

10. Паферова, О. А. Защита авторского права в сети интернет. Практика Российских арбитражных судов / О. А. Паферова, Е. А. Соколова // КонсультантПлюс. Беларусь / ООО «ЮрСпектр», Нац. центр правовой информ. Респ. Беларусь. – Минск, 2022.

11. Еремин, А. В. Изменение роли Бернской конвенции в международной охране авторских прав / А. В. Еремин // Гражданин и право. – 2006. – № 7. – С. 35.

12. Бойков, В. А. Проблема защиты авторского права в глобальной сети Интернет / В. А. Бойков // Международный журнал гуманитарных и естественных наук. – 2020. – № 6. – С. 28–31.

13. Шакель, Н. В. Правовые вопросы регистрации цифровых произведений (компьютерных программ) / Н. В. Шакель // Интеллектуал. собственность в XXI веке. Интеллектуал. собственность и Интернет: материалы III Междунар. науч.-практ. конф., Киев, 24 апр. 2009 г. – Киев: ИВЦ «Видавництво «Политехника», 2009. – С. 215–225.

14. Лихачёв, В. А. Современное состояние защиты прав интеллектуальной собственности в ЕС / В. А. Лихачёв // Российский внешнеэкономический вестник. – 2014. – № 5. – С. 83.

15. Братусь, Д. А. Естественно-правовая природа личных неимущественных авторских прав: дис. ... магистр юриспруденции – М.: РГАИС, 2012. – 198 с.

16. Назарова, М. А. Роль международных договоров в сфере гражданско-правовой защиты авторских прав в сети Интернет / М. А. Назарова // Вопросы науки и образования. – 2019. – № 6. – С. 28–33.

УДК 347.78

ПРАВОВОЙ РЕЖИМ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

Савицкая К. Д.

*старший преподаватель кафедры гражданского права
юридический факультет,*

Полоцкий государственный университет,

ул. Блохина, 29, 211440 Новополоцк, Беларусь, k.savitskaya@psu.by

В статье исследуется правовой режим компьютерных игр. Рассмотрена возможность применения правового режима базы данных, компьютерной программы, мультимедийного произведения в отношении

компьютерных игр. Автором выделены и изучены следующие признаки компьютерной игры как мультимедийного произведения: сложность, наличие в структуре компьютерной программы (оригинального программного кода), виртуальность, интерактивность, цифровая форма выражения. В работе проанализированы и систематизированы теоретические положения по теме исследования, изучены доктринальные подходы.

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

LEGAL REGIME OF COMPUTER GAMES

K. D. Savitskaya

*Lecturer, Department of Civil Law, Faculty of Law,
Polotsk State University,*

29 Blokhin Street, 211440 Novopolotsk, Belarus, k.savitskaya@psu.by

The article examines the legal regime of computer games. The possibility of applying the legal regime of a database, a computer program, multimedia work in relation to computer games is considered. The author singled out and studied the following features of a computer game as a multimedia work: complexity, presence in the structure of a computer program (original program code), virtuality, interactivity, digital form of expression. The paper analyzes and systematizes the theoretical positions on the research topic, studied doctrinal approaches.

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

В настоящее время индустрия компьютерных игр активно развивается. В 2021 году в мире пользователи потратили \$180,3 миллиарда на компьютерные игры [1], 225 миллионов человек играли на консолях, 1,7 миллиардов – на персональных компьютерах и 2,7 миллиардов – на мобильных телефонах [2]. Согласно статистике объем продаж и количество игроков с каждым годом увеличивается [3].

Приведенные данные свидетельствуют об активном вовлечении в гражданский оборот компьютерных игр, что актуализирует проблему определением их правового режима.

В доктрине компьютерные игры рассматриваются с разных позиций. Обобщенно, все существующие исследования можно разделить на две большие группы: юридические и неюридические.

В неюридических источниках ряд работ посвящены рассмотрению компьютерных игр как жанру художественного творчества (И. Е. Гутман [4], И. И. Югай [5]). Сравнительный анализ определений игры и ее основных видов проведен Т. А. Кривко-Апинян [6]. Вопросы классификации компьютерных игр, их место в личной и общественной жизни были рассмотрены А. И. Липковым [7].

В юридической науке компьютерная игра рассматривается как мультимедийное произведение (Е. С. Гринь [8, с. 51], Е. Н. Калугина [9, с. 19], В. В. Лебедь [10, с. 75], В. Н. Лопатин [11, с. 33], Е. А. Мазур [12, с. 74], Г. Москалевич [13, с.19], Н. А. Полианчик [14], М. А. Рожкова [15], Т. Ю. Силюк [16, с.153]). Ряд авторов (В. В. Архипов [17, с.234], С. Мачихин [18, с. 55], А. Ю. Чурилов [19, с. 46]) исследуют вопрос о возможности применения режима сложного объекта, компьютерной программы, базы данных к мультимедийному произведению.

В отношении правового режима компьютерных игр, можно выделить три основные точки зрения:

1. Компьютерная игра является компьютерной программой [20; 21; 22; 23; 24].

2. Компьютерная игра представляет собой один из видов сложного объекта – мультимедийное произведение. Такой подход получил широкое признание в доктрине (Е. С. Гринь [8, с. 51], Е. Н. Калугина [9, с. 19], В. В. Лебедь [10, с. 75], В. Н. Лопатин [11, с. 33], Е. А. Мазур [12, с. 74], Г. Москалевич [13, с.19], Н. А. Полианчик [14], М. А. Рожкова [15], Т. Ю. Силюк [16, с.153]) и судебной практике [25; 26; 27; 28; 29].

3. Компьютерная игра может являться сложным объектом, компьютерной программой либо базой данных (В. В. Архипов [17, с.67], С. Мачихин [18, с. 55], А. Ю. Чурилов [19, с. 46]). Так, А. Ю. Чурилов отмечает, что исходя из буквального толкования ст. 1261 Гражданского кодекса Российской Федерации, компьютерная игра относится к программе для ЭВМ, но исходя из своей природы, она является сложным мультимедийным произведением [19, с. 46]. По мнению С. Мачихина, компьютерную игру можно рассматривать как составное произведение или сложный объект, включающий несколько охраняемых результатов интеллектуальной

деятельности, поскольку такой подход «позволит сформировать более эффективную стратегию по ее защите» [18, с. 55].

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

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 компьютерной игре, необходимо выяснить, является ли компьютерная игра простой суммой программной оболочки и иных произведений, выраженных в цифровой форме.

Скорость развития технологий постепенно приводит к тому, что разделение компьютерной игры на составляющие становится все более затруднительным. На наш взгляд, в структуре компьютерной игры 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 не применим к компьютерным играм.

По мнению М. А. Рожковой, современные компьютерные игры нельзя рассматривать как разновидность компьютерной программы, поскольку «они представляют собой серьезно различающиеся явления как с технической, так и с правовой позиций» [15]. Считаем данную точку зрения обоснованной, поскольку в первых компьютерных играх использовалась простая графика в виде геометрических фигур и их функциональные возможности были ограничены (например, игры Spacemar, Pong). В 60-70-х большинство компьютерных игр 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, игровую механику, 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.

В отношении правового режима компьютерной игры, считаем целесообразным согласиться с позицией В. В. Архипова, по убеждению

которого компьютерные игры, 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 [17, с. 65].

Далее сконцентрируем внимание на рассмотрении компьютерной игры в качестве 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 [30, с. 112]. Рассмотрим более подробно компьютерную игру на предмет наличия обозначенных признаков.

1. Сложность означает, что в структурном составе мультимедийного произведения сочетаются нескольких разнородных результатов интеллектуальной деятельности, образующих единый объект правовой охраны; права на результаты интеллектуальной деятельности в составе мультимедийного произведения принадлежат различным субъектам [31].

Исследование компьютерных игр позволяет выделить объекты, которые входят в ее структуру. Компьютерная игра может содержать:

Объекты авторского права (литературные произведения (тексты игры (правила, реплики героев, сценарий)); музыкальные произведения с текстом и без текста (саундтреки игры); аудиовизуальное произведение (видеовставки игры); произведения изобразительного искусства (шрифты, графические элементы игры); фотографические произведения, полученные способами, аналогичными фотографии; компьютерные программы (исходный и объектный код игры); персонажи и др.).

Объекты смежных прав (озвучка персонажей, исполнения и фонограммы).

Товарные знаки. На практике широко применяется регистрация в качестве товарных знаков названий игр (World of Tanks, GTA, The Sims, Need for Speed), имен персонажей (все герои Angry birds), изображения персонажей (изображение персонажа Red из игры Angry Birds), оригинальных элементов игры (зеленый пламбаб – кристалл над головой персонажа из Sims), названий игровых миров и иное [18, с. 57].

Промышленные образцы. Интерфейс игры или его части могут быть запатентованы в качестве промышленных образцов. Например,

Wargaming.net LLP обладают правами на патент в отношении системы формирование команд игроков для матчей [32] и правами на игровой интерфейс как объект патентных прав [33].

Неохраняемые результаты интеллектуальной деятельности (произведения народного творчества, авторы которых неизвестны, государственные символы, официальные документы, идеи, методы, процессы, системы, способы, концепции, принципы, открытия, факты и др.)

Таким образом, компьютерная игра может содержать в своей структуре разнородные охраняемые результаты интеллектуальной деятельности. В зависимости от вида и масштабности компьютерной игры будет варьироваться перечень входящих в ее состав объектов.

2. Обязательным элементом компьютерной игры 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 компьютерной игрой. В компьютерной игре интерактивность реализуется посредством возможности пользователя взаимодействовать с ее содержанием множеством способов. От выбора пользователя зависит визуальный, звуковой ряд компьютерной игры. Пользователь выбирает предложенные программой средства управления для решения внутриигровых задач. Так, пользователь может выбирать модификацию персонажа, руководить его действиями, тем самым оказывая влияния на развития сюжета. В трехмерных компьютерных играх пользователь может менять ракурс наблюдения за происходящим.

4. Объективной формой выражения компьютерной игры является **цифровая форма**.

На основании проведенного исследования, можно сделать следующие выводы:

Единство взглядов в отношении правового режима компьютерной игры в доктрине и судебной практике отсутствует. Компьютерная игра рассматривается как: компьютерная программа, сложный объект (мультимедийное произведение), база данных.

При определении правового режима компьютерной игры необходимо учитывать ее технические особенности. Компьютерная игра, в которой аудиовизуальные отображения создаются, а не воспроизводятся, будет являться компьютерной программой. Компьютерная игра, в которой

воспроизводятся интегрированные ранее созданные вне компьютерной программы аудиовизуальные отображения, будет являться мультимедийным произведением.

Для компьютерной игры как мультимедийного произведения характерны следующие признаки:

1) сложность (представляет собой единый объект правовой охраны, в котором посредством компьютерной программы (оригинального программного кода) объединены выраженные в цифровой форме разнородные результаты интеллектуальной деятельности);

2) имеет в структуре компьютерную программу (оригинальный программный код), обеспечивающий ее целостное восприятие, существование и использование;

3) интерактивность (визуальный, звуковой ряд зависит от взаимодействия с пользователем);

4) существует исключительно в цифровой форме.

Список использованных источников

1. Инфографика: игровая индустрия за 2021 год — в цифрах [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://dtf.ru/gameindustry/1000955-infografika-igrovaya-industriya-za-2021-god-v-cifrah?ysclid=l2soivvbar>. – Дата доступа: 01.05.2022.

2. DFC Intelligence. Gamer Segmentation: A leading provider of industry analysis and market forecasting for the video game sector – / DFC Intelligence. – Электронные данные. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.dfcint.com/gamer-segmentation/>. – Дата доступа: 01.05.2022.

3. Статистика по игровому рынку за 2021 г. Статистика, которая поможет в разработке, развитии и монетизации игр – / Facebook Gaming, Facebook IQ. – Электронные данные. [Электронный ресурс]. – Режим доступа:

https://progamedev.net/wpcontent/uploads/2021/01/141683222_402224497735095_848708499424405914_n.pdf. – Дата доступа: 01.05.2022.

4. Гутман, И. Е. Компьютерные виртуальные игры: культурно-антропологические аспекты анализа : автореф. дис. ... канд. философ. наук : 09.00.13 / И. Е. Гутман. – СПб., 2009. – 27 с.

5. Югай, И. И. Компьютерная игра как жанр художественного творчества на рубеже XX-XXI веков : автореф. дис. ... канд. искусствоведения : 17.00.09. / И. И. Югай; СПб., 2008. – 26 с.

6. Кривко –Апинян, Т. А. Мир игры / Т. А. Кривко–Апинян. – СПб : Эйдос, 1992. –160 с.

7. Липков, А. И. Ящик Пандоры феномен компьютерных игр в мире и в России / А. И. Липков. – М. : Издательство ЛКИ, 2008 – 192 с.

8. 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.

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

10. Лебедь, В. В. Мультимедийные продукты в условиях адаптации французских законов об авторском праве к информационным реалиям / В. В. Лебедь // Государство и право. – 2014. – № 5. – С. 72–77.

11. Лопатин, В. Н. Интеллектуальная собственность: словарь терминов и определений / В. Н. Лопатин. - Респ. Науч.-исслед. Ин-т интеллектуал. Собственности (РНИИС). – М.: ИНИЦ «ПАТЕНТ», 2012. – 150 с.

12. Мазур, Е. А. Понятие мультимедийного продукта / Е. А. Мазур // Актуальные проблемы российского законодательства : сб. ст. / Моск. ин-т экономики, менеджмента и права. – М., 2011. – Вып. 4. – С. 72–75.

13. Москалевич, Г. Н. Особенности лицензионного договора на продукт мультимедиа как охраняемый объект интеллектуальной собственности / Г. Н. Москалевич // Интеллектуальная собственность в Беларуси. – 2013. – №2. – С. 19 – 22.

14. 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: 05.05.2022.

15. Рожкова, М. А. Современная компьютерная игра – это не программа для ЭВМ // A modern computer game is not a computer program [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: 05.05.2022.

16. Силюк, Т. Ю. Некоторые проблемы авторских прав на мультимедийные продукты в Российской Федерации / Т. Ю. Силюк // Цифровые технологии в юриспруденции: генезис и перспективы : материалы I Междунар. межвуз. науч.-практ. конф., Москва, 28 февр. 2020 г. / Краснояр. гос. аграр. ун-т ; редкол.: Л. В. Бертовский, С. М. Курбатова. – Красноярск, 2020. – С. 152–154.

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

18. Мачихин, С. Защита компьютерной игры / С. Мачихин // Юрист. – 2020. – №1. – С. 55-58.

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

20. Постановления ФАС Московского округа от 30.05.2011 N КГ-А41/4600-11 по делу N А41-36671/10 [Электронный ресурс] // КонсультантПлюс. Россия / ЗАО «Консультант Плюс». – М., 2022.

21. Постановление Федерального Арбитражного суда Московского округа кассационной инстанции по проверке законности и обоснованности решений (определений, постановлений) арбитражных судов, вступивших в законную силу от 20 сентября 2005 г. Дело N КГ-А40/8931-05 [Электронный ресурс] // КонсультантПлюс. Россия / ЗАО «Консультант Плюс». – М., 2022.

22. Апелляционное определение Московского городского суда от 26 июня 2015 г. по делу № 33-15908/2015 [Электронный ресурс] // КонсультантПлюс. Россия / ЗАО «Консультант Плюс». – М., 2022.

23. Постановление Десятого арбитражного апелляционного суда от 02 марта 2011 г. по делу № А41-36671/10 [Электронный ресурс] // КонсультантПлюс. Россия / ЗАО «Консультант Плюс». – М., 2022.

24. Постановление Федерального арбитражного суда Московского округа от 26 мая 2010 г. № КГ-А40/4772-10 по делу № А40-10764/09-67-126, А40-13773/09-67-160 [Электронный ресурс] // КонсультантПлюс. Россия / ЗАО «Консультант Плюс». – М., 2022.

25. Постановление Восемнадцатого арбитражного апелляционного суда от 10 апреля 2019 г. № 18АП-2645/2019 по делу № А76-16733/2018 [Электронный ресурс] // КонсультантПлюс. Россия / ЗАО «Консультант Плюс». – М., 2022.

26. Постановление Пятнадцатого арбитражного апелляционного суда от 26 июня 2020 г. № 15АП-7112/2020 по делу № А32-56176/2019 [Электронный ресурс] // КонсультантПлюс. Россия / ЗАО «Консультант Плюс». – М., 2022.

27. Постановление Суда по интеллектуальным правам от 02 ноября 2020 г. № С01-1162/2020 по делу № А32-56176/2019 [Электронный ресурс] // КонсультантПлюс. Россия / ЗАО «Консультант Плюс». – М., 2022.

28. Постановление Семнадцатого арбитражного апелляционного суда от 22 сентября 2020 г. № 17АП-8930/2020-ГКу по делу № А71-4683/2020 [Электронный ресурс] // КонсультантПлюс. Россия / ЗАО «Консультант Плюс». – М., 2022.

29. Постановление Восемнадцатого арбитражного апелляционного суда от 01 июля 2019 г. № 18АП-4861/2019 по делу № А76-39760/2018 [Электронный ресурс] // КонсультантПлюс. Россия / ЗАО «Консультант Плюс». – М., 2022.

30. 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.

31. Савицкая К. Д. Понятие и признаки сложного объекта в авторском праве [Электронный ресурс] / К. Д. Савицкая // Правовая защита интеллектуальной собственности: проблемы теории и практики : электрон. сб. материалов междунар. науч.-практ. конф., Новополоцк, 28 мая 2021 г. / Полоц. гос. ун-т, Регион. учеб.-науч.-практ. юрид. центр ; редкол.: В. А. Богоненко (отв. ред.), Н. А. Бесецкая, В. П. Шарикова. – Новополоцк, 2021. – 1 электрон. опт. диск (CD-R).

32. Dynamic battle session matchmaking in a multiplayer game [Electronic resource]. – Mode of access: <https://patents.google.com/patent/US8425330>. – Date of access: 01.05.2022.

33. Display screen with graphical user interface [Electronic resource]. – Mode of access: <https://patents.google.com/patent/USD682863S1/en?q=Ltd&assignee=Wargaming.net&oq=Wargaming.net+Ltd>. – Date of access: 01.05.2022.

УДК 608.5

ПРАВОВОЕ РЕГУЛИРОВАНИЕ ОТНОШЕНИЙ, СВЯЗАННЫХ С СОЗДАНИЕМ БИОПРИНТНЫХ ОРГАНОВ И ТКАНЕЙ ЧЕЛОВЕКА

Семенова Т. В.

*магистр юридических наук, старший преподаватель кафедры
гражданского права, Полоцкий государственный университет, ул.*