

ОФОРМЛЕНИЕ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ СОБСТВЕННОСТИ НА РАННИХ ЭТАПАХ РАЗРАБОТКИ ИГР: ТИПИЧНЫЕ ОШИБКИ И ПУТИ ИХ ПРЕДОТВРАЩЕНИЯ

Черкасская А.М. (ИТМО)

Научный руководитель – к.э.н., доцент ФТМИ Николаев А.С. (ИТМО)

Введение. Индустрия компьютерных игр является одной из наиболее динамично развивающихся отраслей мировой экономики: в 2023 году её совокупный объём превысил 180 млрд долларов США, причём около 49% выручки приходится на мобильный сегмент [7]. Вместе с ростом рынка обостряется конкуренция в правовой плоскости. По оценкам WIPO и отраслевых аналитиков, от 5 до 15% инди-игр на Steam и в мобильных магазинах сталкиваются с удалением или блокировкой из-за нарушений авторских прав [1]. Для российских разработчиков эта проблема усугубляется уходом ряда зарубежных платформ и изменениями регуляторной среды. Настоящее исследование посвящено анализу типичных ошибок при оформлении прав на интеллектуальную собственность (Далее – ИС) на ранних этапах разработки игр, а также формированию модели их предотвращения с перспективой коммерциализации.

Основная часть. Распространенная ошибка начинающих геймдев-студий — игнорирование надлежащего контроля за правами на ИС на старте проекта. Это проявляется в трёх ключевых направлениях.

1) Отсутствие договорного закрепления прав при работе с фрилансерами и сотрудниками. Согласно ГК РФ (ст. 1295, 1370), права на служебные произведения в общем случае принадлежат работодателю, однако для фрилансеров это правило не применяется автоматически — необходим договор об отчуждении или лицензирование [6]. Без такой документации студия рискует обнаружить, что значительная часть ассетов ей юридически не принадлежит, что блокирует дальнейшую коммерциализацию.

2) Использование сторонних материалов (аудиовизуальных ассетов, музыки, шрифтов, кода) без проверки лицензионных условий. Ресурсы в открытом доступе зачастую распространяются на условиях лицензий, например, Creative Commons, MIT, GPL им т.д., которые могут ограничивать коммерческое использование или требовать раскрытия исходного кода. Показателен кейс GSC Game World против инди-разработчика игры Misery (2025): студия гейм-разработки направила жалобу на основании визуального сходства сцен, хотя фактического заимствования не было [5]. Аналогичная ситуация сложилась вокруг Schedule 1: издатель Movie Games S.A. инициировал расследование в связи с предполагаемым сходством механик и интерфейса с Drug Dealer Simulator, апеллируя к нормам о недобросовестной конкуренции [4].

3) Утечки исходного кода через публичные репозитории и копирование механик без патентной защиты. Механики сами по себе авторским правом не охраняются: суды последовательно проводят разграничение между идеей и её конкретным выражением. Однако технические реализации: алгоритмы, UI-решения, античит-системы могут защищаться как патенты при соответствии установленным критериям (ст. 1350 ГК РФ) [6]. По данным WIPO, такие компании, как Valve и Unity, активно патентуют именно технические реализации игровых систем [1].

Актуальная судебная практика подтверждает нарастающую активность правообладателей в отношении малых студий. В 2025 году Немецкий Федеральный суд подтвердил, что простые модификации данных в оперативной памяти не всегда образуют нарушение авторского права (Sony v. Datel), однако ответственность за нарушение EULA и норм о недобросовестной конкуренции сохраняется [2]. Параллельно Мюнхенский суд признал несанкционированное использование произведений при обучении ИИ-моделей нарушением авторского права, что создаёт дополнительные риски для студий, применяющих генеративные инструменты для создания ассетов [2].

Для минимизации IP-рисков предлагается комплексная модель, охватывающая три блока: (1) договорная работа: закрепление условий отчуждения исключительных прав в контрактах с фрилансерами и подрядчиками, регулярный аудит договорной базы; (2) формирование реестра лицензий всех используемых материалов, отказ от «пиратских» продуктов в коммерческих проектах; (3) техническая защита: закрытость репозитория с исходным кодом, патентование ключевых механик, фиксация даты создания объектов посредством депонирования или публикации хеш-слепков [1][3].

Существенное ограничение для малых студий состоит в том, что крупные консалтинговые компании предоставляют подобные услуги под ключ, тогда как начинающие разработчики сталкиваются с IP-рисками именно тогда, когда у них нет ни ресурсов, ни известности для привлечения специализированной поддержки [3]. Это делает востребованными доступные инструменты самодиагностики: чек-листы лицензионного соответствия, шаблоны договоров об отчуждении прав, открытые базы патентов. Такие инструменты не всегда требуют вовлечения крупных консалтингов, и не всегда требуют постоянного включения специалиста, так как для самодиагностики достаточно разработанного единой эффективного механизма, который будет вводиться как стандартный бизнес-процесс на ранних этапах разработки проекта.

Выводы. Превентивные меры проверки интеллектуальной собственности следует рассматривать как приоритет, который напрямую влияет на коммерческую устойчивость любого игрового проекта. Необходим системный подход к договорной работе, аудиту и технической защите ИС, это позволит существенно снизить риски блокировки проекта на платформах, избавит от судебных издержек и потери ключевых активов на ранних этапах. Для формирования эффективной системы защиты необходимо, чтобы национальное законодательство было готово смотреть на сферу игр по-новому, что позволило бы инициировать снятие барьеров для малых студий и ужесточить ответственность за недобросовестную конкуренцию. Только всестороннее развитие нормативной базы, а также проактивный подход специалистов в области защиты интеллектуальной собственности позволит обеспечить надёжную правовую охрану объектов ИС в условиях динамичного цифрового развития индустрии [1][2].

Список использованных источников:

1. Dimita G., Lee Y.H., Macdonald M. Copyright Infringement in the Video Game Industry // WIPO/ACE/15/4. – Geneva: WIPO, 2022. – 54 p.
2. Lober A., Kriebel L., Trunk D., Eckstein F. Games Law Review 2025: Key Legal Developments and Regulatory Shifts. – ADVANT Beiten, 2026. URL: <https://www.advant-beiten.com/en/news/games-law-review-2025-key-legal-developments-and-regulatory-shifts> (Дата обращения: 17.02.2026).
3. Смирнов Д. 11 ошибок начинающего руководителя геймдев-студии // Т-Бизнес секреты. – 2024. URL: <https://secrets.tbank.ru/blogi-kompanij/11-oshibok-nachinayushchego-rukovoditelya-gamedev-studii/> (Дата обращения: 10.02.2026).
4. Foster G. Schedule 1 Is Being Investigated For Copyright Infringement // TheGamer. – 2025. URL: <https://www.thegamer.com/schedule-1-seemingly-under-investigation-copyright-infringement-ip-claims-drug-dealer-simulator/> (Дата обращения: 18.02.2026).
5. Angyal A. GSC Game World Has Filed a DMCA Claim Against an Indie Developer on Steam // TheGeek.games. – 2025. URL: <https://thegeek.games/2025/11/09/gsc-game-world-has-filed-a-dmca-claim-against-an-indie-developer-on-steam/> (Дата обращения: 10.02.2026).
6. Гражданский кодекс Российской Федерации (часть четвёртая) от 18.12.2006 № 230-ФЗ (ред. от 22.07.2024). – М.: Консультант Плюс, 2024.
7. Newzoo Global Games Market Report 2023. – Amsterdam: Newzoo, 2023.