
ЧТО ДЕЛАТЬ... С ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫМИ ПРАВАМИ НА ПРАВИЛА?

Алексей Петров
#Граникон2019

Погнали!



О чем будет речь?

01

Поговорим об авторских правах

0

Поговорим об авторах и издателях

2

Поговорим о тенденциях в охране игр... кто, куда и зачем.

А обо мне?

0

Разберем пару примеров

4

Роль экспрессии и игровая механика

5

Вопросы

0



ДАВНЫМ-ДАВНО В ДАЛЕКОЙ ГАЛАКТИКЕ.... РЕШИЛИ...

Авторские права не распространяются на **идеи, концепции, принципы, методы, процессы, системы, способы**, решения технических, организационных или иных задач, открытия, факты, языки программирования, геологическую информацию о недрах (где-то в п.5 ст. 1259 Гражданского кодекса РФ)

Ну и зачем
мы здесь?



КАНОНИЧЕСКИ...АВТОРСКИЕ ПРАВА НА НАСТОЛЬНУЮ ИГРУ

На что распространяются авторские права:

- Оформление (арт);
- Художественный сеттинг (включая фантазийные имена и названия);
- Миниатюры (скульпт);
- Программное обеспечение для игры.

Не распространяются на:

- Правила;
- Базовые игровые компоненты.

Кано...что?



УГОЛОК ЮРИДИЧЕСКОЙ БОЛИ

Авторские права действуют на территории любой страны мира с момента создания произведения.

Авторские права делятся:

- 1) на отчуждаемые исключительные права (имущественные права на тиражирование, право на переработку и локализацию);
- 2) неотчуждаемые бессрочные личные неимущественные права (связанные с личностью автора).



Срок действия исключительных прав на 50-70 лет больше чем жизнь автора.

Исключительные права можно передавать (отчуждать) и предоставлять в пользование (лицензировать).

Личные неимущественные права хоть и неотчуждаемые, но через механизмы согласий автора можно добиться многого, вплоть до полной анонимности.



ОБ АВТОРАХ И ИЗДАТЕЛЯХ



АВТОР VS ИЗДАТЕЛЬ

По мнению издателя, автор хочет: признания, заработать и реализовать творчество «выпустив кракена».

По мнению автора, издатель хочет: заработать, обобраз автора, и изменив готовый «оскароносный продукт» под своё виденье спроса или свой сеттинг.

Где компромисс:

- Заключение лицензии или договор отчуждения;
- Заключение издательскую лицензию;
- Заключение договор на разработку игры.



ПРОБЛЕМАТИКА В ОХРАНЕ ИГР

Что происходит:

- 1) Пиратство (более выражена для цифровых продуктов);
- 2) Проблема вторичного рынка, включая спад спроса из-за насыщения и БУ продукцией (более выражена для рынка миниатюр, сэппука Warhammer Fantasy Battles от Games Workshop);
- 3) Проблема «клонов» игр (заимствование идеи и правил, выпуск под новым арт соусом, Имаджинариум v. Dixit дело №А40-176122/2017, Bang! V. Legends of Three Kingdoms);
- 4) Соавторство и прочие коллаборации.



БУМ 1990-2010 ПАТЕНТОВАНИЕ ИГР

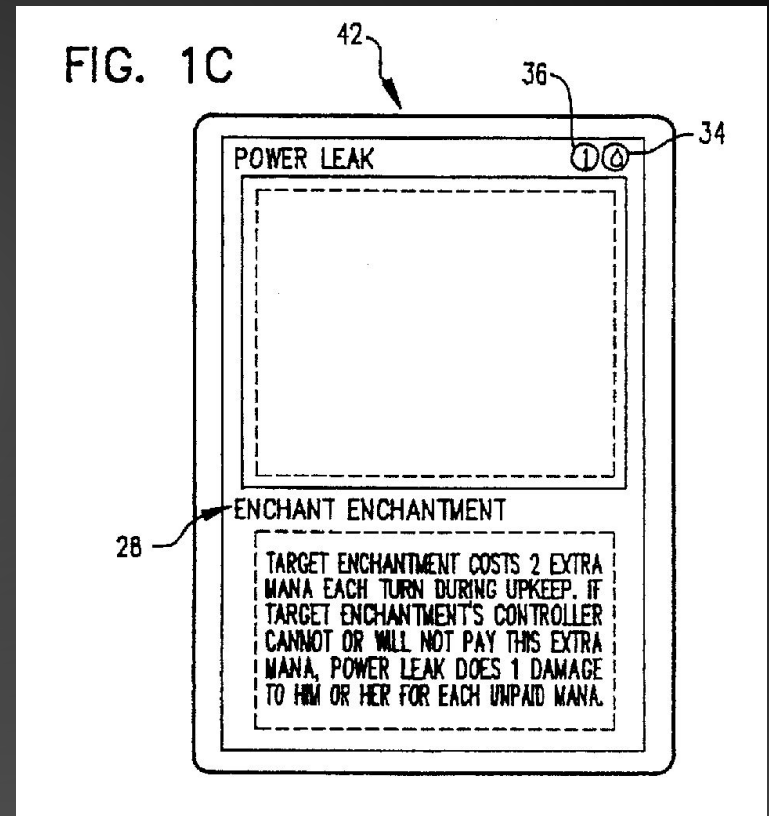
Право промышленной собственности (патенты на изобретения и промышленные образцы).

Пожалуй самое известное изобретение - патент US 5662332 на MtG («TRADING CARD GAME METHOD OF PLAY»)

Российские патенты на игры: можно найти и посмотреть в сервисе Яндекс Патент по запросу «Способ игры» и «Настольная игра».

Недостатки:

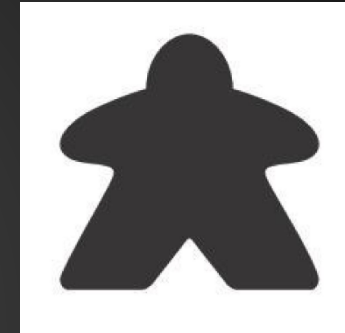
- Дорого, патент необходимо получать и поддерживать ежегодно в каждой стране;
- Долго, процедура выдачи патента;
- Требуется абсолютную новизну в механиках (для изобретений «методов игры») или дизайне (если патент на промышленный образец).



ТОВАРНЫЕ ЗНАКИ И ИГРЫ

Средства индивидуализации (товарные знаки).

Товарный знак - Германия
016791725,
Hans im Glück Verlags GmbH.



Недостатки:

- Защищает только обозначение, но не правила и контент;
- Долго, получать свидетельство.



О ПРИМЕРАХ...

ДИКСИТ V. ИМАДЖИНАРИУМ

В августе 2018 суд принял решение в пользу Имаджинариум, указав:

Суд считает, что из визуального анализа настольной игры Диксит и настольной игры «Имаджинариум» (обозревались судом в судебном разбирательстве) следует, что в них нет ничего общего или даже отдаленно похожего. Спорные игры имеют иное внешнее оформление, дизайн коробки и цветовое исполнение, название и шрифт. Название игры на коробках выполнено разными художественными приемами: так на коробке «Имаджинариум» название располагается в центре рисунка, выполнено красным шрифтом; на коробке «Диксит» название исполнено в черном цвете и расположено над рисунком, вверху коробки (сравниваются случайные версии игр). Также следует отметить разный, неповторяющийся дизайн игровых карточек и фишек, которые не совпадают у двух игр. Не совпадают и правила игр - это касается структуры, оглавления, расположения информации, оформления, собственно текста и общего вида правил.



НОВЫЙ ВЗГЛЯД НА АВТОРСКОЕ ПРАВО

Case No: 1CL 70031

Verdict Date: 12/01/2012

Сувениры против чая,
дело «Красного автобуса»



НОВЫЙ ВЗГЛЯД НА АВТОРСКОЕ ПРАВО

Суд выделил
экспрессивные
элементы,
охраняемые
авторским правом:

- Контраст автобуса
и неба;
- Монотонность
неба;
- Отсутствие людей
на переднем
плane.



TETRIS V. MINO (2012)

Суд указал, что ни один из следующих элементов не являются идеями (правилами или функциями) Тетриса, в свою очередь они выражение этих идей:

- Дизайн и вращение игровых частей, включая яркие цвета и индивидуальное выделенные квадраты в каждой фигуре;
- размеры игрового поля;
- отображение следующей падающей фигуры;
- изменение цвета фигур, когда они собраны в линию.



• <https://www.pinterest.ru/pin/431712314254441335/>



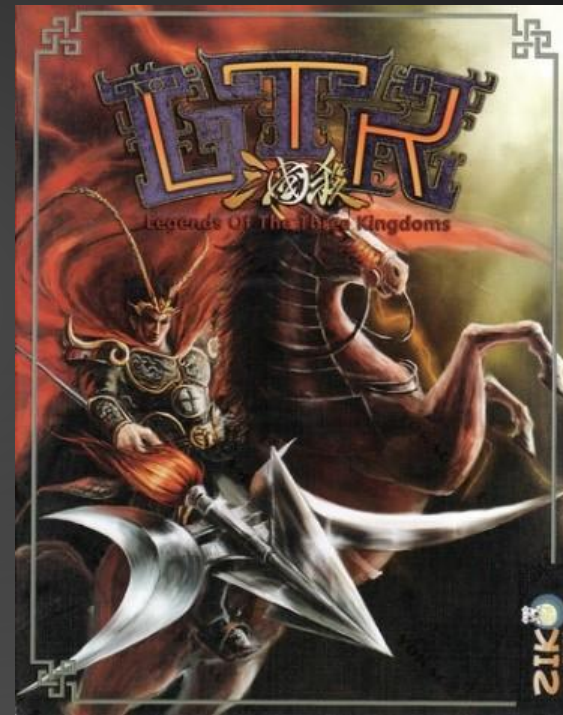
TRIPLE TOWN V. YETI TOWN (2012)



Суд указал, что уникальная иерархия собираемых объектов (три куста в дерево, три дерева в дом) Triple town идентична Yeti town, как и поле.



BANG! V. LEGENDS OF THREE KINGDOMS (2014-2016)



BANG! V. LEGENDS OF THREE KINGDOMS

Что сказал суд происходит:

- 1) Механики персонажей (эффекты) игр совпадают, но они являются механиками и функциями для игровой экспрессии, а не выражением (экспрессией) творческого вклада автора, охраняемого авторским правом;
- 2) Bang! относится к категории игр которая не имеет прогрессии сюжета или персонажа, которые охраняются авторским правом (DnD OGL);
- 3) Довод представителя Bang! о влиянии совпадения эффектов персонажей и очков жизни на общее впечатление от игры, не состоятелен, поскольку авторское право не защищает правила, способы и условия победы, которые создают обстановку для выразительных элементов игры.



СРАВНИМ...

Игровая механика

Экспрессия (выразительные элементы)

«Stock heroes» и уровни героя

Любой литературный или игровой персонаж с собственным развитием сюжетной линии и драматическими арками.

Ветка уровней (DnD OGL).

Worker placement (размещение рабочих) и его эффекты.

Village (Летопись) продвижение таймера или оплата за действие, с последующим выбором какого рабочего убирать,

Lewis & Clark, индейцы замедляют экспедицию на плоту или не замедляют в каноэ (выбор стороны одного тайла)

Agricola –наборы эффектов для выбора.



Отображение продолжительности этой лекции, «Ползунок» как герой презентации

Это я?



CLONE WARS... ВЫВОДЫ

- 1) Правила игры, как реализации идеи, могут содержать механику (шахматы: фигуры и их правила) и игровую экспрессию;
- 2) Отличить механику от игровой экспрессии сложно, но необходимо для понимания объема охраны авторских прав.

Критерии для ориентира:

- наличие **совокупности** игрового выбора в одном действии (комбинации свойств здания в GWT);
- наличие **древа игровых состояний** (Agricola и её этапы, линейка уровней в ролевой игре);
- наличие **хронологии и сюжета** (Legasy игры).



Авторским правом охраняется та совокупность игровой экспрессии (её выразительные элементы), которая отражена в правилах и компонентах. И чем совокупность обширней тем легче доказать правонарушение.



Умный клон возьмет часть механик и часть экспрессий.



THE *Shadow*

VOLUME ONE: THE FIRE OF CREATION



GARTH ENNIS
AARON CAMPBELL
DYNAMITE

UNLIMITED

Тетрис, Карл...
Тетрис!

ПО
ПРАВ
АБСТ

ЕС
РОВ И
ГО НЕ

Кажется нам
пора...



Спасибо , Вопросы

Приглашаю Всех на
Форум
IPforFuture.com
(22-27 апреля, 4
павильон Ленэкспо)

alexeyipspb@gmail.com

