

**II Міжнародна науково-практична конференція
ІННОВАЦІЙНІ МЕТОДИ ТА ТЕХНОЛОГІЇ ПІДГОТОВКИ ФАХІВЦІВ
СОЦІАЛЬНОЇ СФЕРИ**

Конструктивный исход, удовлетворяющий потребности и интересы участников взаимодействия зависит от того, насколько игрок может быть гибким, как он воспринимает и понимает других людей [6].

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Башкин М. В. Конфликтная компетентность личности: дис...канд. психол. наук / М. В. Башкин. – Ярославль : ЯрГУ, 2009. – 242 с.
2. Гришина Н. В. Психология конфликта / Н. В. Гришина. – СПб. : Питер, 2008. – 544 с.
3. Кашапов М. М. Теория и практика решения конфликтных ситуаций / под науч. ред. А. В. Карпова. – Ярославль : Ремдер, 2003. – 182 с.
4. Петровская Л. А. О природе компетентности в общении / Л. А. Петровская // Общение – компетентность – тренинг: Избранные труды. – М. : Смысл, 2007. – С. 102-109.
5. Петровская Л. А. К вопросу о природе конфликтной компетентности / Л. А. Петровская. Общение – компетентность – тренинг: Избранные труды. – М. : Смысл, 2007. – С. 126-132.
6. Хасан Б. И. Психология конфликта и переговоры / Б. И. Хасан, П. А. Сергومانов. – М. : Академия, 2004. – 192 с.
7. Хасан Б. И. Конструктивная психология конфликта / Б. И. Хасан. – СПб : Питер, 2003. – 250 с.

УДК 373.5.091(043.2)

Кагадій М.І.,

*Київський інститут Університету сучасних знань товариства «Знання»
України, Київ*

**НОРМАТИВНЕ ПРАВОВИЙ СТАТУС
РОЗРОБНИКІВ ТРАНСФОРМАЦІЙНИХ ІГОР**

Питання правової оцінки будь-якого об'єкта інтелектуальної власності, а більше і нормативне правове регулювання його охорони та захисту є досить важливим і актуальним як для самих носіїв прав так і для суспільства загалом.

Я спробую встановити як суб'єктивний склад таких осіб, їх правовий статус та проаналізувати сам об'єкт.

Трансформаційна гра – це категорія групових настільних ігор, орієнтованих на роботу з особистими запитами учасників, і спрямована на знаходження

II Міжнародна науково-практична конференція ІННОВАЦІЙНІ МЕТОДИ ТА ТЕХНОЛОГІЇ ПІДГОТОВКИ ФАХІВЦІВ СОЦІАЛЬНОЇ СФЕРИ

оптимальних рішень і подолання особистісних криз і складних ситуацій, а також на досягнення персональних цілей учасників.

Результат в грі досягається через більш глибоку опрацювання і усвідомлення учасниками причин своєї поточної ситуації, мотивів і сценаріїв своєї поведінки, особистих психологічних установок і переконань і їх коригувань. Тобто кажучи простою мовою, трансформаційна гра це деякий мікс групової психотерапії, елементів коучингу і гри, з додаванням концептуальної (іноді містичної або езотеричної) складової.

Концептуальна складова гри відображає світогляд свого автора (чи групи авторів) і тяжіє до одного з 3 напрямків – психологія, коучинг або езотерика (в тому числі і релігія). Тобто, на одну і ту ж тему (наприклад – особистих відносин), може бути 3 гри, одна з яких – про почуття і контакт, друга – про планування і вибір, третя – про енергії і місію. У підсумку виходить, що у кожній гри свій Замовник (учасник гри), який вибирає ту ігрову концепцію, яка йому ближче [1].

Перше, що треба встановити чи є трансформаційна гра об'єктом інтелектуальної власності. І якщо є, то до якої групи відноситься.

Існують основні групи об'єктів права інтелектуальної власності, такі як об'єкти патентного права, засоби індивідуалізації учасників цивільного обороту, авторського та суміжного права. Всі групи мають власні ознаки, які є визначальними для впорядкування таких об'єктів.

Перша група включає в себе винахід, промисловий зразок, корисну модель, породи тварин, сорти рослин, ноу-хау.

Друга група містить комерційне (фірмове) найменування знаки для товарів робіт та послуг.

І нарешті третя група охоплює різного роду твори а також виробництво, фонограм, відеогам, програм організацій мовлення.

За ознаками які вказують розробники трансформаційних ігор їх можна віднести як до групи авторських прав так і до групи патентних прав і тоді

Ми матимемо зовсім іншу процедуру отримання права інтелектуальної власності на даний об'єкт.

Наприклад «Ноу-хау» (англ. know-how, «знаю як») — термін, який означає практичне знання того, як щось зробити чи досягти. Розглядається разом з «know-what» («знаю що», факти), «know-why» («знаю чому», наука) та «know-who» («знаю кого», комунікація). Ноу-хау пов'язане з поняттям неявного знання, тобто знання, яке важко або неможливо передати іншій особі.

В контексті інтелектуальної власності ноу-хау – це знання та досвіду наукового, технічного, виробничого та ін. характеру, які практично застосовуються в діяльності підприємства, але ще не стали загальним

II Міжнародна науково-практична конференція ІННОВАЦІЙНІ МЕТОДИ ТА ТЕХНОЛОГІЇ ПІДГОТОВКИ ФАХІВЦІВ СОЦІАЛЬНОЇ СФЕРИ

надбанням. Використання ноу-хау часто забезпечує конкурентні переваги і комерційну вигоду організації, що їх отримала. Передача здійснюється на основі укладання ліцензійних договорів. Ноу-хау співіснує з патентами, торговими марками і авторським правом і є економічним активом.

Як правило, під ноу-хау розуміються секретні не запатентовані технологічні знання і процеси, практичний досвід, включаючи методи, необхідні для виробництва певного виробу, наукових досліджень і розробок; склади і рецепти матеріалів, речовин, сплавів тощо; методи і способи лікування; методи і способи видобутку корисних копалин; специфікації, формули і рецептура; документація, схеми організації виробництва, досвід в області дизайну, маркетингу, керування, економіки і фінансів та інших сфер.

Звичайно поза контекстом інтелектуальної власності під ноу-хау розуміють процедурне знання.

Хоча за ознаками об'єктів авторського права трансформаційні ігри підпадають більше під них, бо Авторське право є інститутом цивільного права і ключовою галуззю права інтелектуальної власності; воно призначене захищати зовнішню форму вираження об'єкта (твір, малюнок, збірник, фотографія та інше), тобто їхнє «матеріальне втілення». Авторське право не може використовуватись для захисту абстрактних ідей, концепцій, фактів, стилів та технік, що можуть бути використані у творі.

Авторське право історично виникло внаслідок потреби захистити права авторів літературних творів та творів мистецтва; нині Авторське право поширюється фактично на будь-які результати творчої діяльності, включаючи комп'ютерні програми, бази даних, фільми, фотографії і скульптури, архітектурні проекти, рекламні проспекти, карти і технічні креслення.

Авторські права – це набір суб'єктивних виключних прав, які дозволяють авторам літературних, мистецьких та наукових творів отримати соціальні блага від результатів своєї творчої діяльності [3].

Третю групу прав залишимо поза увагою, бо такі об'єкти не можуть містити в собі вищевказані ігри.

Отже, такий новий об'єкт у праві інтелектуальної власності як трансформаційна гра який має відповідати ознакам корисності та оригінальності, може визнаватися об'єктом авторського права, а її автор носієм, а саме суб'єктом права інтелектуальної власності, при цьому автор буде первинним суб'єктом, який може відчужувати свої майнові права іншим особам.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Егоров А. Краткий обзор трансформационных игр [Электронный ресурс] / А. Егоров. – Электронный журнал. Режим доступа : <https://www.b17.ru/article/37859/>
2. Біобібліографія : [Електронний ресурс] // Вікіпедія : вільна енциклопедія. – Режим доступу : <https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%9D%D0%BE%D1%83%D1%85%D0%B0%D1%83>
3. Про авторські та суміжні права [Електронний ресурс] // Закон України / Режим доступу : http://search.ligazakon.ua/l_doc2.nsf/link1/T379200.html
4. Цивільний кодекс України [Електронний ресурс] / Режим доступу : <http://zakon2.rada.gov.ua/laws/show/435-15>

УДК 159.9 (477)

Калениченко Р.А.,

Київський національний університет будівництва і архітектури, м. Київ

Мустафасв Г.Ю.,

Університет державної фіскальної служби України, м. Ірпінь

Льовкіна О.Г.,

Університет державної фіскальної служби України, м. Ірпінь

МІСЦЕ СОЦІАЛЬНО-ПСИХОЛОГІЧНОГО СУПРОВОДУ ПРОФЕСІЙНОГО СТАНОВЛЕННЯ МАЙБУТНІХ СПЕЦІАЛІСТІВ СЕРЕД ІННОВАЦІЙНИХ МЕТОДІВ ТА ТЕХНОЛОГІЙ ПІДГОТОВКИ ФАХІВЦІВ

Соціально-економічні перетворення, які постійно відбуваються у суспільстві, освітня реформа ставлять нові вимоги до особистості сучасного фахівця. Все більшого значення для фахівця набуває здатність бути суб'єктом свого професійного розвитку та самостійно знаходити вирішення соціально та професійно значущих проблем в умовах мінливої дійсності [1].

Зараз усе частіше говориться про формування особистості сучасного полівалентного фахівця. Причому мається на увазі, що сучасне суспільство все більше потребує творчої особистості, здатної до високого рівня адаптації та самореалізації, яка проектує своє майбутнє, свій шлях, ставить перед собою чіткі завдання самовиховання, самовдосконалення та самоосвіти. А саме креативність є характерною ознакою творчої людини, здатної за власною ініціативою