

**Компьютерная игра как охраняемый результат интеллектуальной
деятельности**

Кристина Савицкая Дмитриевна

Аспирант

Белорусский государственный университет, Юридический факультет, Минск, Беларусь

E-mail: k.savitskaya@psu.by

Компьютерная игра является продуктом информационного общества. Компьютерные игры - один из наиболее значимых и быстро растущих сегментов глобальной массовой культуры. Однако, несмотря на повсеместное распространение, данное явление не достаточно исследовано юридической наукой. Одной из ключевых проблем является само определение феномена компьютерных игр.

Вопросы правового статуса компьютерной игры рассматривались в исследованиях И.Стамату [11], Е.С. Гринь [2], Г. Москалевич [5] Е.Н. Калугиной [4] и др.

Несмотря на наличие исследований, затрагивающих проблемы правового статуса компьютерных игр, в научной литературе проблема регулирования отношений указанного явления с позиций права интеллектуальной собственности не представляется разработанной в достаточной мере.

Для того, чтобы более точно определить правовую природу компьютерной игры, целесообразным представляется анализ понятия и её основных элементов. В Толковом словаре русского языка С.И. Ожегова под игрой понимается тот или иной вид, способ, каким играют, развлекаются [8, с.211]. Данное понятие конкретизируется в компьютерной энциклопедии: «компьютерная игра - это игра, построенная с помощью мультимедийных способностей компьютера, содержание которой определяется специальным алгоритмом, который описывает процесс её прохождения» [1, с.139]. С.В. Долина и В.В. Клепацкий характеризуют игру как конструктивную конфигурацию - контролируемый повторяющийся процесс создания альтернативной реальности в определенном игровом пространстве и в течении игрового времени, сущность которого заключается в удовлетворении биологических, психологических и эстетических потребностей игроков и зрителей [3, с. 168].

В своем исследовании И.И. Югай рассматривает компьютерную игру как «специфическое художественное явление, сложившееся в рамках виртуальной художественной культуры, художественный образ и сюжетное основание которого строится на основании компьютерной программы и специальных художественных средств» [10, с.13] О.В. Шлыкова характеризует компьютерную игру как вид программного обеспечения [9, с.141].

На основании приведенных трактовок компьютерной игры, можно сделать вывод, что доктрина предлагает различную интерпретацию исследуемого явления. Каждое определение раскрывает специфику феномена компьютерной игры применительно к потребностям конкретного исследования. В общем смысле, компьютерная игра представляет собой сложный результат творческой деятельности, организованное в соответствии с правилами игры художественное виртуальное пространство, основанное на интерактивном взаимодействии пользователя посредством программы для ЭВМ.

Правовой режим компьютерной игры не определен белорусским законодателем. В законе Республики Беларусь «Об авторском праве и смежных правах» отсутствует упоминание о компьютерных играх как объекте авторского права. Однако в качестве охраняемых объектов авторского права в ст.5 указанного закона названы компьютерные программы, а также в перечень объективных форм охраняемых авторским правом произведений включена электронная, в том числе цифровая форма.

Российская судебная практика идет по пути признания компьютерной игры программой для ЭВМ [7]. Л.И. Подшибихин рассматривает компьютерную игру как часть программы для ЭВМ [6, с.74]. Однако программа для ЭВМ является лишь частью компьютерной игры. Компьютерная игра представляет собой сложный результат творческой деятельности, состоящий из двух частей: программы для ЭВМ и других объектов. Сама же программа для ЭВМ не является сложным объектом.

Внешнее восприятие компьютерной игры схоже с аудиовизуальным произведением. Однако ключевое отличие компьютерной игры от аудиовизуального произведения заключается в способности функционировать при взаимодействии с пользователем, в то время как воспроизведение аудиовизуального объекта возможно вне контакта с пользователем.

О.В.Шлыкова относит компьютерные игры к мультимедийным продуктам [9, с.141]. Подобной позиции придерживается Г. Москалевич [5, с.19], Е.Н. Калугина [4, с. 19].

Таким образом, на основании проведенного исследования, можно заключить, что компьютерную игру следует причислить к мультимедийным произведениям, поскольку она отвечает всем необходимым признакам: имеет в своем составе несколько охраняемых результатов интеллектуальной деятельности, разнородных, созданных авторами в сотрудничестве (программа для ЭВМ, произведения графики и дизайна, литературное произведения, музыкальные произведения, сценарий и прочие); характеризуется сложной внутренней структурой; основана на активном взаимодействии пользователя с компьютерной программой - признак интерактивности; а также основывается на материализации виртуальных образов, посредством которых пользователь управляет виртуальной средой.

Источники и литература

- 1) Большая компьютерная энциклопедия /Отв. редактор Н.В. Дубенюк.-М.: Эсмо, 2007. – 480с.
- 2) Гринь, Е.С. Авторские права на мультимедийный продукт /Е.С. Гринь. – Москва: Проспект, 2013. – 123с.
- 3) Долина, С.В. Игра в коммуникациях виртуального пространства / С.В. Долина, В.В. Клепацкий // Научный Вестник Московского государственного технического университета гражданской авиации. – 2011. - № 166. – с. 166-169.
- 4) Калугина, Е.Н. Правовая природа мультимедийной игры как объекта интеллектуальных прав / Е.Н. Калугина // Правовой партнер. -2013. - №2.–с.18-24.
- 5) Москалевич, Г. Особенности лицензионного договора на продукт мультимедиа как охраняемый объект интеллектуальной собственности / Г. Москалевич // Интеллектуальная собственность в Беларуси. – 2013. - №2. – с. 19 – 22.
- 6) Подшибихин, Л.И. Правовая охрана программы для ЭВМ / Л.И. Подшибихин. - М., 2010.-152с.
- 7) Постановление Федерального Арбитражного суда Московского округа кассационной инстанции по проверке законности и обоснованности решений (определений, постановлений) арбитражных судов, вступивших в законную силу от 20 сентября 2005 г. Дело N КГ-А40/8931-05 [Электронный ресурс]. // Консультант Плюс: Версия Проф. Технология 3000 [Электронный ресурс] / ООО «ЮрСпектр». – М., 2016.
- 8) Словарь Русского языка: Ок. 57 000 слов С.И. Ожегов / Под. Ред. Докт. Филол. Наук, проф. Н.Ю. Шведовой. – 14-е изд., стерелотип. – М.: Рус. Яз.,1983 – 816 с.

- 9) Шлыкова, О. В. Культура мультимедиа: Уч. пособие для студентов / МГУКИ. – М.: ФАИР-ПРЕСС, 2004. –415 с.
- 10) Югай, И.И. Компьютерная игра как жанр художественного творчества на рубеже XX-XXI веков: автореф. дис. ... канд. искусствоведения: 17.00.09. / И.И.Югай; СПб, 2008. - 26с.
- 11) Stamatoudi I. A. Copyright and multimedia products: A comparative analysis. – Cambridge University Press, 2001. –318p.