

## Комитет по развитию и интеллектуальной собственности (КРИС)

Тридцать первая сессия  
Женева, 27 ноября – 1 декабря 2023 года

### РЕЗЮМЕ ПРАКТИЧЕСКОГО РУКОВОДСТВА ВОИС ПОД НАЗВАНИЕМ «К ВОПРОСУ О ТВОРЧЕСТВЕ: АВТОРСКОЕ ПРАВО ДЛЯ СПЕЦИАЛИСТОВ В ОБЛАСТИ АНИМАЦИИ. УЧЕБНОЕ ПОСОБИЕ»

*подготовлено Робом Х. Афтом*

1. В приложении к настоящему документу содержится резюме практического руководства ВОИС под названием «К вопросу о творчестве: авторское право для специалистов в области анимации. Учебное пособие».

2. Данное практическое руководство было разработано в рамках проекта Повестки дня в области развития (ПДР) «Содействие широкому использованию интеллектуальной собственности в творческих отраслях в цифровую эпоху в Чили, Индонезии, Объединенных Арабских Эмиратах и Уругвае» (документ CDIP/26/5). Оно было подготовлено г-ном Робом Х. Афтом, президентом компании «Комплаенс консалтинг», Лос-Анджелес, Калифорния, Соединенные Штаты Америки.

*3. Комитету предлагается  
принять к сведению информацию,  
содержащуюся в приложении к  
настоящему документу.*

[Приложение следует]

## К ВОПРОСУ О ТВОРЧЕСТВЕ: АВТОРСКОЕ ПРАВО ДЛЯ СПЕЦИАЛИСТОВ В ОБЛАСТИ АНИМАЦИИ. УЧЕБНОЕ ПОСОБИЕ

### Резюме

*Анимация является средством повествования и визуального развлечения, которое может быть приятным и информативным для людей всех возрастов по всему миру.*

*Уолт Дисней*

Когда Уолт Дисней писал эти слова, в процессе создания анимационных фильмов на его студии были задействованы сотни сотрудников, в основном женщин, которые рисовали тысячи кадров вручную при помощи карандашей и красок, занимались трудоемкой записью диалогов и часто приглашали целые оркестры для музыкального сопровождения. Распространение фильма заключалось в его показе на пленке шириной 35 мм в кинотеатре. Создание анимационных фильмов требовало больших затрат, а выполнять такую работу можно было далеко не везде. Сценаристы, разработчики персонажей, художники, музыканты и актеры озвучивания предоставляли свои творческие услуги в форме работы по найму: они не могли контролировать результаты своего труда и не были финансово в них заинтересованы. С тех пор в анимационной отрасли многое изменилось как в техническом, так и в правовом плане, благодаря чему авторы теперь в большей степени могут контролировать использование своих работ при условии соблюдения местных нормативно-правовых актов в 181 стране, подписавшей [Бернскую конвенцию](#) по охране литературных и художественных произведений.

### I. СОЗДАНИЕ АНИМАЦИОННЫХ ФИЛЬМОВ — ЭТО БИЗНЕС, ОСНОВАННЫЙ НА ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ СОБСТВЕННОСТИ

Благодаря настоящему практическому руководству начинающие специалисты анимационной отрасли узнают о вопросах, касающихся производства, права и деловой деятельности, которые важны для участия в современном хорошо организованном глобальном рынке анимационных фильмов, телепередач, онлайн-образовательного контента. Авторское право играет основополагающую роль во всех этих вопросах и подчеркивает текущие стандарты и принципы, которые соблюдаются и реализуются в анимационной отрасли на международном уровне. Читателям следует обратиться к местным экспертам в отрасли, чтобы получить более полное представление о том, как эти вопросы решаются в соответствующих странах.

Понимание и применение бизнес-концепций, а также соблюдение этических норм имеет первостепенное значение для профессионального признания в анимационной отрасли. Это включает в себя соблюдение местных законов, касающихся учреждения компаний, налогов, трудоустройства, передачи авторского права, денежных переводов и, возможно самое важное, местных традиций в отношении порядочного делового поведения. Оно подразумевает должного ведения бухгалтерского учета, своевременную оплату счетов и содействие укреплению анимационного сообщества путем обучения, участия государства и использование схожих методик из других отраслей для того, чтобы стать уважаемыми и важными игроками в экономике страны.

Правовая и договорная практика может различаться от юрисдикции к юрисдикции: в некоторых странах нормой является участие юристов и заключение соглашений в письменной форме, в других большую роль играют личные отношения и устные договоренности. Вне зависимости от страны все операции в области авторского права становятся действительными только после их закрепления в письменной форме. В некоторых странах доступны государственные субсидии и поддержка, в других такая помощь отсутствует. При использовании рекомендаций из практического руководства

следует принимать во внимание вопросы распространения, производственный бюджет, экспортный потенциал и целый ряд других местных факторов.

## II. АНИМАЦИЯ — ЭТО ПОПУЛЯРНЫЙ И ВСЕ БОЛЕЕ ЭКОНОМИЧЕСКИ ВЫГОДНЫЙ СПОСОБ СОЗДАНИЯ КОНТЕНТА

Благодаря резкому снижению технических расходов на создание анимационных фильмов каждый, у кого есть мобильный телефон или компьютер, может снимать собственные видеоролики. Одновременно с этим расширение возможностей распространения привело к формированию глобального рынка, который стал доступен для местных авторов. Однако в реальной творческой работе — разработке персонажей, написании сценариев и музыки, а также озвучивании — произошло относительно мало изменений. Для большинства практиков барьером для входа на рынок анимации была не сама творческая работа, а скорее стоимость производства и отсутствие возможностей распространения. Понимание прав собственности и лицензирования *оригинальных авторских произведений (которые, возможно, необходимо зафиксировать в определенной форме в зависимости от юрисдикции)* — это первый шаг к получению доступа к рынкам, будь то через кинотеатры, международные стриминговые сервисы, местные телетрансляции или любые другие будущие технологии.

По мере снижения стоимости жители многих регионов с низким и средним доходом стали участвовать в анимационной отрасли, часто благодаря образовательной и инфраструктурной поддержке со стороны местных правительств. Обучение художников-аниматоров и технических специалистов играет ключевую роль в формировании анимационной отрасли, в основе которой лежат авторские права. Для обеспечения устойчивости отрасли не менее важно проведение тренингов по деловым и правовым аспектам. Как показывает пример корейской компании NEON из приложения III, многие студии создают контент как для потребителей, так и для третьих сторон. Применяются одинаковые концепции и когда компания разрабатывает потребительскую продукцию (например, детскую программу или художественный фильм, которые также называют продуктами сферы «бизнес–потребитель» или B2C), и когда она оказывает коммерческие услуги для других предприятий (B2B), например, производит тематические видеоролики для предприятий, обучающие видео, создает анимированные логотипы или визуальные эффекты. Последние услуги обычно оказываются в форме работы по найму, и авторские права принадлежат нанимающей компании, а не студии, художнику или техническому специалисту.

## III. ПРАКТИЧЕСКИЕ СООБРАЖЕНИЯ

В руководстве рассмотрены следующие вопросы: базовая структура анимационной отрасли, включая возможности для авторов; виды авторского права, которые возникают у создателя произведения; как авторское право фиксируется и предоставляется третьим сторонам; и как создается ценность оригинального произведения, а также производных и вспомогательных произведений, таких как сопутствующие товары, сиквелы, театральные постановки и другие произведения, в которых используются персонажи или сюжеты. В руководстве также подробно представлены права, которые автор должен закрепить, чтобы предъявлять авторское право на сценарий, персонажей, музыку, голосовое исполнение или захват движения. Наконец, руководство охватывает анализ деловой деятельности в анимационной отрасли и способы преодоления трудностей при построении устойчивого бизнеса, основанного на интеллектуальной собственности (ИС).

В широком смысле «анимация» может включать ненаративные формы, например, анимированные логотипы, визуальные эффекты, видеоигры, новостную/спортивную графику, и может быть использована для улучшения визуальной составляющей

программы или мероприятия. В последнем случае речь идет о редких примерах создания материалов, охраняемых авторским правом, и поэтому они не освещены в данном руководстве. Тем не менее таким образом могут появляться дополнительные источники дохода для анимационных студий, художников и технических специалистов.

Руководство направлено на содействие формированию анимационной отрасли во всем мире, оказание помощи местным творческим сообществам в развитии устойчивых предприятий в растущем секторе отрасли ИС.

Полная версия документа доступна по следующей ссылке:

[http://www-dev.wipo.int/edocs/mdocs/mdocs/en/wipo\\_cr\\_jkt\\_23/wipo\\_cr\\_jkt\\_23\\_www\\_615978.pdf](http://www-dev.wipo.int/edocs/mdocs/mdocs/en/wipo_cr_jkt_23/wipo_cr_jkt_23_www_615978.pdf)

[Конец приложения и документа]