

С. С. Ковалёв

ПРОБЛЕМЫ ЗАЩИТЫ АВТОРСКОГО ПРАВА В КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

Компьютерные программы являются одним из самых молодых и, в то же время самых сложных и специфических объектов права интеллектуальной собственности. В связи с развитием компьютерных технологий производство программного обеспечения и компьютерных игр перешло на новый уровень. Самой распространенной проблемой является копирование либо плагиат данных работ.

В данной статье мы рассмотрим доктринальные механизмы защиты объектов авторского права, используемые за рубежом, в компьютерных играх, а также сравним их положения с нормами, существующими в законодательстве Республики Беларусь. Цель исследования – внести дополнение в Закон Республики Беларусь «Об авторском праве и смежных правах», расширив список объектов, не являющихся объектами авторского права.

Судебная практика идет по пути признания компьютерной игры (далее – КИ) разновидностью программы для электронной вычислительной машины (далее – ЭВМ), поэтому «компьютерную игру» стоит понимать, как «компьютерную программу».

Ключевым этапом в установлении существующих международных правил в охране компьютерных программ стало заключение в рамках учреждаемой Всемирной торговой организации Соглашения по торговым аспектам права интеллектуальной собственности (соглашения ТРИПС), а также Договора ВОИС по авторскому праву (1996 г.). Оба международных договора предусматривают обязанности участвующих в них государств «охранять компьютерные программы, представленные в виде исходного или объектного кода, в качестве литературных произведений в соответствии с положениями Бернской конвенции; при этом охрана должна распространяться на все программы, независимо от способа и формы их выражения». В принятии такого решения не последнюю роль сыграла позиция крупнейших производителей программного обеспечения, компьютерных игр, для которых наиболее актуальной была проблема борьбы с массовым незаконным копированием их продуктов.

Согласно статье 7 Закона Республики Беларусь «Об авторском праве и смежных правах» не являются объектами авторского права:

1. официальные документы (правовые акты, судебные постановления, иные документы административного и судебного характера, учредительные документы организаций), а также их официальные переводы;
2. государственные символы Республики Беларусь (Государственный флаг Республики Беларусь, Государственный герб Республики Беларусь, Государственный гимн Республики Беларусь), символы государственных наград Республики Беларусь (ордена и медали), государственные знаки (денежные знаки Республики Беларусь, почтовые марки и иные знаки), официальные геральдические символы (флаги, гербы

административно-территориальных единиц Республики Беларусь, геральдические знаки, знамена, нагрудные знаки, эмблемы государственных органов и др.);

3. произведения народного творчества, авторы которых неизвестны.

Авторское право не распространяется на собственно идеи, методы, процессы, системы, способы, концепции, принципы, открытия, факты, даже если они выражены, отображены, объяснены или воплощены в произведении.

В компьютерных играх данные объекты встречаются довольно редко, однако большинство игр схожи одной локацией, на которой происходят события – планета Земля, неигровыми персонажами (NPC) – зомби, вампиры, орки и т. д.

«The Merger Doctrine» – термин, используемый в нескольких областях закона. Значение слова варьируется согласно области права, в которой оно используется. «The Merger Doctrine» обычно применяется в антимонопольном законодательстве, гражданском процессе, в авторском праве, уголовном праве. В авторском праве указывает, что, если идея и выражение идеи связаны так, что есть только один мыслимый путь или решительно ограниченное число способов выразить и воплотить идею в работе – тогда, выражение идеи не подлежит охране авторским правом, поскольку правовая охрана предоставляется только «на выразительные формы». В этом отношении Соглашение ТРИПС аналогично Бернской конвенции, которая охраняет только произведения, но не охраняет идеи, поскольку идеи не являются произведениями.

Так, например, сюжет игр про апокалипсис, начинающийся с того, что планету охватывает неизвестный вирус, который превратил людей в Зомби породит большое количество объектов, которые не будут попадать под авторско-правовую защиту. Не будет таким образом охраняться укус такого персонажа, как «Зомби», повлекший мутацию, замедленная реакция зомби, цвет кожи, издаваемые звуки. Также такие неигровые персонажи как «Вампир», характеризующийся такими узнаваемыми признаками как длинные когти, клыки, бледный цвет кожи, не будут попадать под объекты, охраняемые авторским правом [1, с. 155].

Первое судебное разбирательство, которое положило начало долголетней практике, произошло в 1880 году в деле *Baker v. Selden*, 101 U.S. 99 (U.S.1880).

Представим производство игр про дикий Запад, без ковбоев, салунов или перестрелок. Это кажется почти невыносимым, потому что эти элементы глубоко являются неотъемлемой частью жанра – так, на самом деле, они чрезвычайно необходимы для создания данных работ. Закон об авторском отрицает защиту авторских прав к таким элементам в соответствии с доктриной «*Scènes à faire*», буквально это означает “сцены, которые должны быть сделаны”. Эта доктрина традиционно была применена в контексте литературы и фильма, чтобы сохранять классические тропы свободными для использования художниками, надеющимися создавать работы в таких жанрах. Судебная практика признала в 2014 году, что доктрина «*scènes à faire*» также может быть применена в контексте программирования, что означает, что ее можно применять в отношении компьютерных игр [2].

Доктрина «*Scènes à Faire*» дополняет доктрину «*the merger doctrine*» тем, что, если определенная тема – басни, фольклор, сцены природы, планеты, общие визуальные и культурные объекты, все из которых подпадают под описание сцен, которые должны быть сделаны – не подлежат охране авторским правом, потому что они часть общественного достояния и никто не может получить монополию на такие изображения, поместив их в фиксированный и материальный носитель выражения. Так, например, оптический прицел в *First Person Shooter* (шутер от первого лица), броня римских солдат (встречающаяся в играх *Caesar, Rome: Total War, Augustus: The First Emperor*), Луна, Земля не будут являться объектами авторского права.

Таким образом, можно говорить о том, что действующая авторско-правовая охрана КИ в Республике Беларусь имеет некоторые пробелы, которые можно устранить пу-

тем внесения дополнения в статью 7 Закона Республики Беларусь «Об авторском праве и смежных правах» следующего содержания:

«4. если идея и выражение идеи связаны так, что есть только один возможный путь или ограниченное число способов выразить и воплотить идею в работе;

5. объекты, являющиеся всеобщим достоянием человечества, культуры, космические объекты и т. д.».

К авторским правам относятся произведения согласно следующим критериям:

1. произведения являются результатом деятельности в творческой сфере;

2. существование произведений в любой объективной форме.

Если один из критериев отсутствует, говорить о наличии права на авторство произведения нецелесообразно. Наше дополнение в законодательстве поможет более точно соблюдать первый обязательный критерий авторского права.

Литература

1 Право интеллектуальной собственности. Авторское право : учебник / под общ. ред. д.ю.н., проф. Л. А. Новоселовой. – М. : Статут, 2017.

2 Cisco Systems, Inc. v. Arista Networks, Ina, Case No. 14-cv 5344. Filed: December 5, 2014. Court: California Northern District Court. // LexisNexis Advance