

АНАЛИЗ ПРИМЕНЕНИЯ РАЗЛИЧНЫХ ВИДОВ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ СОБСТВЕННОСТИ В ВИДЕОИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ

Школин С.Л. (Национальный исследовательский университет ИТМО)

Научный руководитель – доцент – Родионова Е.М. (Национальный исследовательский университет ИТМО)

Введение. Сегодня видеоигры наравне с кино – один из главных видов развлечений. Индустрия видеоигр уже давно обогнала по капитализации такие рынки развлечений как кино и спорт, установив в 2023 г. рекордный показатель в 184 млрд. долларов. Ежегодно увеличивается как количество видеоигровых компаний, так и уровень продаж их продукта.

Проведение анализа видов интеллектуальной собственности, применяемых в видеоигровой индустрии при создании продукта, наиболее актуально для построения разработчиком (издателем) механизмов правовой защиты создаваемых результатов интеллектуальной деятельности и средств индивидуализации, для изучения правовой природы видеоигр.

Основная часть. Права интеллектуальной собственности – неотъемлемая часть видеоигровой индустрии. Благодаря им обеспечивается правовая охрана результатов творческой деятельности и средств индивидуализации от плагиата и других видов несанкционированного использования. Таким образом разработчики могут быть спокойны за потраченные на создание видеоигры силы, а инвесторы и издатели за вложенные средства, что способствует дальнейшему развитию и привлечению средств в индустрию.

Вместе с тем, в отличие от кино- и аудиопроизведений, коммерциализируемых и находящихся в гражданском обороте уже более века, видеоигры появились в правовой среде относительно недавно. Поэтому существующее законодательство большинства стран, в том числе российское, не устанавливает правовой статус видеоигры как отдельного объекта интеллектуальной собственности. Это приводит к тому, что видеоигра получает правовую охрану не как отдельный объект интеллектуальной собственности целиком, а лишь в том объеме, в котором могут получить её содержащиеся в ней элементы.

Так, большое количество составных частей видеоигры охраняется авторским правом.

- Содержащийся в игре сюжет, в форме сценария представляет из себя сценарное произведение;
- Персонажи, предметы, окружение, созданные как техническими, так и изобразительными методами – произведения изобразительного искусства;
- Музыкальные и аудиовизуальные произведения. Встречается не только лицензионное использование, но и создание таких произведений специально для видеоигры;
- Поскольку видеоигра воспроизводится на различного рода электронных устройствах, очевидна правовая охрана в виде программы для ЭВМ. Здесь же стоит упомянуть программный код и базы данных, являющиеся неотъемлемой частью любой видеоигры;
- Игры распространяются в различных регионах, поэтому большая часть из них содержит локализацию на десятки языков, основанные на переводах текста и интерфейса. Такие переводы - самостоятельный объект авторского права и для его использования в составе видеоигры необходимо получение лицензии.

Вместе с объектами авторского права неизбежно использование и объектов смежных прав.

- В качестве исполнений защищаются не только результаты деятельности артистов внутри используемых музыкальных и аудиовизуальных произведений, но также и озвучание персонажей. Кроме того, современные методы анимации персонажей

с помощью технологии захвата движения позволяют переносить любые движения и даже мимику актера в мир видеоигры;

- Использование фонограммы может быть обусловлено как ее самостоятельным внедрением в игру, так и использованием внутри музыкального или аудиовизуального произведения.

Несмотря на то, что сама видеоигра не отвечает условиям патентоспособности, в видеоигровой индустрии находят место и объекты патентных прав.

- В качестве изобретений многие издатели патентуют используемые в играх технические решения, выраженные в форме способа. Такими, например, являются способы вознаграждения игрока, методы внутриигровой прогрессии или монетизации;
- Как промышленный образец может быть зарегистрирован графический интерфейс пользователя, который выводится на экран игрока, а также внешний вид носителя, на котором распространяется игра, его упаковки.

В игровой индустрии большую роль играют бренды и франшизы, поэтому любой видеоигровой продукт всегда связан с товарными знаками.

- В качестве товарных знаков регистрируют наименования и логотипы компании разработчика и издателя, названия серий игр (например: Call of Duty), отдельных игр (Call of Duty: Modern Warfare) и их логотипы, персонажей (Марио, Пакман).

Выводы. За неимением в законодательстве положений, предоставляющих видеоиграм правовую охрану в качестве отдельного объекта интеллектуальной собственности, в видеоигровой индустрии при создании продукта возникают и охраняются различные виды интеллектуальной собственности, связанные с отдельными элементами видеоигрового продукта – от объектов авторского права до средств индивидуализации.

Список использованных источников:

1. David Greenspan. Video Games and IP: A Global Perspective. // WIPO Magazine 2/2014. – С. 8-11.
2. Патрашкин Р.В. Видеоигры как объект интеллектуальной собственности в гражданском праве РФ // E-Scio. – 2021. №9 (60). – С. 410-416.
3. Киселева Л.Ю. Видеоигры как объекты права интеллектуальной собственности // Образование и право. – 2022. №3. – С. 93-99.

Автор _____ **Школин Сергей Лериевич**

Научный руководитель _____ **Родионова Екатерина Михайловна**