

---

# Интеллектуальная собственность в онлайн-играх

Ежегодная конференция Комитета АЕБ  
по интеллектуальной собственности

Тарас Деркач, к.ю.н.,  
старший юрист

Москва, 31 мая 2019 г.



**BEITEN  
BURKHARDT**

# СТАТИСТИКА

Каждый третий россиянин играет в онлайн-игры

<https://rg.ru/2017/10/26/fom-kazhdyi-tretij-rossiianin-igraet-v-kompiuternye-igrv.html>

58 % россиян играют в онлайн-игры

<http://security.mosmetod.ru/internet-zavisimosti/statistika>

65.2 миллионов игроков потратят 1.7 миллиард долларов США в 2018 г., став 11-ым по величине игровым рынком в мире

<https://newzoo.com/insights/infographics/russia-games-market-2018>

# ИГРОМАНИЯ КАК БОЛЕЗНЬ



**Всемирная  
организация  
здравоохранения**

25 мая 2019 г. ВОЗ включила целый ряд болезней, связанных с играми (6C51 Gaming disorder) в Международную классификацию болезней.

Игровые расстройства связаны как с онлайн, так и с оффлайн играми и характеризуются следующими симптомами:

- нарушение контроля над игровым процессом (например, частота, интенсивность, продолжительность, обстановка);
- установление слишком высокого приоритета для игр по отношению к другим жизненным интересам; и
- продолжение игры несмотря на возникновение негативных последствий (нарушения в личной, семейной, социальной, образовательной, профессиональной или других сферах деятельности).

Для постановки диагноза "игромания" необходимо, чтобы описанное поведение продолжалось не менее 12 месяцев. Однако срок может быть сокращен, если имеются в наличии симптомы и диагностические требования соблюдены.

# ПРОБЛЕМЫ ПРАВОПРИМЕНЕНИЯ

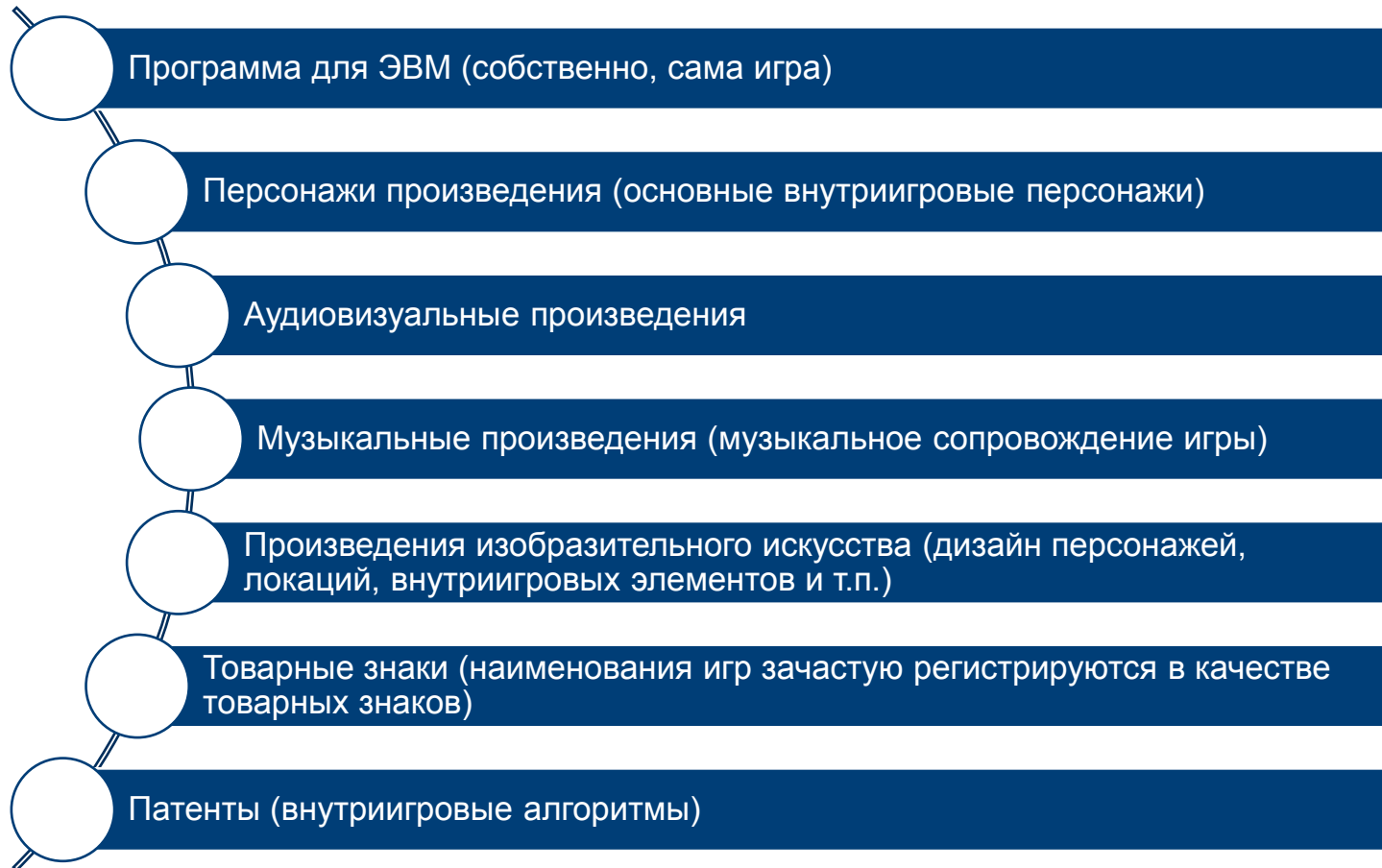
Внутриигровые ценности

Применение законодательства о защите прав потребителей

Применение законодательства об азартных играх

Применение законодательства о защите чувств верующих

# ОНЛАЙН-ИГРЫ: ПОД "ЮРИДИЧЕСКИМ МИКРОСКОПОМ"



# ПЕРСОНАЖИ ОНЛАЙН-ИГРЫ (1)

## п. 82 Постановления Пленума от 23.04.2019 г. № 10

**Персонаж** – это совокупность описаний и (или) изображений того или иного действующего лица в произведении в форме, присущей произведению: в письменной, устной форме, в форме изображения, в форме звуко- или видеозаписи, в объемно-пространственной форме и др.



**Суд при этом учитывает, обладает ли конкретное действующее лицо произведения достаточными индивидуализирующими его характеристиками:**

- определены ли внешний вид действующего лица произведения,
- характер,
- отличительные черты (например, движения, голос, мимика, речевые особенности) или
- другие особенности, в силу которых действующее лицо произведения является узнаваемым даже при его использовании отдельно от всего произведения в целом.

# ПЕРСОНАЖИ ОНЛАЙН-ИГРЫ (2)

Обстоятельства дела	На веб-сайте использовались отдельные персонажи игры без разрешения правообладателя.
Информационный посредник	Требования были предъявлены информационному посреднику (хостинг-провайдеру). Хостинг-провайдер несет ответственность после уведомления о неправомерности использования персонажей и в случае неприятия необходимых и достаточных мер для прекращения нарушения интеллектуальных прав.
Требования	В качестве требований могут быть заявлены, например: <ul style="list-style-type: none"><li>• прекратить предоставление услуг хостинга администратору домена;</li><li>• удалить сайт с серверов хостинг-провайдера.</li></ul>

# ОНЛАЙН-ИГРЫ: ТОВАРНЫЕ ЗНАКИ (1)

Товарный знак	Номер	Перечень товаров и услуг МКТУ
THE ELDER SCROLLS	394858	09 - компьютерные игры 41 - развлечения
WORLD OF WARCRAFT	384240	09 - программное обеспечение для компьютерных игр и сопутствующие инструкции по эксплуатации и руководства, продаваемые в комплекте с ним; Ряд товаров / услуг 9, 16, 25, 41 классов
	444596	09 - записанное компьютерное программное обеспечение; загружаемое программное обеспечение для компьютерных игр; Ряд товаров / услуг 9, 16, 18, 21, 22, 24, 25, 28, 41 классов
	432813	09 - программы игровые компьютерные Ряд товаров / услуг 9, 16, 28, 38, 41, 42 классов



# ОНЛАЙН-ИГРЫ: ТОВАРНЫЕ ЗНАКИ (2)

Какие элементы онлайн-игры могут быть зарегистрированы в качестве товарного знака?

- наименование игры
- имена персонажей из игры
- наименования внутриигровых локаций, валют, эвентов и т.п.
- любые иные словесные / изобразительные обозначения, ассоциирующиеся с игрой

Все указанные элементы рекомендуется регистрировать на разных языках.

Преимущества регистрации товарных знаков:

- возможность пресекать большее число правонарушений, связанных с игрой;
- существенное упрощение процедуры судебного доказывания таких нарушений;
- дополнительное основание взыскания компенсации (или убытков) в суде.

# ОНЛАЙН-ИГРЫ: ТОВАРНЫЕ ЗНАКИ (3)

**В каких ситуациях регистрация элемента онлайн-игры в качестве товарного знака может сыграть решающую роль?**

Это ситуации, когда нарушители не используют напрямую ни саму онлайн-игру как программу для ЭВМ, ни внутриигровую музыку, ни имена ключевых персонажей, ни иные охраняемые авторским правом элементы, а лишь идею игры (вселенная игры), локации и проч.

При этом для привлечения фанатов нарушители вынуждены использовать наименование онлайн-игры, зарегистрированное в качестве товарного знака.

## **Примеры:**

- Постановка спектакля по мотивам онлайн-игры.
- Организация квеста по мотивам онлайн-игры.
- Проведение выставки по мотивам онлайн-игры.

# КОМПЬЮТЕРНЫЕ БОТЫ (1)

## ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА

**Бот - это специальная программа, выполняющая автоматически и/или по заданному расписанию какие-либо действия**

Разработка и распространение ботов для онлайн-игр становится все более популярным бизнесом.

Крупные компании-разработчики онлайн-игр борются с ботами как внутри своих игр (предупреждения и баны), так и вне их - в судах.

Судебные дела (Германия и США), касающиеся борьбы с ботами:

- OLG Hamburg, Urteil vom 06.11.2014 - 3 U 86/13;
- MDY Industries, LLC v. Blizzard Entertainment, Inc and Vivendi Games, Inc., 629 F.3d 928 (9th Cir. 2010).

# КОМПЬЮТЕРНЫЕ БОТЫ: СПОСОБЫ ПРОТИВОДЕЙСТВИЯ



# ОНЛАЙН-ИГРЫ: ПАТЕНТЫ (1)

Законодательное регулирование	<p>п. 5 ст. 1350 ГК РФ: правила и методы игр, программы для ЭВМ не являются изобретениями;</p> <p>однако можно запатентовать отдельные алгоритмы, систему управления, дизайн.</p>
Примеры полезных моделей	<p>RU 12 8743 – Система управления медиавзаимодействием в онлайн-играх</p>
Примеры изобретений	<p>RU 2526712 – Способ создания видеоизображений компьютерной трехмерной виртуальной среды (правообладатель – Rockstar Consortium US LP);</p> <p>RU 2 498 519 – Синхронизации времени сетевой игры между множеством игроков (правообладатель – Tencent Technology (Shenzhen) Company Ltd.)</p>

# ОНЛАЙН-ИГРЫ: ПАТЕНТЫ (2)

**Номер патента: US8425330 B1**

**Авторы: Виктор Кислый, Иван Михневич**

**Дата публикации: 23 апреля 2013 г.**

**Патентообладатель Wargaming.net, LLC, London(GB)**

- информация о проценте побед/поражений игрока на каждом из танков и на каждом из уровней боёв хранится на сервере
- при идентификации серии побед игроку подбирается более сложный бой и наоборот
- игрокам подбираются viz-a-viz сопоставимого уровня с тем, чтобы геймплей не был скучным
- игроки, которые только получили технику более высокого уровня, поощряются помещением в бой уровня, близкому к минимально возможному для этого танка, что позволяет игроку чувствовать себя в игре более комфортно. Со временем игрок помещается в более высокоуровневые бои, что создаёт вызов для игрока

# ОНЛАЙН-ИГРЫ: ПАТЕНТЫ (3)

<https://patents.google.com/patent/US8425330B1/en>

Methods and systems for performing smart matchmaking in a massive multiplayer online game are described herein. A video game such as a vehicle-based combat game may include multiple types of vehicles, where each type of vehicle may progress through increasing tier levels. Different types of vehicles within the same tier may have different capabilities, strengths, and weaknesses. When performing matchmaking for a game session, a matchmaking server may use a battle level table defining permissible tiers of each type of vehicle allowed within a particular battle level, and may also limit the number of a specific type of vehicle allowed in any one game session. The battle table may provide an advantage to premium vehicles by limiting the tiers of other vehicles against which a similarly tiered premium vehicle may compete. Battle level difficulty may be adjusted by adjusting the ranges of permissible vehicles in each battle level.

# ОНЛАЙН-ИГРЫ: ПАТЕНТЫ (4)

пп. 4 п. 4 ст. 1349 ГК : не могут быть объектами патентных прав результаты интеллектуальной деятельности, если они противоречат общественным интересам, принципам морали

При проведении проверки Роспатент прогнозирует возможную негативную реакцию общественности на регистрацию заявленного изобретения либо на использование заявленного в качестве изобретения объекта, и окончательный вывод делает на основе этого прогноза (Приказ Роспатента от 27.12.2018 г. № 236)

Предоставление преимущества игроку на программном уровне за деньги – нарушение принципов морали?

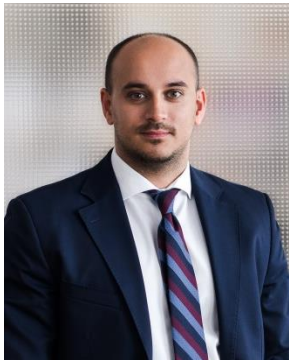


# СТРИМЕРЫ

Стриминг – это передача картинки, отображающейся на мониторе игрока, неограниченному кругу третьих лиц при помощи различных интернет-сервисов, наиболее популярными из которых являются YouTube и Twitch.

- программа для ЭВМ (игра) включает в себя порождаемые такой программой аудиовизуальные отображения (картинка с монитора);
- стриминг игры = способ использования игры;
- вопрос допустимости стриминга решается в конкретном пользовательском соглашении;
- пункт 1 ст. 1235 ГК: при отсутствии в пользовательском соглашении положений о стриминге, игрок не будет иметь права стримить;
- иные вопросы: геймплей игры включает аудиокомпозиции, видео-вставки и проч. – самостоятельные произведения, которые могут принадлежать иному правообладателю (отличному от разработчика игры), чье согласие также потребуется стримеру.

# ТАРАС ДЕРКАЧ



**Старший Юрист, к.ю.н.**  
БАЙТЕН БУРКХАРДТ  
Турчанинов пер. 6/2  
119034 Москва, Россия

**Практика** IP/IT/Media  
**T** +7 495 2329635  
**E** Taras.Derkatsch@bblaw.com

## **Специализация: IP/IT**

IP - защита исключительных прав на результаты интеллектуальной деятельности.  
IT – консультирование в сфере законов об информации и информационных технологиях, о связи, о рекламе и многих других.

## **Языки**

Немецкий, английский, русский

## **Карьера и профессиональные интересы**

Тарас является старшим юристом Практики по защите прав интеллектуальной собственности Представительства БАЙТЕН БУРКХАРДТ в Москве. Ключевыми направлениями его деятельности являются консультации в сфере прав на результаты интеллектуальной деятельности: изобретения, полезные модели и промышленные образцы, авторское право и ноу-хау, а также в сфере товарных знаков. Также он предоставляет консультации в сфере информационных технологий. Кроме того, Тарас занимается вопросами договорного права, в частности - международного договорного права, а также разрешения споров.

С 2011 г. Тарас работает в БАЙТЕН БУРКХАРДТ. До этого он работал юристом в ОАО Роберт Бош Саратов и в московском офисе фирмы Редль и Партнеры.

# СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!

Настоящая презентация подготовлена нами исключительно в информационных целях и не может рассматриваться в качестве исчерпывающего изложения упомянутых в ней юридических и налоговых вопросов. Настоящая презентация ни при каких обстоятельствах не может считаться юридической или налоговой консультацией БАЙТЕН БУРКХАРДТ Рехтсанвальтсгезельшафт мбХ. Рассмотренные в настоящей презентации вопросы требуют отдельной подробной юридической или налоговой консультации в каждом конкретном случае

BEIJING | BERLIN | BRUSSELS | DUSSELDORF | FRANKFURT AM MAIN  
HAMBURG | MUNICH | MOSCOW | ST. PETERSBURG

[WWW.BEITENBURKHARDT.COM](http://WWW.BEITENBURKHARDT.COM)

**BEITEN  
BURKHARDT**