

Компьютерная игра как объект интеллектуальных прав

Научный руководитель – Козлова Наталия Владимировна

Шахмурзаев Магомед Имранович

Студент (магистр)

Московский государственный университет имени М.В.Ломоносова, Юридический
факультет, Кафедра гражданского права, Москва, Россия

E-mail: magomed.shakhmurzaev@bk.ru

В современном мире невозможно представить отсутствие возможности провести свой досуг за видеоиграми. Видеоигры стали неотъемлемой частью нашей жизни. При этом, вполне закономерно, возникают вопросы по поводу правового режима. Индустрия очень изменчива, а также изменчивы и сами общественные отношения, которые требуют своего регулирования.

В первую очередь необходимо определить, что из себя, собственно, представляют компьютерные игры? В данном вопросе подходы разнятся.

Одни авторы полагают, что видеоигры нужно охранять в качестве программы для ЭВМ [2, с. 74-75]. И судебная практика до 2015-2016 года придерживалась такой же позиции [4]. Другие считают, что здесь необходимо рассмотрение видеоигр как «мультимедийного продукта». Как пишет Е.С. Котенко: «На наш взгляд, под мультимедийным продуктом следует понимать выраженный в электронной (цифровой) форме объект авторских прав, который включает несколько охраняемых результатов интеллектуальной деятельности (таких, как программа для ЭВМ, произведения изобразительного искусства, музыкальные произведения и др.) и с помощью компьютерных устройств функционирует в процессе взаимодействия с пользователем» [3].

Также видеоигры можно рассматривать как сложный объект в соответствии со ст. 1240 ГК РФ. И, в самом деле, видеоигра состоит из множества элементов и по своей природе, в случае если их обособить друг от друга, можно применить разные дополнительные методы охраны данных элементов, вне рамок видеоигры. Так, в соответствии с п.1 ст. 1240 ГК РФ лицо, организовавшее создание сложного объекта, включающего несколько охраняемых результатов интеллектуальной деятельности (кинофильма, иного аудиовизуального произведения, театрально-зрелищного представления, мультимедийного продукта, базы данных), приобретает право использования указанных результатов на основании договоров об отчуждении исключительного права или лицензионных договоров, заключаемых таким лицом с обладателями исключительных прав на соответствующие результаты интеллектуальной деятельности [1, статья 1240]. К примеру, музыку, мелодии, звуки, которые есть в игре, в случае их вычленения и придания формы как простого аудиовизуального произведения, можно охранять в рамках авторского права, применяя ст. 1263 ГК РФ. Современная практика, начиная с 2018 года в основном придерживается именно этой позиции, а именно рассмотрения видеоигр как сложного объекта [4].

Вообще, если рассмотреть сам процесс создания любой видеоигры, то вряд ли может возникнуть идея, что видеоигры необходимо охранять только как программу для ЭВМ или аудиовизуального произведения. Несомненно, в процессе создания видеоигры необходимо написание программного кода, но это не единственный основной элемент. Помимо этого, необходимы сами персонажи, которых нужно нарисовать и создать модели данных персонажей при помощи специальных программ, а при помощи технологии захвата движений придать моделям более оживленную и реалистичную анимацию. Скорее всего, это будет регулироваться ст. 1304 ГК РФ и ст. 1313 ГК РФ. Музыкальное сопровождение

будет охраняться ст. 1240 ГК РФ. Сценарий в силу ст. 1259 ГК РФ является охраняемым объектом авторского права. В эту же категорию можно и отнести дизайн-документы, которые содержат в себе детальное описание игры. Классический дизайн-документ обычно включает в себя анализ игры, миссии в игре, жанр игры, сюжет, описание персонажей, геймплей, схему управления и пользовательский интерфейс, этапы разработки, тестирования, развертывания (деплой). Кат-сцены будут рассматриваться как аудиовизуальные произведения и охраняться ст. 1263 ГК РФ соответственно. По отношению к локациям и архитектуре видеоигровых миров будет применяться ст. 1259 ГК РФ, и авторские права будут принадлежать левел-дизайнеру и художнику данных локаций и миров. Еще больше спорных вопросов возникают и по поводу видеоигрового имущества.

Видеоигровая индустрия обладает особыми элементами. Общество игроков, помимо самих разработчиков оказывает прямое воздействие на развитие самой индустрии. Так, хотелось бы отметить о вызвавшем общественный резонанс проект законопроекта «О деятельности по разработке и распространению видеоигр на территории РФ» (№795581-8). Данный законопроект по своему существу создает дополнительные препятствия для распространения и разработки видеоигр, что точно негативно скажется на рынке видеоигр. Отечественный «геймдев» с недавних пор начал бурно развиваться, но принятие данного законопроекта без внесения в нее изменений наоборот приведет к оттоку компаний и разработчиков в другие страны с более лояльным регулированием. Лучшим решением будет перенять зарубежный опыт регулирования видеоигр. Так, например, в странах ЕС существует добровольная система маркировки видеоигр PEGI по возрастным и иным критериям, которая показала очень хорошую эффективность.

Источники и литература

- 1) «Гражданский кодекс Российской Федерации (часть четвертая)» : [постатейный] : Федеральный закон от 18.12.2006 г. № 230-ФЗ : с последующими изменениями и дополнениями. М., 2024.
- 2) Подшибихин Л.И. Правовая охрана программы для ЭВМ. М., 2010.
- 3) Котенко Е. С. Авторские права на мультимедийный продукт. М., 2016. [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://clck.ru/3AFAi6>
- 4) IPCMagazine.ru. Video games and intellectual property: peculiarities of protection of rights for non-literal copying. [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <http://ipcmagazine.ru/asp/video-games-and-intellectual-property-peculiarities-of-protection-of-rights-for-non-literal-copying>