

Правовой режим видеоигр

Савицкая Кристина Дмитриевна, магистр юридических наук, старший преподаватель кафедры гражданского права Полоцкого государственного университета имени Евфросинии Полоцкой, Республика Беларусь, г. По-лоцк, kristina-leonkina@yandex.ru

Аннотация. Исследуется правовой режим видеоигр. Рассмотрена возможность применения к видеоиграм правового режима базы данных, компьютерной программы, мультимедийного произведения. Видеоигра проанализирована на предмет наличия признаков мультимедийного произведения: сложность, наличие в структуре компьютерной программы (оригинального программного кода), интерактивность, цифровая форма выражения. В работе проанализированы и систематизированы теоретические положения по теме исследования, изучены доктринальные подходы и судебная практика.

Ключевые слова: видеоигра; компьютерная игра; сложность; интерактивность; цифровая форма; компьютерная программа; мультимедийное произведение; мультимедийный продукт; авторское право; интеллектуальная собственность.

Legal regime of video games

Annotation. The author examines the legal regime of video games. The author considers the possibility of applying the legal regime of a database, computer program, and multimedia work to video game. The video game was analysed for the presence of signs of a multimedia work: complexity, the presence of a computer program (original program code) in the structure, interactivity, digital form of expression. The work analyses and systematizes theoretical positions on the research topic, studies doctrinal approaches and judicial practice.

Keywords: video game; computer game; complexity; interactivity; digital form; computer program; multimedia work; multimedia product; Copyright; intellectual property.

Видеоигры прочно вошли в нашу жизнь. Согласно прогнозам Data.ai и IDC, в 2023 г. пользователи потратят 191 млрд долл. на видеоигры [1]. Анализ статистических данных демонстрирует ежегодное увеличение объема продаж и количество игроков в видеоиграх. Вместе с тем четкое правовое регулирование данных объектов отсутствует.

Основной проблемой правового регулирования видеоигр является неопределенность их правового режима, обусловленная сложностью их структуры, поскольку они объединяют множество разнородных элементов разных институтов охраны прав на объекты интеллектуальной собственности.

Правовой режим видеоигр не определен белорусским законодателем. В Законе Республики Беларусь от 17 мая 2011 г. № 262-З «Об авторском праве и смежных правах» отсутствует упоминание о видеоиграх как объекте авторского права, что порождает сложности как в науке, так и на практике.

В доктрине видеоигры становились предметом рассмотрения в работах В. В. Архипова [2, с. 234], Е. С. Гринь [3, с. 51], Е. Н. Калугиной [4, с. 19], С. Мачихина [5, с. 55], Н. А. Полианчик [6], М. А. Рожковой [7], А. Ю. Чурилова [8, с. 46] и др.

Целью исследования является обобщение теоретических и практических знаний о видеоиграх и определение их правового режима.

Белорусская судебная практика по спорам в сфере видеоигр на сегодняшний день не очень богата примерами. Такие споры преимущественно связаны с классификацией видеоигр в сфере таможенного регулирования [9] либо с распространением контрафактных носителей с видеоиграми [10].

Споры, связанные с рассмотрением юридической сущности видеоигр, носят единичный характер [11], что не позволяет сделать вывод об устоявшемся подходе в судебной практике.

Действующее законодательство не раскрывает понятие «видеоигра». В научных исследованиях и судебной практике встречается термин «компьютерная игра», однако он несколько уже, потому что подразумевает под собой игры, которые предназначены только для персональных компьютеров, в то время как видеоигра охватывает разные виды устройств или платформ.

Для целей настоящего исследования мы понимаем под видеоиграми компьютерные игры, игры для мобильных устройств (смартфонов, планшетов и т. д.) и игры, функционирующие с помощью игровых консолей.

Анализ доктринальных источников и судебной практики позволяет выделить пять основных точек зрения в отношении правового режима видеоигр:

- 1) видеоигра является компьютерной программой;
- 2) видеоигра представляет собой один из видов сложного объекта – мультимедийное произведение;
- 3) видеоигра – это самостоятельный вид сложного объекта, отличный от всех остальных;
- 4) видеоигра представляет собой базу данных;
- 5) видеоигра может являться сложным объектом, компьютерной программой либо базой данных.

Для того чтобы принять одну из этих точек зрения, необходимо ответить на вопрос о наличии либо отсутствии у видеоигры признаков, указывающих на принадлежность к компьютерным программам, базам данных либо мультимедийным произведениям.

В условиях правовой неопределенности многие правообладатели склонны предпочесть для правовой охраны видеоигр режим компьютерной программы, поскольку она является одним из ее ключевых компонентов и ее правовая природа детально регламентирована на международном и национальном уровнях. Например, компания Lesta Games определяет свои игры «Мир кораблей», «Мир танков», Tanks Blitz как компьютерную программу (пп. 1.2 п. 1 Лицензионного соглашения с конечным пользователем) [12].

По мнению М. А. Рожковой, современные видеоигры нельзя рассматривать как разновидность компьютерной программы, поскольку «они представляют собой серьезно различающиеся явления как с технической, так и с правовой позиции» [7]. Считаем данную точку зрения обоснованной, поскольку в первых видеоиграх использовалась простая графика в виде геометрических фигур и их функциональные возможности были ограничены (например, игры Spacwar, Pong). В 1960–70-е гг. большинство видеоигр представляли собой простые компьютерные программы. Современные игры включают в себя множество элементов (визуальные компоненты, персонажи, сюжетные линии, иллюстрации, анимация, дизайн, предметы, музыка и звуковые эффекты, диалоги, графика, компьютерный код, пользовательский интерфейс, вид и функции, игровая механика, игровой процесс, аудио, видео, текст, макет, базы данных и др.) и представляют собой единый неделимый объект правовой охраны, в котором компьютерная программа является лишь одним из компонентов. Таким образом, в отношении видеоигр, отличающихся высоким уровнем технической сложности и оригинальности художественных составляющих, нельзя утверждать, что все визуальные элементы порождены компьютерной программой, поскольку подобный подход лишает авторов произведений, включенных в состав видеоигры, прав на результаты их интеллектуального труда.

В отношении правового режима видеоигр считаем целесообразным согласиться с позицией В. В. Архипова, по убеждению которого видеоигры, в которых аудиовизуальные отображения «как бы (автоматически) создаются, а не воспроизводятся (в техническом смысле)», допустимо считать исключительно компьютерными программами, однако «если аудиовизуальные отображения воспроизводятся и при этом они были созданы ранее вне данной программы, но впоследствии интегрированы в нее», такие игры будут являться сложным объектом – мультимедийным произведением [2, с. 65].

База данных является составным произведением и предполагает признание авторских прав лишь на осуществленный подбор или расположение материалов. Для решения вопроса о возможности применения правового режима базы данных к видеоигре необходимо выяснить, является ли она простой суммой программной оболочки и иных произведений, выраженных в цифровой форме.

Скорость развития технологий постепенно приводит к тому, что разделение видеоигры на составляющие становится все более затруднительным. На наш взгляд, в структуре видеоигры результаты интеллектуальной деятельности «спаиваются» и образуют единый, качественно новый результат, который не является простым сложением отдельных его компонентов, а представляет единое произведение (единый объект правовой охраны). Следовательно, правовой режим базы данных неприменим к видеоиграм. Сущность видеоигр совершенно иная: это не составное произведение, а единое целостное произведение, которое при отсутствии одного из составляющих его элементов перестанет существовать как таковое. Такой режим способна обеспечить конструкция мультимедийного произведения.

Мультимедийное произведение представляет собой результат интеллектуальной деятельности, для которого характерны следующие признаки: сложность, наличие в структуре компьютерной программы (оригинального программного кода), интерактивность, цифровая форма выражения [13, с. 112].

По нашему мнению, большинство видеоигр соответствуют признакам мультимедийного произведения, поскольку:

1) видеоигры представляют единый объект правовой охраны и состоят из тесно связанных и используемых только совместно разнородных результатов интеллектуальной деятельности, права на которые принадлежат различным субъектам;

2) обязательным элементом видеоигры является компьютерная программа (оригинальный программный код), которая обеспечивает уникальную творческую связь между использованными в ее структуре элементами, ее целостное восприятие, существование и использование.

3) интерактивность представляет собой набор событий, определяющих взаимодействие пользователя с видеоигрой. В видеоигре интерактивность реализуется посредством возможности пользователя взаимодействовать с ее содержанием множеством способов.

4) видеоигры существуют в цифровой форме.

В настоящее время ряд правообладателей выбирает правовой режим мультимедийного произведения для своих игровых продуктов (например, «Реквием Онлайн» (пп. 2.6 п. 2 Пользовательского соглашения) [14], *Mozgoparty* (пп. 1 п. 1 Пользовательского соглашения) [15] и др.).

На основании изложенного можно сделать следующие выводы.

1. Разнообразие видеоигр не позволяет использовать единый режим правовой охраны для всех объектов.

2. Анализ лицензионных и пользовательских соглашений продемонстрировал использование правообладателями в отношении видеоигр двух режимов правовой охраны: режима компьютерной программы и мультимедийного произведения.

3. При определении правового режима видеоигры необходимо учитывать ее технические особенности. Видеоигра, в которой аудиовизуальные отображения создаются, а не воспроизводятся, будет являться компьютерной программой. Видеоигра, в которой воспроизводятся интегрированные, ранее созданные вне компьютерной программы аудиовизуальные отображения, будет являться мультимедийным произведением.

Список источников:

1. *Суммарные траты геймеров в 2023 году составят \$191 млрд – больше всего транжирится в мобильных играх [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://3dnews.ru/1092296/rashodi-potrebiteley-na-videoigr-i-igrovoe-oborudovanie-v-2023-godu-sostavyat-191-mlrd?ysclid=lna7n80vrw637564416>. – Дата доступа: 01.10.2023.*

2. *Архипов, В. В. Интеллектуальная собственность в индустрии компьютерных игр: проблемы теории и практики / В. В. Архипов // Закон. – 2015. – № 11. – С. 61–69.*

3. *Гринь, Е. С. Отдельные вопросы использования результатов творческого труда в составе сложных объектов интеллектуальных прав / Е. С. Гринь // Lex Russica. – 2018. – № 10. – С. 50–57.*

4. *Калугина, Е. Н. Правовая природа мультимедийной игры как объекта интеллектуальных прав / Е. Н. Калугина // Правовой партнер. – 2013. – № 2. – С. 18–24.*

5. *Мачихин, С. Защита компьютерной игры / С. Мачихин // Юрист. – 2020. – № 1. – С. 55–58.*

6. *Полианчик, Н. А. Игра в лицензиара: как правильно использовать видео из компьютерных игр [Электронный ресурс] / Н. А. Полианчик // ПопМех. – Режим доступа: <https://www.popmech.ru/technologies/777213-igra-v-licenziara-kak-pravilno-ispolzovat-video-iz-kompyuternyh-igr/>. – Дата доступа: 02.10.2023.*

7. *Рожкова, М. А. Современная компьютерная игра – это не программа для ЭВМ [Электронный ресурс] / М. А. Рожкова // Закон.ру. – Режим доступа: https://zakon.ru/blog/2021/11/15/sovremennaya_kompyuternaya_igra_eto_ne_programma_dlya_evm_a_modern_computer_game_is_not_a_computer#_ftnref4. – Дата доступа: 02.10.2023.*

8. Чурилов, А. Ю. Правовое регулирование интеллектуальной собственности и новых технологий: вызовы XXI века: монография. / А. Ю. Чурилов. – Москва: Юстицинформ, 2020. – 224 с.

9. Постановление судебной коллегии по экономическим делам Верховного Суда Республики Беларусь от 24 августа 2021 г. по делу № 130-9/2020 [Электронный ресурс] // СПС «БизнесИнфо». – Режим доступа: <https://bii.by/tx.dll?d=319973&pr=1&w=1>. – Дата доступа: 03.10.2023.

10. Решение судебной коллегии по делам интеллектуальной собственности Верховного Суда Республики Беларусь от 04.05.2012 «Прекращение производства по делу об административном правонарушении по ст. 9.21 Кодекса об административных правонарушениях Республики Беларусь за отсутствием в действиях состава административного правонарушения ввиду неуказания в протоколе об административном правонарушении сведений о правообладателе исключительных авторских прав на аудиовизуальные произведения не освобождает от гражданско-правовой ответственности за нарушение исключительных имущественных прав правообладателя» [Электронный ресурс] // СПС «БизнесИнфо». – Режим доступа: <https://bii.by/tx.dll?d=319973&pr=1&w=1>. – Дата доступа: 03.10.2023.

11. Постановление Председателя Верховного Суда Республики Беларусь от 15 марта 2005 г. [Электронный ресурс] // СПС «БизнесИнфо». – Режим доступа: <https://bii.by/tx.dll?d=319973&pr=1&w=1>. – Дата доступа: 04.10.2023.

12. Лицензионное соглашение с конечным пользователем [Электронный ресурс] Режим доступа: https://legal.lesta.ru/eula/?_gl=1*1120o5r*_gcl_au*MTkwMzQ3Nzg4Ni4xNjg3NDIyMzU0. – Дата доступа: 04.10.2023.

13. Савицкая, К. Д. Понятие, признаки, правовой режим мультимедийных произведений / К. Д. Савицкая // Интеллектуальная собственность в современном мире: вызовы времени и перспективы развития : материалы Междунар. науч.-практ. конф., Минск, 20 окт. 2021 г. : в 2 ч. / Нац. центр интеллектуал. собственности ; под ред. В. А. Рябоволова. – Минск, 2021. – Ч. 2. – С. 109–113.

14. Пользовательское соглашение (договор присоединения) в отношении Массовой Многопользовательской Онлайн Ролевой Игры «Реквием Онлайн» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://requiem-online.ru/User_Agreement.html. – Дата доступа: 05.10.2023.

15. Пользовательское соглашение по использованию мультимедийного продукта «Mozgorarty» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://portal.dev.mozgo.com/userAgr.pdf?cae4f7ac-e1d7-457a-b0ad-0276e9890c0e>. – Дата доступа: 05.10.2023.