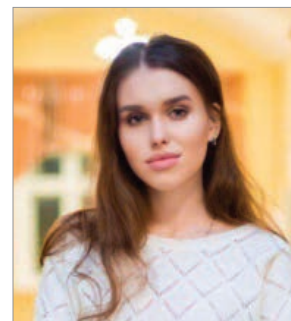


Видеоигра как объект авторских прав в эпоху развития цифровых технологий

Аннотация. Настоящая статья посвящена видеоигре как объекту авторского права. В работе дается определение понятия «видеоигра», выделены его признаки, обобщены подходы к определению правового режима видеоигры. Также проанализированы американские литература и законодательство в сфере авторского права применительно к видеоиграм. В частности, в работе рассмотрен опыт защиты прав на аудиовизуальное произведение в США. Также приведены примеры из судебной практики по таким делам. Это позволило не только проанализировать правовой режим регулирования мультимедийных объектов, но и затронуть вопрос о некоторых особенностях судебного рассмотрения подобных споров. Заслуживающим внимания является пример самостоятельного выделения судом элементов видеоигры, подлежащих судебной защите в качестве объектов авторских прав. Особое внимание в работе уделяется необходимости консолидации работы представителей игровой индустрии и законодателя в части нормативного определения видеоигры, объектов, из которых она может состоять, и возможности их дополнения, а также определению круга авторов мультимедийного произведения.

Ключевые слова: право интеллектуальной собственности в цифровую эпоху, видеоигра, правовой режим видеоигры, сложный объект, программа для ЭВМ, автор, результат интеллектуальной деятельности, американское право, Закон об авторском праве США.



**Софья Владимировна
РОЩЕНКО,**

магистрант
Университета имени
О.Е. Кутафина,
стажер адвокатского бюро
«Канишевская и партнеры»
s.roshchenko@knplaw.ru
101000, Россия, г. Москва,
пер. Потаповский, д. 12

DOI: 10.17803/2311-5998.2022.92.4.223-229

SOFYA V. ROSHCENKO,

Master of Law of the Kutafin Moscow State Law University (MSAL),
paralegal in K&P Law

s.roshchenko@knplaw.ru

101000, Russia, Moscow, per. Potapovskij, 12

Video Game as an Object of Copyright in the Era of Digital Technology Development

Abstract. This article is devoted to a video game as an object of copyright. The paper defines the concept of “video game”, highlights its features, summarizes approaches to determining the right mode of a video game. American literature and copyright legislation in relation to video games are also analyzed. In particular, the paper considers the experience of protecting the rights to an audio-visual work in the USA. Examples from judicial practice in such cases are also given. This made it possible not only to analyze the legal

© С. В. Рощенко, 2022

regime of regulation of multimedia objects, but also to raise the issue of some features of judicial review of such disputes. Noteworthy is the example of an independent allocation by the court of elements of a video game that are subject to judicial protection as objects of copyright. Particular attention is paid to the need to consolidate the work of representatives of the gaming industry and the legislator in terms of the normative definition of a "video game", the objects of which it may consist and the possibility of their addition to existing ones, as well as determining the circle of authors of a multimedia work.

Keywords: intellectual property right to the Digital Apex, video game, video game mode, complex object, computer program, author, result of intellectual activity, US law, US Copyright Law.

Введение

В современном обществе рынок игровой индустрии стремительно развивается, что обусловлено научно-техническим прогрессом. Интерес к видеоиграм возрос также благодаря объективной ситуации в мире, связанной с пандемией.

Согласно статистике, представленной мировой компанией New Zoo, рынок мобильных видеоигр составил 90,7 млрд долларов из 175,8 млрд долларов от всего игрового рынка за 2021 г.¹

В настоящей работе мы хотели бы рассмотреть понятие «видеоигра», выделить основные признаки видеоигры, рассмотреть подходы к определению ее правового режима, обозначить объекты, которые охраняются нормами авторского права, а также рассмотреть Закон об авторском праве США — The Copyright Act of 1976 применительно к видеоиграм и актуальную судебную практику.

Популярность и доходность видеоигр порождает не только интерес потребителя, но и стремление разработчиков-конкурентов использовать чужие наработки. Тем самым они нарушают интеллектуальные права, обогащаются, паразитируют на репутации разработчиков оригинальных видеоигр. В связи с этим в современном обществе возникла потребность в защите интеллектуальных прав разработчиков видеоигр. Именно этим и обусловлена актуальность выбранной нами темы.

Основная часть

Видеоигры сочетают в себе не только творческую составляющую, но и современные технологии.

В индустрии видеоигр объекты, подлежащие самостоятельной правовой охране, можно разделить на несколько групп: 1) объекты, которые охраняются нормами авторского права (код, персонажи, сюжет, текст, игровой контент,

¹ *Tianyi Gu. The Next Generation of High-Fidelity Mobile Games Is Coming, and PC & Console Publishers Are on Board // URL: The Next Generation of High-Fidelity Mobile Games Is Coming, and PC & Console Publishers Are on Board | Newzoo (дата обращения: 05.11.2021).*

музыкальные произведения и др.); 2) объекты, которые охраняются как товарные знаки (наименование, логотип компании-разработчика видеоигры, название и логотип видеоигры); 3) объекты, подлежащие охране в соответствии с нормами патентного права (обеспечение видеоигры, дизайн консоли и др.); 4) объекты, которые могут охраняться в качестве коммерческой тайны (списки пользователей видеоигр и др.).

В российском законодательстве правовой режим видеоигры как объекта гражданских прав не определен, что порождает сложности как в науке, так и на практике.

Действующее законодательство также не раскрывает понятие «видеоигра». В большинстве научных исследований и в судебной практике встречается термин «компьютерная игра», однако данный термин несколько уже, потому что подразумевает под собой игры, которые предназначены только для персональных компьютеров, в то время как видеоигра охватывает разные виды устройств или кроссплатформ.

Существует несколько подходов к определению правового режима видеоигр, а именно квалификация видеоигры как программы для ЭВМ или базы данных.

При буквальном толковании ст. 1261 Гражданского кодекса РФ можно сделать вывод о том, что видеоигра является программой для ЭВМ. ГК РФ содержит следующую дефиницию: программой для ЭВМ являются представленная в объективной форме совокупность данных и команд, предназначенных для функционирования ЭВМ и других компьютерных устройств в целях получения определенного результата, включая подготовительные материалы, полученные в ходе разработки программы для ЭВМ, и порождаемые ею аудиовизуальные отображения².

Между тем видеоигра состоит из разнородных элементов, которые представляют собой единую систему. Программа является лишь одним из элементов, которые входят в состав видеоигры.

В доктрине высказывается мнение о том, что видеоигра является сложным объектом. Такую позицию поддерживают Е. С. Гринь³, В. В. Архипов⁴.

Видеоигра состоит из разных элементов, которые создаются творческим трудом группы авторов: художника, аниматора, сценариста, композитора, программиста и др. Можно говорить о том, что целая группа авторов имеет лишь авторские права на результат интеллектуальной деятельности. Неопределенность правового режима ставит проблему выявления круга авторов видеоигры, дальнейшую возможность защиты имущественных и личных — неимущественных прав, способов защиты прав авторов.

Закрепление правового режима видеоигры, определение круга авторов видеоигры позволит в дальнейшем авторам и компаниям-правообладателям эффективно использовать все способы защиты, закрепленные законодательно.

² Гражданский кодекс РФ (часть четвертая) от 18.12.2006 № 230-ФЗ (ред. от 30.04.2021).

³ Гринь Е. С. Авторские права на мультимедийный продукт : монография. М. : Проспект, 2020.

⁴ Архипов В. В. Интеллектуальная собственность в индустрии компьютерных игр: проблемы теории и практики // Закон. 2015. № 11.



Квалификация видеоигры как сложного объекта (мультимедийного продукта), включающего в себя несколько охраняемых результатов интеллектуальной деятельности, является наиболее корректной по отношению к элементам, которые составляют видеоигру.

Видеоигра представляет собой мультимедийный продукт, где можно выделить следующие признаки:

- 1) виртуальность видеоигры: нереальный мир позволяет игроку окунуться в вымышленный (виртуальный) мир;
- 2) сложная структура: видеоигра состоит из разнородных результатов интеллектуальной деятельности, которые связаны между собой и обладают единым назначением;
- 3) интерактивность видеоигры: игроку необходимо взаимодействовать с игрой;
- 4) выражение в электронной (цифровой) форме.

В состав видеоигры входит большое число результатов интеллектуальной деятельности, например: музыкальные произведения, сюжет, персонажи, программный код, графика, внутриигровые предметы, художественный мир (лор), звуковые эффекты, голоса, текст и т.д.

Исходя из вышесказанного, можно сделать вывод о том, что видеоигра является мультимедийным продуктом, выражена в электронной форме с возможностью проигрывания на различных устройствах, состоит из разнородных охраняемых результатов интеллектуальной деятельности, неразрывно связанных между собой, объединенных одним назначением.

Отсутствие закрепленного правового режима видеоигры в Российской Федерации служит причиной возникновения различных проблем, в их числе неопределенность правового режима, отсутствие круга авторов, сложность в защите прав авторов и правообладателей видеоигр. Именно поэтому хотелось бы обратиться к законодательству и судебной практике в отношении видеоигр в США.

Изначально в США видеоигры не подлежали правовой охране, что было обусловлено отсутствием у видеоигры как объекта гражданских прав тех критериев, которые были необходимы для того, чтобы признать объекты охраняемыми, а именно: четкости в выражении формы произведения; оригинальности; эстетической ценности произведения.

В США в 1976 г. вступил в силу Закон об авторском праве. Тогда же в США «компьютерная игра» была признана результатом интеллектуальной деятельности — аудиовизуальным произведением. Согласно Закону об авторском праве США, § 101 Definitions, аудиовизуальным произведением являются произведения, которые состоят из серии связанных изображений, изначально предназначенных для демонстрации с использованием аппаратов или устройств.

В США при определении правового режима видеоигр превалирует подход, согласно которому видеоигра рассматривается как сложный объект, где элементы подлежат самостоятельной охране.

В соответствии с Законом об авторском праве США охрана авторских прав осуществляется в отношении объектов, которые закреплены на каком-либо материальном носителе и могут быть воспроизведены в настоящем времени или в дальнейшем напрямую или посредством каких-либо устройств. Видеоигра

рассматривается американским законодательством как аудиовизуальное произведение и относится к объектам авторского права.

На сегодняшний день в США сформировалась обширная судебная практика по вопросу нарушения интеллектуальных прав компаний — разработчиков видеоигр.

Рассмотрим следующий пример. Видеоигра Tetris была создана в 1984 г. и завоевала популярность среди потребителей, на рынке появились видеоигры, сходные до степени смешения с оригинальной видеоигрой Tetris. Одним из ярких судебных процессов с участием Tetris Company является дело Tetris Holding, LLC v. Xio Interactive, Inc.⁵

В 2009 г. компания Tetris Company обратилась в суд с иском о нарушении авторских прав к разработчику Xio Interactive игры Mino для iPhone. В соответствии с правоприменительной практикой в США в ходе судебного разбирательства на истце лежит бремя доказывания следующих обстоятельств: наличие авторских прав на произведение; незаконное копирование произведения⁶. Суду надлежало установить, какие элементы видеоигры относятся к охраняемым, а какие к неохраняемым с точки зрения законодательства США об интеллектуальной собственности.

В судебном решении по рассматриваемому делу указано, что видеоигры имеют право на защиту авторских прав как аудиовизуальное произведение, согласно Закону об авторском праве США. При этом защите не подлежат идея, процедура, процесс, система, метод работы, концепция, принцип или открытие, независимо от формы, в которой это описано, объяснено, проиллюстрировано или воплощено ((b) § 102 Закон об авторском праве США). Авторское право защищает не идею, а только ее воплощение.

Сама идея, которая лежит в основе Tetris (падение геометрических фигур с верхнего поля вниз для заполнения пробелов по нижнему полю), не может быть защищена авторским правом, но судья выделил охраняемые объекты, которые подлежат защите: размер игрового поля; показ «заполненных» линий; появление «призрачных» или теневых фигур; показ следующей фигуры, которая упадет, и др.

В результате просмотра видеодоказательств со сравнением двух видеоигр суд пришел к выводу о том, что внешний вид двух игр идентичен и что обычный пользователь не может отличить, что является оригинальной игрой Tetris Company, а что — Xio Interactive, если не указать на различия.

В 2012 г. судья окружного суда Нью-Джерси вынес решение в пользу Tetris Company, где высказался о проблеме отличий так называемого «клона» видеоигры от просто «вдохновения» идей.

При рассмотрении дела о нарушении авторских прав суд в США вправе:

- вынести запрет на использование объекта авторского права (временный или окончательный) на тех условиях, которые необходимы для предотвращения или пресечения нарушения авторских прав. Такой запрет действует на всей территории США;

⁵ TetrisHolding, LLC v. XioInteractive, Inc // URL: MicrosoftWord — Document1 (mst.edu)(дата обращения: 07.11.2021).

⁶ Dun & Bradstreet Software Services, Inc. v. Grace Consulting, 307 F.3d 197, 206. 3d Cir. 2002 ; Feist Pub'ns, Inc. v. Rural Tel. Serv. Co., 499 U.S. 340, 361 (1991) ; Mortg. Mkt. Guide, LLC v. Freedman Report, LLC, No. 06-140, 2008 U. S. Dist. Lexis 56871, *93 (D.N.J. July 28, 2008).



- вынести постановление с целью изъятия у ответчика контрафактной продукции (например, изъятие дисков с записью видеоигр). Также может быть изъято оборудование, используемое для получения копий;
- вынести решение об уничтожении всех изъятых материальных копий (продукции).

Истец может требовать возмещения убытков. Закон о защите авторских прав США предусматривает возмещение убытков в форме: реального ущерба; убытков, установленных Законом об авторском праве США (обычно взыскиваются в случае сложности доказывания размера реального ущерба). Размер убытков может варьироваться в зависимости от обстоятельств дела. По общему правилу он может быть установлен в размере от 750 до 150 000 долларов за нарушение.

Законодательством предусмотрено взыскание судебных расходов со стороны, против которой вынесено судебное решение. Если Законом об авторском праве не предусмотрено иное, срок исковой давности составляет три года с момента нарушения. В некоторых случаях умышленного нарушения авторских прав американское законодательство предусматривает уголовное наказание.

В § 506 Criminal offenses («Уголовные преступления») Закона об авторском праве США говорится о том, что при нарушении авторских прав любое лицо должно быть наказано, если нарушение совершено:

- 1) с целью получения коммерческой или личной финансовой выгоды;
- 2) с целью воспроизведения или распространения (в том числе при помощи электронных средств) в течение 180 дней одной и более копий произведения, которые защищены авторским правом, чья общая розничная стоимость составляет более одной тысячи долларов;
- 3) когда произведение, предназначенное для коммерческого распространения, было распространено посредством размещения в компьютерной сети и стало доступным для широкого круга лиц, при этом лицо, совершившее такое деяние, знало или должно было знать, что такое произведение было предназначено для коммерческого распространения.

Заключение

По итогам проведенного нами анализа можно сделать вывод, что одна из самых успешных и развивающихся индустрий в мире, а именно индустрия видеоигр, в настоящее время в Российской Федерации сталкивается с правовыми проблемами, которые необходимо урегулировать.

Проведенное исследование подтвердило необходимость определения:

- 1) видеоигры как сложного объекта (мультимедийного продукта) с закреплением данного положения в ГК РФ;
- 2) круга авторов, создающих видеоигры. Для этого необходимо выделение основных элементов, которые входят в состав видеоигры. В дальнейшем это упростит процесс определения авторов, творческим трудом которых создается видеоигра как единое целое.

Выделение и закрепление круга авторов позволит им не только реализовывать личные — неимущественные и имущественные права в полном объеме, но

и, в случае их нарушения, использовать все доступные способы защиты нарушенных прав.

БИБЛИОГРАФИЯ

1. *Архипов В. В.* Интеллектуальная собственность в индустрии компьютерных игр: проблемы теории и практики // Закон. — 2015. — № 11. — С. 61—69.
2. *Ахобекова Р. А.* Толкование переработки (модификации) программ для ЭВМ в судебной практике // ИС. Авторское право и смежные права. — 2020. — № 5. — С. 27—38.
3. *Бубнова К. М.* Компьютерные игры. Проблемы авторско-правовой защиты // Авторское право. XXI век : сборник научных статей. — М., 2010.
4. *Гринь Е. С.* Авторские права на мультимедийный продукт : монография. — М. : Проспект, 2020.
5. *Гринспен Д., Пьюривелл Д., С. Грегори Бойд.* Видеоигры и права интеллектуальной собственности: глобальные перспективы // Журнал ВОИС. — Апрель 2014.
6. *Добриева Д. В.* Имущественные и неимущественные права авторов в современных условиях // URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/imuschestvennye-i-neimuschestvennye-prava-avtorov-v-sovremennyh-usloviyah>.
7. *Корнеев В. А.* Программы для ЭВМ, базы данных и топологии интегральных микросхем как объекты интеллектуальных прав. М.: Статут, 2010.
8. *Котенко Е. С.* Правовой режим компьютерных игр // Актуальные проблемы российского права. — 2010. — № 2. — С. 423—429.
9. *Моргунова Е. А.* Защита прав на результаты интеллектуальной деятельности и средства индивидуализации. — М., 2012.
10. Объекты авторских прав. // Право интеллектуальной собственности. — М. : Статут, 2017. — Т. 2 : Авторское право : учебник / под общ. ред. Л. А. Новоселовой.
11. *Панченко А. И.* Понятие «мультимедийный продукт» // URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/ponyatie-multimediynyy-produkt>.
12. *Чувствинов И. В.* Видеоигры и интеллектуальная собственность: особенности защиты прав при небуквальном копировании // URL: <http://ipcmagazine.ru/asp/video-games-and-intellectual-property-peculiarities-of-protection-of-rights-for-non-literal-copying>.
13. *Чурилов А. Ю.* Правовое регулирование интеллектуальной собственности и новых технологий: вызовы XXI века : монография. М. : Юстицинформ, 2020.

