

Іванов Павло Володимирович

Аспірант Хмельницького університету управління та права
імені Леоніда Юзькова

ПЕРСПЕКТИВИ ВИКОРИСТАННЯ ТА ЗАХИСТУ ПРАВ НА МАСКОТИ У ЦИФРОВУ ЕПОХУ

Цифровізація сучасного соціально-економічного життя безпосередньо впливає і на сферу інтелектуальної власності, видозмінюючи підходи до створення, використання і захисту як вже відомих об'єктів авторського права та суміжних прав, промислової власності тощо, так і призводячи до становлення нових об'єктів або настільки відчутної зміни порядку їх обігу, що усталені об'єкти прав інтелектуальної власності фактично постають як нові. До останніх можливо віднести і маскот (*mascot*), що є полісемантичним поняттям, у загальному сенсі позначаючи особу, тварину або предмет, прийнятий певною групою в якості символічної фігури, зі спеціальною метою, щоб принести їм удачу [1].

З цього визначення випливають ідентифікаційно-символічна та емоційна функції маскоту: він призначений встановити символічний зв'язок між певною групою осіб (організацією, командою, клубом, школою та ін.) та її членами, відображати цінності і спрямування такої групи, представляючи і вирізняючи їх між серед інших груп, слугувати персоніфікованим образним талісманом. У розрізі дизайну маскоти розглядаються як один із видів айдентики, що використовується, «коли є необхідність змістити акцент із лаконічного логотипу на більш гнучкий інструмент-персонажа» та, при цьому, маскот має великий потенціал майбутнього розвитку, вимагаючи достатньої різноманітності макетів, щоб розкрити характер персонажу [2]. Як буде проілюстровано далі це відображається у складній структурі маскоту, що потенційно може охоронятись правом інтелектуальної власності.

Маскоти повсюдно проникли насамперед у спортивну сферу, що прямо пов'язано із її змагальною природою, дозволяючи уособити спортивний колектив за допомогою маскоту, прив'язати надії і прагнення вболівальників до єдиного впізнаваного образу. Такий підхід обумовлюється і суто комерційними, а також соціально-політичними причинами.

Наприклад, маскоти є невід'ємним елементом ідентифікації не лише футбольних клубів (лев Джубас (*Jubas*) – Спортінг Лісабон, птах Ліверпуля Майті Ред (*Liver bird Mighty Red*) – ФК Ліверпуль, Молотоголовий (*Hammerhead*) – ФК Вест Хем Юнайтед, пташка Чирпі (*Chirpy*) – ФК Тотенгем Хотспур та інші); але й окремих футбольних турнірів і змагань, встановлюючи тісний зв'язок між ними та державою-господаркою (Супер Віктор (*Super Victor*) – маскот

м. Одеса, 23 березня 2023 р.

Чемпіонату Європи-2016, що проходив у Франції, Слабек та Славко (*Slavek/Slavko*) – маскоти Чемпіонату Європи-2012, що проходив у Польщі та Україні, лев Віллі (*Willie*) – маскот Чемпіонату світу ФІФА, який відбувся 1966 року у Великобританії тощо) [3].

Ще більшої популярності маскоти набули у Сполучених Штатах Америки, де кожна професійна та навіть аматорська команда з бейсболу, американського футболу, регбі та інших популярних видів спорту прагне створити та активно популяризувати власного маскота, а останні постійно оцінюються за популярністю та впливом на суспільну думку і прихильність вболівальників [4]. Можливо стверджувати, що така ситуація безпосередньо впливає із розвиненої у США комерціалізації спорту та пов'язаних із ним сфер.

Разом з тим легальна дефініція маскоту не відома українському законодавству та досі нечасто зустрічається у зарубіжних правових джерелах. Певні спроби у цьому напрямку здійснюються законодавчими органами окремих штатів США, і те лише стосовно певних сфер суспільного життя, де використовуються маскоти, зокрема для запобігання проявам расизму і культурної апропріації. Так, відповідно до проекту змін до Закону штату Вісконсин про використання шкільними радами заснованих на расі псевдонімів, логотипів, маскотів і назв команд 2013 року № 115, маскот означає особу, костюм, знаки розрізнення, танець, пісню, ритм або будь-який інший об'єкт або річ, яка представляє або будь-яким чином пов'язана з ідентичністю школи, шкільного округу чи шкільної ради [5].

Таким чином, на практиці маскот це далеко не тільки певний візуальний образ персонажа-символу (антропоморфного, твариноподібного чи будь-якого іншого) у контексті фірмових кольорів його одягу (костюму), їх поєднання, нанесення на маскота логотипів або торговельних марок команди, яку він представляє, інших знаків розрізнення та ідентифікації тощо, незалежно від того чи втілений він у площині малюнка або нарису, чи є повноцінною 3D-моделлю, але й те, що можна охарактеризувати як динаміку існування маскоту – його «фірмові рухи», танець. Крім цього використання маскоту зазвичай поєднується із виконанням гімнів команд або шкіл, держав або організацій, змагань або турнірів, інших пісень як об'єктів авторського права та суміжних прав виконавців тощо.

Це зумовлює необхідність системного підходу до правової охорони та захисту прав на маскот, який потенційно навряд чи може отримати такий захист як цілісний об'єкт. Радше окремі режими правової охорони встановлюватимуться на маскот як зображення (малюнок) чи тривимірна модель – об'єкт авторського права, використання його як логотипу у складі торговельної марки та ін. Додатково варто прийняти до уваги й перехід маскотів у цифрову

площину – уже відомі численні випадки, коли маскоти певних брендів після їх віртуалізації «зажили новим життям», перетворившись в епоху соціальних медіа із вчорашніх талісманів брендів на віртуальних інфлюенсерів [6] (тобто впливових персонажів).

У свою чергу цифровізація маскотів як об'єктів цивільних прав та як самостійних, структурно складних засобів ідентифікації учасників цивільних правовідносин додає проблематиці сутнісно нового виміру, вводячи їх у площину цифрових прав та об'єктів. Це також вимагає продовження дискусії щодо унормування відповідної сфери, забезпечення її динамічної відповідності сучасним реаліям, які далеко виходять за межі цифрових активів чи віртуальних валют, які, здебільшого, отримують увагу законодавців в Україні та у зарубіжних державах на сьогодні.

Список використаної літератури

1. Mascot. (2023). In *Merriam-Webster Dictionary*. Retrieved March 17, 2023, from <https://www.merriam-webster.com/dictionary/mascot>
2. Марченко, А. А., Ємельова, А. П. (2021). Візуальні засоби дизайну в системі корпоративної ідентифікації. *Науковий огляд*, 6, 78.
3. Football Mascot Costumes. (2014). *Rainbow Productions*. Retrieved March 17, 2023, from <https://www.rainbowproductions.co.uk/football-mascots/>
4. Lee, A. (2015, February 12). The Top 25 Pro Sports Mascot Power Rankings. *Bleacherreport*. Retrieved March 17, 2023, from <https://bleacherreport.com/articles/2359754-the-top-25-pro-sports-mascot-power-rankings>
5. Proposed Order of the State Superintendent of Public Instruction Adopting Permanent Rules, to repeal and recreate Chapter PI 45, relating to changes as a result of 2013 Wisconsin Act 115. *Wisconsin Department of Public Instruction*. Retrieved March 17, 2023, from <https://dpi.wi.gov/sites/default/files/imce/policy-budget/PI%2045%20final%20for%20website.pdf>
6. Rasmussen, M. (2022, June 1). 4 Brand Mascots Turned Virtual Influencers. *Virtual Humans*. Retrieved March 17, 2023, from <https://www.virtualhumans.org/article/4-brand-mascots-turned-virtual-influencers>