

КВЕСТ-КОМНАТЫ КАК ОБЪЕКТ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ СОБСТВЕННОСТИ: ОСОБЕННОСТИ ПРАВОВОЙ ОХРАНЫ

Герасименко Е. А.

Научный руководитель – Антипов А. А (ИТМО)

Введение. В настоящее время игровая индустрия квест-комнат занимает особое место в экономике впечатлений. Данный вид досуговой деятельности сочетает в себе интерактивные сюжеты, элементы логики и иммерсивного шоу, привлекая все больше участников.

Актуальность темы обусловлена тем, что квест-комнаты являются результатом интеллектуальной деятельности, имеющей как творческую, так и экономическую ценность. Создание полноценного игрового сюжета «выбраться из комнаты» требует комплексного и междисциплинарного подхода, включающего в себя работу сценаристов, художников по декорациям и инженеров. Это трудоёмкий и длительный процесс формирования уникального и оригинального продукта. Однако действующее правовое регулирование интеллектуальной собственности в Российской Федерации не рассматривает квест-комнаты как самостоятельный объект творческой деятельности, в то время как в зарубежной практике формат «выбраться из комнаты» чаще квалифицируют как мультимедийное произведение или режим ноу-хау. Игровые сюжеты в квест-индустрии представляют собой сложную структуру, состоящую из прописанного сценария, декораций, аудиовизуального сопровождения, костюмов актеров и технических решений для решения логических загадок и головоломок. Возникает ключевой вопрос: следует ли классифицировать квест-комнаты к определению сложного объекта по статье 1240 Гражданского кодекса Российской Федерации или нет? Глубокий анализ данного аспекта позволит малому бизнесу минимизировать риски при передаче исключительных прав и защитить сценарные сюжеты от копирования конкурентами.

Основная часть. В ходе исследования был проведен анализ квест-индустрии на российском рынке, благодаря которому был выявлен высокий спрос на данный вид досуговой деятельности и зафиксированы случаи копирования. Например, игровой сюжет квеста «Питомец» одновременно существовал в Ставрополе и Москве с абсолютно идентичным сюжетом, но без осведомленности авторов друг о друге.

На основании проведенного анализа исследования квест-индустрии предлагается классифицировать игровой формат как сложный объект творческой и интеллектуальной деятельности по следующим признакам:

1. Формат «выбраться из комнаты» включает в себя несколько результатов интеллектуальной деятельности: от игрового сценария и декораций до музыкального сопровождения и уникальных технических решений (механизмы, кодовые замки, интерактивные элементы);
2. Квест-комната функционирует как единой целое: элементы дополняют друг друга, формируя неразрывную связь;
3. Созданием игрового сюжета занимается владелец-организатор, привлекая к деятельности сценаристов, специалистов по декорациям и инженеров;
4. Квест-комната представляет собой наличие определенного творческого вклада: комбинация всех игровых элементов формирует оригинальный сюжет и иммерсивное шоу для игроков.

Согласно определению квест-комнаты в контексте сложного объекта, авторы отдельных элементов (сценарий, технические решения, брендинг, декорации) претендуют на личные неимущественные права, а при передаче прав по франшизе владелец игрового сюжета заключает смешанный договор, включающий в себя

лицензию на использование. Подобные меры позволят охватить все элементы квест-комнаты и минимизировать недобросовестную конкуренцию.

Выводы. Квест-комнаты можно классифицировать как сложный объект результатов интеллектуальной деятельности, требующий фиксации в законодательстве. Внесение уточнений в Гражданский кодекс Российской Федерации позволит усовершенствовать франчайзинг и судебную практику, а также поможет избежать копирования игровых сюжетов и нарушение прав на российском рынке.

Список источников и литературы:

1. Калятин В. О. Законодательство об интеллектуальной собственности XXI века: тенденции развития / В. О. Калятин // Право. Журнал Высшей школы экономики. – 2011. – №3. – С. 55–65.
2. Лядова, А. А. Развитие квест-индустрии в России: пространственные аспекты / А. А. Лядова, Ю. В. Преображенский // Вестник ТвГУ. Серия: география и геоэкология. – 2019. – С. 81–92.
3. Никонов К. Е. Законодательство об интеллектуальной собственности как препятствие к становлению креативной экономики в России / К. Е. Никонов // Вестник ТвГУ. Серия: право. – 2014. – №1. – С. 221–231.