М.Г. Ларицкая

ДИЗАЙН ВИДЕОИГР И ПРОБЛЕМЫ АВТОРСКОГО ПРАВА С ПОЗИЦИИ «ИНДИ» РАЗРАБОТЧИКА

В статье рассматриваются особенности взаимодействия внутри команды разработчиков видеоигр с точки зрения авторского права и вопросы лицензирования финального продукта и отдельных его частей.

The article considers the specific terms of interrelations between members of the gameplay design team from the point of view of the copyright and licensing.

Ключевые слова: авторское право, игровая индустрия, инди, разработка видеоигр, лицензия, договор.

Keywords: copyright, gameplay industries, indi, gameplay design, license, agreement.

Создание современных видеоигр — сложный процесс, к которому, как правило, привлекаются 10–20 и более специалистов: программистов, дизайнеров, сценаристов, аниматоров и др. В продвижении видеоигр принимают участие маркетологи и специалисты в области рекламы. Зачастую такая деятельность доступна только большим компаниям с соответствующим штатом работников.

Однако и небольшие команды (так называемые «indi» — от англ. «independent» — независимые) способны добиться успехов на этом поприще. Команда инди-разработчиков может насчитывать до 2–3-х человек.

Одной из проблем, возникающей у инди-разработчиков, является проблема, связанная с нарушением авторских прав. Дело не только в том, что сами разработчики могут взять чей-то контент для своей

работы без оповещения и договора с его автором, не выплатить или нарушить иначе договор с художниками, но и проблема прав может возникнуть даже после публикации самой игры.

Рассмотрим варианты нарушений с точки зрения инди-разработчика.

Допустим, разработчик один. Он не известен. Он программист, не художник или дизайнер. Бюджет игры не позволяет ему нанять художника, музыканта и других специалистов для создания графического аудио- и визуального контента. Он самостоятельно пишет лишь код, не разрабатывая истории или сценария. Перед ним два пути. Он может научиться создавать тот контент, который он не умеет делать сейчас, но это потребует много времени и сил, разработка может затянуться на несколько лет. Второй путь: он может использовать то, что ему нужно из свободных источников. Однако каждый звук, музыка, изображение, 2d-спрайт или 3d-модели имеют своих авторов. В настоящее время появляется все больше сайтов, распространяющих игровые ресурсы под открытой лицензией (как правило, это одна из категорий CC — Creative Commonce), где на сайтах их публикуют сами авторы **[2].**

Примерами таких сайтов, служат: https://opengameart.org/content/faq#q-other — библиотека открытых ресурсов для «игроделов», сюда входит не только графический контент, но и звуки, музыка **[3].** Не менее крупный ресурс с обзором игровых движков и ссылками представляет https://gcup.ru/. Существуют ресурсы, подходящие для создания рекламного контента, бизнес-схем и сайтов с подборками разнообразной графики, например, https://www.freepik.com/. При помощи ресурса http://onairstudio.ru/, представляющего собой музыкальную студию, возможно создание звукового сопровождения, своего рода «атмосферной музыки». На сайте http://soundbox.pro/hronometr/ можно заказать создание видео, аудио, озвучки для своего проекта, в том числе и видеоигр, а на ресурсе https://www.jamendo.com/ можно свободно скачивать материал для некоммерческого использования. Для профессиональной же деятельности необходимо или оформить подписку, или покупать лицензию.

Таким образом, даже небольшой ряд примеров показывает, что для создания своих собственных проектов игр имеется достаточно ресурсов. Однако следует обратить внимание на типы лицензий, под

которыми публикуются необходимые разработчику материалы, потому что даже, казалось бы, открытая лицензия CC — Creative Commonce имеет свои подразделы, которые регламентируют основные условия сотрудничества [5].

1) Лицензия «С указанием авторства». Attribution. By

Произведение защищено авторскими правами, автор может разрешить копировать, распространять, воспроизводить, исполнять и перерабатывать его произведение. Данная лицензия является базовой и основной для всех лицензий CC по умолчанию, включает добавление других условий лицензии, корректирует данное значение и разрешенные методы использования.

2) Лицензия «Копилефт». Share Alike. sa

Дает право на переработку произведения, то есть создавать свое переосмысление оригинала, развивая его, таким образом, при условиях указания автора и распространения под той же лицензией, что и оригинал.

3) «Некоммерческая» лицензия Non-Commercial. nc

Оригинальное авторское произведение разрешено копировать, распространять, воспроизводить, исполнять и перерабатывать только в некоммерческих целях. В ином случае обязательно необходимо связаться с автором произведения.

4) Лицензия «Без производных». No Derivative Works. Nd

Разрешено распространение, копирование, воспроизведение только оригинала, то есть запрещено любое внесение изменений, преобразований. Если кто-то хочет это сделать, то необходимо разрешение автора произведения.

Таким образом, работая с бесплатными ресурсами, разработчик вынужден обращать пристальное внимание на тип лицензий, должен понимать разницу между ними.

Кроме того, существует негласное правило: использование бесплатных библиотек для коммерческих продуктов не приветствуется. Одно дело, если разработчик работает над проектом, продолжением по мотивам какой-то уже существующей игры. Другое — если речь идет о создании собственной «вселенной». Стоит учесть, что все бесплатные библиотеки хорошо знакомы как

разработчикам, так и игрокам, что, несомненно, скажется негативно как на продажах продукта, так и на репутации самого разработчика. Уникальность проекта — это именно то, что привлекает игроков. Подобный подход создает конкуренцию, что важно для процесса эволюции игровой индустрии.

Помимо графики, музыки, видео, в игре присутствуют и неоднозначные элементы, такие как программный код, игровая механика и др. Код рассматривается как «программа для ЭВМ», которая охраняется как литературное произведение, то есть внешняя реализация кода в виде последовательности символом, кода, текста. При этом не учитывается его функциональность. Существуют элементы, которые не охраняются авторским правом. К ним относятся концепции, системы, способы реализации, идеи, принципы, а следовательно, и игровая механика.

Так как игра — это совокупность разного рода деятельности и авторских произведений, то вполне могут возникнуть разногласия внутри команды разработчиков, вплоть до судебных исков с взысканием материального морального ущерба. Например, в случае, если кого-то забыли или намеренно не указали в титрах игры. Таким образом, при создании видеоигр важным вопросом является организация сотрудничества между специалистами из различных сфер деятельности.

Например, разработчик-программист нашел художника-энтузиаста, способного «генерировать» проектные идеи, сценарное построение, игровую среду. На начальной стадии обычно не встает вопрос о договорных отношениях. Однако если игру как готовый продукт удастся запустить в продажу, то встанет вопрос об участии в прибыли от продажи. Подобная деятельность предполагает, с одной стороны, наличие договора, а с другой — статуса индивидуального предпринимателя или юридического лица.

Если разработчики работают с издателем, то здесь возникают договорные обязательства, касающиеся сроков. Кроме того, издатели часто оказывают влияние на разработку с учетом маркетинга, желая повысить гарантии продаж копий, не учитывая изначальные задумки разработчиков. Однако издатель здесь выступает в роли инвестора, и

имеет ли он право решать и влиять на разработку, напрямую зависит от того, как был составлен письменный договор с ним. Но, по большей части, издатель стремится к контролю над процессом разработки игры, включая и ее финальный вид [6]. Разработчик в этом случае превращается в исполнителя коммерческого заказа, поскольку инвестор постарается, или за счет рекламы, или за счет встроенных «проверенных» особенностей из других игр создать продаваемый продукт.

Однако проблема в том, что такой подход не может обеспечить успех, равно как и дальнейшие продажи, так как «это уже все было». Неоригинальная игра не привлечет большое количество «бывалых» игроков, так как они будут понимать, что данная игра лишь «паразитирует» на славе других игр. Зачастую разработчик вынужден презентовать будущий продукт как маркетолог, а не заниматься его фактической разработкой. Проблема состоит не в самой презентации, а в том, что изначальные «дизайн-документы» (то есть поисковые варианты персонажей, ситуаций, интерфейса и правил) редко соответствуют изначальной задумке. Приходится рекламировать незавершенный продукт.

Контроль со стороны инвестора грозит тем, что время на разработку может быть сокращено в разы, что не представляется возможным, если дизайнер работает в одиночку. Если же в договоре указано точное количество человек, вовлеченных в разработку, — это означает, что доход будет поделен значительно. Подобное сотрудничество может оказаться невыгодным для разработчика. Конечно, не все издатели жестко регламентируют процесс. Например, в случае с игрой Stardew valley, издателем которой является компания Chucklefish (которая сама является успешной командой индии-разработчиков), компания по утверждению автора проекта Эрика Барона не влияла на процесс разработки. С появлением на рынке таких проектов, как Steam, для инди-разработчика открылась замечательная возможность самостоятельно выпускать свой проект без дополнительных посредников со стороны [7].

Возникает дилемма: заниматься разработкой игры своей мечты индивидуально, не завися от сроков, коллег, заказчика, полностью неся груз финансирования, разработки, отладки и издания игры,

рассчитывая лишь на свое свободное время, либо работать в команде, достаточно быстро, заключая договора и лицензии с коллегами или издателем.

Таким образом, любая игра — это совокупность интеллектуальной собственности разных направлений деятельности и специальностей. Это предполагает сознательный подход к вопросу лицензирования, заключения различного рода договоров как относительно какой-либо части игры, так и ее финального целостного результата. На это влияет количество человек в команде разработки, наличие привлеченных специалистов со стороны, решение вопроса финансирования, цели и задачи по реализации финального продукта в плане доходов.

Любое сотрудничество в данном случае предполагает деловые отношения, полноценное привлечение новых работников, специалистов с целью заключения договора авторского заказа, договора на служебное произведение или трудового договора, что предполагает значительную юридическую, финансовую ответственность.

Также, если мы говорим о команде, где разработчик выступает в роли лишь одного из сотрудников, он невольно вынужден подчиняться общим требованиям и критериям, в том числе и стиля, требованиям, заключенного договора, возможным требованиям инвестора, спонсора или издателя. И тогда ни о какой «свободе творчества» речи идти не может.

Если же разработчик работает в одиночку, то на него ложится все бремя ответственности, равно как и контроль над своей работой, временем, творчеством, а также последующей реализацией и распространением своего проекта. Также это означает, что прибыль ему не придется разделять с кем-то еще, и он может самостоятельно инвестировать собственный текущий проект. А также это означает отсутствие проблем в плане авторского права на финальный продукт или его части. Это условие актуально при условии, если разработчик не прибегал к услугам сторонних специалистов, не использовал сторонние ресурсы, элементы игры, нарушающие права третьих лиц. А следовательно, он единоличный владелец прав на данное произведение.

Во всяком случае, будущий дизайнер видеоигр должен представлять себе характер своей деятельности не только с точки зрения проектирования контента, но и правового обеспечения деятельности.

Библиография:

1. *Галенкин Сергей*. Маркетинг игр Версия 1.1. — URL: https://galyonkin.com/wp-content/book/Games-Marketing-by-Galyonkin-designed.pdf (дата обращения: 30.01.2018).

2. Вопросы заключения договора, проблем и сотрудничества в игровой индустрии:

URL: http://justicemaker.ru/view-article.php?id=4&art=5507

URL: https://newtonew.com/culture/kompyuternye-igry-kak-iskusstvo

URL: https://zakon.ru/blog/2017/10/4/avtorskie_prava_na_nastolnye_igry

URL: http://отрасли-права.рф/article/21856

URL: http://www.gamedev.ru/industry/forum/?id=199101

URL: https://habrahabr.ru/company/miip/blog/331642/

URL: https://ain.ua/2014/04/08/strategiya-sozdaniya-ip-portfolio-razrabotchikom-kompyuternyx-igr (дата обращения: 30.01.2018)

3. Примеры сайтов для разработки игр взяты со страницы группы «Use Handy Things!» в вконтакте, под названием «Use Handy Things!», созданной автором статьи (15.09.2017). — URL: https://vk.com/usehandythings (дата обращения: 30.01.2018).

4. О лицензии creative commons и иллюстрации:

URL: http://creativecommons.ru/licenses

URL: http://copyright.psu.edu/copyright-basics/creative-commons/

URL: https://www.clarity-innovations.com/blog/krhodes/5-oer-misconceptions (дата обращения: 30.01.2018).

5. Лицензии и виды договоров:

URL: http://www.gamedev.ru/industry/articles/GameDevMyth (дата обращения: 13.02.2018).

URL: https://vc.ru/20384-relations-in-team (дата обращения 13.02.2018).

6. Издатели, спонсоры и инвесторы. — URL: http://www.ant-karlov.ru/izdateli-glazami-razrabotchika.html (дата обращения: 17.02.2018).

7. Видеоигра и интеллектуальная собственность. — URL: https://vc.ru/20670-game-developer-ip (дата обращения: 18.02.2018).