IT компания «Cersei» является разработчиком и правообладателем игры «Тайный круг» (далее – «ТК») со всеми ее компонентами. «ТК» была разработана на основе своего (НЕ приобретенного у известных компаний) «игрового движка», который определяет жанр игры, ее механику и некоторые другие элементы. Спустя время, когда «ТК» стала популярной, к «Cersei» обратилась IT компания «Hodor» со следующим предложением: «Cersei» предоставит компании «Hodor» лицензию на «движок игры» для разработки нового игрового продукта за вознаграждение, а также за отчисления от последующих продаж нового игрового продукта на всех платформах, где он будет выпущен. При этом новый игровой продукт не должен копировать элементы игры «ТК», которые ее индивидуализируют (например, сюжет, графика и другие элементы) или быть схожим с игрой «ТК» и вызывать ассоциации с ней.

Представитель компании «Cersei» обратился к за получением консультации в виде кратких ответов на вопросы:

• Как, по вашему мнению, можно оформить данные правоотношения?

• Что такое «движок игры» с точки зрения права интеллектуальной собственности и с каких элементов он состоит?

• Какие еще объекты ИС связанные с разработкой и продажей игры «ТК» вы можете выделить? Необходимо ли урегулировать их (не)использование в рамках правоотношений, что возникнут между компаниями?

• Как бы вы определили, что именно будет предоставляться по лицензии, чтобы осуществить только лицензирование «движка» и не допустить предоставление прав на использование других компонентов или объектов ИС компании «Cersei»?

• Каким образом можно обезопасить «Cersei» от того, что новый игровой продукт будет копировать или вызывать ассоциации с существующей игрой «ТК»?

• Какие элементы игры «ТК» не охраняются и не подлежат защите (а значит могут быть скопированы или похожи)?

1. Данные правоотношения между сторонами предполагают передачу/отчуждение объекта интеллектуальной собственности – в нашем случае “игрового движка” (game engine), как операционной составляющей отдельного индивидуализированного игрового продукта нашего клиента. Так “игровой движок”, как правовой объект будет считаться компьютерной программой (или ПО), исходный код которой охраняется авторским правом согласно ЗУ “Об авторском праве и смежных правах”, которое возникло у клиента с момента его создания. Передача такого объекта контрагенту возможна такими способами как заключение лицензионного соглашения с роялти выплатами (1), заключение услугового договора сервисного обслуживания – Saas договор (2), предоставление игрового движка в качестве открытой лицензии с одноразовой выплатой (3).

Вариант лицензионного соглашения (1) – правообладатель передает объем прав ИС на игровой движок за вознаграждение путем продажи локальной лицензии контрагенту. Объем передаваемых прав включает право использования объекта для создания нового программного продукта либо право внесения изменений/модификаций в исходный код. Соглашение предусматривает конкретный срок действия лицензии, выплату роялти при коммерческой реализации нового программного продукта, передачу исходных носителей и оформление актов приема-передачи.

Вариант договора Software as a service (2) – руководствуясь принципом свободы договора в законодательстве мы можем перевести правоотношения наших клиентов в плоскость договора услуг без выплаты роялти с соответствующим налогооблажением. Так игровой движок в данном договоре будет признан сервисным ПО – платформой для создания нового игрового продукта (по аналогии платформенных программ 2D/3D анимации), наш клиент предоставляет подписку на данный продукт на определенный срок с последующим обслуживанием (патчи/модификации/обновления), оставаясь правообладателем данного продукта.

Вариант продажи открытой лицензии (3) - одноразовая продажа открытой лицензии возможна если часть исходного кода движка была взята из open sourse либо правообладатель продаст открытую лицензию start up-проекту и выберет гибкую систему дальнейших выплат. В международной практике возможны такие уровни лицензирования: полностью открытая лицензия Unity 3D; смешанную схему с выплатой роялти (Unreal Development Kit ) — 99$ взнос за лицензию и выплаты от 5% до 25 % прибыли после первых заработанных 5000$, либо же доступную стоимость полновесной коммерческой лицензии ( Unity Pro за 1500$ ). В таком случае правоотношения могут быть в форме договора купли-продажи без отчуждения/передачи прав ИС.

1. Игровой движок — это центральный программный компонент компьютерных и видеоигр или других интерактивных приложений с графикой, обрабатываемой в реальном времени.

Основную функциональность любой игры обеспечивает игровой движок как комплексная платформа для создания игрового продукта, включающий движок рендеринга («визуализатор», обеспечивающий кадрирование графики и анимации в игре), графический движок (сглаживание изображения/тени/смена дня и ночи), физический движок (установленные модели физических объектов из реальной жизни/положения камеры в игре), звук, систему скриптов, анимацию, искусственный интеллект (система базы данных, что поддерживает симуляцию реальной жизни в игре), сетевой код, управление памятью и многопоточность.

С точки зрения права ИС игровой движок можно рассматривать:

как составляющую часть мультимедийного продукта (самой игры), что будет охраняться авторским правом как литературное произведение с защитой имущественных/неимущественных прав на него и связано с индивидуализацией данного игрового продукта (1);

как “Игровое программное обеспечение” (сокр. ППО; англ. Middleware) - игровые движки предоставляют набор визуальных инструментов для разработчика, интегрированную среду разработки/платформу для быстрого поточного производства продукта. Таким образом игровой движок как компьютерная программа (ПО) будет охраняться авторским правом на ее исходные коды, лицензией на использование данного ПО, а также имущественными правами на ИС – исключительное право использования и разрешения/запрета использования программы другими лицами (2);

как алгоритм, техническая особенность игры, с ее доказуемой уникальностью и технической инновационностью – в таком случае наш клиент может пройти процедуру патентирования игрового движка (3).

1. Игра как комплексное мультимедийное произведение состоит из ряда элементов, которые охраняются отдельными институтами права ИС:

* авторским правом охраняется сюжет, сценарий игры/игровые реплики, персонажи и элементы игрового интерфейса, графическое, звуковое и музыкальное оформление игры, изобразительные компоненты (двухмерная анимация, трехмерные декорации, колористические и композиционные решения), дизайн материального носителя данной игры и т.д. В случае создания нового элемента игры (производного продукта) на основе уже существующего объекта авторского права разработчики должны получить соответствующие лицензии у владельцев таких прав.
* регистрацией торговых марок и коммерческих наименований на название игрового продукта, логотип, логотипы компании и ее партнеров, логотипы использованных технологий, название кампании самого разработчика.
* процедурой патентирования на аппаратное обеспечение нового поколения, новые технические решения, а также новаторские элементы процесса или дизайна игры. Патент на технические инновации: дизайн программного обеспечения, сетевого взаимодействия или базы данных.
* охраной коммерческой тайны при создании игрового продукта – информация о разработчиках, сопутствующих контрактах, проектная информация, спецификации, ТЗ – заключение с каждым участником проекта NDA/NCA соглашений.

В национальном законодательстве отсутствует понятие “сложного объекта ИС”, каким является игровой продукт. Это исключает формальную передачу игрового продукта по лицензионному соглашению, как одного объекта ИС без указания отчуждения/передачи в собственность каждого из его отдельных вышеуказанных элементов.

Между нашими клиентами возникают правоотношения касаемо отчуждения лишь одного из таких элементов игры – игрового движка (или ППО), что будет являться предметом лицензионного договора. Кроме этого игровой движок не будет индивидуализировать конкретно элементы игры “ТК”, т.к. внесение любых изменений/модификаций компанией «Hodor» в исходный код ППО будет уже являться созданием нового объекта авторского права.

Копирование любых других элементов игры “ТК” в новом игровом продукте компании «Hodor» будет прямым нарушением авторских прав компании «Cersei», а также других институтов ИС, перечисленных выше.

1. Для исключения описанной в вопросе ситуации лицензионный договор передачи прав на игровой движок (ППО) должен содержать ряд таких элементов:

* Пункт о коммерческих наименованиях - четкое перечисление всех элементов игрового движка как специфического ПО (компоненты для физики игры/звука/графики/анимации/рендеринга.) Каждый из этих компонентов может иметь свое коммерческое название. Также игровой движок может представлять собой платформенное ПО, где разработчик может свободно комбинировать компоненты для создания собственного движка.
* Пункт о правилах дистрибуции лицензии – каждый новый игровой продукт, созданный на базе данного движка должен иметь упоминание о коммерческом названии ППО (например материальный носитель/стартовый ролик игры/конечное пользовательское соглашение игры должны содержать название или логотип нашего движка)
* Пункт о предоставлении исключительной или неисключительной лицензии - правообладатель сохраняет право самостоятельного использования такого же ППО теми же способами, в течение того же срока и на той же территории, что и лицензиат.
* Пункт о модификациях – о возможности переработки или внесение изменений в игровой движок, на что там дает разрешение правообладатель. Либо о механизме предоставления сервисного обслуживания со стороны правообладателя.
* Пункт о гарантиях – правообладатель игрового движка гарантирует, что данная его версия будет работать на всех существующих платформах и ПО, а все компоненты будут предоставлять полный функционал для разработчика.
* Пункт об исключении недобросовестной конкуренции – коммерческая реализация нового игрового продукта на базе игрового движка не должна нарушать деловую репутацию компании «Cersei» (например, упоминание об игре “ТК” в рекламной стратегии новой игры).
* Пункт об использовании открытых кодов – как правило, если в исходном коде движка есть элементы open sourse, то правила открытых лицензий разрешает использование этой части кода без согласия правообладателя всей ППО.

Любые инновационные особенности игрового движка компании «Cersei» или особые технические решения могут быть защищены процедурой патентирования, что исключит их изменения или использование от имени контрагента (при этом территория получения патента должна совпадать с юридическим местонахождением нашего контрагента).

1. В случае прямого копирования элементов игры “ТК” новым игровым продуктом будет прямое нарушение авторских прав и других институтов права ИС (например, копирование отображения/анимации персонажей, сценария игровых диалогов и т.д.)

Исключаются случаи, когда схожие элементы характеризуют данные игры, как игры одного жанра, что не будет нарушением авторских прав. Например, в играх от первого лица – это положение камеры и визуализация игровых сцен, а в гоночных симуляторах – построения гоночных треков. В данных правоотношениях игровые продукты будут разработаны на одном и том же игровом движке, так поступают разработчики именно при создании потоковых продуктов одного жанра, что не будет нарушением.

Пункт об исключении недобросовестной конкуренции в лицензионном соглашении между нашими контрагентами защитит от незаконного использования деловой репутации компании «Cersei» или информации об успешной коммерческой реализации игры “ТК” для нового игрового продукта.

1. Упоминания о таких элементах игрового контента, что не подлежат защите институтами права ИС, можем найти в международной судебной практике, а также в международном н.п.а. про копирайт “Copyright Registration of Games”.

Такими элементами могут быть:

* Элементы “обычно в жанре” – когда общая механика игры, принципы построения взаимодействий в игре, технология отображения конкретных физических объектов из реальной жизни характерны конкретному жанру игрового продукта. Такое копирование не будет нарушением исходя из принципов copyright.
* Копирование элементов игрового интерфейса – исходя из принципов copyright игровой интерфейс не подлежит защите авторского права и не может быть собственность правообладателей. Например, положение иконок игрового меню для всех жанров игр либо характерная визуализация интерфейса в играх “обычно в жанре” (судебные разбирательства “Tetris & Mino” и ”Yeti Town & Triple Town”).
* Использование концепций “Абсолютного игрового сценария” и “Конкретных игровых историй” – когда сценарий взаимодействия персонажей игры или логика взаимодействия их в этой игре построена на конкретной технологии искусственного интелекта, как симулятора реальной жизни. (судебное разбирательство “The Sims Sociai & The Viwe”)

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Из проведенного выше анализа правоотношений между контрагентами нашей фабулы, считаю возможным признать игровой движок “Игровым программным обеспечением” и оформить правоотношения касаемо его передачи/отчуждения договором об оказании услуг – SaaS соглашением (оформлением фактической подписки на данную лицензию с последующим сервисным обслуживанием для создания нового игрового продукта). Данный вид соглашения будет наиболее коммерчески выгодным нашему клиенту (без роялти выплат), не будет нагружать отношения между контрагентами блоком отчуждения прав ИС, но при этом сохранять все права на игровой движок за правообладателем.