SAT-2G.307-2-L -01

Video games - object of intellectual property rights

Hristina R. Georgieva

Видеоигрите - обект на правото на интелектуална собственост

Христина Георгиева

This article is an introduction to the issue of videogames as an object of intellectual property law. The paper examines also the origin of videogames, their creative elements and types, including a Comparative law analysis on the topic.

Key words: *Videogames, Console games, Argade games, Copyright, Patent, Audio-visual work, Computer program, Software;*

ВЪВЕДЕНИЕ

В наши дни индустрията с видеоигри се конкурира с филмовата индустрия и надминава по мащаби музикалната индустрия от гледна точка на генерирания приход. За разлика обаче от филмовата индустрия, която има повече от стогодишна история, индустрията с видеоигри стана може би най-бързо развиващия се сектор в развлекателната индустрия и го постигна за относително кратък период от време.

През последните 20 години се промени облика на потребителите – вече не става въпрос предимно за тийнейджъри, играещи сами у дома - пред телевизора. В днешно време играещия може да е на всяка възраст, да е и мъж, и жена, може да играе посредством мобилно устройство, стационарен компютър и т.н. Популярността и значението на видеоигрите се разраства все повече, като и въздействието им върху цялостните възприятия на „играещия", състоянието и поведението му.

Съществен брой видеоигри са разработени като средство за подобряване на психическото състояние на играещия и за повишаване на неговата самооценка. Например, проучвания на специалисти от университета в западна Вирджиния, финансирано от Konami Digital Entertainment, показаха, че при деца, играещи Dence Dence Revolution, се подобрява здравето, а те стават все по-общителни. Изследователи от Рочерстърския университет пък твърдят, че както възрастните, така и децата играят компютърни игри за удовлетворяване на базови психологически потребности с цел получаване на по-голяма свобода при общуването.

Паралелно с позитивното влияние на видеоигрите върху психиката и общото състояние на играещия, в сценария на видеоигрите не липсва и насилие. По тази причина и с оглед обстоятелството, че видеоигрите в голяма степен оказват въздействие върху представите на потребителя (играещия) за приемливо и забранено поведение, Международния комитет на Червения кръст проявява все по – засилващ се интерес към сценарии на видеоигри, касаещи въоръжени конфликти, обрисуващи използването на сила при разпит на задържани лица, умишлени нападения на цивилни граждани, убийства, включително на бойното поле, нападения върху медицински лица и транспортни средства като линейки и др. Международния комитет на Червения кръст е изразил притеснението си, че определени сценарий на видеоигри позволяват на играещия да извършва, макар и виртуално, сериозните нарушения на международното хуманитарно право, без да осъзнава това, вследствие на което се изменят представите му за позволено и незаконосъобразно поведение. Международния комитет на Червения кръст е изразил своята готовност за диалог и работа с представители на индустрията с видеоигри с цел съобразяване на правилата на международното хуманитарно право при разработването на определени сценарии на видеоигри, включващи въоръжени конфликти и предприемане на военни действия.

Актуалността, важността и международното значение на проблематиката, непрестанното усъвършенстване на процеса по разработване на видеоигри, съдържащи отделни обекти на авторско право, породиха интерес към запознаване с процеса по разработване на видеоигра и поставиха въпроси, касаещи приложимото право, регулиращо отношенията, които възникват при създаване на отделните обекти на авторско право и на видеоиграта като сложно произведение. Повдигнаха се и въпроси относно необходимостта от анализ на правата на интелектуална собственост, които възникват за разработчиците на видеоигри; начините за използване на така създаденото произведение и на съставните му части; възможностите за получаване на патентна закрила, въпреки нормативната забрана за патентоване на компютърна програма/игра и др. Настоящото изложение представлява въведение към поставените въпроси, които ще бъдат подробно разработени в последващи научни доклади.

ИЗЛОЖЕНИЕ

I. Произход на видеоигрите

Историята на изкуството е свързана с историята на технологичните иновации. Еволюцията на изящното изкуство е обусловена от усъвършенстването на инструментите и средствата, които се използват за създаване на художествена творба. В периода на Горния Палеолит хората са използвали скали, пръчки, естествени пигменти, за да рисуват и издялват изображения на хора и животни. Благодарение на научния прогрес, творците са се сдобивали с възможност да подобряват художествените си творби, използвайки усъвършенствани инструменти като по-добри четки, длета, отливки и подобрени технологии. Тази еволюция в крайна сметка способства създаването на нови авторски произведения като кинематографични произведения, база данни, компютърни програми, видеоигри и др.

Видеоигрите са сложни произведения, съдържащи множество художествени форми като музика, текстове, сценарии, видео, картини и герои, включващи човешко взаимодействие, за да се играе играта чрез компютърна програма върху специфичен хардуер. По тази причина, видеоигрите не са създадени като единично, обикновено произведение, а са обединение на индивидуални елементи, всеки от които отделно е обект на авторско право, стига да разполага с оригиналност и креативност.

Физикът Уили Хигинботам създаде първата видеоигра през 1958г., наречена „Tenis for two”, която се играе на осцилоскоп. Първата игра, която се играе на компютър, се нарича „Spacewar” и е създадена от Стив Русел, студент в Масачузетски технологичен институт. През 1970 Ноулан Бушнъл и Тед Дабни, основателите на Атари, издадоха първата видео аркадна игра „Computer space”. През следващите десет години компании като Атари, Колеко и Магнавокс произвеждаха домашни видео игри - конзолни системи. През 1980 г. е произведена първата триизмерна видеоигра – „Battlezone”. Четири години по-късно се появява Нинтендо Ентъртеймънт Систем, поставяйки началото на модерната гейминг ера. Започват да се разработват видеоигри за порсонални компютри.

Историята на изкуствения интелект във видеоигрите датира от средата на 60-те. Преди това игрите са били или с двама играчи /без компютър - противник/, или с играч и предмет/обект, предварително закодиран.

В наши дни, видеоигрите биха могли основно да се разделят на три категории – конзолни, компютърни и за мобилни устройства. Съществува широко разнообразие от жанрове – научна фантастика, уестърн, комедия, история, романтика и т.н.

II. Същност на видеоигрите.

Както бе споменато по-горе, видеоигрите еволюираха с развитието на компютърните науки. През 1960г. видеоигрите включваха само графики с основни форми, а скоро след това разработчиците успяха да добавят и основни звуци. Тази постоянна еволюция продължи във времето, за да достигне до видеоигри, съдържащи множество елементи – всеки от които би могъл да е самостоятелен обект на авторско право.

Според Липсън и Брейн[96], видеоигрите съдържат следните креативни елементи:

1. Аудио Елементи
   - Музикална композиция;
   - Звуко-записи;
   - Озвучаване;
   - Добавен звуков ефект;
   - Вътрешен звуков ефект;
2. Видео Елементи
   - Снимкови изображения;
   - Цифрово уловени подвижни иображения;
   - Анимация
   - Текст
3. Компютърен Код (Изходен/Програмен код и Обектен код)
   - Основен игров енджин (основна технология/ основен софтуер)
   - Спомагателен Код
   - Приставки (допълнителни библиотеки/допълнителен/помощен софтуер)
   - Коментари

Обекти на авторско-правна защита могат да са също: текстът на видеоиграта, сценария, други литературни произведения, герои, хореографии и пантомими, карти и архитектурни произведения, използвани при създаването на играта. Изброените обекти обаче не се ползват с правна защита сами по себе си, а при условие че отговарят на приложимия критерий за получаване на авторско-правна защита. В някои държави като Съединените Американски щати авторско-правна защита получават само оригинални авторски произведения, които са изрично посочени в действащия закон, а в други държави като тези в Европейския съюз, например, защита се гарантира и по отношение на обекти, които не са сред изречно изброените в закона.

III. Видеоигрите като обект на интелектуална собственост

Както бе споменато по-горе, видеоиграта е сложно произведение, ползващо се с авторско-правна защита и съдържащо в себе си сбор от елементи – всеки от които би могъл да е самостоятелен обект на авторско право, в това число компютърни програми и аудиовизуални произведения.

Авторското право предоставя защита от буквално копиране на произведението или части от него, но не осигуряват закрила срещу взаимстването на идеи, методики, технически решения и процеси, съдържащи се в произведението. Това е така, защото методики, теми, идеи, концепции, графичен дизайн, начин на представяне на информация, на сходни фонове и цветови акценти не са закриляни обекти на авторско право. Същото важи и за данните, които могат да се съдържат в базите данни, предоставени при създаването/разработване на видеоигра. Авторското право защитава конкретната форма на изразяването на изброените елементи, не на самите тях. Такава защита може да даде индустриалната собственост - чрез т.нар. патентна закрила.

[96] Ashley Saunders Lipson and Robert D. Brain, “Computer and Video Game Law – Cases, Statutes, Forms, Problems and Materials”, by Carolina Academic press, 2009, p. 54.

Като патентоспособни изобретения по смисъла на чл. 697 от Закона за патентите и регистрацията на полезни модели (ЗПРПМ) обаче изрично са изключени: «планове, правила и методи за интелектуална дейност, за игри или за делова дейност и компютърни програми». За разлика от САЩ, Индия, Южна Кореа и Филипините, по-голямата част от законодателствата по индустриална собственост в света изрично изключват компютърните програми/видеоигри от кръга на патентоспособните изобретения. Европейската патентна конвенция (чл.52, ал 2) също изрично изключва от кръга на патентоспособните изобретения: компютърните програми, резултатите от художествено творчество, планове, правила и методи за умствена дейност, играене на игри или делова дейност, представянето на информация, открития и математическите методи. *Трябва да се отбележи обаче, че въпреки категоричността на разпоредбата, Европейското Патентно Ведомство (EPO) е регистрирало редица софтурни патенти, включително свързани с видеоигри, например издаденият на Konami Co., Ltd. Европейски патент за футболна видеоигра (EP 1703429 A2).*

Видно от гореизложеното, независимо от нормативната забрана за закрила на компютърните програми/игри като самостоятелни изобретения или полезни модели (както на национално, така и на европейско ниво), същите могат да получат патентна закрила като част от други изобретения. Това е така, защото забраната се отнася само до случаите, в които се иска правна закрила за компютърните програми/игри като такива, но софтуерът (компютърна програма/игра) може да бъде патентован като изобретение /хардуер/, ако отговаря на определени условия[98].

В заключение, при определени условия, една видеоигра може да получи и авторско-правна, и патентна закрила.

IV. Сравнителен анализ.

Първата страна в света, включила в авторското си право компютърните програми, са Филипините (1972г.). През 1980г. в САЩ се приема закон за Авторското право върху компютърните програми. Впоследствие, американските съдии чрез прецедентно право доуточняват приложното поле на закона, предоставяйки защита и на видеоигрите като обект на авторско право. През 1991г. е приета Европейската директива за правна закрила на компютърните програми, чрез която се постигна търсената хармонизация в законовата уредба на страните – членки на ЕС по отношение на тази толкова спорна и специфична материя.

В Европейската директива за правна закрила на компютърните програми от 1991г. и в българския Закон за авторското право и сродните му права видеоигрите не присъстват като изричен обект на авторско право, но няма спор, че те са сложно произведение - обект на авторско право.

Съвременната видеоигра се състои от две основни части: аудиовизуални елементи /илюстровани и литературни произведения, музика, картини и др./ и софтуер, известен като игров енджин, който управлява аудиовизуалните елементи и позволява взаимодействието на потребителите с играта. Съществува спор при определянето на видеоиграта – мултимедия, аудиовизуално произведение или софтуерна програма.

---

[98] Тези условия са:
• „програмата“ да не е заявена сама по себе си;
• „програмата“ да е част или да е инкорпорирана в изобретение (техническо устройство, метод), с оглед на доказването на технически характер;
• изобретението, в което е инкорпорирана „програмата“, да отговаря на критериите за патентоспособност.

В държави като Аржентина, Канада, Китай, Израел, Италия, Руска Федерация, Сингапур, Испания и Уругуай, юриспруденцията възприема видеоигрите, преобладаващо, като компютърни програми, поради специфичната природа на произведението и зависимостта от софтуера.

Други държави като Белгия, Бразилия, Дания, Египет, Франция, Германия, Индия, Япония, Южна Африка, Швеция и САЩ съобразяват изключително сложния характер на видеоиграта и възприемат виждането за отделна класификация на съставните й елементи, т.е. отделна правна защита по отношение на всеки обект на интелектуална собственост, съобразно спецификата му.

Малка група държави (в това число Кения и Република Кореа) приемат, че видеоиграта с оглед визуалните й елементи е аудиовизуално произведение. Това не означава че тези юрисдикции не предвиждат и предоставят правна защита по отношение на софтуера, но аудиовизуалните елементи преобладават.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Видеоигрите преминаха през съществено развитие през последните години. „Доколкото стават два пъти по-усложнени на всеки осемнадесет месеца, изглежда, че Законът на Мур е толкова приложим по отношение на видеоигрите, колкото и по отношение на процесорите.[99] Динамичното развитие на видеоигрите като обект на правото поставят въпроси в и извън обсега на правното дефиниране и регулация, които изискват задълбочено научно проучване и адекватно решение.

ЛИТЕРАТУРА

[1] Ashley Saunders Lipson and Robert D. Brain, “Computer and Video Game Law – Cases, Statutes, Forms, Problems and Materials”, by Carolina Academic press, 2009, p. 54.

[2] Andy Ramos, Laura López, Anxo Rodríguez, Tim Meng and Stan Abrams, “The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches”, WIPO Magazine 2013;

[3] Ben Clarke, Christian Rouffaer and François Sénéchaud, “Beyond the call of duty: Why shouldn’t video game players face the same dilemmas as real soldiers?”, in Review of the Red Cross, Vol 94, Number 886, Summer 2012;

[4] David Greenspan, “Mastering the Game: Business and Legal Issues for Video Game Developers”, Creative industries – No. 8, WIPO Magazine 2/2014;

[5] David Greenspan, S. Gregory Boyd, Jas Purewal, „Video Games and IP: A Global Perspective“, in WIPO Magazine 2/2014;

[6] James Wexler, „Artificial Intelligence in Games: A look at the smarts behind Lionhead Studio’s “Black and White” and where it can and will go in the future“;

За контакти:

Христина Радкова Георгиева, Адвокат, член на Софийска адвокатска колегия, Докторант по Интелектуална собственост, УНСС – гр. София;

Email: georgieva.r.hristina@gmail.com, тел: 0889 555 963

[99] James Wexler, Artificial Intelligence in Games:A look at the smarts behind Lionhead Studio’s “Black and White” and where it can and will go in the future