

DOI: 10.25108/2304-1730-1749.iolr.2022.67.143-148

УДК: 347.78

Videogames and copyright

Abstract: The development of modern digital technologies has influenced the expansion of the range of copyright objects. One of the main objects of copyright in the era of development of modern digital technologies is a computer program. Computer programs can serve different purposes and serve different needs. Videogames are one of the types of computer programs.

The process of global digitalization has brought the gaming industry to a whole new level, turning it into one of the integral parts of the global economy. The development of eSports has thrown new challenges to the world of sports in general. Also, the increasing popularization of videogames has formed a new culture, which is also called game culture.

A videogame, as one of the varieties of computer programs, is distinguished by its specificity and some complexity. Having the legal protection as a computer program, along with program codes, a videogame also includes an artistic world, various in-game items, characters, audiovisual, as well as choreographic works. Each of them individually has a security feature. Story games include scenarios, which also act as separate copyright items. It gets to the point that sometimes certain films borrow the script from the game, or even any character in the game. Naturally, this entails the emergence of various kinds of disputes between the parties. Videogames also include certain elements that have not yet been legally protected. For example, the same method of quickly passing a videogame or as it is also called speed runs. With the increasing prevalence of video games, litigation regarding copyright infringement has also become frequent.

Keywords: plot; inner element; character; Lore; art; 3D model; speed run.

References

1. Video Games and Intellectual Property Rights: Global Perspectives. //David Greenspan, S. Gregory Boyd., Jas Purival //WIPO Magazine, April 2014, Geneva. Available at: https://www.wipo.int/wipo_magazine/en/2014/02/article_0002.html (accessed: 12.04.2022).
2. Law of the Republic of Azerbaijan "On Copyright and Related Rights" dated June 5, 1996, No. 115-IQ. Available at: <https://copag.copat.gov.az/laws/ru/710.pdf> (in Russian) (accessed: 18.04.2022).
3. Blizzard will get copyright for maps created in the Warcraft III: Reforged editor. Available at: <https://habr.com/ru/news/t/486286> (accessed: 14.04.2022).
4. Data E.U.S.A, Inc. v. Epix Inc. - 862 F. 2d 204 (9th Cir. 1988). Available at: <https://www.lexis-nexis.com/community/casebrief/p/casebrief-data-e-usa-inc-v-epyx-inc> (accessed: 02.05.2022).

♦ **Rakhimov Orkhan Vugar oglu** - Counsellor at the Department for work with Collective Management Organizations at the Centre of Enforcement Of Intellectual Property Rights under the Intellectual Property Agency of the Republic of Azerbaijan (Azerbaijan). E-mail: o.rehimov480@gmail.com
Pechkurov Izya Aleksandrovich – IT consultant (Azerbaijan). E-mail: o.rehimov480@gmail.com

5. Nintendo Shuts Down Kickstarter Campaign For Violating Animal Crossing Copyrights. Available at: <https://torrentfreak.com/nintendo-shuts-down-kickstarter-campaign-for-violating-animal-crossing-copyrights-200324/> (accessed: 04.05.2022).

Рагимов О.В.,
Печкуров И.А.*

DOI: 10.25108/2304-1730-1749.iolr.2022.67.143-148

УДК: 347.78

Видеоигры и авторское право

Аннотация: Развитие современных цифровых технологий оказало влияние на расширение круга объектов авторского права. Одним из главных объектов авторского права в эпоху развития современных цифровых технологий является программа для ЭВМ. Компьютерные программы могут преследовать различные цели и служить для различного рода нужд. Одним из разновидностей компьютерных программ являются видеоигры.

Процесс глобальной цифровизации выдвинул на совершенно новый уровень сферу игровой индустрии, превратив её в одну из неотъемлемых частей мировой экономики. Развитие киберспорта бросило новые вызовы в мир спорта в целом. Также всё большая популяризация видеоигр сформировала новую культуру, которую также называют гейм-культурой.

Видеоигра, как одна из разновидностей компьютерных программ, отличается своей специфичностью и некой сложностью. Имея правовую охрану как компьютерная программа, наряду с программными кодами видеоигра включает в себя также и художественный мир, различного рода внутриигровые предметы, персонажей, аудиовизуальные, а также и хореографические произведения. Каждый из них в отдельности обладает охраноспособностью. Сюжетные игры включают в себя сценарии, которые также выступают как отдельные объекты авторского права. Доходит до того, что порой определённые фильмы заимствуют сценарий из игры, либо даже какого-либо персонажа игры. Естественно, это влечёт за собой возникновение различного рода споров между сторонами.

Видеоигры также включают в себя определённые элементы, которые пока законодательно не обрели правовую охрану. К примеру, тот же самый метод быстрого прохождения видеоигры, или как её ещё называют спид ран.

Со всё большим распространением видеоигр, также стали часты судебные споры касательно нарушения авторских прав.

Ключевые слова: сюжет; внутренний элемент; персонаж; Лор; арт; 3D модель; спид-ран.

Со времени выпуска компанией Nintendo первой массовой игровой приставки, «видеоигры превратились в глобальную отрасль, стоимость которой уже оценивается в 65 млрд долларов США (на 2014 г.)» [1]. На 2020 год стоимость данной отрасли достигла 178 млрд

*Рагимов Орхан Вугар оглы - Советник отдела по работе с организациями коллективного управления Центра обеспечения прав интеллектуальной собственности, Агентства интеллектуальной собственности Азербайджанской Республики (Азербайджан). E-mail: o.rehimov480@gmail.com
Печкуров Изя Александрович - ИТ-консультант (Азербайджан). E-mail: o.rehimov480@gmail.com

долларов США. Учитывая пандемию коронавируса и последующий за ней процесс цифровизации, предполагается, что рынок к 2024 году дорастёт до 218 млрд долларов США. Игровая индустрия является одной из самых быстроразвивающихся сегментов развлекательной индустрии, которая двигает рост экономики, привлекает большие доходы, создаёт большое количество рабочих мест, привлекая собой миллионы талантливых разработчиков и инженеров из разных стран мира.

Она также оказывает сильное влияние на развитие техники, направлении в технологии. Примером можно привести появление отдельных предметов техники, присущей данной индустрии, такие как: игровые мониторы (game-monitors), игровые наушники (game-headphones), игровые телефоны (game-phones) и т.д. В статье «Видеоигры и права Интеллектуальной Собственности: глобальные перспективы» Журнала ВОИС, глобальным феноменом данной индустрии авторы отмечают то, что её «культурное воздействие можно заметить в любой стране мира» [1]. Согласны с этим мнением, ведь, несмотря на то, что в начале своего развития данная сфера служила одним из простых, базовых развлечений, ныне она выросла в большое искусство, и стала не только её полноценной частью, но и создала свою собственную субкультуру. С образованием такой субкультуры, появились такие субъекты как (геймер, костплеер, игровые обозреватели, и гейм-критики).

Кроме этого, видеоигры образовали свой, собственный мир спорта, киберспорт. Всё чаще и чаще в последнее время проводятся киберспортивные состязания, на которых разыгрываются большие суммы в качестве призов. 14 апреля 2018 года киберспорт был признан официальным видом спорта со стороны Международного Олимпийского Комитета, а с 2024 года вполне возможно, что киберспорт будет включён в список Олимпийских Игр.

Также за последнее время сильно поменялась и демографическая составляющая потребителей. Как, например, если раньше, основными пользователями видеоигр были подростки, то теперь каждому третьему игроку чуть ли не за тридцать, а даже за сорок.

Развитие современных технологий повлияло и на изменения в самих играх, «породив множество новых форматов, сюжетов и жанров» [1].

Все основные юридического рода вопросы видеоигр, связаны с обеспечением правовых механизмов, которые позволяют их создавать, финансировать, а также и продавать. Подобные вопросы «приходится решать всем участникам экосистемы видеоигр» [1]. Под этими участниками подразумеваются разработчики, инвесторы, издатели, а также дистрибьютеры. Эти правовые вопросы касаются не только аспектов конфиденциальности и безопасности данных, либо регулирования и монетизации контента, но и аспектов соответствующих прав интеллектуальной собственности.

«Права интеллектуальной собственности – это кровеносная система игровой индустрии» [1]. Конкретно авторское право охраняет результаты творческой деятельности и художественного самовыражения, которые используются в компьютерной программе, (в коде), кроме этого, графическое, звуковое и музыкальное оформление игры [1]. Созданием на основе существующего произведения (объекта авторского права) производного, необходимо получение лицензий у владельцев этих прав. Как, например, одноимённая видеоигра, созданная на основе анимационного фильма Shrek. Подобное работает и в обратном направлении, когда кинофильм создаётся на основе, сюжетной линии какой-либо видео игры. В качестве примера можно привести экранизацию игры в фильме Doom. И в этом случае необходимо получить разрешение от обладателя права на оригинальное произведение.

В законодательстве Азербайджанской Республики нет конкретного определения компьютерной игры, а также и указания охраноспособности компьютерной игры как отдельного объекта прав интеллектуальной собственности. На практике же их эквивалируют с программами для ЭВМ. В этом случае речь будет идти об авторском праве. Соответственно сама компьютерная игра, согласно законодательству Азербайджанской Республики об авторском праве, не является отдельным объектом правовой охраны. Авторскими правами защищаются составные части игры, как например: программный код; музыкальное произведение; сценарий; персонаж; внутриигровые предметы; лор; текстуры; арты, карты локаций, внутриигровые комиксы и т.д.; 3D модели; внутриигровое видео и кат-сцены, а также и хореографические произведения. В этом случае можно сослаться на п. 2 ст. 5 Закона Азербайджанской Республики «Об авторском праве и смежных правах», где указывается, что «части произведения (название, персонаж и т.д.), обладающие свойствами пунктом 1 настоящей статьи и которые могут использоваться самостоятельно, являются объектами авторского права» [2].

Касательно сюжета, в законе нет прямых ссылок на сюжет, но обычно он приравнивается к идеям. Охраноспособность идеи вызывает дискуссии в сфере авторского права. Так, например, в споре DataEastUSA, Inc. решение суда, постановило, что сходство между видеоиграми «Карате» сторон спора было, так сказать, продиктовано функциями игры. Тем самым суд, пришёл к выводу, что сходство в обеих программах проистекает из самой идеи игры о боевых искусствах. Решение суда показывает нам дифференцированное отношение к «идее» и к «её выражению», определяющейся на основе контекста, конкретного результата творческой (интеллектуальной) деятельности. Суд также отметил, что характер игры сам обуславливает участников одинаково одеваться и совершать аналогичные «движения карате» во внешнем пользовательском интерфейсе. К примеру, с помощью PowerGlove [4].

Согласно законодательству Азербайджанской Республики по авторским правам, идеи охране не подлежат, ибо это сильно ограничило бы возможность создания новых игр, поскольку количество сюжетов бесконечно.

Программный код является одним из составных частей видеоигр обладающей охраноспособностью согласно законодательству Азербайджанской Республики по авторским правам. Программный код, согласно п. 2 ст. 6 закона Азербайджанской Республики «Об авторском праве и смежных правах» охраняется так же, как и литературное произведение.

Что же касается внутренних элементов произведения, то они могут быть признаны объектами авторского права если они: «по своему характеру могут быть признаны самостоятельным результатом творческого труда автора», или «выражены в объективной форме».

Учитывая то, что Закон Азербайджанской Республики «Об авторском праве и смежных правах» определяет персонажа как часть произведения, то будучи частью видеоигры, согласно отечественному праву, оно будет обладать отдельной охраноспособностью, соответственно, согласно национальному праву, персонаж видеоигры не может быть использован в ином произведении, без разрешения на то правообладателя. Особенностью правового статуса персонажа является то, что он охраняется, будучи выраженным в определённой объективной форме.

Мы считаем, что Лор (или художественный мир) также вполне можно назвать отдельным объектом права, оно включает в себя множество других вещей. Текстуры могут охраняться по тем же правилам, что и произведения изобразительного искусства или фотографии, так как по сути своей они ими и являются.

Касательно артов, карт локаций и внутриигровых комиксов, закон относит к объектам авторского права «произведения скульптуры, живописи, графики, дизайна, литографии, графические рассказы, комиксы и другие произведения изобразительного искусства» [2, п. 1 ст. 6]. Соответственно по отечественному праву, их использование, также требует разрешения правообладателя, так как они являются отдельными объектами охраны авторского права. Касательно карт-локаций в видеоиграх, в международной практике они охраняются авторским правом, но сами локации пока нет. Вполне возможно, что и локации в будущем станут отдельными объектами авторского права.

Цифровые 3D-модели прямо не указаны в законодательстве Азербайджанской Республики в авторско-правовой сфере. Их правовой статус можно интерпретировать как произведение дизайна, либо как макет в цифровой форме.

Внутриигровое видео является аудиовизуальным произведением, соответственно так же, как и аудиовизуальное произведение оно будет охраняться авторским правом. Считаем, что кат-сцены можно охранять и как аудиовизуальное произведение, и как хореографическое произведение, так как зачастую в ходе её разработки приглашаются специалисты по единоборствам, либо хореографы. Согласно законодательству Азербайджанской Республики об авторском праве и аудиовизуальные произведения, и хореографические произведения являются отдельными объектами авторского права.

Хотелось бы также добавить, что сейчас стало крайне популярно прохождение компьютерных игр на скорость. Любители проходить компьютерные игры на скорость, или как их называют (спид-ранеры «speed-runners»), используют уникальные виды прохождений (speed-run). Полагаем, что подобное в будущем станет объектом охраны авторского права, ибо спид-ранеры обладают уникальностью и, практически в каждом из них наблюдается авторский почерк. Кроме этого, есть прецеденты, когда внутри спидранерского сообщества, один спидранер использует материалы другого. Это порождает разбирательства внутри этого сообщества. Вполне вероятно, что подобные разбирательства в будущем перерастут в судебные.

Также сформировался международный список рекордов по быстрому прохождению каждой из игр, с жёсткими критериями и с составом жюри. Подобное движение в будущем может превратиться в полноценную субкультуру и иметь свои отличительные черты.

Учитывая то, что видеоигра в свою очередь является весьма сложным мультимедийным продуктом, включающим в себя различные объекты интеллектуальной собственности, кажется неудивительным претензии правообладателей, утверждающих использование, принадлежащих им объектов в игре. В качестве примера можно привести дело Nintendo и прекращение успешной кампании на Kickstarter. В марте 2020 представители Nintendo заявили, что с использованием персонажей и изображений из игры Animal Crossing, был организован сбор средств на платформе Kickstarter, без должного на то разрешения. Было намерение со стороны основателя проекта NewAdventuresPassportTravelHolder предложить пользователям вложиться в проект изготовления RFID-защищенных обложек для паспорта и багажных бирок, и в действительности на продукции были использованы изображения, а также персонажи этой игры. Основываясь на положениях Digital Millennium Copyright Act (Закон об авторском праве в цифровую эпоху США) Nintendo направила в адрес Kickstarter письмо и уведомление о факте нарушения авторских прав, после чего спорная кампания была прекращена [5].

Также можно отметить, дело Blizzard и авторские права на карты в редакторе Warcraft III: Reforged. В январе 2020 года было внесено изменение со стороны компании Blizzard в

«Политику допустимого использования пользовательских игр». В соответствии с этим изменением, все права на карты, создаваемые игроками в редакторах, автоматически принадлежат компании. Согласно новым правилам, все игроки, создающие карты в редакторе, автоматически уступают на них права, разработчикам. Следовательно компания не будет выплачивать компенсации создателю карты, даже если впоследствии решит её использовать в игре. Кроме этого, Blizzard обладает правом на удаление любой карты, без какого-либо предупреждения автора. Есть предположения, что подобным образом Blizzard обезопасывает, как минимум пытается обезопасить себя от повторения сценария с Defense of the Ancients, или DotA, которая создавалась изначально как карта-мод к WarcraftIII. Временем позже, компания Valve приобрела на Dota право на авторство у разработчиков модифицированной карты, а позднее создала на основе этой игры Dota 2 [3].

Библиография

1. Видеоигры и права Интеллектуальной Собственности: глобальные перспективы. //Дэвид Гринспэн., С.Грегори Бойд., Джэс Пьюривэл //Журнал ВОИС., апрель 2014 г., Женева. [Электронный ресурс]. Режим доступа: https://www.wipo.int/wipo_magazine/ru/2014/02/article_0002.html (дата обращения: 12.04.2022)
2. Закон Азербайджанской Республики «Об авторском праве и смежных правах» от 5 июня 1996 года, за №115-IQ. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://copag.copat.gov.az/laws/ru/710.pdf> (дата обращения: 18.04.2022).
3. Blizzard получит авторские права на карты, созданные в редакторе WarcraftIII: Reforged. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://habr.com/ru/news/t/486286> (дата обращения: 14.04.2022)
4. Data E. U.S.A, Inc. v. Epyx, Inc. – 862 F. 2d 204 (9th Cir. 1988). [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://www.lexis-nexis.com/community/casebrief/p/casebrief-data-e-usa-inc-v-epyx-inc> (дата обращения: 02.05.2022)
5. Nintendo Shuts Down Kickstarter Campaign For Violating Animal Crossing Copyrights. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://torrentfreak.com/nintendo-shuts-down-kickstarter-campaign-for-violating-animal-crossing-copyrights-200324/> (дата обращения: 04.05.2022)