

УДК 347

ЗАЩИТА ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ ПРАВ РАЗРАБОТЧИКОВ ВИДЕОИГР

Шмелева Юлия Валерьевна

Студент института экономики и управления
Волгоградского государственного университета
Волгоград
E-mail: imshmell@gmail.com

Толстова Ольга Сергеевна

Старший преподаватель кафедры гражданского и международного частного права ВолГУ
Волгоградского государственного университета
Волгоград
E-mail: tolstova@volsu.ru

Аннотация

В данной статье подробно рассмотрены объекты авторского права, входящие в разработку видеоигр. Исследуются положения законодательства Российской Федерации, регулирующие защиту и охрану объектов авторского права.

Ключевые слова: авторское право, видеоигра, разработка, интеллектуальная собственность, товарный знак, гражданское право.

PROTECTION OF INTELLECTUAL RIGHTS OF VIDEO GAME DEVELOPERS

Yulia V. Shmeleva

Student of the Institute of Economics and Management of the Volgograd State University
Volgograd state University
Volgograd
E-mail: imshmell@gmail.com

Olga S. Tolstova

Senior Lecturer of the Department of Civil and International Private Law of the Volgograd State University
Volgograd state University
Volgograd
E-mail: tolstova@volsu.ru

ABSTRACT

This article describes in detail the objects of copyright included in the development of video games. The article examines the provisions of the legislation of the Russian Federation regulating and protection of copyright objects.

Keywords: copyright, video games, video game development, intellectual property, trademark, civil law.

В начале XXI века человечество сделало крупный шаг в качественно новую эпоху своего развития в области технологий, распространившейся практически на все сферы жизни. Видеоигры стали самой процветающей креативной индустрией и массовым продуктом для миллионов пользователей по всему миру с ее годовой выручкой более \$152,1 млрд в 2019 году [1]. В повседневной жизни видеоигры приобрели значительное количество пользователей по всему миру, соответственно, выросло количество разработчиков видеоигр, которыми могут выступать как крупные компании, например, Sony Computer Entertainment и Microsoft Studios, так и команда инди-разработчиков: Frictional Games, Red Barrels, Playdead. Соответственно рынок растет, увеличивается количество студий-разработчиков, поэтому для успеха на рынке необходимо знать, каком образом можно надежно защитить возникающую интеллектуальную собственность при создании видеоигр.

Разработка видеоигры занимает большой промежуток времени, включает работу десятков людей и большое количество ресурсов. Она состоит из множества этапов разработки: от написания дизайн-документа, продюсирования сценария, проработки персонажей и тестирования программы. При протекании всех этих процессов создается определенная интеллектуальная собственность, которую необходимо защищать.

Целью данного исследования является выявление особенностей регистрации интеллектуальной собственности, возникающей при создании видеоигры. В ходе исследования были использованы материалы гражданского права в области авторского права.

Видеоигра охраняется в виде сложного объекта, который представляет собой совокупность различных объектов авторского права [2]. Видеоигра может включать в себя следующие составные части: дизайн-документ; программный код; музыкальные произведения; сценарий; персонажи; внутриигровые предметы; лор; текстуры; изображения (арты, карты локаций, внутриигровые комиксы); внутриигровое видео и кат-сцены; хореографическое произведение [3]. Рассмотрим каждый из объектов авторского права, как они защищаются и охраняются Законодательством Российской Федерации.

Дизайн-документ является детальной проработкой ключевых аспектов, ресурсов, алгоритмов, механик и дизайна игры [4]. Он выполняется письменно в формате текстового документа. Дизайн-документ защищается законом как литературное произведение в соответствии со ст. 1259 ГК РФ. Важно отметить, что в таком случае дизайн-документ охраняется как текст, то есть его содержание (игровые механики, алгоритмы, прототипы персонажей) остается незащищенным, для их охраны требуется регистрация в качестве патента.

Еще одним объектом авторского права в составе видеоигры является программный код. Его охрана в соответствии с п. 1 ст. 1259 Гражданского кодекса РФ происходит в качестве литературного произведения, что снижает фактическую реальную защиту кода, так как автор такого произведения не застрахован от полного или частичного

нелегального использования кода в целях, как отдельного человека, так и группы лиц. Решением проблемы можно назвать подписание соглашения о неразглашении.

Музыкальные произведения в видеоиграх являются объектом авторского права и регистрируются как музыкальное произведение с текстом или без текста в соответствии со статьей 1259 ГК РФ. Таким образом, написанная композитором мелодия для одной игры не может быть использована в следующих ее частях или в другой игре без нового договора о передаче прав или лицензии. Важно добавить, что мелодия произведения и его текст могут являться самостоятельными объектами авторского права. Сценарий игры, другими словами сюжет игры, охраняется также как литературное произведение. К сценарию игры относятся внутриигровые тексты и диалоги.

Персонаж видеоигры также охраняется авторским правом (ст. 1259 ГК РФ). Персонаж можно регистрировать как произведения дизайна, в том случае, если есть необходимость защитить его внешний вид и внутренние механики, а также как товарный знак в случае, если важно защитить его имя. Внутриигровые предметы по своей форме схожи с персонажем. Однако, они не являются в игре достаточно важными, чтобы их защищать юридически, в отличие от главного персонажа. К объектам авторского права также относятся текстуры, арты, карты локаций, внутриигровые комиксы и другие изображения в игре. В настоящее время в играх большую популярность обрело использование 3D-моделей, которые охраняются законом как произведения дизайна (ст. 1259 ГК РФ).

Еще одной составной частью видеоигры является внутриигровое видео. Оно является аудиовизуальным произведением, обладающим авторским правом. Существует разновидность внутриигровых видео – кат-сцены. Они не всегда отвечают требованиям, позволяющим причислить их к аудиовизуальным произведениям, так как часто содержание кат-сцен зависит от игрока, к примеру: внешний вид персонажа, ракурс, время суток и нелинейный сюжет игры. В таких случаях, кат-сцены оформляются в виде алгоритмов в текстовом варианте в формате литературного произведения.

Наконец, хореографические произведения. Для разработки видеоигры нередко приглашаются специалисты по танцам или борьбе для реалистичной прорисовки движений персонажа. В таком случае создается самостоятельное хореографическое произведение, охраняемое авторским правом в соответствии со ст. 1266 ГК РФ и ст. 1270 ГК РФ. Однако иногда разработчики используют популярные танцевальные движения, как произошло с Fortnite [5]. Законодательство США предусматривает защиту всего произведения, но не отдельных его частей. Таким образом, в игре были использованы отрывки движений из оригинальных танцев, что стало предметом судебных разбирательств, однако разработчика нельзя обвинить в нарушении авторского права, так как он действовал в рамках законодательства. Важно отметить, что в том случае, если объект авторского права создается как часть сложного объекта, то договор об его использовании автоматически считается договором об отчуждении авторских прав [2]. В ином случае, такой объект авторского права невозможно зарегистрировать как часть сложного объекта.

Помимо объектов авторского права, непосредственно относящихся к разработке видео игры, существуют объекты авторских прав, которые сопутствуют основному продукту. Среди них можно выделить дизайн упаковки, веб-сайт, наименование игры.

Дизайн упаковки физических носителей можно регистрировать в качестве товарного знака, промышленного образца, объекта авторских прав. Какой способ выбрать, зависит от разработчика, или же, если авторское право не передается, от непосредственно автора этой упаковки.

В соответствии с Федеральным законом от 27.07.2006 № 149-ФЗ «Об информации, информационных технологиях и о защите информации» веб-сайт можно защитить как в качестве программы для ЭВМ, так и как произведение дизайна.

Наименование игры регистрируется в качестве товарного знака. Согласно п. 1 ст. 1477 ГК РФ, товарный знак — обозначение, необходимое для опознавания и индивидуализации товаров или услуг, организаций. Например, название организации, слоган, доменное имя, логотип, определенный товар или услугу [6].

Несмотря на то, что видеоигра фактически является программой для ЭВМ, такая регистрация объекта авторского права является недостаточной в связи с многогранностью сфер разработки, включающие как написание программного кода, так и дизайн, состоящий из дизайна уровней, дизайна персонажей, дизайна пространства, так и написания сценария, внутриигровых текстов, диалогов, лора, к тому же сюда относятся маркетинг, работа со специалистами конкретной области (хореографы, ученые) и т. д.

В заключение, законодательство Российской Федерации позволяет достаточно надежно защитить авторские права разработчиков видеоигр в соответствии со всеми необходимыми нормами и требованиями. Однако, скорость развития индустрии увеличивается, что может создавать проблемы отставания законодательства от времени, как результат, могут появиться непредвиденные ситуации, не находящие отражения юридически. В целом, охрана авторских прав разработчиков видеоигр достаточно сложная тема в силу комплексности содержимого видеоигр, с этой целью разработчики все чаще интересуются законодательством своей страны для получения понимания механизма работы охраны авторских прав.

Список литературы

1. [Russ, Hilary. World electronic gaming revenues to grow 9.6% to \\$152.1 billion in 2019: report. / Hilary Russ. // REUTERS. - URL: <https://www.reuters.com/article/us-usa-videogames/world-electronic-gaming-revenues-to-grow-9-6-to-152-1-billion-in-2019-report-idUSKCN1TJ1ZS> \(online: accessed 21.12.2020\).](https://www.reuters.com/article/us-usa-videogames/world-electronic-gaming-revenues-to-grow-9-6-to-152-1-billion-in-2019-report-idUSKCN1TJ1ZS)
2. "Гражданский кодекс Российской Федерации (часть четвертая)" от 18.12.2006 N 230-ФЗ (ред. от 31.07.2020) // ГК РФ Статья 1240. Использование результата интеллектуальной деятельности в составе сложного объекта. — Москва : Проспект, 2018 - 704 с.
3. Greenspan, David. Video Games and IP: A Global Perspective. / David Greenspan, S. Gregory Boyd, Jas Purewal // WIPO Magazine. - 2014. - № 2. - P. 6-11.
4. Babich, Nick. Design Documentation: Why You Need It. / Nick Babich. // Adobe. - URL: <https://xd.adobe.com/ideas/principles/web-design/design-documentation/#:~:text=Design%20documentation%20is%20a%20collection,and%20stakeholders%20have%20agreed%20on.> (online: accessed 21.12.2020).
5. Stuart, Keith. Can you really sue Fortnite for 'stealing' your dance moves? / Keith Stuart. // The Guardian. - URL: <https://www.theguardian.com/games/2018/dec/20/can-you-really-sue-fortnite-for-stealing-your-dance-moves> (online: accessed 21.12.2020).
6. "Гражданский кодекс Российской Федерации (часть четвертая)" от 18.12.2006 N 230-ФЗ (ред. от 31.07.2020) // ГК РФ Статья 1477. Товарный знак и знак обслуживания. — Москва : Проспект, 2018 - 704 с.

References

1. [Russ, Hilary. World electronic gaming revenues to grow 9.6% to \\$152.1 billion in 2019: report. / Hilary Russ. // REUTERS. - URL: <https://www.reuters.com/article/us-usa-videogames/world-electronic-gaming-revenues-to-grow-9-6-to-152-1-billion-in-2019-report-idUSKCN1TJ1ZS> \(online: accessed 21.12.2020\).](https://www.reuters.com/article/us-usa-videogames/world-electronic-gaming-revenues-to-grow-9-6-to-152-1-billion-in-2019-report-idUSKCN1TJ1ZS)
2. "Civil Law of the Russian Federation (part four)" from 18.12.2006 N 230-FZ (ed. from 31.07.2020) / / Civil Code of the Russian Federation Article 1240. Using the result of intellectual activity as part of a complex object. – Moscow : Prospekt, 2018 - 704 S.
3. Greenspan, David. Video Games and IP: A Global Perspective. / David Greenspan, S. Gregory Boyd, Jas Purewal // WIPO Magazine. – 2014. – № 2. – P. 6-11.
4. Babich, Nick. Design Documentation: Why You Need It. / Nick Babich. // Adobe. – URL: <https://xd.adobe.com/ideas/principles/web-design/design-documentation/#:~:text=Design%20documentation%20is%20a%20collection,and%20stakeholders%20have%20agreed%20on.> (online: accessed 21.12.2020).
5. Stuart, Keith. Can you really sue Fortnite for 'stealing' your dance moves? / Keith Stuart. // The Guardian. – URL: <https://www.theguardian.com/games/2018/dec/20/can-you-really-sue-fortnite-for-stealing-your-dance-moves> (online: accessed 21.12.2020).
6. "Civil Law of the Russian Federation (part four)" from 18.12.2006 N 230-FZ (ed. from 31.07.2020) / / Civil Law of the Russian Federation Article 1477. Trademark and service mark. – Moscow : Prospekt, 2018 - 704 S.