програма", а да рачунарски програми јесу заштићени као књижевна дела. У складу са чл. 10, ст. 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 могу бити заштићено 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 чл. 1, ст. 2 Директиве 91/250 о рачунарским програмима, 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 кориснички интерфејс искључиво функционална творевина, без елемената оригиналности, тада он не може бити предмет ауторскоправне заштите, закључак је Суда правде ЕУ у случају C-393/09 *Bezpečnostní softwarová asociace* (2010, пара. 49-51, 59).

Друго питање односило се на то да ли се телевизијско емитовање корисничког интерфејса може сматрати саопштавањем јавности дела заштићеног ауторским правом у смислу чл. 3, ст. 1 Директиве 2001/29. У складу са поменутим чланом, све чланице ЕУ морају омогућити ауторима да другом лицу дозволе или забране јавно објављивање њиховог дела било кабловском 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 правде ЕУ 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 чл. 3, ст. 1 Директиве 2001/29 путем графичког корисничког интерфејса (C-393/09 *Bezpečnostní softwarová asociace* 2010, пара. 57, 59).

Како се судски случај односио на разлику између рачунарског програма и његовог графичког корисничког интерфејса, тумачења Суда правде ЕУ 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 (Ficsor, 2021: 11).

Када је реч о правној заштити рачунарског програма путем ауторског права, од великог значаја је и одлука о претходном питању у предмету Суда правде ЕУ C-406/10 *SAS Institute Inc.v World Programming Ltd.* (2012). Претходно су национални судови у Великој Британији у две одвојене одлуке утврдили да постоји повреда ауторског права услед клонирања основног кода рачунарског програма уколико конкурентска компанија креира сопствени рачунарски програм након што је проучила начин на који функционише туђ рачунарски програм. У поменутом случају SAS institut је развио је аналитички рачунарски програм као интегрисани скуп програма који су корисници могли користити преко апликације, док је тужена страна креирала властити програм на основу функционалних елемената рачунарског програма тужиоца. Супротно ставу националних судова *SAS Institut* ипак је сматрао да је копирањем SAS приручника дошло до индиректног копирања SAS компоненти, а самим тим, и до повреде ауторског права компаније.

Високи суд правде Енглеске и Велса у случају *SAS Institute Inc.v World Programming Ltd.* одлучује да постави претходно питање Суду правде ЕУ у вези са обимом ауторскоправне заштите рачунарског програма према Директивама 91/250 и 2001/29. Том приликом захтевано је прелиминарно изјашњавање по питању да ли у обим ауторскоправне заштите улазе и елементи рачунарског програма као што су програмски језици и одређени други формати фајлова података који се налазе похрањени у рачунарском коду. Реч је о питању могућности пружања ауторскоправне заштите саставним елементима рачунарског програма, у складу са тумачењем чл. 2 (а) Директиве 2001/29 из пресуде Суда правде ЕУ у случају C5/08 *Infopaq*.

Суд правде ЕУ 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 (C-406/10, *SAS Institute* 2012, пара. 38, 39). Функционални елементи рачунарског програма не могу бити предмет ауторскоправне заштите, према чл. 1, ст. 1 Директиве 91/250 о правној заштити рачунарских програма, зато што такви елементи и радње које 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 права, еквивалентно речима које књижевник користи када ствара своје књижевно дело (C-406/10, *SAS Institute* 2012, пара. 42, 46). Стога је могуће замислити да постоји плуралитет 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 је у потпуности неприхватљиво са становишта ауторског права јер би за последицу имало нарушавање техничког напретка.

У вези ауторскоправне заштите видео игара поставило се и питање исцрпљења искључивог субјективног права на дистрибуцију дела у материјалном облику након што је први пут истакнуто на тржишту. Ово се питање према регулативи ЕУ различито решава у зависности од класификовања видео игре. Уколико би се видео игра класификовала као рачунарски програм, на њу би се односио специјални режим према Директиви 2009/29, док би се, у супротном примењивала 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 о томе 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 (Trapova & Fava, 2020: 79).

О поменутом питању Суд правде ЕУ се изјашњавао у предмету C-128/11 *UsedSoft v Oracle* (2012). У конкретном случају требало је одлучити да ли је дозвољено продавати лиценце за „половне" рачунарске програме трећим лицима или не. Пре свега је реч о лиценцама за рачунарске програме који се дигитално дистрибуирају, а корисницима је омогућено да их преузму директно са сервера издавача на основу дигиталне лозинке којом програм откључавају. Ради веће поузданости, да 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 законито поседовање лиценце, да је престао да користи рачунарски програм и да је платио целокупну почетну куповну цену. Међутим, Oracle је 2007. године тужио пред немачким судом UsedSoft тражећи трајну забрану таквих продаја „коришћених" програмских лиценци за Oracle производе.

Под лиценцом коју додељује Oracle корисници лиценце били су у могућности да преузимају рачунарски програм са Oracle веб локације, да га трајно складиште на серверу и да дозволе слободан приступ за 25 других корисника, делећи 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 рачунарског програма. Поводом наведеног случаја немачки Савезни врховни суд је упутио Суду правде ЕУ три питања за претходно изјашњавање:

1. Да ли се лице које се може позвати на исцрпљеност права на дистрибуцију копије рачунарског програма сматра „законитим стицаоцем" у смислу члана 5(1) Директиве 2009/24?
2. Да ли се исцрпљеност права расподеле ограничава на случајеве у којима 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?

Суд правде ЕУ 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 првом продајом примерка као носилац права већ добио одговарајућу накнаду. Зато би ограничење препродаје копија рачунарских програма преузетих са интернета превазилазило неопходне мере за заштиту рачунарског програма као специфичног предмета интелектуалне својине. Стога Суд правде ЕУ сматра да први корисник лиценце може пренети право коришћења на треће лице, које може поново инсталирати и преузети рачунарски програм, под условом да је први корисник као стицалац обрисао рачунарски програм са свог рачунара. На тај начин суд је заузео став да је ново преузимање покривено чл. 5, ст. 1 Директиве 2001/29 и да је у том случају наступила исцрпљеност права дистрибуције.

Заузети став Суда правде ЕУ у наведеном случају, применљив је на видео игре и од одлучујућег је значаја за опстанак развијеног тржишта половних видео игара, међу којима су и многе ретро игре. Ипак, примери из судске праксе Немачке и Француске показују да могу постојати опречни ставови судова, чак и онда када је реч о веома сличним ситуацијама. Пресуда Европског суда правде у случају *UsedSoft v Oracle* (2012) о „*online* исцрпљењу" подстакла је наде немачког удружења корисника у могућу промену правне ситуације у односу на претходно изгубљени судски спор пред Савезним судом у случају *Half Life 2* (2010) али је Регионални суд у Берлину, сагласно ранијим одлукама Савезног суда, потврдио у својој пресуди од 21. јануара 2013. године у случају *Valve* (2014) да је општим условима за пружање услуга путем интернета дозвољено забранити пренос корисничког налога на *online* сервису, ако је такав налог предуслов играња купљене видео игре било дигиталне или на физичком медијуму (DVD). У истом смислу, у случају *Keyselling* (2014) Регионални суд у Берлину донео је одлуку 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 је дошло до промене облика путем којег је носилац права дистрибуирао производ – то је била комбинација физичког носача података са „кључем" производа, док је тужилац одвојено продавао „кључеве" производа. Наиме, тужилац је имао интернет продавницу за продају „кључева" за видео игре, које је добијао од пословних партнера из Велике Британије и Пољске. 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 (*Keyselling,* 2014). Супротно аргументима које је тужилац изнео, сматрао је Регионални суд у Берлину, одлука Европског суда правде у случају C-128/11 *UsedSoft* (2012) 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 Директива 2001/29.

Сличним поводом, Првостепени суд у Паризу је у одлуци од 17. септембра 2019. године у случају *UFC-Que Choisir v Valve* (2019) заузео сасвим супротан став у односу на немачке судове. Као и у Немачкој, спор је покренуло француско Удружење потрошача (UFC-Que Choisir) против оператера Valve због одредаба у општим условима којима се забрањује пренос налога, а чиме се онемогућава *Steam* претплатницима да препродају дигитално купљене видео игре. Како се наводи у коментару (Trapova & Fava, 2020: 15), суд је заузео збуњујући став да се на видео игре једнако односе и директива која регулише рачунарске програме, као и Директива 2001/29. Навео је да поменута 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, треба приметити да се, за разлику од пресуде Суда правде ЕУ у случају C-128/11 *UsedSoft* (2012), француски суд се позвао на другачије аргументе из аспекта заштите потрошача, 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 француски суд, игноришући став Суда правде ЕУ у случају C 355-12 *Nintendo* (2014) практично изједначио правни статус видео игре са рачунарским програмом (Trapova &. Fava, 2020: 14-15). Апелациони суд у Паризу је својом одлуком од 21. октобра 2122. године поништио одлуку нижег суда и пресудио да се на дигиталне копије видео игре не односи директива која регулише рачунарске програме него Директива 2001/29 о хармонизацији одређених аспеката ауторског права у дигиталном добу, која ограничава исцрпљење на

материјалне копије (опипљива добра). Спор је окончан одлуком Касационог суда од 23. октобра 2024. године по ревизији. Суд је пресудио у корист издавача – компаније Valve, потврђујући да се на дигиталне игре односи Директива 2001/29 зато што су то сложена дела која комбинују рачунарски програм са другим креативним елементима као што су графика, музика и наратив, те да она изричито ограничава принцип исцрпљења на материјалне копије. Суд се позвао на пресуду Суда правде ЕУ у случају C-263/18 *Nederlands Uitgeversverbond v Tom Kabinet Internet BV* (2018) која се односила на електронске књиге. Објаснио је да дигиталне књиге, а према томе и дигиталне видео игре не испуњавају услове за принцип исцрпљења према Директиви 2001/29. Како су дигиталне игре заштићене правилима о ауторским правима, издавачу је дозвољено да забрани продају половне робе, тј. препродају игре купљене на *Steam* платформи.

Због чињенице да је у погледу правне заштите рачунарских програма на територији ЕУ дошло до хармонизације правних прописа у великој мери, овакво решење по коме би правни статус видео игре био регулисан аналогно рачунарском програму сматрало би се веома прихватљивим, практичнијим и лакшим начином да се постигне уједначена правна заштита видео игара на подручју ЕУ. Међутим, наведени став француског суда је усамљен – не деле га ни теорија, ни пракса. Томе у прилог стоје и следећи разлози. Мора се узети у обзир да Директивом 2009/24 о правној заштити рачунарских програма не би могла да се обезбеди адекватна правна заштита видео игре као хибридне творевине. Нарочито проблематичне су одредбе чл. 5, ст. 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 има право да користи копију рачунарског програма и да је без сагласности носиоца права, посматра, проучава или тестира како би утврдило идеје и принципе на којима је заснован рачунарски програм у питању. Такође, на основу чл. 6, ст. 1 Директиве 2009/24 не захтева се сагласност носиоца ауторског права онда када су репродукција кодâ и његов превод неопходни за добијање информација потребних за постизање интероперабилности са другим програмима, под Директивом предвиђеним условима. Уколико би се видео игра посматрала 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 права других аутора делова видео игара.

Пракса Суда правде ЕУ важна је за уједначавање националних норми ауторског права, а нарочито у случајевима правних празнина у актима

Европске уније. Пример који се директно односи на правни статус видео игре јесте пресуда Суда правде у случају C 355/12 *Nintendo v PC Box* (2014). Компанија Nintendo је 2012. године тужила италијанску компанију PC Box, због производње мод чипова који служе за измену садржаја игара тужиоца и прављење копија игара. Тужена је продавала мод чипове на интернету преко званичног сајта. Суд у Милану утврдио је да је Nintendo произвођач два типа конзола, од којих су једне преносне, а друге фиксне. У сваки тип конзола уграђени су криптовани кодови ради заштите права тужиоца, како се на конзолама које производи Nintendo не би могле користити неоригиналне видео игре. С друге стране, производ тужене компаније омогућавао је заобилажење техничких мера заштите. Тужилац је истицао да је то био примарни циљ постојања производа туженог, 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 је немогуће заштиту видео игара свести искључиво на заштиту рачунарског кода, већ да је реч о једном хибридном систему. Поставио је следећа претходна питања Суду правде ЕУ:

1. Да ли се чл. 6 Директиве 2001/29 може тумачити тако да заштита од избегавања технолошких мера односи на видео игру као систем, а не само на појединo ауторско дело у оквиру система, нарочито у ситуацији када је цео систем произвео и пласирао на тржиште исти носилац 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?

Суд правде ЕУ започиње тумачење чл. 6 Директиве 2001/29 позивајући се на чл. 2, ст. 1 Бернске конвенције наводећи да се под појмовима књижевно или уметничко дело подразумева свако дело из области књижевности, науке или уметности без обзира на форму и начин његовог изражавања. Након тога се приступа идентификацији примењивих правила тумачењем Директиве 2001/29 према којој се пружа правна заштита ауторског и сродних права свим носиоцима права у односу на њихова

дела. Рачунарски програм штити се ауторским правом онда када испуњава услове оригиналности и кад је људско интелектуално стваралаштво (C 355/12, *Nintendo v PC Box,* 2014, пар. 21), а све делове оригиналног дела неопходно је третирати исто као и дело у целини, јер делови деле оригиналност целовитог дела (*Nintendo v PC Box,* 2014, пар. 22). Суд правде ЕУ изјаснио се и о међусобном односу директива које се примењују на рачунарске програме и на аудиовизуелне компоненте видео игре. Истакао је да претходна 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 чл. 1, ст. 1, заштита коју нуди Директива 2009/24 ограничена на рачунарске програме. Суд правде ЕУ је става да видео игре „представљају сложену структуру која се састоји не само од рачунарског програма, већ и од графичких и звучних елемената који, иако су кодирани у програмском језику, имају јединствену стваралачку вредност која се не може искључиво свести на поменуто кодирање. У мери у којој делови игре, у овом случају, графички и звучни елементи, доприносе оригиналности дела они су заштићени ауторским правом заједно са делом у целини у контексту система успостављеног Директивом 2001/29" (*Nintendo v PC Box,* 2014, пара. 23).

Одговору на друго питање претходи констатација да су државе чланице ЕУ на основу чл. 6 Директиве 2001/29 у обавези да обезбеде адекватну правну заштиту од заобилажења било какве заштитне технолошке мере. Према чл. 3 поменуте Директиве под технолошком мером подразумева се свака технологија, уређај или компонента која је креирана да спречи или ограничи предузимање радњи у вези са ауторским делом које није допустио носилац 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, Суд правде ЕУ долази 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. Како стоји у пресуди, 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 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 (C 355/12, *Nintendo v PC Box*, 2014, пар. 24, 33, 36). Закључак Суда правде ЕУ био је да су технолошке мере компаније Nintendo 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 (C 355/12, *Nintendo v PC Box*, 2014, пар. 38).

Случај C 355/12 *Nintendo* (2014) је изузетно важан са становишта правне квалификације видео игре у ЕУ, зато што је Суд констатовао да је правна заштита из Директиве 2009/24 ограничена на рачунарски програм, на који се једна видео игра не своди, јер се онасастоји од многобројних компонента међу којима су и графичке, звучне и друге, забележене путем кодова на рачунарском језику и заштићене ауторским правом на основу Директиве 2001/29. У том погледу CJEU је прихватио ставове који су претходно били изграђени у судској пракси италијанских судова, која је детаљно анализирана код Петровић (2025, 143-146).

Када је реч о правном статусу видео игре Суд правде ЕУ јесте указао на то да је обим заштите који пружа Директива 2009/24 сужен и да Директива 2001/29 пружа шири обим заштите, али није разјаснио да ли би у евентуалном спору поводом ауторске заштите видео игре било довољно позвати се само на Директиву 2001/29. Теоретичари се већином слажу да би основни аргумент у прилог таквом решењу произилазио из чињенице да видео игра није механички скуп различитих делова него да представља сложени нови систем, мултимедијални производ који се налази на дигиталном медијуму, који се мора сагледати и разумети као једна целина на који би требало применити један правни режим (Savič, 2015: 420; Gürünlü, 2020: 71; Ficsor, 2021: 15-16).

Тумачење правног статуса видео игре у случају Суда правде ЕУ C-355/12 *Nintendo* (2014) по коме је видео игра сложено дело које се не своди

на рачунарски програм, него има креативне аудиовизуелне компоненте које су предмети заштите ауторског права, могло је одлучујуће да утиче на национална права да није правних празнина у међународним изворима и прописима Европске уније када је реч о дефинисању кинематографских и аудиовизулних дела из аспекта заштите права аутора, на шта је указано у претходном поглављу о регулативи ЕУ.

Очигледно у судској пракси није једноставно утврдити однос између аудиовизуелних и кинематографских елемената видео игре и њеног рачунарског програма, као што произилази из случајева C-393/09 *Bezpečnostní softwarová asociace* (2012) и C-406/10 *SAS Institute* (2012) у којима се Суд правде Европске уније 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 C-355/12 *Nintendo*, показује да би се на њих морале применити и Директива 2001/09 и Директива о 2009/24. То је разлог, како наводи Маја Савич да би видео игру као целину требало сматрати уметничким делом на које се односи Директива 2001/09 (Savič, 2015: 420).

Примери из страних правних система

Право Сједињених Америчких Држава

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 2026. годину од десет компанија које доминирају на светском тржишту видео игара по броју запослених и оствареним приходима четири су америчке (*Microsoft Gaming*, *Electronic Art*, *Take-Two Interactive Softwer, Reblox Corporation*) (Padiyar, 2026). 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, а према пројекцији за 2026. годину, после неколико година стагнације због опадања продаје и старих верзија конзола, очекују се приходи од 62,8 до

114,4 милијарде долара (Clement, 2023; Al Bari, 2026). 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.

Развој индустрије видео игара у САД показује да недостаци посебне правне регулативе о видео играма нису битније онемогућили њен напредак, вероватно зато што су САД једна од држава у којима је најпре донет закон о ауторском праву на рачунарским програмима (1980. године), а касније је судска пракса применом прецедената широко тумачила законске одредбе у циљу ауторскоправне заштите видео игара. Флексибилност и прагматични приступ примене постојеће регулативе на нови предмет који би требало заштити путем ауторског права разлози су што је правни систем САД изабран као добар пример начина на који се решавају проблеми због недостатка посебних правила која би се односила на видео игру. Међутим, треба да се нагласи да се ауторско право (*copyright*) САД, базирано на англосаксонској традицији, разликује од ауторског права какво постоји код нас и у европско-континенталним земљама. Различити су полазни доктринарни концепти, основни циљеви заштите ауторских права, а додатно и извори права, будући да се у САД примењује обичајно и статутарно право. С обзиром на предмет истраживања важно је истаћи да право САД не препознаје потребу заштите моралних права аутора, да постоје бројни изузеци од принципа да је аутор иницијални власник дела, другачије су регулисани правни статус извођача дела, продуцената и тзв. креативних предузећа као и пренос ауторског права, а искључива права аутора и супротни интерес јавности на коришћење дела без сагласности аутора усклађују се на основу доктрине поштене употребе (*faire use*), сходно утилитаристичком приступу регулисању ауторског права (Goldstein & Hugenholtz, 2010: 6; Petrović, 2021: 105).

Устав САД из 1787. године представља најважнији политичко-правни акт којим се, међу многим правима, гарантује и ауторско право. За разлику од европско-континенталног правног система у коме се приоритетно штите права аутора дела, циљ ауторског права САД јесте заштита економских интереса – према речима Патерсона и Линдберга, ауторско право САД не регулише приватно власништво на ауторском делу него правно уређује коришћење ауторског дела у интересу јавности и слободе трговине, што рађа и одређене обавезе (Patterson & Lindberg, 1991:109). Такво политичко опредељење долази до изражаја у директној конституционалној основи ауторског права. У тзв. клаузули о ауторском праву у

чл. I, ст. 8, т. 8 прописано је овлашћење Конгреса да подржава развој науке и уметности доносећи дајући и гарантујући права аутора и проналазача за њихова дела и изуме.

У праву САД ауторско право је основно средство правне заштите која се пружа видео играма. Главни правни извор јесте савезни општи акт - Copyright Act (17 U.S.C., 1976), који је саставни део кодификације општих и сталних савезних закона. Изменама 17 U.S.C. из 1998. године усвојене су одредбе Бернске конвенције, чиме је у САД почео да се примењује систем аутоматског стицања ауторскоправне заштите, ако духовна творевина човека 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. (1976) 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. Треба приметити да се у праву САД захтева да је дело трајније фиксирано у неком материјалном медијуму, да би могло бити опажено и коришћено, за разлику од континенталног права у коме је довољно само да је ауторско дело испољено у одређеној форми. У наведеној одредби су наведене типичне 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. 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 права (Buccafusco, 2016: 1243-1244). Одредбом из чл. 102, ст. 2 17 U.S.C. (1976) предвиђено је да изван ауторскоправне заштите остају идеје, процедуре и процеси, системи, методе, концепти, принципи и открића без обзира на то како су 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. (1976), али се норма може тумачити тако да видео игра подлеже ауторскоправној заштити ако је реч о оригиналном делу, израженом у опипљивом медијуму које се може чулно перципирати, репродуковати или саопштити јавности. Због недостатака прецедената једно време је било спорно да ли се на основу 17 U.S.C.

(1976) може признати ауторскоправна заштита рачунарским програмима. Комисија за нове технолошке употребе ауторских дела (CONTU), установљена 1974. године, одлучила је да рачунарски програми, 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. којом је додата дефиниција рачунарског програма у чл. 101, а чл. 117 је мењан тако да се власнику програма дозвољава да направи копију или да програм адаптира за коришћење на рачунару (Barfield & Williams, 2018:12). Такође, неопходно је нагласити да 17 U.S.C. (1976) 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. (1976) 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 рачунарски програм, који аутоматски покреће њене одређене делове. У сваком случају испуњеност услова јесте *questio facti* који се процењује према два стандарда: да је у делу заступљено „макар мало креативности" и да је настало самостално (Petrović, 2021: 107-108). Иако се према међународним уговорима и у домаћем законодавству рачунарски програм у погледу ауторскоправне заштите изједначава по правној фикцији са књижевним делом, не треба занемарити чињеницу да је вештачка интелигенција способна да сама саставља кодове и извршава 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 Канцеларија за ауторско право САД је до 2023. године доследно заступала став да се заштита ауторских права признаје искључиво делима која су створили људи. Како се све чешће текст, слика, звук, видео или комбинација ових дела генеришу помоћу вештачке интелигенције, Канцеларија је заузела став да употреба вештачке интелигенције која доприноси оригиналном ауторству ствараоца не онемогућава заштиту његовог дела путем ауторских права. Међутим, да би спречила пролиферацију таквих захтева, Канцеларија је издала извештај под називом *Ауторско право и вештачка интелигенција* (US Copyright Office, 2025) са примерима како се процењује значај доприноса вештачке интелигенције настанку слика. У ситуацији у

којој се испуњеност услова процењује од случаја до случаја прекретницу за индустрију видео игара представља одлука Канцеларије за ауторско право САД од 30. јануара 2025. године (US Copyright Office, 2025a) којом је, пошто је најпре одбила захтев, дозволила компанији Invoke AI Inc. регистрацију ауторских права за комплетну слику под називом *Један комад америчког сира* у којој је сваки елемент генерисан вештачком интелигенцијом, али уз коришћење посебне технике којом човек – уметник бира генерисану слику, ручно јој додаје одређене карактеристике, а затим подстиче вештачку интелигенцију да модификује те делове слике у складу са другим елементима на слици. Процена је била да наведено дело садржи довољну количину оригиналног људског ауторства у избору, аранжману и координацији материјала генерисаног вештачком интелигенцијом, да би се сматрало заштићено ауторским правима (US Copyright Office, 2025a).

Други критеријум да би дело било подобно за ауторскоправну заштиту у систему *common law* законодавстава јесте отелотворење ауторског дела у опипљивом медијуму (тзв. захтев фиксираности). Форма, тачније њен недостатак, првобитно је представљао велики проблем за пружање ауторскоправне заштите видео играма, зато што су неке слике већ уграђене у рачунарски програм, али ефекти, текстуре, контекст се додају тек оног тренутка кад програм почне да се извршава. 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 *Midway Mfg. Co. v Artic Intern* (1983) 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. Корисник видео игре има могућност избора једне од ограниченог броја секвенци

које му носилац права ставља на располагање, а које су већ претходно архивиране 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 носилац 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 носиоци права на аудиовизуелни садржај и рачунарски програм разликују, сматраће се одвојеним ентитетима и тада је неопходно поднети више пријава, за свако дело појединачно (US Copyright Office, 2021). 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 носиоцу 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.

Занимљиво је да се у документацији Канцеларије за ауторско право САД видео игре класификују као књижевно, 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 (US Copyright Office, 2021a: 25). 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 *Dungeons and Dragons* (према: Gürünlü, 2020: 46).

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* (1981). У поменутом случају дошло се до закључка да видео игра *Asteroids* 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 у поменутој судској одлуци 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. Одлучујући о обиму ауторско правне заштите и постојању суштинске сличности између видео игара тужиоца и туженог под називима *Asteroids* и *Meteors*, 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 суштински слични. Такође, суд изводи, можда најважнији, закључак да видео игра може да буде предмет ауторскоправне заштите и то класификована као аудиовизуелно дело *Atari, Inc. v Amusement World* (1981).

Питањем када видео игра задовољава критеријум оригиналности да би могла да буде заштићена путем ауторског права амерички судови су се бавили у случају *Stern Electronics v Kaufman* (1982). 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 (*Stern Electronics v Kaufman,* 1982).

Занимљиво је како је суд ценио оригиналност приказа видео игре у поменутом случају. 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 (*Stern Electronics v. Kaufman,* 1982). Према томе, услов оригиналности испуњен је онда када је видео игра настала као производ уметничког и индивидуалног рада аутора, при чему није неопходно процењивати у којој је мери реч о новом или посебном делу (Gürünlü, 2020: 45).

У пракси се дешавало да се разликују ставови Канцеларије за ауторско право САД и судова о испуњености услова оригиналности дела, као што показује пример спора *Atari Games Corp. v Oman* (1992). Спор је настао пошто је Канцеларија за ауторско право САД одбила регистрацију видео игре *Breakout* зато што се игра своди на основне геометријске облике и боје, који *per se* не могу бити заштићени ауторским правом. Став Канцеларије је био да се ауторскоправна заштита не може гарантовати ни појединим елементима, нити скупу оваквих елемената, јер у игри 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 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 *Atari Games Corp. v Oman* (1992). 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. Пре него што је САД приступила Бернској конвенцији, рачунарски програми, који нису били изричито наведени у закону као врста оригиналног ауторског дела, могли су да се штите само као изведена, најчешће заједничка дела. На предлог стручних удружења било је прихваћено да се подводе под нова књижевна дела (Trotter према: Petrović, 2021: 109-110). 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 објектне кодове. Одговор на постављено питање да ли је могуће ауторскоправну заштиту проширити и на објектне кодове дат је у пресудама у случајевима *Williams Electronics v Artic International* (1982) и *Apple Computer v Franklin Computer Corp* (1982).

У случају *Apple Computer v Franklin Computer Corp.* (1982) поставило се питање подобности рачунарског програма да се сматра ауторским делом а расправљало се и о могућности одређивања привремене мере на захтев компаније Apple, што је суд одбио. Спор је покренут због повреде ауторског права тужиоца на четрнаест програма компаније Apple. Компанија која се бавила израдом персоналних рачунара, њихове опреме и рачунарских програма била је једна 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 лични рачунари, као и њихови програми направљени како би били компатибилни са рачунарима тужиоца, тако да сва пратећа опрема и програми могу користити на оба лична рачунара. 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.

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 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.* (1921) требало је прихватити да се објектни 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 *Apple Computer v Franklin Computer Corp.* (1982). 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 (*Apple Computer, Inc. v. Franklin Computer Corp.*, 1983).

У случају *Williams Electronics v. Artic Intern., Inc.* (1982) расправљало се о заштити ROM меморије у ауторском праву. Компанија Williams Electronics је у октобру 1979. године почела производњу видео игре *Defender*. Видео игра је садржала мноштво оригиналних аудиовизуелних елемената који би се самостално могли сматрати ауторским делима. Имала је великог

успеха на тржишту, због ликова (аватара) са представама фантастичних створења и употребе посебно дизајнираних свемирских бродова и футуристичког оружја. Williams Electronics је троструко регистровала ауторско право на видео игри и то на: рачунарски програм, аудиовизуелне ефекте и аудиовизуелне ефекте који се приказују током режима играња. Тужена компанија Artic Intern. бавила се продајом плоча, које садрже електронска кола укључујући микропроцесор и меморијске уређаје (ROM-ове). Ови меморијски уређаји садрже компјутерски програм који је практично идентичан програму тужиоца који је креиран за игру *Defender*. Првостепени орган је утврдио да је тужени повредио ауторско право тужиоца у вези са рачунарским програмом за видео игру *Defender* продајом поменутог уређаја са програмом који је копија рачунарског програма тужиоца.

Тужени је у жалби тврдио да се ауторскоправна заштита не може дати за ROM-ове, који су делови машине, као и да копирање програма на ROM уређаје представља употребу која је ван обима законске ауторскоправне заштите. Аргументи туженог нису прихваћени. Другостепени суд је сматрао да је тужилац хтео да заштити свој уметнички израз у оригиналним ауторским делима, која су испунила законски захтев за фиксирање материјализацијом у ROM уређајима и утврдио је да постоји повреда ауторског права тужиоца, потврдивши одлуку првостепеног суда (*Williams Electronics, Inc. v Artic Intern. Inc.*, 1982).

Наведени случај важан је зато што је то први судски спор у коме се расправљало о повреди ауторског права у вези са рачунарским програмом видео игре и то зато што је регистрација рачунарског програма била извршена заједно са регистрацијом аудиовизуелних елемената у видео игри, тако да се неовлашћено копирање односило и на рачунарски програм и на аудиовизуелне елементе. Истовремено, поставило се питање да ли се ауторскоправна заштита може пружити у исто време и рачунарском програму и аудиовизуелним елементима видео игре, у вези са истим предметом (Gürünlü, 2020: 65). Значај судске пресуде је утолико већи што класификација видео игара као рачунарског програма није била добро прихваћена у САД, јер овај систем пружа носиоцу права слабију правну заштиту, зато што постоје многобројни облици у којима се могу изразити кодови истог рачунарског програма. Супротно, повреда аудиовизуелне компоненте видео игре увек је очигледнија и лакше доказива у судском спору.

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 четвртом делу књиге. 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. Савремени дизајн омогућава да 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 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.

Право Народне Републике Кине

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 (Baidu), интернет продајом (Alibaba) и развијањем друштвених мрежа и видео игара (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 (Simon, 2021: 193). 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 (*Newzoo*, 2023). Компаније са највећим уделом, од 45% и 15% на домаћем тржишту су Tencent и NetEase,

док за њима следе Perfect world, Wuhu Shunrong и Shanda. Tencent води на светској листи највећих и најуспешнијих компанија за производњу видео игара за 2026. годину, на којој се налази и NetEase (Padiyar, 2026). Прва кинеска видео игра која је изашла на америчко и европско тржиште била је видео игра под називом Perfect world, 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 међународноправни акти, који не одговарају кинеским концептима. То се пре свега односи на концепте оригиналности и креативности ауторског дела, који се другачије схватају у Кини. Питање је да ли се могу концепти континенталног и англосаксонског ауторског права прогласити за универзално прихватљиве на међународном нивоу уз захтев да са њима буду усаглашени правни системи са потпуно другачијом правном традицијом, као што је то случај са Кином, ако се имана 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 (Montgomery & Potts, 2009: 250).

Кина важи за једну од земаља на „црној" листи САД због досадашњег ниског нивоа заштите права интелектуалне својине америчких компанија, иако се чини да се ситуација последњих година мења у корист титулара ауторског права. Непознавање особености кинеске цивилизације праћено предрасудом центризма разлог је што се стручна јавност суочава са нетачним и пристрасним објашњењима узрока проблема пиратерије у Кини, делом и у Русији, као што то чини Коол (Kuehl, 2016: 320-321).

У поређењу са 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. 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 (Montgomery & Potts, 2009: 259). 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 компанијама, свесна недостатака система ауторскоправне 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 кинеске компаније нарочито пазе на заштиту интелектуалне својине, а посебно на ауторска права и развијају различите пословне стратегије које обухватају лиценцирање и пренос ауторског права (Montgomery & Priest, 2016: 339). 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 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 гарантијама, права интелектуалне својине су регулисана у грађанском законодавству Кине. Још је у Генералним принципима грађанског права НР Кине (1986) 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 ортачких друштава и право проналазача да пријави откриће, добије сертификат, бонусе и друге награде. Такође и у чл. 123 Грађанског законика НР Кине (2020) 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, дизајне распореда интегрисаних кола, нове сорте биљака

и друге предмете утврђене законом. Ауторско право регулисано је Законом о ауторском праву НР Кине (1990) са каснијим изменама. Закон је био донет ради имплементације Бернске конвенције, а 2001. је мењан 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 НР Кине из 2002. године, по коме се ауторским делима сматрају оригиналне интелектуалне творевине у књижевном, уметничком и научном домену, у мери у којој се могу репродуковати у одређеном материјалном облику (Прописи за спровођење ЗАП НР Кине, 2002).

Проблем адекватне и ефикасне примене ауторског права повезан је са традицијом строге државне контроле тржишта, чиме се одређеним учесницима на тржишту омогућава монополски положај. 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, које појединци нису могли регистровати. Са процесима приватизације и развоја приватног сектора мења се постепено друштвена свест да је неопходно обезбедити правну сигурност у погледу остварења и заштите права појединца, премда још увек у судској пракси преовлађују веома ниских износа накнаде због повреде права интелектуалне својине (Montgomery & Priest, 2016: 340, 344). 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, тако да спорове ретко иницирају појединци. 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 поменутим 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.

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, кинеске компаније 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 реални новац, тако да чак 94% корисника видео игре у неком тренутку играња купи одређени предмет, аватара, вештину или бенефит (Simon, 2021: 198).

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 *Li Chenhong v Beijing Bel Ji Bing Technology Development Ltd.*(2004). Суд је у првом степену донео одлуку према којој виртуелни објекти из видео игара могу бити правно заштићени као вид нематеријалне (виртуелне, дигиталне) имовине, једнако као имовина у физичком облику (некретнине, новац итд.) а поменути став је подржала теорија (He, 2022: 953), иако тада важећи прописи нису предвиђали правну заштиту дигиталне имовине, осим што је у чл. 127 Грађанског законика НР Кине (2020) начелно гарантована заштита виртуелне имовине.

Када се говори о регулисању права својине на нематеријалну имовину отвара се питање ко је носилац тог права. Наиме, носиоцима права својине на виртуелном предмету могу се сматрати корисници видео игре или компанија 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. Са друге стране, компанија – издавач видео игре је титулар права на игри и на њеним елементима и оно је то које право коришћења видео игре преноси на кориснике (He, 2022: 954). 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 компанија престала са радом? Ако би носилац права својине на нематеријалној имовини била компанија, до описаних ситуација не би долазило,

будући да би се компанија старала 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 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. 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 & Lee, 2022).

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 (Li, 2019: 323).

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 (Li, 2019: 324). 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 (Li, 2019: 324). 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 (Wang, 2022: 228).

Поменути ставови примењени су у пракси приликом одлучивања у два нарочито важна судска случаја. Случај *Nexon Holdings v Tencent Ltd.* (2007) уједно је и први судски случај у Кини чији се предмет односио на видео игре. Јужнокорејска компанија Nexon (коју је доцније Tencent преузео) поднела је тужбу због повреде ауторског права и повреду конкуренције. Предмет спора била је видео игра туженог, под називом *Pop Tag* за коју је тужилац тврдио да представља копирану његову игру *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 определити сличности између две видео игре, суд је донео закључак да тужилац није изнео довољно доказа како би се сличност утврдила. Неке од наводних сличности односиле су се интерфејсе, 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 прибегао 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 (Li, 2019: 324-326).

Други судски поступак у случају који се званично скраћено наводи по броју (2018) *Su Minzhong* No. 1054 покренут је 2015. године, а окончан 2018. године. Тужилац је поднео тужбу због плагирања елемената његове видео игре *Tai Chi Panda* у видео игри туженог *Xua Qian Gu*. Спор је покренут због повреде ауторског права, клонирања интерфејса и копирање многих елемената игре и сценарија. Пресудом првостепеног суда констатована повреда ауторског права. Према стандардима из претходно поменутог спора утврђено је да је *Tai Chi Panda* издата пре видео игре туженог, те је тужени могао имати приступ игри тужиоца. Суд је заузео став 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.

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 дело у целости у смислу ауторског права НР Кине. Дакле, како *Tai Chi Panda* 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 спору је тужилац 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 *Xua Qian Gu* постојали снимци екрана интерфејса игре *Tai Chi Panda*. 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 *Xua Qian Gu* прекршили, јер је у судском поступку доказано да по структури игре, дизајну и аудиовизуелним елементима постоји изузетна сличност међу играма тужиоца и туженог, тако да су, на пример, 24 вредности атрибута од 27 комада опреме у основи исте док су 26 интерфејс мапа као што су функционални модули и улази у систем веома слични.

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, 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 *Tai Chi Panda* постоје оригинални елементи који могу да подлежу заштити, а поред тога 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, *Tai Chi Panda* 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 *Xua Qian Gu* и обавезао га на плаћање накнаде штете, а одлуку првостепеног суда је по жалби потврдио Виши народни суд провинције Јиансу (*Su Minzhong* No. 1054, 2018). 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* (2021) по први пут је кинески суд 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 *Tencent* као једини овлашћени дистрибутер на кинеском тржишту јужнокорејске игре *Cross Fire* против домаћих компанија од којих је једна развила игру са пуцањем *Crisis Action* веома сличну игри *Cross Fire,* док је друга дистрибуирала игру туженог. Тужба је поднета због повреде ауторског права и кршења права конкуренције. Реч је о типичном примеру развијања нове игре искоришћавањем структуре, механике и садржаја постојеће, уз промене изгледа, графичких елемената и наратива, да би се стекао утисак да се ради о новом делу (тзв. *reskin game*). У првостепеном поступку суд је утврдио да је шест мапа из игре *Cross Fire* плагирано у *Crisis Action*, 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 *Cross Fire* 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 те 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 (Wininger, 2021).

Занимљив је судски случај *Blizzard Entertainment Co., Ltd. & Shangai NetEase Network Technology Co., Ltd. v. 4399 Network Co., Ltd.* (2017) у коме је 14. новембра 2019. године суд у Шангају донео правоснажну пресуду којом усваја тужбу америчке компаније Blizzard и кинеске компаније *Shangai NetEase* као агента против домаће компаније 4399 Network, досудивши тужиоцима накнаду преко 4 милиона јуана (што одговара износу од 596.000 долара) (Shicong, 2019). 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 игром 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 домашај 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 (Wang, 2022: 231). 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 који је одлучивао у другом степену заузео је другачији став. Нашао је да су сцене игре *Overwatch* оригиналне и динамичне и могу , те се сматрати ауторским делом налик филму, а пошто два производа туженог по дизајну игре у великој мери личе на поменуту игру тужиоца, постоји повреда ауторског права у конкретном случају. Пресуда је значајна не само због тога што је домаћи суд донео пресуду у корист компаније из САД, него зато што је њоме први пут суд одредио игру пуцања као дело које је налик филму и по том основу закључио да ти елементи видео игре потпадају под обим ауторскоправне заштите.

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 (о томе и Song, 2023). 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 (*Jing 0491 Min Chu No. 11279*, 2023: 10-13). 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 (*Jing 0491 Min Chu No. 11279*, 2023: 12). 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 (*Jing 0491 Min Chu No. 11279*, 2023: 15-17). Интересантно је да је, поред правних последица, тужена обавезана у складу са кинеском традицијом да се због повреде туђих права извини тужиоцу.

Пресуде судова Народне Републике Кине специјалне надлежности за права интелектуалне својине изузетно су значајне из аспекта заштите права на видео игару. 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 определе 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, 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.

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.

ЧЕТВРТИ ДЕО
ИЗАЗОВИ ЗАШТИТЕ ВИДЕО ИГРЕ У ПРАКСИ

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 анализе која следи. 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, што је од пресудне важности када се говори о остваривању ауторских права.

Упркос разликама, постоје и сличности у погледу остваривања ауторскоправне заштите на садржај видео игре. Као у САД, тако се и у већини других законодавстава 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 аудиовизуелни елементи. У свим законодавствима се такође рачунарски програми аналогијом 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 подложан 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.

Еволуција ставова о потреби заштите видео игара

Прве видео игре које су настајале шездесетих и почетком седамдестих 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. Како у наредним деценијама долази до развоја тржишта видео игара, тако и игре попут *Spacewar!*- а и *Pong*-а почињу масовно да се експлоатишу. Упоредо са тиме мења се ранији 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, али је једноставност видео игре у раној фази развоја била разлог што се стручњаци слажу у оцени да видео игра као целина не може бити предмет ауторскоправне заштите. Како су се аутори видео игара од конкуренције најчешће бранили непрестаним техничким иновацијама којима су постизали конкурентност на тржишту, заузет је став да техничке иновације могу бити предмет заштите путем патента, те је такав облик заштите у САД у прво време преовлађивао (Lastowka, 2013: 8).

Почетком осамдесетих година прошлог века долази до преокрета, када Атари покушава 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). Игра је представљала једну од верзија изузетно популарног *Pong*-а. Састојала се у разбијању блока цигала контролисањем кретања лоптице на екрану. Како је игра за кратко време постигла велики комерцијални успех и компанија Atari је

покушала да региструје видео игру, како би добила ексклузивна имовинскоправна овлашћења носиоца ауторских права на видео игру, а конкурентима који развијају сличне игре наметнула обавезу закључивања уговора о лиценци. 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 се из наведених разлога не може сматрати ауторским делом (подаци из случаја *Atari Games Corporation v. Ralph Oman (U.S. Register of Copyrights)*, 1988). Предмет тужбе коју је Атари поднео против Канцеларије за ауторско право било је одбијање регистрације игре *Breakout* за добијање ауторског права. Судија Џон Прат (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 производ уједињеног уметничког израза и интелектуалног напора (*Atari Games Corporation v Ralph Oman (U.S. Register of Copyrights)*, 1988). Констатовао је да је видео игра оригинално креирана од компаније Атари, али да не испуњава услов постојања минималне креативности која мора да постоји да би се ово дело сматрало ауторским делом. При томе се позвао на неспорну одредбу по којој је ауторскоправна заштита ускраћена свим идејама и правилима игре и својом пресудом је практично потврдио 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, а првостепену пресуду је потврдио и другостепени суд (*Atari Games Corp. v Oman*, 1989). Године 1992. уследила је нова жалба Atari-ja са тврдњом да игра *Breakout* као сложена аудиовизуелна комбинација једноставних елемената заслужује заштиту путем ауторског права. У пресуди донетој у поступку по жалби судија Рут Гинсбург описала је у чему се састоји ова веома једноставна видео игра и навела 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, али је и поред тог аргумента регистрација поменуте видео игре поново одбијена (*Atari Games Corp. v Oman*, 1992). Атари ипак није одустајао од накнадних покушаја регистрације видео игре Брејкаут, па је коначно 2006. године захтев за регистрацију прихваћен, чиме је Атари добио право да судски гони све учеснике на тржишту који су заштићену видео игру употребљавали без дозволе (Lastowka, 2013: 10).

Обим ауторскоправне заштите

Издвајање заштићених елемената видео игре

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 могу помоћи доктринарни ставови, који се морају пажљиво тумачити. 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 „неизраженом идејом" и „безидејним изразом" (Jones, 1990: 552-553, 568). 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.

Теорија дихотомије идеје и израза била је примењена, па пример, у случају *Atari Inc. v North American Philips* (1982). Предмет спора била је повреда ауторског права и права конкуренције у вези Атаријеве видео игре *Pac-man*. 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 у играма *Pac-man* и *K.C. Munchkin!* толико изражена да се не може сматрати да су међусобно сличне.

На истим поставкама теорије дихотомије идеје и израза заснивала се и пресуда донета у спору *Midway Mfg. Co. v Dirkschneider* (1981). Компанија Midway је увезла видео игру *Galaxian* јапанске компаније Namco ради продаје на тржишту Северне Америке. Midway је тужио компанију Dirkschneider због повреде ауторских права у више електронских игара тужиоца које се играју на жетоне (међу којима и за *Galaxian*). Реч је о једној од првих судских пресуда у којој се суд изјашњавао о сличности видео игара. У судској одлуци темељно је анализирана валидност ауторских права тужиоца на видео игре, при чему суд констатује да не може да се позове на претходну судску праксу у вези са видео играма. У првостепеној пресуди суд је сматрао да су видео игре тужиоца и туженог (*Galaxian* и *Galactic Invader*) 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 (*Midway Mfg. Co. v Dirkschneider*, 1981). Међутим, у другостепеном поступку суд је усвојио жалбу тужиоца и констатовао да је видео игра *Galactic Invader* у суштини слична тужиочевој игри *Galaxian* по јединственом облику, стратегији и кретању играча у обе игре, при чему су идентични и карактеристични звучни ефекти сваке игре (*Midway Mfg. Co. v Dirkschneider*, 1983).

И други примери из праксе судова у САД (рецимо пресуда у помињаном случају *Stern Electronics, Inc. v Kaufman* (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. 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 (McKnight, 1983: 1296-1297).

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, како

објашњава Џонс (Jones, 1990: 565-566, 568), 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 (Grabowski, 1983: 153). Теорија има недостатак због тога што дозвољава присвајање идеја, које по праву не могу бити предмет ауторскоправне заштите. Сматра се да би супротно схватање угрозило напредак друштва у целини и 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.[23] 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 уобичајених, стандардних елемената одређеног жанра (*scènes à faire*). 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.

[23] Један од ретких примера је случај *Kai Berri, Inc. v Tailor Gifts* (2005) у коме је тужилац тврдила да регистрација ауторског права на групу бетонских скулптура које је израдила покрива њен каталошки 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 (*Kai Berri, Inc. v Tailor Gifts*, 2005, пар. 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 (*ibidem*, пар. 210).

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 тумачење обима 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 (*1942), наводећи следеће: „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 то су елементи неопходни, својствени самој ситуацији која се покушава приказати. Једном када су две особе смештене у цркву за време великог невремена, било је неизбежно да се писцу у развијању теме наметну овакви и други мотиви нужно повезани са таквом ситуацијом. 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" (*Cain v Universal Pictures,*1942).

Потпуну и прецизну дефиницију *scènes à faire* дао је суд у Њујорку приликом одлучивања о повреди ауторског права у случају *Alexander v Haley* (1978). Тужилац у спору била је Маргарет Вокер Александер (Margaret Walker Alexander), док је тужена страна био Алекс Хејли (Alex Haley) и издавачка кућа *Doubleday Publishing Company*. Предмет спора односио се на ауторско дело тужиоца, роман *Јубилеј* (*Jubilee*), који је регистрован у Канцеларији за ауторско право 1966. године и на 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.

Маргарет Вокер Александер је сматрала да постоји повреда њеног ауторског права тако што је Хејли копирао њено ауторско дело, као и

да постоји повреда лојалне конкуренције. Доказивала је сличност два дела на основу цитирајући одломке из књига. Суд је констатовао да нема повреде ауторског права, нити се са правног становишта може закључити да постоји суштинска сличност између два ауторска дела. Свака сличност произилази из историјских догађаја и чињеница које су везане за живот, предања и обичаје афричког становништва, што је тема обе књиге.

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 (*Alexander v Haley*, 1978, пар. IV).

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* (2003). Наиме, касних деведесетих година прошлог века компанија Incredible Technologies креирала је видео игру, по имену *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 *Golden Tee* 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 ударца лоптице, а све то је било праћено аудиовизуелним елементима, за које је привредно друштво добила 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 Sports, napravila спортску голф игру, по узору на *Golden Tee*, коју је назвала *PGA Tour Golf*. Тужилац је у својим наводима изнео чињеницу да је супротна страна користила њихов апарат за конструкцију сопственог апарата који ће садржати *PGA Tour Golf*, при чему су команде минимално измењене. Највеће потешкоће приликом пресуђивања у овом случају изазвала је чињеница да је компанија 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 случај, 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 и 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 предложио тужилац (*Incredible Technologies v Virtual Technologies*, 2003).

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 (Kurtz, 1989: 85). У свом раду 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 (Kurtz, 1989: 96).

Из случајева у пракси попут *Atari, Inc. v North American Philips* (1982) или *Midway Mfg. Co. v Dirkschneider* (1981) може се закључити да судије доносе одлуке више на основу слободног судијског уверења него на основу доказа и мишљења техничке струке.

Како правни статус видео игре није посебно регулисан, у случају спора суд мора у сваком конкретном случају, крећући се у оквиру истакнутог

тужбеног захтева, да утврди који су заштићени елементи видео игре према важећем законодавству и да их издвоји у односу на друге који заштити не подлежу. Истовремено суд испитује степен сличности или идентичност компоненти видео игара тужиоца и туженог, при чему се редовно ограничава на оне које подлежу заштити путем ауторског права према националном праву. Такав приступ тзв. дистрибутивне класификације, који преферира САД, као и већина европских законодавстава (осим Италије и Шпаније) (Суботин, 2022: 320; Dmytrenko, 2018: 8), намеће отежава рад 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 у судској пракси у САД, при чему се процесно разликују ситуација у којој суд врши процену као „пажљиви посматрач" од оне када суд 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 (Sprigman & Fink Hedrich, 2019: 577-578).

Када су предмет спора права на видео игри, поступак логичке „филтрације" којим се дефинише обим ауторскоправне заштите изузетно је проблематичан како са становишта правне теорије, тако и примене правне регулативе. Приликом одређивања обима ауторскоправне заштите неопходно је посебно сагледати сваки појединачни случај – дакле, генерализација је готово немогућа. Такође судије се сусрећу са другачијом ситуацијом од оне у којој је предмет заштите традиционалан у смислу ауторског права. 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 (Lastowka, 2013: 11). 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 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. Рецимо игра *The Witcher 3 - Wild hunt* траје 173 сата, уколико корисник игре жели да успешно завши све нивое и поднивое, док основни *gameplay* видео игре *Hogwarts legacy* траје око 30 сати, али са свим скривеним изазовима се захтева додатних 70 сати активног играња.

У свом делу Грег Ластовка истиче да су начини утврђивања сличности између видео игара који се своде на поређења основног сценарија, гејмплеја 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 су тешко уочљиве и стручњацима из индустрије видео игара, а поготову судијама који таквим стручним знањима и вештинама не располажу (Lastowka, 2013: 11). Због тога приликом утврђивања суштинске сличности видео игара добија на значају упоређивање њихових аудиовизуелних елемената.

У поменутом смислу се већ изјашњавала судска пракса, нпр. у случају *Atari Games Corp. v Oman* (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" (*Atari Games Corp. v Oman*, 1992, пар. 242, 245). У једном ранијем случају 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" (*Atari Inc. v North American Philips Consumer Electronics Corp.*, 1982, пар. 607, 617), док је у другом случају суд заузео став да заштићени израз идеје представљају графички ликови из видео игре (*Midway Mfg. Co. v Bandai-America, Inc.*, 1982).

Процена сличности поређењем елемената видео игара

Теорија о утврђивању суштинске сличности у праву САД 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 на видео игру или не. Међу првим случајевима био је спор калифорнијских компанија *Data East USA, Inc. v Epyx* (1988), због повреде ауторског права, повреде жига и кршења добрих пословних обавеза. Првостепеном одлуком установљена је повреда ауторског права тужиоца.

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 (*Data East USA, Inc. v Epyx*, 1988). 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. Ако се обе видео игре базирају на истој или сличној идеји и општим концептима, не може бити речи о повреди ауторског права, с обзиром на то 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 двема видео играма (*Data East USA, Inc. v Epyx*, 1988).

Други случај из 2005. године тиче се процене суштинске сличности видео игара *Golden Tee* и *PGA Tour(R) Golf* у помињаном случају *Incredible Technologies v Virtual Technologies* (2003). Да би се уочиле разлике између два слична ауторска дела коришћен је тест просечног посматрача (*ordinary observer test*), тј. правни стандард на основу кога се процењује да ли би просечни посматрач могао да уочи разлику између два ауторска дела.[24] На основу извршеног тестирања, сагласно теорији стандардних елемената одређеног жанра (*scènes à faire*), суд 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 носилац права за видео игру *Golden Tee*, као и да је дошло до повреде ауторског права путем неовлашћеног копирања искључиво оригиналних елемената те видео игре (*Incredible Technologies v Virtual Technologies*, 2005). С друге стране, утврђене су и значајне разлике, јер *Golden Tee* омогућава кориснику да игра на измишљеним голф теренима, при корисник има генерични назив, док видео игра туженог даје могућност кориснику да изабере окружење које

[24] Тест није поуздан када је реч о видео игри. Иако се видео игра посматра као целина, пажња просечног посматрача се посебно усмерава на оне њене елементе који уживају ауторскоправну заштиту, али тест не даје објективне резултате зато што пажњу просечних посматрача привлаче елементи који спадају у идеје или техничка решења која не потпадају под ауторскоправну заштиту (Gürünlü, 2020: 53).

одговара неком од стварних терена за голф и да игра голф у улози изабраног аватара по ликовима реалних личности – познатих голфера, а такође постоје и друге битне разлике (*Incredible Technologies v Virtual Technologies*, 2005). 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 (*Incredible Technologies v Virtual Technologies*, 2005).

И у другим судским споровима било потребно пауздано утврдити сличности и разлике између видео игара да би се закључило о постојању повреде ауторског права. У поменутом случају *Atari, Inc. & Midway Mfg. Co. v North American Philips Consumer Electronics Corp* (1982) године представници компанија Atari и Midway као тужилаца спорили су се North American Philips Consumer Electronics Corporation у вези повреде ауторских права учињене неовлашћеним копирањем игре *Pac-man* у њиховом власништву. Суд је детаљно анализирао сличности између игре *Pac-man* и игре тужених *K.C. Munchkin!*. Констатовано је да су обе игре засноване је на принципу лавиринта у којем су постављене лоптице које 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 *Pac-man*-у у коме постоји само један слепи пут где се корисник игре може заглавити. Постоји разлика у светлосним сигналима, 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 у обе игре постоје три духа, који се 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 (*Atari, Inc. & Midway Mfg. Co. v North American Philips Consumer Electronics Corp*, 1982).

Приликом утврђивања сличности између видео игара мора се водити рачуна и о жанру којем оне припадају у складу са теоријом уобичајених елемената одређеног жанра (*scènes à faire*), која је нарочито утицала на судску праксу у САД почетком осамдесетих година прошлог века, када су почели да се јављају спорови у вези са заштитом ауторских права на видео игру. О томе је морао да се изјашњава суд америчке државе Мериленд у помињаном спору *Atari Inc. v Amusement World Inc*. (1981) у коме се расправљало о сличности између игре тужиоца и игре туженог које се одвијају у виртуелном

простору у свемиру. 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 број, различите величине, кретање небеских тела, начин како се распадају кад буду погођени, две величине свемирских бродова, њихово функционисање и нестанак са екрана када буду погођени, на исти начин коришћени звуци и позадински звукови, исте боје контролних панела и слично (*Atari Inc. v Amusement World Inc*., 1981).

Суд је утврдио и неке од кључних разлика између видео игара *Asteroids* и *Meteors*: видео игра *Meteors* је у боји, док је игра тужиоца црно-бела. *Meteors* 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.Сама идеја видео игре мора се одвојити од њене презентације, тако да, у овом случају, нема повреде ауторског права тужиоца *(Atari Inc. v Amusement World Inc*., 1981). Овакав закључак заснован је на одељку 102 (b) Закона о ауторском праву САД којим се ауторскоправна заштита ускраћује 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.* (2012). Предмет спора била је повреда ауторског права компаније Spry Fox на видео игри *Triple Town*, која је била направљена за уређај *Amazon Kindle*.

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 компанијом 6Waves којој су омогућили привилеговани приступ основном коду и свим подацима о поменутој видео игри, а 6Waves је требало да игру учини компатибилном са IOS оперативним системом да би била доступна и корисницима Apple уређаја. Међутим, 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 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 предмети 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 (*Spry Fox, LLC. v LOLApps, Inc. et al.,* 2012).

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, анимирани ликови, аудиовизуелни елементи, музичке секвенце, видео игре би требало посматрати као један јединствени систем који међусобно спаја све елементе (Boyden, 2011: 439).

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* (2012). Tetris Holding тужио је 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 Appl 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 она произилази из сличности оних елемената који не уживају ауторскоправну заштиту. 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* (*Tetris Holding*, *LLC v Xio Interactive*, *Inc*., 2012, пар. 29). Иако се констатује да је Xio Interactive могао да направи бесконачан број структура, различитих боја, облика и димензија што би било довољно да се његова видео игра разликује од игре тужиоца, суд ипак констатује да је код *Tetris Tetris*-а заштићен свеукупан израз елемената, те да се у игри *Mino* појављује исти стил, покрет, дизајн и

облик као код *Tetris-a*, из чега произилази сличност између ове две видео игре. Зато суд усваја захтев тужиоца, констатује постојање повреде ауторског права и нарушавање лојалне конкуренције (*Tetris Holding, LLC v Xio Interactive, Inc.*, 2012, пар. 29).

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 (Lunsford, 2013: 100-105, 116).

Проблем ауторства на видео игри

Већ самим тим што се видео игра не препознаје као *sui generis* целовито дело и јединствени предмет заштите путем ауторског права, а реч је о сложеном делу које настаје заједничким радом више лица, постоји опасност да се потцени креативни допринос појединих стваралаца видео игре. Неопходно је одредити којим лицима, од више њих, треба признати ауторсво на основу улоге коју остварују у развоју видео игре. На који ће начин то бити урађено зависи како од начина како је уређен правни статус видео игре и извршена класификација њених најважнијих компоненти у конкретном праву, тако и од усклађености заштите права аутора, као појединца и интереса правног лица које финансира развој видео игре и претендује на улогу деривативног носиоца ауторских права како би економски искоришћавало видео игру. Но, наведени проблеми су само „врх леденог брега" изазова са којима се суочава ауторско право у вези са видео играма. Као типичан интерактивни медиј, видео игра је специфична по томе што није само њен аутор (или више аутора делова игре) повезан са својим делом, него је и корисник (играч) у вези са видео игром коју игра и на чији креативни садржај може да утиче својим интервенцијама. Зато се из аспекта ауторског права поставља питање да ли је могуће признати и на који начин вредновати допринос корисника туђем делу.

Изазови примене традиционалног концепта аутора

Аутором се, према праву Републике Србије сматра физичко лице које је створило ауторско дело које је истовремено и носилац ауторског права (чл. 9, ст. 1 и ст. 3 ЗАСП, 2009). Слично правило постоји и у већини других законодавстава. У ауторском праву се традиционалан „хуманоцентричан" концепт ауторства никада није доводио у питање у смислу да је аутор људско биће које, улажући одређени умни и емоционални напор, остварује одговарајући креативни резултат (ауторско дело), које је предмет правне заштите. Са својим делом се аутор повезује на начин својствен човеку - емоцијама и жељом да дело брани, очува и негује (V. K. Ahuja према Petrović, 2025a, 189). Тако у европскоконтиненталним законодавствима долази до изражаја традиционални концепт ауторства у коме су сједињена права личности аутора и имовинскоправна овлашћења у вези са делом које је створио.

У зависности од тога како је регулисана заштита ауторског дела насталог заједничким радом више аутора, опредељује се ко су коаутори видео игре. Конкретно, у праву Републике Србије заједничко ауторство (коауторство) на делу сачињеног од њихових прилога повезаних у недељиву целину регулисано је чл. 10 ЗАП, док је у чл. 11 одређено ко се сматра коауторима филмског дела.

Битно је нагласити да се ауторско право САД од континенталног европског правног система веома разликује по питању ко се сматра аутором, тачније носиоцем ауторског права. У одредбама 17 U.S.C. (1976) чл. 201 II део таксативно се наводе лица која се сматрају носиоцима ауторског права. Примарни носилац права је стваралац – физичко лице или више њих ако је видео игра настала као заједнички креативни резултат. Међутим, најчешће ће носилац ауторског права на видео игру бити лице које од аутора наручи израду одређеног ауторског дела, када се примењује правна фикција да су том лицу аутори уступили имовинска ауторска права (17 U.S.C, 1976, чл. 201(b)). По том правном основу носилац ауторског права на видео игру ће редовно бити компанија у којој је запослен програмер и други коаутори видео игре, или то може бити продуцент који наручи од примарног 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, примарни 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 стваралоцима на заједничком подухвату, онда се на ту ситуацију, слично наведеном решењу у нашем праву, примењује одредба члана 201(c) 17 U.S.C. (1976) 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 у смислу 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.

Захваљујући утилитарном приступу на коме се базира ауторско право САД, а који је препознатљив и у претходно анализираним одредбама, у пракси ће бити лакше да се одреди ко је носилац ауторских права на видео игру. У другим законодавствима ће бити много теже одредити круг потенцијалних аутора на делима у саставу видео игре, зато што то зависи од прихваћених ставова о правној природи и класификацији видео игре који долазе до изражаја. Једностраност таквих приступа ствара опасност да не буде адекватно вреднован креативни допринос појединих стваралаца који заједнички креирају видео игру. На пример, 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 аудиовизуелних 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.

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 један аутор, будући да су то производи сачињени од разнородних радова. Из тог разлога мора бити много аутора видео игре. Аутором видео игре као сложеног дела могао би бити да се сматра само онај појединац 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) и слично, развој креативног садржаја видео игре највише зависи од програмера и уметника. Сценариста и композитор би такође могли да фигурирају као аутори видео игре, ако њихови креативни радови одлучујуће доприносе развоју игре.

Учешће осталих лица који обављају друге послове, попут оператера звука, глумаца, 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 (Котенко, 2010: 427-428).

Схватање о видео игри као сложеном делу, које се, захваљујући пракси Европског суда правде прихвата у Европској унији, захтевало би да се ауторска права на 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 (Fiscor, 2021: 35).

Питање одређивања круга аутора видео игре, схваћене као сложене целине различитих компоненти од којих неке подлежу заштити путем ауторског 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 тржиште. Са становишта примене ауторског права неопходно је да се успостави равнотежа између интереса издавача или продуцента који сносе финансијски ризик успешности креиране видео игре и појединаца-аутора који креативно учествују у заједничком подухвату. Њихови међусобни односи морају да се уреде како би се успоставио систем права аутора појединих дела у саставу сложеног дела. При томе је код дела попут видео игре уобичајено да деривативни носилац ауторског права постаје продуцент сложеног дела. Продуцент организује креирање видео игре те, иако није њен аутор, постаје носилац ексклузивних права на цео сложени предмет, док аутори појединих делова видео игре преносе своја ексклузивна права на предметима које су креирали или права њиховог коришћења на издавача, продуцента или онога ко организује креирање видео игре. Право на коришћење наведених предмета настаје на основу ауторског уговора или по основу уговора о лиценци. Према томе, иако има више аутора појединих предмета заштите у саставу видео игре, продуцент у својству деривативног носиоца ауторског права склапа уговоре о лиценци са ауторима појединих компоненти, укључивши ту и отуђење имовинских права, док лична неимовинска права остају ауторима појединих ауторских дела која су ушла у састав сложеног предмета.

С обзиром на растући креативни значај аудиовизуелних 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 својине 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 ЗАСП (2009) 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 ЗАСП (2009), 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 (Fiscor, 2021: 36).

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 појединим 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 деривативни 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 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.

Ауторство на садржају који створи корисник игре

Приликом испитивања суштинске сличности између две видео игре обично се јавља питање да ли међусобне сличности 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. Из аспекта ауторског права јавља се потреба да се одреди однос између програмера или деривативног носиоца ауторског права и корисника видео игре, који мења оригинални садржај видео игре, тако да постаје „мали" аутор који испољава изведену (деривативну) креативност, тако што позајмицама надограђује оригинално дело (*work with borrowings*). Произвођачи су дозволили могућност да играчи уређују, модификују и креирају додатни садржај унутар видео игре да би побољшали корисничко искуство а тиме „продужили живот" одређеној видео игри. Да би унапредили своје игре, поједини издавачи подстичу такву праксу и корисницима чине доступним основни програмски пакет за развој игре (*game engine*) и разне начине да уреде мапе, прилагоде ликове, предмете који се користе у игри, добију додатне „животе", чак и да измене њен сценарио. Реч је о тзв. модификацији (модовању) видео игре или њеном клонирању, што су теме излагања која следе.

У складу са извештајем Организације за економску сарадњу и развој, у најширем смислу, посматрано садржај који стварају корисници дели се три категорије: онај који је постао доступан јавности путем интернета,

садржај креиран улагањем одређеног креативног напора корисника и други садржај настао изван професионалног ангажовања креатора (OECD, 2007: 4).

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, под условом да може доказати да је креирао оригиналне елементе у туђој видео игри. Ауторско право корисника се ограничава на елементе које је додао видео игри, а који нису део њеног оригиналног садржаја. 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. Постојање заједница љубитеља („фанова") одређених видео игара (*media fandom*) додатно компликује одговор на претходно питање, 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 пречицом пређе одређени ниво видео игре (Lastowka: 2013: 23).

Проблем заштите оригиналне видео игре путем ауторског права отвара се и због примене новог начина монетизације садржаја видео игре уновчавањем предмета које корисници могу да креирају у виртуелном свету. Произвођач видео игре омогућава корисницима да бесплатно или за ниску цену играју видео игру, с тим што зараду остварује продајом виртуелних предмета у видео игри, који 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, позиција или разних додатака лику, попут оружја, оклопа, одеће, алата или друге опреме. Виртуелни 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 би могао да се сматра аутором додатог садржаја у оригиналној видео игри уједно захтева решење проблема интерактивности. На могућа решења указује пракса у САД. У помињаном случају *Atari Games Corp. v Oman* (1988) Канцеларија за ауторско право САД 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, инфраструктуре у игри и непроменљиви делови не-играчког (*non-playing*) карактера, на чији садржај играч својим радњама не може утицати. У спору због повреде ауторских права на игру *Pac-man* суд је морао да определи обим и врсте могућих интервенција корисника у оригиналној игри. У другостепеној пресуди је суд истакао да корисник игре слободно контролише ток игре и кретања главног лика, али да активности корисника не утичу на изглед, боју, димензије лавиринта нити главних и споредних карактера, тако да ће повреда ауторског права аутора игре постојати ако би дошло до неовлашћене употребе неког од ових елемената видео игре (*Atari Games Corp. v Oman*, 1989).

Другачији став је у ранијој пракси заузео судија Камингс (Cummings) у случају *Midway Mfg. Co. v Artic International, Inc*. (1983). Суд је утврдио да је садржај игре дефинисан и сачуван на матичној плочи игре, тако да корисник притискањем дугмета на уређају за играње извлачи одређени унапред програмиране елементе (слику или звук). Према томе, креативни напор који улаже корисник игре да би постигао задовољавајући резултат није довољан да би се прихватио став да је корисник уједно и аутор игре, јер је његов утицај на садржај видео игре минoран случају (*Midway Mfg. Co. v Artic International, Inc*., 1983). Ластовка прихвата аргументе из пресуде коментаром да би, у супротном, било могуће права аутора филма односно књиге признати корисницима таквих дела који их активно опажају и индивидуално доживљавају, формирајући сопствене утиске и мишљења о делу (Lastowka: 2013: 18).

Да би корисник који мења туђу видео игру могао да се сматра носиоцем ауторског права неопходно би било пронаћи одлучујући критеријум на коме би се такво његово право заснивало, иначе би корисник својом креацијом повредио права примарног носиоца ауторског права на садржај видео игре. Мора се најпре установити какве врсте нових или допунских садржаја може створити корисник видео игре. Ластовка наводи три карактеристичне врсте садржаја. На пример, приче о видео игри, костимима или видео снимци настали ван видео игре али инспирисани видео игром. За све наведене ситуације карактеристично је да нема директног копирања аудиовизуелних елемената видео игре (Lastowka, 2013: 12). Другу групу чине традиционални предмети заштите ауторског права попут: поема, песама, музике или слика, ако су постали саставни део видео игре на тај начин што корисник властиту поему инспирисану

садржајем видео игре презентује осталим играчима током играња игре. Иако корисник јесте аутор поеме, чињеница да ју је прочитао или написао током трајања видео игре мења ситуацију утолико што ће од прихваћеног система лиценцирања зависити да ли би такав садржај могао да се припише аутору видео игре или не. Очигледна повреда ауторског права аутора видео игре постоји само у трећој ситуацији када корисник изван игре створи ауторско дело које, без дозволе аутора видео игре, директно инкорпорише у рачунарски програм постојеће видео игре (Lastowka, 2013: 25-26). Најтеже је разрешити ситуацију у којој се таква ауторска дела корисника игре стварају током играња саме видео игре, али се ти проблеми разрешавају уговором о лиценцирању. 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.

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 (Thomas, 2023: 15, 18).

Питање ауторства на додатом креираном садржају видео игре у току играња данас је превазиђено праксом закључивања уговора о лиценци. Постављало се раније, када су због жеље за брзим профитом на тржиште доспевале верзије бројних видео игара са недостацима, те су се компаније издавачи и програмери трудили да преузму права на садржајима који корисници створе. Тенденција је била да се сви аудиовизуелни излази и садржај који генеришу корисници својим оригиналним и креативним доприносима игри сматрају власништвом програмера који допушта такву могућност у рачунарском коду или компаније која развија игру (Farmaki, 2025: 55).

У међувремену, са појавом дигиталних видео игара и праксом закључивања уговора са корисницима проблем је минимизиран, упркос томе што је технички све једноставније кориснику да креира изведено дело, а неке игре имају огроман број претплатника – чак и стотине хиљада. Корисници ће морати да прихвате услове из уговора о коришћењу које намеће деривативни носилац ауторских права на видео игру. Често услови коришћења предвиђају да издавач може остварити потпуну контролу и надзор над активностима корисника током играња, на пример, убацивањем лозинки, уговорних клаузула *кликни даље* (*click through*), анти-хакерских заштита и слично. Један од услова може бити да аутор видео игре користи садржај који створи корисник игре, ако га у игри буде употребио. Према томе, у типским уговорима корисника са провајдерима платформи најчешће се предвиђа 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 (Xu, 2023: 143; Barker, 2012: 2, 9). Нарочито се играчи масовних *online* игара (MMO) на основу уговора са провајдерима унапред одричу својих ауторског права, иако би могли креативно унапредити садржај видео игре. Они не могу да се сматрају ни коауторима видео игре, на пример, када креирају аватара током играња, зато што од почетка нису постојале воље креатора и корисника да заједнички раде на стварању јединственог и недељивог ауторског дела (Popović, 2012: 798). Лучић, међутим, сматра да у изузетним случајевима не треба искључити коауторство играча који остварује креативни допринос тако што адаптира програм користећи допуштене алате у игри (Лучић, 2020: 435). Поред уговорних ограничења који се намећу корисницима, 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 права корисника у таквом случају није ауторско право, него, евентуално, право заштите потрошача (Mac Sighthíng, 2016: 364).

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? (Roncallo et al., 2013: 6).

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 (*End-User License Agreement*) о начину коришћења лиценцираног рачунарског програма. 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 (Robinson, 2018: 329-330; Holden & Schuster, 2020, 991-993; Zhang, 2019: 976). Како се види, ауторско право тек треба да се одреди према питању заштите самог снимка искуства играња и ауторских права стримера који, попут радио извештача или спортских коментатора, нуде коментаре играња видео игре уз додатне сценске елементе као што су музика, звуци, звучни ефекти, маске и слично. Према томе, креативни садржај који генеришу корисници, посебно у облику *Let's Play* видео снимака, као нека врста „посредне" игре која омогућава гледаоцима да се у игру укључи посредством туђег искуства играња, саставни је део културе игара, који мења начин на који се игре користе, деле и продају, али се у ЕУ то чини у условима правне несигурности и ограничене заштите ауторских права креатора додатих садржаја (Farmaki, 2025: 60).

Имајући у виду могући домен примене начела поштене употребе (*fair use*) 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 носиоца ауторског права ради развоја вештачке интелигенције. Како је тешко утврдити у судском спору да ли је постојало неовлашћено копирање делова видео игре или не, може се очекивати 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 (Irvin, Taub & Jungyun Choi, 2023: 8).

„Меке" границе дозвољене и неовлашћене употребе видео игре

Угрожавање ауторског права прикривеним садржајима

Убацивање 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.

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 колико мери је туђе дело преузето у скривеном садржају. Када се говори о овом проблему могуће је разликовати неколико ситуација, прву у којој је носилац 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 (Piechówka, 2021: 11). Индустрија видео игара далеко је попустљивија када је реч о коришћењу прикривеног садржаја од трећих лица, с обзиром на то да овакве референце доносе корист обема странама, иако неке од водећих светских компанија као што су Apple и Microsoft не дозвољавају својим запосленим да врше манипулације кода у сврху стварања прикривених садржаја (Lakier & Vogel, 2022: 3). Поред тога, треба нагласити да је приликом стварања прикривених садржаја 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 носиоцу ауторског права (Lakier & Vogel, 2022: 3).

Најпроблематичнија ситуација настаје када се као део прикривеног елемента видео игре користи садржај из туђег филмског, музичког или литерарног дела, у ком случају ће носилац права, најчешће, реаговати, покретањем спора, у покушају да заштити своје ауторско право од недозвољене употребе. 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 носиоца 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 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 базирају на традицији европско-континенталног права користе *numerus clausus* ограничења ауторског права (Piechówka, 2021: 12).

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 (Lakier & Vogel, 2022: 4). Ипак, проблем може постојати зато 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 (Collberg & Thomborson, 1999: 315).

Модификација видео игре и уређаја за играње

Модификација (у жаргону мод, модовање - *modding*) видео игара је термин који се употребљава за ситуације у којима се врше измене у садржају видео игре, тј. измену или креирање датотека повезаних са програмском подршком тзв. покретача игре (*game engine*). Може да се односи на: прилагођавање корисничког интерфејса, конверзију видео игре, модификацију искуства играња, па чак може да подразумева реконфигурацију личног рачунара ради успешнијег надметања у игрању захтевних видео игара и хаковање конзола за игре (Scacchi, 2010: 2). Појава модификације видео игара представља изазов за заштиту ауторских права на видео игру, зато што границе прихватљивог мењања садржаја видео игре постављају програмери видео игре који дефинишу и усмеравају такве активности корисника у настојању да се игра што боље прилагоди потребама корисника како би донела што већи профит.

Кориснички интерфејси повезују играча са системом игре и искуством играња и сва допуштена прилагођавања програма интерфејса, на пример, боје, изгледа екрана, команди итд. имају за циљ да игра постане визуелно што привлачнија и да се побољша искуство играња.

Најчешћи облик модификације видео игре јесу конверзије видео игара којима се мења тежина видео игре, повећава број елемената или додаје више садржаја, на пример мења се изглед ликова, њихове могућности, додају се предмети у игри, прилагођава се терен, пејзаж, мењају се правила

игре или механика. Потпуна конверзија значила би стварање нове игре из постојећих оригиналних игара (Scacchi, 2010: 3-4).

Како је основни код видео игре по правилу недоступан, корисник обично мења онај садржај игре помоћу ког остварује интеракцију са игром а који је заснован на основном коду. Реч је о аудиовизуелним елементима, као што су музичке композиције, звучни снимци, звучни ефекти, глас, фотографије, дигиталне покретне слике, анимације, текст. Посматрани понаособ, ови елементи би потенцијално могли да буду предмети заштите путем ауторског права. Креирани садржај се убацује у оригиналну видео игру ручно или помоћу рачунарских алата које кориснику понекад нуди и сам издавач игре, а могу се користити и други алати.

Мењање садржаја игре је за корисника најједноставнији начин да побољша искуства игре. 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.[25] 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. Други пример је једна од најпознатијих видео игара *Minecraft,* шведског програмера Маркуса Персона (Markus Person) и компаније Mojang, која се појавила на тржишту 2009. године. Програмом ове игре дозвољено је корисницима да је модификују својим искуством, што програмерима олакшава осмишљавање промена игре у новијим верзијама, а истовремено доприноси стабилности корисничке базе и повећању популарности игре која је у међувремену постала најпродаванија видео игра свих времена и инспирисала произвођаче играчака, писце, филмске продуценте,

[25] 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 *ГТА 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>.

па чак и инвеститоре који ће у САД и Великој Британији направити тематске паркове према Minekraft свету.

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 (Deng, 2021: 22). Модификација садржаја видео игре омогућена је тиме што је у складу са новијим праксама *online* играња дошло до подударања 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 носиоцима 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 правно могли томе да се супротставе. Чак се толерише производња и дистрибуција тзв. машинима (*machinima*), тј. различитих верзије аудиовизуелних дела (филма, анимираног филма и слично) у којима се користе ликови и елементи приче неке видео игре, тако да нови производи користе видео игре као свој креативни медиј (Ficsor, 2021: 40; Scacchi, 2010).

У случајевима када издавачи допуштају, па и подстичу модификације властите игре свакако нема повреде ауторског права, него би таква дела требало (модификације или наставке) посматрати као дела изведена из 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 носилац ауторског права овлашћен да тражи судску заштиту у сваком случају повреде његових права. Појава да се корисницима дозвољава модификација садржаја видео игре значи да ће носилац 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 на видео игру или је корисник овлашћен да игру модификује. 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 носиоци права (обично програмери и издавачи) остварују права на адаптацију путем уговора о лиценцирању, нарочито када се такви „модови" користе у комерцијалне сврхе (Ficsor, 2021: 40-41). Обично је у првом плану однос између носилаца 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 (Ficsor, 2021: 42).

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 носиоцима ауторског права плаћају за комерцијалну употребу модова (Deng & Li, 2021). Према томе, у највећем броју случајева одговор се налази у EULA уговорима које формулише сам издавач видео игре.

С обзиром на то да модификација може да се односи и на уређаје намењене игрању, потребно је размотрити које последице изазива заобилажење техничких мера заштите у уређајима намењеним игрању видео игара. Треба имати у виду да се индустрија видео игара развила захваљујући продаји физичких копија видео игара и конзола за играње. Технолошки развој допринео је унапређењу различитих облика заштите видео игара и уређаја за играње, али су конзоле временом постајале све сличније рачунарима, тиме и све подложније заобилажењу мера заштите. Пракса заобилажења технолошких мера заштите посредно води повреди ауторског права произвођача и штети економским интересима водећих светских компанија у индустрији видео игара.

Хардверска заштита се некада заобилази помоћу „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 Суда правде ЕУ C-335/12 *Nintendo v PC Boock Srl78,* 2014).

Из 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 Судом правде ЕУ 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, 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 (Booton & MacCulloch, 2012: 72-73). 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 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 (Радовановић, 2011: 400).

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. Чак би могло да се каже да је читава индустрија изузетно брзо напредовала у технолошком смислу захваљујући копирању и сталном унапређивању видео игара. 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 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.

Постоје две врсте клонирања:

- дуплирање рачунарског кода,
- обрнути инжењеринг,
- измене графике у туђој видео игри.

Дуплирање рачунарског кода или један-на-један (*One-for-one*) копирање рачунарског кода 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 (Li, 2019: 298). О поменутој врсти клонирања било је речи и у пресуди *Tetris Holding, LLC v Xio Interactive, Inc*. (2012) у којој је утврђена повреда ауторског права пошто суд није прихватио тврдњу туженог да је копирао незаштићене елементе игре и аргумент уобичајених сцена жанра (*scènes à faire*), него је истакао да је *Tetris* „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 или разлагањем производа 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 (Радовановић, 2015: 1248). Таква врста клонирања детаљно је објашњена у случају *Atari Games Corp. v Nintendo of America Inc*. (1992). Трећа врста клонирања подразумева измене графике туђе видео игре (*reskinning*). 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, који су изван ауторскоправне заштите, већ о радњи која би могла да представља повреду ауторског права (Li, 2019: 299).

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 се компоненте видео игре које могу да подлежу заштити путем ауторског права. Како концепт, правила игре и механика игре не могу да буду предмети ауторскоправне заштите, видео игра се 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 лик онда би произвођач оригиналне видео игре могао 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 Sithíng) 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 (Mac Sithíng, 2016: 355). 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 ауторских права и спречавања појава клонирања предлаже се да се видео игра правно третира као нова целина сачињена од функционално повезаних делова, а не као механички скуп компоненти које су предмети ауторскоправне заштите (Corbett, 2016: 622). У недостатку адекватног механизма заштите од клонирања путем ауторског права, индустрија видео игара у САД користи регистрацију „приказа екрана" (елемент видео игре који може да се штити путем индустријског

дизајна), а слично се поступа и у ЕУ у односу на рачунарски генерисане иконе, док би допунски било могуће позвати се на право нелојалне конкуренције и право заштите потрошача (Nagy, 2021).

Лиценцирање садржаја видео игре – алтернативни регулаторни механизам

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. Ако се не мења постојећи систем ауторскоправне заштите, онда ће бити потребе да се регулисање односа који настају поводом стварања, дистрибуције и коришћења видео игре препусти деловању тржишних механизама. Самим тим, допушта се превласт уговорног права у односу на ауторско право, јер је то веома ефикасан начин на који компаније које производе видео игре штите властите економске интересе. 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 (Gürünlü, 2020: 125; Ghidini, 2006: 72).

Преображај правне природе видео игре у дигитални садржај или услугу

Како се ауторско право споро прилагођавало техничко-технолошким променама, носиоци права 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. Баш зато што су дигиталне видео игре постале важан начин социјалне комуникације, произвођачи и дистрибутери подстичу масовну дистрибуцију производа (видео игре) на тај начин што стимулишу међусобна повезивања корисника и успостављају везе са њима, док се у пракси све ређе користи традиционални начин заштите искључивих имовинских овлашћења носилаца ауторског права (Ghidini, 2006: 66).

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,[26] развој интернета и економска доступност различитих електронских уређаја који се међусобно могу повезивати учинили су да се видео игре набављају на дигиталним мрежама, као и друге дигиталне информације или садржаји. Напушта се некадашња пракса продаје копија видео игре на физичком медијуму (ROM кертриџ, DVD, CD, USB) у продавницама. Уместо продаје физичког медијума са видео игром, корисницима се привремено или трајно уступа право коришћења одређене видео игре коју могу 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 (Moro Visconti, 2022: 453). Нови начин дистрибуције видео игара у тесној је вези са променама начина уновчавања видео игре на тржишту.

[26] Дигитализација је концепт „без папира". Може се одредити 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 (Moro Visconti, 2022: 454).

С друге стране, техничке промене су омогућиле да се путем више канала преко заједничке линије брзо преносе дигитални аудиовизуелни 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 *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. Valve Corporation који је развио *Steam,* прва је започела са праксом склапања уговора о лиценци са крајњим корисницима (EULA), којима им уступа право да користе дигиталну игру, са правом опозива ако посредник (дистрибутер) 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.

Промена модела пословања и приступа економском искоришћавању дигиталне игре као индустријског производа захтева да се правно уреде нови начини дистрибуције видео игре у којој су повезани корисници и издавачи видео игре преко дистрибутера (*online* платформи преко којих појединци купују или преузимају дигиталне видео игре). Тако се у ланац укључују велики оператери (Microsoft, Google и слично) или продајне платформе попут *Steam*-а који пружају техничку подршку при управљању серверима издавача. Пошто је видео игра као производ намењена играчима (крајњим корисницима, потрошачима), на њих се односе правила о заштити потрошача дигиталних услуга.

Нови концепти правне заштите видео игара требало би да успоставе нову равнотежу између интереса носилаца 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 прецендента утврђеног у случају *Sony Corp. v Universal City Studios* (1984) који је популарно назван *Betamax*. Судском одлуком је утврђено да произвођач уређаја који се у складу са законом продаје на тржишту и није намењен употреби којом се повређује ауторско право, није одговоран за случајеве у којима корисници уређаја такву повреду учине. Начин на који се у поменутом спору анализирао случај и делови из образложења судске пресуде су прихваћени као преседан. Преседан се користи у споровима који су односе на примену технологије којом је могуће дељење путем интернета датотека намењених употреби на личним рачунарима.

Пример новог концепта правне заштите може бити Директива 2019/770 Европског парламента и Савета од 20 маја 2019. о одређеним уговорним аспектима пружања дигиталног садржаја и дигиталних услуга, која се примењује се и на видео игре као врсту дигиталних садржаја доступних или размењиваних 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 2019/770 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. Термин „испорука" дигиталног садржаја или дигиталне услуге се врло широко тумачи, јер би у супротном била онемогућена примена Директиве под утицајима брзих технолошких промена.

Поменута 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 личних рачунара у режимима *off-line* или *online*. Предност дигиталне игре чији се садржај преузима са мреже, сајта или платформе је у томе што је физички није могуће уништити, што није искључено када су копиране на физичким носачима. Све док постоји активан кориснички налог, корисник може садржај видео игре поново

преузети од дистрибутера. У том смислу видео игре 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 (MMO) и видео игара са заштитним техничким ограничењима у оквиру управљања дигиталним правима (даље видео игре са DRM).[27] Поменута 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" (чл. 2, ст.1, т. 2), 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 учитава или ствара потрошач или други корисници те услуге (тачка 2(b)). Самим тим што режим MMO 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. Поменута околност важна је и са економског гледишта – техничка подршка за такве игре обезбеђује се тек након закључења додатног уговора уз плаћање. Рачунарски програм видео игре може да се 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) (Vonthien, 2020: 32).

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

[27] 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 Спасић (2011: 909-926).

сама видео игра не смеју посматрати као један дигитални садржај (Vonthien, 2020: 41). 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. (Vonthien, 2020: 37)

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 (Vonthien, 2020: 41). 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 Директиве 2019/770 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 (Vonthien, 2020: 43-44). 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 ММО игре било допуштено да обнове *online* режим намењен укључењу већег броја играча или чак и да сами уклоне DRM системе на мрежи.

Промет права интелектуалне својине путем уговора о лиценци

У праву Републике Србије уговор о лиценци којим се врши конститутивни промет права индустријске својине регулисан је одредбама чл. 686-711 Закона о облигационим односима – ЗОО (1978). 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, 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, 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. Али се због тога се у судској пракси у САД јавља проблем да се мора испитати стварна природа трансакције између дериватвног носиоца права и потрошача. И поред неуједначене судске праксе, уобичајено се 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 сматра да је био закључен уговор о лиценци у ситуацијама када је у уговору прецизирано фиксно трајање, када се захтевају стална плаћања или враћање или уништавање копије (Perzanowski & Schultz, 2016: 520-521).

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.

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. Према трајању лиценце могу бити ограничене и трајне (неограничене).

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. Ако је реч о злоупотреби доминантног положаја компаније на тржишту, ситуација се разрешава арбитражом, а у правном систему САД и на административном нивоу, док су у европској судској пракси веома мале могућности да се оспоре поменута одбијања. Због тога би у погледу рачунарског програма требало да се примењује обавезно лиценцирање под поштеним и недискриминаторним условима (Ghidini, 2006: 66-67).

У уводним изјавама Директиве 2019/770 објашњено је када носилац 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 могла да се постави само у случају да то нису такве карактеристике садржаја или услуге које би разумно очекивао корисник садржаја. Такође, одговорност трговца би могла да постоји ако пре склапања уговора није 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 ЕУ 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 (Николић & Цветковић, 2014: 61-62).

Предности уступања ауторских права по уговору 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 ауторског права, 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 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 неограничени број пута умножавати без измене његове суштине (Милић, 2022: 160). Из тог разлога нема правног смисла пренос права интелектуалне својине на делу у дигиталној форми, без уступања права интелектуалне својине што може да буде предмет ауторског уговора или уговора о лиценци. (Милић, 2022: 161)

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 носилац права. У пракси, већином ће права на видео игру стећи и искористити посредници – издавачи (дистрибутери), баш као што већина носилаца 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 који се односи на дигитална дела представља замену за класичне ауторске уговоре. Представља релативно нови концепт у погледу правне заштите дигиталних видео игара.

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) даваалац 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 (Varga, 2006: 21). 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 носилаца 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 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 – носиоцима 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 (Won, 2013: 429). Посредници могу да примене механизме аутоматизованог лиценцирања према стандардним условима које нуди носилац права. Тако, на пример, *Steam* платформа дистрибуира видео игре по ценама које диктира њихов произвођач. За потрошаче и друге кориснике постоји могућност брзе идентификације носиоца 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 носилаца ауторског права и корисника видео игара. Иако неке видео игре, попут *Second Life,* дозвољавају кориснику да буде носилац права у односу на садржај који креира, у већини то није случај. Заштита ауторских права на видео игру у индустрији најчешће се регулише уговорним правом, а не ауторским правом, 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 (Popović, 2012: 796). 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 видео 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 носиоца

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 аудиовизуелне 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 носиоца ауторског права са једне стране и корисника игре, са друге стране, при чему треба нагласити да носилац ауторског права може, али и не мора бити аутор рачунарског програма. Креатор видео игре је једини и примарни носилац права на видео игри, како на коду рачунарског програма видео игре, тако и на њеном целокупном садржају. Најчешће је носилац 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 sofware licence)* чиме се тежи успостављању што веће контроле над коришћењем ауторског дела и радњама корисника (Бошковић, 2020: 14). Реч је о софтверу код кога се уступљена овлашћења односе само на објектни код и закључује се класична лиценца, затвореног кода. Давалац лиценце обавезује се да уступи рачунарски програм кориснику видео игре и да омогући његово преузимање.

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 личног 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 (Vonthien, 2020: 36).

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) (WIPO, 2022: 16).

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, MMO), 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.

Посебно унетим клаузулама у EULA уговор пружа се правна заштита свим осталим интелектуалним добрима, која настају или могу настати у току играња видео игре, тако да се корисници унапред „одричу" ауторског права или права индустријске својине која би могла настати у видео игри или из ње у корист носиоца ауторског права на рачунарском програму. Наводећи пример креирања аватара за потребе играња, Поповић констатује да у поменутом случају корисник видео игре за свој стваралачки труд и напор не добија никакву новчану надокнаду, нити може постати титулар ауторског права на креираном лику, тако да нема ни моралних овлашћења (Popović, 2012: 797).

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 носиоца права. Истовремено се забрањује било каква измена основног или објектних 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 извргавају 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, кршење EULA не мора аутоматски да значи повреду ауторских права произвођача. 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 (Vonthien, 2020: 54).

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, 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 (*schrinк-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 конклудентним 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 (Zmurchyk, 2006: 58).

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 пристанак на наведене услове уговора и када корисник ту радњу и изврши (Zmurchyk, 2006: 60).

Трећа врста EULA уговора типична је за видео игре прављене за конзоле или личне рачунаре. Код таквих уговора услови коришћења дигиталне видео игре налазе се на истакнути на 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 уговора, он га не мора прихватити, али је тада дужан да производ неотпакован врати произвођачу у одређеном року (Zmurchyk, 2006: 60).

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 уговору о лиценци којим се корисницима омогућава слободан приступ, коришћење, модификација и дистрибуција основног кода рачунарског програма (тзв. *open source* уговор) 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 одговарати деликтно, због повреде ауторског права на рачунарском програму, а не за неиспуњење уговорне обавезе (Радовановић, 2012: 346, 355).

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.[28] Компаније веома воде рачуна о формулацији одредба EULA уговора и Услова 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 (Won, 2013: 432).

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, 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.

[28] Примери необичних и бизарних услова за кориснике јесу пристанци: 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 (Pixelizam, 2013).

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.[29]

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 (Marannan, Nagarajan & Nayer, 2016: 3).[30] 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 (Fiesler, Lampe & Bruckman, 2016: 145).

Два примера, један из судске праксе САД, други из праксе Суда правде ЕУ, показаће типичне спорне ситуације у вези са закључењем EULA уговора. У случају *Davidson & Associates v Internet Gateway* (2004) тужиоци

[29] 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.

[30] Зато аутори 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 убацити визуелни прикази услова уговора са што више боја и фонтова како би се нагласиле важне одредбе уговора. Неопходно би било скратити и текст уговора (Marannan et al., 2016: 7).

(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 механизама 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 игре за личне 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 Роб Критенден (Rob Crittenden) и Рос Комбс (Ross Combs) и системски администратор Џим Јанг (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 Blizzard-ових игара на мрежи. EULA уговор за игре доступне на платформи био је састављен у формату „*клик-врēū*", 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 *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 носиоцу права или друге етикете на програму, без претходне сагласности носиоца, 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 рачунарском програму Blizzard-a. На тај начин, тужиочеве 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 Услова 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 Јанг (Jung), Критенден (Crittenden) и Комбс (Combs), док су предлози тужених и њихове противтужбе одбијени (*Davidson & Associates v Internet Gateway,* 2004).

Други пример је помињани случај из праксе Суда правде ЕУ који се тицао исцрпљивања права на копију видео игре на физичком носачу –C-128/11 *UsedSoft v Oracle* (2012), а може да послужи и као пример повреде уговора на лиценци. Реч је томе да је компанија 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 поменута 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 Usersoft 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 Usersoft. Како у праву ЕУ постоји институт исцрпљења права након прве продаје примерка ауторског дела, поставило се питање да ли је таква пракса примењива и на рачунарски програм.

Суд правде ЕУ 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, носилац ауторског права (давалац лиценце) имао би сувише велики обим права, што би могло штетити интересима корисника, који не би могао, као овлашћени стицалац, даље располагати својим примерком ауторског дела. Субјективно право носиоца на примерку дела исцрпљује се онда када корисник преузме рачунарски програм и закључи уговор о лиценци. Након тога носилац ауторског права више не може да забрани препродају примерка ауторског дела, упркос одредбама EULA уговора.[31] 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. Став суда је разумљив, јер би иначе корисници видео игара могли преузети видео игру са различитих веб-страница коришћењем апликација (на пример, *Steam, Xbox life, Appl store* и сличних), а када престану да је користе могли би је препродати, што би за индустрију видео игара представљало директне губитке прихода од продаје. Изнето тумачење Суда правде ЕУ односи се само на примерке ауторских дела продатих на територији Европске уније. Одатле произилази да Usersoft као и његови клијенти не повређују право тужиоца, јер одредбе EULA уговора у поменутом случају не важе.

[31] Зато се сматра да тумачењима правних правила Европске уније у овој пресуди Суд правде ЕУ значајно угрожава позицију аутора, посебно ако се имају у виду специфичности коришћења рачунарског програма који је смештен у меморију удаљеног сервера (технологија „облака") (Радовановић, 2016: 375, 380).

Уз све истакнуте предности и недостатке уговора о лиценци, а пре свега EULA уговора, не би смело да се тврди да они сами по себи дају даваоцима лиценце – носиоцима ауторског права монополску контролу над својим делима, већ је то пре последица превелике контроле на основу управљања дигиталним правима путем DRM.[32]

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 Blizzard-овом 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, Blizzard 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 (Won, 2013: 435). Један од механизама одбране је и повећање цене првог примерка видео игре.

[32] 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.

ЗАКЉУЧАК

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. Из аспекта ауторског права, видео игра може да се посматра као креативна творевина људског ума, која треба да буде предмет заштите. С обзиром на то да ауторско право не прати убрзани техничко-технолошки развој, видео игре нису препознате као посебни, целовити предмет заштите, него се она остварује у односу на поједине компоненте видео игре које испуњавају критеријуме да се могу подвести под традиционалне категорије ауторских дела.

Као што и сам назив каже, видео игра је слична „обичној" игри по социјалној функцији, основној структури (изглед, прича, правила) и по неким особинама (спонтаност, правила, слобода играња, интерактивност, ментална стимулација). Најважнија разлика је у томе што свака видео игра представља један рачунарско програмски систем који се састоји од рачунарских кодова, основног кода и објектних кодова и других датотека које су „урођене" у рачунарски програм. Радња видео игре одвија се у виртуелном простору, у интеракцији са корисником који активно учествује у развијању радње видео игре. У савремено доба у коме се социјална комуникација све више одвија помоћу рачунара и других уређаја повезаних на интернет, видео игре су постале културни феномен, посебна врста медија и начин на који се успостављају контакти и одвија међусобна комуникација играча широм света.

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 XXI века, постале један од најпрофитабилнијих производа сектора информационих технологија. Од продаје видео игара остварује се на глобалном нивоу преко стотину милијарди долара захваљујући томе видео игре игра више од три милијарде

корисника свих узраста – од деце до најстаријих људи. Зато је и индустрија видео игара један од најважнијих делова тзв. индустрије забаве која у савремено доба доживљава процват. Иако има релативно мало тржиште, Србија има добро развијену индустрију видео игара која углавном послује за иностране наручиоце и пласира производе на страним тржиштима. 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, као 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. Једна од ретких правних дефиниција видео игре постављена је у истраживању које је рађено за потребе Светске организације за интелектуалну својину (Ramos et al., 2013) и у међувремену је општеприхваћена. По тој дефиницији видео игра је „амалгам" индивидуалних ауторских дела која би појединачно или нека од њих заједно могла да испуњавају услове ауторскоправне заштите.

Правна природа видео игре одређује се према основним компонентама видео игре. При томе свака видео игра мора имати: рачунарски програм, аудиовизуелне елементе, механику игре и литерарне елементе. Осим механике игре, остале три врсте компоненти које су саставни делови видео игре могле би да потпадају под ауторскоправну заштиту. Поред наведених компоненти, видео игра додатно садржати и друге елементе који могу да буду посебни предмети заштите права патента, дизајна или жига. Зато што у свом садржају спаја елементе различитих врста ауторских дела, па чак и других облика заштите путем сродних права, видео игра је типични пример хибридног предмет ауторскоправне заштите.

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 се правна наука и пракса крећу у затвореном зачараном кругу трудећи се да постојеће, традиционалне концепте ауторског права и сродних права интелектуалне својине примене на видео игре. Иако се признаје да је видео игра комплексна и целовита духовна творевина, ипак се издвајају само њени најважнији конститутивни елементи као предмети подобни заштити путем ауторског права и сродних права интелектуалне својине. 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.

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 (аудиовизуелни 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. Проблем је што су то потпуно другачија, дихотомна дела, за која су предвиђени различити услови ауторскоправне заштите.

Из аспекта ауторског права, током осамдесетих и деведесетих година прошлог века најшире је било прихваћено најједноставније решење по коме се видео игра изједначавала по правној природи са рачунарским програмом, на који се примењује правна фикција по којој се рачунарски програм класификује као 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 аудиовизуелни и наративни садржај видео игре до те мере развијен да, по узору на њу, касније настају друга ауторска дела попут филма или књижевног дела. С друге стране, у ауторском праву, осим музике, која би увек могла као издвојени елемент видео игре да се штити ауторским правом, спорно је да ли би видео игра, на основу визуелних компоненти, могла да се третира као филм или кинематографско дело. У суштини нема разлога да се видео игре не изједначе са таквим делима зато што су у погледу аудиовизуелних компоненти веома сличне анимираним цртаним филмовима,

а примена рачунарских програма при дизајнирању и пројектовању цртаних филмова и видео игара ту сличност повећава. Међутим, интерактивност видео игре, која је њена суштинска карактеристика, спречава да се видео игра изједначи са кинематографским делом.

Насупрот схватању да је видео игру у ауторском праву могуће посматрати као скуп компоненти од којих неке могу да буду предмети ауторскоправне заштите стоји став да би видео игру требало заштити као јединствену, недељиву целину. Предности друге опције су очигледне, јер не само да одговарају начину на који видео игра функционише, него би тада постојао само један носилац ауторских права на видео игру који би могао ефикасније да их остварује и штити, што би сасвим одговарало тежњама индустрије видео игара. У том случају било би неопходно заштити видео игру правом *sui generis,* тим пре што што у праву интелектуалне својине већ постоје решења којима су у таквом статусу заштита базе података или заштита биљних врста и животињских пасмина. Видео игра има сличности са заштићеном базом података, јер дизајнирање видео игре у суштини подразумева организовано повезивање различитих делова видео игре у сложени систем. Али, видео игру није могуће изједначити са базом података, јер су делови видео игре потпуно интегрисани у целину, за разлику од елемената базе података који задржавају своју функционалност и лако могу бити издвојени из ње. Такође, 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.

И поред тога што постоји више од седамдесет година, видео игра није препозната у ауторском праву као нова категорија ауторског дела. У међународним уговорима се видео игра не помиње (што је и разумљиво када се има у виду време у коме су најважнији међународни уговори и споразуми усвајани). Ипак, посредно би се на видео игре могли односити основни принципи и класификације ауторских дела. Реч је о одредбама којима су дефинисане врсте дела према Бернској конвенцији и Светској (универзалној) конвенцији, као и по 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 анализирани међународни уговори из области права интелектуалне својине примене на видео игре.

Видео игре нису експлицитно регулисане ни у праву Европске уније, што показује анализа најважнијих правних аката 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 аспекта 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 аудиовизуелних елемената видео игре као њеног „преосталог" дела. Међутим, нормативни оквир Европске уније у области права интелектуалне својине је некохерентан и фрагментаран. Постоји међусобна неусклађеност аката који би могли да се односе на видео игре (нарочито Директиве 2009/24 о правној заштити рачунарских програма и Директиве 2001/29 о усклађивању одређених аспеката ауторског и сродних права у информационом друштву). Зато одлуке Суда правде Европске уније у којима се тумаче непрецизне и противречне одредбе директива имају велики практични значај за уједначавање права интелектуалне својине. Као што је објашњено, Суд правде Европске уније је у више случајева поводом заштите рачунарских програма и заобилажења технолошких мера заштите у уређајима за игру, имао прилике да се изјашњава о правној природи видео игре, о исцрпљености ауторског права на дигиталне игре и сличним спорним питањима.

Поред права Европске уније анализирано је и право Сједињених Америчких Држава, које су „колевка" видео игара и један од лидера светске индустрије видео игара. У праву САД користи се дистрибутивни приступ правној природи видео игара. Без обзира на концептуалне разлике ауторског права САД у односу на европско-континентални правни систем, примери из права САД су веома илустративни, а анализа богате судска пракса допушта да се уочи како је током неколико деценија дошло до значајне промене ставова о правној природи видео игре и могућности заштите делова видео игре путем права интелектуалне својине. Судови су најпре прихватали да аудиовизуелни делови видео игре могу бити предмет заштите ауторског права, а касније да тој заштити може да подлеже и рачунарски програм. Пример из права НР Кине је нешто другачији. У недостатку посебних правила која се односе на видео игре, оне су у погледу ауторскоправне заштите најпре биле изједначене са рачунарским

програмом, да би судска пракса еволуирала у правцу признавања ауторских права на аудиовизуелним компонентама видео игре. Темељан начин на који се приступа поређењу видео игара у спорним ситуацијама и мериторно окончање спорова које воде судови специјализоване надлежности (судови за интернет и интелектуалну својину) могу да буду добар пример креативног тумачења постојећих норми које, захваљујући механизму усклађивања судске праксе са одлукама највиших судова обезбеђује уједначену примену правних прописа.

Као и у другим државама, ни у праву интелектуалне својине Републике Србије не постоје изричите одредбе које се односе на видео игре, нити је у пракси било спорова у вези са интелектуалном својином на 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 на нивоу међународних уговора и у праву Европске уније посредно се односе и на право Републике Србије.

Резултати истраживања показали су 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, рецимо италијански, француски или Суд правде Европске уније, 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 издвајају и анализирају компоненте видео игре које би могле, као самостална дела, да потпадају под законску заштиту. При томе се уочавају велика одступања и разлике у ставовима и мишљењима судија што у свим правним системима изазива појаву правне несигурности због неуједначене судске праксе.

На примерима из праксе САД показано је са којим тешкоћама се суочавају судови када треба определити 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 да ли се може признати ауторство кориснику на садржају који створи играјући игру и како се односити према случајевима модификације видео игре, уређаја за играње и клонирања видео игре, будући да под одређеним околностима такви поступци не морају да представљају повреде туђег ауторског права на видео игру. У недостатку јасних правних

правила изгледа да се такве ситуације фактички разрешавају кроз моделе прихваћених пословних стратегија компанија које производе видео игре и прихваћени модел дизајна уновчавања видео игара, при чему се пређутно толеришу мање повреде ауторског права произвођача.

Постојећи механизми правне заштите које пружа ауторско право су недовољни и застарели због чега нису адекватни да би се заштитили интереси носиоца права на сложеним, дигиталним делима од честих повреда ауторског права. Ауторскоправна заштита видео игре ограничена је на територију националне државе, што је потпуно супротно чињеници да видео игра повезује многобројне кориснике у виртуелном свету на глобалном нивоу.

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 нематеријалног добра које би могло да потпада под ауторскоправну заштиту видео игра се преобразила у врсту дигиталног садржаја или дигиталне услуге, мењајући правну природу. Тако се и пажња креатора јавних политика и стручне јавности усмерава се на потребу да регулисања видео игре као дигиталног садржаја или услуге играња доступне преко одговарајућих удаљених сервера. У те сврхе се примењује уговорно право и право заштите потрошача, чијом се применом, на известан 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 и можда ће у неком тренутку бити регулисан њен правни статус као посебне категорије ауторског дела, слично као што показује историјски пример филма који је у САД унет у одредбе закона о ауторском праву тек 1912. године.

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 остале „пасторчад" ауторског и сродних права интелектуалне својине. Правна природа видео игре се изузетно брзо променила: од нове, сложене интелектуалне творевине са израженом дихотомијом између техничких компоненти (рачунарског програма) и уметничких елемената (аудиовизуелни делови) видео игра је постала хибридна форма креирања дигиталног садржаја или услуге. За кратко време је пређен велики пут од опипљивог производа (копије видео игре на диску или физичком картицу) до приступа игри као дигиталној услузи. Можда је нагла еволуција видео игре од нематеријалног добра заштићеног путем ауторског права до дигиталног производа разлог што се ауторско право није јасније одредило у односу на видео игру. 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 се догодило да садржај ове књиге која се односи на заштиту видео игара у ауторском праву пре свега скреће пажњу научној и стручној јавности на све оно што у вези са видео игром није регулисано или може да представља проблем ако се постојеће норме примене на видео игру. Ситуација са заштитом видео игре у ауторском праву у суштини упозорава на шири проблем заостајања права интелектуалне својине за технолошким развојем и на потребу да оно буде замењено новим системом права интелектуалне својине.

ЛИТЕРАТУРА*

Научне монографије и радови

Архипов, В- В., Васильев, А. А., Андреев, Н. Ю. и Печатнова, Ю. В. (2023). Компьютерные игры в юридических исследованиях: к вопросу о предпосылках модели регулирования. *Вестник Санкт-Петербургского университета. Право*, *14*(1), 5-21. doi: 10.21638/spbu14.2023.10

Ash, T. M. (2018). *Where are all the orphans? How effective is current legislation in enabling cultural heritage institutions to make orphan works available online?.* PhD diss. London: University of London. doi: 10.17613/M6127S

Barfield, W. & Williams, A. (2018). The Law of virtual reallity and increasingly smart virtual avatars. In: Barfield, W. & Blitz, M. J. (eds.), *Research Handbook on the Law of Virtual and Augmented Reality,* 2-43. Cheltenham – Northampton: Edward Elgar.

Barker, K. (2012). MMORGing – The Legalities of Game Play. *European Journal of Law and Technology*, *3*(1), 1-13. doi: 119/194

Belli, S. & López Raventós, C. (2008). Breve historia de los videojuegos. *Athenea Digital. Revista de pensamiento e investigación social*, (14), 159-179. Доступно на: <https://raco.cat/index.php/Athenea/article/view/120290> (приступ 9. 8. 2023).

Boyden, B. E. (2011). Games and Other Uncopyrightable Systems. *Marquette Law Scholarly Commons*. Faculty Publications, Paper 82, 439-479. Доступно на: <http://scholarship.law.marquette.edu/facpub/82> (приступ 8. 12. 2023).

Bonadio, E. & Lucchi, N. (2019). How Far Can Copyright Be Stretched? – Framing the Debate on Whether New and Different Forms of Creativity Can be Protected. *Intellectual Property Quoterly*, (2), 115-135. doi: 10.2139/ssrn.3495223

* Редослед организован по азбучном реду. Страна презимена наведена по редоследу који одговара изговору, а не по првом слову којим су написана. Исто примењено и код осталих извора.

Бошковић, Т. (2020). *Ауторскоправна анализа уговора о коришћењу онлајн видео игре*. Мастер рад. Београд: Правни факултет Универзитета у Београду.

Booton, D. & MacCulloch, A. (2012). Liability for Circumvention of Technological Protection Measures Applied to Video games: Lessons from the UK's Experience. *Journal of Business Law*, (3), 65-90.

Buccafusco, C. (2016). A Theory of Copyright Authorship. *Virginia Law Review*, *102*(5),1229–1295.

Wang, M. (2022). 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*, *38*(2), 215-253. Доступно на: <https://digitalcommons.law.scu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article1676&contextchtlj> (приступ 15. 11. 2023).

Vigato, T. & Vigato, M. (2021). Autonomija lutkarske predstave i videoigre u odnosu na literarni predložak. *Dani Hvarskog kazališta*, *47*(1), 401-420. Доступно на: <https://hrcak.srce.hr/265482> (приступ: 20. 1.2024).

Wolf, M. J.P. & Perron, B. (2003). Introduction. In: Wolf, Mark J.P. & Perron, Bernard (eds.), *The Video Game - Theory Reader*, 1-25. New York: Routledge, Taylor & Francis Group, Inc.

Vonthien, M. (2020). *Online-Komponenten digitaler Spiele, Eine rechtliche Untersuchung ihres Supports, ihrer Wiederherstellung und ihrer Eliminierung*. Berlin: Springer. doi: 10.1007/978-3-658-29993-4_5

Won, A. J. (2013). Exhausted? Video Game Companies and the Battle Against Allowing the Resale of Software Licenses. *Journal of the National Association on Administrative Law Judiciary, 33*(1), 388-438. Доступно на: <https://digitalcommons.pepperdine.edu/naalj/vol33/iss1/10> (приступ 3. 3. 2024).

Гавриловић, Љ. (2022). Локална историја дигиталних игара: први кораци у срећни, нови, дигитални свет. *Култура*, 176, 11-22. doi: 10.5937/kultura2276011G

Ghidini, G. (2006). *Intelectual Property and Competition Law, The Innovation Nexus.* Cheltenheim – Northampton: Edward Elgar.

Goldstein, P. & Hugenholtz, B.P. (2010). *International Copyright: Principles, Law, Practice*. 2 ed. Oxford: University Press.

Gómez-García, S. & de la Hera Conde-Pumpido, T. (2022). Newsgames: The Use of Digital Games by Mass-Media Outlets to Convey Journalistic Messages. *Games and Culture, 18*(4), 449-474. doi: 10.1177/15554120221105461

Grosheide, F. W., Roerdink, H. & Thomas, K. (2014). Intellectual Property Protection for Video Games, A View from the European Union. *Journal of International Commercial Law and Technology*, *9*(1), 1-13.

Grabowski, T. J. (1983). Copyright Protection for Video Game Programs and Audiovisual Displays; and - Substantial Similarity and the Scope of Audiovisual Copyrights for Video Games. *Loyola Los Angeles Enterntainment Law Review, 3*(1), 139-162. Доступно на: <https://digitalcommons.lmu.edu/elr/vol3/iss1/7> (приступ 21. 12. 2023).

Greenspan, D., Boyd, S. G. & Purewal, J. (2014). Video games and IP: A global perspective. *WIPO Magazine,* 2, 6-11.

Greenspan, D. & Dimita, G. (2022). *Mastering the Game: Business and Legal Issues for Video Game Developers.* Geneva: WIPO. doi: 10.34667/tind.45851

Grzegorczyk, T. (2017). Qualification of computer games in copyright law. *ASEJ Scientific Journal of Bielsko-Biala Shool of Finance and Law, 21*(1), 131-145. doi: 10.19192/wsfip.sj1.2017.9

Gürünlü, I. E. (2020). *Video Games and Copyright Protection Under International, European, and US Law.* Stanford-Vienna Transatlantic Technology Law Forum, Working Paper no. 59. 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).

Deng, Z. (2022). Illegal to Play? Reexaming the Copyright Owner of Player Created Content. *Gujarat National Law University Law Review, 8*(1), 22-45. doi: 10.1016/j.clsr.2021.105634

Deng, Z. & Lee, J-A. (2022). Legalisation of live game streaming through statutory licence in China. The Chinese University of Hong Kong Faculty of Law. Research Paper No. 2022-38. *Computer Law & Security Review*, *46*. doi: 10.1016/j.clsr.2022.195714

Deng, Z. & Li, Y. (2021). Players' rights to game mods: Towards a more balanced copyright regime. *Computer Law & Security Review*, *43*, 105634. doi: 10.1016/j.clsr.2021.105634

Dimita, G. (2024). EU legal provisions and and national approaches to the protection of video games. In: Cappello, M. (ed.) (2024). *Legal challenges and market dynamics in the video games sector.* IRIS, November 2024, 46-58. Strasbourg: European Audiovisual Observatory.

Dimita, G., Lee, Y. H. & MacDonald, M. (2022). *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_id576652> (приступ 11. 12. 2023).

Dietrich, J. (2021). *Augmented Reality-Umgebungen im Urheberrecht.* Dissertation zur Erlangung des akademisches Grades Doctor iuris. Berlin: Humboldt Universität.

Dmytrenko, K. (2018). *Protection of Video Games by Copyright: Comparative Analysis of the US, the UK and German Legal Frameworks*. LLM Thesis. Budapest: Central European University. Доступно на: <https://www.etd.ceu.edu › dmytrenko_kateryna> (приступ 12. 12. 2023).

Dougherty, C. & Lastowka, G. (2007-2008). Virtual Trademarks. *Santa Clara Computer & High Technology Law Journal*, *(24)*4, 749-828.

Drahos, P. (2016). *A Philosophy of Intellectual Property*. Canberra: ANU Press. doi: 10.22459/PIP.06.2016

Dunne, A. (2019). Copyrighting Experiences: How Copyright Law Applies to Virtual Reality Programs. *The Journal of Business, Entrepreneurship & the Law, 12*(2), 329-330. Доступно на: <https://digitalcommons.pepperdine.edu/jbel/vol12/iss2/2> (приступ 16. 12. 2023).

Dutfield, G. & Suthersanen, U. (2020). *Global Intellectual Property Law*. 2. ed. Cheltenham – Northampton: Edward Elgar Publ.

Zhang, H. (2019). Exploration of Tortius on Live Streaming of Video Games. *Advanced in Economics, Business and Management Research*, *110*, 974-977. doi:10.2991/aebmr.k.191225.186

Zmurchyk, R. (2006). Contractual validity of End user licence agreements. *APPEAL Review of Curent Law and Law Reform*, *11*(1), 57-74.

Irvin, S., Taub, W. & Choi Jungyun, S. (2023). AI Generated Video Games Are Coming: How Do Game Developers Protect Rights in Their IP?. *Harvard Journal of Sports & Entertainment Law*, (9), 1-8. 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).

Јовановић, С. (2021). *Европска дигитална будућност у области ауторског и сродних права*. Мастер рад. Ниш: Правни факултет Универзитета у Нишу.

Jürgen, F. (2011). *Wie Computerspiele ins Spielle kommen (Theorien und Modelle zur Nutzung und Wirkung virtueller Spielwellten)*. Düsseldorf – Berlin: Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM), VISTAS Verlag GmbH.

Caillois, R. (1992). *Man, Play and Games*. Превод са француског Meyer Barach. Champaign: University of Illinois Press.

Collberg, C. & Thomborson, C. (1999). Software watermarking: Models and dynamic embeddings. In: *Proceedings of the 26th ACM SIGPLAN-SIGACT symposium on Principles of programming languagesm,* 311–324. doi: 10.1145/29540.292569

Corbett, S. (2016). Videogames and their clones – How copyright law might address the problem. *Computer Law & Security Review*, *32*,(4), 615-622.

Котенко, Е. С. (2010). Правовой режим компьютерных игр. *Актуальные проблемы российского права, 15*(2), 423-431.

Koščík, M. & Myška, M. (2019). Copyright law challenges of preservation of 'born-digital' digital content as cultural heritage. *European Journal of Law and Technology*, *10*(1). Доступно на: <https://www.ejlt.org/index.php/ejlt/article/view/664/892Y> (приступ 3. 12. 2023).

Xu, Q. (2023). 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), *14*, 143-159. doi: 10.1386/jgvw_00077_1

Kuehl, J. (2016). Video Games and Intellectual Property: Similarities, Differences, and a New Approach to Protection. *Cybaris®*, *7*(2), 314-349. Доступно на: <http://open.mitchellhamline.edu/cybaris/vol7/iss2/4> (приступ 3. 12. 2023).

Kurtz, L. A. (1989), Copyright: The Scenes a Faire Doctrine. *Florida Law Review, 41*(2), 79-114.

Lakier, M. & Vogel, D. (2022). More than just software surprises: purposes, processes, and directions for software application Easter eggs. *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction, 6*(CSCW1), 1-26. doi: 10.1145/3512949

Lastowka, G. (2013). Copyright Law and Video Games: A Brief History an Interactive Medium. *Entrepreneurship & Law e-Journal*, 1 October, 1-32. doi: 10.2139/ssrn.2321424

Li, Z. I. (2019). The Copyright Protection of Video Games from Reskinning in China - A Comparative Study on UK, US and China Approaches. *Tsinghua China Law Review, 11* (2), 293-331. Доступно на: <http://www.tsinghuachinalawreview.law.tsinghua.edu.cn/issues/info/10232> (18. 8. 2021).

Lipson, A. S. & Brain, R. D. (2016). *Computer and Video Game Law — Cases, Statutes, Forms, Problems & Materials*. 2 ed. Durham – North Carolina: Carolina Academic Press.

Lunsford, C. (2013). Drawing line between idea and expression in videogame copyright: the evolution of substantial similarity for videogame clones. *Intellectual Property Law Bulletin*, *18*(1), 87-118.

Лучић, Соња (2020). Ауторскоправна заштита видео игара. У: Снежана Соковић (ур.), *Усклађивање правног система Србије са стандардима Европске уније,* књ. 8, 429-442. Крагујевац: Правни факултет.

Лучић, С. (2022). Вештачка интелигенција и ауторско право. У: Драган Вујисић (ур.), *XXI век – век услуга и услужног права*, књига 13, 181-194. Крагујевац: Правни факултет.

Лучић, С. (2023). Видео стриминг услуге и ауторско право. у: У: Драган Вујисић (ур.), *Правна регулатива услуга у националним законодавствима и праву Европске уније*, 375-386. Крагујевац: Правни факултет. doi: 10.46793/XIXMajsko.375L

Mago, Z. (2019). Easter eggs in digital games as a form of textual transcendence (case study). *Acta Ludologica, 2*(2), 48-57.

Maravić, M. (2022). *Totalna istorija video-igara*. Beograd: CLIO.

Mac Síthigh, D. (2016). The game's the thing: property, priorities and perceptions in the video games industries. In: Camboli, Irene & Lee, Edward (eds), *Research Handbook on Intellectual Property Exhaustion and Parallel Imports*. Cheltenham – Northampton: Edward Elgar. doi: 10.4337/9781784710798.00021

Maier, H. (2015). Games as Cultural Heritage: Copyright Challenges for Preserving (Orphan) Video Games in the EU. *Journal of Intellectual Property, Information Technology and E-Commerce Law, 6*, 120-131.

Margoni, T. (2016). The harmonisation of EU copyright law: the originality standard. In: Perry, M. (ed.), *Global Governance of Intellectual Property in the 21st Century*, 85-105. Cham: Springer International Publishing. doi: 10.2139/ssrn.2802327

Марковић, С. (1987). *Заштита рачунарских програма патентом, ауторским правом и правом sui generis*. Докторска дисертација. Крагујевац: Правни факултет.

Marković, S. (2019). Informaciono društvo između prava intelektualne svojine i javnog domena. *Zbornik radova Pravnog fakulteta u Novom Sadu*, *53*(2) 833-856.

Мясникова, М. А. и Архипов, П. Е. (2021). Дифференциация видеоигр, в рамках культурологических исследований медиа. *Известия Уральского Федерального Университета*, *27*(1), 12-22. doi: 10.15826/izv1.2021.27.1.002

Masouyé, C. (1978). *Guide to the Berne Convention for the Protection of Literary and Artistic Works (Paris Act, 1971)*. Geneva: WIPO.

McKnight, S. G. (1983). Substantial Similarity Between Video Games: An Old Copyright Problem a New Medium. *Vanderbilt Law Review, 36*(5), 1277-1312.

Милић, Д. З. (2022). *Право ликовних уметности*. Београд: Службени гласник.

Milosavljević, N. R. (2026). Protecting copyright in the generative artificial intelligence era: Disney and Universal v. Midjourney. *Strani pravni život, LXX* (1): 1-20. doi: https://doi.org/10.56461/SPZ_1118

Montgomery, L. & Potts, J. (2009). Does weaker copyright mean stronger creative industries? Some lessons from China. *Creative Industries Journal*, *1*(3), 245-261.

Montgomery, L. & Priest, E. (2016). Copyright in China's digital cultural industries. In: Keane, M. (ed.), *Handbook of cultural and creative industries in China*, 339-259. Cheltenham – Northampton: Edward Elgar. doi: 10.4337/9780857939852.00031

Moro Visconti, R. (2022). *Augmented Corporate Valuation – From Digital Networking to ESG Compliance*. Cham: Springer Books. doi: 10.1007/978-3-030-97117-5

Mukherjee, S. (2023). *Patent Exhaustion and International Trade Regulation*. Leiden: World Trade Institute Advanced Studies, Brill Nijhoff.

Николић, Ђ. & Цветковић, М. (2014). Дефиниција и правна природа дигиталног садржаја. *Право и привреда*, *52*(7-9), 54-69.

Newman, J. (2019). *Minecraft*, User Generated Content. In: Payne, M. T. & Huntemann, N. B. (eds.), *How to Play Video Games*, 277-284. New York: New York University Press.

Omerović, T. (2017). Vizuelizacija i interpretacija baštine u (komercijalnim) video igrama. *ARTUM*, (6), 63-91.

Петровић, М. З. (2025). *Заштита видео игара у праву интелектуалне својине*. Докторска дисертација. Крагујевац: Правни факултет.

Petrović, M. Z. (2020). Pravna regulativa dela siročadi (*orphan works*) u Evropskoj uniji i Republici Srbiji. *Pravo – teorija i praksa*, *37*(2), 95-111. doi: 10.5937/ptp2002095P

Petrović, M. Z. (2025a). Problemi autorskog prava izazvani upotrebom veštačke inteligencije. U: Ćeranić Perišić, J. i Glintić, M. (ur.), *Izazovi prilagođavanja pravnog okvira tehnološkim promenama u digitalnom društvu*, 187-204. Beograd: Institut za uporedno pravo. doi: 10.56461/ZR25.Digi.11

Petrović, M. Z. (2021), Uslovi za pružanje pravne zaštite trodimenzionalnim oznakama u pravu žiga, P*ravo – teorija i praksa,* 38(2): 54-67.

Petrović, M. Z. (2021). Uslovi za zaštitu autorskog dela u pravu Sjedinjenih Američkih Država. *Strani pravni život*, *LXV*(1), 105-117. doi: 10.5937/spz65-29666

Perzanowski, A. & Schultz, J. (2016). Digital copyright exhaustion and personal property, chapter 27. In: Camboli, I. & Lee, E. (eds.), *Research Handbook on Intellectual Property Exhaustion and Parallel Imports,* 518-536. Cheltenham – Northampton: Edward Elgar. doi:10.4337/9781783478712.00039

Piechówka, A. (2021). When video games meet IP law. *WIPO Magazine*, (2), 8-13. doi: 10.34667/tind.43984

Popović, D. (2012). 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(11), 789-803.

Prlja, D., Gasmi, G. & Korać, V. (2021). *Veštačka inteligencija u pravnom sistemu Evropske unije,* Beograd: Institut za uporedno pravo.

Радовановић, С. (2015). Допуштена декомпилација рачунарског програма у функцији заштите општег интереса. *Зборник радова Правног факултета у Новом Сагу*, *49*(3), 1247-1262. doi: 10.5937/zrpfns49-9414

Радовановић, С. (2012). Начини и правне последице престанка уговора о лиценци софтвера. *Право и привреда*, *50*(7-9), 338-355.

Радовановић, С. (2016), Рачунарски програм као услуга у информационом друштву. *Право и привреда*, *54*,(7-9), 372-389.

Радовановић, С. (2011). Технолошке мере у систему заштите ауторског права. *Зборник радова Правног факултета у Новом Сагу*, (1), 399-411.

Ramos, A., López, L., Rodríguez, A., Meng, T. & Abrams, S. (2013). *The legal status of video games. Comparative Analysis in National Aproches*. Geneva: WIPO. Доступно на: <https://www.wipo.int/edocs/pubdocs/en/wipo_report_cr_vg.pdf> (приступ 12. 5. 2023).

Ramos, A. (2014). Video Games: Computer Programs or Creative Works?. *WIPO Magazine*, (4), 25-28. Доступно на: <http://www.wipo.int/wip-o_magazine/en/2014/04/article-0006.html> (приступ 12. 12. 2023).

Russell, J. (2018). *„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: Uppsala Universitet.

Robinson, N. (2018). From Arcades to Online: Updating Copyright to Accommodate Video Game Streaming. *North Carolina Journal of Law & Technology*, *20*(2), 286-330.

Рожкова, М. А. (2022). Понятие компьютерной программы (программы для ЭВМ) в российском праве (подробный комментарий к статье 1261 Гражданского кодекса). У: Рожкова, М. А. (ред.), *Право цифровой экономики* (Анализ современого права/ IP & Digital Law), 10-61. Москва: Статут/ Club. Доступно на: <https://rozhkova.com/books_text/2022-18-pce.pdf> (приступ 4. 12. 2023).

Roncallo, S., Barker, K., Uribe-Jongbloed, E. & Scholz, T. M. (2013). Authorship in Virtual Worlds: Author's Death to Rights Revival. *Journal of Virtual Worlds Research*, *6*(3), 1-15. Доступно на: <http://jvwresearch.org> (приступ 3. 3. 2024).

Rosenblatt, E. L. (2013). Intellectual Property's Negative Space: Beyond the Utilitarian. *Florida State University Law Review, 40*(*3*), 441-486. Доступно на: <https://ir.law.fsu.edu/lr/vol40/iss3/1> (приступ 12. 12. 2023).

Salen, K. & Zimmerman, E. (2005). Chapter 4. Game design and meaningful play. In: Raessens, J. & Goldstein, J. H. (eds.), *Handbook of computer game studies*, 59-79. Cambridge (Massachusetts): MIT Press.

Samorè, I. (2022). Simboli religiosi e beni culturali nei videogiochi: intersenzioni tra gaming and religion, ovvero due destini inneludibilmente comunicanti, Nuovi spazi di recerca e riflessione teoretica. *Stato, Chiese e pluralismo confessionale*, (17), 139-199.

Savič, M. (2015). The Legality of Resale of Digital Content after *UsedSoft* in Subsequent German and CJEU Case Law. *European Intellectual Property Review*, *37*(7), 414-429.

Simon, J. P. (2021).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, 23*(2), 190-209.

Scacchi, W. (2010). Computer Game Mods, Modders, Modding, and the Mod Scene. *First Monday*, *15*(5). https://doi.org/10.5210/fm.v15i5.2965

Smith, B. G. (2019). *Making the Virtual Actual: a research model to understand music of contemporary open-world video games.* Diss. Adelaide: Elder Conservatorium of Music.

Спасић, В. (2011). Дигитално управљање правима. *Право и привреда*, *49*(4-6), 909-926.

Sprigman, C. J. & Fink Hedrich, S. (2019). The Filtration Problem in Copyright's 'Substantial Similarity' Infringement Test. *Lewis & Clark Law Review, 23*(2), 571-598.

Stamatoudi, I. A. (2001). Are Sophisticated Multimedia Works Comparable to Video Games?. *Journal of the Copyright Society of the U.S.A.*, *48*(3), 467-489.

Stamatoudi, I. A. (2004). *Copyright and Multimedia Products: A Comparative Analysis*. Cambridge: Cambridge University Press. doi:10.1017/CB09780511495281

Stamatoudi, I. A. (1999). *Multimedia Products as Copyright Works.* Ph D thesis. PoQuest Dissertation Publishing, U113580. Leicester (UK): University. vol. 25, 2010.

Субботин, С. А. (2022). Правовая охрана персонажей видеоигр. У: Рожкова, М. А. (ред.), *Право цифровой экономики*, 314-334. Москва: Статут/ Club.

Thomas, A. (2023). Merit and monetisation: A study of video game user-generated content policies. *Internet Policy Review*, *12*(1), 1-27. doi: 10.14763/2023.1.1689

Trapova, A. & Fava, E. (2020). Aren't we all exhausted already? EU copyright exhaustion and video game resales in the Games-as-a-Service era. *Interactive Entertainment Law Review*, *3*(2), 77-93.

Tūbaitė-Stalauskienė, A. (2018). EU copyright law: developing exceptions and limitations systematically – an analysis of recent legislative proposals. *Baltic Journal of Law & Politics*, *11*(2), 155–181. doi: 10.2478/bjlp-2018-0014

Ulaş, E. S. (2014). Virtual environment design and storytelling in video games. *Metaverse Creativity (new title: Virtual Creativity), 4*(1), 75-91. doi: 10.1386/mvcr.4.1.75_1

Farmaki, D. (2025). User-generated content in gaming: legal challenges and narrative frameworks. *Law, Technology and Humans*, *7*(2), 53-62. doi: 10.5204/lthj.3857

Farman, J. (2010). Hypermediating the game interface: The alienation effect in violent videogames and the problem of serious play. *Communication Quarterly, 58*(1), 96-109. doi:10.1080/01463370903550262

Ficsor, M. (2021). Copyright status of video games. *Szellemu Tulajalon Nemzeti Hivatala*, *16*(1), 7-45. Доступно на: <https://www.sztnh.gov.hu/sites/default/files/files/kiadv/szkv/szemle-2021-1/01-ficsormihaly.pdf> (приступ 28. 12. 2023).

Fiesler, C., Lampe, C. & Bruckman, A. S. (2016). 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, 1450-1461. doi: 10.1145/2818048.2819931

Frasca, G. (2001). *Videogames of the oppressed: Videogames as a means for critical thinking and debate*. MS thesis. Atlanta: Georgia Institute of Technology, School of Literature, communication, and culture, Georgia Institute of Technology. Доступно на: <https://ludology.typepad.com/weblog/articles/thesis/FrascaThesisVideogames.pdf> (приступ 11. 5. 2023.)

Ford, W. K. (2012). Copy Game for High Score: The First Video Game Lawsuit. *Journal Intellectual Property Law*, *20*(1), 2-41. Доступно на: <https://digitalcommons.law.uga.edu/jipl/vol20/iss1/2> (приступ 3. 12. 2023).

Halliday, P. (2020). *The DMS Directive: One size fits all? The DSM Directive in the context of video-game streaming*. Master's thesis. Tilburg: Tilburg University, Master Law and Technology.

Harkai, I. (2022). Preservation of video games and their role as cultural heritage. *Journal of Intellectual Property Law & Practice*, *17*(10), 844-856.

He, T. (2022). 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, 71(10), 952-966. doi: 10.1093/grurint/ikac039

Herrera González, H. C. (2019). Protection of video game mechanics through the patentability of software. *La Propriedad Inmaterial, 27*, 69-93. doi: 10.18601/16571959.n27.03

Holden, J. & Schuster, M. (2020). Copyright and joint authorship as a disruption of the video game streaming industry. *Columbia Business Law Review*, (3), 942-999. doi: 10.52214/cblr.v2020i3.7815

Hughes, J. (1988). The Philosophy of Intellectual Property. *Georgtown Law Journal*, *77*, 287-366.

Huizinga, J. (1964). *Homo Ludens: A Study of The Play-Element in Culture*. Reprint, 4-th printing. Boston: Beacon Press.

Ćemalović, Uroš. (2014). Tehničke mere zaštite autorskih prava u informacionom društvu: dometi EU Direktive 2001/29, *Revija za evropsko pravo*, *16*(1): 31-48.

Ćeranić Perišić, Jelena (2025). *Digital transformation: Regulation of Artificial Intelligence in the European Union*. In: 15th Network Europe Conference European Integration in Times of Security Challenges, 9-10 September 2024, Split, Croatia. EIZ Publishing, Zürich, 147-164.

Ćeranić-Perišić, J. (2022). Pravne posledice žigom zaštićenih oznaka u virtuelnoj realnosti. U: Popović, D. (ur.) *Intelektualna svojina i internet, VI*, 95-112. Beograd: Pravni fakultet.

Ćeranić-Perišić, J. (2025a). Pravno uređenje veštačke inteligencije u savremenom pravu – između tržišta, države i prava. U: Ćeranić Perišić, J. i Glintić, M. (ur.), *Izazovi prilagođavanja pravnog okvira tehnološkim promenama u digitalnom društvu*, 11-27. Beograd: Institut za uporedno pravo. doi: 10.56461/ZR_25.Digi.01

Чурилов, А. Ю. (2020). Некоторые вопросы правового режима и охраны трансляций компьютерных игр. *Сибирское юридическое обозрение, 17*(1), 43-50. doi:10.19073/2658-7602-2020-17-1-43-50

Jewel, C. (2012). Video Games: 21st century art. *WIPO Magazine,* (4), 10-14. Доступно на: <http://www.wipo.int/wipo_magazine/en/2012/04/article-0003.html> (приступ 12. 12.2023).

Jones, Richard H. (1990). The Myth of the Idea/ Expression Dichotomy in Copy Rights. *Pace Law Review*, *10*(3), 551-607. doi: 10.58948/2331-3528.1475

Juul, Jesper (2004). Introduction to Game Time. in: Wardrip-Fruin, Noah & Harrigan, Pat (eds.), *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, 131-142. Cambridge (Massachusetts): MIT Press.

Извори са интернета

Al Bari, S. (2026).Video Games in the US Industry Data and Analysis. Industry Report. US NAISC OD6589. IBISWorld Platform, February 2026. Доступно на: <https://www.ibisworld.com/united-states/industry/video-games/2003/> (приступ 25. 4. 2026).

Ball, M. (2025). The state of the video gaming in 2026. *Issuu Reader*, last updated April 25, 2025. Доступно на: <https://epyllion.co> (приступ 30. 4. 2026).

Bells, M. (2019). The History of Spacewar: The First Computer Game. *TroughtCo.* Updated March 05, 2019. <https://www.thoughtco.com/history-of-spacewar-1992412> (приступ 24. 5. 2022).

Wininger, A. (2021). Guandong Higher Peaple's Court Rules for Tencent in China's First Game Map Copyright Case. *China IP Law Update*, 12. 8. 2021. 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).

WIPO (2022). Advisory Committee on Enforcement, Fifteenth Session, WIPO/ACE/15/4 Copyright Infringement in Video Game Industry. Geneva. Доступно на: <https://www.wipo.int/edocs/mdocs/enforcement/en/wipo_ace_15/wipo_ace_15_4.pdf> (приступ 4. 3. 2024).

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

GOAL (2021). 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).

EPRS (2018). *Copyright Law in the EU: Salient Features of Copyright Law,* PE 625.126. Brussels, European Union, European Parliamentary Research Service -EPRS, June 2018. Доступно на: <http://www.eprs.ep.parl.union.eu/> (приступ 18. 10. 2023).

Escoyne, C. (2023). Real Dancers, Really Dancing: The Making of Just Dance 2024. *DANCE Magazin,* December 4, 2023. <https://www.dancemagazine.com/just-dance-2024/> (приступ 20. 1. 2024).

European Commission (2023). *Understanding the value of a European Games Society*. Final report. Luxemburg: Publications Office of the European Union. Доступно на: <https://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/075b8bbe-6bd5-11ee-9220-01aa75ed71a1> (приступ 2.3.2024).

ISFE-EGDF (2021). 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.).

ISFE-EGDF (2024). Key Facts Report, 2024. Доступно на: <https://www.videogameseurope.eu/wp-content/uploads/2025/10/VGE-2024-Key-Facts-Report_102025.pdf> (приступ 30. 4. 2026.).

Cascone, S. (2022). 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. (2023). Video games industry market size in the U.S. 2013-2023. *Statista*, August 18, 2023. Доступно на: <https://www.statista.com/statistics/246892/value-of-the-video-game-market-in-the-us/> (9. 9. 2023).

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

Lowood, H. E. (2003). Electronic Game. *Britannica*. October 13, 2023. <https://www.britannica.com/topic/electronic-game> (приступ: 20. 11. 2023).

Marannan, A., Nagarajan, M. & Nayer, P. (2016). Study on software agreement (EULA). Project Report CS770. University of Wisconsin-Madison. Доступно на: <pages.cs.wisc.edu> (приступ 8. 3. 2024).

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

Mundžalo, M. (2019). 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-virtuelnom-svetu/> (приступ 12. 12. 2023).

Nagy, E. (2021). 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).

Padiyar, A. (2026). Top 10 Video Game Companies Leading the Global Market. *Polaris*, *Market Research*, 11. Feb. 2026. Доступно на: <https://www.polarismarketresearch.com/blog/top-video-game-companies-leading-the-global-market> (приступ 28. 4. 2026).

Pixelizam (2013). Na šta se obavezujete prihvatanjem EULA ugovora. *NaDlanu.com.*, 19. novembar 2013. Доступно на: <https://www.vesti.rs/Zabava/Na-sta-se-obavezujete-prihvatanjem-ugovora-EULA.html> (приступ 2. 3. 2024).

Newzoo (2023). 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).

Newzoo (2025). Newzoo's Global Games Market Report 2025. <https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2025> (приступ 30. 4. 2026).

Newzoo (2026). The PC & Console Gaming Report 2026. Доступно на:
<https://newzoo.com/resources/trend-reports/the-pc-console-gaming-report-2026> (приступ 30. 4. 2026).

OECD (2007). 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 – РЗС (2023). *Старост и пол: подаци по насељима*, Попис становништва, домаћинстава и станова 2022, публ. 2. Београд: РЗС. Доступно на: </https://publikacije.stat.gov.rs/G2023/pdf/G20234003.pdf> (приступ 17. 3. 2024).

Републички завод за статистику (2024). *Употреба информационо-комуникационих технологија у Републици Србији*. Београд: РЗС. Доступно на: https://www.stat.gov.rs/oblasti/upotreba-ikt/ (приступ 30. 4. 2026).

Републички завод за статистику (2025). *Употреба информационо-комуникационих технологија у Републици Србији*. Београд: РЗС. Доступно на: https://www.stat.gov.rs/oblasti/upotreba-ikt/ (приступ 30. 4. 2026).

Републички завод за статистику – РЗС (2023а). *Школска спрема, писменост и компјутерска писменост*, публ. 4, РЗС, Београд, 2023. Доступно на: </https://publikacije.stat.gov.rs/G2023/Pdf/G20234006.pdf> (приступ 18. 3. 2024).

SGA (2024). *Serbian Gaming Industry Report,* 2023. Асоцијација индустрије видео игара Србије [*Serbian Game Association – SGA*]. Доступно на: <https://sga.rs/en/annual-report/> (приступ 4. 12. 2023).

SGA (2025). *Serbian Gaming Industry Report,* 2024. Асоцијација индустрије видео игара Србије [*Serbian Game Association – SGA*]. Доступно на: <https://sga.rs/en/annual-report/> (приступ 23. 5. 2025).

SGA (2026). *Serbian Gaming Industry Report,* 2025. Асоцијација индустрије видео игара Србије [*Serbian Game Association – SGA*]. Доступно на: <https://sga.rs/en/annual-report/> (приступ 30. 4. 2026).

- 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).

Shicong, D. (2019). Shanghai Court Sides With Blizzard Entertainment in Overwatch Suit. *Yicay*, November 15. Доступно на: <https://www.yicaiglobal.com/news/shanghai-court-sides-with-blizzard-entertainment-in-overwatch-suit> (приступ 11. 11. 2023).

Song, S. (2023). A China's first case on copyrigthability 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).

Stuart, K. (2023). The game that ate the world: 40 facts on Pac-Man's 40th birthday. *The Gardian*, July 28, 2023. <https://www.theguardian.com/games/2020/may/22/pac-man-video-game-40-years-old> (приступ 25. 11. 2023).

Henry, J. (2019). 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.)

Hosch, W. L. (2009). Electronic Platform Game. *Britannica*, April 16, 2009. <https://www.britannica.com/topic/electronic-platform-game> (приступ 30. 5. 2022).

Chang, J. (2023). 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).

James, L. (2017). History of the Sims: How A Major Franchise Evolved From City. Builder To Life Simulator. *Gamespot*, November 19, 2017. <https://www.gamespot.com/gallery/history-of-the-sims-how-a-major-franchise-evolved-/2900-1623/#3> (приступ 11. 7.2022).

Šop, M. (2019). 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.)

Правни извори

Бернска конвенција (1886). 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 уметнички дела (1975). *Службени лист СФРЈ*, бр. 14/75, *Службени лист СФРЈ – Међународни уговори*, бр. 4/86 - уредба.

WIPO Уговор (1996). Уговор WIPO 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 Уговор о интерпретацијама и фонограмима (1996). Закон о потврђивању WIPO уговора о интерпретацијама и фонограмима, *Службени лист СРЈ* – Међународни уговори, бр. 13/2002.

Генерални принципи грађанског права НР Кине (1986). [General Principles of the Civil Law of the People's Republic of China]. Усвојени 12. априла 1986. године, у примени од 1. јануара 1987., промулгација указом председника бр. 37 од 12. априла 1986. Доступно на <http://www.asianlii.org/cn/legis/cen/laws/gpotclotproc555/> (приступ 25. 11. 2023).

Грађански законик НР Кине (2020) [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/> (приступ 25. 11. 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 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 извршењу 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 2019/790 Европског парламента и Савета од 7. јуна 2019. године о ауторским правима на јединственом дигиталном тржишту и изменама и допунама Директива 96/9/EC и 2001/29/EC, [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 [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.

DMCA (1988). САД, Закон о дигиталним ауторским правима [Digital Millennium Copyright Act -DMCA, 1998], *Public Law* No. 105-304, 112 Stat. 2860 (Oct. 28, 1998).

17 U.S.C. (1976). САД, Закон о ауторском праву [*Copyright Act* of 1976], саставни део Устава САД. 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). 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).

Закон о ауторском и сродним правима (2009). *Службени гласник РС*, 104/2009, 99/2011, 112/2012, 29/2016 – одлука УС и 66/2019.

Закон о облигационим односима (1978). *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.

Закон о ауторском праву НР Кине (1990) [Copyright Law of the Peaple's Republic of China]. Од 7. септембра 1990. са изменама и допунама из

2014. године. Доступно на <https://english.www.gov.cn/archive/laws_regulations/2014/08/23/content_281474982987430.htm> (приступ 25. 11. 2023).

Прописи за спровођење ЗАП НР Кине (2002). [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).

Међународна конвенција о заштити извођача, произвођача фонограма и установа за радио-дифузију (1961). Потписана у Риму 26. октобра 1961. године. Закон о потврђивању Међународне конвенције о заштити извођача, произвођача фонограма и установа за радио-дифузију, *Службени лист СРЈ – Међународни уговори*, бр. 13/2002.

Светска (универзална) конвенција о ауторском праву (1952). Уредба о ратификацији Светске (универзалне) конвенције о ауторском праву, са прилозима, измењене 21. јула 1971. године. *Службени лист СФРЈ – Међународни уговори*, бр. 54/73.

СОИС конвенција (1967). 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, amanded in September 28, 1979]. Доступно на: <http://www.wipo.int/treaties/en/convention> (приступ 5. 9. 2023).

Пекиншки уговор о аудиовизуелним интерпретацијама (2012). Уговор СОИС усвојен на дипломатској конференцији 24. јуна 2012, ступио на снагу 28. априла 2020. Доступно на: <https://www.wipo.int/wipolex/en/text/295838>.

TRIPS (1994). Споразум о трговинским аспектима права интелектуалне својине, укључујући трговину фалсификованом робом. Анекс 1С Споразума из Маракеша којим се установљава СТО, од 15. априла 1994. године, у примени од 1. јануара 1995. [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 доступан на сајту Завода за интелектуалну својину Републике Србије: < https://www.zis.gov.rs/wp-content/uploads/trips-1.pdf> (приступ 11. 12. 2023).

TFEU (1957). Treaty on the Functioning of the European Union [Уговор о функционисању Европске уније], консолидована верзија, документ 12012E/TXT. *Official Journal* C 326, 26.10.2012, p. 47–390.

Судска и административна пракса

Activision publishing, Inc., a Delaware corporation v Engineowning UG, et al.(2012). U.S. District Court Central District of California, Case No.2:2022-cv-00051. Document 86 (C.D. Cal. 2023), January 4, 2022. Date: February 15, 2023. Доступно на: <https://law.justia.com/cases/federal/district-courts/california/cacdce/2:2022cv00051/840473/86/> (приступ 26. 7.2022.).

Alexander v Haley (1978). 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).

Allied Leisure Industries v Midway Manufacturing (1973-1974). United States District Court, Northern District of Illinois, Eastern Division, 73 C 2682.

Apple Computer, Inc. v. Franklin Computer Corp. (1982). 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/> (приступ 12. 11. 2023).

Apple Computer, Inc. v. Franklin Computer Corp. (1983). 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).

Atari, Inc. v. Amusement World, Inc. (1981). 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).

Atari, Inc. v North American Philips Consumer Electronics Corp. (1982). 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).

Atari Games Corp. v Nintendo of America Inc. (1992). 975 F.2d 832 (Fed. Cir. 1992), September 10, 1992.

Atari Inc. e. F.lli Bertolino v SIDAM s.r.l. (1982). Pretura di Torino, 25 maggio 1982 (ord.).

Atari Games Corporation v Ralph Oman (United States Register of Copyrights) (1988). 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).

Atari Games Corp. v Oman (1989). 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.).

Atari Games Corp. v Oman (1992). 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.).

Atary v Raynal (2016). Tribunal de Grande Instance (TGI) de Lyon, 3rd ch., jugement du 8 September 2016. <https://www.atari-investisseurs.fr/wp-content/uploads/2016/10/Jugement-ATARI-RAYNAL.pdf> (приступ 1. 10. 2023).

Bezpečnostní softwarová asociace v Ministerstvo kultury (2010). C-393/09, пресуда Суда правде ЕУ од 22. децембра 2010. године. EU:C:2010:816

Blizzard Entertainment Co., Ltd. & Shanghai NetEase Network Technology Co., Ltd. v. 4399 Network Co., *Ltd.* (2017). Hu 0115 Civil Verdict No. 77945. F. Session, 2022. Доступно на: <https://www.wipo.int/edocs/mdocs/enforcement/en/wipo_ace_15/wipo_ace_15_4.pdf> (приступ 11. 11. 2023).

Valve (2014). Landsgericht (LG) Berlin, Urteil von 21. 1. 2014 - 15 O 56/13.

Williams Electronics, Inc. v Artic Intern., Inc. (1982). 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).

Sony Corp. v. Universal City Studios (1984). 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).

Data East USA, Inc. v Epyx, Inc.(1988). United States Court of Appeals, Ninth Circuit, 862 F.2d 204, 9 U.S.P.Q.2d (BNA) 1322, November 30, 1988.

Davidson & Associates v. Internet Gateway (2004). 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/> (9. 3. 2024).

Electronic Arts INC. v Zynga INC (2012). United States District Court for the Northern District of California, case 3:2012cv04099. Complaint Final, August 3, 2012, out-of-court settlement Feb. 20, 2013. Доступно на: <https://www.scribd.com/doc/101959497/EA-v-Zynga-Complaint-Final> (приступ 13. 3. 2026).

Incredible Technologies Inc. v Virtual Technologies, Inc. (2003). 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.)

Incredible Technologies v Virtual Technologies, Inc. (2005). 400 F.3d 1007 (7th Cir. 2005).

Infopaq International A/S v Danske Dagblades Forening (2009). C-5/08, пресуда Суда правде ЕУ од 16. јула 2009. године. EU:C:2009:465

Jing 0491 Min Chu No. 11279 (2023). Beijing Internet Court A Civil Judgment, November 27, 2023. Доступно на: </https://english.bjinternetcourt.gov.cn/pdf/BeijingInternetCourtCivilJudgment112792023.pdf> (приступ 9. 1. 2024).

Cofemel – Sociedade de Vestuário SA v G-Star Raw CV (2019). C-683/17, пресуда Суда правде ЕУ од од 12. септембра 2019. године. EU:C:2019:721.

Levola Hengelo BV v Smilde Foods BV (2018). C-310/17, пресуда Суда правде ЕУ од од 13. новембра 2018. године. EU:C:2018:899.

Li Chenhong v Beijing Bel Ji Bing Technology Development Ltd. (2004). Beijing Second Peaple's Intermediate Court, EZMZZ no 02877.

Cain v Universal Pictures Co. (1942). 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).

Kai Berri, Inc. v. Tailor Gifts, Inc. 421 (2005). United States Court of Appeals, Third Circuit, F.3d 199, 209, August 30, 2005.

Keller v Ellectronic Arts (2013). NCAA Licensing Litig., No. 10-15387 (9th Cir.), July 31, 2013.

Keyselling (2014). LG Berlin, Urteil vom 11. März 2014 - Az. 16O73/13 - *GRUR-RR* 2014, 490.

Midway Mfg. Co. v Artic Intern. Inc. (1983). United States Court of Appeals, Seventh Circuit, 704 F.2d 1009, April 11, 1983.

Midway Mfg. Co. v Bandai-America, Inc. (1982). 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).

Midway Mfg. Co. v. Dirkschneider (1981). 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).

Midway Mfg. Co. v. Dirkschneider (1983). United States District Court for the District of Nebrasca, 571 F. Supp. 282 (D.C. Neb. 1983).

Nederlands Uitgeversverbond v Tom Kabinet Internet BV (2019). C-263/18, пресуда Суда правде ЕУ од 19 децембра 2019. EU:C:2019:1111

Nexon Holdings v Tencent Ltd (2007). Према: Z. I. Li, 324-326.

Nintendo v PC Box Srl., 9 Net Srl. (2014). C-355/12, пресуда Суда правде ЕУ од 23. јануара 2014. године. EU:C:2014:25

Reiss v National Quotation Bureau, Inc. (1921). *276 F. 717, 719* (*S.D.N.Y. 1921*).

SAS Institute Inc. v World Programming Ltd. (2012). C-406/10, пресуда Суда правде ЕУ од 2. маја 2012. EU:C:2012:259

Stern Electronics, Inc. v Kaufman (1982). 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).

Spry Fox, LLC. v. LOLApps, Inc. et al.(2012). United States District Court Western District of Washington at Seattle, Case no. C 12-147RAJ, September 18, 2012.

Su Minzhong No. 1054 (2018). [*Suzhou Snail Digital Technology Co., Ltd. v Beijing Aiqiyi Technology Co., Ltd. and Chengdu Tianxiang Interactive Tecnology Co., Ltd.*] Jiangsu of the Higher Peaple's Court of Jiangsu Province. Civil Judgment no. 1054, Final, Civil Division. Доступно на: <https://lawinfochina.com/display.aspx?libcase&id5794&EncodingNamebig5> (приступ 3. 10. 2023).

UsedSoft GmbH v Oracle International Corp. (2012). C-128/11, пресуда Суда правде ЕУ од од 3. јула 2012. године. EU:C:2012:407.

Half Life 2 (2010). BGH, Urteil vom 11. 2. 2010 - I ZR 178/08. *GRUR* 2010, 822.

Tencent v Changyou Cloud Company (2021). [*Shenzhen Tencent Computer System Co., Ltd. v Changyou Cloud Company, Ltd. & Hero Interactive Entertainment Co. Ltd.*]. Guangdong Higher Peaple's Court.Dezember 6, 2021, <https://www.chinaiplawupdate.com/2021/12/guangdong-higher-peoples-court-rules-for-tencent-in-chinas-first-game-map-copyright-case/>.

Tetris Holding, LLC v Xio Interactive, Inc. (2012). United States District of New Yersey, 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).

UFC-Que Choisir v Valve (2019). Tribunal de Grande Instance de Paris No. RG 16/01008. Court d'appele de Paris No. 20/15768, 21 October 2022. Cour de cassation, 1st Civil Chamber, 23 October 2024, No. 23-13.738.

US Copyright Office (2021). Copyright Registration of Computer Programs. Circular 61, revised: 3/2021, 6. Доступно на: <https://www.copyright.gov/circs/circ61.pdf> (приступ 2. 12. 2023).

U.S. Copyright Office (2021a). *Compendium of U.S. Copyright Office Practices.* 3-rd edition. Доступно на: <https://www.copyright.gov/comp3/chap1500/ch1500-deposits.pdf> (приступ 2. 12. 2023).

US Copyright Office (2025). Copyright and Artificial Intelligence Part 2: Copyrightability, Report. January 2025. Доступно на: <https://www.copyright.gov/ai/Copyright-and-Artificial-Intelligence-Part-2-Copyrightability-Report.pdf> (приступ 17. 3. 2026).

US Copyright Office (2025a). Registration decision, Jan. 30, 2025. Record VAu001543942 A Single Piece of American Cheese. Invoke AI Inc, Aug 5, 2024. Доступно на: <https://publicrecords.copyright.gov/detailed-record/37990563> (приступ 17. 3. 2026).

John Beiswenger v. Ubisoft Entertainment et al. (2012). U.S. District Court, Middle District of Pennsylvania. Case No. 1:12-cv-00717-CCC, Filed On April 17, 2012. Доступно на: <http://www.bannerwitcoff.com/_docs/Ubisoft_Complaint.pdf> (приступ: 27. 7. 2022.).

CIP - Каталогизација у публикацији
Народна библиотека Србије, Београд

347.78:795

ПЕТРОВИЋ, Милица З., 1995-

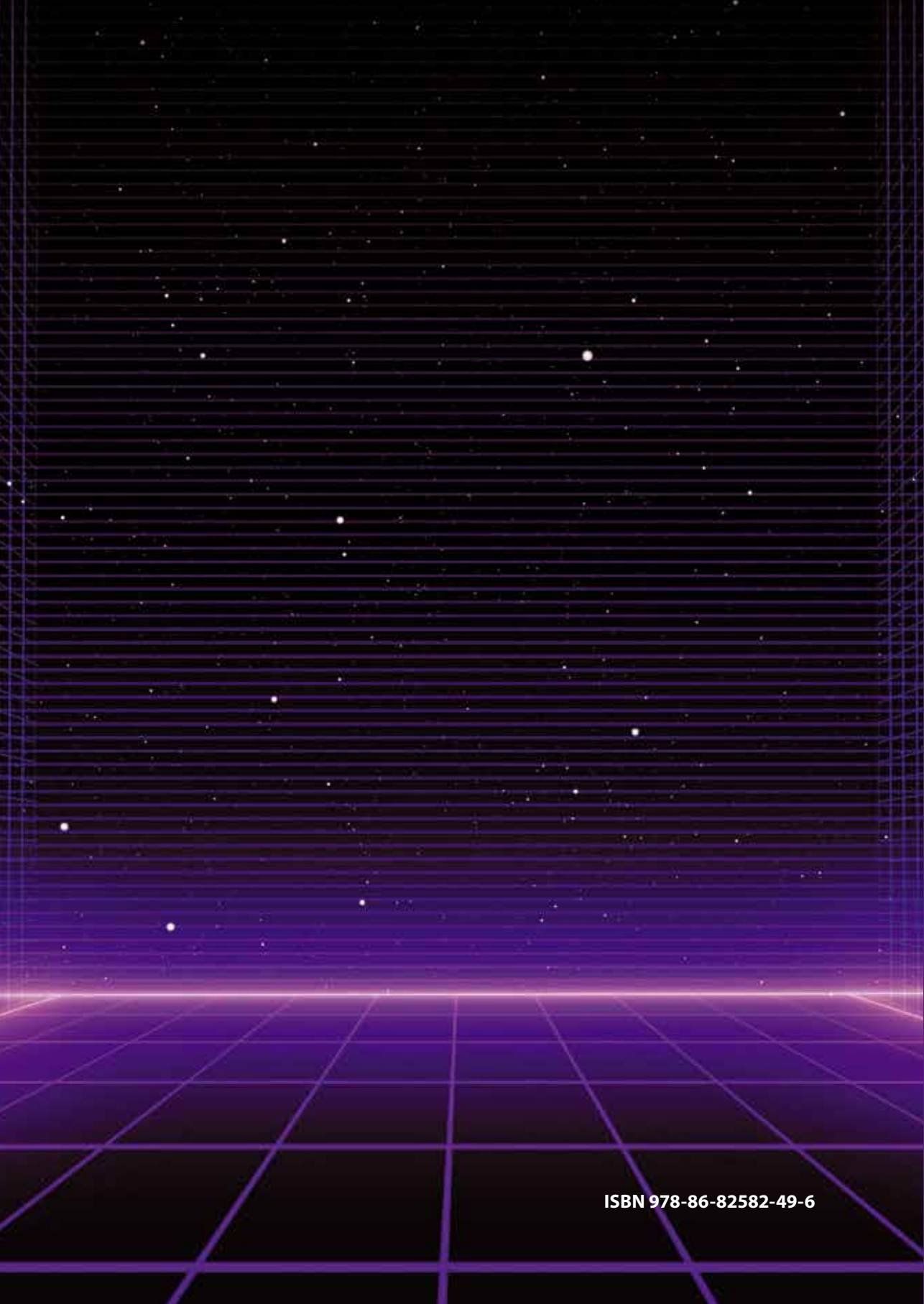
Видео игре као сложени предмет ауторскоправне заштите / Милица З. Петровић. - Београд : Институт за упоредно право, 2026 (Београд : Birograf). - 227 стр. ; 24 cm. - (Монографија ; 212 / Институт за упоредно право)

Тираж 70. - Напомене и библиографске референце уз текст. - Библиографија: стр. 205-227.

ISBN 978-86-82582-49-6

а) Видео игре б) Ауторско право

COBISS.SR-ID 199098633



ISBN 978-86-82582-49-6