

ШАХМАТНЫЕ ЗАДАЧИ И ОБУЧАЮЩИЕ ПРОГРАММЫ ДЛЯ ЭВМ С ТОЧКИ ЗРЕНИЯ АВТОРСКОГО ПРАВА

CHESS TASKS AND THE TRAINING COMPUTER PROGRAMS FROM THE POINT OF VIEW OF THE COPYRIGHT

Попов А.Н.

Аспирант Российского государственного института интеллектуальной собственности, Москва

E-mail: popov_a_n@list.ru

Ропов А.Н.

Post-graduate student, Russian state institute of intellectual property, Moscow

Аннотация. Шахматная задача является разновидностью композиции и, как видно из Шахматного кодекса, к ней применимо право на имя, сродни подобному праву в системе авторских прав. Авторским правом охраняются программы для ЭВМ и базы данных, согласно ст. 1259-1260 Гражданского кодекса РФ. Причем, в соответствии со ст. 1262 ГК РФ, существует возможность официальной регистрации программ для ЭВМ и баз данных. Как видно из таблицы, в современном мире шахматные задачи включены и встроены в интерактивные учебники и разного рода обучающие программы, на которые действует авторское право.

Annotation. The chess problem is a version of a composition and, apparently from the Chess code, to it an applicable law addressed to, it is similar to the similar right in system of copyrights. The copyright protects the computer programs and databases, according to item 1259–1260 of the Civil code of the Russian Federation. And, according to item 1262 of the Civil code the Russian Federation, exists possibility of official registration of the computer programs and databases. Apparently from the table, in the modern world chess problems are included and built in interactive textbooks and any training programs on which the copyright operates.

Ключевые слова. Авторское право, образование, программы для ЭВМ.

Keywords. Copyright, education, computer program.

Согласно Шахматному кодексу, шахматная композиция – вид творчества, исторически сложившийся из практической шахматной игры. Шахматные композиции делятся на два вида: шахматные задачи и шахматные этюды. Т.н. неортодоксальная композиция делится на две группы – задачи с заданием "Обратный ход" и задачи с заданием "Кооперативный мат в -n ходов". Ст. 17 Шахматного кодекса вводит приоритет автора на опубликованную композицию, что означает: во всех последующих перепечатках в любых изданиях должны быть указаны имя, фамилия автора, время и место (источник) первой публикации композиции или название соревнования, время (год) публикации итогов и полученное отличие.

Шахматная задача является разновидностью композиции и, как видно из Шахматного кодекса, к ней применимо право на имя, сродни подобному праву в системе авторских прав.

Авторы шахматных задач участвуют в конкурсах, в задачах важно смоделировать не реальную игровую ситуацию, а прежде всего интересную с точки зрения обучения модель шахматной партии. Даже самая "красивая" шахматная задача может быть неинтересна для практики шахматной игры.

В отношении правовой охраны шахматных партий Постановление Пленума Верховного Суда Российской Федерации от 19 июня 2006 г. № 15 "О вопросах, возникших у судов при рассмотрении гражданских дел, связанных с применением законодательства об авторском праве и смежных правах" указывает: "Не охраняются авторским правом идеи, методы, процессы, системы, способы, концепции, принципы, открытия, факты ... Например, шахматная партия, методики обучения".

Шахматная партия может быть рассмотрена в двух составляющих – как соревнование, игра в процессе, и как некоторая запись шахматной нотации, сделанная определенным "шахматным языком". Однако, представляется, что шахматные задачи достаточно далеки от реальной игры и представляют собой специальные модельные задания, направленные на улучшение техники шахматиста, поэтому к ним не применим вывод вышеуказанного Постановления.

Авторским правом охраняются программы для ЭВМ и базы данных, согласно ст. 1259-1260 Гражданского кодекса РФ. Причем, в соответствии со ст. 1262 ГК РФ, существует возможность официальной регистрации программ для ЭВМ и баз данных.

Рассмотрим некоторые программы для ЭВМ, зарегистрированные в России и относящиеся к шахматным обучающим программам. Сведения о регистрации программ для ЭВМ взяты из официального бюллетеня Роспатента.

Таблица 1.

№ регистрации	Правообладатель	Название программы для ЭВМ	Аннотация (выдержки)
№ 2004611605	ГОУ «Ульяновский государственный технический университет»	Виртуальная шахматная школа УлГТУ	Программа обеспечивает выполнение следующих функций: мультимедийная реализация методики обучения и тестирования, система авторизации и управления процессом обучения; подсистема организации турниров и игры с шахматным роботом
№ 2005612136	Моисеенко И.В.	Многопользовательская обучающая система шахматной игры NET.CHESS	Программа объединяет электронный интерактивный учебник шахматной игры, среду виртуальных шахматных матчей, средства помощи и средства обучения игроков (учащихся) – чат и форум.
№ 2005612136	ООО «В энд В Профи»	Шахматная музыка	Программа предназначена для перевода записи шахматной партии в музыкальный фрагмент в соответствии с заданной матрицей перевода
№ 2006613116	Фонд поддержки стоклеточной шахматной игры «Соколиная охота»	Игра в стоклеточные шахматы "Соколиная охота"	Программа визуализирует игровой процесс на одном рабочем месте либо по сети, включая Интернет, а также с использованием процессора в миникомпьютере.
№ 2006613116	ООО «ДАЙВ»	Шахматная планета	Программа предназначена для игры в шахматы через Интернет.
№ 2006613731	ООО «ДАЙВ»	Шахматы в школе	Программный комплекс предназначен для обучения шахматам в локальных компьютерных классах и через Интернет.

Как видно из таблицы, в современном мире шахматные задачи включены и встроены в интерактивные учебники и разного рода обучающие программы, на которые действует авторское право. С помощью официальной регистрации текста (листинга) программы автор может зафиксировать свое авторство на нее и в случае судебных споров доказать факт депонирования данного исходного текста.