ОСОБЛИВОСТІ КОСПЛЕЮ ЯК ОБ'ЄКТА АВТОРСЬКОГО ПРАВА ЗА ЗАКОНОДАВСТВОМ УКРАЇНИ

ПОПОВ Віктор Андрійович - кандидат юридичних наук, асистент кафедри цивільно-правової політики, права інтелектуальної власності та інновацій Національного юридичного університету імені Ярослава Мудрого
ORCID 0000-0001-6636-2096
СТОЛЯР Ірина Вікторівна - студентка групи 03-23м-01, 2 магістерського рівня освіти, факультету слідчої та детективної діяльності Національного юридичного університету імені Ярослава Мудрого
DOI: https://doi.org/10.32782/NP.2024.3.17

У статті досліджуються правові аспекти косплею – зростаючого культурного явища, коли люди за допомогою костюмів відтворюють зовнішність і поведінку вигаданих персонажів. Косплей часто передбачає використання персонажів, які є інтелектуальною власністю інших осіб, що порушує важливі питання, пов'язані з авторським правом. У статті розглядається косплей як «похідний твір» згідно з українським законодавством, де персонажі належать авторам оригінальних творів. Обговорюється, чи порушують косплеєри, відтворюючи цих персонажів, права інтелектуальної власності і чи можна вважати їхню діяльність законною.

Основна увага приділяється тому, як косплеєри взаємодіють з матеріалами, захищеними авторським правом, і підкреслюється важливість отримання ліцензій на комерційне використання образів персонажів. У статті також розглядаються правові наслідки модифікації або адаптації персонажів для косплею, досліджується, чи можна вважати такі модифікації оригінальними творами, чи вони все ж таки підлягають контролю з боку авторів оригінальних творів.

Крім того, у статті розглядаються проблеми, з якими стикаються косплеєри у зв'язку з потенційними юридичними претензіями з боку правовласників, особливо коли косплей приносить фінансову вигоду. Автор робить висновок, що правовий статус косплею в Україні залишається невизначеним, і закликає до більш чіткого регулювання, щоб захистити як косплеєрів, так і авторів оригінальних творів від судових спорів.

Ключові слова: косплей, авторське право, твір, похідний твір, право інтелектуальної власності, об'єкт, суб'єкт, суміжні права.

Постановка проблеми

Косплей як культурне явище стає все більш популярним у сучасному світі. Це своєрідне втілення персонажів у реальному житті через відтворення їхніх костюмів, поведінки та зовнішнього вигляду. Зважаючи на різноманітність персонажів, що належать до інтелектуальної власності різних авторів, косплей викликає безліч правових питань, зокрема питання визначення його місця серед об'єктів авторських прав та порядку використання.

Мета і завдання дослідження

Ця стаття має на меті визначення правової природи косплею в контексті права інтелектуальної власності, дослідження наявних правових колізій щодо регулювання такого виду перформансу та аналіз судової практики у відповідних справах.

Виклад основного матеріалу

Сучасна культура відрізняється багатогранністю та неодноманітністю, з кожним днем з'являються все нові та нові захоплення, нові течії в культурі та жанри в мистецтві. З переходом більшості сфер життя людини в мережу Інтернет для споживача стало доступно більше контенту, що також спричинило появу нових видів діяльності. Хоча косплей

виник як явище ще у 1920-х роках, великої популярності та відомості він набув саме в сучасну, цифрову епоху. Зараз стали досить популярними та масовими заходи, організовані для косплеєрів, так звані «комік-кони», які організовуються на різну тематику: фентезі, аніме, книги тощо.

Косплей з англійської розшифровується як «костюмована гра (costume play)», що власне і передає суть цієї діяльності: відіграти персонажа, вдягнувшись у його костюм. Ідея косплеїнгу полягає в тому, що людина має «увійти в образ», вдягтися як персонаж того чи іншого твору: книги, фільму, коміксу, мультфільму (дехто окремо виділяє мангу та аніме – японські мультсеріали та комікси). Але оскільки той чи інший персонаж, у кого перевдягається людина, належить до інтелектуальної власності певного суб'єкта, оскільки є частиною уже існуючого твору, виникають питання, які стосуються права інтелектуальної власності. Так, наприклад, одними з найпопулярніших персонажів для косплею, окрім персонажів манги та аніме, є герої франшиз про Гаррі Поттера, Гри Престолів, Відьмака та Марвел [3].

Варто сказати, що відповідно до українського законодавства, а саме ч. 1 ст. 433 Цивільного Кодексу України (далі – ЦК України) об'єктами авторського права є твори, а саме літературні та художні твори, комп'ютерні програми; компіляції даних (бази даних), якщо вони за добором або упорядкуванням їх складових частин є результатом інтелектуальної діяльності; інші твори. [1]. Водночас, у ч. 1 ст. 6 Закону України «Про авторське право та суміжні права» більш конкретизовано та перелічено наявні твори у сфері літератури, мистецтва, науки. Разом з тим, у п.18 ч. 1 ст. 6 цього ЗУ також зазначено, що об'єктами авторського права є інші твори, тобто цей перелік не є вичерпним[2].

Можна стверджувати про те, що герої книги/фільму/гри є невід'ємною частиною цих творів, отже, авторське право на них належить автору твору. Таким чином, припускаємо, що косплеєри певним чином порушують авторське право, проте маємо звернутися також до статті про похідні права.

Так, відповідно до ч. 1 ст. 449 ЦК України та п. 1 ч. 1 ст. 34 Закону України «Про авторське право та суміжні права» об'єктами суміжних прав є виконання літературних творів тощо [1; 2]. Але в такому разі варто також розглянути правомірність такого виконання та право автора оригіналу на грошову виплату за використання його твору.

Перш за все слід сказати, що для косплею може братися не лише готовий образ героя, та й не у всіх випадках такий візуальний образ є. Якщо ми говоримо про книгу, де є лише словесний опис героя, то тут взагалі важко говорити про запозичення образу чи взяття його для виконання, адже будь-який косплей, який за основними вимогами підпадає під опис у творі, буде вважатися візуалізацією персонажа. Тобто такі косплеї можуть відрізнятися і, рівною мірою, претендувати на близькість до оригіналу.

Ще одним цікавим прикладом є косплеї на фільми. Так, у нас є візуалізація і відповідне повторення її у косплеї. Проте, є фільми, зняті за книгами чи коміксами, тому тут виникає питання про те, на який саме об'єкт авторського права робиться косплей: книжковий персонаж чи герой фільму або коміксу. До того ж – герой фільму означає копіювання певної людини, тобто актора, який виконав роль, а не персонажа з книги, захищеного авторським правом.

Отже, з огляду на все вище сказане, можемо сказати, що косплей є похідним твором, оскільки персонаж, на якого і здійснюється косплей, не може існувати окремо від твору, чиїм героєм він є, а певна особа, тобто косплеєр, використовує його. Так, з огляду на положення вітчизняного законодавства автор має права на похідний твір лише в разі законного використання твору, тобто за умови укладення договору і отримання офіційного дозволу на його використання. Єдиним винятком для використання твору поза договором є його пародіювання. Проте, метою косплею є як найточніше відтворити образ персонажа, включаючи навіть поведінку (не поширюється на людину поза косплеєм, використовується виключно для створення виступів, відео та фото, косплеєр навіть в образі залишається особистістю, має особисті кордони та може не підтримувати форму поведінки персонажа в реальному житті). Тобто, косплеєри не мають на меті створення комічного ефекту, а отже, не можуть керуватися цим положенням [3].

Таким чином, виходить, що косплеєри не мають права на результати своєї ж праці та отримання від них прибутку. Хоча косплеїнг і не має на меті отримання фінансової вигоди, під час проведення фестивалів у різних конкурсах-дефіле, де є призовий фонд, косплеєр може отримати гроші за свій виступ. Також деякі популярні косплеєри продають для фанатів певні речі зі своїми фото (наприклад, календарі, постери, картки тощо). І, звісно ж, не можемо не згадати про пожертви (так звані «донати» (англ. to donate) та різного роду фан-кафе. Звісно, до рівня останнього доходить дуже мало косплеєрів, які в цій сфері вже досить давно і до того ж мають додаткову діяльність у медіа-просторі (наприклад, як блогери), але все ж таке явище існує. Та для організації різноманітних фан-закладів необхідно отримати щонайменше декілька дозволів від автора чи суб'єктів майнових прав інтелектуальної власності для можливості використання образів з метою декорування.

Але знову повертаємось до положень цивільного законодавства про дотримання авторського права, з аналізу яких випливає, що, хоча косплеєр і має необхідні елементи для косплею, права їх використовувати та права на результати використання він не має, оскільки порушує чуже авторське право на твір. Отже, якщо косплеєр буде поширювати в Інтернет свої фото/відео з детальним чи максимально близьким до оригіналу відтворенням образу, існує теоретична імовірність того, що автор оригіналу звернеться до нього з позовом про сплату за незаконне використання його твору.

Варто також розглянути аспект відмінності категорій «ідея» та «образ», а також зміну форми. Перш за все можемо вважати, що більшість косплеїв вже є зміною форми, оскільки, якщо персонажа відтворено (намальовано/описано/створено) за допомогою комп'ютерної графіки, він існує поза матеріальним світом, а вже його відтворення людиною буде перенесенням його в реальний світ, тобто його певною «матеріалізацією». Проте, тільки цього недостатньо, аби говорити про переробку оригінального твору та право власності на цю переробку.

Розглянемо відмінність ідеї та образу та яким чином вони знаходять своє відображення в косплеї. Ідеєю можемо визнавати загальні риси персонажа, які в нього закладаються, зокрема в характер, поведінку, особливості зовнішності та його символізм. Образом же вважаємо безпосередньо втілення ідеї в готовому творі: зображенні, тексті тощо. Існують випадки, коли косплеєри запозичують лише ідею персонажа, створюючи «альтернативні всесвіти» у своєму косплеї. У такому випадку ми цілком можемо говорити про оригінальність твору, оскільки ідеї не є об'єктом авторського права, до того ж вони можуть бути притаманними для будь-якого загальновідомого образу. А ось з відтворенням образу – викликає питання про порушення авторського права. Проте, можемо говорити, що втілення образу має свої особливості [3]. Косплеєр має творчо та оригінально підійти до створення костюму, оскільки автор не прописує для загальної аудиторії його особливості чи загалом не прив'язує його до реального світу. Прикладами таких образів є екстримально короткі спідниці, надтугі корсети, «літаючі» елементи одягу тощо. Лише процес їх створення вже буде оригінальним продуктом. Така ж спірна ситуація стосується і костюмів для косплею, які відшивають на замовлення [4].

Виходячи з аналогії права на самі костюми та образи, можемо сказати, що їх правова природа як об'єкта авторського права є спірною, оскільки автором оригінального образу все ж лишається автор твору, на який робиться косплей, що є похідним твором, але в той же час косплей також є оригінальним втіленням персонажа в реальному світі.

Розглядаючи судову практику з досліджуваної проблематики, хотілося б відмітити, що компанії правовласники не поширюють багато інформації про такі позови. Перш за все це зумовлено тим, що індустрія настільки велика, що звернення до всіх відповідачів займе багато часу та сил. Другий фактор полягає в тому, що компанії здебільшого підтримують творчість фанатів, оскільки це допомагає просувати та підвищувати популярність того чи іншого твору. По-третє, відкриття всієї інформації з таких справ може вплинути на ділову репутацію, оскільки викличе відповідну реакцію в косплеєрів, які відмовляться просувати певний фандом, що також негативно відобразиться на популярності твору. Здебільшого компанії не звертаються з позовом до косплє-

єрів та виробників костюмів, які не мають на це офіційної ліцензії. Проте, ситуація змінюється, якщо особа починає себе позиціонувати як «офіційний» представник, виробник костюмів або ж «обличчя» персонажа. Так компанія Disney подавала позов до виробника костюмів для косплею персонажів DC, маркуючи їх як офіційні. Disney виграли позов, оскільки було визнано порушення права на бренд та торгову марку, щодо самої правової природи костюму суд у своєму рішенні цього не зазначив [5]. Схожа ситуація відбулася і в Японії, де Toei Animation подали позов до виробника костюмів для косплеїнгу персонажів аніме One Piece, на відміну від суду США, суд Японії визнав створення такого костюму порушенням авторського права саме на твір та його конкретного персонажа, наклавши на виробника штраф. Тобто самі костюми й інші похідні твори знаходяться в правовій «сірій зоні» і визнавати порушення авторського права на них віднесено до розсуду судді, проте, якщо косплеєр чи виробник костюму зазіхає на бренд, який є автором оригінального твору – він буде притягнутий до відповідальності та понесе збитки.

Також можна виділити кілька гучних судових справ, учасниками яких були косплеєри і чиїм предметом розгляду було порушення права інтелектуальної власності. Спадкоємці Елвіса Преслі подали позов до пародиста-косплеєра, який повністю відтворював сценічні образи співака. Однією з вимог спадкоємців була повна заборона на використання костюмів та відтворення образу співака. У судовому порядку позивачам вдалось довести, що популярність, якої досяг пародист, зумовлювалась повним копіюванням Елвіса, проте суд визнав наявні докази недостатніми, для того щоб заборонити косплеєру в подальшому відтворювати образи співака та конфіскувати його власні костюми [6].

Інший випадок судового позову до косплеєрів, у якому суд став на сторону позивача, трапився у 2019 році. Nintendo Co. звернулась з позовом до компанії, яка в межах рекламної кампанії з продажу автомобілів (картів) використовувала відеоролики, у яких одягнені як персонажі відомої гри люди їздили на автівках. Nintendo Co. вдалося не лише виграти спір, а й також домогтися відшкодування збитків, яких завдало несанкціоноване використання образів персонажів пригодницької гри. Аргументуючи своє рішення, суд зазначив, що хоча в рекламній кампанії прямо не використано персонажів гри, упізнаваність та подібність до них задіяних косплеєрів прямо вказує на них (персонажів), а отже, порушується чуже право інтелектуальної власності. Таким чином, можемо дійти висновку, що наразі починає формуватися негативна для косплеєрів судова практика, за якої при активному розвитку у своєму хобі вони можуть втратити всі свої надбання і отримати судову заборону на використання своїх костюмів та поширення медіаматеріалів із зображеннями певних персонажів [6].

Ще однією справою, яка дійшла до суду і привернула увагу громадськості, став конфлікт між автором костюмів на персонажів «Зоряних війн» та правниками, які відстоювали захист прав на інтелектуальну власність Disney та Lucasfilm. Так от, у справі проти британського дизайнера Ендрю Айнсворта, який виготовляв та продавав копії шоломів і костюмів штурмовиків, Lucasfilm намагалася зупинити продаж, посилаючись на порушення авторських прав. Суд постановив, що шоломи не вважаються «художніми об'єктами», тому їх реплікація не порушує авторських прав, що показало певні обмеження в захисті IP таких об'єктів [9].

Ще однією з відомих справ стала судова справа Disney проти компанії «Characters for Hire», яка пропонувала послуги акторів, одягнених у костюми відомих персонажів, косплеєрів, включаючи героїв Marvel та «Зоряних війн». Хоча компанія використовувала неофіційні назви для персонажів (наприклад, «Великий Зелений Хлопець» замість Халка), Disney звинуватила їх у порушенні авторських прав і торгівельної марки. Судові розгляди виявили, що відсутність явної схожості у назвах допомогла захистити компанію, хоча інші звинувачення продовжували розглядатися в суді [10].

У цілому ряді країн, зокрема США, існує концепція «fair use» — доктрина, яка дозволяє використовувати авторські твори без дозволу правовласника в обмежених випадках, таких як пародії, рецензії, наукові дослідження, або в освітніх цілях. Хоча українське законодавство прямо не використовує термін «fair use»,

у деяких випадках його аналоги можуть бути застосовані, наприклад, для пародій або інших видів творчого переосмислення.

Отже, підсумовуючи все вище сказане, можемо говорити про те, що хоча косплей і є досить популярним та поширеним в українській та світовій культурі явищем, його правова природа не є визначеною. Через це у будь-який момент косплеєр, який вклав сили та кошти у свій образ, може втратити всі свої напрацювання та мати зобов'язання про виплаті штрафу автору за незаконне використання чужого твору. З поширенням та розвитком косплею і використанням його для отримання матеріальної вигоди, косплей має бути розглянути в правовому аспекті, для того щоб уникнути колізій, випередити судові справи про порушення авторського права та убезпечити як косплеєрів, так і авторів оригінальних творів від збитків. Косплей є цікавим культурним феноменом, який втілює творчі можливості для індивідуальної самовиразності. Проте правова природа цього явища залишається недостатньо визначеною, що призводить до правових ризиків для косплеєрів та інших суб'єктів у сфері авторського права.

SUMMARY

This article explores the legal aspects of cosplay, a growing cultural phenomenon where individuals recreate the appearance and behavior of fictional characters through costumes. Cosplay often involves using characters that are the intellectual property of others, raising significant issues related to copyright law. The article examines cosplay as a «derivative work» under Ukrainian law, where characters belong to the authors of the original works. It discusses whether cosplayers, by recreating these characters, violate intellectual property rights and whether their activities can be considered lawful.

A central focus is on how cosplayers interact with copyrighted material, emphasizing the importance of obtaining licenses for commercial uses of character imagery. The article also delves into the legal implications of modifying or adapting characters for cosplay, exploring whether such modifications might be considered original works or still subject to the control of the original creators.

Furthermore, the article addresses the challenges cosplayers face regarding the potential for legal claims from rights holders, especially when cosplay results in financial gain. It concludes that the legal status of cosplay remains ambiguous in Ukraine, and calls for clearer regulation to protect both cosplayers and original authors from legal disputes.

Keywords: cosplay, copyright, work, derivative work, intellectual property right, object, subject, related rights.

Література

1. Цивільний кодекс України: Закон України № 435-IV від 16.01.2003 р. URL: http://zakon2.rada.gov.ua/laws/show/435-15

2. Про авторське право і суміжні права: Закон України від 01.12.2022 №2811-IX URL: https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/2811-20

3. COSPLAY and Intellectual Property: Navigating the Legal Landscape. URL: https://affa.co.id/global/2023/09/22/cosplay-and-intellectual-property-navigating-the-legal-landscape/

4. Кулініч О. О. Правова охорона персонажу літературного твору як «юридично значимого» елемента твору. *Актуальні проблеми держави і права*. 2010. Вип. 53. С. 126-131.

5. Зеров К. Косплей і право інтелектуальної власності. Liga.net. URL: https://blog.liga.net/user/kzerov/article/51578

6. Disney, DC Comics, Sanrio Sue California Party Costume Provider For Copyright, Trademark Infringement. URL: https://www.mandourlaw.com/disney-dc-comics-sanrio-sue-california-party-costume-provider-for-copyright-trademark-infringement/

7. Pay to Cosplay: The Law of Characters, Costumes, Masks, and Props. URL: https://www.firstamendment.com/cosplay-legal/

8. Is Posting Cosplay Photos on Social Media a Violation of the Japanese Copyright Law? Explaining Cases That Could Lead to Legal Issues. URL: https://monolith.law/en/internet/cosplay-photo-sns-advertising-use

9. Star Wars helmets did not infringe copyright because they are not art, Supreme Court rules . URL: https://www.pinsentmasons.com/out-law/news/star-wars-helmets-did-not-infringe-copyright-because-they-are-not-art-supreme-court-rules

10. Cosplay Wars: The Legal Implications of Fan Costume Competitions. URL: https://law.marquette.edu/facultyblog/2017/06/cosplay-wars-the-legal-implications-of-fan-costume-competitions/