

УДК 347

ПРАВОВОЙ РЕЖИМ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

К. Ю. ДУБИНЕЦ

(Представлено: К. Д. САВИЦКАЯ)

В статье исследуется правовой режим компьютерных игр, особое внимание уделяется их правовому регулированию. Автор выявляет основные проблемы в правовом поле, связанные с компьютерными играми, и определяют объект и цели исследования для разработки предложений по улучшению правового регулирования. Значимость работы заключается в выявлении недостатков текущего законодательства и предложении конструктивных путей их устранения, что отличает данную публикацию от сходных по тематике и является полезным вкладом в область правового обеспечения индустрию компьютерных игр.

Компьютерные игры стали неотъемлемой частью современной популярной культуры и занимают особое место в жизни общества. Они предлагают возможность окунуться в удивительные виртуальные миры, стать героями фантастических историй и насладиться уникальным игровым опытом. Тем не менее, на фоне всех ожиданий и удовольствий, ассоциированных с компьютерными играми, формируется сложная система правовых норм и регуляторных механизмов. Эти нормы выполняют важную функцию в обеспечении защиты интеллектуальной собственности, регулируя права и обязанности как разработчиков, так и пользователей. Существует необходимость в детальном анализе этих правовых аспектов, поскольку они напрямую влияют на динамику игрового рынка, условия взаимодействия между участниками, а также правовую осведомленность игроков.

Совокупный годовой темп роста игровой индустрии с 2021 года до 2026-го оценивают в 1,3% [1].

Согласно проведенному анализу полученной экономической прибыли можно сделать вывод, что прирост игровой индустрии в обществе увеличивается ежегодно, что в тоже время актуализирует проблему определения правового режима компьютерных игр. С развитием игровой индустрии и цифровых технологий возникают новые юридические вопросы, связанные с использованием, распространением и защитой компьютерных игр. Одной из основных проблем является неоднозначность и нечеткость законодательства в отношении игровой отрасли, что создает проблемы как для разработчиков и издателей игр, так и для пользователей.

Возникают вопросы об авторских правах на игровой контент, регулировании распространения и использования игр, защите прав потребителей в сфере игровой индустрии, а также о влиянии игр на общество и здоровье пользователей. Важно разработать эффективные правовые механизмы, которые бы учитывали специфику игровой индустрии и обеспечивали защиту интересов всех сторон.

Целью исследования является изучение и анализ основных нормативных актов, которые устанавливают порядок и правила взаимодействия участников правовых отношений. Исследования в области правового режима могут также охватывать сравнительный анализ законодательства различных стран или изучение эффективности правовых механизмов в различных областях жизни общества.

В первую очередь необходимо произвести разграничение понятий «компьютерная игра» и «видеоигра», при анализе данной терминологии был рассмотрен ряд научных работ, в которых авторы предлагают свои определения, что свидетельствует о значительной сложности и метафоричности данных понятий (С. А. Субботин [2], Христиан Георгиева [3], И. Е. Гутман, [4], Д. В. Овчаров [5], Ю. Ф. Шпаковский, М. Д. Данилюк [6]), исходя из этого можно сделать вывод, из данных доктринальных трудов, что понятие видеоигра и компьютерная игра, это синонимичные понятия, данные понятия, связаны с игровой индустрией, однако имеют свои персональные свойства и функции, так как компьютерная игра направлена на размещения игры исключительно на персональный компьютер, когда видеоигра может размещаться на различных платформах поддерживающие игры (компьютерные игры, игры для игровых консолей, игры для мобильных устройств, VR-игры, игры для аркадных автоматов, браузерные игры).

На основании изложенного, считаем, что необходимо четко определить на законодательном уровне понятие «видеоигра».

Далее проанализируем подход к определению правового режима компьютерных игр на примере таких государств как (Республика Беларусь, Российская федерация, Германия, Италии, а также США), также рассмотрим доктринальные источники. На основании проведенного анализа, можно сделать вывод, что компьютерные игры рассматриваются в различных аспектах: как компьютерная программа, сложный объект, база данных.

1. Компьютерная программа является неотъемлемым элементом компьютерных игр, также упоминание компьютерной программы как объекта авторского права есть и в законодательстве США, а именно в Законе об авторском праве 1976 г., а также Законе «Об авторском праве цифрового тысячелетия 1998 г.».

На сегодняшний правовой режим компьютерной программы может уравниваться с различными литературными произведениями, в таких государствах как Российская Федерация, США, страны Европейского союза, данный вид защиты является довольно распространённым. Согласно позиции А. А. Муллагалиева в США и Англии видеоигра может быть определена и как сложный объект, и как программа для ЭВМ либо база данных [9].

В ГК РФ не выделяется видеоигра в качестве самостоятельного объекта. Судебная практика рассматривает видеоигры как программу для ЭВМ [19]. М. А. Рожкова, отмечает что отнесение видеоигры к числу программ для ЭВМ, не учитывает сложность современных игр. Солидарна с этой позицией и К. Д. Савицкая [11]: «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.)» Считаем данную точку зрения обоснованной, так как из всего выше перечисленного программа ЭВМ отвечает лишь за компьютерный код, игровой движок, а также иные технические параметры [10].

По мнению ряда ученых (Л. Ю. Киселева [12], и Г. Н. Москалевич, [13] Ю. Ф. Шпаковский, М. Д. Данилюк видеоигры можно рассматривать как сложный объект, так как они сочетают в себе множество различных элементов. Согласно статьи 1240 Гражданского кодекса Российской Федерации под сложным объектом понимается результат интеллектуальной деятельности, включающий несколько охраняемых результатов интеллектуальной деятельности.

По нашему мнению, видеоигру можно рассматривать как мультимедийный продукт. Мультимедийный продукт исходя из работы А. И. Панченко [14] дает возможность предоставления пользователю информации в различных формах и программных объектах (текст, графика, анимация, аудио, видео, игровую механику), и в данном случае пользователь получает эту информацию путём своей интерактивной и интеллектуальной деятельности, что в принципе и представляет собой видеоигру, так же с учётом мнения Е. С. Котенко мультимедийный продукт можно считать определённую совокупность элементов, которая затрагивают сразу несколько направлений игровой и информационной среды.

Компьютерная игра как база данных – упорядоченный набор структурированной информации или данных, которые обычно хранятся в электронном виде в компьютерной системе. База данных обычно управляется системой управления базами данных (СУБД). Данные вместе с СУБД, а также приложения, которые с ними связаны, называются системой баз данных, или, для краткости, просто базой данных [15].

На основе проведенного анализа различных правовых режимов видеоигры, можно утверждать, что наиболее оправданным для данных объектов представляется использование правового режима мультимедийного продукта.

Национальное правовое регулирование вопросов, связанных с видеоиграми, представляет собой многогранную систему нормативно-правовых актов, охватывающих различные аспекты этой динамично развивающейся сферы. В рамках данной системы важно учитывать, что компьютерные игры, как объект авторского права, могут рассматриваться с различных юридических позиций, каждая из которых вносит свой вклад в общее понимание и интерпретацию базовых понятий, применяемых в праве.

На основании проведенного исследования, можно заключить, что развитие законодательства Республики Беларусь и зарубежных стран в сфере компьютерных игр требует доработок. На основании проведенного исследования можно сделать ряд конкретных выводов, отражающих актуальные проблемы и направления развития правового регулирования компьютерных игр. Прежде всего, выявлена терминологическая неопределённость понятий «видеоигра» и «компьютерная игра», что затрудняет их правовую квалификацию. В научной доктрине преобладает мнение о необходимости использования термина «видеоигра» как более универсального. Компьютерные игры могут рассматриваться как программа для ЭВМ, сложный объект, мультимедийный продукт или база данных, каждая из этих квалификаций имеет свои юридические последствия.

В законодательстве Республики Беларусь и Российской Федерации отсутствует самостоятельное определение видеоигры как объекта интеллектуальных прав, что приводит к правовой неопределённости и затрудняет защиту интересов участников индустрии.

Судебная практика в РФ и США склонна трактовать компьютерные игры как программы для ЭВМ, однако с учётом мультимедийной природы современных игр такой подход становится устаревшим. Международный опыт (США, ЕС) демонстрирует более гибкие модели правовой защиты, включая признание видеоигр сложными объектами (мультимедийными продуктами). Исходя из анализа, наиболее актуальным решением является признание видеоигры мультимедийным продуктом, что позволяет учитывать её комплексную структуру и интерактивные особенности. В целях совершенствования правового регулирования рекомендуется разработать определение понятия «видеоигра», определить ее правовой режим.

ЛИТЕРАТУРА

1. За 2024 год рынок игр может принести больше \$189 млрд прибыли [Электронный ресурс] // Igromania.ru. – Режим доступа: <https://www.igromania.ru/news/134703/za-2024-ryinok-igr-mozhet-prinesti-bolshe-189-mlrd-dollarov-pribyili/>. – Дата доступа: 03.04.2024.
2. Субботин, С. А. Правовая охрана персонажей компьютерных игр / С. А. Субботин // Актуальные проблемы российского права. – 2022. – № 5. – С. 124–136. – Режим доступа: <https://rozhkova.com/co-authors/2022-Subbotin.pdf>. – Дата доступа: 03.03.2024.
3. Георгиева, Х. Правовая защита видеоигр / Х. Георгиева. – Режим доступа: https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=3166951. – Дата доступа: 03.03.2024.
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. Овчаров, Д. В. Сравнительно-правовой анализ терминов «видеоигра» и «компьютерная игра» / Д. В. Овчаров // Юридическая наука и практика: Вестник Нижегородской академии МВД России. – 2020. – № 1 (49). – С. 198–202. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/sravnitelno-pravovoy-analiz-terminov-videoigra-i-kompyuternaya-igra/viewer>. – Дата доступа: 03.03.2024.
6. Шпаковский, Ю. Ф. Видеоигры в процессе образования / Ю. Ф. Шпаковский, М. Д. Данилюк // Проблемы современного образования. – 2021. – № 6. – С. 193–206. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/videoigry-v-protsesse-obrazovaniya>. – Дата доступа: 03.03.2024.
7. Entertainment Software Rating Board [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.esrb.org/>. – Дата доступа: 03.03.2024.
8. Pan European Game Information [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://pegi.info/>. – Дата доступа: 03.03.2024.
9. Муллағалиев, А. А. Основные подходы к определению правового режима видеоигр в Российской Федерации / А. А. Муллағалиев // Молодой ученый. – 2023. – № 45 (492). – С. 347–349. – Режим доступа: <https://moluch.ru/archive/492/107635/>. – Дата доступа: 05.05.2024.
10. Заплаткин, А. В. Компьютерная игра как программа для ЭВМ: проблемы определения правовой природы / А. В. Заплаткин, Р. Ш. Рахматулина // Вестник Санкт-Петербургского университета МВД России. – 2020. – № 4 (88). – С. 149–153. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/kompyuternaya-igra-kak-programma-dlya-evm-problemy-opredeleniya-pravovoy-prirody>. – Дата доступа: 03.03.2024.
11. Савицкая, К. Д. Правовой режим массовых открытых онлайн-курсов / К. Д. Савицкая // Белорусский экономический журнал. – 2022. – № 1 (98). – С. 66–75. – Режим доступа: <https://elib.bsu.by/bitstream/123456789/297979/1/66-75.pdf>. – Дата доступа: 03.03.2024.
12. Киселева, Л. Ю. Видеоигры как объекты права интеллектуальной собственности / Л. Ю. Киселева // Актуальные проблемы российской цивилистики. – 2021. – № 3. – С. 45–51. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/videoigry-kak-obekty-prava-intellektualnoy-sobstvennosti>. – Дата доступа: 03.03.2024.
13. Москалевич, Г. Н. Правовая охрана мультимедийных продуктов как объектов интеллектуальной собственности в международном частном праве / Г. Н. Москалевич // Право Беларуси: современное состояние и перспективы развития: материалы XIV Междунар. науч.-практ. конф., Минск, 22 апр. 2022 г. / Белорус. гос. ун-т; редкол.: Г. А. Шумак [и др.]. – Минск, 2022. – С. 312–315. – Режим доступа: <https://elib.bsu.by/handle/123456789/38112>. – Дата доступа: 03.03.2024.
14. Панченко, А. И. Понятие «Мультимедийный продукт» / А. И. Панченко // Юрист. – 2020. – № 5. – С. 38–42. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/ponyatie-multimediynyy-produkt>. – Дата доступа: 03.03.2024.
15. What is a Database? [Электронный ресурс] // Oracle. – Режим доступа: <https://www.oracle.com/cis/database/what-is-database/>. – Дата доступа: 03.03.2024.
16. Об авторском праве и смежных правах: Закон Респ. Беларусь от 17 мая 2011 г. № 262-3 // Эталон – Беларусь [Электронный ресурс] / Нац. центр правовой информ. Респ. Беларусь. – Минск, 2024.
17. Рожкова, М. А. Видеоигры, гейминг, киберспорт: правовые вопросы / М. А. Рожкова, Р. Л. Лукьянова. – М.: Статут, 2022. – 255 с. – Режим доступа: https://rozhkova.com/books_text/GAME-LAW.pdf. – Дата доступа: 03.03.2024.
18. Гражданский кодекс Республики Беларусь: 7 дек. 1998 г. № 218-3 // Эталон – Беларусь [Электронный ресурс] / Нац. центр правовой информ. Респ. Беларусь. – Минск, 2024.
19. Основы государственной политики Российской Федерации в области защиты интеллектуальной собственности на период до 2030 года (утв. Президентом РФ 21 апр. 2023 г. № 231) [Электронный ресурс] // Гарант.ру. – Режим доступа: <https://www.garant.ru/products/ipo/prime/doc/403049593/>. – Дата доступа: 03.03.2024.