

ЗАЩИТА ИГРОВЫХ МЕХАНИК ЧЕРЕЗ КОНЦЕПЦИЮ ФИРМЕННОГО СТИЛЯ

Мелихов И.С. (Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования «Национальный исследовательский университет ИТМО»)

Научный руководитель – кандидат экономических наук, доцент Николаев А.С.
(Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования «Национальный исследовательский университет ИТМО»)

Аннотация. В работе рассматривается возможность защиты игровых механик с помощью концепции фирменного стиля. Выделяются особенности игровых механик в контексте средств индивидуализации и способность их приравнивания к элементам фирменного стиля.

Введение. С начала 21 века рынок видеоигр стремительно возрастает, хотя еще 20 лет назад видеоигры ассоциировались у большинства населения с несерьезным детским развлечением, которое не несет практической пользы. Но на настоящий момент видеоигры захватывают всевозможные отрасли и продолжают бить существующие рекорды. Так в пиковый период в игру Cyberpunk 2077 одновременно играло более 1 миллиона человек, а на 2020 год объем рынка видеоигр составил 174,9 миллиарда долларов. При таком экономическом росте возрастает и желание разработчиков защитить свои многомиллионные проекты от возможного копирования.

Основная часть. В силу особенностей видеоигры как объекта интеллектуальной собственности возникает множество вопросов по защите тех или иных элементов видеоигры. Одна видеоигра может включать в себя: программу для ЭВМ, базы данных, аудиовизуальные произведения, произведения литературы, средства индивидуализации, которые зарегистрированы как товарные знаки и другие элементы.

Большие сложности возникают по защите такого элемента как игровая механика. Под игровой механикой понимается способ взаимодействия с игровыми объектами в рамках ограничений игры, изменяющий ее состояние, влияющее на принятие игроком последующих решений, другими словами, это то, что отличает игры одного жанра друг от друга и способствует ее выделению на фоне конкурентов. При этом можно выделить обычные механики, которые присущи всем играм одного жанра, и особенные, которые характерны для конкретной игры. Примером может послужить «прыжок веры» из игры Assassin's creed, данная механика представляет собой акробатический маневр, исполняемый персонажем игры, для безопасного приземления с высоких конструкций, сопровождаемый эффектным приземлением в ароматизирующий материал. «Прыжок веры» одна из популярнейших механик в мире видеоигр и вызывает у большинства потребителей ассоциацию с серией игр Assassin's creed. Все это говорит о индивидуализирующем характере игровых механик.

В связи с этим мы можем говорить о необходимости правовой охраны таких механик, особенно если они положительно влияют на спрос потребителя и активно используются в рекламной кампании. На данный момент главным способом защиты таких механизмов может служить п.2 ст.16 Федерального закона «О защите конкуренции», который дает возможность защитить фирменный стиль, к которому относятся различные элементы индивидуализации.

Законодатель не устанавливает четких требований к применению данной нормы. Во-первых, она распространяется на любой объект, предназначенный для введения в гражданский оборот, в связи с чем может распространяться и на видеоигры, а следовательно, и охранять от недобросовестной конкуренции. Во-вторых, перечень элементов фирменного стиля остается открытым, приравнивание того или иного объекта к фирменному стилю зависит

исключительно от обстоятельств дела, и для установления правонарушения необходимо доказать факт создание смешения путем копирования индивидуализировавшего признака.

Но при применении такого способа защиты необходимо четко выделить границы рынка, поскольку игры различных жанров сильно отличаются друг от друга, в таком случае будет проблематично установить факт правонарушения и просто сравнить игровые механики, об этом так же говорит закон о защите конкуренции, согласно которому товары должны быть взаимозаменяемы и находится в границах товарного рынка.

Выводы. Защита игровых механик через концепцию фирменного стиля благоприятно повлияет на развитие индустрии видеоигр и конкуренцию среди производителей. Также это вводит еще один механизм по защите таких сложных объектов интеллектуальной собственности как видеоигры.