

УДК 347.78

Анализ современных подходов к обеспечению правовой охраны видеоигр

Понедельник О.А. (ИТМО)

Научный руководитель – доцент Родионова Е.М.

(ИТМО)

Введение. Индустрия видеоигр с каждым годом занимает все более важные позиции в экономике. По прогнозам исследовательской компании «MiDiA Research», в 2025 году рынок видеоигр в мире вырастет на 4,6% [1]. Но несмотря на активное развитие данной отрасли, ее правовое регулирование остается на прежнем уровне. Законодатель и суды не успевают за столь стремительным развитием IT-сегмента.

Во-первых, в связи с кардинальной трансформацией видеоигр они значительно отличаются от их первых аналогов. Традиционный взгляд на видеоигру как программу для ЭВМ, который стабильно поддерживался со стороны судебных органов, уходит на второй план [2], а новые концепции, например, как «видеоигра – мультимедийный продукт», выходят на первое место [3]. В связи с этим встает вопрос о правовом режиме видеоигры.

В связи с этим возникает вопрос о наиболее эффективных способах правовой охраны видеоигр и их составных элементов, так как наряду с отсутствием общего понимания видеоигры как объекта интеллектуальной собственности нет и общепринятых подходов к их правовой охране. Создание игры – объединение нескольких результатов интеллектуальной деятельности в один объект охраны, так как над разработкой видеоигр зачастую работает большое количество специалистов, каждый из которых создает объекты, которые входят в состав видеоигры: программное обеспечение, музыкальное произведение, литературное произведение, персонаж, графика, название видеоигры и т.д.

Как следствие, у создателей видеоигр встает вопрос о наиболее эффективных способах охраны создаваемых ими объектов интеллектуальной собственности: как видеоигры в целом, так и ее элементов в частности.

Основная часть. Правовой режим видеоигры напрямую определяет способы ее правовой охраны. В связи с тем, что автор доклада придерживается позиции, что видеоигра представляет из себя сложный объект, а именно мультимедийный продукт, то для охраны видеоигр нужно рассматривать как ее в целом, так и элементы, созданные при ее разработке.

1) Способы правовой охраны программного кода.

В настоящий момент существуют следующие наиболее эффективные способы правовой охраны программного кода:

- 1.1) регистрация кода в Роспатенте;
- 1.2) регистрация программного обеспечения в реестре отечественного ПО «Единый реестр российских программ для ЭВМ и баз данных»;
- 1.3) охрана в качестве секретов производства;
- 1.4) заключение договора эскроу программного обеспечения;
- 1.5) киберстрахование;
- 1.6) патентование отдельных элементов видеоигр;
- 1.7) охрана авторским правом.

2) Способы правовой охраны объектов авторского права: графики, шрифтов, музыки, хореографических произведений, персонажей, производных произведений и т.д.

Объекты авторского права в видеоиграх, такие как графика, шрифты, музыка, хореографические произведения, персонажи и производные произведения, подлежат правовой охране с момента их создания. Эта охрана возникает автоматически и не требует соблюдения каких-либо формальностей. Однако существуют некоторые инструменты, обеспечивающие наиболее эффективную правовую охрану таких элементов:

- 2.1) регистрация определенных элементов графики в качестве промышленного образца;
- 2.2) регистрация персонажей в качестве товарного знака;
- 2.3) депонирование произведений в Роспатенте;
- 2.4) заключение соглашений со всеми участниками разработки видеоигры, контрагентами, пользователями и т.д.

3) Способы правовой охраны элементов, служащих средствами индивидуализации

При создании видеоигр возникают элементы, служащие средством индивидуализации как самой видеоигры, так и отдельных уникальных компонентов. В связи с этим видится наиболее эффективным регистрация таких элементов в качестве товарных знаков:

- 3.1) регистрация названия видеоигры/серий видеоигр в качестве товарного знака;
- 3.2) регистрация названия компании в качестве товарного знака;
- 3.3) регистрация ключевых названий персонажей и их отображений в качестве товарного знака;
- 3.4) заключение соглашений со всеми участниками разработки видеоигры, контрагентами, пользователями и т.д.

Выводы. Таким образом, квалифицируя видеоигру как сложный объект интеллектуальных прав, состоящий из различных объектов, представляется возможной правовая охрана как самой видеоигры, так и отдельных её составляющих. Современные видеоигры представляют из себя сложный объект, состоящий из различных объектов интеллектуальной собственности, каждый из которых обладает своей спецификой. В связи с этим наиболее эффективно осуществлять правовую охрану каждого отдельного элемента видеоигры, созданных при ее разработке.

Список использованных источников:

1. В 2025 году рынок видеоигр вырастет на 4,6% благодаря GTA 6 и Switch 2 – MiDiA Research. [Электронный ресурс] доступен по URL: https://club.dns-shop.ru/digest/136964-v-2025-godu-ryinok-videoigr-vyirastet-na-4-6-blagodarya-gta-6-i-s/?utm_referrer=https%3A%2F%2Fwww.google.com%2F (дата обращения: 09.02.2025)
2. См., напр.: Постановление ФАС Московского округа от 22.06.2010 № КГ-А40/5803-10 по делу № А40-62074/08-15-511 // СПС «Консультант Плюс»; Постановление ФАС Московского округа от 26.05.2010 № КГ-А40/4772-10 по делу № А40-10764/09-67-126 // СПС «Консультант Плюс»; Постановление Девятого арбитражного апелляционного суда от 12.09.2011 № 09АП-8322/2011-ГК по делу № А40-58831/10-27-491 СПС «Консультант Плюс»
3. *Котенко Е.С.* Понятие и признаки мультимедийного продукта // *Lex russica*. 2013. № 6. С. 607.; *Назаренко А.* Проблемы правовой квалификации мультимедийных продуктов // *Интеллектуальная собственность. Авторское право и смежные права*. 2016. № 9. С. 30.

Автор: _____ Понедельник О.А.

Научный руководитель: _____ Родионова Е.М.