

Права на персонажей в составе компьютерной игры

Научный руководитель – Радецкая Мария Владимировна

Капитанова Полина Алексеевна

Студент (бакалавр)

Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики», Факультет права, Москва, Россия
E-mail: hjrcb9@mail.ru

Персонажем в текущей практике признается «совокупность описаний и (или) изображений того или иного действующего лица в произведении в форме, присущей произведению».

Часть произведения, в том числе персонаж, может являться объектом авторского права согласно п.7 ст.1259 ГК РФ, если эта часть удовлетворяет в совокупности следующим условиям: во-первых, она должна являться самостоятельным результатом творческого труда автора и, во-вторых, она должна быть выражена какой-либо объективной форме. В Постановлении Пленума Верховного Суда РФ от 23.04.2019 N 10 указано также третье условие охраноспособности, в частности, такая часть должна сохранять свою узнаваемость как часть конкретного произведения и при использовании отдельно от него.

После того как мы рассмотрели, что что представляет из себя персонаж видеоигры, стоит подробнее разобраться с тем, какие проблемы могут возникать при введении его в компьютерную игру.

Первое, что нужно понимать, это то, что персонажи разных по форме выражения произведений представляют собой различные объекты авторских прав. Такая позиция, в частности, была высказана Басманным районным судом г. Москвы в деле по иску Эдуарда Успенского [2].

Тот же подход должен быть применим к сопоставлению образов персонажей видеоигры и произведений, в которых они выражены в иной форме. Необходимость такого сопоставления может возникнуть, например, применительно к образам персонажа в литературном произведении и видеоигре. И хотя игры по книгам выходят нечасто, многие из них, например, «Ведьмак» или «American McGee's Alice» достаточно успешны.

На практике также может подниматься проблема соотношения правовой охраны, предоставляемой главным героям и различным второстепенным персонажам. Очевидно, что главные герои и многие второстепенные персонажи хорошо узнаваемы игроками, а потому должны защищаться авторским правом. ГК РФ не проводит разделения между главными и второстепенными персонажами, следовательно, по п.1 ст.1259 ГК РФ им предоставляется равный объем правовой охраны.

Подобная позиция была высказана апелляционным судом в споре о защите прав на персонажей мультипликационного сериала «Маша и Медведь». Судом было проведено разделение персонажей на главных и второстепенных и указано на необходимость защиты обоих. В обосновании решения суд, однако, аргументировал его тем, что второстепенные персонажи «так же как и главные герои, имеют объективную форму выражения и характеры, которые делают их легко узнаваемыми и популярными [3]».

Но что касается персонажей-функций, не оказывающих какого-либо влияния на сюжет или не обладающих в должной степени различительной способностью? Вроде хозяйки таверны, приютившей героя, или стражника, стоящего на воротах. Охватывается ли их охрана авторским правом? В российской судебной практике подобные споры не рассматривались, однако, стоит иметь в виду, что такие персонажи вводятся для придания реалистичности игровому миру и не обладают должной степенью различительной способности

и узнаваемости. В связи с этим разумным видится отказ в предоставлении им правовой охраны на основании доктрины *scenes à faire* [1]. Следовательно, необходимо понимать, что не всем игровым персонажам на практике следует предоставлять защиту.

Другая важная проблема связана с использованием образов реальных людей в компьютерных играх. Не исключено, что образ какой-то личности, будь то живущий сегодня человек либо историческая фигура, может быть частью видеоигры, а возможно даже нескольких разных видеоигр. Авторским правом в таком случае охраняется конкретная творческая интерпретация данного образа, выраженная в игре, т.е. вполне возможно создание нескольких различающихся персонажей на основе одного образа и возникновение самостоятельных авторских прав на каждого из них.

Иногда использование образов реально существующих или существовавших личностей в видеоиграх может создавать условия для предъявления исков о диффамации со стороны данных личностей или в случае с использованием образа исторической личности - со стороны их родственников или каких-либо фондов.

И такие случаи реально встречались в зарубежной судебной практике. Так, Линдси Лохан обращалась с иском к Rockstar Games из-за своего сходства с одним из персонажей игры Grand Theft Auto V (GTA V). В частности, ей отмечались не только схожий внешний образ, но и манера речи и выбор одежды персонажа. Нью-йоркский апелляционный суд, однако, отказал в иске по причине недостаточного сходства, посчитав, что персонаж игры является всего лишь воплощением «современной, посещающей пляж молодой девушки. . . не имеющей сходства с истцом» [4]. В другом известном деле панамский государственный деятель Мануэль Норьега предъявил иск в связи с введением его образа в качестве одного из главных антагонистов в видеоигре Call of Duty: Black Ops II. Однако, американский суд также отказал истцу в этом деле, посчитав, что разработчики могли использовать свою интерпретацию образа исторической личности на основании принципа свободы слова, гарантированного первой поправкой к Конституции США [5].

В международной практике незаконному использованию образа реальных личностей, будь то их имя, голос или внешний облик препятствует так называемое «право публичности» (*right of publicity*). В США оно не признается на федеральном уровне, но охраняется во многих штатах [6]. В России такое право отсутствует, однако, на наш взгляд, здесь возможна защита с использованием правил об охране изображения гражданина по ст. 152.1 ГК. Следовательно, при некорректном использовании образа реальной личности будет допустимо предъявление иска о защите чести и достоинства.

Источники и литература

- 1) Jewell C. Video Games: 21st century art// WIPO Magazine №4, 2012
- 2) Решение Басманного районного суда г. Москвы № 2-1465/2011 от 19 апреля 2011 г. по делу № 2-1465/2011 // СПС «Консультант Плюс».
- 3) Постановление семнадцатого арбитражного апелляционного суда г.Перми от 28 марта 2016 по делу № А50-21004/2013// СПС «Консультант Плюс»
- 4) Lindsay Lohan v. Take-Two Interactive Software, Inc., et al, State of New York Court of Appeals, 2018.
- 5) Noriega v. Activision Blizzard, Inc, Superior Court of California, 2014.
- 6) Right of Publicity [Electronic resource]. URL: <https://www.inta.org/topics/right-of-publicity/>