

ВИДЕОИГРЫ И ИГРОВЫЕ МЕХАНИКИ: ПРАВОВОЙ РЕЖИМ И ОХРАНА

Пагов А.Ж.¹

Ключевые слова: компьютерные игры, авторское право, патентное право, правила видеоигр, сравнительное правоведение.

Аннотация

Цель работы: анализ и разработка теоретико-правовых подходов к охране интеллектуальных прав на игровые механики в различных юрисдикциях. Исследование направлено на выявление закономерностей правоприменительной практики и определение правового режима игровых механик в контексте современных законодательных систем.

В работе использован комплексный метод исследования, включающий сравнительно-правовой анализ законодательства Российской Федерации, Республики Корея и США в сфере правовой охраны игровых механик. Проведен анализ научных концепций правового режима видеоигр, что позволило выделить ключевые аспекты регулирования. Кроме того, изучены патентные заявки и судебная практика, относящиеся к защите игровых механик, а также рассмотрены догматические и юрисдикционные перспективы их охраны.

Исследование показало, что, вопреки распространенному мнению о невозможности эффективного патентования игровых механик в Российской Федерации, выявлены примеры соответствующих объектов патентных прав, что свидетельствует о наличии правоприменительной практики в данном направлении. Анализ зарубежных юрисдикций продемонстрировал, что игровые механики могут быть защищены посредством авторского и патентного права, что опровергает тезис о невозможности их правовой охраны через сущность полезных моделей. На основе мониторинга патентных заявок и судебных решений выявлены характерные особенности правового регулирования игровых механик, включая их уникальные черты как объектов интеллектуальной собственности. Выявленные закономерности позволили сформулировать предложения по совершенствованию российской правовой системы в сфере защиты игровых механик, а также определить потенциальные направления дальнейших исследований в этой области.

DOI: 10.24412/1994-1404-2025-1-153-162

Введение и постановка задачи

Согласно аналитическим оценкам платформы Newzoo, к концу 2026 года объем мирового рынка игр составит 205,7 млрд долларов, а число игроков в мире достигнет 3,79 млрд². Если принять во внимание представленные подсчеты, то кажущаяся ранее для многих исследователей в онтологическом понимании тема видеоигр из «несерьёзной» и не требующей должного внимания трансформируется в предмет различных дискуссий как на уровне подачи материала на лекционных занятиях в университете, так и на уровне международных конференций³.

²Newzoo's Global Games Market Report 2023 // Newzoo. URL: <https://newzoo.com/resource/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2023-free-version> (дата обращения: 20.12.2024).

³Mastering the Game: Business and Legal Issues for Video Game Developers // World Intellectual Property Organization Baltic Sea Region Perspective. URL: https://www.wipo.int/meetings/ru/details.jsp?meeting_id=37864 (дата обращения: 20.12.2024).

Из разных идей и приложенных усилий разработчиков по сей день создаются уже не просто объекты для развлечений в виде компьютерного алгоритма, а главные активы многомиллионных корпораций в качестве результатов интеллектуальной деятельности, которые представляют из себя действительную (не вымышленную) коммерческую ценность. Разумеется, столь значимому объекту медиа необходима правовая охрана, однако удовлетворяет ли она всех заинтересованных лиц и решает ли возникающие теоретические и практические проблемы?

Данная статья также представляет мнение, противоположное тем авторам, которые подчеркивают, что «игровые механики не могут быть запатентованы на территории Российской Федерации» [1, с. 93], хотя были найдены соответствующие объекты патентных прав. Помимо этого, проведен анализ зарубежных юрисдикций, доказывающих обратное тезису «сущ-

¹ **Пагов Астемир Жирсланович**, студент 2 курса магистратуры Санкт-Петербургского государственного университета, юрист, г. Санкт-Петербург, Российская Федерация.

E-mail: apagov.legal@gmail.com

ность полезных моделей не позволяет применить их в сфере компьютерных игр» [1, с. 97].

Для ответа на вопрос автор:

1) провел анализ концепций правового режима видеоигр с дальнейшей постановкой ключевых аспектов, выделенных в двух юрисдикциях (Российская Федерация, Республика Корея);

2) рассмотрел с различных юрисдикционных и догматических перспектив правовую защиту игровых механик через призму трех юрисдикций (Российская Федерация, Соединенные Штаты Америки, Республика Корея);

3) осуществил мониторинг относимых и относительно оригинальных патентных заявок с некоторой правоприменительной практикой;

4) вывел ряд закономерностей и уникальных черт игровых механик как объектов определенной правовой сущности, а не только набора правил, реализуемых через действие алгоритмов.

Видеоигры и игровые механики

1. Общее о подходах к правовому режиму видеоигр

Видеоигры являются сложными авторскими произведениями, содержащими множество форм искусства, таких как музыкальное сопровождение, графические произведения, сюжетная составляющая и персонажи, которые предполагают вовлечение человека в виртуальный игровой мир при запуске видеоигры с помощью компьютерной программы на определенном оборудовании. Составляющие видеоигры могут быть защищены авторским правом, если они достигают определенного уровня оригинальности и креативности, однако это не единственный способ защиты, поскольку элементы внутри каждой конкретной игры различны, несмотря на общий элемент: компьютерный код, на основе которого разрабатывается видеоигра, в узком смысле [2, с. 7].

Эта глава будет посвящена сути видеоигр и игровых механик как правовых категорий, а в следующей главе автор углубится в проблематику защиты игровых механик (авторско-правовая и патентно-правовая дихотомия), используя конкретные акты правоприменения с примерами из трех юрисдикций. Выбор пал дополнительно на США и Южную Корею как по причине выбранного метода исследования — сравнительно-правовой, так и по причине высокого уровня развития игровой индустрии в представленных юрисдикциях (не говоря уже о потребительском влиянии целевой аудитории именно этих государств) [3, с. 289].

1.1. Российская Федерация

Отталкиваясь от необходимости жизненного взаимодействия с видеоиграми, в разных ситуациях возникают очевидно различные интерпретации понятия «видеоигра». Так, при анализе видеоигры через призму

спорта разумнее всего обратиться к части 1.1 раздела 1 «Правил вида спорта „компьютерный спорт“»:

«Видеоигра — инвентарь компьютерного спорта, состоящий из программного обеспечения, позволяющего осуществить организацию соревновательного процесса (геймплея) соревнующимся сторонам (спортсменам), формирующего соревновательное пространство (арену), создающее объекты управления, воспринимаемые органами чувств человека, где участник соревнований через устройства ввода/вывода воздействует на объекты управления. Видеоигра автоматически либо с помощью контролируемых настроек/запретов обеспечивает равные условия соревнующимся сторонам»⁴.

Рассматривая сущность игры через призму виртуального пространства, можно вывести более общее определение синонимичного термина:

«Компьютерная игра — виртуальное пространство, создаваемое компьютерными средствами и организованное в соответствии с правилами игры»⁵.

При этом какое бы мы ни дали определение видеоигре, конститутивные элементы должны идентифицировать его. Автору, без притязаний на абсолютную истину, таковыми кажутся следующие элементы.

Игры, в частности, видеоигры, используются для передачи идей и социальных сообщений⁶.

Видеоигры включают в себя визуальный и слуховой мир, в котором игрок-пользователь манипулирует виртуальным персонажем (или персонажами), а точнее, аватаром⁷.

Интерактивность — виртуальный мир существует на одном компьютере, но возможен доступ удаленно, то есть через Интернет-соединение.

Физичность — пользователи получают доступ к программе через интерфейс, который имитирует физическое окружение на экране используемого устройства.

Игры создают пространства с инструментарием, обеспечивающим возможность коммуникации и виртуального взаимодействия между большим количеством пользователей.

Предоставление пользователю способности реализовать суть игрового процесса — аутоотеличность⁸.

⁴ Правила вида спорта „компьютерный спорт“ (утв. приказом Минспорта России от 22.01.2020 № 22) // СПС «КонсультантПлюс» (дата обращения: 22.12.2024).

⁵ Интернет-право: учебник и практикум для бакалавриата и магистратуры / В.В. Архипов. М.: Юрайт, 2019. С. 234.

⁶ Brown v. Entertainment Merchants Assn., 564 U.S. 786, 131 S. Ct. 2729, 180 L. Ed. 2d 708 (2011) // Casetext: Legal Research. URL: <https://casetext.com/case/brown-v-entmt-merchants-assn/> (дата обращения: 23.12.2024).

⁷ Аватар (в контексте компьютерных игр и Интернета) — виртуальная репрезентация пользователя в компьютерной игре (например, персонаж) и (или) коммуникационном интернет-сервисе (например, фотография учетной записи). Термин «аватар» заимствован из индуизма. Исходный смысл термина — бог, нисшедший в материальный мир (Интернет-право. С. 231.).

⁸ Аутоотеличность (от греч. αὐτο- + τέλος, «цель в самом себе») — свойство деятельности, обуславливающее желание индивида участвовать в ней с целью получения опыта данной деятельности; самоценность; самодостаточность [4, с. 14].

С теоретической и практической точек зрения правовая природа видеоигр в рамках существующей парадигмы отечественного правового регулирования не считается однозначно определенной. Существует ряд подходов, анализ которых позволит вывести необходимые умозаключения для дальнейшей экстраполяции предмета статьи.

Первый подход предполагает отнесение видеоигры исключительно к программе ЭВМ, под которой понимается представленная в объективной форме совокупность данных и команд, предназначенных для функционирования ЭВМ и других компьютерных устройств в целях получения определенного результата, включая подготовительные материалы, полученные в ходе разработки программы для ЭВМ, и порождаемые ею аудиовизуальные отображения (ст. 1261 ГК РФ). Созданная на компьютере программа может порождать аудиовизуальные отображения в двух пониманиях:

1) воспроизводя добавленные в эту программу ранее отдельно созданные результаты интеллектуальной деятельности;

2) непосредственно в результате действия программного кода (когда в коде заложены команды, нацеленные на автоматическое создание отображения программными средствами и установленным функционалом) [5, с. 66].

Рассматривая указанный подход глубже, можно представить себе программу для ЭВМ, которая будет отвечать всем признакам компьютерной игры, однако при этом не иметь творческого характера в принципе, ибо презумпция творческого характера всех элементов компьютерной игры опровержима фактическими обстоятельствами.

Согласно второму подходу видеоигра может рассматриваться как мультимедийный продукт, считающийся разновидностью сложного объекта в соответствии со статьей 1240 ГК РФ. Представленный подход признает, что практически каждый элемент видеоигры имеет отдельного автора, внесшего творческие усилия, например, при разработке дизайна уровней, игрового дизайна, сценария. Представляется несправедливым, что их творческая деятельность относится к порождаемым ЭВМ аудиовизуальными изображениям и не наделяет авторов правами на созданное ими.

При квалификации видеоигры в качестве сложного объекта возникает возможность воспользоваться специальными положениями, содержащимися в ст. 1240 ГК РФ:

1) презумпцией приобретения заказчиком прав на результаты интеллектуальной деятельности, входящие в состав сложного объекта, на основании договора об отчуждении исключительного права;

2) презумпцией всемирного и ограниченного сроком действия исключительного права характера лицензии, предоставляемой на такие объекты (если права на них не были приобретены на основании договора об отчуждении прав);

3) недействительностью условий лицензионных договоров, ограничивающих условия последующего ис-

пользования результатов интеллектуальной деятельности, входящих в состав сложного объекта [6, с. 334].

Стоит учитывать, что не все игры имеют правовую природу в качестве сложного объекта, ибо элементы видеоигры, учитывая данный подход, должны быть результатами интеллектуальной деятельности или средствами индивидуализации и, соответственно, быть охраноспособными [7, с. 63—66]. При анализе предыдущего подхода выявлено, что если аудиовизуальные отображения, ранее созданные вне компьютерной программы, соединены в ней и впоследствии воспроизводятся, то имеет место правовая квалификация видеоигры в соответствии со ст. 1240 ГК РФ, в отличие от иного понимания порождения аудиовизуального отображения.

Кажется логичным и разумным вывод, что указанная проблема должна разрешаться в каждом конкретном случае с учетом обстоятельств, связанных с осуществлением процесса производства и технической реализацией определенной видеоигры.

1.2. Республика Корея

Законодательство Южной Кореи в сфере интеллектуальной собственности имеет тенденцию к осмыслению правового режима видеоигр и уделяет особое внимание контролю с защитой прав интеллектуальной собственности в видеоиграх.

Например, согласно пункту 1 статьи 13 Закона о развитии игровой индустрии № 14424 от 20 декабря 2016 года правительство должно разрабатывать политику защиты прав интеллектуальной собственности на игровые продукты, чтобы защищать и развивать творческую деятельность игр⁹.

В представленном законе есть и определение видеоигры («Игра») в статье 2:

«Игра относится к видеопродукту, созданному для развлечения с использованием технологии обработки информации или механических устройств, таких как компьютерные программы для использования в свободное время, обучения и упражнений».

С признанием роли видеоигр как культурного феномена усилился контроль за этой сферой, порой и чрезмерный. Как раз руководствуясь анализом последнего, в одном из своих решений Конституционный суд Республики Корея пришел к выводу, что ограничения и удаления видеопродуктов были неконституционными. В связи с этим регулирование, касающееся производства и распространения музыки, видеопродуктов и игровых продуктов, предполагалось кардинально изменить и смягчить¹⁰.

⁹ Закон о развитии игровой индустрии № 14424 от 20 декабря 2016 г. // CaseNote. URL: 법령/게임산업진흥에_관한_법률/제44조?c=2&d=20190228&h=&b=&a= (дата обращения: 28.12.2024).

¹⁰ Решение Конституционного суда № 401 от 28 февраля 2019 года по ходатайству о неконституционности статьи 44(2) Закона о развитии игровой индустрии // CaseNote. URL: casenote.kr/헌법재판소/2017헌바401 (дата обращения: 28.12.2024).

С одной стороны, видеоигры можно признать компьютерной программой по смыслу статей 2 и 8 Закона о защите компьютерных программ № 3920 от 31 декабря 1986 года, ибо

1) программой признается творческое произведение, выраженное в виде серии инструкций и команд, которые используются прямо или косвенно в устройстве, обладающем способностью обработки данных, таком как компьютер и т. п. с целью получения определенного результата;

2) авторское право на программу возникает с момента создания программы и не требует соблюдения каких-либо процедур или формальностей, а фактическое ядро любой видеоигры — это компьютерный код¹¹.

С другой стороны, видеоигры относят к кинематографическим произведениям в соответствии с системным толкованием статей 2 и 100 Закона об авторском праве № 18547 от 7 декабря 2021 (далее — «Закон об авторском праве»). Так, кинематографическим называют творческое произведение, содержащее непрерывные изображения (независимо от того, сопровождаются они звуком или нет), которые можно просмотреть или услышать путем воспроизведения изображений с помощью механического или электронного устройства. Права же на данный вид объектов авторского права считаются переданными видеопроизводителю (если нет специального соглашения между сторонами), однако права авторов художественных произведений или музыкальных произведений, использованных в производстве, не затрагиваются¹².

Согласно исследованию Всемирной организации интеллектуальной собственности (ВОИС), в результате судебная практика и доктрина Республики Кореи начали признавать видеоигры аудиовизуальными или кинематографическими произведениями в случаях, когда они удовлетворяют предпосылкам, установленным в Законе об авторском праве, поскольку предоставляется более эффективная и комплексная защита интеллектуальных прав большинства заинтересованных лиц, принявших участие в разработке видеоигры [2, с. 59—60].

Таким образом, правовой режим видеоигр в Республике Корея хоть и не закреплен напрямую законодательно, но также неустойчив под «гнетом» установления сложности элементов в видеоигре, так как гибридный режим «программа — кинематографическое произведение» подразумевается для защиты всех охраняемых элементов видеоигры. Однако подведенные итоги по правовому режиму видеоигр в РФ также применимы и к Южной Корее: проблема должна разрешаться в каждом конкретном случае с учетом обстоятельств, связанных с осуществлением процесса производства и технической реализацией определенной видеоигры.

2. «Алгоритмичность» игровых механик и их полезность

Название данного параграфа неслучайно является не только оммажем предмету статьи, ибо алгоритм, с одной стороны, есть совокупность инструкций, позволяющих решить проблему и достичь определенного заданного результата [8, с. 25], с другой стороны — основной компонент программы для ЭВМ по смыслу статьи 1261 ГК РФ, так как отражает точную и детерминированную последовательность действий компьютерного сигнала, записанного в виде человекочитаемого текста, кода, псевдокода, без которого не будет работать программа. Однако из установленного в п. 5 ст. 1259 ГК РФ следует, что алгоритм лишен правовой защиты, и охраняется лишь его реализация в виде последовательности операций и действий над этими операциями [8, с. 27].

В данной работе автором рассматриваются не просто игровые механики как некая последовательность действий, а реализация этих правил в компьютерной программе и на материальном носителе.

Сообщество разработчиков видеоигр обычно предпочитает термин «игровая механика» термину «правила игры», поскольку правила считаются печатными инструкциями, о которых игрок знает или должен знать для вхождения в игровую атмосферу, в то время как механика именно видеоигр скрыта от игрока, то есть реализована в программном коде, к которому у игрока нет прямого доступа через пользовательский интерфейс [9, с. 221].

Можно рассмотреть данное разграничение и с другой точки зрения. Игровые механики влияют на саму возможность пользователя видеоигры погрузиться в виртуальное игровое пространство (или просто запустить видеоигру, например, при плохой оптимизации игровых механик), в то время как правила игры предоставляют методику прохождения видеоигры для самого пользователя¹³.

Держа вышеуказанное в качестве важного уточнения, представляется разумным перейти к осмыслению игровых механик, а в дальнейшем термин «игровые механики» применять исключительно к видеоиграм.

Игровые механики помогают сбалансировать процесс прохождения игры таким образом, чтобы генерировать именно те впечатления, которые пользователи хотели получить от игры при достаточном вовлечении в **сюжет** (последовательность событий, которые разворачиваются в игре), **эстетику** (создание действительно запоминающегося впечатления игрока от процесса), **технологии** (сам носитель игры — физические объекты, которые делают ее возможной) [10, с. 53—54].

¹¹ Computer Programs Protection Act № 3920. December 31, 1986 // WIPO LEX. URL: <https://wipo.lex-res.wipo.int/edocs/lexdocs/laws/en/kr/kr003en.pdf> (дата обращения: 29.12.2024).

¹² Закон об авторском праве № 18547 от 7 декабря 2021 г. // Сайт Национального правового центра. URL: <https://www.law.go.kr/법령/저작권법> (дата обращения: 29.12.2024).

¹³ Это весьма условное разделение дефиниций, поскольку если правила игры абстрактны или вариативны, то видна разница между механиками и правилами. Однако в видеоиграх чаще всего нельзя выйти за пределы действующих правил в рамках ограниченного компьютерного кода, если не учитывать cheats, которые позволяют пройти игру «не по сценарию» разработчиков.

Далее Эрнест Адамс и Йорис Дорманс отмечают пять различных типов механик¹⁴:

- Физика — процесс перемещения, искажения, приращения, уничтожения игровых объектов;
- Внутренняя экономика — механика операций с игровыми элементами, которые собираются, потребляются и обмениваются пользователями друг с другом и с системой;
- Прогрессия — механика продвижения по уровням персонажа и виртуального игрового мира, которые блокируют или разблокируют доступ к определенным областям;
- Тактическое маневрирование — регулирование стратегических преимуществ;
- Социальное взаимодействие — коммуникация между игроками и создание мотивации к такой [9, с. 7].

Джесси Шелл, в свою очередь, выделяет семь типов игровых механик: пространство, время, действия, объекты, правила, навыки, случайность¹⁵.

Получается, что на одном уровне игровые механики — это очень объективные, четко сформулированные наборы законов виртуального игрового мира, однако на другом уровне они связаны с чем-то более «таинственным» [10, с. 166], так как разум пользователя разбивает все игры на ментальные модели, которые создают ощущение «клишированности». От последнего разработчики пытаются избавиться при помощи генерирования новых и компиляции старых игровых механик, выводя полезность конкретной механики в конкретном игровом событии.

Если же экстраполировать написанное, то можно представить и само определение игровых механик:

Игровые механики — это процедурные алгоритмы видеоигры, описывающие цель видеоигры и позволяющие сбалансировать другие конститутивные элементы игрового процесса, реализуемые в программном обеспечении.

Защита игровых механик: авторско-правовой и патентно-правовой подходы

1. Оригинальность и форма выражения сценария, изображений, танцев и подобных механик

Будучи на первый взгляд абстрактными идеями, игровые механики не считаются объективным выражением произведения. Кроме того, они являются «функциональ-

ными» для получения игроком удовольствия от игры. Таким образом, механика видеоигр часто приравнивается к правилам традиционных игр и как таковая не считается объектом авторского права, также не массово патентуется, по крайней мере, в Европе [11, с. 449].

Однако считать, что игровые механики не подлежат охране, равносильно фактической легализации клонов игр. Это хорошо известная дилемма особенно актуальна для игр-симуляторов, где аудиовизуальный результат может быть недостаточно творческим, чтобы пользоваться защитой авторского права, поскольку этот результат деятельности просто воспроизводит реальность¹⁶.

ГК РФ в статье 1259 устанавливает режим программ для ЭВМ как объекта авторских прав; при этом рассматривать всю видеоигру только как компьютерную программу, а игровые механики — исключительно как набор правил было бы неправильно.

Российская правоприменительная практика не пестрит изобилием судебных актов, рассматривающих отмеченную в статье проблематику, однако в немногочисленных найденных делах прослеживается общий вектор по вопросам охраноспособности игровых механик. Например, Тринадцатый арбитражный апелляционный суд сделал вывод о заимствовании нескольких элементов интерфейса и логики нескольких игр, однако заметил, что указанные элементы являются стандартными для многих других приложений и являются общеупотребительными¹⁷, с чем в дальнейшем согласился Суд по интеллектуальным правам и Верховный Суд РФ.

Каждый элемент видеоигры может быть охраноспособным, если были приложены творческие усилия или была пройдена процедура регистрации, например, товарного знака. Так, в США возникают авторские права на сюжет видеоигр как художественное произведение¹⁸, изображения¹⁹, татуировки²⁰, танцы²¹. Чаще всего в представленных категориях размышляют о применении доктрины “The Scenes of a Faire Doctrine” [12, с. 81], в соответ-

¹⁶ Stern Elecs., Inc. v. Kaufman, 669 F.2d 852, 856 (2d Cir. 1982) // CaseText. URL: <https://casetext.com/case/stern-electronics-inc-v-kaufman> (дата обращения: 06.01.2025).

¹⁷ Постановление Тринадцатого арбитражного апелляционного суда от 31 октября 2016 года № 13АП-25478/2016 по делу № А56-73596/2015 // СПС «КонсультантПлюс» (дата обращения: 06.01.2025). Постановление Девятого арбитражного апелляционного суда от 25 октября 2022 года № 09АП-67549/2022 по делу № А40-43579/2022 // СПС «КонсультантПлюс» (дата обращения: 06.01.2025).

¹⁸ Как защитить интеллектуальные права на видеоигру // Право.ру. URL: <https://pravo.ru/story/241226/> (дата обращения: 06.01.2025).

¹⁹ Nova Productions Ltd v Mazooma Games Ltd & Ors (CA). // 5RB. URL: <https://www.5rb.com/case/nova-productions-ltd-v-mazooma-games-ltd-ors-ca/> (дата обращения: 06.01.2025).

²⁰ Solid Oak Sketches, LLC v. 2K Games, Inc., 449 F. Supp. 3d 333 (S.D.N.Y. 2020) // CaseText. URL: <https://casetext.com/case/solid-oak-sketches-llc-v-2k-games-inc-2017> (дата обращения: 07.01.2025).

²¹ California District Court Holds Dance Moves in Fortnite Did Not Infringe Copyright // Lexology. URL: <https://www.lexology.com/library/detail.aspx?g=c55e1387-520a-48db-9b2d-52e09d6da63c> (дата обращения: 07.01.2025).

¹⁴ Отдельно стоит отметить, что скрупулезный анализ данных механик не является необходимым для представленной статьи, поскольку целью параграфа является показать мнения, существующие среди разработчиков видеоигр. Также намеренно не были представлены все вариации игровых механик, например, дискретные и непрерывные.

¹⁵ В данной типологии видна вышеописанная неопределенность в терминологии между «игровыми механиками» и «игровыми правилами». Шелл указывает, что правила делают возможными все механики, которые и добавляют решающий элемент, делающий игру игрой — цель [10, с. 184].

ствии с которой некоторые выражения идеи не могут быть охраноспособны как таковые, поскольку представляют собой набор стандартных элементов результатов интеллектуальной деятельности одного вида или жанра²². Американскими судами также отмечается, что отсутствие «минимального художественного выражения», необходимого для признания авторско-правовой охраны дизайна и конфигурации дисплея видеоигры, является причиной непредоставления правовой охраны видеоигре, а не финансовые доходы или общественная популярность, ибо «во главе угла» стоит оригинальность и креативность²³.

Переходя к анализу практике Республики Корея, важно указать: ранее суды придерживались позиции, что поскольку

1) под произведением понимается «творческое выражение идеи и мысли, полученное посредством умственных усилий человека в области культуры, такой как литература, наука или искусство»;

2) произведение относится к конкретному внешне-му выражению идей²⁴,

то игра со своими игровыми механиками не что иное, как своего рода «идея», поскольку с самого начала была принята позиция, согласно которой правила и методы игры трудно защитить от авторских прав.

Однако в 2019 году Верховный суд Республики Корея привлек внимание, вынеся решение, которое отличается от его предыдущих позиций²⁵. Верховный суд, рассматривая спор о схожести двух мобильных игр от Авокадо Энтертейнмент Инкорпорейтед и King.com Лимитед, не только определил игровые продукты как произведения сложного характера, сочетающие в себе литературные, музыкальные художественные произведения, произведения компьютерных программ и т. д., но и определил необходимость установления того, является ли игровой продукт творческим, через призму креативности каждого из компонентов, которые являются подмножеством самого игрового продукта²⁶.

Так, при рассмотрении креативности игрового продукта необходимо рассматривать креативность каждого компонента: персонажи, предметы виртуальной игровой реальности, интерфейс и остальные игровые механики, а вопрос, как выбирать, компоновать и комбинировать их, учитывается при составлении основного производственного замысла и сценария, технически реализуемого при выборе и расположении основных элементов. То есть судом напрямую исследовалась уникальность и креативность игровых механик не только для определения охраноспособности видеоигры в целом, но и сама возможность игровых механик при определенных условиях быть объектом авторского права.

Автором не было найдено в представленной судебной практике ни РФ, ни США, ни Республики Корея упоминания доктрины «слияния», которая проявляется лишь косвенно. Данная доктрина в авторском праве гласит, что если идея и ее выражение настолько связаны друг с другом, что они представляют собой единое целое, т. е. существует только один мыслимый способ или ограниченное число способов выразить и воплотить идею в произведении, то объективное выражение в реальном мире этой идеи не подлежит правовой защите в рамках авторского права [13, с. 781]. Хотя во всех трех юрисдикциях доктрина активно применяется²⁷.

В итоге: видеоигры состоят из множества охраноспособных и неохраноспособных элементов в зависимости от сложности разработки игры, а также формальных требований оригинальности и формы выражения, которые, в свою очередь, «расщепляются» на отдельные требования. Однако, как это видно из анализа правоприменительной практики трех юрисдикций, хоть указанные выводы применяются по отношению к видеоигре в целом и к каждой части отдельно, авторско-правовая защита игровых механик, по мнению автора, сомнительна в связи с особенностями игровых механик и повышенным требованиям авторского права к форме интеллектуального продукта, а не его содержания, по общему правилу.

2. Новизна, наличие изобретательского уровня, промышленная применимость диалогового окна и pay-to-win

Как отмечается в отечественной литературе, российское законодательство не препятствует патентованию алгоритма, который реализуется программой для ЭВМ и изложен в виде признаков способа как объекта

²² Walker v. Time Life Films, Inc. 784 F.2d 44 (2d Cir. 1986) // CaseMine. URL: <https://www.casemine.com/judgement/us/5914c27fadd7b049347c00d8> (дата обращения: 07.01.2025); Blizzard Entertainment, Inc v. Lilith Games Co. 2015 WL 8178826 (N.D. Cal. 2015) // Justia US Law. URL: <https://law.justia.com/cases/federal/districtcourts/california/candce/3:2015cv04084/290949/35/> (дата обращения: 07.01.2025).

²³ Atari Games Corp. v. Oman, U.S. District Court for the District of Columbia – 693 F. Supp. 1204 (D.D.C. 1988) May 25, 1988 // Justia US Law. URL: <https://law.justia.com/cases/federal/district-courts/FSupp/693/1204/2357614> (дата обращения: 07.01.2025).

²⁴ Решение Верховного Суда от 8 июня 1993 г. // CaseNote. URL: <https://casenote.kr/대법원/93다3073> (дата обращения: 08.01.2025); Решение Верховного суда от 25 ноября 1997 г. // CaseNote. URL: <https://casenote.kr/대법원/97도2227> (дата обращения: 08.01.2025).

²⁵ Несмотря на отсутствие прецедентного права в правовой системе Южной Кореи, как и в РФ, толкования закона в актах вышестоящих судов даже по конкретным делам считаются квазиобязательными к применению. Например, Решение Верховного суда от 16 мая 2013 г. [Gong 2013 2, 1077] // CaseNote. URL: <https://casenote.kr/대법원/2012다202819> (дата обращения: 08.01.2025).

²⁶ Решение Верховного суда от 27 июня 2019 г. [Gong 2019 2, 1447] // CaseNote. URL: <https://casenote.kr/대법원/2017다212095> (дата обращения: 08.01.2025).

²⁷ «Метод выражения, принятый Samsung в этом случае, является стандартом в соответствующей отрасли, поэтому кажется, что не существует другого более действенного метода». — Решение Верховного суда от 27 января 2005 г. [Jip 53, 407; Gong 2005.3.1.(221), 359]. // CaseNote. URL: <https://casenote.kr/대법원/2002도965> (дата обращения: 14.02.2025). См. также постановление Девятого апелляционного суда от 24 июня 2019 г. № 09АП-28070/2019 по делу № А40-60319/2018 // СПС «Консультант Плюс» (дата обращения: 14.02.2025); Educational. Testing Services v. Katzman, 793 F.2d 533, 539 (3d Cir. 1986) // CaseText. URL: <https://casetext.com/case/educational-testing-services-v-katzman-2> (дата обращения: 14.02.2025).

изобретения, если изложенный способ не представляет собой описание лишь последовательности выполнения конкретных математических операций²⁸.

В Российской Федерации патентование программы для ЭВМ в качестве изобретения не представляется возможным в силу императивности пунктов 4 и 5 статьи 1350 ГК РФ, поскольку правила и методики игр предполагают разработанную идею без формы, а многие компьютерные программы разрабатываются путем внесения поступательных изменений или улучшений в уже существующие программы, поэтому изобретательский уровень отсутствует по причине очевидности для специалистов [14, с. 42].

Представляется обоснованным осуществлять правовую защиту игровой механики в рамках полезной модели как техническому решению, относящемуся к устройству, так как полезной модели предоставляется правовая охрана, если она является новой и промышленно применимой, согласно статье 1351 ГК РФ.

Однако для соблюдения законодательных предписаний игровой механике недостаточно быть программным кодом: она должна осуществлять какую-то новую и полезную функцию в комплексе с основным материальным объектом.

При осуществлении мониторинга далее удалось найти патент на изобретения такого уровня в рамках мониторинга. Уже прекративший действие патент № 2 676 667 представляет механику движения, в которой принимаются входные данные от одного или нескольких ездовых при помощи схемы интерфейса транспортного средства, а отдельный игровой контроллер выполнен с возможностью принимать информацию от схемы интерфейса транспортного средства²⁹.

В Соединенных Штатах Америки существует четыре основных требования к патентоспособности согласно статье 52(1) Закона США «О патентах» № 117-168 от 1951 г.:

- должно существовать изобретение, относящееся к любой области техники;
- изобретение должно быть пригодным для промышленного применения;
- изобретение должно быть новым;
- изобретение должно иметь изобретательский уровень³⁰.

При мониторинге патентных заявок было выявлено наибольшее количество именно в США, что неудивительно, ибо они отказались от подхода, согласно которому патентоспособное изобретение

должно обязательно существовать в материальной форме [15, с. 7—8].

Патент США № 8360866 на игру Luchene описывает изобретение, которое подталкивает пользователей к совершению внутриигровых покупок, когда они сталкиваются со сложным сценарием³¹. При этом видеоигра может предоставить предложение игроку в тот момент, когда игрок столкнулся со значительной трудностью или неоднократно столкнулся с трудностями.

Далее, типичный пример механики pay-to-win — это патент США № 10099140. Сообщения от помощи в прохождении настроены для игрока на основе его или ее поведенческих данных, таких как уровень интереса или удовлетворенности игрой. Маркеры для таких сообщений могут включать «выигрыш или проигрыш заранее определенного количества игр подряд». Данные сообщения могут включать рекламные акции, связанные с микротранзакциями или загружаемым контентом³².

Патент США № 9795886 описывает систему, которая позволяет начинающим пользователям приобретать внутриигровую поддержку дешевле, чем опытным пользователям, то есть цены на улучшение в онлайн-игре на основе силы и/или мощности пользователя в игре³³.

Механика pay-to-win, как было показано на примерах, связана с целевым маркетингом. Из интересных данных можно выделить мнение некоторых ученых о том, что целевой маркетинг приносит пользу как рекламодателям, так и целевым потребителям. Так, целевой маркетинг сокращает потери, поскольку позволяет избежать навязывания рекламы лицам, которые вряд ли будут восприимчивы к рекламе [16, с. 85].

Полезность, новизну и неочевидность Патентное ведомство США нашло и в патенте № 9017169, который предоставлял возможность игрокам коммуницировать с помощью интерфейса: выведение на экран диалогового окна, память для хранения данных, связанных с игрой, один или несколько процессоров, соединенных с интерфейсом и памятью, генерирование первых графических данных, представляющие виртуальную игровую среду, принадлежащей второму игроку³⁴.

В Республике Корея также регистрируют патенты на игровые механики в случаях, предусмотренных в Законе о патентах № 19007 от 18 октября 2022 г. (далее — «Закон о патентах»), а именно пункта 1 статьи 2

²⁸ Джермакян В.Ю. Комментарий к главе 72 «Патентное право» Гражданского кодекса РФ (постатейный). 3-е изд., перераб. и доп. // СПС «Консультант Плюс» (дата обращения: 21.02.2025).

²⁹ Патент № 2676 667 // ФИПС. URL: <https://www.fips.ru/iiss/document.xhtml?facesredirect=true&id=e7908b0721f612d63776541bb7063f41> (дата обращения: 21.02.2025).

³⁰ Patents Law, 35 U.S.C. §§ 1 et seq. 1951 // Congress. Gov. URL: <https://www.congress.gov/117/plaws/publ169/PLAW-117publ169.pdf> (дата обращения: 21.02.2025).

³¹ U.S. Patent № 8360866 (filed Jan. 29, 2013) // USPTO. URL: <https://image-pubs.uspto.gov/dirsearch-public/print/downloadPdf/8360866> (дата обращения: 21.02.2025).

³² U.S. Patent №. 10099140 (filed Oct. 16, 2018) //USPTO. URL: <https://image-pubs.uspto.gov/dirsearch-public/print/downloadPdf/10099140> (дата обращения: 22.02.2025).

³³ U.S. Patent № 9795886 (filed Oct. 24, 2017) // USPTO. URL: <https://image-pubs.uspto.gov/dirsearch-public/print/downloadPdf/9795886> (дата обращения: 22.02.2025).

³⁴ U.S. Patent №. 9017169 (filed Apr. 28, 2015) // Google Patents. URL: <https://patentimages.storage.googleapis.com/a1/ba/03/3f80bd263ff2c4/US9017169.pdf> (дата обращения: 22.02.2025).

и статьи 29³⁵: «Изобретения должны относиться к **сложным творениям (принцип изощренности)**, с технической **идеей** и использованием **законов природы**»³⁶.

В решении Патентного суда № 2921 от 4 июля 2016 года была отменена защита патента, так как его можно было легко воссоздать на основе уже опубликованного игрового сервера для конкурентного онлайн-обучения и его метода. Суд указал, что «технически не сложно выделить функцию сервера аутентификации, которая была внутренним компонентом в предыдущем изобретении, и перенести её на отдельный сервер. Кроме того, концепция сервера аутентификации уже широко применяется в интернет-технологиях. Даже человек без технического образования может легко понять и воспроизвести этот компонент изобретения».

Таким образом, существует множество патентов на различные игровые механики, удовлетворяющие требованиям национальных законодательств, если эти игровые механики хоть и являются синергией идеи и программного кода, но являются не просто функцией, а составляют неотъемлемую и центральную часть технического решения конкретной задачи комплекса материальной и нематериальной сущности.

Заключение

В представленной статье был осуществлен сравнительно-правовой анализ правового регулирования видеоигр в целом, а также представлены концепции дихотомии правовой защиты игровых механик, которые имеют свои достоинства и недостатки в зависимости от конкретных параметров. Приведенные результаты анализа оказались возможны благодаря скрупулезному мониторингу патентных заявок и некоторой правоприменительной практики.

Автор предлагает не претендующий на абсолютную истину вклад в юридический научный дискурс, состоящий из:

1) выведенного авторского определения игровых механик для целей права, а также ряда закономерностей

и уникальных черт игровых механик, реализуемых через действие алгоритмов;

2) перенесения зарубежного опыта интерпретации игровых механик через расширение объема защиты авторских прав за счет включения рассуждений о том, как выбираются, составляются, комбинируются игровые механики в видеоигре (в интерпретации сложного объекта) для целей установления как самостоятельной творческой ценности механик, так и общего представления о видеоигре в качестве системы неотъемлемых подмножеств;

3) более детальное описание правового ландшафта с демонстрацией общих паттернов судебной и патентной практики трех юрисдикций, одна из которых не затрагивалась так подробно в научном сообществе.

Сделаны следующие выводы:

1) несмотря на ряд отечественных и зарубежных исследований, пока еще рано заявлять о едином представлении правового режима видеоигр даже в рамках условных групп (что видно на примере РФ и Республики Кореи);

2) для авторско-правовой охраны игровых механик, помимо установления оригинальности и формы, необходимо определение неких стандартов (возможно, для проверяющих и судебных органов³⁷), которые точно будут определять зависимость стабильной «работоспособности» игрового процесса от используемых игровых механик как в совокупности, так и по отдельности. Указанное не противоречит юридическим доктринам, например, слияния, а, наоборот, наполняет их глубиной правового анализа творческого вклада;

3) для патентно-правовой охраны игровых механик в каждой из проанализированных юрисдикций существуют свои особенности удовлетворения патентной заявки, однако общей закономерностью является выражение игровых механик в необходимой законом форме, и не просто выполнение в алгоритме конкретной функции, а наличие факта неотъемлемости технического решения конкретной задачи комплекса материальной и нематериальной сущности объекта патентных прав.

Данный подход кажется оптимальным при теоретической правовой защите игровых механик, нежели иной, поскольку

а) патентное право предлагает временное ограничение, что позволит третьим лицам по истечению срока действия патента воспользоваться технологией для дальнейшего развития отрасли;

б) принцип внесения имеет материально-правовое и конститутивное значение, выступая в качестве необходимого условия для возникновения или перехода прав на объекты патентных прав, а также осуществляет уведомительную функцию для третьих лиц.

³⁵ Закон о патентах №19007 от 18 октября 2022. // CaseNote. URL: <https://www.law.go.kr/법령/특허법> (дата обращения: 23.02.2025).

³⁶ «Естественный закон природы» относится к причине или явлению мира природы как к постоянному и неизменному неизбежному закону, происходящему в мире природы. Например, «вода течет с высокого места на низкое» или «гравитация действует на все предметы» — это законы природы. Однако игровые методы не являются законами природы и не могут быть предметом изобретения.

«Техническая идея» относится к идее, которая рационально создана для достижения определенной цели. Технологическая идея — это мысль, идеал или идея, которая существует в сознании человека и относится к ряду идей, задуманных для решения проблемы или достижения цели на основе технологии. Технические идеи должны быть конкретными.

«Изоощренность изобретения» относится к высокому уровню технологии, которую не может легко изобрести человек с обычными знаниями в соответствующей технической области. Напротив, фундаментальное различие между полезной моделью и изобретением заключается в том, что первое не требует высокой степени изобретательности в соответствии с Законом о патентах.

³⁷ Судя по новейшей судебной практике, правоприменительные органы стали больше углубляться в структуру и суть видеоигр, как это было в своём роде предсказано Ластовкой. См. Lastowka G. Copyright Law and Video Games: A Brief History of an Interactive Medium // SSRN. URL: https://www.wipo.int/meetings/ru/details.jsp?meeting_id=37864 (дата обращения: 02.03.2025).

Литература

1. Киселева Л.Ю. Видеоигры как объекты права интеллектуальной собственности // Образование и право. 2022. № 3. С. 93—99.
2. Abrams M.S. The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches. WIPO Working Paper. 2013. 96 p.
3. Матвеев А.Г., Синельникова В.Н. Объекты интеллектуальной собственности, получающие охрану в XXI веке // Вестник Пермского университета. Юридические науки. 2019. № 2. С. 281—309.
4. Казакова Н.Ю. Гейм-дизайн (художественно-проектный подход к созданию цифровой игровой среды) : автореф. дис. ... докт. искусств. наук. М., 2017. 40 с.
5. Архипов В.В. Интеллектуальная собственность в индустрии компьютерных игр: проблемы теории и практики // Закон. 2015. № 11. С. 61—69.
6. Савельев А.И. Электронная коммерция в России и за рубежом: правовое регулирование. М. : Статут, 2016. 640 с.
7. Чурилов А.Ю. Правовое регулирование интеллектуальной собственности в игровой индустрии // Интеллектуальная собственность. Авторское право и смежные права. 2017. № 10. С. 59—68.
8. Талапина Э.В. Алгоритмы и искусственный интеллект сквозь призму прав человека // Журнал российского права. 2020. № 10. С. 25—39.
9. Adams E., Dormans J. Game mechanics: Advanced Game design. Berkeley: New Riders Games. 2012. 353 p.
10. Schell J. The Art of Game Design: A Book of Lenses. Boca Raton: Taylor & Francis. 3rd edition. 2019. 610 p.
11. Boyden B. Games and Other Uncopyrightable Systems. George Mason Law Review. No. 439. 2011. P. 449.
12. Kurtz A. Copyright: The Scenes of a Faire Doctrine. Florida Law Review. Vol. 41. 1989. Pp. 79–114.
13. Murray M.D. Copyright, Originality, and the End of the Scenes a Faire and Merger Doctrines for Visual Works. Law Faculty Scholarly Articles. Vol. 58 (3). 2006. Pp. 779–860.
14. Чурилов А.Ю. Патентная охрана в индустрии видеоигр через призму патентования программ для ЭВМ // ИС. Промышленная собственность. 2020. № 12. С. 42—50.
15. Guntersdorfer M. Software Patent Law: United States and Europe Compared. Duke Law & Technology Review. 2003. Vol. 2. Iss. 1. Pp. 1–11.
16. Sigmon K.A. Pay to play: video game monetization patents and the doctrine of moral utility. Georgetown Law Technology Review. 2021. No. 5 (1). Pp. 72–98.

SECTION:

INFORMATION AND AUTOMATED SYSTEMS AND NETWORKS

VIDEO GAMES AND GAME MECHANICS: LEGAL REGIME AND PROTECTION

Astemir Pagov, 2nd year master's student at Saint Petersburg State University, lawyer, Saint Petersburg, Russian Federation. E-mail: apagov.legal@gmail.com

Keywords: computer games, copyright, patent law, video games rules, comparative law.

Abstract

Purpose of the paper: analysing and developing legal science approaches to protecting intellectual rights to game mechanics in different jurisdictions. The study is aimed at identifying patterns in law enforcement practice and determining the legal regime for game mechanics in the context of modern legal systems.

A manifold method of study was used in the paper which included a comparative legal analysis of laws of the Russian Federation, the Republic of Korea, and the USA in the field of game mechanics protection. An analysis of scholarly concepts of the legal regime of video games was carried out which allowed to single out the key aspects of regulation. In addition, patent claims and court practice related to game mechanics protection were studied, and dogmatic and jurisdictional prospects for their protection were considered.

The study showed that, contrary to a widespread belief that efficient patenting of game mechanics is impossible in Russia, examples of such objects of patent rights were found which means that there exists a law enforcement practice in this field. An analysis of foreign jurisdictions showed that game mechanics can be protected by copyright and patent law which refutes the argument that their legal protection using the essence of useful models is impossible. Based on monitoring patent claims

and court decisions, specific features of legal regulation of game mechanics were identified including their unique traits as intellectual property objects. The identified patterns allowed to word proposals for improving the Russian legal system in the field of game mechanics protection and to determine potential areas of further research in this field.

References

1. Kiseleva L.Iu. Videoigry kak ob"ekty prava intellektual'noi sobstvennosti. *Obrazovanie i pravo*. 2022. No. 3. Pp. 93–99.
2. Abrams M.S. The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches. WIPO Working Paper. 2013. 96 p.
3. Matveev A.G., Sinel'nikova V.N. Ob"ekty intellektual'noi sobstvennosti, poluchaiushchie okhranu v XXI veke. *Vestnik Permskogo universiteta. Iuridicheskie nauki*. 2019. No. 2. Pp. 281–309.
4. Kazakova N.Iu. Geim-dizain (khudozhestvenno-proektnyi podkhod k sozdaniyu tsifrovoi igrovoi sredy) : avtoref. dis. ... dokt. iskusstv. nauk. M., 2017. 40 pp.
5. Arkhipov V.V. Intellektual'naia sobstvennost' v industrii komp'yuternykh igr: problemy teorii i praktiki. *Zakon*. 2015. No. 11. Pp. 61–69.
6. Savel'ev A.I. Elektronnaia kommertsii v Rossii i za rubezhom: pravovoe regulirovanie. M. : Statut, 2016. 640 pp.
7. Churilov A.Iu. Pravovoe regulirovanie intellektual'noi sobstvennosti v igrovoi industrii. *Intellektual'naia sobstvennost'. Avtorskoe pravo i smezhnye prava*. 2017. No. 10. Pp. 59–68.
8. Talapina E.V. Algoritmy i iskusstvennyi intellekt skvoz' prizmu prav cheloveka. *Zhurnal rossiiskogo prava*. 2020. No. 10. Pp. 25–39.
9. Adams E., Dormans J. *Game mechanics: Advanced Game design*. Berkeley: New Riders Games. 2012. 353 p.
10. Schell J. *The Art of Game Design: A Book of Lenses*. Boca Raton: Taylor & Francis. 3rd edition. 2019. 610 p.
11. Boyden B. Games and Other Uncopyrightable Systems. *George Mason Law Review*. No. 439. 2011. P. 449.
12. Kurtz A. Copyright: The Scenes of a Faire Doctrine. *Florida Law Review*. Vol. 41. 1989. Pp. 79–114.
13. Murray M.D. Copyright, Originality, and the End of the Scenes a Faire and Merger Doctrines for Visual Works. *Law Faculty Scholarly Articles*. Vol. 58 (3). 2006. Pp. 779–860.
14. Churilov A.Iu. Patentnaia okhrana v industrii videoigr cherez prizmu patentovaniia programm dlia EVM. *IS. Promyshlennaia sobstvennost'*. 2020. No. 12. Pp. 42–50.
15. Guntersdorfer M. Software Patent Law: United States and Europe Compared. *Duke Law & Technology Review*. 2003. Vol. 2. Iss. 1. Pp. 1–11.
16. Sigmon K.A. Pay to play: video game monetization patents and the doctrine of moral utility. *Georgetown Law Technology Review*. 2021. No. 5 (1). Pp. 72–98.