

КУЋИШТЕ ОД ФИБЕРГЛАСА ВРЕДНО 304 МИЛИЈАРДЕ ДОЛАРА И ПРАВНА РЕГУЛАТИВА ИНДУСТРИЈЕ ВИДЕО-ИГАРА У СРБИЈИ

Карика која недостаје

За пет година тржиште игара у свету вредеће више од 300 милијарди долара, а у Србији креативна индустрија већ ствара између 3,4 и 7,1 одсто БДП-а и расте брже од других. Да ли је постојећи правни оквир довољан за њен развој и искоришћавање свих потенцијала



Пише:
Александар
Поповић

Група америчких студената је 1971. креирала прву комерцијално доступну видео-игру у свету *Computer Space*. Једноставна, уграђена у кућиште од фибергласа, обележила је почетак развоја индустрије, данас вредније од музике и филма заједно, јер је 2021. тржиште игара у свету процењено на око 198 милијарди долара, а очекује се да ће до 2027. достићи 304 милијарде, чиме постаје најуноснији подијум за све актере који истражују ово, иако виртуелно, финансијски и те како стварно окружење које обликује тржишта широм света. Видео-игре су постале један од кључних фактора креативне индустрије, коју чине музика, филм, дизајн, анимација, ТВ и други елементи којима је акценат увек на знању и креативности, а чија се експлозија потенцијала очекује у блиској будућности.

Креативне индустрије су значајан сектор у српској економији, стварају између 3,4 и 7,1 одсто БДП-а и расту брже од остатка привреде. У том сектору регистровано је више од 30.000 привредних субјеката, која запошљавају више од 115.000 радника, од којих је скоро 70 одсто старости између 25 и 44 године. Неоспоран успех домаћих учесника у гејминг индустрији потврђује и недавна аквизиција вредна 390 милиона евра, поред још једне у региону, вредне чак милијарду евра.

И поред њеног значаја, домаће право не предвиђа свеобухватну регулативу за креативну индустрију

игара као целине, тако да су од кључног значаја прописи који регулишу основе ове индустрије. Они препознају процес производње видео-игара, пренос и уступање права над играма као предметом права интелектуалне својине, расподелу и дистрибуцију права између аутора, коатура и других учесника у том процесу, као и комерцијално искоришћавање игре као готовог производа на тржишту. Међутим, не постоји посебан закон који се односи на индустрију игара, осим Закона о ауторском и сродним правима који начелно регулише поједине елементе, с обзиром на то да је постојање одговарајућег софтвера, као ауторског дела, предуслов за креирање игре. Штавише, игре често настају као производ тимског рада уз индивидуални допринос више особа/ентитета чији резултат је сложено ауторско дело, у чијем стварању се подједнако третирају технички аспекти - развој нових алгоритама и приступа, осмишљавање интерфејса, писање и креирање софтвера, други креативни доприноси као што су дизајн, цртежи, скице, графичке, музичка дела и остале духовне творевине неопходне за развој игара.

Ипак, не постоје тачне смернице о додели ауторства над креираном

игром, као и о томе која врста доприноса се уопште може квалификовати за ауторство и где повући јасну границу. Због тога је правно и економски оптималан начин креирања игре темељна регулација права између свих учесника у процесу стварања, израдом посебних уговора, нарочито када игре креирају људи у радном односу, када сам послодавац постаје носилац права интелектуалне својине према закону, уколико није другачије регулисано уговором о раду или правилником о раду.

С друге стране, када се индустрија игара посматра и као иновација, вреди поменути Закон о иновационој делатности, који је ступио на снагу 5. јануара 2022. Циљ тог закона је унапређење услова за развој иновационе делатности и интеграцију иновационог система Србије у Европски истраживачки простор и Унију иновација. Најважнији елементи закона, који се односе на индустрију игара су субјекти иновација (*startup* и *spinoff*) и инвеститори у иновационе делатности („пословни анђели“). Закон дефинише стартап као новоосновано привредно друштво или предузетника који развија иновативни производ или услугу и који има потенцијал брзог и великог раста, а *spinoff* као стартап који је основало постојеће правно лице са циљем развоја и комерцијализације иновација. Пословни анђеоло је према закону инвеститор у иновациону делатност који у стартап улаже финансијска средства.

Несумњива је намера законодавца да успостави погодно окружење за привлачење инвестиција у стартапе, који су често полазне тачке у развоју игара и других елемената креативне индустрије, што унапређује и средину за њихову каснију комерцијалну експлоатацију и развој читавог тр-

115.000

ЉУДИ

у Србији ангажовано је у више од 30.000 привредних субјеката, који су регистровани у сектору креативне индустрије

жишта. Ипак, намеће се питање да ли је тренутни правни оквир довољан за уносан развој и искоришћавање игара. Ово, пре свега, због недостатка конкретне регулативе која би детаљно уредила гејминг индустрију, а потом и због сложености целокупног процеса, што захтева, поред осталог, и озбиљан приступ правном аспекту ангажовањем стручњака из

одговарајућих правних области (ИП и ИТ право) како би се превазишле евентуалне негативне последице и тешкоће на путу ка остварењу креативних циљева.

За сада делује да је уз стручну правну подршку постојећи правни оквир и више него довољан како би сви учесници извукли максимум свега онога што нуди креативна индустрија,

а детаљнија правна регулатива ће готово сигурно уследити као одговор на свакодневне ситуације у пракси, са стицањем знања и јачањем свести о овом исплативом виртуелном свету који не престаје да расте и помера (виртуелне) границе које познајемо.

Аутор је партнер у АОД ЈПМ „Јанковић Поповић Митић“

ЗАЈЕДНИЧКИ ПРОЈЕКАТ ДИГИТАЛНЕ СРБИЈЕ И ЈАПАНСКЕ АГЕНЦИЈЕ ЗА МЕЂУНАРОДНУ САРАДЊУ

Нова подршка за домаће стартапе

Иницијатива Дигитална Србија у партнерству са Јапанском агенцијом за међународну сарадњу *JICA* (*Japan International Cooperation Agency*) припремила је *NINJA* (*Next Innovation with Japan*) акцелераторски програм, са циљем да се убрза и помогне развој домаћих стартап компанија, које имају тенденцију раста и ширења на страна тржишта.

„*JICA* је традиционално посвећена подршци економском развоју Западног Балкана

кроз званичну развојну помоћ у виду пројеката инфраструктурне и техничке подршке. Овог пута одлучили смо да имплементирамо пројекат *NINJA*, релативно нову иницијативу у оквиру *JICA*, како бисмо додатно убрзали раст стартапа у брзорастућој ИКТ области у региону. Кроз овај програм, *JICA* се заједно са великим јапанским компанијама нада да ће обезбедити ресурсе за перспективне српске стартапе који желе да прошире пословање на међународном нивоу и додатно ојачају везе између Србије и Јапана“, рекао је директор *JICA* сектора за Европу Тсучи Каита.

Кључни циљ пројекта је одабир обећавајућих домаћих стартапа у зрелијој фази развоја који имају потенцијал и капацитет да унапреде своје пословање и уз помоћ *NINJA* програма га прошире у земље у којима до сада нису пословали. Сам програм ће трајати три месеца, а за то време стартапима ће бити омогућен индивидуални рад са менторима на кључним тачкама њиховог развоја и приступ радионицама које ће водити пажљиво изабрани домаћи и страни експерти како би их припремили за сусрет са домаћим и



Подршка за ширење српских технолошких компанија на друга тржишта: Тсучи Каита, директор сектора за Европу Јапанске агенције за међународну сарадњу и Небојша Бјелотомић, директор Иницијативе Дигитална Србија

страним инвеститорима у финализу програма, на *Demo Day* догађају. Уз седам дводневних радионица и „један на један“ сесија са менторима, представници стартапа моћи ће да присуствују и специјалним догађајима и сазнају више о томе како да прошире пословање, које су добре праксе и како то учинити из Србије.

„Према годишњем извештају *Startup Genome*, 2021. била је најуспешнија година за домаћи стартап екосистем, који је привукао чак 600 одсто више инвестиција него 2020. Имајући на уму овакве успехе, као неке ко се годинама бави побољшањем прилика у стартап екосистему, било нам је потпуно очигледно да је за његов даљи развој потребна континуирана подршка. Драго нам је да

су то препознали и наши партнери из Јапанске агенције за међународну сарадњу, посебно јер је истраживање *Стартап скенер* показало да је један од већих изазова за наше стартапе недовољна видљивост Србије на глобалном тржишту“, каже Небојша Бјелотомић, директор Иницијативе Дигитална Србија.

Подршка је намењена технолошким стартапима који су рану фазу развоја већ пребродили, чија решења су већ на тржишту, бележе раст и спремни су за нову рунду инвестиције и освајање светског тржишта. Партнери пројекта су и компаније *Rakuten*, *Mitsubishi UFJ Research and Consulting* и *AAIC*, а заинтересовани могу да се пријаве на www.dsi.rs/ninja до 1. октобра.