

4. Мицкевич, Л. А. Очерки теории административного права : учебник / Л. А. Мицкевич. – М., 2015. – С. 245–246.
5. Никитин, А. А. Особенности правового усмотрения в различных правовых системах / А. А. Никитина // Вопросы российского и международного права. – 2016. – Т. 6. – № 10А. – С. 24–33.
6. Тихомиров, Ю. А. Теория компетенции : учеб. / Ю. А. Тихомиров. – М., 2004. – С. 264–266.

Объекты авторского права в компьютерной игре

*Слепенков К. А., студ. III к. БГУ,
науч. рук. Леанович Е. Б., канд. юрид. наук, доц.*

Индустрия компьютерных игр является достаточно молодой, по сравнению с другими медиа, однако за небольшой промежуток времени смогла достичь впечатляющих масштабов, обогнав многие отрасли экономики. За 2021 г. продажа компьютерных игр и материалов, связанных с ними, принесла игровым студиям и издателям около 198,4 млрд долл. США [1]. Для сравнения, киноиндустрия и музыкальный бизнес суммарно заработали лишь 47,2 млрд долл. США в 2021 г. [3]. Ввиду отсутствия специального регулирования правовой проблемой в практике многих государств является применение устаревших подходов для авторско-правовой оценки элементов компьютерной игры. При общераспространенном понимании, что компьютерная игра содержит множество результатов творческой деятельности, их охраноспособность с точки зрения традиционных дефиниций авторского права (компьютерная программа, видео, музыка, текст) может быть поставлена под вопрос.

Для рассмотрения элементов компьютерной игры как объектов авторского права важны критерии охраноспособности. Однако в большинстве национально-правовых актов и в основном международном соглашении по авторскому праву – Бернской конвенции, они напрямую не закреплены. Общее требование, устоявшееся благодаря доктрине и практике, сводится к наличию у произведения творческого характера. Судебная система США требует соответствия произведения минимальному уровню творчества. В российской юриспруденции выделяют три основных критерия охраноспособности произведения: творческий характер, новизну и оригинальность [4]. Фактически речь идет о создании произведения в результате интеллектуальной деятельности человека. Результат такой деятельности является уникальным, оригинальным, а копирование чужой работы не подразумевает творчество. В белорусском законодательстве содержатся формулировки, позволяющие определять с помощью таких критериев как в целом произведение, так и его

часть как объект авторского права, если она может использоваться самостоятельно [5], [6].

Рассматривая охраноспособность всей компьютерной игры и ее элементов, стоит учитывать, что авторским правом защищаются произведения, выраженные в материальной (объективной) форме, но не идеи. На это акцентируют внимание как договаривающиеся стороны Бернской конвенции [7], так и белорусский законодатель, при этом указываются всевозможные формы выражения: от письменной до электронной [5]. Проблемой является то, что самым ценным в компьютерной игре может быть именно то, что не всегда в компьютерном мире является оригинальным, уникальным и явно выраженным в четкой объективной форме. В частности, вызывают неоднозначные оценки охраноспособности в авторском праве правила игры, регулирующие поведение игрока, и игровые механики, обеспечивающие взаимодействие игроков, так как они могут восприниматься как идеи, а их защита на основе исключительных прав лишила бы разработчиков возможности создавать новые игры [8, с. 175–176]. Поэтому к игровым правилам выработана доктрина *scène à faire*, рассматривающая эти объекты как общепотребительные, стандартные, тесно связанные с идеей, что ограничивает распространение на них авторского права [9]. Тем не менее, игровые механики могут быть защищены патентом, если они действительно обладают свойствами новизны и уникальности, например, система *Nemesis* в компьютерной игре *Middle-Earth: Shadow of War* [10].

Среди наиболее специфических элементов компьютерной игры, вызывающих вопросы охраноспособности в авторском праве, можно выделить следующие: дизайн-документ, код игрового движка и промежуточного программного обеспечения (исходный код), сюжет, персонажи, художественный мир, видеозаписи (кат-сцены), пользовательский интерфейс, внутриигровые предметы, 3D-модели, анимация, музыкальные композиции и звуковые эффекты. Зачастую данные объекты представлены в той или иной объективной форме, которая вполне традиционна для формулировок действующего законодательства: письменная форма (дизайн-документ, исходный код), изображения (эскизы, наброски), объемно-пространственная форма (3D-модели). Для авторско-правовой охраны элементы компьютерной игры должны соответствовать критерию творчества, то есть обладать рядом отличительных и узнаваемых признаков, которые позволяют выделить их среди набора стандартных и общепотребительных приемов компьютерного гейминга. В то же время сама практика может определять наличие таких критериев, например, когда некоторые объекты компьютерной игры (персонажи) могут выступать предметом лицензионного договора между различными разработчиками. В таком случае речь идет о кроссовере [11]. Кроме того, даже отдельные элементы дизайна персонажа могут быть востребованы

и подлежат авторско-правовой охране [12]. Особую ценность в компьютерной игровой индустрии имеют 3D-модели. Они могут быть как статичными, так и динамическими, то есть способными изменяться при взаимодействии с виртуальной средой или игроком. Модель может охраняться во всех ее формах и положениях, а также представлять т.н. «движущиеся картинки» (аудиовизуальные произведения). В данном случае проявляется новый ракурс сложности авторско-правовой оценки элементов компьютерной игры. 3D-модели сами по себе настолько ценны в компьютерной игре, что их совокупность способна формировать уникальные сцены, которые можно рассматривать в качестве составных произведений [13]. Разработчики вправе изменять содержание компьютерных игр и отдельные элементы путем выпуска обновлений, поэтому результаты таких изменений также могут подлежать авторско-правовой охране [14].

Подводя итоги, следует отметить, что большинство элементов компьютерной игры подлежат охране авторским правом. Некоторые из данных элементов являются самостоятельными и могут выступать предметом отдельных сделок без передачи прав на компьютерную игру в целом. Ввиду отсутствия однозначного понимания элементов компьютерной игры в авторском праве, которое носит территориальный характер, оформление международных сделок по этим вопросам требует особой тщательности.

Литература

1. Gaming market – growth, trends, covid-19 impact, and forecasts (2022–2027) [Electronic resource] // Mordor Intelligence. – Mode of access: <https://www.mordorintelligence.com/industry-reports/global-gaming-market#:~:text=The%20Gaming%20Market%20was%20valued,8.94%25%20over%202022%2D2027.> – Date of access: 22.04.2022.
2. Frater, P. Global Box Office Hit \$21.4 Billion in 2021, Says Analyst [Electronic resource] // Variety. – Mode of access: <https://variety.com/2022/film/box-office/global-box-office-2021-1235148732/>. – Date of access: 22.04.2022.
3. Savage, M. The global music market was worth \$26bn in 2021 [Electronic resource] // BBC News. – Mode of access: <https://www.bbc.com/news/entertainment-arts-60837880#:~:text=Global%20music%20revenues%20grew%20at,records%20began%20in%20the%201990s.> – Date of access: 22.04.2022.
4. Соломоненко, Л. Критерии охраноспособности произведения / Л. Соломоненко // Авторское право и смежные права. – 2016. – № 2. – С. 51–57.
5. Об авторском праве и смежных правах [Электронный ресурс] : Закон Республики Беларусь от 7 мая 2011 г. № 262-3 // ЭТАЛОН. Законодательство Республики Беларусь / Нац. центр правовой информ. Респ. Беларусь. – Минск, 2022.
6. Гражданский Кодекс Республики Беларусь [Электронный ресурс] : 07.12.1998 г., № 218-3. – Режим доступа: https://kodeksy-by.com/grazhdanskij_kodeks_rb.htm. – Дата доступа: 23.04.2022.

7. Бернская конвенция по охране литературных и художественных произведений (измененная 28 сентября 1979 г.) / Всемирная организация интеллектуальной собственности [Электронный ресурс] : [принята в г. Берне 09.09.1886 г.]. – Режим доступа: http://www.wipo.int/wipolex/ru/treaties/text.jsp?file_id=283697. – Дата доступа: 23.04.2022.

8. Schell, J. The Art of Game Design: A Book of Lenses [Electronic resource] / Jesse Schell. – Mode of access: [https://iums.ac.ir/uploads/%5BJesse_Schell%5D_The_Art_of_Game_Design_A_book_of_l\(BookFi\).pdf](https://iums.ac.ir/uploads/%5BJesse_Schell%5D_The_Art_of_Game_Design_A_book_of_l(BookFi).pdf). – Date of access: 23.04.2022.

9. Brown, O. The author's arsenal: loosening standards for protectability and substantial similarity in video game copyright [Electronic resource] / Oliver Brown // Interactive Entertainment Law Review. – 2020. – № 3. – Mode access: https://www.researchgate.net/publication/344055729_The_author's_arsenal_loosening_standards_for_protectability_and_substantial_similarity_in_video_game_copyright. – Date of access: 23.04.2022.

10. Nemesis characters, nemesis forts, social vendettas and followers in computer games patent [Electronic resource] // Google Patent. – Mode of access: <https://patents.google.com/patent/US20160279522A1/en>. – Date of access: 23.04.2022.

11. Савицкая, К. Персонаж компьютерной игры как охраняемый объект авторского права / К. Савицкая // Интеллектуальная собственность. Авторское право и смежные права. – 2016. – № 10. – С. 61–73.

12. Schreyer, A. An overview of legal protection for fictional characters [Electronic resource] / A. Schreyer // Cybaris. – 2015. – Vol. 6. – Iss. 1. – Article 3. – Mode of access: <https://open.mitchellhamline.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1043&context=cybaris>. – Date of access: 24.04.2022.

13. Гурко, А. В. Правовая охрана трехмерных цифровых объектов [Электронный ресурс] : дис. ... канд. юрид. наук : 12.00.03 / А. В. Гурко. – М., 2020. – Режим доступа: http://dis.rgiis.ru/files/dis/d40100102/Gurko/dissertaciya_a_v_gurko.pdf. – Дата доступа: 24.04.2022.

14. Медведев, М. Р. Характеристика видеоигр как особого объекта интеллектуальной собственности / М. Р. Медведев, Э. С. Фатуллаев // Инновации. Наука. Образование. – 2020. – № 14. – С. 338–347.

Особые виды кредитных договоров по законодательству Республики Беларусь

*Соколовский В. С., студ. III к. БГУ,
науч. рук. проф. Фрольцов В. В., д-р ист. наук*

В современной правовой реальности Республики Беларусь выделяется ряд кредитных договоров, для которых в национальной правовой системе отсутствует какая-либо прямая правовая регламентация применения, по этой причине белорусским законодателем они упоминаются лишь вскользь: