Видеоигры, гейминг, киберспорт: правовые вопросы

Коллективная монография

Под научной редакцией
М. А. Рожковой, Р. Л. Лукьянова

Video games, gaming, cybersports: legal issues

Multi-authored monograph

Science editors M. A. Rozhkova, R. L. Lukyanov

МОСКВА
2023

УДК 34:[796:004.388](470+571)
ББК 67.404.3(2Рос)+77.056с.я92
В42

Редакционный совет:

Архипов Владислав Владимирович — заведующий кафедрой теории и истории государства и права юридического факультета Санкт-Петербургского государственного университета, д. ю. н.;

Григорьев Дмитрий Андреевич — директор юридического департамента Европейской медиагруппы;

Лукьянов Роман Львович — управляющий партнер Semenov&Pevzner, директор Ассоциации игровой индустрии, юридический советник Национальной Федерации музыкальной индустрии, юридический советник Ассоциации индустрии детских товаров;

Рожкова Марина Александровна — главный научный сотрудник отдела гражданского законодательства и процесса Института законодательства и сравнительного правоведения при Правительстве Российской Федерации, советник по науке декана юридического факультета Государственного академического университета гуманитарных наук, президент IP CLUB, д. ю. н.;

Артемьева Екатерина Алексеевна — юрист Semenov&Pevzner, ответственный секретарь редсовета

Рецензенты:

Андреев Николай Юрьевич — руководитель Центра практической юриспруденции и цифровых компетенций юридического факультета Государственного академического университета гуманитарных наук, к. ю. н.;

Данилов Никита Аркадьевич — генеральный директор Ассоциации музыкальных компаний «Национальная федерация музыкальной индустрии», доцент Департамента права цифровых технологий и биоправа НИУ ВШЭ, к. ю. н.;

Останина Елена Александровна — заведующая кафедрой гражданского права и процесса Челябинского государственного университета, к. ю. н.

В42 **Видеоигры, гейминг, киберспорт: правовые вопросы = Video games, gaming, cybersports: legal issues:** коллективная монография / под науч. ред. М. А. Рожковой, Р. Л. Лукьянова. — М.: Развитие правовых систем, 2023. — 240 с.

ISBN 978-5-6043643-9-0

Настоящая монография, подготовленная коллективом авторов, посвящена актуальным правовым вопросам, возникающим в сфере видеоигр. Это и общие проблемы правового регулирования отношений, связанных с видеоиграми, и возможность применения статьи 1062 Гражданского кодекса Российской Федерации к разным правовым ситуациям, и правовые режимы игровой механики, внутриигрового имущества (виртуальных предметов, игровой валюты, персонажей и проч.), лутбоксов, модификаций программ для ЭВМ и т. д. В монографии обозначены проблемные аспекты защиты прав потребителей, в частности, возврата денежных средств за видеоигру. Кроме того, анализируется допустимость (или необходимость) обращения к использованию инструментов арбитража и медиации в киберспорте.

Для судей, адвокатов, практикующих юристов, научных работников, преподавателей, аспирантов и студентов юридических факультетов, а также всех тех, кого интересуют проблемы развития российского права и вопросы применения действующего законодательства.

УДК 34:[796:004.388](470+571)
ББК 67.404.3(2Рос)+77.056с.я92

ISBN 978-5-6043643-9-0

© Коллектив авторов, 2023
© Редподготовка, оформление.
ООО «Развитие правовых систем», 2023

УДК 34:[796:004.388](470+571)
ББК 67.404.3(2Рос)+77.056с.я92
В42

Editorial Board:

Arkhipov Vladislav — Head of the Department of Theory and History of State and Law at the Faculty of Law of St. Petersburg State University, Holder of a Higher Doctorate in Law;
Grigoriev Dmitry — Director of Legal Department of European Media Group;
Lukyanov Roman — Managing Partner at Semenov&Pevzner, Director of the Game Industry Association, Legal Adviser to the National Federation of Music Industry, Legal Adviser to the Children»s Goods Industry Association;
Rozhkova Marina — Chief Researcher at the Department of Civil Legislation and Procedure of the Institute of Legislation and Comparative Law under the Government of the Russian Federation, Science Advisor to the Dean of the Law Faculty of State Academic University for the Humanities, IP CLUB President, Holder of a Higher Doctorate in Law;
Artemyeva Ekaterina — Lawyer at Semenov&Pevzner, Executive Secretary of the Editorial Board.

Reviewers:

Andreev Nikolay — Head of the Center for Practical Jurisprudence and Digital Competences at the Law Faculty of State Academic University of the Humanities, PhD in Law;
Danilov Nikita — Director General of the Music Companies Association «National Federation of Music Industry», Associate Professor of the Department of Digital Law and Biological Law at the National Research University Higher School of Economics, PhD in Law.
Elena Ostanina, Head of the Department of Civil Law and Procedure at Chelyabinsk State University, PhD in Law.

В42

Video games, gaming, cybersports: legal issues: multi-authored monograph / science editors M. A. Rozhkova, R. L. Lukyanov. — M.: Development of legal systems, 2023. — 240 p.

This monograph prepared by the collective of authors is dedicated to the legal issues arising in regard to video games. These are both general problems of legal regulation of relations connected with video games and possibility of application of article 1062 of the Civil Code of the Russian Federation to different legal situations and legal regimes of game mechanics, in-game property (virtual items, game currency, characters etc.), loot boxes, modifications of computer programmes etc. The monograph indicates the problematic aspects of consumer rights protection, in particular, the return of money for a video game. In addition, it assesses the permissibility (or necessity) of recourse to arbitration and mediation tools in cybersports.
The book may be useful for judges, lawyers, legal practitioners, academics, lecturers, postgraduates and law students as well as all others interested in the development of the Russian law and issues related to the application of the current legislation.

УДК 34:[796:004.388](470+571)
ББК 67.404.3(2Рос)+77.056с.я92

ISBN 978-5-6043643-9-0

© Group of Authors, 2023
© Editing and design.
Development of legal systems, 2023

СОДЕРЖАНИЕ

Список авторов 6

Указатель сокращений 7

Предисловие 8

Раздел 1. Общие подходы к правовому регулированию сферы игровой индустрии 15

1.1. Разновидности правоотношений, возникающих в связи с многопользовательскими онлайн-играми (М. А. Рожкова) 17

1.2. О применимости статьи 1062 ГК РФ к сфере видеоигр (Р. Л. Лукьянов) 30

1.3. Гражданско-правовой режим видеоигр в контексте авторского права (А. Д. Махмудова) 38

1.4. Суверенность игровых миров: как право должно регулировать виртуальные игры (Д. А. Григорьев) 55

1.5. Арбитраж и медиация в киберспорте (Б. А. Карпычев) 66

Раздел 2. Правовые режимы правил игры, игрового имущества, персонажей игры 85

2.1. Правовая природа и защита игровой механики (В. А. Ожерельев) . . 87

2.2. Правовая квалификация внутриигровых предметов по праву ЕС (К. М. Бычкова) 96

2.3. Правовое регулирование внутриигровых объектов и их оборота (А. Ю. Чурилов) 111

2.4. Правовые аспекты создания визуального образа персонажа видеоигры (Д. А. Житкова) 121

2.5. NFT и виртуальное имущество (О. С. Кулакова) 133

Раздел 3. Программа для ЭВМ и иные составляющие видеоигры в правовом контексте 153

3.1. Модификации к компьютерным играм и пользовательский контент: общие вопросы (А. А. Никифоров) 155

3.2. Границы моддинга компьютерных игр, устанавливаемые пользовательскими соглашениями (Ю. А. Лазарева) 179

3.3. Разновидности модификаций (Б. Л. Сайфутдинов) 186

3.4. Монополия разработчика компьютерной игры в контексте киберспорта (С. А. Субботин) 194

3.5. Правовой статус шрифта в контексте его использования в компьютерных играх (К. О. Артемова) 203

Раздел 4. Правовые возможности пользователей видеоигры 209

4.1. Размывание границ между гэмблингом и геймингом. Правовое регулирование лутбоксов (С. А. Лидовский) 211

4.2. Возврат денежных средств за видеоигру как право потребителя (Н. А. Галкин) 233

TABLE OF CONTENTS

List of authors 6

List of abbreviations and contractions 7

Preface 8

Section 1. General approaches to the legal regulation of the gaming industry 15

1.1. Varieties of legal relations arising with regard to online multiplayer games (Rozhkova, M. A.) 17

1.2. Applicability of Article 1062 of the Russian Civil Code to the video games (Lukyanov, R. L.) 30

1.3. Civil legal regime of video games in the copyright context (Makhmudova. A. D.) 38

1.4. Sovereignty of game worlds: how the law should regulate virtual games (Grigoriev, D. A.) 55

1.5. Arbitration and mediation in cybersports (Karpychev, B. A.) 66

Section 2. Legal regimes of game rules, game assets, and game characters 85

2.1. Legal nature and protection of game mechanics (Ozherelyev, V. A.) 87

2.2. Legal qualification of in-game objects under the EU law (Bychkova, K. M.) 96

2.3. Legal regulation of in-game objects and their circulation (Churilov, A. Y.) 111

2.4. Legal aspects of creating a visual image of a video game character (Zhitkova, D. A.) 121

2.5. NFT and virtual property (Kulakova, O. S.) 133

Section 3. Computer programme and other components of a video game in the legal context 153

3.1. Computer game modding and user-generated content: general issues (Nikiforov, A. A.) 155

3.2. Limits of computer game modding set by user agreements (Lazareva, Y. A.) 179

3.3. Varieties of modding (Saifutdinov, B. L.) 186

3.4. Computer game developer»s monopoly in the context of cybersports (Subbotin, S. A.) 194

3.5. Legal status of font in the context of its use in computer games (Artemova, K. O.) 203

Section 4. Legal rights of video game users 209

4.1. Blurring of the boundaries between gambling and gaming. Legal regulation of loot boxes (Lidovsky, S. A.) 211

4.2. Return of money for a video game as a consumer right (Galkin, N. A.) 233

СПИСОК АВТОРОВ

Артемова Ксения Олеговна	студентка выпускного курса бакалавриата факультета права НИУ ВШЭ
Бычкова Ксения Михайловна	руководитель подразделения правовой поддержки игрового и киберспортивного бизнеса MY. GAMES, кандидат юридических наук
Галкин Никита Антонович	магистрант Института права и управления ГАОУ ВО МГПУ
Григорьев Дмитрий Андреевич	директор юридического департамента Европейской медиагруппы
Житкова Дарья Андреевна	младший юрист ООО «Спортс.ру»
Карпычев Борис Артемьевич	магистрант Российской школы частного права Исследовательского центра частного права им. С. С. Алексеева
Кулакова Ольга Сергеевна	аспирантка Российской государственной академии интеллектуальной собственности
Лазарева Юлия Андреевна	студентка Московского государственного юридического университета им. О. Е. Кутафина (МГЮА)
Лидовский Сергей Александрович	практикующий юрист
Лукьянов Роман Львович	управляющий партнер Semenov&Pevzner, директор Ассоциации игровой индустрии, юридический советник Национальной Федерации музыкальной индустрии, юридический советник Ассоциации индустрии детских товаров
Махмудова Аиша Джаваншировна	студентка 4 курса юридического факультета МГУ им. М. В. Ломоносова
Никифоров Артем Александрович	магистр частного права РШЧП, аспирант Московского государственного университета им. М. В. Ломоносова
Ожерельев Владимир Александрович	руководитель практики защиты интеллектуальной собственности в Digital Rights Center
Рожкова Марина Александровна	главный научный сотрудник отдела гражданского законодательства и процесса Института законодательства и сравнительного правоведения при Правительстве Российской Федерации, советник по науке декана юридического факультета Государственного академического университета гуманитарных наук, президент IP CLUB, доктор юридических наук
Сайфутдинов Булат Ленарович	магистрант программы НИУ ВШЭ СПБ «Право интеллектуальной собственности в цифровую эпоху», юрист ЮК «Зенит»
Субботин Сергей Александрович	специалист по защите интеллектуальной собственности в компании SSK.SOLUTIONS
Чурилов Алексей Юрьевич	доцент кафедры гражданского права Юридического института Томского государственного университета, аналитик Научно-образовательного центра «Интеллектуальная собственность и интеллектуальные права» Юридического института Томского государственного университета, кандидат юридических наук

УКАЗАТЕЛЬ СОКРАЩЕНИЙ

Бернская конвенция	Бернская конвенция по охране литературных и художественных произведений (9 сентября 1886 г.)
Всемирная конвенция об авторском праве	Всемирная конвенция об авторском праве (1952)
ГК РФ	Гражданский кодекс Российской Федерации
УК РФ	Уголовный кодекс Российской Федерации
КоАП РФ	Кодекс Российской Федерации об административных правонарушениях
ЕС	Европейский союз
Закон об азартных играх	Федеральный закон от 29 декабря 2006 г. № 244-ФЗ «О государственном регулировании деятельности по организации и проведению азартных игр и о внесении изменений в некоторые законодательные акты Российской Федерации»
Закон о защите прав потребителей	Закон РФ от 7 февраля 1992 г. № 2300-I «О защите прав потребителей»
Закон о рекламе	Федеральный закон от 13 марта 2006 г. № 38-ФЗ «О рекламе»
КС РФ	Конституционный Суд Российской Федерации
ВС РФ	Верховный Суд Российской Федерации
WIPO	Всемирная организация интеллектуальной собственности (англ. World Intellectual Property Organization)

ПРЕДИСЛОВИЕ

Б. А. Едидин,
кандидат юридических наук,
заместитель генерального директора
по правовым вопросам
АНО «Институт развития Интернета»

Mundus hic est quam optimu

Наступает время, когда жизнь, описанная на страницах фантастов и футурологов XX века, стучится в наши двери. Фактически мы уже живем в стеклянных комнатах (читай: виртуальных мирах) Рея Бредбери, с Большим братом (читай: под контролем технологических компаний) Джорджа Оруелла, в интерьерах и с гаджетами из фильмов о будущем. В наш мир пришли плоские телевизоры, квадрокоптеры, летающие такси, повсеместная биометрия и постепенное стирание границ виртуального и реального миров.

В отличие от литературы, юриспруденция оказалась не столь готова к таким кардинальным изменениям. Отдавая должное мудрости римского права и опыту юридической науки адаптироваться к изменениям, надо признать, что профессиональное сообщество только на пути создания образа права будущего, в предметном поиске правил игры, учитывающих совершаемый технологический рывок. Теоретики и практики всё еще ищут ответы на дилеммы развития цифровизации без ограничения прав граждан, пользования социальными сетями и обеспечения приватности, сохранения принципов авторского права в эпоху искусственного интеллекта, дипфейков и гигабайтов переработанного контента, ежедневно создаваемых в физическом мире и информационных системах. Компьютерные игры также в течение длительного времени находились за пределами фокуса внимания широкого круга специалистов. Судебная практика по спорам в данной сфере скудна на примеры. Отдельные попытки защиты прав пользователей, борьбы с контрафактом или ограничения доступа к информации не позволяют говорить о сложившейся правоприменительной практике или формулировать значимые выводы. При этом аналогичное положение видеоигр и в иностранных правовых системах. Зарубежная практика не выработала единого подхода к определению правового режима видеоигр. В контексте регулирования законодатели в большей сте-

пени ориентируются на защиту прав пользователей, прежде всего детей, доктрина и судебная практика не сформировали достойного примера для подражания.

Вместе с тем следует отметить, что современные игры во многом представляют собой прообраз того мира, в котором нам предстоит жить. Именно в игровых мирах сегодня ярко проявляется смешение физической и виртуальной реальности. В них формируются собственные правила коммуникаций, иерархия героев, используются различные средства платежей, создаются нематериальные объекты, обеспечивается живое общение пользователей. Вокруг игровой индустрии возникает целая экосистема: создатели игр, дистрибьюторы, платформы распространения игрового контента, индивидуальные пользователи, команды, киберспортсмены и тренеры, финансовые и юридические услуги и сервисы.

Массовость и одновременно рост влияния игр на общество позволяют сделать вывод о том, что данный объект настолько велик, что его уже невозможно игнорировать ни ученым, ни практикам, ни законодателям.

Специфика же ситуации заключается в том, что, оставаясь длительное время на задворках внимания, теперь у этой сферы появился шанс стать основой для существенного изменения подходов к правовому регулированию в различных сферах — от оборота объектов гражданских прав до института авторского права, казалось бы, высеченным из камня направлениям. Фактически юридическому сообществу надо позаботиться о регулировании различных миров с виртуальной и дополненной реальностью, своей системой расчетов, подходами к регулированию общественных отношений, специфической средой и околоигровым сообществом. Игры — ярчайший объект, совмещающий в себе как реальные объекты гражданских прав, фактические отношения между создателями игр, их дистрибьюторами, пользователями, так и фикции: поединки, виртуальные предметы, возникающие и исчезающие исключительно в период игровых сессий, но порождающие при этом реальные правовые последствия. Неопределенность такого рода границ делает исследовательскую задачу невероятно интересной.

Оценивая игры как суверенные миры, важно найти баланс регулирования и саморегулирования, разработать правила справедливого разрешения споров, определить правовую природу не только игр, но и объектов, в них появляющихся. Учитывая, что создание таких объектов нередко результат творчества самих пользователей, необходимо защитить их от потери имущества, неправомерного воздей-

ствия, да и в целом сделать так, чтобы среда многопользовательской игры оставалась дружелюбной по отношению к тем, кто в них играет. Каждое из указанных направлений нуждается в глубоком осмыслении и создании определенной социальной и правовой картины мира — *felix qui potuit rerum cognoscere causas*.

Подготовленная монография — это попытка комплексного осмысления основных проблем правового регулирования игр, взгляд, устремленный в будущее, на основе глубокого опыта специалистов — ученых, преподавателей, консультантов, представителей отраслевых организаций и государства.

Уверен, что время, проведенное за чтением монографии, не оставит равнодушными ни читателей-профессионалов, ни начинающих исследователей, ни тех, кто ищет себя в профессии или просто хочет «быть в тренде».

Д.В. Мазаев,
кандидат юридических наук,
заместитель декана по работе
с выпускниками и работодателями
юридического факультета Государственного
академического университета гуманитарных наук

Данный коллективный труд посвящен правовому регулированию игровой индустрии в целом и отдельным вопросам права, связанным с объектами, субъектами и содержанием отношений, складывающихся между разработчиками и пользователями компьютерных игр.

Появление первых видеоигр увязывают с серединой XX века, когда первые энтузиасты на территории США и Японии начали разрабатывать прототипы электронно-вычислительных устройств и развлекательные программы к ним. В последней четверти XX века сфера компьютерных игр получила дополнительный рост за счет динамичного развития и популярности персональных компьютеров и игровых консолей. В этих условиях значительно увеличилась популярность видеоигр: они стали неотъемлемой частью повседневной жизни многих людей.

С момента своего появления игровая индустрия видоизменялась, эволюционировала, предлагая новые более технически совершенные продукты, включая дополненную реальность или практически полное погружение в виртуальный мир при помощи VR-технологий. И в начале XXI века она по праву стала международной, заняв значительную долю мировой экономики[1]. Причем в последние несколько десятков лет развития игровой индустрии можно заметить переход от количества к качеству и снова к количественным показателям по продажам в этой сфере.

Не так давно компьютерные игры стали рассматриваться в качестве спортивных мероприятий, в которых участвуют профессиональные игроки, что позволило причислить киберспортивные соревнова-

[1] По прогнозу аналитического агентства Newzoo в 2022 году мировой объем игровой индустрии составит около 196,8 млрд долларов США, где значительную часть занимает сегмент мобильных игр для смартфонов и других портативных устройств — 103,5 млрд долларов США (53%). На втором месте оказались видеоигры для консолей (приставок) — 52,9 млрд долларов США (27%), на третьем — компьютерные игры — 38,1 млрд долларов США (19%) и на четвертом браузерные игры — 2,3 млрд долларов США (1%). В 2023 году агентство прогнозирует доходы индустрии около 204,6 млрд долларов США (Global Games Market Report, 2022 // URL: https://newzoo.com/products/reports/global-games-market-report).

ния к официальным видам спорта[2]. Это требует не только правовой регламентации возникающих в данной сфере отношений, но выработки определенных стандартов[3].

К сожалению, значительное распространение получает и негативный аспект компьютерных игр — игромания, которая признается тяжелым прогрессирующим заболеванием. В 2019 году Всемирная организация здравоохранения дополнила Международную классификацию болезней указанием на gaming disorder («игровое расстройство»), описав патологическую зависимость от компьютерных игр. Это заболевание характеризуется стойким или повторяющимся игровым поведением, которое приводит к значительным нарушениям в личной, семейной, социальной, образовательной, профессиональной или других важных сферах жизнедеятельности[4]. Данный момент также нуждается в правовой оценке.

В то же время с компьютерными играми связана и область творчества, что требует учета, управления и защиты интеллектуальной собственности. И здесь нельзя игнорировать нередкие ситуации, когда игра или составляющие ее элементы копируются без согласия правообладателя, что неоднократно становилось предметом судебного рассмотрения.

В развитие сказанного надо отметить, что согласно Концепции развития творческих (креативных) индустрий и механизмов осуществления их государственной поддержки в крупных и крупнейших городских агломерациях до 2030 года[5] компьютерные игры относятся к современным медиа и производству цифрового контента и входят в перечень творческих (креативных) индустрий. Последние чаще всего определяют как сектор экономики (экономику знаний), основу которого составляют результаты интеллектуальной деятельности,

---

[2] Приказ Министерства спорта Российской Федерации от 29.04.2016 № 470 «О признании и включении во Всероссийский реестр видов спорта спортивных дисциплин, видов спорта и внесении изменений во Всероссийский реестр видов спорта, а также в приказ Министерства спорта, туризма и молодежной политики Российской Федерации от 17.06.2010 № 606 «О признании и включении видов спорта, спортивных дисциплин во Всероссийский реестр видов спорта» (зарегистрирован 03.06.2016 № 42407) // URL: http://publication.pravo.gov.ru/Document/View/0001201606070022

[3] См., например, Приказ Министерства спорта Российской Федерации от 02.11.2022 № 900 «Об утверждении федерального стандарта спортивной подготовки по виду спорта «компьютерный спорт»» (зарегистрирован 30.11.2022 № 71221) // URL: http://publication.pravo.gov.ru/Document/View/0001202211300036

[4] См. ICD-11 for Mortality and Morbidity Statistics // URL: https://icd.who.int/browse11/l-m/en/#/http://id.who.int/icd/entity/1448597234

[5] Утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 20 сентября 2021 г. № 2613-р // URL: http://publication.pravo.gov.ru/Document/View/0001202109270012

воплощенные в наукоемких продуктах, чаще всего востребованных на международном рынке товаров, работ и услуг. Поскольку игровая индустрия включена в число креативных по причине значительного уровня воплощения последних научных достижений в программировании, технологиях искусственного интеллекта, виртуальной графике и дизайне, игровых механиках и других технологиях, ожидается государственная поддержка рассматриваемой сферы[6]. Под мерами поддержки следует подразумевать, в том числе, финансовые стимулы для разработки российских видеоигр, некоторые из которых были и остаются популярными во всем мире.

Изложенное демонстрирует многоаспектность игровой индустрии в правовом контексте, что предполагает проведение комплексных исследований данной сферы.

[6] Также Правительство Российской Федерации распоряжением от 17 августа 2022 г. № 2290-р утвердило План мероприятий по реализации в 2022–2024 годах Концепции развития творческих (креативных) индустрий и механизмов осуществления их государственной поддержки в крупных и крупнейших городских агломерациях до 2030 года. В плане предусмотрены мероприятия по нормативному правовому обеспечению креативных индустрий, в частности, закрепление института творческих (креативных) индустрий в законодательстве Российской Федерации, по развитию человеческого капитала и образовательной системы, инфраструктуры, финансовому обеспечению, по защите и распоряжению интеллектуальной собственностью; по развитию отдельных креативных индустрий и цифровых сервисов // URL: http://publication.pravo.gov.ru/Document/View/0001202208200020

Раздел 1

ОБЩИЕ ПОДХОДЫ К ПРАВОВОМУ РЕГУЛИРОВАНИЮ СФЕРЫ ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ

1.1. Разновидности правоотношений, возникающих в связи с многопользовательскими онлайн-играми

(М. А. Рожкова)

На рассмотрение судов всё чаще передаются дела, так или иначе связанные с многопользовательскими онлайн-играми (далее — видеоигра). Суды нередко отклоняют исковые требования в связи с видеоиграми, ссылаясь при этом на общее правило п. 1 ст. 1062 ГК РФ, согласно которому не подлежат судебной защите требования граждан и юридических лиц, *связанные с организацией игр и пари или с участием в них*.

В юридических публикациях по этому поводу нередко отмечается, что видеоигры принципиально отличаются от игр, упоминаемых в ст. 1062 ГК РФ, и именно это обусловливает неприменимость положений данной статьи к видеоиграм. В рамках настоящего параграфа предлагается иной путь: критически оценить содержание обозначенной нормы в контексте различий в природе отношений, возникающих в связи с видеоиграми.

Об игровом имуществе и возникающих по его поводу правоотношениях

Правильное разрешение судом спора, так или иначе связанного с видеоигрой, возможно лишь при четком понимании, о каких взаимоотношениях идет речь, это необходимо для верной квалификации возникших правовых отношений и применения к ним надлежащей нормы права. И вот здесь, как показывает практика, суды испытывают определенные сложности.

К сожалению, большинство публикаций, посвященных проблемам видеоигр, мало способствуют преодолению этих затруднений, поскольку обычно не содержат четких выводов в части квалификации возникающих в связи с видеоигрой отношений. Как показывает проведенный анализ, многие отечественные исследователи, анализируя правовые аспекты видеоигр, акцентируют внимание на проблематике *игрового имущества*, к которому относят игровые деньги, оружие, снаряжение, экипировку, оборудование, продукты питания, лекарства, а также внешность, дополнительные способности и характеристики

аватара, анализируя его в качестве *самостоятельного объекта гражданского оборота*[1].

А. Давая оценку сложившемуся подходу, надо заметить, что наибольшее распространение изначально получило встречающееся в публикациях зарубежных авторов понимание устанавливающихся по поводу игрового имущества отношений как *вещных* или *квазивещных*. Такой подход предполагает, по сути, приравнивание нематериальных игровых артефактов, нередко именуемых «виртуальной собственностью», к материальным вещам, а пользователя (игрока) — к собственнику вещей. В обоснование этого подхода указывается на то, что виртуальные игровые предметы аналогичны предметам реального мира и предусматривают господство над ними персонажа (аватара), персонаж осуществляет в отношении виртуальных предметов те же правомочия, что и реальный владелец аналогичных реальных предметов, игровые предметы имеют реальную ценность для пользователя, а нередко и реальную рыночную стоимость.

Между тем, учитывая существующий в российской цивилистике постулат о допустимости возникновения вещных прав лишь на материальные предметы (вещи), надо признать, что вещно-правовая концепция к отношениям по поводу игрового имущества неприменима. То есть *отечественная цивилистическая доктрина не допускает распространение норм вещного права на отношения по поводу игрового имущества*, о чем я уже писала ранее[2].

В. Довольно популярна и другая интерпретация игрового имущества — как *объекта интеллектуальной собственности*. Такое понимание обычно обосновывается тем, что всякое игровое имущество является частью кода компьютерной программы (программы для ЭВМ).

---

[1] См.: *Савельев А. И.* Правовая природа виртуальных объектов, приобретаемых за реальные деньги в многопользовательских играх // Вестник гражданского права. 2014. № 1. С. 127–150; *Архипов В. В.* Виртуальная собственность: системные правовые проблемы в контексте развития индустрии компьютерных игр // Закон. 2014. № 9; *Горохова О. Н.* «Игровое имущество» как разновидность «виртуального имущества» // E-commerce и взаимосвязанные области (правовое регулирование): сб. статей / Рук. авт. кол. и отв. ред. М. А. Рожкова. М., Статут. 2019. С. 378–392 (URL: http://rozhkova.com/books_text/e-commerce.pdf); *Мартьянова Е. Ю.* Договоры, опосредующие использование объектов онлайн-игр // Право цифровой экономики. 2020 (16): ежегодник-антология / Рук. и науч. ред. М. А. Рожкова. М., Статут, 2020. С. 164–184; *Перепёлкина Я. А.* Виртуальное игровое имущество: перспективы правового регулирования [Электронный ресурс] // Журнал Суда по интеллектуальным правам. 2020 (URL: http://ipcmagazine.ru/legal-issues/virtual-gaming-property-prospects-for-legal-regulation).

[2] См.: *Рожкова М. А.* Имущественные права на новые нематериальные объекты в системе абсолютных прав // Право цифровой экономики — 2020 (16): ежегодник-антология / Рук. и науч. ред. *М. А. Рожкова*. М., Статут. 2020 (URL: https://rozhkova.com/pdf/2020-16-pce-i.pdf).

При этом отмечается, что заключаемые с игроками лицензионные (или пользовательские) соглашения содержат указание на пользование игровыми предметами на условиях неисключительной лицензии.

Однако при таком подходе остается без внимания то, что *часть кода компьютерной программы не может признаваться самостоятельным объектом интеллектуальной собственности*. Видеоигры сегодня — это не компьютерные программы, а мультимедийные продукты, то есть сложные объекты, включающие в свой состав одновременно несколько охраняемых результатов интеллектуальной деятельности[3] (п. 1 ст. 1240 ГК РФ). Интеллектуальные права возникают на: (1) весь мультимедийный продукт в целом и (2) входящие в его состав самостоятельные результаты интеллектуальной деятельности — компьютерную программу, базу данных, различного рода произведения, в том числе аудиовизуальные, и т. д. То есть эти права появляются только на самостоятельные объекты прав, но никак не на отдельные их части (иное прямо устанавливается законом, как, например, в п. 7 ст. 1259 ГК РФ для частей произведения, его названия и персонажей, когда они могут быть признаны самостоятельным результатом творческого труда).

Важно, что, присоединяясь к многопользовательской онлайн-игре, *пользователи (игроки) не имеют цели приобретения правомочий в отношении каких-либо объектов интеллектуальной собственности или их составляющих*. Цель любого игрока — исключительно потребительская, предполагающая получение удовольствия от самой игры. Аналогичные цели преследуются при просмотре кинофильма в кинотеатре, осмотре картин на выставке, чтении «бумажных» книг и проч., что является чистой воды потреблением объектов интеллектуальной собственности, не требующим заключения лицензионного договора.

С учетом сказанного *нельзя поддержать и идею уравнивания отношений по поводу игрового имущества с отношениями по поводу интеллектуальной собственности* — для этого нет никаких оснований.

С. Довольно популярным является предложение об отнесении игрового имущества к «*иному имуществу*», нередко увязываемое с идеей внесения изменений в легальный перечень объектов гражданских прав (ст. 128 ГК РФ). Такого рода предложения, по сути, проистекают из понимания игрового имущества как аналога реальных вещей, которые имеют хождение в виртуальном мире, что и побу-

[3] См. об этом подробнее: *Рожкова М. А.* Понятие «компьютерная программа» (программа для ЭВМ) в российском праве // Право цифровой экономики. 2022 (18): Ежегодник-антология / Рук. и науч. ред. М. А. Рожкова. М., Статут. 2022. С. 10–61 (URL: https://rozhkova.com/pdf/program-2022.pdf).

ждает юристов говорить о том, что «объекты игрового мира приобретают экономическую ценность, поскольку обладают игровой оборотоспособностью и могут быть переданы от одного пользователя другому по правилам игры или посредством передачи логина и пароля (при продаже аккаунта)»[4].

Между тем не учитывается, что если в рамках видеоигры все игровые предметы могут быть вовлечены в оборот (игровое имущество может переходить от аватару к аватару по сделке, похищаться, завоевываться, приобретаться в качестве награды или подарка и т. п.), то с правовой точки зрения «оборотоспособность» игровых предметов — это фикция. Отечественная цивилистическая доктрина не предусматривает возможность перехода нематериальных вещей от одного лица к другому — переходят только **права** на такие объекты[5]. Иными словами, сами нематериальные объекты, включая виртуальные артефакты и валюту, не обладают свойством оборотоспособности.

Поясняя, надо отметить, что действующее российское законодательство разделяет понятия «объект гражданских прав» и «объект гражданского оборота», исходя из того, что *не каждый объект гражданских прав может выпускаться в гражданский оборот*. Это нашло прямое подтверждение в п. 1 ст. 129 ГК РФ, закрепляющем правило: объекты гражданских прав могут свободно отчуждаться или переходить от одного лица к другому, если они не ограничены в обороте.

Различия между объектом гражданских прав и объектом гражданского оборота видны на примере нематериальных благ, которые законодатель отнес к числу объектов гражданских прав (ст. 128 ГК РФ), прямо исключив для них возможность отчуждения или передачи (введения в оборот), то есть подтвердив отсутствие у них свойства оборотоспособности (п. 1 ст. 150 ГК РФ). Аналогичное правило установлено и для объектов интеллектуальных прав: будучи прямо поименованы в качестве объектов гражданских прав (ст. 128 ГК РФ), результаты интеллектуальной деятельности и приравненные к ним средства индивидуализации прямо исключены из круга объектов гражданского оборота — в силу п. 4 ст. 129 ГК РФ свойством оборотоспособности обладают только **права** на эти объекты, а также **материальные носители** этих объектов.

---

[4] *Перепёлкина Я. А.* Указ. соч.

[5] См. об этом подробнее: *Рожкова М. А.* Нематериальные объекты гражданских прав: некоторые общие вопросы [Электронный ресурс] // Журнал Суда по интеллектуальным правам. 2022. № 3 (37) (URL: http://ipcmagazine.ru/legal-issues/intangible-objects-of-civil-rights-some-general-issues).

Таким образом, с учетом легального подразделения объектов гражданских прав на три группы (свободные в обороте — ограниченные в обороте — полностью изъятые из оборота) можно сделать вывод, что первая группа — *оборотоспособные объекты гражданских прав* — и есть *объекты гражданского оборота*.

Далее важно подчеркнуть, что под указанным в законе «**отчуждением**» следует подразумевать *распоряжение правами* (а не «предметами»), а под «**переходом**» — *прекращение прав у лица, их отчуждающего, и возникновение — у приобретателя.* В свою очередь термин «**передача**» применим именно к *материальным предметам*. То есть упоминание «отчуждения» и «перехода» применяется по отношению к правам, «передачи» — по отношению к вещам.

Исходя из этого, следует признать, что *введение в гражданский оборот различается для прав и вещей.* В любом случае это предполагает совершение сделки или иного действия, направленного на отчуждение и переход прав, но, если объектом прав выступает материальная вещь, требуется передача этой вещи. Учитывая невозможность физической передачи нематериального объекта, его участие в обороте исключено: оборотоспособностью обладают только права на этот объект. Поэтому нет никаких оснований для признания за игровым имуществом свойства оборотоспособности.

Резюмируя сказанное и предваряя изложенное далее, хотелось бы подчеркнуть необходимость отступления от рассмотрения игрового имущества и игровой валюты в качестве **бестелесных вещей**, подобных вещам реального мира. Сегодня назрела необходимость изменить вектор исследования и давать оценку роли игровых артефактов, персонажей, игровой валюты в разрезе конкретных правоотношений, а не отдельно от них, вырывая их из контекста. Создать правовой режим непосредственно для игровых объектов, понимая их как неовеществленные предметы, — задача практически невыполнимая, о чем будет говориться далее в настоящем параграфе.

О разнообразии правоотношений, связанных с видеоиграми и игровым имуществом

Как подчеркивали разработчики ГК РФ, включенные в гл. 58 «Проведение игр и пари» положения были новыми для российского гражданского права: прежнее законодательство «затрагивало только организацию лотерей или тотализатора и в основном сводилось к закреплению за государством монополии на проведение соответствую-

щих игр»[6]. Вместе с тем новые положения явно далеки от совершенства: как отмечалось в известном комментарии к кодексу, уже из названия ст. 1062 ГК РФ видно, что «оно не содержит указаний на характер складывающихся между сторонами отношений»[7], а текст статьи «не дает легального определения таких отношений, не устанавливает каких бы то ни было правил поведения участников и в то же время предусматривает конкретные отрицательные последствия — законом не предусмотрена судебная защита заинтересованных лиц»[8].

С учетом этого, на мой взгляд, сегодня необходимы усилия в части *выявления отношений, которые возникают в связи с видеоиграми,* что позволит, дав им правовую оценку, определиться с подходящим различным случаям правовым регулированием, исходя из того, что к числу таких отношений могут быть отнесены совершенно различные по своей природе взаимоотношения.

А. *Отношения, возникающие между правообладателем/оператором видеоигры и пользователем, регулируемые, прежде всего, пользовательским (лицензионным) соглашением и правилами игровой платформы.*

Регистрируясь и присоединяясь к видеоигре, пользователь вступает в **договорные отношения** с правообладателем/оператором игры, который принимает на себя *обязательство предоставлять этому пользователю доступ к функционалу своего информационного продукта в целом* (многопользовательские онлайн-игры относят к числу информационных продуктов). С учетом этого можно говорить о том, что здесь речь идет прежде всего о предоставлении информационных услуг, при котором правообладатель/оператор видеоигры — *исполнитель* по договору, а пользователь (игрок) — *заказчик.*

В рамках этого договора пользователь (заказчик) не только получает доступ к функционалу информационного продукта, но и принимает на себя обязательства соблюдать правила, определенные соглашением, обычно именуемым пользовательским или лицензионным[9],

---

[6] Гражданский кодекс Российской Федерации. Часть вторая. Текст, комментарии, алфавитно-предметный указатель / Под ред. О. М. Козырь, А. Л. Маковского, С. А. Хохлова. М., 1996. С. 575 (автор комментария — М. И. Брагинский).

[7] Комментарий к Гражданскому кодексу Российской Федерации части второй (постатейный) / Рук. авт. кол. и отв. ред. О. Н. Садиков. М., 2006. С. 826 (автор комментария — А. Ю. Кабалкин).

[8] Там же.

[9] См.: *Глонина В. Н.* Не всё то лицензия, что ею зовется: проблемные аспекты правового регулирования отношений между пользователями и цифровыми сервисами [Электронный ресурс] //Журнал Суда по интеллектуальным правам. 2019 (URL: http://ipcmagazine.ru/legal-issues/not-all-of-the-licenses-problematic-aspects-of-the-legal-regulation-of-the-relationship-between-users-and-digital-services).

а также правила игровой платформы. При этом правообладатель/оператор видеоигры вправе контролировать исполнение пользователем упомянутых правил, то есть надлежащее исполнение договора пользователем.

Пользователь (заказчик) вправе требовать от правообладателя/оператора видеоигры надлежащего исполнения его обязанностей, а в случае неисполнения или ненадлежащего их исполнения вправе предъявлять соответствующее требование. Равным образом правообладатель/оператор видеоигры вправе предъявлять требования о надлежащем исполнении пользователем договорных условий и применять установленные договором санкции, исходя из того, что необоснованное их применение может быть признано судом нарушением договора. Так, еще в 2012 г. было признано неправомерным блокирование игрового аккаунта в игре Total Influence (правда, в литературе отмечалось, что требование истца было удовлетворено «по основаниям Закона о защите прав потребителей»[10]).

Таким образом, это будут вполне обычные требования, вытекающие из договора об оказании (информационных) услуг и подлежащие рассмотрению в суде, как и прочие требования, возникающие из договорных правоотношений. Вследствие чего запрет ст. 1062 ГК РФ здесь не действует.

В развитие сказанного нужно согласиться с встречающейся в литературе квалификацией *приобретения пользователем игрового имущества* как **одной из разновидностей услуг**, объясняемой тем, что «действия пользователя по приобретению «игрового имущества» имеют целью улучшение условий использования того или иного программного продукта и не могут существовать вне его»[11]. Иными словами, в рамках договорных отношений, связывающих правообладателя/оператора видеоигры и пользователя, приобретение игрового имущества, в том числе игровой валюты, охватывается условиями договора об оказании услуг. В связи с этим приобретенные пользователем *игровые объекты нужно рассматривать не в качестве подобия бестелесных вещей, а в контексте возникающих из договорного обязательства прав требования.* То есть применительно к игровым объектам речь должна

[10] *Писарев В. В.* Киберспорт и интеллектуальная собственность: противодействие читерству в e-Sports и e-Gaming посредством инструментария законодательства об интеллектуальной собственности // Право цифровой экономики. 2021 (17): ежегодник-антология / Рук. и науч. ред. М. А. Рожкова. М., Статут, 2020. С. 403.

[11] *Абдуллина Э. И.* Правовые аспекты создания и использования сложных объектов интеллектуальных прав в виртуальной реальности // Актуальные проблемы российского права. 2017. № 9.

идти об **имущественных правах**, которые прямо отнесены к имуществу в ст. 128 ГК РФ.

B. *Внутриигровые отношения, в том числе по поводу игрового имущества и игровой валюты, регламентированные внутриигровым законом видеоигры.*

Эти отношения с юридической точки зрения вообще **не являются правоотношениями**: здесь во взаимоотношениях состоят не непосредственно пользователи видеоигры, а управляемые ими персонажи (аватары), действия которых предопределены целью и сценарием игры и регламентированы только соответствующими внутриигровыми законами, но никак не действующим в реальности национальным законодательством.

В силу этого совершаемые аватарами в рамках игры (внутриигровые) сделки в отношении виртуального имущества *не являются гражданско-правовыми сделками* и не предполагают возможности оспаривания их в «реальном» суде, равно как и использования других гражданско-правовых инструментов защиты. Аналогичное правило распространяется и на иные действия персонажей игры: например, внутриигровая кража артефактов одним аватаром у другого, если она допускается правилами игры (как это имеет место, например, в Ultima Online), не создает легальных оснований для обращения «пострадавшего» за защитой в государственные правоохранительные органы (иным будет вывод в отношении внеигровой ситуации взлома аккаунта, о чем см. далее).

Таким образом, *внутриигровые отношения, возникающие, по сути, между персонажами, — это как раз те отношения, которые подпадают под действие положений ст. 1062 ГК РФ,* исключающих судебную защиту для требований граждан и юридических лиц, связанных с организацией игр или с участием в них.

C. *Отношения, возникающие вследствие взлома аккаунта и хищения игрового имущества, игровой валюты, персонажа видеоигры.*

От внутриигровых краж принципиально отличаются ситуации взлома аккаунта хакером, сопровождаемые хищением как денежных средств пользователя, так и игрового имущества, игровой валюты, персонажа видеоигры, а нередко и всего аккаунта в целом.

«Приобретение» игрового имущества подобным образом признается правонарушением и подпадает под действие УК РФ, в частности, ст. 272 «Неправомерный доступ к компьютерной информации», ст. 273 «Создание, использование и распространение вредоносных компьютерных программ». В качестве первого в России случая возбуждения уголовного дела во многих публикациях называют произошед-

шее в 2010 г. хищение виртуального персонажа под ником BSL в игре Lineage 2[12].

Вместе с тем в литературе отмечается проблематичность применения названных норм к случаям хакерства.

Так, в одних публикациях подчеркивается, что на хищение «реальных» денежных средств посредством взлома аккаунта вполне распространимо действие названных уголовно-правовых норм и ст. 158 УК РФ «Кража», предусматривающей ответственность за *тайное хищение чужого имущества*. Однако применение мер ответственности за кражу игрового имущества признается проблематичным, поскольку игровые артефакты и игровая валюта на сегодняшний день законом к имуществу прямо не отнесены, тогда как сама по себе, например, ст. 272 УК РФ нацелена на защиту «охраняемой законом компьютерной информации», что позволяет сужать действие этой нормы до защиты только всевозможных тайн — коммерческой, государственной, переписки, врачебной, банковской и т. п.[13]

В других работах — в целях упрочить вероятность уголовного преследования хакеров за хищение игрового имущества — указывается на необходимость прямого упоминания в уголовном законодательстве «виртуального имущества» и введения в УК РФ специальных составов, предусматривающих ответственность непосредственно за кражу игровых объектов[14].

На мой взгляд, хранящееся на аккаунте пользователя игровое имущество, как и «реальные» денежные средства, в силу ст. 128 ГК РФ *относящиеся к имущественным правам, а следовательно, подпадающие под понятие «имущество»*, должны быть обеспечены одинаковой **уголовно-правовой защитой**. Принципиальное различие между ними состоит лишь в том, что размер похищенных с аккаунта денежных средств установить гораздо проще, нежели определить реальную стоимость украденных игровых артефактов. Изложенное позволяет утверждать, что в ситуации предъявления гражданского иска о возме-

---

[12] См., например: Россиянин арестован за кражу персонажа из онлайн-игры [Электронный ресурс] // Cnews. 2011. 6 октября (URL: https://safe.cnews.ru/news/top/rossiyanin_arestovan_za_krazhu_personazha).

[13] См., например: Хакеры в рамках законов РФ [Электронный ресурс] // Хабр. 2019. 7 февраля (URL: https://habr.com/ru/post/426405/).

[14] См., например: *Васильев А. М., Козырин А. А.* Уголовно-правовая защита правомерных интересов в отношении виртуальных объектов // Ural Journal of Legal Research. 2019. № 2. С. 14–44. При этом признается, что в теории уголовного права сформировалась позиция, согласно которой работы и услуги не могут выступать в качестве предмета хищения ввиду их нематериальной природы (со ссылкой на работу: Уголовное право. Особенная часть. Учеб. / Отв. ред. И. Я. Козаченко, Г. П. Новоселов. М., Норма. 2008).

щении ущерба при рассмотрении уголовного дела о взломе аккаунта и хищении игровых объектов для применения ст. 1062 ГК РФ нет никаких оснований.

D. *Отношения, возникающие между пользователем и третьими лицами при «продаже» аккаунта, персонажа или игрового имущества на сторонних интернет-площадках.*

В специализированных публикациях нередко признается, что взломы аккаунтов и кражи игровых объектов и персонажей происходят довольно часто, тем не менее нередки и случаи, когда игроки (пользователи) под видом кражи «продают» свой аккаунт, персонажей или игровые артефакты третьим лицам. Подобная ситуация обычно возникает, когда правилами игровой платформы и пользовательским соглашением запрещены или серьезно ограничены сделки между пользователями по поводу игровых объектов либо «продажа» игровых артефактов по факту разрешена, но вырученные денежные средства можно потратить только на приобретение новых игровых объектов.

Такого рода договорные ограничения способствовали возникновению целой отрасли «теневой купли-продажи» внутриигровых предметов, которые пользователи приобретают за «реальные» денежные средства на специально создаваемых торговых площадках и биржах, а также у посредников[15].

Надо признать, что, действуя подобным образом, пользователь (игрок) становится нарушителем договора с правообладателем/оператором видеоигры. Однако дать полноценную правовую оценку явлению «теневой купли-продажи» внутриигровых предметов, аккаунтов, персонажей, а также сформулировать предложения по правовому регулированию данной сферы довольно сложно: для этого необходимо тщательное изучение различных аспектов и нюансов подобного явления.

E. *Отношения между правообладателем видеоигры (оператором видеоигры) и пользователем в случае получения последним нечестного преимущества в силу использования компьютерных программ и нестандартного аппаратного обеспечения (ботоводство и читерство).*

Создание и/или использование бота (специальной компьютерной программы) либо добавление в игру чит-кода (от англ. to cheat — обманывать, мошенничать) дает игрокам нечестное преимущество в игре перед другими участниками и рассматривается как плутов-

[15] См., например: *Дорофеев А.* Нужно больше золота: как работает бизнес на игровой валюте [Электронный ресурс] // Хабр. 2019. 27 августа. (URL: https://dtf.ru/flood/66296-nuzhno-bolshe-zolota-kak-rabotaet-biznes-na-igrovoy-valyute); *Герштейн Е.* Как я зарабатываю на онлайн-играх // URL: https://journal.tinkoff.ru/rmt/).

ство, жульничество, мошенничество[16]. В литературе отмечается сложность их формального определения и обозначения их признаков, что, в свою очередь, осложняет их легальный запрет и введение ответственности за подобные деяния.

Вследствие этого борьба с ботами и читами ведется не посредством правовых инструментов, а по большей части с помощью технических средств (специальных программных средств, антибот-утилит и т. п.). В то же время договором, заключенным пользователем и правообладателем/оператором видеоигры, и/или правилами игровой платформы обычно предусмотрены санкции за ботоводство или читерство в виде, например, блокирования аккаунта пользователя-нарушителя (на определенный срок или бесповоротно).

Учитывая, что на практике не исключены ошибочное блокирование, а также злоупотребления при блокировке, причем окончательное блокирование аккаунта, по сути, прекращает договор между сторонами, такие санкции могут быть обжалованы в суде, о чем упоминалось ранее (см. раздел А о **договорных отношениях** пользователя и правообладателя/оператора видеоигры).

Примечательно, что ботоводство и читерство рассматривают и в качестве покушений на **интеллектуальную собственность** правообладателей видеоигры. Причем анализ правоприменительной практики свидетельствует о том, что здесь допускается и уголовное преследование нарушителей: например, в 2014 г. гражданин был приговорен к исправительным работам по ст. 272 и 146 УК РФ (нарушение авторских и смежных прав) за использование бота в игре King of Kings 3, что позволило ему несанкционированно создавать внутриигровые объекты, часть из которых он «продал» другим участникам этой игры[17].

Изложенное позволяет заключить, что для применения запрета, установленного ст. 1062 ГК РФ, здесь тоже нет никаких оснований.

F. *Отношения по поводу лутбоксов — виртуальных сундуков, при открытии которых игрок получает случайную награду в виде игрового артефакта*.

Лутбокс (от англ. loot — добыча, box — ящик, коробка) представляет собой **часть внутриигрового процесса**, который можно сравнить с беспроигрышной лотерей: «покупая» такой ящик, пользователь может приобрести что-то очень ценное для использования в игре, но весьма

[16] См., например: Краткая история читерства в видеоиграх [Электронный ресурс] // Хабр. 2019. 19 июня. (URL: https://habr.com/ru/post/456418/); Игры и деньги: риски правовой неопределенности [Электронный ресурс] // Хабр. 2018. 25 мая. (URL: https://habr.com/ru/company/digitalrightscenter/blog/359292/).

[17] См.: Игры и деньги: риски правовой неопределенности.

велика вероятность и того, что он получит вовсе ненужную ему ерунду. То есть в любом случае при открытии «ящика с добычей» игрок что-то приобретает, однако возможность (пусть и довольно иллюзорная) обнаружить в заветной коробке нечто ценное заставляет игроков снова и снова «покупать» лутбоксы в надежде повысить шанс получения нужного в их положении игрового артефакта.

Нередко пользователи слишком увлекаются, тратя значительные денежные суммы и при этом не получая желаемое. Это позволило рассматривать лутбоксы как привносящие в видеоигры «*азартный элемент*», свойственный всем **азартным играм**. Вследствие этого в различных юрисдикциях отношения по поводу лутбоксов стали регулироваться законодательством об азартных играх, первоочередной задачей которого является защита прав детей и потребителей[18].

Иной подход усматривается с учетом п. 1 ст. 1062 ГК РФ: исходя из заложенного в нем смысла приобретение лутбоксов, как раз подпадающее под сущностный признак игр и пари, регламентируемых гл. 58 ГК РФ, не предполагает возможность последующего заявления связанных с этим требований (за исключением случаев, когда требование заявлено лицом, принявшим участие под влиянием обмана, насилия, угрозы или злонамеренного соглашения его представителя с организатором игр или пари).

G. *Отношения между пользователями, возникающие при их коммуникациях в чате или на форуме видеоигры*.

Игровые платформы предоставляют пользователям возможность общения посредством (создания) форумов и чатов. В тех случаях, когда в процессе коммуникации один из игроков выражает свое мнение в оскорбительной для другого игрока форме, второй может обратиться с жалобой к оператору видеоигры.

Кроме того, пострадавший может использовать и правовой инструментарий, заявив требование о привлечении оскорбившего его лица к **административной ответственности**. Такая ответственность закреплена в ст. 5.61 КоАП РФ «Оскорбление», предусматривающей, в частности, штраф за оскорбление, выраженное публично с использованием Интернета или в отношении нескольких лиц, в том числе индивидуально не определенных.

H. *Отношения по поводу интеллектуальной собственности и идентификаторов видеоигры*.

Это отдельная область отношений, которая охватывает вопросы авторских прав на программы для ЭВМ, составляющие видеоигру, ав-

[18] См., например: *Паламарчук И.* Лутбоксы: жаркое лето 2020 [Электронный ресурс] // Закон.ру. 2020. 18 сентября (URL: https://zakon.ru/blog/2020/9/18/lutboksy_zharkoe_leto_2020).

торский контент — персонажей игры, музыкальные, хореографические, аудиовизуальные произведения и проч.; вопросы патентных прав, товарных знаков и наименования игры и т. д.[19]. Кроме того, сюда же можно отнести отношения по поводу мерча (от англ. merchandise — товар/торговля), то есть товаров с атрибутикой видеоигры, «овеществленных» игровых артефактов и проч. Безо всяких сомнений можно заявить, что правило ст. 1062 ГК РФ здесь тоже не действует.

Резюмируя, надо признать, что были проанализированы, бесспорно, не все отношения, возникающие в связи с видеоигрой. Но и без того очевидно, что связанность различных отношений с видеоигрой — вовсе не повод для вывода о том, что на них распространяется один правовой режим. Напротив, практически каждая из названных разновидностей предполагает самостоятельное правовое регулирование.

Из сказанного следует, что некорректно изложенное правило п. 1 ст. 1062 ГК РФ, буквальное толкование которого дает повод заключить, что оно устанавливает *запрет на судебную защиту в случаях, когда требования связаны с организацией игр и пари или с участием в них*, нуждается в исправлении**.** Как было показано, применительно к видеоиграм такие требования могут заявляться и в рамках отношений, традиционно охраняемых правом (например, требования о защите интеллектуальных прав, имущества и проч.), что дает повод говорить о необходимости текстуального изменения названной статьи кодекса. Введением столь пространного запрета на судебную защиту нарушается право на справедливое судебное разбирательство, гарантированное ч. 1 ст. 46 Конституции РФ, устанавливающей право каждого требовать судебной защиты и общий запрет на отказ в судебной защите.

---

[19] См. *Смирнова Е., Матвеева В.* Главные юридические конфликты в игровой индустрии (январь — июнь 2022) [Электронный ресурс] // App2top. URL: https://app2top.ru/pravo/glavny-e-yuridicheskie-konflikty-v-igrovoj-industrii-yanvar-iyun-2022-200436.html; *Смирнова Е., Матвеева В. и Печерина Л.* Главные юридические конфликты в игровой индустрии (июль — декабрь 2021) [Электронный ресурс] // App2top. URL: https://app2top.ru/pravo/glavny-e-yuridicheskie-konflikty-v-igrovoj-industrii-iyul-dekabr-2021-195282.html; *Переверзев А., Смирнова Е. и Матвеева В.* Главные юридические конфликты в игровой индустрии (январь — июнь 2021) [Электронный ресурс] // App2top. URL: https://app2top.ru/pravo/glavny-e-yuridicheskie-konflikty-v-igrovoj-industrii-yanvar-iyun-202111-187897.html; *Переверзев А., Смирнова Е.* Главные юридические конфликты в игровой индустрии (май — декабрь 2020) [Электронный ресурс] // App2top. URL: https://app2top.ru/pravo/glavny-e-yuridicheskie-konflikty-v-igrovoj-industrii-otchet-za-maj-dekabr-2020-179213.html; *Переверзев А., Смирнова Е.* Главные юридические конфликты в игровой индустрии (декабрь 2019 — апрель 2020) [Электронный ресурс] // App2top. URL: https://app2top.ru/pravo/glavny-e-yuridicheskie-konflikty-v-igrovoj-industrii-otchet-za-dekabr-2019-aprel-2020-164691.html

1.2. О применимости статьи 1062 ГК РФ к сфере видеоигр

(Р. Л. Лукьянов)

Российская судебная практика по спорам в сфере видеоигр на сегодняшний день не слишком богата примерами. Такие споры преимущественно связаны либо с квалификацией общественных отношений по поводу видеоигр с точки зрения налогового законодательства, либо с защитой прав игроков в отношениях с правообладателями видеоигр. Иные категории споров в контексте видеоигр носят единичный характер (поэтому их сложно обобщать и формализовывать в вывод) или отличаются правовой спецификой (например, споры о распространении контрафактных носителей с видеоиграми). Именно в спорах о защите прав игроков в отношениях с правообладателями чаще всего применяются положения ст. 1062 ГК РФ.

Так, апелляционным определением[1] отказ истцу в защите его прав был кроме прочего обоснован ссылкой на ст. 1062 ГК РФ. Спор возник из-за неоднократного ограничения ответчиком (правообладателем) функциональных возможностей видеоигры для истца (игрока). Такие ограничения являлись мерами ответственности за нарушение игроком внутриигровых правил и, по мнению ответчика, были основаны на правилах лицензионного соглашения, принятых истцом в момент регистрации в качестве пользователя видеоигры. В частности, суд в этом определении указал следующее: «…поскольку, онлайн-игра… является игрой, в силу определения и целей ее создания, которые указаны в Лицензионном соглашении, к ней подлежат применению положения ст. 1062 Гражданского кодекса РФ… Таким образом, суд первой инстанции пришел к выводу, что все действия ответчика и пользователя игры, в том числе регистрация, осуществление и выполнение игрового сценария, применения внутриигровых санкций к персонажам за нарушения внутренних правил, относятся исключительно к игровому процессу, регулируются внутренними правилами ответчика и не подлежат судебной защите».

Итак, суд отнес видеоигру к «игре» по смыслу ст. 1062 ГК РФ и применил соответствующие положения данной статьи, которые сформулированы законодателем следующим образом: требования граждан

[1] Апелляционное определение судебной коллегии по гражданским делам Московского городского суда от 20 мая 2019 г. по делу № 33-21065/19 (в первой инстанции № 02-3433/2018) // URL: https://mos-gorsud.ru/mgs/services/cases/appeal-civil/details/0de6b77e-95c8-4707-8921-f762e36dd67d?caseNumber=33-21065/19

и юридических лиц, связанные с организацией игр или с участием в них, не подлежат судебной защите.

В данной норме предусмотрены исключения: так, судебная защита все-таки возможна, если требования заявлены лицом, принявшим участие в игре под влиянием обмана, насилия, угрозы или злонамеренного соглашения его представителя с организатором игры, а также в случае неисполнения организатором игр обязанности выплатить выигрыш в порядке, форме и на условиях, предусмотренных п. 4 ст. 1063 ГК РФ. Указанные исключения на практике крайне редко встречаются в общественных отношениях по поводу видеоигр, и на сегодняшний день нет судебной практики, сформированной на основе таких исключений.

В сухом остатке правовая позиция, сформулированная судом в цитируемом деле, сводится к следующему: если спор вытекает из участия лица в видеоигре, то по общему правилу он не может быть разрешен в судебном порядке. То есть нарушенные права игрока не могут быть предметом судебной защиты. Данная правовая позиция в современной российской судебной практике является господствующей, хотя и не единственной.

Так, Ленинский районный суд г. Кемерово, рассматривая похожий спор, не применил ст. 1062 ГК РФ, указав следующее: «в связи с тем, что интерактивная компьютерная онлайн-игра… не является азартной игрой или пари — положения гл. 58 ГК РФ, в том числе и ст. 1062 ГК РФ, — применению не подлежат»[2].

Аналогичным образом Ленинский районный суд г. Краснодара не принял ссылку ответчика на ст. 1062 ГК РФ. Свою позицию суд мотивировал следующим образом: «указанная норма закона содержит правила защиты гражданских прав, возникающих из обязательств по проведению игр и пари и участию в них и не распространяется на правоотношения, возникшие в рамках рассматриваемого спора, поскольку в данной игре нет никаких розыгрышей и выигрышей» [3]. Примечательно, что апелляционная инстанция отменила данное решение и все же применила ст. 1062 ГК РФ, следуя более «популярной» в судебной практике правовой позиции.

Абстрагируясь от прочего контекста судебных споров, в которых суды распространяют действие ст. 1062 ГК РФ на видеоигры (обычно этот контекст дополняется законодательством о защите прав потребителей), подход судов к данной норме применительно к видеоиграм в столь абсолютизированной форме представляется не вполне справедливым.

---

[2] Дело № 11-59/2013 // URL: https://sudact.ru/regular/doc/uQ81NVpYhP1v/

[3] Решение от 26 февраля 2021 г. по делу № 2-196/2021.

Наиболее частая аргументация истцов в таких спорах строится на том, что ст. 1062 ГК РФ, как и вся гл. 58 ГК РФ, направлена на регулирование общественных отношений по поводу проведения конкретных игр и участия в них — азартных. Хотя в самом законе ни о чем подобном не упоминается, эта логика традиционно транслируется истцами в данной категории споров. Такая аргументация приводит к мысли, что проблема носит терминологический характер: имеется в виду в ст. 1062 ГК РФ любая игра (азартная, спортивная, настольная, видеоигра) или же только азартная.

Вопрос о формальной определенности термина «игра» в ст. 1062 ГК РФ был предметом жалобы в КС РФ Е. И. Шевченко. Определением КС РФ от 26 мая 2011 г. № 684-О-О в рассмотрении жалобы было отказано. Отказ был мотивирован следующим образом: оспаривая конституционность ст. 1062 ГК РФ, заявитель по существу подвергает сомнению правомерность применения оспариваемой нормы судами общей юрисдикции, что предполагает проверку законности и обоснованности принятых по конкретному делу правоприменительных решений, включая разрешение вопроса о выборе нормы, подлежащей применению, что, в свою очередь, не относится к компетенции КС РФ. Таким образом, как указывает в своем исследовании В. В. Архипов, «термин «игра» в ст. 1062 ГК РФ был сочтен формально-определенным»[4].

С позитивистской точки зрения термин «игра» в ст. 1062 ГК РФ действительно не предполагает какой-либо неопределенности при буквальном толковании: имеется в виду любая игра. Так, по мнению В. Селиванова, «при рассмотрении данной нормы в совокупности с иными нормами главы 58 «Проведение игр и пари» видно, что действие п. 1 ст. 1062 ГК РФ не ограничивается азартными играми и пари»[5]. Между тем в российской цивилистической доктрине существует довольно много противоположных мнений.

Так, В. А. Белов указывает: «Гражданский кодекс не дает определения игр и пари, очевидно предполагая, что понятия эти являются общеизвестными и не нуждаются в специальном определении, между тем практика свидетельствует об обратном»[6]. А. Эрделевский в одной из своих работ, посвященных играм и пари, обращает внимание на то, что «в российском законодательстве отсутствует общее определение

---

[4] *Архипов В. В.* Семантические пределы права в условиях медиального поворота: теоретико-правовая интерпретация: Дис. … докт. юрид. наук. СПб., 2019. С. 89.

[5] *Селиванов В.* Потребительский экстремизм в GameDev. 2021 // URL: http://www.it-lex.ru/article/potrebitelskij-ehkstremizm-gamedev/?fbclid=IwAR0_yehIBc_lvRXMrbeO92XB1aL_qrgKgaqgRbVCmfXW6_oEkqokrNQqc9c

[6] *Белов В. А.* Игра и пари как институты гражданского права // Законодательство. 1999. № 9. С. 13.

этих понятий»[7]. Аналогичным образом Н. Дерюга отмечает, что в правоприменительной практике в отношении игр наблюдается «разнобой в терминологии»[8]. Похожим образом по данному вопросу высказывается О. А. Иванова: «законодатель не установил значение понятия «игра», вероятно, ввиду общеизвестности данного понятия и единообразия в его понимании, тем не менее в науке понятийный аппарат пестрит разнообразием»[9]. Анализируя правовое регулирование онлайн-игр, в том числе применительно к ст. 1062 ГК РФ, В. Е. Петров приходит к выводу о том, что «индустрия онлайн-игр не урегулирована», а «российское право препятствует защите прав пользователя, который нарушил условия соглашения с дистрибьютором игры»[10]. С. Н. Шеленков, хотя прямо и не рассматривает вопрос о противоречивости терминологического аппарата ст. 1062 ГК РФ, однако толкует его в узком смысле, рассуждая об «играх» исключительно как об «азартных играх»: «правовому регулированию проведения азартных игр в ныне действующем ГК РФ посвящена отдельная глава 58»[11].

Приведенные ссылки на доктринальные источники очевидным образом свидетельствуют о том, что, во-первых, к большому сожалению, в ст. 1062 ГК РФ применительно к термину «игры» с научной точки зрения нет никакой определенности, а во-вторых, широко распространенные в правоприменении интерпретации понятия «игра» противоречат телеологии самой нормы.

Более того, в иных науках также довольно сложно найти определение термина «игра», которое охватывало бы все сущности, которые в повседневной жизни относят к играм. Как указывает Р. Зубек, за долгое время было выдвинуто немало дефиниций данного термина, но, как правило, обычно им не удается передать огромное разнообразие вещей и явлений, которые люди называют играми. В качестве иллюстрации Р. Зубек приводит следующий список: аркадные игры, «экшн-игры», логические игры или головоломки, симуляторы-песочницы, реалистичные симуляторы, спортивные видеоигры, реальные спортивные игры, карточные игры, коллекционные карточные игры, салонные игры, азартные игры, стратегические настольные игры, стратегические компьютерные игры,

---

[7] *Эрделевский А.* Игры и пари // Российская юстиция. 1999. № 8. С. 13.

[8] *Дерюга Н.* Пределы правового регулирования азартных игр // Российская юстиция. 1998. № 6. С. 52.

[9] *Иванова О. А.* Азартные игры: понятие и признаки в концепции российского законодательства // Вестник Волжского университета им. В. Н. Татищева. 2015. № 2 (82).

[10] *Петров В. Е.* Защита прав потребителей онлайн-игр // Экономика и право. XXI век. № 4. октябрь-декабрь 2016 г.

[11] *Шеленков С. Н.* Понятие азартных игр по российскому праву: теория и практика // Гражданин и право. 2009. № 7. С. 55–66.

настольные игры для детей, уличные игры, игры с дополненной реальностью, ролевые игры живого действия, ролевые игры на основе правил, игры с открытым миром, интерактивная литература, гипертекстовые повествования и другие[12]. С учетом складывающейся правовой позиции российских судов ко всем этим играм должна применяться ст. 1062 ГК РФ, фактически лишающая их участников, авторов и организаторов судебной защиты в случае возникновения гражданско-правового спора.

Несмотря на то, что в современной судебной практике природа споров, вытекающих из организации и участия в видеоиграх, тесно связана с защитой прав потребителей, в действительности потенциальное разнообразие сложившегося правоприменительного подхода к ст. 1062 ГК РФ намного шире. Как указывалось, требования, связанные с организацией игр, могут заявляться и в рамках отношений, традиционно охраняемых правом (например, требования о защите интеллектуальных прав). Иными словами, ограничения на судебную защиту, предусмотренные ст. 1062 ГК РФ применительно к видеоиграм, потенциально могут охватывать значительно больше категорий споров, нежели только споры о защите прав потребителей между игроками и правообладателями. Такой правовой подход несет в себе фундаментальную угрозу праву на судебную защиту в целом.

Примечательно, что сложившийся в судебной практике правовой подход к применению ст. 1062 ГК РФ в отношении видеоигр противоречит зарубежному законодательному и правоприменительному опыту: в США, Германии[13], Южной Корее[14] и иных государствах у судов не возникают сложности с защитой прав игроков, аналогичных тем, с которыми приходится сталкиваться в российской юрисдикции.

Судя по правоприменительной динамике, у описанной проблемы, к сожалению, есть только одно решение: изменение существующей редакции ст. 1062 ГК РФ. На такой путь указывают М. А. Рожкова[15], Е. А. Останина[16], Т. Н. Бурибаев и А. А. Гачина[17] и другие авторы. Вполне вероятно, что это решение может быть реализовано в обозримом

---

[12] *Зубек Р.* Элементы гейм-дизайна. Как создавать игры, от которых невозможно оторваться. М., Бомбора. 2022. С. 17.

[13] См.: *Архипов В. В.* Указ. соч. С. 94–95.

[14] См.: *Петров В. Е.* Указ. соч.

[15] *Рожкова М. А.* О применении ст. 1062 ГК РФ к отношениям по поводу многопользовательских онлайн-игр // Хозяйство и право. 2021. № 1. С. 99–108.

[16] *Останина Е. А.* Основание присоединения к многопользовательской онлайн-игре — договор с участием потребителей // Право в сфере Интернета: Сборник статей / Отв. ред. Рожкова М. А. М., Статут. 2018.

[17] *Бурибаев Т. Н., Гачина А. А.* World of Lawcraft. Вопросы защиты прав пользователей онлайн-игр // Журнал Суда по интеллектуальным правам. Июнь 2021 г. № 32.

будущем. Так, по итогам заседания Комиссии по правовому обеспечению цифровой экономики МО АЮР по теме «Правовое регулирование игровой индустрии», на котором, в частности, рассматривалась проблематика применения ст. 1062 ГК РФ к видеоиграм, был выработан список рекомендаций. Среди прочего участниками заседания была сформулирована следующая общая рекомендация: привести текущее регулирования интеллектуальной собственности и азартных игр в соответствие с изменившимися гражданскими правоотношениями (учесть сложный игровой контекст, который присутствует и в иных сферах современного технологичного мира).

Открытым остается вопрос: каким образом ст. 1062 ГК РФ должна быть изменена, чтобы отказ в судебной защите не распространялся на споры, связанные с организацией и участием в видеоиграх. Наиболее простой и очевидный ответ — заменить термин «игра» на «азартная игра». Вместе с тем совершенно очевидно, что азартная игра может быть одновременно и видеоигрой, и в этом смысле справедливо предположить, что действие ст. 1062 ГК РФ в какой-то части всё же должно распространяться на сферу видеоигр.

По смыслу Закона об азартных играх азартная игра — это основанное на риске соглашение о выигрыше, заключенное двумя или несколькими участниками такого соглашения между собой либо с организатором азартной игры по правилам, установленным организатором азартной игры. Согласно названному закону выигрыш — это денежные средства или иное имущество, в том числе имущественные права, подлежащие выплате или передаче участнику азартной игры при наступлении результата азартной игры, предусмотренного правилами, установленными организатором азартной игры.

При этом термин «риск» в законодательстве не раскрыт. Применительно к данному термину в научной литературе отсутствует единый подход. Так, по мнению О. А. Ивановой, под риском понимается угроза утраты уплаченного[18]. А. И. Омельченко определяет риск как возможность наступления известного события и само событие, наступление которого обусловливает имущественный ущерб[19]. По мнению О. А. Красавчикова, под риском следует понимать «невыгодные имущественные последствия, наступающие в связи с обстоятельствами, возникшими без вины лиц, участвовавших в правоотношении»[20]. При этом, как от-

[18] *Иванова О. А.* Указ. соч.

[19] *Омельченко А. И.* Творческий риск, его государственно-правовая охрана. М., МГУ. 1955. С. 7–11.

[20] *Красавчиков О. А.* Возмещение вреда, причиненного источником повышенной опасности. М., Госюриздат. 1966. С. 144–145.

мечает О. А. Иванова, гражданско-правовое понятие риска не равнозначно риску, на основе которого возможна азартная игра, поскольку игрок осознает возможность наступления неблагоприятных последствий[21], а в некоторых случаях осознает характер, содержание и пределы такого риска.

Таким образом, в свете очередной терминологической неопределенности, а также с учетом отсутствия единого подхода к квалификации «виртуального имущества» в системе объектов гражданского права простая замена термина «игра» на «азартная игра» по-прежнему не исключает рисков отказа в судебной защите пользователю видеоигры с отсылкой к ст. 1062 ГК РФ. Например, в процессе участия в онлайн-игре пользователь может как приобретать внутриигровое имущество (гипотетический выигрыш в свете неопределенного статуса виртуального имущества), так и утрачивать его (гипотетический риск в свете неопределенного статуса виртуального имущества).

Некоторые авторы предлагают провести водораздел между «играми» и «азартными играми» по критерию алеаторности сделки[22]. Однако вряд ли и такой подход может исправить ситуацию с применением ст. 1062 ГК РФ к видеоиграм, не являющимся в действительности азартными. Как указывает О. А. Иванова, «определение риска только как «случая» значительно сужает понятие «риск», на котором основано соглашение в азартной игре; риск в азартной игре — это не столько возможность наступления того или иного события, сколько возможность утраты имущества»[23].

Иными словами, решение проблемы с применением ст. 1062 ГК РФ к видеоиграм путем изменения ее редакции может быть эффективным лишь в том случае, если одновременно с этим будет уточнен и терминологический аппарат Закона об азартных играх, а также однозначно определен правовой статус виртуального имущества в системе объектов гражданского права.

Другой подход к решению исследуемой проблемы предложил В. А. Белов[24]. Ссылаясь на работы И. А. Покровского и Д. И. Мейера, автор пришел к следующим выводам:

— во-первых, не существует оснований для изъятия обязательств из игр и пари из-под государственной судебной защиты;

---

[21] *Иванова О. А.* Указ. соч.

[22] *Бурибаев Т. Н., Гачина А. А.* Указ. соч.

[23] *Иванова О. А.* Указ. соч.

[24] Справедливости ради стоит отметить, что В. А. Белов сформулировал свою идею безотносительно к видеоиграм.

— во-вторых, обязательства, возникающие из игр и пари, должны подлежать судебной защите — таково должно быть общее правило;

— в-третьих, автор формулирует два исключения, согласно которым не подлежат судебной защите: (1) обязательства из игр и пари, признанные недействительными сделками по иску заинтересованного участника, и (2) обязательства из игр и пари, прямо запрещенные публичным законодательством[25].

Третий вывод сделан на основе анализа параграфа 67 Устава благочиния или Полицейского 1782 г., которым впервые был введен запрет судебной защиты по спорам, вытекающим из организации и участия в играх. Перечень таких игр был прямо установлен уставом. Если отбросить этот последний вывод (который, строго говоря, вернет нас к тем же терминологическим проблемам), то решение кажется хотя и радикальным, но действенным. При этом с политико-правовой точки зрения патернализм государства применительно к азартным играм может быть разрешен иными способами: административные штрафы, запреты на участие в азартных играх определенным категориям граждан, ограничения по размеру ставок и т. д.

Резюмируя, представляется обоснованным сформулировать следующие выводы:

(1) эффективное решение проблемы правоприменения ст. 1062 ГК РФ в отношении видеоигр лежит исключительно в плоскости законодательных поправок. В данном случае толкование права посредством формирования правовых позиций судебной практикой или в доктринальной среде едва ли сможет фундаментально и надежно изменить ситуацию. По крайней мере проблема не была разрешена таким инструментарием в течение более пятнадцати лет.

(2) невозможно обойтись лишь минимальными изменениями в ст. 1062 ГК РФ, если поставлена цель сформировать регулирование общественных отношений по организации и участию в видеоиграх, которое обеспечит максимальную определенность допустимого. В этом смысле ревизии также должно подвергнуться законодательство об азартных играх и следует нормативно очертить границы определения виртуального имущества, его квалификации в системе объектов гражданского права.

[25] *Белов В. А.* Указ. соч. С. 13.

1.3. Гражданско-правовой режим видеоигр в контексте авторского права

(А. Д. Махмудова)

Видеоигры[1] прочно вошли в жизнь миллионов людей, для многих из которых они стали больше, нежели просто развлечением, составив основной вид их деятельности, зачастую приносящий доход. Вместе с тем видеоигры не обрели четкого правового регулирования, которым отличаются, например, музыкальные или кинематографические произведения, при том, что история видеоигр ведется уже со второй половины прошлого столетия, а индустрия игр неуклонно развивается, порождая всё новые и новые правовые проблемы, многие из которых связаны с набирающими популярность цифровыми технологиями, причем виртуальной и дополненной реальностей.

Таким образом, основной проблемой правового регулирования видеоигр является неопределенность их правового режима, обусловленная комплексным характером видеоигр как результатов интеллектуального труда, образованных множеством элементов, среди которых программа для ЭВМ, разного рода дизайнерские решения, сюжет, персонажи, музыкальные произведения, иные объекты интеллектуальных прав.

Кроме того, остается нерегламентированным правовое положение пользователя игры как лица, действия которого являются основополагающими для функционирования видеоигры, в том числе правовой режим пользовательского контента. Наконец, определенные проблемы возникают и с квалификацией создаваемых различными субъектами, в том числе и обычными пользователями, модификаций к видеоиграм.

Видеоигры — сложное и многоплановое с юридической точки зрения явление, порождающее разного рода правовые проблемы, связанные главным образом с квалификацией видеоигр и составляющих их или производных от них элементов как объектов интеллектуальных прав, а также складывающихся по поводу данных объектов отношений между пользователями видеоигр и их правообладателями. В связи с этим в настоящем параграфе будут рассмотрены вопросы:

наиболее подходящего природе видеоигр правового режима;

правового положения пользователя видеоигры;

правового регулирования пользовательского контента;

правового регулирования модификаций видеоигр.

[1] Здесь и далее в понятие видеоигры включаются помимо компьютерных игр также игры для мобильных устройств (смартфоны, планшеты и т. д.) и игры, функционирующие с помощью игровых консолей.

Возможные подходы к правовой квалификации видеоигр

Видеоигры, будучи результатом интеллектуальной деятельности, должны подлежать правовой охране. Вместе с тем проблемным является даже само определение модели правовой охраны исследуемого объекта, поскольку она может осуществляться нормами авторского права (в отношении программы для ЭВМ, графического интерфейса и др.), патентного права (например, в отношении дизайна игровой приставки), в рамках института промышленной собственности или даже как коммерческая тайна (в отношении игрового движка как средства разработки видеоигры)[2]. Соответственно разные составные части видеоигры могут охраняться нормами различных институтов права интеллектуальной собственности. Однако больше всего вопросов вызывает квалификация видеоигры, понимаемой как некоторое организованное художественное виртуальное пространство[3], как объект авторского права. В связи с этим следует оговориться, что в рамках данного параграфа будут рассмотрены только такие аспекты видеоигр, которые потенциально охраноспособны с точки зрения авторского права.

В доктрине предлагаются различные варианты решения проблемы определения правового режима видеоигры: одни настаивают на ее квалификации как программы для ЭВМ[4] (в поддержку данной позиции свидетельствует и ранняя судебная практика), другие предлагают рассматривать видеоигры как сложный объект авторских прав в соответствии со ст. 1240 ГК РФ. Причем сторонники второй позиции подразделяются на тех, кто выступает за правовую квалификацию видеоигр как мультимедийного продукта[5], тех, кто предлагает обособить видеоигры в самостоятельный вид сложного объекта[6], и тех, кто считает необходимым распространить на видеоигры правовой режим баз данных[7]. Однако прежде, чем перейти к рассмотрению путей решения данного

---

[2] См.: *Чурилов А. Ю.* Правовое регулирование интеллектуальной собственности и новых технологий: вызовы XXI века. М., 2020.

[3] См.: *Югай И. И.* Компьютерная игра как жанр художественного творчества на рубеже XX–XXI веков: Дис. ... канд. искусствоведения. СПб., 2008.

[4] См.: *Гришаев С. П.* Интеллектуальная собственность: Учеб. пособие. М., 2004; *Корнеев В. А.* Программы для ЭВМ, базы данных и топологии интегральных микросхем как объекты интеллектуальных прав. М., 2010; *Подшибихин Л. И.* Правовая охрана программы для ЭВМ. М., 2010. С. 74–75.

[5] См.: *Котенко Е. С.* Авторские права на мультимедийный продукт. М., 2016.

[6] См.: *Савельев А. И.* Электронная коммерция в России и за рубежом: правовое регулирование. М., 2014.

[7] См.: *Данилов И. С.* Game over: серьезный вопрос о роли права в мире видеоигр // Предпринимательское право. 2021. № 1.

вопроса в России, представляется целесообразным обратиться к зарубежному опыту.

Проблема определения правового режима видеоигр не нова, и с развитием игровой индустрии, совершенствованием видеоигр менялись и подходы к их правовой квалификации. Первоначально видеоиграм всецело было отказано в охране авторским правом в силу отсутствия фиксации на материальном носителе, понятном человеку (lack of fixation)[8], а также оригинальности (lack of originality and aesthetic value): видеоигры рассматривались как «works of utility», чем подчеркивалась исключительно их функциональная составляющая и отсутствие творческого начала в деятельности их создателей. Дизайн и структуру видеоигр считали приближающимися более к неохраноспособной идее, чем к оригинальному ее выражению автором[9]. Подобный подход, отрицание охраноспособности видеоигр не имели перспектив длительного существования, поскольку компьютерная индустрия активно развивалась, а сами видеоигры всё более усложнялись, в результате чего уже не представлялось возможным указывать на их исключительно функциональный характер, выраженный в примитивных визуальных и графических элементах. Становилось понятно, что аудиовизуальная составляющая видеоигр должна подлежать правовой охране.

Вместе с тем к признанию за данной составляющей правового режима аудиовизуального произведения пришли не сразу, сперва квалифицируя видеоигры как компьютерные программы, поскольку признанию за изображениями и звуковыми элементами видеоигры режима аудиовизуального произведения препятствовало отсутствие у видеоигр обязательной характеристики аудиовизуального произведения, а именно предопределенной и непрерывной последовательности движущихся изображений (§101 Закона об авторском праве США), так как в видеоигре такая последовательность варьировалась в зависимости от выбора пользователя[10].

Однако в ряде юрисдикций всё-таки пришли к выводу о возможности предоставлять видеоиграм полностью или в соответствующей части охрану как аудиовизуальным произведениям. Так, в деле *Midway Mfg Co. v. Artic Int»l Inc. 704 F 2d 1009 (7th Cir. 1983)* было опровергнуто толкование положения § 101 Закона об авторском праве США (аудиовизуальное произведение состоит из «серии связанных изображений»), согласно которому требуется абсолютно зафиксированная

[8] См.: *Stamatoudi I. A.* Copyright and multimedia products: a comparative analysis (Cambridge studies in intellectual property rights). UK. 2002. P. 169.

[9] См.: Ibid., P. 171–172.

[10] См.: Ibid., P. 175.

последовательность представления звуков и изображений при каждой активации игры[11]. Кроме того, в самом упомянутом законе уточняется, что аудиовизуальное произведение может быть исполнено посредством представления составляющих его изображений в *любой последовательности*[12]. На схожей позиции стоит германская судебная практика, установившая в одном из дел, что действия пользователя по выбору порядка представления изображений в видеоигре не препятствуют ее квалификации как аудиовизуального произведения, поскольку так или иначе пользователь действует в установленных разработчиком рамках[13].

Переходя к анализу современной мировой практики правового регулирования видеоигр, следует обратиться к сравнительному анализу национальных подходов к определению правового статуса видеоигр[14], подготовленному WIPO, согласно которому видеоигры состоят из аудиовизуальных элементов и программного обеспечения, что позволяет осуществлять техническое управление этими элементами, предоставляя пользователю возможность взаимодействовать с ними. При этом, признавая, что вопрос о правовой природе видеоигры в целом остается нерешенным, WIPO ограничивает круг возможных вариантов тремя: видеоигры как компьютерная программа, аудиовизуальное произведение или мультимедийный продукт.

Во Франции как классической представительнице континентальной системы авторского права специальный правовой режима для видеоигр законодательно не установлен, однако они признаются *произведениями (oeuvre de l'esprit)*, в силу чего подлежат охране авторским правом. Что касается правового режима исследуемого объекта, то применяется дистрибутивный подход: признается комплексный характер видеоигры, в силу которого представляется невозможным сводить ее к одному из существующих правовых режимов, поэтому каждый элемент должен подлежать самостоятельной правовой охране[15].

В США не сложилось единого подхода к правовой квалификации видеоигр, в связи с чем правовой режим будет дифференцироваться для каждой отдельной видеоигры с учетом превалирующего в ней элемента: программного кода, визуальных изображений или иных

[11] См.: Ibid., P. 176–177.

[12] U. S. Copyright Act of 1976, 17. U. S. C. §§ 101 et seq. (as amended up to the Marrakesh Treaty Implementation Act), §101 // https://wipolex.wipo.int/en/text/577229

[13] См.: *Stamatoudi I. A.* Op. cit. P. 177.

[14] См.: *Ramos A., López L., Rodríguez A., Meng T. and Abrams S.* The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches. WIPO. 2013. P. 10 // https://www.wipo.int/edocs/pubdocs/en/wipo_report_cr_vg.pdf

[15] Ibid., P. 11, 36.

элементов. Соответственно видеоигра может быть зарегистрирована как литературное произведение (если компьютерная программа мыслится основной составляющей видеоигры), произведение изобразительного искусства или аудиовизуальное произведение, и установленная такой регистрацией правовая охрана будет распространяться и на другие элементы видеоигры, на что указывает Бюро авторского права США[16].

Подобный дистрибутивный подход к определению правового режима исследуемого объекта наблюдается также в Германии, Японии, Дании, Швеции, Индии и ряде других государств. В таких же странах, как Канада, Испания, Италия, доктрина и судебная практика склоняются к квалификации видеоигр как компьютерных программ ввиду их зависимости от программного обеспечения[17].

Таким образом, мировая практика не выработала единого подхода к определению правового режима видеоигры: в законодательных актах об интеллектуальной собственности видеоиграм не отведено самостоятельного места, соответственно применительно к ним отсутствует нормативная регламентация, а вопрос правового режима фактически отдан на откуп доктрине (которая расходится во мнениях) и судебной практике (где применительно к каждому случаю делаются самостоятельные выводы).

Не решен этот вопрос и в России, где, несмотря на активные доктринальные дискуссии, суды следуют практике признания видеоигр программами для ЭВМ[18]. Причем эта тенденция наблюдается на протяжении уже длительного периода времени, и если ранее данная правовая интерпретация еще представлялась уместной в силу того, что аудиовизуальная составляющая видеоигр не отличалась высоким уровнем оригинальности, а потому и охватывалась программой для ЭВМ, то в настоящий момент такая квалификация далеко не всегда отвечает современным реалиям и текущему уровню развития игровой индустрии. По названной причине этот вопрос требует еще большей проработки. Так, в ряде видеоигр используются созданные отдельно от них самостоятельные объекты авторского права: музыкальные и хореографические произведения, произведения изобразительного искусства, персонажи, которым также предоставлена обособленная правовая охрана, и др. Например, известны споры о нарушении авторских прав на танцевальные движения компанией Epic Games, создателем

[16] Ibid., P. 11, 89–91.

[17] Ibid., P. 11.

[18] См.: решения Арбитражного суда г. Москвы от 8 апреля 2015 г. по делу № А40-56211/2014; от 16 июня 2021 г. по делу № А40-98514/2020.

игры Fortnite[19] (оставим в стороне дискуссию об охраноспособности танцевальных движений, поскольку это не является предметом настоящего исследования), споры о неправомерном включении музыкальных произведений в состав видеоигры Duke Nukem 3D: 20th Anniversary World Tour[20].

Таким образом, в отношении видеоигр, отличающихся высоким уровнем технической сложности и оригинальности художественных составляющих, нельзя утверждать, что все визуальные элементы порождены программой для ЭВМ, поскольку подобный подход лишает авторов произведений, включенных в состав видеоигры, прав на результаты их интеллектуального труда[21]. Полагаю, что такая квалификация допустима для видеоигр, в которых аудиовизуальные отображения создаются автоматически в результате действия программного кода, а также для не теряющих популярность текстовых многопользовательских онлайн-игр[22].

Не лишена недостатков, на мой взгляд, и квалификация видеоигр как баз данных. Согласно п. 2 ст. 1260 ГК РФ в качестве базы данных подлежит охране совокупность материалов, а права предоставляются на осуществленные изготовителем подбор и составительство, то есть в рамках авторского права база данных охраняется как составное произведение. Между тем сущность видеоигр совершенно иная: это не составное произведение, а произведение *единое, комплексное и целостное*, которое в отсутствие одного из составляющих его конституирующих элементов (к которым, как представляется, относятся программа для ЭВМ, визуальные (графические) изображения и звуковые решения) перестанет существовать как таковое. В связи с этим для видеоигр должен быть установлен такой режим, при котором предоставлялись бы права на видеоигру в целом как *комплекс* образующих ее элементов. На эти элементы в свою очередь сохранялась бы самостоятельная правовая охрана. В российском праве такой режим способна обеспечить конструкция сложного объекта, которая и будет детально рассмотрена далее.

---

[19] См.: Can you really sue Fortnite for «stealing» your dance moves? [Электронный ресурс] // URL: https://www.theguardian.com/games/2018/dec/20/can-you-really-sue-fortnite-for-stealing-your-dance-moves

[20] См.: *Смирнова Е.* GAMING: самые громкие судебные споры за 2018–2019 [Электронный ресурс] // URL: https://regforum.ru/posts/4604_gaming_gromkie_sudebnye_spory_za_2018_2019/#_ftn1

[21] См.: *Данилов И. С.* Указ. соч.

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

Видеоигра как сложный объект интеллектуальных прав

Правовая конструкция сложного объекта интеллектуальных прав позволяет устранить все обозначенные недостатки предложенных вариантов квалификации видеоигр, особенно в условиях современного уровня развития индустрии. В настоящее время видеоигры представляют собой по большей части высокобюджетные проекты, в реализации которых принимают участие множество лиц при организующей деятельности компаний-разработчиков (за исключением так называемых инди-игр, создаваемых одним лицом или небольшим коллективом разработчиков и не требующих больших капиталовложений). Разумеется, каждое участвующее в создании видеоигры лицо заинтересовано в получении прав на осуществленный им вклад. Примирить интересы всех этих лиц и призвана категория сложного объекта.

Сложный объект авторского права можно определить как комплексный результат интеллектуальной деятельности, созданный в результате разнородной деятельности нескольких лиц путем объединения результатов их интеллектуального труда в единое неделимое целое под общим замыслом и при координирующей роли лица, организовавшего его создание. Отличительная особенность сложного объекта состоит в том, что, несмотря на самостоятельность составляющих его результатов интеллектуальной деятельности, он не может существовать в отсутствие какого-либо из них[23].

В доктрине видеоигры предлагают относить к мультимедийному продукту как одному из видов сложного объекта. В силу того, что ни закон, ни судебная практика не предоставили толкование данного термина, можно обратиться к дефиниции Е. С. Котенко как автора наиболее полного исследования мультимедийного продукта. Автор определяет мультимедийный продукт как выраженный в электронной (цифровой) форме объект авторских прав, который включает несколько охраняемых результатов интеллектуальной деятельности и с помощью компьютерных устройств функционирует в процессе взаимодействия с пользователем[24]. Как следует из дефиниции, ключевыми признаками мультимедийного продукта, отличающими его от иных видов сложного объекта, являются цифровая форма выражения и интерактивность, предполагающая функционирование мультимедийного продукта в процессе взаимодействия с пользователем, который воздействует на форму

[23] См.: *Дозорцев В. А.* Интеллектуальные права: Понятие. Система. Задачи кодификации: Сборник статей. М., 2003. С. 147.

[24] *Котенко Е. С.* Указ. соч.

представления игры, направляя ее ход, выбирая возможные варианты развития сюжета, поведения персонажей и т. д. Признак интерактивности выступает конституирующим элементом для понятия мультимедийного продукта, что подчеркивается, в том числе, и в зарубежной литературе[25].

Таким образом, видеоигра сущностно отвечает требованиям сложного объекта в целом и мультимедийного продукта в частности: состоит из нескольких результатов интеллектуальной деятельности, функционирует лишь в процессе ее эксплуатации пользователем, выражена в цифровой форме. Между тем данный правовой режим представляется наиболее подходящим не только потому, что соответствует природе исследуемого объекта, но и потому, что отвечает интересам лиц, участвующих в его создании, хотя и о совершенстве законодательного регулирования данной системы говорить не приходится.

Категория мультимедийного продукта встречается в ст. 1240 ГК РФ, где лишь упоминается, но не получает должного раскрытия. Так, остается нерешенным вопрос авторства на данный объект в целом: кто из множества лиц, участвующих в создании мультимедийного продукта, должен признаваться его автором. В создании большинства современных видеоигр принимают участие десятки специалистов, среди которых продюсер, организующий и контролирующий процесс создания продукта, геймдизайнеры, сценарист, художник, программист и др. [26].

В доктрине предлагается установить круг авторов мультимедийного продукта (и соответственно видеоигры как одной из его разновидности) по модели «сборного авторства» (пользуясь терминологией В. А. Дозорцева[27]), установленной применительно к аудиовизуальному произведению (ст. 1263 ГК РФ). Так, авторами видеоигры как единого комплексного произведения предлагается признать сценариста, художника, программиста и композитора (в случае создания им музыкального произведения специально для включения в состав видеоигры)[28]. Что же касается других лиц, внесших творческий вклад в создание видеоигры, то они сохраняют соответствующие права на результаты их интеллектуального труда, однако не получают прав на сложный объект в целом, поскольку им в данном процессе определяющая роль не принадлежит.

---

[25] См.: *Stamatoudi I. A.* Op. cit. P. 24–26.

[26] См.: *Ramos A., López L., Rodríguez A., Meng T. and Abrams S.* Op. cit. P. 9–10.

[27] *Дозорцев В. А.* Указ. соч. С. 149.

[28] См.: *Котенко Е. С.* Указ. соч.

Особое место в субъектном составе видеоигры занимает организатор ее создания — компания-разработчик, играющая координирующую роль в этом процессе. Названный субъект не может быть признан автором по российскому законодательству за отсутствием творческого начала в его деятельности, но для обеспечения беспрепятственного оборота прав на созданный объект и его последующей коммерциализации он наделяется соответствующими правами: исключительным правом на результаты интеллектуальной деятельности, образующие видеоигру, которое переходит к нему от их авторов по договорам об отчуждении исключительного права или лицензионным договорам (п. 1 ст. 1240 ГК РФ), а также право организатора на имя (п. 4 ст. 1240 ГК РФ).

Таким образом, правовой режим сложного объекта интеллектуальных прав в наиболее полной мере соответствует как природе видеоигры, так и интересам лиц, чьим трудом этот объект создается, чего не может обеспечить, например, квалификация видеоигры как программы для ЭВМ, при которой единственным автором признается программист, а деятельность организатора и творческие вклады иных лиц, также существенные, остаются вне правовой охраны. Представляется справедливой позиция о том, что всё-таки не каждая видеоигра будет являться сложным объектом и допустимо квалифицировать в качестве программ для ЭВМ видеоигры, в которых аудиовизуальные отображения не воспроизводятся, а создаются «автоматически»[29], и их создали одно лицо или небольшой коллектив авторов, ответственных главным образом за написание компьютерной программы, порождающей простейшие аудиовизуальные элементы.

Думается, нет необходимости выделять видеоигры в отдельный вид результатов интеллектуальной деятельности, в том числе в отдельный вид сложного объекта, поскольку исследуемый объект — при наличии определенных рассмотренных ранее признаков — полностью удовлетворяет требованиям к мультимедийному продукту.

Правовое положение пользователя видеоигры. Правовое регулирование пользовательского контента

В конструкции сложного объекта при всех указанных ее преимуществах, однако, не в полной мере учитываются особенности мультимедийного продукта в целом и видеоигр в частности, а именно обязательно присущий им признак интерактивности. Суть последнего, как отмечалось, заключается в активной роли пользователя в функционировании

[29] См.: *Архипов В. В.* Указ. соч.

видеоигры и его возможности влиять на организацию и форму представления материалов игры. Такая активность пользователя может среди прочего проявляться в создании разного рода внутриигровых объектов, а также изменений и дополнений к видеоиграм.

Некоторые видеоигры предусматривают создание пользователем разного рода внутриигровых объектов, многие из которых отличаются высокой художественной ценностью и предполагают значительный творческий вклад их создателя. Примером могут служить настоящие объекты архитектуры во вселенной Minecraft или «аватары» в игре City of Heroes.

Будучи созданными, такие объекты становятся составными элементами видеоигры. Можно сказать, что происходит построение (или, вернее, «достраивание») видеоигры как бы изнутри, в рамках уже существующего виртуального игрового пространства — в противоположность внешнему «наслаиванию» (терминология Е. С. Котенко[30]) результатов интеллектуальной деятельности, происходящему при первоначальном создании видеоигры. Соответственно пользователи должны получать авторские права на созданный ими результат интеллектуального труда, в связи с чем представляется целесообразным закрепить в ГК РФ соответствующее положение.

Такие созданные пользователем объекты охватываются понятием пользовательского контента («user-generated content»), точное определение которого, однако, отсутствует, но в литературе в данное понятие вкладывают следующее. Под пользовательским контентом предлагается понимать размещенный в открытом доступе в сети «Интернет» контент (информация), отличающийся определенным творческим вкладом его создателя, которым является обычный пользователь, то есть создание такого контента происходит за рамками профессиональной деятельности[31]. При этом названное явление осложняется тем, что предполагает существование двух сторон: тех, кто создает подобные объекты, и тех, кто их использует, а также особенностью создания обсуждаемых объектов — зачастую с применением инструментов разработчика платформы (в данном случае — видеоигры). Этим и вызвано появление обособленной фигуры пользователя и невозможностью отнесения его к категории авторов: пользователь он потому, что использует инструменты правообладателя виртуального пространства для создания контента, а, кроме

[30] *Котенко Е. С.* Указ. соч.

[31] См.: *Ермакова А. Р., Сухарева А. Е.* Возможные подходы к определению правового режима пользовательского контента // ИС. Авторское право и смежные права. 2018. № 2. С. 45–56; *Lastowka G.* Copyright Law and Video Games: A Brief History of an Interactive Medium (October 2013). P. 24 // https://ssrn.com/abstract=2321424

того, потому, что владеет таким контентом и извлекает выгоду из него на самом деле не он, а правообладатель[32].

Правовой режим пользовательского контента не определен, а отношения между пользователями как его создателями и правообладателями виртуальных пространств в России и ряде других стран (например, США, Франция, Испания и др.) регулируются соглашениями с конечными пользователями (End User License Agreement, Terms of Service, Terms of Use)[33], в соответствии с которыми права на созданный пользователем контент принадлежат правообладателю с момента его создания, а пользователь и вовсе может лишиться доступа к созданному им контенту в случае блокирования его аккаунта, причем не получая компенсации за осуществленный им вклад. В качестве иллюстрации можно привести пользовательское соглашение Blizzard. В соответствии с данным соглашением пользователь предоставляет компании-правообладателю «безотзывное, всемирное, полностью оплаченное, неисключительное, сублицензируемое право и лицензию на использование пользовательского контента и всех его элементов на любых носителях в любых форматах и формах, которые известны сейчас или будут придуманы в будущем». Кроме того, компания имеет «неограниченное право» использовать пользовательский контент множеством различных способов, в том числе изменять, воспроизводить, адаптировать, распространять, продавать. При этом Blizzard сохраняет за собой право удалить с платформы любой пользовательский контент или его элементы. Но наибольший интерес представляет положение, обязывающее пользователя отказаться от авторства на созданный им контент, а также от права на компенсацию за загруженные или переданные Blizzard материалы. Таким образом, пользовательским соглашением предусмотрен отказ пользователя как от права на вознаграждение за использование созданных им результатов интеллектуального труда, так и от личных авторских прав[34]. Последнее положение по российскому законодательству следует считать ничтожным, поскольку в соответствии с п. 1 ст. 1265 ГК РФ право авторства

---

[32] См.: *Lastowka G.* User-Generated Content & Virtual Worlds. Vanderbilt Journal of Entertainment and Technology Law, Forthcoming. P. 4–5.

[33] См.: *Абдуллина Э. И.* Указ. соч. С. 147–152; *Савельев А. И.* Правовая природа виртуальных объектов, приобретаемых за реальные деньги в многопользовательских играх. С. 127–150; *Fairfield J.* Virtual Property // Boston University Law Review. 2005. № 85. P. 1050 // https://ssrn.com/abstract=807966; *Ramos A., López L., Rodríguez A., Meng T. and Abrams S.* Op. cit. P. 37, 80, 91–92.

[34] Лицензионное соглашение с конечным пользователем для Emea Blizzards [Электронный ресурс] // URL: https://www.blizzard.com/ru-ru/legal/08b946df-660a-40e4-a072-1fbde65173b1/licenzionnoe-soglashenie-s-konechnym-polzovatelem-dlya-emea-blizzard

и право автора на имя неотчуждаемы и непередаваемы, а отказ от них ничтожен.

Подобные положения с той или иной степенью отличий являются общими для пользовательских соглашений в игровой индустрии. Будучи разработанными компаниями-правообладателями соответствующих игровых платформ, в отсутствие законодательного регулирования данного вопроса, эти соглашения устанавливают преимущества для правообладателя, оставляя пользователя в невыгодной, заведомо более слабой позиции. Такое положение дел видится несправедливым, поскольку, безвозмездно приобретая права на пользовательский контент, правообладатель использует его в своей коммерческой деятельности, получая прибыль от реализации своего продукта, привлекательность и ценность которого за счет соответствующего контента может быть повышена.

В связи с этим представляется необходимым признать на законодательном уровне авторские права за создаваемым пользователями видеоигр (и, если несколько расширять рамки настоящего исследования, иных мультимедийных продуктов) пользовательским контентом, отвечающим критериям охраноспособности, прежде всего творческому характеру деятельности по его созданию. Хотя и отмечается, что отдельные созданные пользователем внутриигровые объекты и не имеют высокой рыночной стоимости[35], это обстоятельство не может служить основанием для лишения пользователей прав на результаты их интеллектуального труда, тем более, когда речь идет о правах личного неимущественного характера.

Вместе с тем не до конца ясны последствия признания за пользователями видеоигры авторских прав на созданный ими контент: какое место они займут в субъектном составе видеоигры, могут ли они быть признаны ее соавторами. На мой взгляд, пользователь приобретает авторские права только в отношении разработанного им контента, а не всей игры в целом. Становясь автором «первого уровня» (пользуясь терминологией Е. С. Котенко[36]), пользователь приобретает личные неимущественные права на созданный им результат интеллектуального труда, а также и исключительное право, которое, однако, следует передать компании-разработчику на соответствующих договорных основаниях для обеспечения беспрепятственного функционирования видеоигры как сложного объекта. Хотя с учетом того, какие условия предусмотрены в настоящее время пользовательскими соглашениями,

[35] См.: *Lastowka G.* Copyright Law and Video Games: A Brief History of an Interactive Medium (October 2013). P. 28 // http://ssrn.com/abstract=2321424

[36] *Котенко Е. С.* Указ. соч.

представляется возможным говорить о как бы «автоматическом» переходе исключительного права к компании-разработчику.

Правовое регулирование модификаций видеоигр

Понятие пользовательского контента в индустрии видеоигр многогранно: им охватываются три категории результатов интеллектуальной деятельности игроков:

1) работы фанатов, не включенные в видеоигру;

2) традиционные объекты авторского права, созданные за рамками видеоигры, но впоследствии внедренные в нее пользователем;

3) произведения, непосредственно включающие и напрямую зависящие от программного обеспечения видеоигры, созданные равным образом как с разрешения разработчика, так и без него.

Причем третий вид пользовательского контента может быть создан как с применением полученных от разработчика инструментов (как, например, в играх Spore, Little Big Planet, Minecraft, сущность которых сводится к предоставлению пользователям возможностей для создания разных внутриигровых объектов), так и без них, с применением стороннего программного обеспечения, что может проявляться, в частности, в таких серьезных вмешательствах в игру, как модификация видеоигр, или «моддинг»[37].

Таким образом, деятельность по модификации видеоигр представляет собой более высокий уровень пользовательской активности, направленной не просто на кастомизацию игры, а на ее качественное изменение. К модификациям («модам») относятся, например, создание новых игровых карт, локаций (расширение игровой реальности), изменение пользовательского интерфейса, графики в игре, замена персонажей и т. д.

Для авторского права моды видеоигр образуют проблему их квалификации: являются ли они самостоятельными, новыми объектами авторского права, или же их следует рассматривать как производные произведения. Разрешение данного вопроса зависит от того, что вкладывается в понятие модификации с юридической точки зрения.

А. Ю. Чурилов предлагает определять модификацию видеоигры как изменение или создание файлов игрового движка, позволяющих изменять игровой процесс, графическую составляющую и иные части игры (например, сюжет, модели персонажей и иных игровых объектов)[38]. По степени вносимых в видеоигру изменений автор разделя-

[37] См.: *Lastowka G.* Op. cit.

[38] См.: *Чурилов А. Ю.* Указ. соч.

ет модификации на «обычные», незначительно изменяющие игровой процесс и иные составляющие игры, и «полные переработки» («тотальные конверсии»), посредством которых происходит существенное изменение составляющих игры за счет использования игрового движка (от оригинального игрового контента остаются только незначительные элементы), в результате чего фактически на базе существующей игры образуется новая. Примером последнего вида модификации может служить игра Counter Strike, изначально созданная как мод игры Half-Life.

Как было отмечено, степень вносимых в видеоигру изменений имеет важное значение для правовой квалификации модификаций. Так, если из самой сущности тотальных конверсий следует, что они образуют новый самостоятельный объект авторского права, то к обычным модификациям следует применять правовой режим производных произведений[39].

В соответствии с подп. 1 п. 2 ст. 1259 ГК РФ производными произведениями являются произведения, представляющие собой переработку другого произведения, причем применительно к программе для ЭВМ переработкой (модификацией) является любое ее изменение, за исключением адаптаций[40]. При этом право на переработку является составной частью исключительного права автора (или иного правообладателя) использовать произведение (подп. 9 п. 2 ст. 1270 ГК РФ), соответственно создание производных произведений допускается лишь с согласия правообладателя, отсутствие которого будет образовывать нарушение авторских прав. Хотя в США данный вопрос решается не столь однозначно: в деле *Lewis Galoob Toys, Inc. v. Nintendo of America, Inc.* суд не расценил как нарушение авторских прав компанией Galoob создание модификации к игре Nintendo, позволяющей персонажу игры получать дополнительные игровые преимущества, поскольку данная модификация не являлась производным произведением ввиду отсутствия объективной формы выражения. В результате суд на основании доктрины добросовестного использования признал допустимым создание данной модификации без согласия правообладателя игры[41].

---

[39] Там же.

[40] Е. С. Котенко предлагает распространить действие данного правила на мультимедийный продукт в целом, чтобы в случае незаконной его модификации представлялось возможным защищать права на такой продукт в целом, а не только на составляющую его программу для ЭВМ (*Котенко Е. С.* Указ. соч.).

[41] Lewis Galoob Toys, Inc. v. Nintendo of Am., Inc. — 964 F. 2d 965 (9th Cir. 1992) [Электронный ресурс] // URL: https://law.justia.com/cases/federal/appellate-courts/F2/964/965/341457/

В российском праве подобная доктрина отсутствует, а к случаям свободного использования произведений создание модификаций к видеоиграм не относится. А. Ю. Чурилов признает отсутствие подобного практике США регулирования препятствующим развитию отрасли модификаций[42].

В связи с тем, что по российскому законодательству создание модификаций к видеоигре допускается лишь с согласия правообладателя, а отношения между пользователями видеоигр и их правообладателями выстраиваются по модели лицензионных соглашений, соответствующие согласие или запрет создания модификаций содержатся в данных соглашениях. Например, пользовательским соглашением Epic Games предусмотрено, что компания может разрешить использовать ее сервисы для создания модификаций к видеоиграм при наличии на то разрешения разработчика или издателя соответствующих видеоигр[43]. Можно также обратиться к ранее упомянутому пользовательскому соглашению Blizzard, которым пользователям запрещается создание производных работ на основе платформы или связанных с ней[44]. Впрочем, даже если пользовательским соглашением будет предусмотрена возможность для пользователей создавать модификации, то вероятнее всего права на них перейдут правообладателю, поскольку такая практика в игровой индустрии является общепринятой.

Если же рассуждать более абстрактно и отстраненно по отношению к сложившейся современной практике, то в случае, когда пользовательским соглашением допускается создание модификаций и переработка осуществляется правомерно, модификацию следует квалифицировать как производное произведение и признавать за его создателем соответствующие права, в том числе исключительное право. В такой ситуации правообладателю видеоигры важно не допустить со стороны пользователя как автора модификации инициирования препятствий к ее использованию, в связи с чем представляется необходимым заключать отдельное соглашение, предоставляющее правообладателю видеоигры право пользоваться материалами, составляющими модификацию, и предусматривающее недопустимость для пользователя ограничивать доступ к данным материалам.

---

[42] *Чурилов А. Ю.* Указ. соч.

[43] Лицензионное соглашение для конечных пользователей магазина Epic Games [Электронный ресурс] // URL: https://www.epicgames.com/store/ru/eula

[44] Лицензионное соглашение с конечным пользователем для Emea Blizzards [Электронный ресурс] // URL: https://www.blizzard.com/ru-ru/legal/08b946df-660a-40e4-a072-1fbde65173b1/licenzionnoe-soglashenie-s-konechnym-polzovatelem-dlya-emea-blizzard

Таким образом, по российскому законодательству модификации к видеоиграм квалифицируются как производные произведения, создающиеся в результате переработки произведения оригинального, что в свою очередь требует согласия правообладателя последнего. На практике отношения по созданию модификаций, как и иного пользовательского контента, регулируются лицензионными соглашениями правообладателей видеоигр с конечными пользователями, в соответствии с условиями которых права на такие модификации передаются правообладателю.

В завершение данного параграфа хотелось бы обозначить следующие выводы, связанные с правовым регулированием видеоигр как объектов интеллектуальной собственности.

Во-первых, следует обеспечить дифференцированный подход к правовому регулированию исследуемых объектов: в отношении простых видеоигр, аудиовизуальные компоненты которых не отличаются оригинальностью выражения, следует сохранить сложившийся в судебной практике подход по их квалификации в качестве программ для ЭВМ, для видеоигр же, отличающихся сложным составом, включающим множество результатов интеллектуальной деятельности, следует нормативно закрепить правовой режим мультимедийного продукта как сложного объекта.

В связи с отсутствием нормативной регламентации мультимедийного продукта представляется необходимым дополнить часть четвертую ГК РФ нормой, устанавливающей определение мультимедийного продукта, содержащее такие его характеристики, как сложный состав, образованный по крайней мере двумя результатами интеллектуальной деятельности; выраженность в электронной (цифровой) форме; функционирование в процессе взаимодействия с пользователем. Определение следует также снабдить примечанием, отражающим, какие именно объекты авторского права относятся к мультимедийному продукту, в числе которых, пожалуй, на первом месте указать видеоигры. Во втором пункте соответствующей статьи необходимо обозначить круг авторов видеоигры: сценариста, художника, программиста, композитора, являющегося автором музыкального произведения, специально созданного для этого мультимедийного продукта. Кроме того, в рамках новой статьи, посвященной мультимедийному продукту, следует со ссылкой на ст. 1240 ГК РФ определить правовое положение изготовителя (организатора создания) мультимедийного продукта с системой принадлежащих ему прав, а также права авторов составляющих мультимедийный продукт результатов интеллектуальной деятельности.

Во-вторых, на законодательном уровне должны быть урегулированы правовой статус пользователя, система принадлежащих ему прав, в том числе в связи с созданием им пользовательского контента. Поэтому необходимо установить в гражданском законодательстве в статье, посвященной видеоиграм и иным мультимедийным продуктам, норму, в соответствии с которой за пользователем должны признаваться авторские права на создаваемый им в рамках игры контент (а именно на внутриигровые объекты, отвечающие критериям охраноспособности авторского права), причем как личные неимущественные права, так и исключительное право, предусмотрев возможность его передачи по лицензионным договорам, договорам об отчуждении исключительного права и иным основаниям.

В-третьих, в связи с важной ролью модификаций видеоигр в игровой индустрии, заключающейся в поддержании привлекательности той или иной видеоигры на рынке, а также в совершенствовании качества продукции, следует вынести на обсуждение вопрос о необходимости расширения случаев свободного использования произведений применительно к видеоиграм. Кроме того, нелишним будет дополнить раскрывающий сущность переработки произведения подп. 9 п. 2 ст. 1270 ГК РФ положением о том, что модификацией мультимедийного продукта (и в том числе видеоигры) следует признавать любые его изменения, кроме адаптации. Подобным способом будет достигнуто нормативное закрепление института модификаций видеоигр, а, кроме того, обеспечено право на защиту видеоигры в целом (а не только составляющей ее программы для ЭВМ).

Таким образом, стремительное развитие игровой индустрии ставит перед правом всё новые и новые вызовы, правовые проблемы, подлежащие разрешению. Несмотря на то, что это в целом характерно для сферы права интеллектуальной собственности, отличительной особенностью видеоигр является появление пользователя как особого субъекта возникающих по поводу функционирования и оборота видеоигр отношений.

1.4. Суверенность игровых миров: как право должно регулировать виртуальные игры

(Д. А. Григорьев)

О, дивный игровой мир!

Благодаря видеоиграм человечеству стали доступны новые игровые миры. Заимствование игровой индустрией индуистского термина «аватар», означающего воплощение в человеке бога Вишны, для обозначения пользователя в игровом мире наиболее точно отражает суть отношений реального и игрового мира. Современные игровые технологии позволяют человеку совершить путешествия между этими мирами. Возможность проникнуть в иную реальность зачастую делает игровой процесс вторичным. Попадая в него, человек может почувствовать себя демиургом, имеющим множество жизней и способности, над которыми не властны законы биологии и права.

Игровой мир как альтернативная реальность представляет для человека огромную гносеологическую ценность, позволяющую получить виртуальный опыт запретных и недозволенных в реальности действий, не причиняя при этом вреда окружающим в реальном мире. В игровых мирах можно побыть шпионом, наемным убийцей, угонщиком, охотником на вампиров и т. д. Однако получение такого опыта может вызвать ожидаемые опасения того, что человек может перенести полученные навыки в реальность, создав реальную угрозу для окружающих.

Подобные опасения можно назвать алармическими, но реальность убеждает нас в том, что они не беспочвенны. Так, в августе 2018 г. авиамеханик Horizon Air угнал самолет из международного аэропорта Сиэтла, при этом навык пилотирования он получил благодаря видеоигровым симуляторам[1]. В таких ситуациях возникают резонные вопросы: а должны ли действовать в игровых мирах юридические законы реального мира? Подчиняется игровой мир таким законам или он суверенен?

Приведем еще один пример того, почему ответы на эти вопросы представляют не только теоретический интерес, а весьма существен-

[1] См.: URL: https://www.vedomosti.ru/technology/articles/2018/08/17/778460-letat-po-videoigram

ное практическое значение. Так, в ноябре 2020 г. Красноярское УФСБ предъявило двум школьникам обвинения в создании террористического сообщества, поскольку они создали в компьютерной игре Minecraft здание ФСБ и планировали его взорвать[2]. В подобной ситуации вопрос «Стоит ли считать игровые действия связанными с реальными?» становится ключевым. И для ответа на него необходимо совершить мысленное путешествие в еще один мир — мир прошлого.

Правило Макнотена

Место назначения — Лондон 1843 г., где владелец небольшой лесопилки Даниэль Макнотен попытался совершить покушение на британского премьер-министра сэра Роберта Пиля, но ему удалось лишь ранить выстрелом его личного секретаря. На суде Макнотен объяснил свои действия тем, что он был убежден в том, что премьер-министр объявил на него охоту, и ему не оставалось ничего, кроме как защищаться. То есть Макнотен был невменяемым. Установив это обстоятельство, суд его оправдал. При этом, как отмечает социолог Виктор Вахштайн, Макнотена оправдали, потому что в его воображаемом мире на него велась политическая охота и он действовал в нем из соображений самозащиты, покушаясь на главный источник опасности[3]. Если бы Макнотен решил, что премьер-министр увел у него жену, то его бы осудили, поскольку такое рассуждение может свидетельствовать о частичном сохранении здравого рассудка, в который привнесено и безумие.

В результате этого прецедента было сформулировано правило Макнотена. Оно гласит: каждый считается вменяемым до тех пор, пока не будет доказано обратное, и для того, чтобы быть освобожденным от уголовной ответственности, обвиняемый на момент преступления должен быть невменяемым по причине душевной болезни, которая была настолько серьезной, что он либо не осознавал, какой поступок совершает, либо не отдавал себе отчета в том, что его действия были противозаконны. Если у подсудимого была только частичная потеря рассудка, то тогда степень его ответственности перед законом должна оцениваться в зависимости от того, как он сам интерпретировал факты[4].

---

[2] См.: URL: https://lenta.ru/news/2020/11/20/kansk/

[3] См.: URL: https://polit.ru/article/2013/01/28/ps_vakh_detective/

[4] См.: *Айзенк Г., Бартол К.* Эксперимент. Самые жестокие исследования в психологии // Эл. версия ЛитРес

Фактически в данном деле английские судьи признали, что мир безумия, в котором жил Макнотен, является *суверенным* миром sui generis, «структурно подобным» миру здравого смысла, и на этот мир не должны распространяться правовые нормы реального мира. Именно поэтому человека, живущего в мире безумия (находящего в состоянии невменяемости), не судят по законам дееспособных людей, а сама невменяемость относится к обстоятельствам, исключающим, в том числе, уголовную ответственность (ст. 21 УК РФ).

Развитие идей множественности миров

Впоследствии социологи Уильям Джеймс[5] и Альфред Шюц[6] исследовали вопросы о наличии иных суверенных реальностей — наряду с миром безумия. У. Джеймс выделил следующие миры:

— мир науки и мир природы, в котором научные законы неподвластны законам человеческого общества. Именно поэтому стихийные бедствия отнесены к обстоятельствам непреодолимой силы, воздействие которых освобождает от ответственности, а результаты интеллектуальной деятельности, созданные природой, не получают правовую охрану;

— мир фикций и абстрактных истин — это, в том числе сам, мир права, наполненный массой фикций, таких как юридическое лицо, моральный вред, честь, интеллектуальное право и т. д.;

— сверхестественные миры, к которым относятся миры мифов, религий, суеверий. Признавая такие миры суверенными, мы не допускаем, чтобы на основании гороскопов планировалась государственная политика, экзорцизм признавался лечебной деятельностью, связь с духами считалась услугой;

— художественные миры, т. е. миры произведений культуры, к которым мы также не можем применять законы реального мира, в противном случае мы бы могли осудить Ф. М. Достоевского за соучастие в убийстве старушки-процентщицы.

Важно отметить, что тезис о суверенности художественного мира можно косвенно обнаружить в действующем российском законодательстве. Так, в п. 9 ч. 2 ст. 2 Закона о рекламе указывается на то, что не является рекламой упоминание о товаре, средствах его индивидуализации, об изготовителе или о продавце товара, которые органично интегриро-

---

[5] *James W.* The Principles of Psychology Cambridge, Mass., Harvard University Press. 1981. P. 913–951.

[6] *Шюц А.* О множественности реальностей // Социологической обозрение. 2003. Том 3. № 2.

ваны в произведения науки, литературы или искусства и сами по себе не являются сведениями рекламного характера. Данной нормой законодатель констатирует, что в художественном мире бренд не является частью реального мира, он выступает архитектурным элементом художественной реальности, поэтому к нему нельзя применять требования рекламного законодательства, связанные с продвижением товара в реальном мире.

Игровой мир, составляющий предмет настоящего исследования, следует отнести к разновидности художественного мира. Художественная особенность такого мира сводится к тому, что в нем автор и пользователи являются соавторами игрового мира. Данный подход находит поддержку в международной правоприменительной практике.

Так, в 2017 г. в Германии обсуждался запрет нацистских символов в игре Wolfenstein II: The New Colossus. События в ней разворачиваются в альтернативной вселенной, где нацисты победили во Второй мировой войне. Чтобы игру можно было продавать в Германии, все свастики были заменены треугольными символами, а Адольфа Гитлера лишили усов. Данная мера была вызвана тем, что Уголовный кодекс ФРГ запрещает публичное изображение символов Третьего Рейха. При этом запрет не касался фильмов как произведений искусства (то есть как суверенных миров. — Прим. мое. — *Д. Г.*). В 2018 году этот принцип распространился и на компьютерные игры при условии их «социальной адекватности»[7]. В то же время в апреле 2021 г. суд в Вологде оштрафовал россиянина за демонстрацию постера к данной игре, содержащей свастику[8].

Не оспаривая идею суверенности миров, социологи расходились лишь в вопросе их изолированности друг от друга. Щюц считал, что эти миры замкнуты и изолированы, а Джеймс полагал, что иные миры являются «колониями» мира повседневности и между ними существуют переходы.

Правовые границы реальностей

Для юридической практики выбор одной из изложенных концепций взаимодействия миров имеет ключевое значение, влияющее на вопросы правового регулирования отношений, возникающих внутри игрового мира, и отношений, связанных с пересечением границы реального и игрового миров.

---

[7] См.: URL: https://www.rbc.ru/society/10/08/2018/5b6dd0ab9a79473c308ec9b8

[8] См.: URL: https://xn--35-dlcmp7ch. xn--p1ai/news/2021/03/16/geymera_iz_vologdy_oshtrafovali_za_publikaciyu_postera_igry_wolfeinstein

Представляется, что оптимальным правовым подходом будет концепция, соединяющая взгляды относительно изолированности и органичности миров. Суть этого подхода состоит в том, что сам игровой мир должен считаться суверенным и не подчиняться юридическим законам реального мира, но этот суверенитет должен прекращаться при наличии интерактивности, то есть намеренного перехода реального мира в мир игровой и обратно. То есть такой подход можно назвать *суверенно-интерактивным*.

Что касается суверенности игрового мира, то в пользу такой концепции свидетельствует конституционная гарантия свободы мысли и слова (ст. 29 Конституции РФ). Эти свободы как выражения естественных прав человека исходят из того, что человеку невозможно запретить мыслить, а поскольку слова являются регистрацией мысли, нельзя запретить и высказывания. Игровой мир представляет собой, прежде всего, продукт мысли, имеющей не только словесное, но и техническое и художественное воплощение. Поэтому требовать правового регулирования такого мира равносильно ограничению возможности мыслить.

Интерактивность игрового и реального миров

Говоря об интерактивных аспектах, необходимо иметь в виду, что интерактивность можно констатировать в случаях прямого взаимодействия реального и игрового миров. Так, покупка виртуального инвентаря за реальные деньги подлежит правовому регулированию как отношения по купле-продаже, а покупка на игровую валюту предметов внутри игрового мира не подлежит правовой регламентации, поскольку такие действия совершаются исключительно внутри игрового мира. При этом, если игровой мир создан исключительно как средство коммуникации людей в реальном мире или как цифровизированное пространство, то такой игровой мир подлежит полноценному правовому регулированию.

Примером подобного игрового мира служат онлайн-казино, в которых игровой мир не выполняет функций иной реальности, а лишь переносит игровой процесс в онлайн-среду. На практике подобные ситуации вызывают для правоприменителя подлинную сложность.

Так, в 2008 г. ФБР предъявило ряд претензий создателям сетевого проекта Second Life (Вторая жизнь). К началу 2008 г. в игре были зарегистрированы более 10 млн. участников. Игра представляла собой виртуальное, утопическое государство. В ней существовала своя игровая

валюта — линден-доллары, которые можно было легко обменять на наличность и обратно. Именно данное обстоятельство позволило ФБР начать уголовное преследование создателей игры за «открытие игорных домов», поскольку на виртуальной территории Второй жизни участники могли потратить свои виртуальные сбережения не только в виртуальных магазинах и виртуальных ресторанах, но и в виртуальных казино[9]. Однако — с учетом изложенной концепции — «игорный дом» как элемент виртуального мира не может быть приравнен к реальному игровому миру.

В России подобные проблемы также становятся актуальными. Так, в октябре 2021 г. Банк России выявил распространение нового типа финансовых пирамид в форме «онлайн-инвестиционных игр». Такого рода финансовые пирамиды «привлекают граждан возможностью легкого заработка и своей простотой, игровой формой, — так объяснил глава департамента Банка России. — Обычно пользователь может зарегистрироваться в игровом экономическом проекте с возможностью вывода средств, покупает определенного персонажа или, например, виртуальную недвижимость, которые и должны приносить доход. Но для того, чтобы получать вознаграждение или выигрыш, нужно приводить в проект новых игроков — как правило, знакомых или родственников»[10]. Представляется, что в данном случае правовые претензии Банка России могут считаться обоснованными, поскольку налицо создание игрового мира исключительно для проведения финансовых операций, не относящихся к суверенной реальности.

Игровой мир и интеллектуальная собственность

В сфере интеллектуальной собственности суверенно-интерактивный подход к правовому положению игрового мира также имеет огромное практическое значение. Так, размещение чужого товарного знака внутри игрового мира не должно считаться нарушением, поскольку в игровом мире нет реальных товаров и услуг, в отношении которых товарный знак мог бы выполнить индивидуализирующую функцию. Ведь по правовой сущности товарный знак является средством индивидуализации, призванным интенсифицировать реализацию товара в реальном мире. Но это правило не будет работать, если игровой элемент, маркированный товарным знаком, будет вы-

[9] См.: http://www.fbi.gov/stats-services/publications/2011-national-gang-threat-assessment/2011%20National%20Gang%20Threat%20Assessment%20%20Emerging%20Trends.pdf

[10] См.: https://www.rbc.ru/finances/29/10/2021/617a9d0a9a794781fdb3898e

полнять рекламную функцию — тогда игровой мир будет снабжен опцией приобрести товар в реальном мире с помощью игрового интерфейса.

Но если для создания игрового мира будет использован какой-либо результат интеллектуальной деятельности (песня, картина), то в этом случае должен работать интерактивный принцип и такие действия должны подлежать правовому регулированию в соответствии с гражданским законодательством.

Определение границ игрового и реального миров

В канун Хэллоуина 1938 г. в эфире радиостанции CBS вышел радиоспектакль «Война миров» по роману Герберта Уэллса о вторжении марсиан на Землю. Перед передачей диктор объявил о начале спектакля, но его, разумеется, никто не услышал. Спектакль начался, и диктор известил о приземлении на Землю жутких машин, истребляющих людей и инфраструктуру смертоносными лучами. Затем «репортер» сообщил, что машины выпустили газ по всей Америке.

После этих слов люди, приняв спектакль за реальные новости, собрали в спешке вещи и начали покидать города. Испуганные люди прятались в больницах и требовали у полиции выдать оружие для защиты от марсиан. Панику удалось унять только к утру. Согласно данным соцопросов охват аудитории радиопостановки составил 6 млн человек, причем поверили в реальность атаки 1,2 млн. Через 10 лет, в феврале 1949 г., этим же маркетинговым ходом воспользовалась эквадорская радиостанция. Эффект был тот же, но последствия различны. В США люди принялись обращаться с исками о компенсации, а в Эквадоре предпочли разгромить офис редакции. Американские суды, отказывая в исках, исходили из того, что неважно, как люди воспринимают информацию, — важно, что она означает буквально.

Описанные прецеденты наглядно показывают, что люди зачастую могут путать границы реального и художественного миров. И в этом нет ничего удивительного, поскольку согласно важнейшему социологическому принципу, сформулированному американским социологом Робертом Мертоном в «социальной теореме Томаса», если люди считают ситуации реальными, они оказываются реальными по последствиям. Именно поэтому, принимая радиопостановку за реальные новости, люди впадают в панику и происходит смешение мифа и реальности.

Однако право не может и не должно заниматься регулированием правоотношений, исходя из их индивидуального восприятия, оно

рассматривает события, основываясь на их буквальном содержании. Даже частное право, как вытекает из ст. 431 ГК РФ, при квалификации условий правоотношений руководствуется не частным, а государственным языком, толкуя значение слов в их буквальном, а не индивидуальном понимании. Разные люди могут совершенно по-разному воспринимать одну и ту же реальность и даже путать ее с иной реальностью, и в таком случае задача права и правоприменителя состоит в том, чтобы сделать отношения объективными, определив, где границы реального мира, а где — художественного, где право может применяться, а где — нет.

Собственно, суть правовой квалификации состоит в сопоставлении реального явления с правовой регламентацией. Если человек принимает четко объявленную радиопостановку реальной новостью, то суд не может защищать его убытки, вызванные ошибочными представлениями. Неправильное восприятие реальности должно составлять проблему для ошибающегося, а не окружающих. И тем более право не должно допускать собственного вмешательства в суверенность иных миров под тем предлогом, что эти миры провоцируют людей к опасному поведению в реальности.

Однако в настоящий момент именно названная алармистская тенденция наблюдается в сфере игровых миров. Игры пытаются представить криминогенным фактором, связывая самые громкие инциденты с их влиянием. Так, российские депутаты несколько раз предлагали законодательно бороться с видеоиграми, ссылаясь на то, что они провоцировали людей на массовые убийства, которые организовывали подростки в школах (в Москве в 2014 г., в Керчи в 2018 г. и в Казани в 2021 г.)[11].

Тенденция связывать массовые расстрелы в школах с компьютерной игрой возникла сразу же после первого подобного случая в американской школе Колумбайн в 1999 г. Поскольку стрелки увлекались игрой Doom, в обществе сразу зазвучали призывы запретить подобные игры. В разное время начали появляться социологические исследования, пытающиеся установить связь между играми и насилием. Одним из главных критиков видеоигр за жестокость стал профессор психологии Университета Айовы Крейг Андерсон, занимающийся этой проблематикой с начала 2000-х гг. По его мнению, жестокие игры вызывают возбуждение и негативные эмоции, повышают знания детей о том, как работает агрессия, и снижают социальные навыки. Также профессор нашел связь между низкими оценками и любовью

[11] См.: URL: https://trends.rbc.ru/trends/social/60c24c329a7947f3b2223dc1

к играм[12]. В работе 2007 г. они вместе с коллегой Брэдом Бушманом сравнили влияние видеоигр на агрессивность с сигаретами, вызывающими рак легких[13].

В 2014 году профессор психологи Стетсонского университета (ранее также работал в Техасском университете A&M) Кристофер Фергюсон в соавторстве с психологом, профессором университета Мюнстера Мальте Элсоном представил исследование, в котором раскритиковал идеи Андерсона и других ученых, призывая их аккуратно приводить аргументы и не допускать паники. Элсон и Фергюсон подчеркивают, что с каждым новым поколением люди становятся менее агрессивными, несмотря на то, что уделяют много времени Интернету и играм. По мнению ученых, вероятность агрессивного поведения увеличивается при наличии внешних факторов, таких как насилие в семье. Позже Фергюсон отмечал, что отношение к видеоиграм зависит от возраста ученых: чем они старше, тем больше уверены, что игры влияют на уровень агрессии, а, кроме того, называя видеоигры причиной массовых расстрелов, политики отвлекают граждан от контроля за оборотом оружия.

Обвинение видеоигр в провоцировании насилия с антропологической точки зрения абсолютно понятно. Человечество с трудом расстается с иллюзиями о действительности магии, в том числе симпатической магии[14]. «Подобное порождает подобное» — таков принцип симпатической магии. Как туземец верит в то, что, если изготовить куклу человека или получить его изображение и причинить вред кукле или изображению, то реальный человек так же испытает боль. Сохраняя подобные суеверия, люди остерегаются выкладывать фото в публичный доступ, боясь сглаза или порчи. А сторонники запрета видеоигр, руководствуясь этой «логикой», считают, что игры с насилием порождают насилие.

Между тем значительная часть исследований показывает, что игры с элементами насилия в реальности не только не провоцируют преступления, но и снижают их уровень, так как дают разрядку. Например, в исследовании Скотта Каннингема, Бенджамина Энгельштеттера и Майкла Р. Уорда говорится о связи между популярностью интерактивных развлечений и снижением уровня уличной преступ-

[12] См.: URL: https://www.govinfo.gov/content/pkg/CHRG-106shrg78656/pdf/CHRG-106shrg78656.pdf

[13] См.: URL: https://www.researchgate.net/publication/232478338_Measuring_the_Strength_of_the_Effect_of_Violent_Media_on_Aggression

[14] См. подробнее о симпатической магии: *Фрэзер Дж. Дж.* Золотая ветвь. Исследование магии и религии / Пер. с англ. М. К. Рыклина. М., КоЛибри, Азбука-Аттикус. 2018 г.

ности среди молодежи. Ученые пришли к выводу, что у геймеров падает интерес к вандализму, грабежу и разбою[15]. А в 2014 году Патрик Марки вместе с женой Шарлотт Марки опубликовали исследование, в котором установили связь между снижением количества преступлений и продажей новых игр таких серий, как Grand Theft Auto и Call of Duty[16].

Возрастная маркировка как граница игрового и реального миров

Но с точки зрения правовых основ, невозможно обвинять игры в провоцировании преступлений, поскольку детерминация как часть состава преступления требует считать причиной преступления непосредственное действие, а не предшествующие события, имеющие факультативное значение. Пользуясь принципом лоббистов свободного обращения оружия, согласно которому убивают не пистолеты, а люди, можно так же сказать и об играх. При этом едва ли игры сочтут причиной миллионного состояния, если кто-либо из списка Forbes признается, что с детства любил видеоигры.

Поэтому с учетом принципа суверенности игрового мира мы не можем его запрещать только потому, что нездоровые люди не могут отличить реальность от вымысла. Тем не менее, чтобы снять социальную напряженность и исключить спекуляции на данную тему, стоит всячески приветствовать систему маркировки контента.

Данная мера соответствует требованиями интерактивного регулирования игрового мира. Так, с 1994 г. за маркировку в играх отвечает негосударственная некоммерческая организация Entertainment Software Rating Board (ESRB). Перед выпуском игры на рынок создатели обязаны отправить в ESRB сценарий игры и описать эпизоды, в которых встречаются насилие, секс, мат, употребление алкоголя и т. д. По итогам ESRB присваивает возрастной рейтинг[17].

В России с 2012 г. действует Федеральный закон от 29 декабря 2010 г. № 436-ФЗ «О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию», согласно которому игры относятся к информационной продукции, подлежащей возрастной маркировке. При этом критерии маркировки крайне абстрактны и спорны,

[15] См.: URL: https://ocw.metu.edu.tr/pluginfile. php/5587/mod_resource/content/2/Cunnigham_Engelstaetter_2011.pdf

[16] См.: URL: https://nature.berkeley.edu/garbelottoat/wp-content/uploads/markyetal-2014.pdf

[17] См.: URL: https://trends.rbc.ru/trends/social/60c24c329a7947f3b2223dc1

а требования к экспертам формальны, что не гарантирует качественной экспертизы.

Тем не менее государство удовлетворено работой данного института, считая, что возрастно-психологический подход к оценке вредного воздействия информационной продукции на психическое развитие, здоровье и психологическое благополучие детей, ставший основой Федерального закона «О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию», показал достаточно высокую эффективность, исполняя основную задачу — сигнализировать родителям о том, что некий контент содержит информацию, которая может представлять угрозу для ребенка[18]. При этом стоит напомнить, что названный закон принимался без широкого обсуждения, став неожиданностью для участников информационной индустрии и контролирующих органов, не понимающих, как его применять.

Надо отметить, что философия закона, предусматривающего презумпцию информационного вреда от контента здоровью и развитию детей, только подпитывает чувство страха, а не защищает от него. Подлинной же задачей демократического государства являются обеспечение свобод существования суверенных миров как продуктов человеческой мысли и стимулирование повышения уровня просвещения, позволяющего людям не воспринимать вымысла всерьез.

[18] Концепция информационной безопасности детей, утвержденная распоряжением Правительства РФ от 2 декабря 2015 г. № 2471-р.

1.5. Арбитраж и медиация в киберспорте

(Б. А. Карпычев)

В современном информационном поле немало утверждений о возрастающей с каждым годом популярности киберспорта как культурного явления. Но всё чаще появляются основания говорить о киберспорте как о системе правоотношений между разнообразными экономическими агентами, не уступающей в своей комплексности индустрии традиционных видов спорта.

С ростом спортивной индустрии последовательно растет и количество заключаемых сделок, формирующих капитализацию отрасли, — подавляющее большинство их редко связано с играми как таковыми. Первостепенными источниками дохода для субъектов индустрии являются рекламные контракты со спонсорами: по данным агентства Nielsen количество спонсорских проектов в индустрии с 2014 по 2019 г. выросло в 60 раз (с 20 до 1173)[1]. Доходы от таких контрактов для клубов, издателей игр, организаторов соревнований и киберспортсменов могут исчисляться миллионами долларов, и в 2021 г. именно доходы от спонсорства составили более 60% капитализации отрасли, за ними идут доходы от распоряжения правами на трансляции мероприятий и доходы издателей игр от лицензионных соглашений, тогда как доходы от продажи билетов и сувенирной продукции вместе составляют менее 7% капитализации индустрии киберспорта[2].

В первом приближении возрастание объема обязательств неразрывно связано с ростом случаев их ненадлежащего исполнения. В свою очередь этот факт влечет увеличение количества споров, диктующих потребность в их судебном или внесудебном разрешении. И хотя споры в индустрии киберспорта не получают такой широкой огласки, как споры в индустрии традиционных видов спорта, всё больше сведений относительно подобных споров доходит до сведения общественности. При этом речь идет не только о сугубо спор-

[1] См.: eSports Playbook for brands 2019 (30 Arpil 2019) // [Electronic resource] available at URL: https://nielsensports.com/esports-playbook-for-brands-2019/

[2] См.: Newzoo»s Global Esports & Live Streaming Market Report 2021 | Free Version (9 May 2021) // [Electronic resource] available at URL: https://newzoo.com/products/reports/global-esports-live-streaming-market-report

тивных конфликтах (применение допинга[3], нарушение этики[4] и т. д.), но и о нарушениях обязательств профессиональными коммерсантами индустрии (невыплата вознаграждений командам организаторами турнира[5], нарушение порядка распоряжения правами на трансляции[6] и т. д.). Тем более примечательно, что данные споры пока не выходят на стадию вынесения финального решения суда и так или иначе разрешаются в досудебном порядке или мировыми соглашениями, условия которых не разглашаются. В таких условиях разумно ставится вопрос о спросе на альтернативные порядки разрешения споров в киберспорте, исследованию которого в основном и будет посвящен данный параграф.

Возможные споры и источники soft law внутри индустрии

Как уже отмечалось, в индустрии киберспорта складывается множество правоотношений: издатели игр получают вознаграждение за использование их видеоигр на соревнованиях, площадки проведения турниров продают права на трансляции и заключают соглашения об участии с киберспортивными клубами, киберспортсмены монетизируют свое мастерство, в том числе, посредством получения пожертвований от фанатов, спонсоры продвигают репутацию своих брендов путем финансирования всех экономических агентов отрасли. Это далеко не полный список, однако для эффективного исследования потенциально вытекающих из них споров и процедур их разрешения следует их классифицировать. С этой целью следует обратиться к уже накопленным знаниям в отношении споров в традиционных видах спорта, которые могут быть успешно заимствованы для исследовательских целей настоящего параграфа.

---

[3] См.: *Hamstead C.* Nobody talks about it because everyone is on it»: Adderall presents esports with an enigma (13 February 2020) // URL: https://www.washingtonpost.com/video-games/esports/2020/02/13/esports-adderall-drugs/

[4] См.: *Ankel S.* A Russian esports team was disqualified from a tournament after one of its players drew a «Z» symbol in a game against Ukrainian opponents (3 May 2022) // [Electronic resource] available at URL: www.insider.com/russian-esports-team-disqualified-after-player-draws-z-in-game-2022-5#

[5] См.: *Matthiesen T.* Valve files lawsuit against Dota 2 tournament organizer GESC over outstanding payments worth over $750,000 (21.12.2019) // InvenGlobal [Electronic resource] available at URL: https://www.invenglobal.com/articles/10012/valve-files-lawsuit-against-dota-2-tournament-organizer-gesc-over-outstanding-payments-worth-over-750000

[6] См.: *Rizzi A., Serao N., Liam N.* Esports in Italy: an industry ready to take off (or still in search of its regulatory soul)? // Interactive Entertainment Law Review. 2019. Vol. 2. № 1. P. 46.

Современная отечественная и зарубежная доктрина предлагает множество вариантов теоретического осмысления поставленной задачи. Так, согласно позициям некоторых зарубежных авторов самыми распространенными типами споров в индустрии традиционных видов спорта являются споры, вытекающие из договорных отношений со спортсменами; дисциплинарные споры, в том числе в связи с допингом или агрессивным поведением; споры, возникающие из-за организационных вопросов соревнований; спонсорских отношений; другие отраслевые экономические диспуты[7].

Иная позиция, выдвинутая в отечественной доктрине А. М. Бриллиантовой, состоит в том, чтобы разделять спортивные споры на четыре группы: споры, касающиеся исключительно коммерческой стороны правоотношений в области спорта; споры между спортсменами и спортивными организациями, связанные с вопросами найма и трудоустройства; споры между спортивными организациями в отношении распределения между ними функций и полномочий; споры по поводу дисциплинарных санкций, применяемых спортивными организациями к их членам и участникам — индивидуальным и коллективным[8].

В отечественной доктрине также исследовались и вопросы категоризации споров в киберспорте. Так, В. А. Абдуллина к наиболее актуальным предметам киберспортивных споров предлагает относить споры разработчиков игр и организаторов турниров относительно правил матчей; политику привлечения к ответственности за игровые нарушения; реализацию игровых товаров в виртуальных маркетах и последующий обмен среди игроков; вопросы функционирования киберспортивных команд и организаций; споры, связанные с модификацией программного обеспечения, использованием чит-кодов; проведение стримингов и др.[9].

Обобщая исследованные позиции во взаимосвязи с собственной спецификой индустрии киберспорта и киберспортивных соревнований, видится целесообразным разбить все потенциальные споры в индустрии киберспорта на две родовые категории: коммерческие и сугубо спортивные.

---

[7] См.: *Nafziger J.* International Sports Law: A Replay of Characteristics and Trends // The American Journal of International Law. 1992. Vol. 86, № 3. P. 505–506.

[8] *Бриллиантова А. М.* Спортивный арбитраж как способ рассмотрения споров в области профессионального спорта (сравнительно-правовой аспект) // Спорт: экономика, право, управление. 2004. № 2. С. 6.

[9] *Абдуллина В. А.* Споры в сфере киберспорта: вопросы forum conveniens, эффективных процедур и обеспечительных мер // Арбитражный и гражданский процесс. 2021. № 11. С. 2.

В первую (коммерческую) категорию входят такие диспуты, которые вызваны скорее неисполнением договорных обязательств стороной в частных правоотношениях, связанных с киберспортом сугубо экономически. К таким спорам можно, например, отнести споры между рекламодателями и клубами, вытекающие из спонсорских контрактов; требования издателей к организаторам из несогласованного выгодного использования их игры для мероприятия; споры о медиаправах на трансляции между организаторами и стримерами/стриминговыми платформами; споры из контрактов между киберспортсменами и клубами.

Ко второй (сугубо спортивной) категории относятся все споры, вытекающие из несоблюдения организаторами или самими спортсменами правил проведения соревнований. Но в условиях, когда правила киберспортивных дисциплин сегментарно освещены во многом лишь издателями игр и немногочисленными ассоциациями, сильно отличаясь по своей природе, более системные и универсальные выводы о предметах споров требуют дополнительного утончения.

В первом приближении может показаться, что в спортивных диспутах гораздо меньше денежной заинтересованности участников рынка: ведь по сути в таких спорах речь идет в основном о вопросах защиты репутации. Однако соблюдение принципа «fair play» киберспортсменами напрямую влияет на репутацию издателей, а также на привлекательность самих клубов и площадок проведения соревнований для рекламодателей: именно по этой причине защита интересов киберспортсменов и их побед имеет приоритетное для клубов значение.

На это, в частности, указывает существование внутри отрасли такой институции, как Коалиция за добросовестность в киберспорте (ESIC), которая на данный момент является источником soft law в индустрии в вопросах добросовестности действий экономических агентов индустрии. Перспективы деятельности данной организации в сфере альтернативного разрешения споров будут исследованы в следующем параграфе, тогда как в текущий момент особый интерес для изучаемого вопроса представляет глубоко проработанный перечень дисциплинарных проступков в области киберспорта, разработанный этой организацией в Кодексе поведения[10].

Кодекс поведения ESIC выделяет нарушения четырех категорий тяжести, где четвертая категория включает наиболее тяжкие проступки.

[10] ESIC Code of Conduct // [Electronic resource] available at URL: https://esic. gg/codes/code-of-conduct/

Нарушения первой категории — злоупотребления техническими несовершенствами оборудования (наушники, клавиатура, микрофон и т. д.), которое предоставлено организаторами турнира (включая его порчу); неповиновение или выражение открытого неуважения к рефери или организаторам турнира; использование агрессивной лексики во время участия во время участия в соревновании; публичная критика или неуместное публичное высказывание о событиях матча или в отношении игрока, персонала поддержки игрока, должностного лица или команды независимо от того, когда они были сделаны[11].

Нарушения второй категории — настойчивая демонстрация несогласия с решением рефери или Комиссара по этике (или его представителя) во время матча или в течение киберспортивного мероприятия; нарушение требований мероприятия к одежде или инвентарю, а также нарушение коммерческих и медиа-обязательств во время матча или киберспортивного мероприятия; серьезная публичная критика или неуместное публичное высказывание о событиях матча или в отношении игроков, специалистов команды, должностного лица или команды в целом — независимо от того, когда они были сделаны; неуместный и преднамеренный физический контакт между игроками и/или персоналом поддержки игроков и/или должностными лицами во время матча или мероприятия; угрозы или агрессивное приближение к другому участнику или должностному лицу во время матча или мероприятия; умышленное и злонамеренное отвлечение или создание помех другому участнику во время матча; серьезное оскорбление достоинства другого игрока, персонала службы поддержки игроков, должностного лица или любого другого третьего лица во время матча или события; любая попытка манипулировать матчем по неуместным стратегическим или тактическим причинам (за исключением коррупции)[12].

Нарушения третьей категории — запугивание любого участника речью или поведением (включая жесты); жульничество или покушение на жульничество с целью победы в матче (включая — неисчерпывающе — использование таких форм жульничества, как Map Hack[13], Aim Bot[14], Ghosting[15] и любого другого программного обеспечения (ПО), ко-

[11] ESIC Code of Conduct, Art. 2.1.1–2.1.5.

[12] ESIC Code of Conduct, Art. 2.2.1–2.2.11.

[13] Использование внешнего ПО для получения большего обзора, чем предусмотрено игровой механикой.

[14] Использование внешнего ПО для автоматического поражения противников при стрельбе из оружия.

[15] Получение дополнительной информации об игре, обычно о противнике, из сторонних источников — таких как зрители стримов или зрители в прямом эфире.

торое напрямую вмешивается в игровое ПО, чтобы получить какое-либо преимущество в игре)[16].

Нарушения четвертой категории — угроза нападения на участника во время матча или мероприятия; нападение на другого участника, любое другое лицо (включая зрителя) во время матча или мероприятия; любые акты насилия в среде матча или мероприятия (включая любую гостиницу или другое жилье, в котором проживают более одного игрока или команды во время или непосредственно до/после мероприятия); жульничество или покушение на жульничество в целях достижения победы в раунде[17].

Допинговые правонарушения перечислены в Антидопинговом кодексе и включают — помимо непосредственно употребления допинга — также участие в распространении допинга, склонение к употреблению допинга, фальсификацию или покушение на фальсификацию допинг-проб и другие смежные нарушения[18]. Нарушения в сфере допинга квалифицируются как нарушения четвертой категории и могут повлечь за собой — в зависимости от повторности нарушения и его тяжести — наказание в размере от 100% суммы выигрыша до пожизненной дисквалификации[19].

Антикоррупционным кодексом предусмотрена ответственность за различные формы коммерческого подкупа и коррупции с целью влияния на итоги матчей и соревнований; заключение пари при условии прямой связи со спортивным событием, на результаты которого оно заключается; недобросовестное использование инсайдерской информации, равно как и прямое или косвенное подстрекательство, побуждение, заманивание, инструктирование, убеждение, поощрение, намеренное содействие или разрешение любого из перечисленных в настоящем абзаце действий[20]. Указанные правонарушения наказываются дисквалификацией или штрафом, подробный порядок определения которых для каждого конкретного случая с перечнем всех принимаемых во внимание субъективных и объективных обстоятельств определен в ст. 6 Антикоррупционного кодекса[21].

В качестве санкций предусмотрены предупреждение, выговор, штраф в определенной доле от суммы призового фонда мероприятия, дисквалификационные очки (по достижении восьми очков субъект от-

[16] ESIC Code of Conduct. Art. 2.3.1–2.3.4.
[17] ESIC Code of Conduct. Art. 2.4.1–2.4.5.
[18] ESIC Anti-Doping Code. Art. 2.1–2.10.1.
[19] ESIC Anti-Doping Code. Art. 7.5.
[20] ESIC Anti-Corruption Code. Art. 2.1–2.4.
[21] ESIC Anti-Corruption Code. Art. 6.

страняется от участия в мероприятии до его завершения) и дисквалификация на определенный срок (включая пожизненную дисквалификацию)[22]. Организации же — в случае установления причастности к таким нарушениям — могут также понести ответственность в форме исключения из членов ESIC[23].

Строгость наказания, как уже упоминалось, зависит от категории тяжести проступка и количества совершенных дисциплинарных проступков в прошлом. Так, в случае первичного нарушения первой категории последует предупреждение/выговор и/или штраф в размере до 25% от призового фонда матча и/или мероприятия (или эквивалентная сумма для лиц, не являющихся игроками). Тогда как в случае с нарушениями третьей и четвертой категории — в зависимости от повторности — за действие может грозить санкция в виде пожизненной дисквалификации[24].

Невзирая на вполне детальную регламентацию исследуемого в параграфе вопроса в нормах ESIC, рассматриваемый документ отличается рядом несовершенств. В первую очередь его положениям не хватает более проработанных дефиниций используемых понятий. Например, не проработаны критерии установления разных степеней нарушения личных границ других участников, порядок определения степени серьезности критики в отношении других участников мероприятия и т. д. Это создает основания для споров о толковании правил и правовую неопределенность. Не хватает также определения конкретного срока, в течение которого лицо считается подвергнутым дисциплинарной ответственности, или указания на бессрочность такого статуса.

Некоторые правила кажутся излишне ограничивающими субъектов соревнований, в частности, к таким положениям следует отнести запрет критики в отношении участников (от других игроков до организаторов) мероприятия, которая — в зависимости от «серьезности» — может образовывать проступок первой или второй категории. Образует ли объективную сторону такого проступка критика участника, уличенного в жульничестве, или публичная критика организатора, не выполнившего обязательства по обеспечению стабильного LAN-соединения между компьютерами игроков? Правила в текущей степени их разработанности предполагают скорее утвердительный ответ на данный вопрос.

Наконец, исследованные источники обязательны к соблюдению только для членов ESIC, в кругу которых по-прежнему нет большого

[22] ESIC Code of Conduct. Art. 7.3.
[23] ESIC Code of Conduct. Art. 2. A. 1.
[24] ESIC Code of Conduct. Art. 7.3.

числа важных игроков рынка — по этой причине говорить о повсеместном использовании рассмотренных источников «мягкого права» не приходится, а устанавливаемые отдельными издателями или операторами турниров правила зачастую касаются куда более узкого спектра нарушений[25].

Таким образом, в классификации киберспортивных спортивных споров критически важным представляется выделение следующих категорий сугубо спортивных споров.

Во-первых, споры, вытекающие из использования допинга: данная проблема актуальна для сферы киберспорта ничуть не меньше, чем для традиционного спорта. Вместе с тем она является абсолютно неурегулированной, в свете чего ряд спортсменов злоупотребляют психостимулирующими препаратами (в первую очередь аддераллом) для увеличения степени концентрации и реакции[26].

Данное преимущество может сыграть ключевую роль в победе, особенно в индивидуальных соревнованиях, где наиболее важным показателем эффективности спортсмена является APM. Этот термин используется в видеоиграх, в частности, в жанре RTS, для отражения количества действий, которые игрок может совершать за одну минуту. Использование психостимуляторов позволяет получить неоправданное преимущество перед оппонентом. Тем не менее дисквалификация игроков, открыто использующих допинг и практики допинг-проб, до сих пор не получила повсеместного распространения в киберспорте.

Однако в данном направлении уже достигнуты определенные успехи. В частности, ESIC разработала и применяет Антидопинговый кодекс[27] и Положение о запрещенных веществах для спортсменов[28]. Ряд лицензий издателей игр на проведение соревнований также недвусмысленно указывают на необходимость устранения всех потенциальных рисков для репутации издателя, к которым без всяких сомнений разумно будет отнести и исследуемое злоупотребление.

---

[25] См., например: The CS: GO Major Series Supplemental Rulebook (2022) // [Electronic resource] available at URL: https://counter-strike.net/csgo_major_supplemental_rulebook // League of Legends Code of Conduct // Available via link: https://vk.com/away.php?to=https%3A%2F%2Fwww.leagueoflegends.com%2Fen-us%2Fevent%2Fleague-of-legends-code-of-conduct%2F&cc

[26] См.: *Hamstead C.* Op. cit.

[27] ESIC Anti-Doping Code // [Electronic resource] available at URL: https://esic. gg/codes/anti-doping-code/

[28] В них включаются, в частности, декстроамфетамин (аддералл), амфетамин сульфат, модафинил и армодафинил и другие виды широко распространенных прескриптивных психостимуляторов. См. подробнее: ESIC ESports Prohibited List 2016 (Valid from 1 January 2016) // [Electronic resource] available at URL: https://esic. gg/codes/esic-prohibited-list/

Во-вторых, споры из злоупотребления техническими несовершенствами программного кода игр (abuse of bugs), являющиеся категорией спортивных споров, характерных именно для киберспорта. Недавнее расследование, проведенное бывшим администратором ESL (Esports League), выявило многочисленные случаи подобных злоупотреблений тренерами профессиональных команд в игре Counter Strike. Ошибка в коде игры приводила к тому, что тренеры могли информировать команду о движениях соперника из-за фиксации угла камеры тренера в заданном положении. В результате первичного расследования три тренера получили дисквалификацию со стороны ESIC (Esports Integrity Commission) на срок от трех до 24 месяцев. Кроме того, наказание распространялось на их команды, которые также были дисквалифицированы. В рамках данной категории также следует обращать внимание на использование читов участниками на киберспортивных соревнованиях[29].

К настоящему моменту расследование продолжается уже более двух лет и послужило поводом для наложения взысканий в форме отстранения от участия в профессиональных соревнованиях на более чем 80 человек. Комиссия подробно описывает мотивировку и логическое обоснование принятых решений, детально разбирая, в чем состояла сущность технического несовершенства игры, которым сторона злоупотребила, тяжесть жульничества в зависимости от различных обстоятельств и методологию исчисления размера наказаний. К примеру, комиссия указывает, что злоупотребление камерой от третьего лица в режиме наблюдателя влечет наложение взыскания в форме отстранения от участия в соревнованиях на 30 дней за каждый раунд, в котором такое злоупотребление было совершено[30].

В-третьих, серьезной проблемой в сфере киберспорта являются договорные матчи. Одним из первых крупных случаев такого нарушения стала история игрока в DOTA 2 «Solo» Алексея Берёзина, который в 2013 г. поставил 100$ с коэффициентом 3,22 на поражение своей команды. В результате команда проиграла, но организатор мероприятия — площадка StarLadder — в ходе собственного расследования установил этот факт, и игрок получил пожизненную дисквалификацию. Впоследствии наказание было смягчено до года дисквалификации. И это лишь

[29] Широко используемый в обыденном языке игроков «чит» (англ. to cheat — обманывать, мошенничать) можно определить как использование игроками сторонних программ, дающих необоснованное стратегическое и/или тактическое преимущество перед другими игроками.

[30] ESIC TO ISSUE CHARGES RESULTING FROM HISTORICAL SPECTATOR BUG INVESTIGATION (5 MAY 2022) // [Electronic resource] available at URL: esic. gg/press-release/esic-to-issue-charges-resulting-from-historical-spectator-bug-investigation/

одна из множества известных сообществу историй[31]. Споры о фактах участия спортсменов в схемах договорных матчей могут стать эффективным источником давления на самих спортсменов, поэтому важно иметь механизмы защиты от таких посягательств, в том числе в виде, например, беспристрастной и авторитетной арбитражной институции.

В-четвертых, актуальны и споры в связи с «неспортивным» поведением спортсменов и команд, нарушающим принятые в индустрии морально-этические стандарты. Данные случаи могут включать как неспортивное поведение, эффект которого не выходит за рамки матча, так и те ситуации, когда поведение игрока явным образом взаимодействует с реальностью за пределами «магического круга» игры.

Примером таких споров могут послужить действия игрока или игроков, не направленные прямо на победу в матче, а нацеленные в большей степени на грифинг[32] собственной команды или команды противника. Например, в FPS-дисциплине CS:GO игрок может намеренно подрывать экономику команды, иррационально покупая на заработанные в предыдущем раунде виртуальные средства оружие, «выкидывая» его из своего инвентаря за пределы доступного игрокам пространства в начале раунда, уменьшая как собственные шансы на выживание, так и шансы команды на успех в раунде. Другой пример: технические возможности CS:GO позволяют контролировать моторику тела своего персонажа. Определенные комбинации действий игрока после нейтрализации персонажа оппонента среди игроков принято интерпретировать как открытое неуважение к противнику. Несмотря на то, что подобное поведение можно расценивать как давнюю традицию среди игроков в дружеских матчах, подобный стандарт поведения на уровне международного соревнования воспринимается скорее как неприемлемый[33].

Не менее интересные примеры уже в рамках MOBA-дисциплины DOTA 2 приводит и В. В. Архипов, разбирая, в том числе, фидинг[34], кото-

[31] Продажный киберспорт: как в виртуальных соревнованиях торгуют победой (31 декабря 2016 г.) // Доступно по адресу: https://life.ru/p/954509

[32] Широко используемый в обыденном языке игроков многопользовательских игр термин «грифинг» (англ. griefing, от grief — печаль, огорчение и т. п.) можно определить как целенаправленное нарушение игрового опыта других игроков.

[33] Наибольшую гласность приобрел недавний кейс на одном из соревнований по FPS-дисциплине Valorant, где подобные действия были запрещены издателем игры Riot Games под угрозой дисквалификации. См. подробнее: No More Tea Bagging in Valorant, Banned by Riot (March 10th, 2021) // [Electronic resource] available at URL: https://checkpointxp.com/2021/03/10/no-more-tea-bagging-in-valorant-banned-by-riot-shorts/

[34] Широко используемый в обыденном языке игроков многопользовательских игр термин «фидинг» (англ. feeding, от feed — кормить) можно определить как целенаправленное улучшение экономических показателей противника за счет провоцирования

рый также может оказать существенное негативное влияние на команду за счет неоправданного усиления экономики оппонентов и ставит уместный вопрос о возможности привлечения спортсменов к договорной или деликтной ответственности за соответствующие действия[35].

С дисциплинарной точки зрения также важно рассмотреть и действия игроков, затрагивающие особенно чувствительные вопросы мировой истории и общественной жизни. Вопрос особенно обострился на фоне текущей ситуации в международной политике, которая радикализировала мнения и в среде участников киберспортивной индустрии. Не так давно организаторы Dota Pro Circuit 2021/22 для СНГ приняли решение отстранить российский клуб Virtus. pro за инцидент в матче против украинской команды Mind Games. Поводом послужило поведение игрока Virtus.pro «Pure» Ивана Москаленко, нарисовавшего букву Z на мини-карте игры во время паузы. Несмотря на итоговую победу Virtus.pro над Mind Games со счетом 2:0 и выход коллектива в финал верхней сетки, команду дисквалифицировали за данный поступок игрока и лишили права продолжить борьбу за главный приз чемпионата, сумма которого превышала 100 000 долларов, дополнительно снизив и шансы на участие в крупнейшем турнире по DOTA2 — The International[36].

Оставляя за рамками исследования политические вопросы, отметим, что данная мера кажется несоизмеримо строгой, так как, даже если квалифицировать данные действия в соответствии с нарушением второй категории по правилам ESIC[37] как тяжелое оскорбление противника. Это нарушение априори не влечет за собой дисквалификацию при его первичном совершении[38]. В подобных условиях было бы целесообразно обратиться к авторитетному трибуналу внутри индустрии для разрешения спора на месте, но российская организация решила этого не делать, на что, видимо, не в последнюю очередь повлияло как отсутствие унифицированных и общепринятых этических правил, так и по-прежнему существующий вакуум в пространстве общедоступного эффективного средства правовой защиты.

Таким образом, исследование типов возможных споров в киберспорте показывает высокую применимость не одних только уже нако-

ситуаций гибели своего персонажа или подконтрольных команде неиграбельных персонажей, что ведет к экономическому обогащению команды противника или слишком простому накоплению иных условных метрик эффективности.

[35] См.: *Архипов В. В.* Киберспортивное право: миф или реальность? // Закон. 2018. № 5. С. 88.

[36] См.: *Ankel S.* Op. cit.

[37] ESIC Code of Conduct. Art. 2.2.7.

[38] ESIC Code of Conduct. Art. 7.

пленных в сфере традиционных видов спорта наработок. Споры могут вытекать из каждого элемента системы правоотношений в индустрии и могут существенно различаться по своей материальной природе.

Однако если область коммерческих споров охватывается уже разработанными в важнейших для киберспорта правопорядках нормами материального и процессуального права, то сугубо спортивные диспуты пока не могут «похвастаться» схожим уровнем правовой определенности. В отличие от традиционных видов спорта, они страдают отсутствием унифицированных и понятных всем участникам правил. Очевидно, что определенные шаги в направлении решения данной проблемы уже приняты (наилучшей иллюстрацией чему представляются разработанные ESIC документы), однако — в сравнении с традиционными видами спорта — просматривается широкая перспектива для дальнейшего развития. Такая ситуация влияет, в том числе, на доступность эффективных средств правовой защиты, чему и будет посвящена следующая часть настоящего параграфа.

Зачем киберспорту альтернативные способы разрешения споров и почему государственных судов недостаточно?

Особенность киберспорта заключается в том, что его специфика приводит к известным сложностям в поиске компетентного органа для разрешения потенциального спора – это один из главных контраргументов к использованию государственных судов в качестве инструмента разрешения споров в данной индустрии.

Безусловно, государственные суды могут стать подходящим местом для разрешения трудовых споров клубов со спортсменами и абсолютного большинства коммерческих диспутов — даже в отношениях, осложненных иностранным элементом. Однако в спорах, глубоко погруженных в спортивную специфику, эффективнее пользоваться институтами альтернативных способов разрешения споров, которые приняты между участниками индустрии. Судя по всему, именно по этой причине спортсмены, например, довольно редко реализуют право на защиту своих интересов в государственных судах. Во многом это связано с наличием в спорте специализированных органов по рассмотрению споров: спортивного арбитража и юрисдикционных органов спортивных федераций и лиг[39].

[39] См.: *Якимова К. С.* К вопросу о разрешении органами спортивных федераций и профессиональных спортивных лиг индивидуальных трудовых споров со спортсменами // Трудовое право в России и за рубежом. 2021. № 3. С. 1.

Предполагается, что данное утверждение справедливо вообще для всех споров, связанных непосредственно с вопросами спорта, поскольку они зачастую требуют либо незамедлительного рассмотрения, либо глубоких познаний в отдельном виде спорта, а иногда сочетают в себе оба этих обстоятельства.

В традиционных видах спорта данная проблема часто разрешается существованием международных или национальных спортивных федераций, которым законодательно делегирована возможность в досудебном порядке разрешать соответствующие диспуты. Например, среди достоинств разрешения трудовых споров с участием спортсменов в органах спортивных федераций и лиг принято выделять оперативность разрешения спора; максимальный учет специфики конкретного вида спорта; обеспечение конфиденциальности рассмотрения спора; эффективность механизма исполнения решений (возможность применения спортивных санкций в виде штрафов, снятия турнирных очков, дисквалификации, запрета регистрировать новых спортсменов)[40].

Тем не менее при описанной вариативности возможных споров в индустрии киберспорта до сих пор нет какого-то независимого трибунала, который снискал бы повсеместную поддержку участников рынка или спортивной федерации, с регуляциями которой все субъекты отрасли соизмеряли бы свою свободу воли[41]. Это создает известные трудности в первую очередь для самих киберспортсменов и клубов в контексте наличия эффективных средств правовой защиты.

К примеру, в футболе для спортивных вопросов таким арбитром является Палата Международной федерации футбола (ФИФА). Палата руководствуется собственным регламентом, и в спорах с иностранным элементом (например, с зарубежным футболистом) преодолевается ряд трудностей при определении применимого к спору права. Как правило, Палата ФИФА будет выносить решение исходя из ее регламента, не обращая внимания на право гражданства футболиста или иную коллизионную привязку. Поскольку спорт является международной индустрией и футболисты часто переходят из клуба в клуб, такой подход позволяет участникам рынка не тратить время на изучение разнообразных и противоречащих друг другу правил и исходить в своих действиях из единых для конкретного спорта нормативов и правил,

---

[40] См.: *Якимова К. С.* Указ. соч. С. 2.

[41] См.: *Ptaszynski J.* ESports Disputes: Choosing your battleground (1 January 2018) // Доступно по адресу: https://www.twobirds.com/en/news/articles/2018/global/esports-disputes-choosing-your-battleground; *Lukomski. J.* eSports is in a dire need of arbitration court — here»s why (17 September 2020) // Доступно по адресу: https://lukomski-niklewicz. pl/esports-is-in-a-dire-need-of-arbitration-court-heres-why/

которые признаются общепринятым потенциальным арбитром на случай спора[42].

В киберспорте же в настоящий момент подобные институты только зарождаются, поэтому у участников рынка есть весьма ограниченный спектр альтернатив для эффективного разрешения споров.

Известные арбитражные институции — такие как LCIA, ICC, SCC и т. п. — располагают доверием международного бизнеса и, без всяких сомнений, имеют достаточную компетенцию для разрешения коммерческого спора, вытекающего, например, из нарушения условий спонсорских правоотношений, медиаправ на трансляции или даже нарушения лицензионных обязательств. Вместе с тем с учетом высокой стоимости и невысокой скорости процедуры такой выбор пока вряд ли является для большинства участников киберспортивного рынка удобной опцией.

Например, в LCIA только арбитражные сборы достигают в среднем 97 000 долларов США для всех рассмотренных дел и 32 000 долларов США для дел с суммой иска менее 1 000 000 долларов США. При этом цены на услуги LCIA — даже при такой сравнительной дороговизне по отношению к цене литигации, например, в английском государственном суде — видятся конкурентно низкими[43]. Так, согласно исследованию LCIA за разбирательство с ценой иска менее 1 000 000 долларов США в других популярных международных третейских судах возьмут в среднем еще бо́льшую сумму: в Арбитражном институте при Стокгольмской торговой палате (далее — SCC) — 33 000 долларов США; в Сингапурском международном арбитражном центре (далее — SIAC) — 33 000 долларов США; в Международном арбитражном центре Гонконга (далее — HKIAC) — 38 000 долларов США; в Международном арбитражном суде при Международной торговой палате (далее — ICC) — 42 000 долларов США[44]. А ведь помимо сборов сторонам предстоит также нести расходы на представителей, которые могут многократно превышать арбитражные расходы.

Коммерческие правоотношения за пределами непосредственно киберспортивных соревнований хотя и генерируют существенную

---

[42] См. подробнее: *Прокопец М. А., Рогачев Д. И., Вегер Ф.* Разрешение футбольных споров. Анализ практики Палаты по разрешению споров ФИФА, РФС и Спортивного арбитражного суда (г. Лозанна). М., Статут. 2012.

[43] Максимальная государственная пошлина в суде Великобритании при цене иска свыше 200 000 фунтов не может превышать 10 000 фунтов. См: Civil and Family Court Fees // [Electronic resource] available at URL: https://www.gov.uk/government/publications/fees-in-the-civil-and-family-courts-main-fees-ex50

[44] См.: LCIA Releases Updated Costs and Duration Analysis // [Electronic resource] available at URL: https://www.lcia.org/News/lcia-releases-updated-costs-and-duration-analysis. aspx

долю рыночной капитализации индустрии, но рассматриваемые по отдельности очень редко могут сформировать цену иска, оправдывающую столь высокие затраты на арбитраж в названных институциях. Однако даже в таких стоимостных условиях оговорки с отсылкой к перечисленным институциям можно обнаружить в истории киберспорта: так, в 2018 г. оговорка о порядке разрешения споров через единоличного арбитра от ICC с местом слушаний в Лос-Анджелесе (США) была включена в правила независимого оператора киберспортивных турниров для студентов Tespa — об этом говорилось в п. 12.2 правил соревнования по RTS «Starcraft II»[45]. Тем не менее указанный пример является редким исключением, и на данном этапе обращения в традиционные институции по указанным вопросам скорее всего будут менее эффективны, нежели в государственный суд.

Для сугубо спортивных споров в первом приближении подходящим форумом с устоявшейся международной репутацией в сфере спорта для рассмотрения киберспортивных споров мог бы стать Спортивный арбитражный суд в Лозанне (CAS) — согласно положениям ст. R27 Кодекса CAS все упомянутые в данном параграфе спорные ситуации гипотетически арбитрабельны по его правилам. Так, формулировка абз. 2 указанной статьи гласит: «Споры могут касаться принципиальных вопросов спорта или денежных вопросов, а также других интересов, связанных с практикой или развитием спорта, и могут включать, в более общем смысле, любую деятельность, прямо или косвенно связанную со спортом»[46].

В пользу возможности обращения в CAS свидетельствуют большой опыт оперативных ad hoc разбирательств на различных соревнованиях и спортивная специализация институции. Вместе с этим неизвестно, обладает ли CAS арбитрами, у которых есть необходимые профессиональные компетенции в сфере киберспорта. Более того, данная институция не заявляла об администрировании каких-либо споров из индустрии киберспорта, а ее представители не были замечены в качестве арбитров на каких-либо соревнованиях. Поэтому обращение в CAS участников отрасли за разрешением споров в текущих условиях кажется маловероятным.

Еще одним вариантом являются специализированные институции киберспортивных ассоциаций. С ноября 2016 г. существует соз-

[45] См.: 2018 STARCRAFT II COLLEGIATE 1V1 OFFICIAL RULES // [Electronic resource] available at URL: https://bnetcmsus-a.akamaihd.net/cms/content_entry_media/XL4NLFY1FRNO1534746437761.pdf Art. 12.2.

[46] Code of Sports-related Arbitration (In force as from 1 July 2020) // [Electronic resource] available at URL: www.tas-cas.org/fileadmin/user_upload/CAS_Code_2021__EN_.pdf Art. R27.

данный при участии Всемирной ассоциации киберспорта (WESA) Арбитражный суд киберспорта (ACES), поддерживаемый ESL (ведущим организатором киберспортивных турниров) и несколькими крупными игровыми издателями. Суть этого проекта, по-видимому, заключается в попытке создать киберспортивный аналог CAS.

Институция располагает базовым для спортивного арбитража регламентом, каких-либо специфических положений для регламента отраслевого арбитража не предлагает[47]. Устанавливается возможность передачи дела в данный арбитраж на базе арбитражной оговорки или соглашения, изначальным местом арбитража обозначается Цюрих (Швейцария), языком разбирательства является английский, предусмотрено рассмотрение дела составом из трех (по общему правилу) или одного арбитра, закрепляются особые правила для антидопинговых диспутов[48].

Помимо этого, Приложением «А» к названным арбитражным правилам определены и правила об исчислении арбитражных сборов. Институция не предлагает аналитики средней цены иска, и по этой причине установить среднюю цену ее услуг по администрированию спора не представляется возможным. Если отталкиваться от цены в 5 000 евро, спор с участием трех арбитров обойдется сторонам минимум в 10 700 евро[49], тогда как спор на ту же сумму в SCC будет стоить сторонам в 30 130 евро[50]. По антидопинговым спорам устанавливается фиксированная сумма в 1000 евро, которая затем увеличивается на 400 евро за каждый день слушаний[51], тогда как по правилам CAS истцу придется уплатить 1000 швейцарских франков для принятия дела к производству[52], после чего каждый час арбитра должен оплачиваться в размере дополнительных 300 франков минимум — без учета административных сборов и многочисленных сопутствующих расходов арбитров, которые также должны покрываться за счет платежей сторон[53].

---

[47] Например, было бы целесообразно установить особые требования к познаниям арбитров в индустрии или предложить более четкие этические правила для субъектов индустрии.

[48] См.: WORLD ESPORTS ASSOCIATION ARBITRATION RULES (In force as from 17 August 2016) // [Electronic resource] available at URL: http://www.wesa.gg/wp-content/uploads/2016/12/WESA-Arbitration-Rules-2016.pdf%20 Art. 2–5, 18.

[49] См.: Там же.

[50] SCC Arbitration costs calculator // [Electronic resource] available at URL: https://sccinstitute.com/our-services/calculator/

[51] WORLD ESPORTS ASSOCIATION ARBITRATION RULES.

[52] Code of Sports-related Arbitration (In force as from 1 July 2020) // [Electronic resource] available at URL: www.tas-cas.org/fileadmin/user_upload/CAS_Code_2021__EN_.pdf Art. R64.1.

[53] CAS SCHEDULE OF ARBITRATION COSTS (in force as from 1 January 2017) // [Electronic resource] available at URL: https://www.tas-cas.org/en/arbitration/arbitration-costs.html

Расценки на услуги ACES выглядят более демократично, учитывая предполагаемо более высокую степень компетенции в отраслевых вопросах, но можно ли считать даже такую цену оправданной, учитывая следующие факты?

К настоящему моменту арбитраж ACES, судя по всему, не администрировал споры, которые могли бы создать экспертную репутацию институции, если только все факты производств не были абсолютно конфиденциальны в соответствии с п. 36 Арбитражных правил WESA[54]. Данное обстоятельство вызвано, как представляется, тем, что институцию нельзя считать полностью независимой, поскольку она глубоко аффилирована с ESL. Это вносит обоснованную долю опасений на счет потенциальной предвзятости арбитров институции, например, в пользу клубов — членов WESA[55].

Альтернативой является созданная в 2015 г. Коалиция за добросовестность в киберспорте (ESIC), регуляции которой уже исследовались ранее, и работающая в качестве следственного и дисциплинарного органа для крупнейших организаторов турниров, включая ESL и World Cyber Arena (WCA). Основной специализацией организации являются кейсы разного рода жульничества на соревнованиях, и на данный момент это лидирующая институция для разрешения сугубо спортивных диспутов в сфере киберспорта. В отличие от ACES, ESIC уже прославилась разрешением нескольких громких дисциплинарных расследований.

Организация в пределах индустрии обладает беспрецедентной по уровню проработки нормативной базой, которая включает в себя семь документов, некоторые из которых уже были упомянуты в настоящем параграфе и в совокупности образуют Программу добросовестности ESIC. В нее входят, в частности, исследованные в прошлом параграфе источники «мягкого права»[56]. Каждый из документов, составляющих Программу добросовестности ESIC, написан с использованием высокого уровня навыков юридической техники и вносит правовую определенность как в спорные вопросы факта (к примеру, тот же допинг или неспортивное поведение), так и в процедурные (в том числе посредствам четкого распределения бремени доказывания, урегулирования вопросов исполнения решений, их обжалования внутри структуры ESIC и т. п.).

---

[54] WORLD ESPORTS ASSOCIATION ARBITRATION RULES.

[55] См.: *Shmatenko L.* L. e Sports — «It's in the Game»: The Naissance of a new Field of International Arbitration // 40 under 40 International Arbitration. 2021. P. 408.

[56] См. подробнее: ESIC Integrity Program // [Electronic resource] available at URL: https://esic. gg/codes/

Вместе с тем ESIC пока не стремится расширять сферу своей деятельности для решения и коммерческих споров, связанных с киберспортом, и специализируется сугубо на соблюдении участниками соревнований технических норм различных дисциплин, предлагая скорее не услуги арбитражной институции, а, подобно рассмотренному примеру с ФИФА, услуги дисциплинарной комиссии внутри спортивной федерации, унифицируя нормы поведения в индустрии для спортсменов, клубов и иных участников рынка по всему миру. При этом правила поведения, установленные и контролируемые ESIC, исходя из ст. 9 Кодекса правил поведения ESIC[57], могут эффективно распространяться на субъектов только в случае членства в данной ассоциации, что в сочетании с весьма ограниченным кругом членов по меньшей мере указывает на широкую перспективу для развития организации.

Таким образом, в части выбора органа для разрешения киберспортивного диспута однозначное и универсальное решение отсутствует. В коммерческих спорах налицо ощутимый вакуум независимого авторитета с релевантной специализацией, поэтому, за исключением ACES (явные несовершенства которого были детально описаны в настоящем параграфе), у сторон остается выбор между известными арбитражными институциями и государственными судами. С учетом ощутимой разницы в стоимости услуг трибуналов при одинаковой степени некомпетентности в вопросах киберспорта это склоняет чашу весов скорее в пользу международного процесса в государственном суде.

В вопросах же спортивных споров явным фаворитом с точки зрения регламентированности процедур и предоставляемой правовой определенности является ESIC, которая, однако, является не арбитражной институцией/центром медиации, а дисциплинарной комиссией при зарождающейся международной киберспортивной ассоциации. ESIC имеет опыт и доверие в индустрии, но вместе с тем и не стремится к разрешению коммерческих споров, а ведь именно на тех сегментах отрасли, из которых они возникают, формируется подавляющая доля ее мировой капитализации.

В целом же ни одна из упомянутых организаций пока не обладает достаточной легитимностью в индустрии[58], что оставляет незаполненным вакуум пространства для независимой экспертизы, способной привести стороны к согласию.

---

[57] ESIC Code of Conduct.

[58] См.: *Green W.* Establishing Esports Oversight: The Groups, Issues, And Potential Challenges// The Lines (12 July 2016) [Electronic resource] available at URL: https://wwvv.thelines.com/esports-oversight-overview-and-challenges

В заключение еще раз отмечу, что в индустрии киберспорта можно обнаружить множество видов потенциальных споров, которые целесообразно разбить на родовые категории: коммерческие (например, из нарушения спонсорских контрактов/обязательств по выплате призов/ нарушений контрактов клубов со спортсменами и т. п.) и сугубо спортивные (допинг/техническое жульничество (читтинг)/ неспортивное поведение и т. п.).

Однако, если сфера коммерческих споров охватывается уже разработанными в важнейших для индустрии правопорядках нормами материального и процессуального права, то сугубо спортивные диспуты пока не обладают схожим уровнем правовой определенности. В отличие от традиционных видов спорта, в киберспорте отсутствуют унифицированные и понятные всем участникам правила, несмотря на принятые как издателями, так и независимыми ассоциациями (например, ESIC) документы.

Такая ситуация влияет, в том числе, на доступность эффективных средств правовой защиты, поскольку в вопросе выбора органа для разрешения киберспортивного диспута однозначное и универсальное решение отсутствует. В этих условиях однозначно ощущается спрос на независимые институции, способные предоставить экономическим агентам индустрии доступ к эффективным и компетентным альтернативам государственному суду в контексте разрешения споров — включая арбитраж и медиацию.

При этом ни одна из организаций, пытающихся претендовать на роль независимого источника разрешения конфликтных ситуаций, пока не обладает достаточной легитимностью в киберспорте, оставляя проблему отсутствия эффективных средств правовой защиты в этой сфере неразрешенной. По результатам исследования можно прийти к однозначному выводу: на текущем этапе развития индустрии арбитраж и медиация в киберспорте являются критической необходимостью.

Раздел 2

ПРАВОВЫЕ РЕЖИМЫ ПРАВИЛ ИГРЫ, ИГРОВОГО ИМУЩЕСТВА, ПЕРСОНАЖЕЙ ИГРЫ

2.1. Правовая природа и защита игровой механики

(В. А. Ожерельев)

Игровая механика — присущий каждой игре элемент, составляющий ее суть, без него игра не может существовать. Данное утверждение справедливо в отношении любых видов игр, включая настольные, азартные, подвижные, компьютерные и иные. Однако упоминание компьютерных игр в данном перечне не должно вводить в заблуждение в том смысле, что компьютерная игра имеет сущностные отличия от других видов игр, поскольку воспроизведение любой игры возможно как с помощью компьютера, так и во всякой другой форме. Иначе говоря, каждая игра может быть воспроизведена с помощью компьютера, и, наоборот, любая компьютерная игра может быть воспроизведена на физическом уровне взаимодействия. Данное утверждение справедливо и для фантазийных игр, в которых реальный мир может вообще не воспроизводиться или воспроизводиться с искажениями законов физики, поскольку фантазийные параметры могут быть реализованы в реальном мире с помощью игровых условностей.

Главную ценность в игре представляет не художественное оформление, а механика игры, то есть правила игры в форме логической модели взаимодействия игровых объектов. При этом справедливо считать, что понятия «механика игры» и «правила игры» являются синонимами, поскольку в обоих случаях идет речь о системе реакций игровых объектов на различные действия игрока.

Определение игровой механики

Современные исследователи определяют механику игры для компьютерных игр как «элементы, используемые разработчиками игр для создания и управлениями препятствиями для игроков»[1]. Данная дефиниция полностью применима и к правилам игры. Например, в шахматах таким элементом является ограничение движений фигур, в футболе — наличие ворот и ограниченного времени игры и т. п.

В другой работе механика игры описывается как «надлежащие инструменты для игрового процесса, интерактивные подсистемы, основанные на атомарных правилах, способных получать входные данные

[1] *Ralph P., Monu K.* Toward a Unified Theory of Digital Games [Электронный ресурс] // URL: https://www.cs.auckland.ac.nz/courses/compsci111s1c/lectures/slides/UTDG.pdf P. 11.

и реагировать, производя выходные данные»[2]. Встречается и подход, согласно которому «игровая механика является методами, используемыми агентами для взаимодействия с игровым миром[3]». Еще один пример — «функциональное качество игры, которое описывает единственный возможный или предпочтительные или поощряемые способы, с помощью которых игрок может взаимодействовать с элементами игры в попытке повлиять на текущее состояние игры для достижения цели»[4].

Данные дефиниции смотрят на игровую механику с разных сторон, но не учитывают природу появления игровой механики, которая связана с творческим актом, а не с естественными причинами. А с позиции творческого произведения игровую механику можно определить как сценарий игры, допускающий вариативность отдельных элементов сценария. Такая дефиниция в равной степени может быть применима и к правилам игры.

Охраноспособность игровой механики

Создание основы игры, модели взаимодействия игровых объектов требует от автора длительного творческого труда и материальных вложений. Инвестиции в создание правил игры всегда несут в себе значительный элемент риска, поскольку разработанная игровая механика может и не вызвать у игроков интереса. Востребованность игры зависит в первую очередь от сбалансированной игровой модели, позволяющей поддерживать длительный интерес к игре, при этом художественное оформление игры может быть схематичным или вообще отсутствовать.

Художественное оформление при воспроизведении правил игры обладает самостоятельной ценностью, и вопрос его правовой охраны в данном параграфе не рассматривается. Однако правовая охрана наиболее ценного элемента игры — игровой механики — крайне ограничена, поскольку данный объект обычно трактуется в качестве идеи, концепции, принципа, метода, процесса, системы, способа, решения технических, организационных или иных задач, на которые согласно п. 5 ст. 1259 ГК РФ не распространяется авторское право. При этом данная норма не отрицает возможности наличия новизны, уникально-

[2] *Fabricatore C.* Gameplay and Game Mechanics Design: a Key to Quality in Videogames [Электронный ресурс] // URL: https://www.oecd.org/education/ceri/39414829.pdf P. 6.

[3] *Sicart M.* Defining Game Mechanics [Электронный ресурс] // URL: http://gamestudies.org/0802/articles/sicart

[4] *Järvinen A.* Games without Frontiers: Theories and Methods for Game Studies and Design. Doctoral Thesis. Acta Electronica Universitatis Tamperensis 701 Media Culture. University of Tampere, 2008. P. 254.

сти и (или) оригинальности указанных объектов, императивно лишая тем самым данные объекты правовой защиты несмотря на их возможный творческий характер.

В пункте 80 постановления Пленума ВС РФ от 23 апреля 2019 г. № 10 «О применении части четвертой Гражданского кодекса Российской Федерации» (далее — Постановление Пленума ВС № 10) помимо разъяснения «…само по себе отсутствие новизны, уникальности и (или) оригинальности результата интеллектуальной деятельности не может свидетельствовать о том, что такой результат создан не творческим трудом и, следовательно, не является объектом авторского права» содержится утверждение: «Например, авторским правом не охраняются шахматная партия, методики обучения». Интерес представляет то, что суд приводит в качестве примера шахматную партию, но не сами правила шахмат, косвенно подтверждая таким образом охраноспособность последних.

Шахматная партия может обладать новизной, оригинальностью и уникальностью. Сложно оспаривать и возможность ее создания творческим трудом. Также шахматная партия может отражать личность автора (соавторов), которая выражается особенностями стиля игры. Однако не менее важным свойством шахматной партии, ставящим под вопрос необходимость ее правовой охраны, является ее вторичность по отношению к правилам шахматной игры, без которых невозможно представить создание шахматной партии. Из данного умозаключения можно прийти к выводу о том, что шахматная партия является производным произведением — инсценировкой правил игры. А согласно п. 1 ст. 1260 ГК РФ инсценировка — одна из возможных форм производного произведения.

Закон не отрицает возможности рассматривать идеи, концепции, принципы, методы, процессы, системы, способы, решения технических, организационных или иных задач как произведения, а только лишает такие произведения охраны авторским правом. Тем не менее если в данном ряду присутствуют «решения… задач», то к нему можно отнести и шахматные партии как решения задач, поставленных правилами шахматной игры. А из рассмотренных отличий шахматной партии и правил шахматной игры вытекает, что правила игры не могут стоять в одном ряду с решением поставленной игрой задачи, следовательно, они не должны оставаться без защиты авторским правом наравне с одной игровой партией. Правила игры нельзя отнести и к методу, поскольку метод решения игровых задач реализуется в рамках самих правил игры.

В. Витко, рассматривая вопросы охраноспособности шахматной партии, не затрагивает вопросы охраноспособности самих правил игры, однако приходит к выводу о том, что «внешним выражением шахматной идеи являются передвижения шахматных фигур, образующие объективную форму замысла игрока»[5]. Данный подход допускает возможность выражения идеи игры в объективной форме, что означает возможность охраны не только шахматной партии (что по-прежнему является спорным), но и правил игры. Отсутствие же материального носителя или экземпляра правил игры в отрыве от их литературного изложения не означает отсутствия их выражения в объективной форме, пусть и недоступной для воспроизведения и восприятия с помощью обычных инструментов, но, тем не менее, ощущаемой, повторяемой, обладающей ценностью и сохраняющей узнаваемость.

Объективная форма игровой механики

Согласно п. 7 ст. 1259 ГК РФ авторские права распространяются на часть произведения, если по своему характеру они могут быть признаны самостоятельным результатом творческого труда автора и отвечают требованиям, установленным п. 3 указанной статьи. А п. 3 ст. 1259 ГК РФ гласит, что авторские права распространяются как на обнародованные, так и на необнародованные произведения, выраженные в какой-либо объективной форме, в том числе в письменной, устной форме (в виде публичного произнесения, публичного исполнения и иной подобной форме), в форме изображения, в форме звуко- или видеозаписи, в объемно-пространственной форме. При этом указанная норма не задает ограниченный перечень возможных объективных форм.

Объективную форму произведения необходимо отличать от материальной формы, к которой согласно подп. 1 п. 2 ст. 1270 ГК РФ допустимо относить экземпляр произведения. Следовательно, отсутствие возможности воспроизвести экземпляр игровой механики в отрыве от литературного произведения, в котором они изложены, не означает отсутствия объективной формы правил игры.

Кроме того, в п. (2) ст. 2 Бернской конвенции предусмотрено, что «…законодательством стран Союза может быть предписано, что литературные и художественные произведения или какие-либо определенные их категории не подлежат охране, если они не закреплены в той

[5] *Витко В.* Правовая природа шахматной партии // ИС. Авторское право и смежные права. 2020. № 2. С. 23–30.

или иной материальной форме». Таким образом, Бернская конвенция связывает возможность охраны с закреплением в материальной форме, но не в объективной.

То обстоятельство, что правила игры не воспроизводятся в материальной форме во время игрового процесса, а представляют собой невидимые рамки происходящего действия, не отменяет того, что объективная форма игровой механики используется совместно с объективной формой визуального оформления игры. Кроме того, правила игры могут быть извлечены из самой игры и воспроизведены отдельно в объективной и узнаваемой форме, использованы с другим визуальным оформлением, что говорит о самостоятельной ценности и узнаваемости правил игры. При этом узнаваемость является одним из критериев охраноспособности части произведения, что установлено в п. 81 Постановления Пленума ВС № 10.

Российские исследователи признают[6], что главным отличительным признаком объективной формы произведения является возможность ее восприятия другими лицами помимо автора[7]. И не вызывает сомнений тот факт, что правила игры могут восприниматься любыми лицами помимо автора независимо от художественного оформления игры, литературного описания правил или отдельной игровой партии. Правила игры и игровая механика могут быть выражены в объективной форме, поскольку при их восприятии имеет ценность не конкретная литературная форма их выражения (описания), а сущностная ценность, которая не будет утрачена и при передаче в иной форме. Например, правила игры можно выразить как в литературном описании, так и в схемах или иллюстрациях, в том числе не обладающих самостоятельной охраноспособностью в силу их утилитарности.

Судебная практика в России по защите игровой механики знает мало примеров споров об охраноспособности правил игры, но склоняется к отсутствию охраноспособности игровой механики при отсутствии копирования иных элементов игры.

Так, в деле № А40-176122/2017[8] истец предъявил требования о незаконном использовании механики игры на основании норм о защите конкуренции, не ссылаясь на нарушение авторских прав. Суд первой инстанции отказал в удовлетворении требований, поскольку истец

---

[6] См.: *Гришаев С. П.* Право на публичное исполнение // СПС «КонсультантПлюс». 2010.

[7] См.: *Близнец И. А., Леонтьев К. Б.* Авторское право и смежные права (под ред. *И. А. Близнеца*). М., Проспект. 2011. С. 15.

[8] Решение Арбитражного суда г. Москвы от 28 августа 2018 г. по делу № А40-176122/2017-51-1615.

не вел деятельности на территории России. Кроме того, суд сделал акцент на том, что определяющее значение при сравнении двух игр имеет внешнее сходство. Суд апелляционной инстанции оставил решение в силе, подчеркнув, что по существу иск непосредственно связан с защитой идеи, концепции настольной игры, а исходя из положений п. 5 ст. 1259 ГК РФ авторские права на идеи, концепции, принципы, методы, способы решения задач не подлежат защите как результаты интеллектуальной деятельности.

В доктрине также преобладает признание возможности охраны игровой механики и иных отдельных элементов игр путем защиты прямых заимствований из оригинального произведения[9] и исключения из охраняемых объектов элементов, свойственных каждому произведению в заданном жанре[10]. При этом авторы отмечают, что данный подход не работает при защите от «небуквального копирования». Указанный термин точно отражает суть заимствования, но для целей правовой защиты представляется излишним, поскольку небуквальное копирование представляет собой не что иное, как копирование (с возможной переработкой) игровой механики, вопрос охраноспособности которой может быть решен и с текущим понятийным аппаратом.

Великобритания

В Великобритании Закон об авторском праве, промышленных образцах и патентах 1998 г.[11] содержит категории охраняемых авторским правом произведений, в число которых не входят ни компьютерные игры, ни игровые механики. В судебных спорах[12] о нарушении авторских прав игры рассматриваются не как единое целое, а как совокупность отдельных произведений, и наличие или отсутствие нарушения исследуются отдельно по каждому элементу игры[13]. Среди защищаемых элементов компьютерных игр выделяются компьютерные программы, литературные произведения, драматические произведения, персонажи,

---

[9] См.: *Гаврилов В. Н., Фенева Ю. А.* Небуквальное копирование // Право и экономика. 2022. № 2. С. 45–51.

[10] См.: *Чувствинов И. В.* Видеоигры и интеллектуальная собственность: особенности защиты прав при небуквальном копировании // Журнал Суда по интеллектуальным правам. 2021. № 33. С. 102–111.

[11] Статьи 3–8 UK Copyright, Designs and Patents Act 1988. Sec. 16 // Legislation.gov.uk. URL: https://www.legislation.gov.uk/ukpga/1988/48

[12] Nova Productions v. Mazooma Games [2006] EWHC 24 (Ch); [2006] E. M. L. R. 14.

[13] Electronic Techniques (Anglia) Ltd v Critchley Components Ltd [1997] FSR 401.

художественные произведения, звуковые и музыкальные произведения. Но механика игры в данном перечне отсутствует, что сводит к минимуму возможность ее защиты.

Китай

Закон КНР «Об авторском праве»[14] не содержит прямого упоминания компьютерных игр как охраняемых объектов, и на практике компьютерные игры могут защищаться в части их отдельных элементов, выделяемых среди категорий произведений, указанных в ст. 3 закона. Однако напрямую правила игры нельзя отнести ни к одной из категорий.

В деле *Nexon Holdings v. Tencent Ltd. (2007)*[15] суд пришел к выводу, что совпадающие элементы игровых механик двух игр относятся к сфере идей, не охраняемых авторским правом. Но в то же время суд допустил, что нарушение может быть допущено при значительном совпадении охраняемых элементов и возможности доступа нарушителя к изначальной игре.

В деле *Taiji Panda v. Hua Qian Gu*[16] рассматривалось нарушение, выразившееся в создании игры с использованием оформления, ключевых элементов и игрового процесса оригинальной игры, при этом ответчиком был изменен внешний вид персонажей. Ответчик приводил доводы о том, что закон не может защищать структуру, функциональное расположение интерфейса, игровой процесс и коэффициент ценности игры (game value ratio), а также что использованные в оригинальной игре элементы являются абстрактными, функциональными и находящимися в общественном достоянии. Тем не менее суд вынес решение в пользу истца с тем аргументом, что оригинальная игра защищается как произведение кинематографии, поскольку пользователи игры воспринимают не исходный код, а аудиовизуальные отображения. Также суд признал

[14] Статья 3 Закона Китайской Народной Республики «Об авторском праве» (с изменениями, внесенными Решением Постоянного комитета Всекитайского собрания народных представителей от 26 февраля 2010 г. «О внесении поправок в Закон Китайской Народной Республики «Об авторском праве».

[15] *Wang M.* Original Idea or Illegal Copying? Video Game Copying in China and Its Effects on the U. S. Video Game Industry, Future Steps for U. S. Developers and Publishers // Santa Clara High Technology Law Journal. 2022 [Электронный ресурс] URL: https://digitalcommons.law.scu.edu/chtlj/vol38/iss2/2/

[16] *Zihao Li.* The Copyright Protection of Video Games from Reskinning in China — A Comparative Study on UK, US, and China Approaches // 11 TSINGHUA CHINA L. REV. 293, 326 (2019).

возможность защиты игровой иерархии, включающей игровой процесс (gameplay) и правила игры.

Приравнивание компьютерной игры к аудиовизуальному произведению с целью распространения механизмов правовой защиты может иметь свои недостатки, но нельзя отрицать, что при такой квалификации правила или механика игры могут рассматриваться как сценарий, охраноспособность которого не вызывает сомнений. При этом единственным отличием сценария игры от сценария фильма является вариативность, что можно расценивать как художественную особенность, не влияющую на режим правовой защиты.

США

Действующие нормы авторского права США гласят, что охрана авторского права на оригинальное авторское произведение не распространяется на какую-либо идею, процедуру, процесс, систему, метод работы, концепцию, принцип или открытие независимо от формы, в которой они описаны, объяснены, проиллюстрированы или воплощены[17]. Данная норма распространяется и на принципы работы компьютерных программ (в том числе компьютерных игр), что находит подтверждение и в более ранних прецедентах. В деле *Affiliated Enterprises, Inc. v. Gruber (1936)*[18] суд решил, что правила и системы лотерейной игры не охраняются авторским правом, поскольку как бы ни была хороша и ценна идея (план, метод или система), в момент ее раскрытия без защиты патентом она становится публичной собственностью. А в деле *Whist Club v. Foster (1929)*[19] суд пришел к выводу о том, что на законы или правила игры в отрыве от формы и способа выражения, в которых они могут быть воплощены, не распространяется литературная собственность, охраняемая авторским правом.

Однако в 2012 г. в решении по делу *Tetris Holding, LLC v. Xio Interactive, Inc.*[20] федеральный окружной суд Нью-Джерси решил, что игровой процесс оригинальной игры был скопирован без изменений, и несмотря на визуальное отличие, впечатления и ощущения (look and feel) от игры ответчика могут легко быть перепутаны с игрой истца, и вынес решение в пользу истца.

---

[17] Параграф 102 (б) Закона об авторском праве США.

[18] Affiliated Enterprises, Inc. v Gruber, 86 F2d 958 (1st Cir 1936).

[19] Whist Club v. Foster, 42 F. 2d 782 (S. D. N. Y. 1929).

[20] Tetris Holding, LLC v. Xio Interactive, Inc., 863 F. Supp. 2d 394 (D. N. J. 2012).

Для иллюстрации аналогичного подхода можно использовать также судебный спор *Blizzard Entertainment, Inc. v. Joyfun Inc co.*[21]. Истец заявлял, что игра ответчика практически полностью скопирована с World of Warcraft в части персонажей, их имен, описаний предметов, аудиовизуальных произведений, внутриигровых и концептуальных изображений. Суд встал на сторону Blizzard, признав ответчика нарушителем.

Резюмируя, следует признать, что правила игры не являются новым типом произведения, но в настоящее время вопрос их охраны встал острее. Если раньше большинство игр имели фольклорный характер и не создавались с целью извлечения прибыли, то сейчас разработка игр стала полноценной отраслью индустрии развлечений, требующей защиты инвестиций от нелегального копирования оригинальных творческих решений, от которых зависит коммерческий успех игры.

Современная правовая трактовка игровой механики как идеи, концепции, принципа, метода, процесса, системы, способа, решения технических, организационных или иных задач не является абсолютной и должна подчиняться запросам общества. И не лишним будет вспомнить, что произведения фотографии, чья охраноспособность сейчас не вызывает сомнений, также могут быть рассмотрены не как охраняемые произведения, а как способ фиксации изображения, находящегося перед камерой. Однако такой подход очевидно не соответствует запросам общества, что дает основания усомниться и в квалификации правил игры в качестве неохраняемого метода или способа.

[21] Blizzard Entertainment, Inc. V. Joyfun Inc co. [Электронный ресурс] // URL: https://www.leagle.com/decision/infdco20200821740

2.2. Правовая квалификация внутриигровых предметов по праву ЕС

(К. М. Бычкова)

Вопрос о виртуальном имуществе имеет практическую ценность, поскольку игровой рынок занимает важное место в современной экономике, а правовая природа внутриигрового имущества прямым образом в законодательстве не определена[1]. При этом в правовом контексте данная проблема является весьма значимой для пользователей и разработчика игры. Если статутное право или прецедентное право признает право собственности игрока на внутриигровые предметы, то игрок должен будет получить права, присущие собственнику любого другого имущества. В частности, он сможет воспользоваться правом исключать любую третью сторону из прав пользования и распоряжения виртуальным предметом. Предоставление игроку этих прав будет иметь последствия не только для самого пользователя, но и для других пользователей, разработчика, игрового сообщества и игровой индустрии в целом. Такое решение будет означать ограничение прав разработчика, поскольку разработчик будет относиться к тому «любому третьему лицу», против которого собственник объекта может противопоставить свое право. А это, в свою очередь, повлияет на баланс сил между разработчиками и пользователями. Например, если пользователь имеет права собственности на его аватар, это может привести к необходимости для разработчика поддерживать аватар, несмотря на любые обстоятельства и поведение пользователя. В этом случае разработчику придется нести больше затрат на обеспечение такой системы, а значит, в итоге стоимость игры для пользователя возрастет.

Хотя для некоторых целей признание за пользователем права собственности на виртуальный предмет может быть необходимо для защиты его прав (например, от виртуальной кражи), это не означает автоматически признания права собственности в гражданско-правовом смысле.

Ученые разных стран давно исследуют проблему виртуальной собственности. Одними из первых исследователей, заинтересовавшимися этой темой, были Г. Ластовка и Д. Хантер[2], изучавшие различные

---

[1] См.: *Samtani A., King Wen Jie A., Soon Hui Min J.* and *Chew Wan Xiu Q.* Virtual property — a theoretical and empirical analysis (2012) 34 (3) E. I. P. R. 188.

[2] *Lastowka G., Hunter D.* The Laws of the Virtual Worlds. California Law Review, Vol. 92. № 1. 2004.

концепции виртуальной собственности, Э. Кастронова[3], исследовавший этот вопрос с точки зрения конкретного виртуального мира Норрат, и Дж. Фэрфилд[4], определивший три характеристики виртуального имущества: соперничество, постоянство и взаимосвязанность. К. Чифрино[5] попытался ответить на вопрос, почему договорное право, а не право собственности должно быть руководящей парадигмой в праве виртуальных миров. Р. Бартл[6] определил несколько неоднозначных моментов в вопросе наделения пользователя виртуальной собственностью. В. Лехдонвирта, Т. Уилска и М. Джонсон[7] провели исследование виртуального потребления, разрабатывая потребительские модели в играх. А. Лоддер[8] оценил последствия решения Верховного суда Нидерландов по уголовному делу в отношении гражданской концепции виртуальной собственности. В работе Х. Йи Фен Лим[9] рассматривались отношения собственности на землю в игре Second Life. В исследовании, проведенном О. Демченко[10], были рассмотрены различные вопросы электронной коммерции в Европейском союзе. С. Абрамович и Д. Каммингс[11] изучали регулирование собственности в видеоиграх, результатом чего стали две статьи в соавторстве. Другие ученые также внесли свой вклад в разработку концепции виртуальной собственности: А. Янкович[12], С. Кейн[13], У. Грошайде, Э. Рёрдинк и К. Томас[14], А. Шмидт[15],

---

[3] *Castronova E.* Virtual Worlds: A First-Hand Account of Market and Society on the Cyberian Frontier (2001) CESifo Working Paper Series No. 61833.

[4] *Fairfield J.* Virtual property (2005) 85 (4) Boston University Law Review 1047.

[5] *Cifrino C. J.* Virtual Property, Virtual Rights: Why Contract Law, Not Property Law, Must be the Governing Paradigm in the Law of Virtual Worlds (2014) 55 B. C. L. Rev. 239.

[6] *Bartle R.* Pitfalls of Virtual Property (2004) The Themis Group white paper 1.

[7] *Lehdonvirta V., Wilska T.-N.* and *Johnson M.* Virtual Consumerism. Case Habbo Hotel (2009) 12 (7) Information, Communication & Society, 1059.

[8] *Lodder A. R.* Dutch Supreme Court 2012: Virtual Theft Ruling a One-Off or First in a Series? (2013) 6 (3) Journal of Virtual Worlds Research 5.

[9] *Yee Fen Lim H.* Virtual World, Virtual Land but Real Property (2010) Sing J Legal Stud 310.

[10] *Demchenko O.* Electronic Commerce in the Gaming Industry. Legal Challenges and European Perspective on Contracts through Electronic Means in Video Games and Decentralized Applications (2019) I–II Pécs Journal of International and European Law 61.

[11] *Abramovitch S.* and *Cummings D.* Virtual property, real law — the regulation of property in video games: Part 1 (2010) 21 (1) Ent. L. R. 4.

[12] *Jankowich A.* Property and Democracy in Virtual Worlds (2005) 11 (2) Boston University Journal of Science & Technology Law 173.

[13] *Kane S. F.* Virtual Judgment: Legal Implications of Online Gaming (2009) 7 (3) IEEE Computer Society 23.

[14] *Grosheide W., Roerdink H.* and *Thomas K.* Intellectual Property Protection for Video Games. A View from the European Union (2014) 9 (1) JICLT 1.

[15] *Schmidt A.* Virtual assets: compelling a new anti-money laundering and counter-terrorism financing regulatory model (2021) 29 International Journal of Law and Information Technology 332.

Р. Кеннеди[16], Х. Ван[17], А. Кинг Вэнь Цзе, Сун Хуэй Мин и Чу Ван Сю[18], Э. Жакемен[19] и другие. Однако некоторые их выводы дискуссионны, так как не находят подтверждения в действующем законодательстве.

Обзор различных подходов к собственности в играх

Ученые объясняют концепцию виртуальной собственности с помощью трех различных подходов: теории труда Дж. Локка, теории личности и теории утилитаризма[20].

Согласно теории Дж. Локка человек может получить право собственности, приложив к предмету собственные трудовые усилия. Применительно к играм это должно означать, что геймер получает права собственности на внутриигровые активы, вкладывая в них свои усилия, время и деньги. Если кто-то ворует или отбирает чьи-то игровые активы, будь то другой пользователь или разработчик, это означает, что человек лишается его законной собственности.

Ограничением теории Локка является применение этого подхода только к лицам, которые «первыми востребовали ресурсы из природы»[21]. Последующие отношения — межличностные. Вот почему этот подход вряд ли правомерно распространить на внутриигровые активы, которые предоставляет разработчик, создавший игру. Соответственно можно сделать вывод, что это, наоборот, разработчики, вкладывая свой труд и деньги в разработку самой игры, обладают всеми внутриигровыми активами.

Основываясь на теории личности, ученые[22] различают два типа прав собственности в отношениях между объектами и людьми[23]. Один тип собственности характеризуется тесным отношением индивида к объекту, что делает этот объект для индивида более ценным, чем его денежная ценность («дом, обручальное кольцо или собственное тело»)[24]. Другой тип — взаимозаменяемое имущество, которое не при-

[16] *Kennedy R.* Virtual rights? Property in online game objects and characters [2008] 17 (2) Information & Communications Technology Law 95.

[17] *Wang H.* Intangible Property: Protection of Virtual Property in Electronic Games in China and US (2020) 4 (2) Journal of Finance Research 119.

[18] *King Wen Jie A., Hui Min S.* and *Wan Xiu Ch.* Op. cit. (n 1) 188.

[19] *Jacquemin H.* Digital Content and Sales or Service contracts under EU Law and Belgian/French Law [2017] JIPITEC, 6.

[20] См.: *Cifrino C. F.* Op. Cit. (n 9) 235.

[21] Ibid., P. 252.

[22] См.: *King Wen Jie A., Hui Min S.* and *Wan Xiu Ch.* Op. cit. (n 1) 188.

[23] См.: *Cifrino C. J.* Op. cit. (n 9) 248.

[24] Ibid., P. 249.

вязано лично к его владельцу, как деньги. Из-за этой разницы первый тип собственности должен быть защищен больше, чем второй[25].

Что касается игр, внутриигровые активы игрока лично привязаны к их владельцу или его игровому аватару. Как отмечает К. Чифрино[26], пользователи, тратящие много времени, усилий и денег на их игровой аватар, настолько привязаны к их внутриигровым активам, что такие активы следует рассматривать как собственность первого типа. В то же время в большинстве случаев геймеры хотят, чтобы их активы были взаимозаменяемыми. «В игре, где можно накапливать собственность, но никогда не передавать ее, важность прав собственности уменьшается»[27].

Согласно утилитарной теории важны именно последствия, которые влечет действие. Если действие ведет к «наибольшему счастью для наибольшего числа людей, то такой образ действий предпочтительнее»[28]. Таким образом, интересы частной собственности должны быть предоставлены, если это увеличит общую полезность, то есть общественное благосостояние[29].

Хотя предоставление пользователю прав на конкретный ресурс может не выступать способом осчастливить всех людей, оно может быть ценным для данного конкретного пользователя[30]. Считается, что передача прав собственности владельцам игровых активов принесет больше счастья, потому что меньше людей будут нарушать такие права, что приведет к увеличению общего общественного блага[31]. С экономической точки зрения, внутриигровые права собственности создадут больше правовой определенности для пользователей, они будут тратить больше денег и времени на игры, что, в свою очередь, будет способствовать экономической эффективности инноваций[32].

У утилитарного подхода есть и противники, обвиняющие его в экономической нежизнеспособности. Во-первых, виртуальные миры по-прежнему остаются нишевой отраслью, во-вторых, затраты на защиту внутриигровой собственности будут очень высокими, в-третьих, рост количества судебных исков приведет к увеличению судебных издержек как для геймеров, так и для разработчиков, и, наконец, защита

[25] Ibid.
[26] Ibid.
[27] *King Wen Jie A., Hui Min S.* and *Wan Xiu Ch.* Op. cit. (n 1) 188.
[28] *Cifrino C. J.* Op. cit. (n 9) 254.
[29] См.: *Lastowka G., Hunter D.* Op. cit. (n 6) 58.
[30] Ibid., P. 59.
[31] См.: *Cifrino C. J.* Op. cit. (n 9) 251.
[32] Ibid.

такой собственности будет затруднена из-за международного характера виртуальных миров[33].

Характер отношений разработчика и пользователя

Основным юридическим документом, регулирующим отношения игроков в игре (как с другими игроками, так и с разработчиком), является лицензионное соглашение с конечным пользователем (EULA). В лицензионных соглашениях с пользователями разработчики игр придерживаются разных подходов. Однако большинство из них, как правило, сохраняют за собой права на все виртуальные активы внутри игры. Несколько примеров популярных игр приведены далее.

Steam — это онлайн-платформа, управляемая корпорацией Valve и предлагающая такие игры, как Dota2, Counter-Strike: Global Offensive и многие другие. В соответствии с соглашением подписчика Steam[34] корпорация Valve предоставляет пользователю (подписчику) неисключительную лицензию и право на использование контента и услуг в личных некоммерческих целях (п. 2 (A)). В этом отношении контент означает «клиентское программное обеспечение Steam и любое другое программное обеспечение, контент и обновления, которые вы загружаете или к которым вы получаете доступ через Steam, включая среди прочего видеоигры и внутриигровой контент Valve или третьих лиц, программное обеспечение, связанное с аппаратным обеспечением, и любые виртуальные предметы, которыми вы обмениваетесь, продаете или покупаете на торговой площадке Steam» (п. 1 (B)). Valve сохраняет за собой все права собственности и права на интеллектуальную собственность в отношении контента и услуг, а также любых и всех их копий (п. 2 (F)).

В лицензионном соглашении с конечным пользователем Wargaming[35], применимом к таким популярным играм, как World of Tanks, World of Warships и другим, используется узкий подход, согласно которому «Игра, включая код, графику, геймплей, пользовательский интерфейс, аудио и другой контент, содержит проприетарную информацию и материалы, защищенные авторским правом и другими законами, включая помимо прочего законы об интеллектуальной собственности» без каких-либо конкретных положений в отношении возможных других прав собственности пользователей на активы.

---

[33] Ibid., P. 255.

[34] Соглашение подписчика Steam (магазин Steam) // URL: https://store.steampowered.com/subscriber_agreement/english/

[35] Лицензионное соглашение с конечным пользователем (Wargaming, 2 февраля 2016 г.) // URL: https://legal.eu.wargaming.net/en/eula/

В другой популярной игре, League of Legends, применяется более широкий подход. В лицензионном соглашении League of Legends[36] традиционно говорится: «[a] Все права и право собственности на Программное обеспечение и Игру, а также на весь контент, включенный в них (включая, помимо прочего, учетные записи, компьютерный код, названия, объекты, артефакты, персонажи, имена персонажей, локации, названия локаций, истории, сюжетные линии, диалоги, крылатые фразы, художественные работы, графика, структурные или ландшафтные конструкции, анимация, звуки, музыкальные композиции и записи, Riot Points, аудиовизуальные произведения, образы персонажей и методы эксплуатации), принадлежат Riot Games или ее лицензиарам» (п. IV). Riot Games идет дальше, прямо заявляя, что пользователь не имеет ни денежного, ни иного интереса к какой-либо функции или контенту, содержащемуся в игре, а также права собственности или иного имущественного интереса в отношении его учетной записи, которая навсегда останется в собственности и в интересах Riot Games (п. IV). Разработчик далее объясняет, что виртуальный контент не имеет денежной стоимости, и пользователь не может передавать или выкупать виртуальный контент за какие-либо «реальные» деньги (п. 4.3).

В лицензионном соглашении Rockstar Games[37] для игры Grand Theft Auto V также указано, что виртуальная валюта и виртуальные товары, полученные пользователем, предоставляются по лицензии пользователю, который не имеет титула или права собственности на такую виртуальную валюту, а виртуальные товары не имеют эквивалентной стоимости в фиатной валюте. Кроме того, разработчик запрещает пользователю приобретать виртуальные активы, кроме как внутри программного обеспечения или через платформу, сторонний интернет-магазин, магазин приложений или другой магазин, авторизованные Rockstar Games. Точно так же Blizzard сохраняет за собой право собственности на все виртуальные товары — такие как цифровые карты, валюта, зелья, оружие, доспехи, носимые предметы, скины, граффити, домашние животные, средства передвижения и т. д.[38].

Иной подход использует Mojang AB, разработчик игры Minecraft, известной возможностью создавать пользовательский контент (здания, города и т. д.) и даже вносить модификации в игру (моды). Хотя в ли-

[36] Лицензионное соглашение с конечным пользователем (League of Legends, 23 сентября 2014 г.) // URL: https://oce.leagueoflegends.com/en/legal/eula

[37] Лицензионное соглашение с конечным пользователем Rockstar Games (Rockstar Games, 11 июня 2019 г.) // URL: https://www.rockstargames.com/eula

[38] Лицензионное соглашение с конечным пользователем Blizzard (Blizzard, 1 июня 2021 г.) 12 июля 2022 г. // URL: https://www.blizzard.com/ru-ru/legal/08b946df-660a-40e4-a072-1fbde65173b1/licenzionnoe-soglashenie-s-konechnym-polzovatelem-dlya-emea-blizzard

цензионном соглашении[39] указано, что Mojang AB остается владельцем игры и ее контента, оно также признает права пользователей на моды и контент, созданный пользователем, за исключением права на монетизацию этого контента. Когда пользователь делает свой контент доступным в игре, он дает лицензию на его использование разработчику, а впоследствии и другим пользователям.

Правовое регулирование внутриигровых покупок

Директива о правах потребителей

Директива 2011/83/ЕС[40] (Директива о правах потребителей) применяется к любому договору, заключенному между продавцом и потребителем, включая договоры купли-продажи, договоры на оказание услуг и договоры на поставку цифрового контента, который не поставляется на материальном носителе (п. 1 ст. 3 Директивы о правах потребителей). Продажа цифрового контента, поставляемого на материальном носителе, может считаться договором купли-продажи по смыслу Директивы о правах потребителей[41]. Это следует из ее преамбулы, в которой разъяснено, что на договоры о продаже цифрового контента должно распространяться действие этой директивы. В свою очередь, цифровой контент означает «данные, произведенные и представленные в цифровой форме, такие как компьютерные программы, приложения, игры, музыка, видео или тексты, в потоковом режиме и в режиме загрузки, на материальном носителе и на иных носителях».

Потребитель определяется как «любое физическое лицо, которое при заключении контрактов, регулируемых настоящей директивой, действует в целях, выходящих за рамки его торговой деятельности, бизнеса, ремесла или профессии» (п. 1 ст. 2). В директиве предусмотрены нормы об информации, которая должна быть предоставлена в связи с заключением контрактов вне служебных помещений, дистанционных контрактов, иных контрактов, а также право на отказ и некоторые другие аспекты контрактов между предприятиями и потребителем.

Директивой о правах потребителей было установлено несколько положений, касающихся продажи цифрового контента (например, обязанности информирования потребителей, предоставление права

[39] Лицензионное соглашение с конечным пользователем Minecraft (Minecraft) // URL: https://www.minecraft.net/en-us/eula

[40] Директива 2011/83/ЕС Европейского парламента и Совета ЕС от 25 октября 2011 г. о правах потребителей [2011] OJ L 304.

[41] См.: *Jacquemin H.* Op. cit. (n 23) 6.

на отказ от покупки (ст. 6, 9). Однако в отношении цифрового контента это не защищает потребителя в случаях, когда «цифровой контент (например, нематериальный элемент в видеоигре) не соответствует ожиданиям потребителя или элемент поврежден из-за ошибки в коде»[42]. Это могло бы иметь другие последствия, если б виртуальные активы, как и любые другие товары, были собственностью пользователя, тем не менее законодатель подчеркивает специфику внутриигровых активов, отличающую регулирование цифрового контента от регламентации других товаров и услуг.

Директива о цифровом контенте

Поскольку видеоигры могут считаться цифровым контентом, Директива о цифровом контенте[43] применяется к отношениям продажи разработчиками цифровых активов. Хотя Директива о цифровом контенте не дает четкого ответа на исследуемый вопрос, она обеспечивает правовую основу для концепции цифрового контента, охватывает регулирование продаж цифрового контента и прав покупателей такого цифрового контента или цифровых услуг.

Согласно ст. 2 Директивы о цифровом контенте цифровой контент означает данные, которые производятся и поставляются в цифровой форме, а цифровая услуга — услугу, которая позволяет потребителю создавать, обрабатывать, хранить в цифровой форме или предоставляет доступ к данным, или осуществлять совместное использование или любое другое взаимодействие с данными, скачанными или созданными потребителем или другими пользователями этой услуги (п. (1), (2) ст. 2).

Соответственно к цифровому контенту относятся видеоигры как на материальном носителе, так и загружаемые, а также загружаемый контент (расширенный игровой контент). Предоставление цифровых услуг включает внутриигровые активы и валюту, бесплатные игры, боевые пропуски, GAAS (игра как услуга)[44].

Сфера действия Директивы о цифровом контенте распространяется на любой договор, в котором продавец поставляет или обязуется

---

[42] См.: *Demchenko O.* Op. cit. (n 14) 63.

[43] Директива (ЕС) 2019/770 Европейского парламента и Совета ЕС от 20 мая 2019 г. о некоторых аспектах контрактов на поставку цифрового контента и цифровых услуг [2019] OJ L136.

[44] Impact of the EU's Digital Content Directive on the Video Games Industry (Taylor Wessing, 1 July 2021) // URL: https://www.taylorwessing.com/en/insights-and-events/insights/2021/07/impact-of-the-eu-s-digital-content-directive-on-the-video-games-industry

предоставить цифровой контент или цифровую услугу потребителю, а потребитель платит или обязуется уплатить цену или предоставить личные данные продавцу. Исключение из сферы применения Директивы о цифровом контенте делается для случаев, когда «персональные данные, предоставленные потребителем, обрабатываются продавцом исключительно с целью предоставления цифрового контента или цифровой услуги в соответствии с Директивой или для разрешения трейдеру соблюдать юридические требования, которым подчиняется продавец, и продавец не обрабатывает эти данные для каких-либо других целей» (п. (1) ст. 3)[45].

Директива о цифровом контенте обеспечивает бóльшую защиту покупателей внутриигровых активов, чем Директива о правах потребителей, особенно когда речь идет о вопросах соответствия. В отличие от Директивы о правах потребителей, Директива о цифровом контенте не содержит различий между правилами, применимыми к цифровому контенту, поставляемому на материальном носителе, и загружаемому цифровому контенту. Ее действие также распространяется на цифровой контент, поставляемый на материальном носителе, а также на сам материальный носитель при условии, что материальный носитель служит исключительно носителем цифрового контента.

Директива об электронной коммерции

Концепция, охватывающая использование видеоигр — электронная коммерция. Электронная коммерция — это «электронная деловая активность, основанная на обмене материальными и нематериальными товарами и услугами посредством электронных коммуникаций, которая может принимать различные формы — от онлайн-доставки цифрового контента до государственных закупок»[46]. Основной формой электронной коммерции являются услуги информационного общества, представляющие собой услуги, предоставляемые на расстоянии с помощью электронных средств за вознаграждение и по запросу получателя (ст. 1 (2) Директивы 98/34/ЕС[47] с поправками, внесенны-

[45] Директива 2019/770 Европейского парламента и Совета ЕС от 20 мая 2019 г. о некоторых аспектах контрактов на поставку цифрового контента и цифровых услуг [2019] OJ L136.

[46] См.: *Demchenko O.* Op. cit. (n 14) 59.

[47] Директива 98/34/ЕС Европейского парламента и Совета ЕС от 22 июня 1998 г. о процедуре предоставления информации в области технических стандартов и регламентов, а также оказания услуг в информационном обществе [1998] OJ L 204.

ми Директивой 98/48/ЕС[48])[49]. «На расстоянии» означает, что договор заключается «без фактического присутствия представителей сторон в одном и том же месте, если контакт непосредственный, или даже с фактическим присутствием в одном и том же месте потребителя и поставщика, если контракт заключен через посредническую платформу»[50]. «С помощью электронных средств» означает, что договор заключается с помощью какой-либо программы или приложения[51]. «За вознаграждение» может означать как денежное вознаграждение, так и другие формы вознаграждения, такие как реклама или обмен личными данными[52].

Таким образом, видеоигры подпадают под действие Директивы об электронной коммерции[53], поскольку обладают всеми соответствующими характеристиками. Хотя Директива об электронной коммерции не касается концепции виртуальной собственности, положения этой директивы определяют направление анализа отношений между пользователем и разработчиком. Кроме того, Р. Браунсворд подчеркивает, что директива имеет характеристику нормативной эквивалентности, то есть предполагается, что те законы, которые применяются к офлайн-транзакциям, должны распространяться и на онлайн-транзакции[54]. На мой взгляд, это не должно автоматически означать, что одни и те же нормы применяются как к материальным благам, так и к виртуальным активам, однако с телеологической точки зрения сходство между экономикой виртуальных миров и реальных миров следует учитывать при принятии решения о природе виртуального имущества.

Судебная практика

Далее обратимся к нескольким судебным делам по игровым спорам, которые хотя напрямую не связаны с природой внутри-

[48] Директива 98/48/ЕС Европейского парламента и Совета ЕС от 20 июля 1998 г., вносящая поправки в Директиву 98/34/ЕС, устанавливающую порядок предоставления информации в области технических стандартов и регламентов [1998] OJ L 217.

[49] См.: *Demchenko O.* Op. cit. (n 14) 60.

[50] Ibid.

[51] Ibid.

[52] Ibid.

[53] Директива 2000/31/ЕС Европейского парламента и Совета ЕС от 8 июня 2000 г. о некоторых правовых аспектах услуг информационного общества, в частности электронной торговли, на внутреннем рынке [2000] OJ L178.

[54] *Brownsword R.* The E-Commerce Directive, Consumer Transactions, and the Digital Single Market: Questions of Regulatory Fitness, Regulatory Disconnection and Rule Redirection // in *Grundmann S.* European Contract Law in the Digital Age. Vol. 3 (Intersentia, 2018) P. 165.

игрового контента, тем не менее могут иметь последствия и для виртуальных миров.

Дело UsedSoft GmbH v. Oracle International Corp.

Oracle — разработчик компьютерного программного обеспечения. Пользователь мог загрузить программное обеспечение Oracle в обмен на разовый платеж в соответствии с лицензионным соглашением. UsedSoft GmbH продавала бывшее в употреблении программное обеспечение Oracle, которое использовалось по лицензионному соглашению. Oracle подала иск в окружной суд Мюнхена, который задал несколько вопросов Суду Европейского союза. Oracle ссылалась на свое лицензионное соглашение, запрещающее пользователю передавать свои права третьему лицу[55].

Суд Европейского союза вынес решение по вопросу о применении правила исчерпания авторских прав к загружаемым программам для ЭВМ[56]. Согласно позиции суда как компьютерные программы на материальном носителе, так и загружаемые компьютерные программы подпадают под действие одного и того же правила исчерпания авторских прав после первоначальной продажи. С экономической точки зрения оба способа продажи функционально эквивалентны[57]. Суд Европейского союза сослался на ст. 4 (2) Директивы о программном обеспечении[58] и заявил, что «с учетом наличия лицензии, первоначально предоставленной этим правообладателем первому приобретателю на неограниченный срок в обмен на уплату сбора, предназначенного для того, чтобы правообладатель мог получить вознаграждение в соответствии с экономической ценностью этой копии его произведения, второй приобретатель лицензии, а также любой последующий приобретатель лицензии сможет полагаться на исчерпание права на распространение в соответствии со ст. 4 (2) этой Директивы».

---

[55] *Grosheide W., Roerdink H.* and *Thomas K.* Intellectual Property Protection for Video Games. A View from the European Union (2014) 9 (1) JICLT 1 (n 18) 1.

[56] Case C-128/11 UsedSoft GmbH v. Oracle International Corp. [2012] ECLI: EU: C:2012:407.

[57] См.: *Górska M. A.* End of the road for the secondary market in e-books and video games? (Newtech. law, 9 July 2020) // URL: https://newtech. law/en/end-of-the-road-for-the-secondary-market-in-e-books-and-video-games/

[58] Директива 2009/24/ЕС Европейского парламента и Совета ЕС от 23 апреля 2009 г. о правовой охране компьютерных программ [2009] OJ L111.

Дело UFC — Que Choisir v. Valve Corp.

В связи с этим следует обсудить иск[59], поданный во французский суд по вопросу о распространении видеоигр на платформе Steam. Как было отмечено, Steam — это онлайн-платформа игр корпорации Valve, где пользователи могут покупать игры и внутриигровые активы. Французская организация потребителей подала иск в суд, утверждая, что пользователи имеют право перепродавать игры, ранее приобретенные на платформе. Корпорация Valve сослалась в свою защиту на то, что предоставляет услуги по подписке.

По мнению суда, к перепродаже скачиваемых игр применяется правило исчерпания прав. Это следует из Директивы об информационном обществе[60] и Директивы о компьютерных программах. Модель подписки, на которую указала корпорация, по сути была аналогична продаже видеоигр в материальной форме, поскольку пользователи получали видеоигру на неопределенный срок. Затем пользователи загружали копию игры на свои компьютеры, устанавливали ее и использовали именно эту копию. Такой способ использования игры напоминает традиционные игры на компакт-дисках, когда пользователь сначала покупает компакт-диск, а затем устанавливает игру на свой компьютер.

Дело Nederlands Uitgeversverbond v. Tom Kabinet Internet BV

Другое дело[61] касалось голландской компании, продававшей бывшие в употреблении электронные книги лицам, зарегистрированным на сайте компании. Пользователь, который хотел продать свою электронную книгу, предлагал ее компании, компания покупала ее, после продажи пользователь должен был удалить свой экземпляр книги. Тогда другой пользователь мог купить книгу у компании. Голландский суд подал запрос о вынесении предварительного решения в Суд Европейского союза. Вопросы к Суду ЕС заключались в том, распространяется ли на такую деятельность компании определение «доведение до всеобщего сведения» согласно ст. 3 (1) Директивы об информационном обществе[62] или «публичное распространение» в соответствии

---

[59] Tribunal de Grande Instance de Paris, 17 septembre 2019, Union Fédérale des Consommateurs — Que Choisir c/ SARL Valve et Société Valve Corporation, numéro RG: 16/01008.

[60] Директива 2001/29/ЕС Европейского парламента и Совета ЕС от 22 мая 2001 г. о гармонизации некоторых аспектов авторского права и смежных прав в информационном обществе [2001] OJ L167.

[61] Case C-263/18 Nederlands Uitgeversverbond v Tom Kabinet Internet BV [2019] ECLI: EU: C:2019:1111.

[62] Директива 2001/29/ЕС.

со ст. 4 (1) той же директивы. Вопрос касался применения правила исчерпания авторских прав к электронным книгам, и в этом случае компания могла бы перепродавать книги. В отличие от дела *UsedSoft GmbH против Oracle International Corp.*[63], Суд Европейского союза постановил, что на электронные книги правило исчерпания авторских прав не распространяется. Электронная книга не является только компьютерной программой, а включает в себя как защищенное литературное произведение, так и компьютерную программу, связанную с литературным произведением[64]. Таким образом, компании требовалось разрешение правообладателя на перепродажу бывших в употреблении электронных книг.

Последствия для игровой индустрии

Перепродажа внутриигровых активов, первоначально купленных одним пользователем, другим пользователям — широко распространенная деятельность в игровой индустрии. Пользователь может продать не только предмет, который он ранее купил, но и предмет, полученный им в результате его достижения в игровом процессе. Возникают вопросы: может ли такой пользователь свободно перепродавать его внутриигровые активы другим пользователям, и может ли разработчик игры запретить данную деятельность?

По аналогии с подходом, принятым Судом Европейского союза в деле *Nederlands Uitgeversverbond v. Tom Kabinet Internet BV,* видеоигра — это такая же сложная работа, как и электронная книга. Она состоит из различных элементов: компьютерной программы, аудиовизуального произведения, текста, сценариев, персонажей и т. д. Видеоигра может содержать различные элементы как интеллектуальной собственности, так и другие: произведения, защищенные авторским правом (компьютерный код, сценарии, персонажи, музыкальные и художественные произведения, включенные в игровой процесс), смежные права (базы данных, фонограммы), сложные объекты (анимация, аудиовизуальные произведения), иные объекты интеллектуальных прав (патенты, промышленные образцы), а также объекты, не относящиеся к интеллектуальной собственности (например, компоненты локации, образ известного человека)[65].

---

[63] UsedSoft GmbH v. Oracle International Corp. (№ 60).

[64] См.: *Górska M.* Op. cit. (n 61).

[65] См.: *Рожкова М.* Современная компьютерная игра — это не программа для ЭВМ // Zakon.ru, 15 ноября 2021 г.

Столь сложный характер видеоигр был признан в деле *Nintendo* Судом Европейского союза, постановившим, что видеоигры «представляют собой сложный материал, включающий не только компьютерную программу, но также графические и звуковые элементы, которые хотя и зашифрованы на компьютерном языке, имеют уникальную творческую ценность, которая не может быть сведена к этому шифрованию»[66]. Таким образом, следуя логике Суда ЕС, подобно электронным книгам, которые не являются исключительно компьютерными программами и, следовательно, не подпадают под действие правила исчерпания авторских прав, на видеоигры тоже не распространяется действие указанного правила. Результат дела *UFC — Que Choisir v. Valve Corp.* мог быть другим, если бы решение по делу *Nederlands Uitgeversverbond v. Tom Kabinet Internet BV* было принято ранее, до решения французского суда.

Подводя итоги, можно сделать вывод, что разработчик имеет наибольший объем прав на игру, поскольку является ее первоначальным создателем. Поэтому в силу закона он имеет полномочия использовать игру любым образом и распоряжаться ею по своему усмотрению, например, предоставить ее по лицензии пользователям. При этом разработчик имеет право определять лимиты и ограничения такой лицензии.

Предоставление пользователям ограниченного права на использование игры производится путем заключения договора (EULA) между разработчиком и каждым пользователем, желающим получить доступ к игре. В таком договоре описываются свойства лицензии, которую получает пользователь, а также правила использования игры, в том числе ограничения и запреты на определенные способы использования.

Соответственно возможность приобретения внутриигровых предметов заложена разработчиком игры технически (в игровом процессе) и юридически (в лицензионном соглашении). Любые действия пользователя не должны противоречить условиям лицензионного соглашения. В противном случае он нарушает условия договора и может быть лишен права использования игры или ее отдельных элементов.

Несмотря на то, что ученые выделяют три теории собственности, которые предположительно могут оправдать предоставление пользователям прав собственности на внутриигровые предметы (а именно тру-

[66] Case C-355/12 Nintendo Co. Ltd and Others v PC Box Srl and 9Net Srl [2014] ECLI: EU: C:2014:25.

довую теорию, теорию личности и утилитарную теорию), на мой взгляд, пользователь не получает право собственности на внутриигровой предмет. Более того, сама сущность виртуальных активов и их использование указывают на то, что только разработчик имеет на них верховное право собственности. Разработчик имеет право устанавливать правила использования предмета, разрешать или запрещать утилизацию предмета и изменять его. Наличие таких прав у разработчика должно означать, что пользователь не обладает полным набором прав, присущих собственнику вещи.

Хотя для некоторых целей, например, в целях предотвращения и наказания виртуальных краж, суду необходимо признать, что внутриигровой предмет имеет для пользователя экономическую ценность и, следовательно, может быть украден, это не означает, что пользователь получает внутриигровой предмет в собственность в гражданско-правовом смысле.

Таким образом, виртуальные активы являются собственностью не пользователя, а разработчика. Безусловно, права пользователя в отношении внутриигрового предмета должны защищаться как виртуальными законами, так и законами реальной жизни, однако механизм защиты прав собственности должен быть скорректирован с учетом правовой природы отношений, существующих между разработчиком и игроком по лицензионному соглашению или другому контракту. Должен быть разработан специальный механизм, который будет учитывать виртуальную природу внутриигрового актива и характер отношений в виртуальном мире, который отличается от реального мира тем, что виртуальный мир всегда изначально создается разработчиком.

2.3. Правовое регулирование внутриигровых объектов и их оборота

(А. Ю. Чурилов)

Сегодня грань между материальными и цифровыми ценностями постепенно размывается. По замечанию исследователей, в аспекте экономического оборота программный код, с помощью которого можно удовлетворять личные потребности (музыка, изображения, видеоигры) или решать ряд производственных, управленческих, информационных и других задач, с точки зрения экономического потребления не менее реален, нежели плоды на ветках, выращенные в роботизированной теплице, или продукты производства, которые можно произвести в любых необходимых количествах с помощью этого программного кода[1].

Правовое регулирование отношений, складывающихся в сфере игровой индустрии, крайне многоаспектно — от охраны программного и аппаратного обеспечения видеоигр[2] и игрового процесса[3] до порядка прекращения доступа к играм в случае нечестных игровых практик со стороны пользователей[4].

Не менее актуальной сферой, которой и посвящен данный параграф монографии, является оборот внутриигровых объектов, в первую очередь в многопользовательских играх[5], которые представляют собой не что иное, как виртуальные миры. Игроки, проводящие время в таких играх, задаются вопросом: имеют ли они какие-либо права на получен-

---

[1] См.: *Мануйлов А. В.* Вопросы оценки имущества в свете юридических концепций собственности при переходе к цифровой экономике // Правоведение. 2019. № 1. С. 113–114.

[2] Подробнее об этом см.: *Данилов И. С.* Указ. соч. С. 53–58; *Чурилов А. Ю.* Правовое регулирование интеллектуальной собственности и новых технологий: вызовы XXI века; *Чурилов А.* Патентная охрана в индустрии видеоигр через призму патентования программ для ЭВМ // Интеллектуальная собственность. Промышленная собственность. 2020. № 12. С. 42–50; *Чурилов А. Ю.* К вопросу о правовом режиме модификации компьютерной игры // Хозяйство и право. 2017. № 6. С. 69–76, и другие работы.

[3] См.: *Чурилов А. Ю.* Некоторые вопросы правового режима и охраны трансляций компьютерных игр // Сибирское юридическое обозрение. 2020. Т. 17. № 1. С. 43–50; *Ситдикова Р. И., Васильев Э. Э.* Потоковая видеозапись (стриминг) как объект интеллектуальной собственности // Юрист. 2021. № 9. С. 59–64.

[4] См., например: *Киселев Г. В.* Правовые проблемы наследования игровых аккаунтов в многопользовательских онлайн-играх // Право и бизнес. 2021. № 3. С. 44–47.

[5] Эти вопросы освещались, в частности, в следующих трудах: *Савельев А. И.* Указ. соч. С. 127–150; *Гринь Е. С., Королева А. Г.* Формирование базовых моделей охраны технологий виртуальной и дополненной реальности в сфере права интеллектуальной собственности // Актуальные проблемы российского права. 2019. № 6. С. 90–97.

ные в процессе виртуальные объекты — игровую валюту, различные предметы экипировки или даже части игрового мира? Как отмечают психологи, понимание виртуальной реальности как реальной среды проявления активности субъекта — интернет-активности — необходимо для надлежащего анализа виртуального мира[6]. Следовательно, поскольку виртуальная реальность связана с реальным миром, надлежащее правовое регулирование отношений в ней необходимо.

Проблема оборота внутриигровых объектов на первый взгляд кажется надуманной и не имеющей прикладного значения: всё необходимое для игрока можно получить, лишь играя в игру на протяжении времени. Вместе с тем, как указывают исследователи, ключевой особенностью популярных многопользовательских игр является дефицит редких и необходимых внутриигровых объектов — оружия, валюты, игровой «недвижимости» и т. д.[7]. Именно из-за такого эффекта у игроков и появляется стимул инвестировать время и средства в соответствующие игры (мотивация может быть различной — от целей коллекционирования до необходимости быть на равных с другими игроками). Поэтому в многопользовательских играх, как правило, появляется рынок внутриигровых объектов, который может существовать как внутри видеоигры в виде различных внутриигровых торговых площадок, так и за ее пределами (оборот в этом случае осуществляется с использованием законного средства платежа). Более того, оборот таких объектов может осуществляться как между игроками, так и между игроками и правообладателями игры.

Для последовательного анализа обозначенной проблемы в настоящем параграфе будут рассмотрены правовой режим внутриигровых объектов и регулирование их оборота. Параграф таким образом разделен на две смысловые части: в первой исследуется вопрос правового режима внутриигровых объектов, во второй — проблема их оборота между игроками.

Определение места внутриигровых объектов в системе объектов гражданских прав представляет собой нерешенную до настоящего времени доктринальную проблему. Полагаю, ключевой вопрос образует в первую очередь отсутствие единого подхода к правовому регулированию (не говоря уже о понятии) такого явления, как «виртуальная собственность», или «виртуальное имущество», к которым можно отнести

---

[6] См.: *Крамаренко Н. С., Сомов Д. С.* Виртуальный мир как новое пространство самоосуществления человека // Вестник Адыгейского государственного университета. Серия 3: Педагогика и психология. 2013. № 4. С. 42–48.

[7] См.: *Dibbell J.* The Unreal Estate Boom // URL: https://www.wired.com/2003/01/gaming-2/

и внутриигровые объекты. В наиболее общем виде под виртуальным имуществом понимают такие объекты, которые используются исключительно в виртуальном пространстве[8]. При этом иногда за ними отрицают свойство самостоятельности, утверждая, что в зависимости от их функций виртуальные «активы» могут рассматриваться либо как особый вид денег, либо как форма закрепления известных имущественных (в основном обязательственных) прав[9]. Не вдаваясь в подробности каждого из названных подходов[10], в данном параграфе будет использоваться категория «виртуальный объект». Следует отметить, что объем этой категории позволяет включать в нее не только внутриигровые объекты, но также и иные активы: доменные имена, аккаунты в соцсетях и т. д. В наиболее общем смысле под виртуальным объектом можно понимать существующий в виртуальном пространстве и обладающий признаками товара (экономическая ценность, оборотоспособность или передаваемость в рамках этого виртуального мира) объект гражданских прав. Следует присоединиться к зарубежным исследователям, выделяющим пять признаков виртуальных объектов: (1) ограниченное количество; (2) продолжительность существования; (3) взаимосвязанность с другими субъектами и объектами; (4) оборотоспособность, в том числе на «вторичных» рынках; и (5) добавляемая игроками стоимость[11]. Последний признак при этом, как представляется, не является необходимым, однако действительно находит в той или иной степени проявление в игровых сообществах. Разновидностью виртуальных объектов является и внутриигровой объект.

В настоящее время существует множество теорий правовой квалификации внутриигровых объектов и определения их правового режима, каждая из которых имеет свои достоинства и недостатки.

Теория отсутствия необходимости регулирования. Данную теорию в настоящее время практически не встретишь в литературе, поскольку необходимость правового регулирования отношений внутри видеоигр уже общепризнана. Правовое регулирование подобного рода

[8] См.: *Богданова Е. Е.* Проблемы применения смарт-контрактов в сделках с виртуальным имуществом // Lex russica. 2019. № 7. С. 108–118.

[9] См.: *Новоселова Л.* «Токенизация» объектов гражданского права // Хозяйство и право. 2017. № 12. С. 29–44.

[10] Содержание категории «имущество» довольно размыто определено в отечественной доктрине и законодательстве, что неоднократно отмечалось в литературе (см., например: *Шевцив О. С.* Некоторые аспекты понятия имущества как объекта гражданских прав // Ленинградский юридический журнал. 2015. № 4. С. 121–128; *Савельев А. И.* Гражданско-правовые аспекты регулирования оборота данных в условиях попыток формирования цифровой экономики // Вестник гражданского права. 2020. № 1. С. 60–92.

[11] См.: *Blazer Ch.* The Five Indicia of Virtual Property // The University of New Hampshire Law Review. 2006. № 1. P. 137–161.

отношений как минимум требует ясности и пользователей, и для правоприменителей, которые иногда (к счастью, такая практика не стала широко распространенной) необоснованно отказывают в защите прав игроков на основании ст. 1062 ГК РФ[12]. Для определения пределов вмешательства права в отношения, возникающие в виртуальных мирах, в литературе была предложена концепция «волшебного круга» (The Magic Circle Test). Ее суть заключается в том, что виртуальные отношения подпадают под действие права в том случае, когда их участник предвидел или должен был предвидеть, что такие виртуальные отношения будут иметь определенные последствия в реальном мире[13]. К примеру, в случае с одиночными играми или многопользовательскими играми, в которых отсутствует дефицит или какой-либо оборот внутриигровых объектов, вряд ли необходимо какое-то дополнительное правовое регулирование соответствующих правоотношений.

Обязательственная теория, согласно которой виртуальный внутриигровой объект представляет собой право требования кредитора (игрока) к должнику (правообладателю игры), возникающее на основании заключенного между ними договора. Эта теория обосновывается в доктрине и встречается на практике. Действительно, внутриигровые объекты — это всего лишь программный код, являющийся составной частью основной программы и не имеющий особой ценности вне виртуального мира игры[14]. К примеру, в соответствии с условиями лицензионного соглашения игры World of Tanks (далее — WoT) внутриигровые объекты — всего лишь «права на неактивированные данные и команды» — права на использование данных, команд (в частности, внутриигровой валюты, премиум-техники, премиум-аккаунта, других данных, команд) и порождаемых ими аудиовизуальных отображений игры, активируемых последовательно для получения пользователем определенного результата, предусмотренного сценарием игры, приобретаемые после внесения установленного Wargaming лицензионного платежа. Этим же лицензионным соглашением установлен запрет на передачу прав на такие «неактивированные данные и команды»[15]. Примечательно, что в предыдущих редакциях лицензионного соглашения WoT, которые были предметами анализа отечественных авторов, такие

[12] См., например: Определение Московского городского суда от 6 октября 2011 г. по делу № 4г/1–8422.

[13] См.: *Савельев А. И.* Электронная коммерция в России и за рубежом: правовое регулирование.

[14] См.: *Kwong J.* Getting the Goods on Virtual Items: A Fresh Look at Transactions in Multi-User On-line Environments // William Mitchell Law Review. 2011. № 4. С. 1805–1838.

[15] URL: https://legal.ru.wargaming.net/ru/eula/?_ga=2.204016464.1529446878.1641789933-928168013.1641789933

игровые команды рассматривались в качестве услуги[16], однако в дальнейшем от такой формулировки разработчики решили отказаться.

Теория интеллектуальной собственности. В рамках этой теории виртуальный объект интерпретируется как результат интеллектуальной деятельности — объект авторского права. Отнесение внутриигровых объектов к самостоятельным и оборотоспособным объектам интеллектуальной собственности не всегда возможно, поскольку для возникновения объекта авторского права необходимо приложение творческого труда автора при создании соответствующего результата интеллектуальной деятельности. Каким бы творческим или сложным ни был бы игровой процесс в многопользовательских играх, он не связан с возникновением нового результата творческой деятельности — игрок лишь «получает» внутриигровой объект в обмен на время, которое он проводит в игре. Как справедливо отметил еще в 1983 г. американский суд, игра в видеоигру больше похожа на переключение каналов в телевизоре, чем на написание рассказа или картины[17]. При передаче внутриигровых предметов также не происходит воспроизведение, распространение или иное использование результата интеллектуальной деятельности, поскольку передача осуществляется во внутриигровом пространстве и без возникновения нового объекта. Именно в силу того, что довольно сложно представить нарушение исключительного права в данной ситуации, правообладатели игр предпочитают пользоваться механизмами договорного регулирования для запрещения подобных действий.

Вместе с тем возможны и исключения: существуют игры, суть которых состоит в создании творческого результата интеллектуальной деятельности. Правовая судьба такого объекта будет зависеть от условий лицензионного соглашения с правообладателем игры, поскольку этот результат действительно представляет собой производное произведение.

Теория «бестелесного имущества», которая базируется, в том числе, и на логике англо-саксонской правовой системы, выделяющей вещественное и невещественное имущество[18]. С учетом того, что такой

---

[16] Подробнее см.: *Савельев А. И.* Правовая природа виртуальных объектов, приобретаемых за реальные деньги в многопользовательских играх. С. 127–150.

[17] Midway Manufacturing Co. v. Artic International, Inc., 704 F. 2d 1009 (7th Cir. 1983) // URL: https://law.justia.com/cases/federal/appellate-courts/F2/704/1009/107395/

[18] См., например: *Близнец И. А., Павликов С. Г.* Интеллектуальная собственность: к вопросу о понимании ее сущности в контексте актуальных разъяснений Верховного Суда России // Российский судья. 2019. № 8. С. 21–29; *Черничкина Г. Н.* К вопросу становления в российском законодательстве понятия «интеллектуальная собственность» // Современное право. 2018. № 1. С. 57–65. Подобное толкование можно встретить и в международных конвенциях. Так, в Конвенции Совета Европы об отмывании, выявлении,

объект гражданских прав, как «иное имущество», позволяет включить в него и бестелесное имущество[19], данная позиция может иметь право на существование. Как метко отмечают исследователи, к нему часто относят всё то, что не укладывается в иные виды объектов гражданских прав, но при этом активно циркулирует в обороте[20]. Некоторые авторы даже предлагают создать в категории бестелесного имущества *numerus clausus* виртуальных объектов по аналогии с объектами права собственности для предотвращения злоупотреблений со стороны правообладателей[21].

В рамках отечественного законодательства, поскольку к «иному имуществу» в настоящее время относятся и цифровые права, в перспективе внутриигровые объекты могут получить легальное закрепление и в качестве разновидности цифровых прав. Важно подчеркнуть, что в текущий момент отнести внутриигровые объекты к цифровым правам невозможно, поскольку согласно ст. 141.1 ГК РФ цифровыми правами признаются названные в таком качестве в законе обязательственные и иные права, содержание и условия осуществления которых определяются в соответствии с правилами информационной системы, отвечающей установленным законом признакам. В законах же, регулирующих различные виды цифровых прав, не содержится упоминания о внутриигровых объектах, а цифровые финансовые активы или утилитарные цифровые права не могут являться правовой формой существования внутриигровых объектов[22].

Теория sui generis права. Сторонники этой теории отмечают неудовлетворительность сложившихся механизмов регулирования и предлагают выделять виртуальные объекты в качестве особых объектов и предоставлять *sui generis* охрану. Так, как отмечают отечественные исследователи, зарубежные правовые системы уже признают неко-

изъятии и конфискации доходов от преступной деятельности и о финансировании терроризма (Варшава. 16 мая 2005 г.) имущество определено как «имущество любого рода, вещественное или невещественное».

[19] См.: *Егорова М. А., Кожевина О. В.* Место криптовалюты в системе объектов гражданских прав // Актуальные проблемы российского права. 2020. № 1. С. 81–91.

[20] См.: *Степанченко А. В.* К вопросу о правовой сущности криптовалюты / Под ред. О. А. Кузнецовой, В. Г. Голубцова, Г. Я. Борисевич, Л. В. Боровых, Ю. В. Васильевой, С. Г. Михайлова, С. Б. Полякова, А. С. Телегина, Т. В. Шершень // Пермский юридический альманах. Ежегодный научный журнал. 2019. № 1. С. 510–519.

[21] См.: *Moringiello J. M.* What Virtual Worlds Can Do for Property Law // Florida Law Review. 2010. Vol. 62. P. 159–202.

[22] Подробнее об этом см., в частности, *Чурилов А. Ю.* Критический анализ основных положений федерального закона о цифровых финансовых активах // Хозяйство и право. 2021. № 1. С. 44–52; *Он же*: К вопросу о целесообразности введения в Гражданский кодекс цифровых прав // Правовая парадигма. 2020. Т. 19. № 2. С. 105–109.

торые виртуальные объекты, в частности, доменные имена объектами прав, но чаще всего не исключительных, а *sui generis*[23]. Однако введение нового режима для внутриигровых объектов вряд ли можно считать целесообразным, особенно с учетом того, что существующие правовые режимы в целом позволяют урегулировать правовое положение таких объектов на соответствующем современным реалиям уровне. Вместе с тем отрицать необходимость модернизации законодательства и практики в этой сфере было бы ошибкой.

Теория вещного права. Эта теория базируется на идее применения общих положений вещного права к виртуальным, в том числе внутриигровым, объектам. Некоторые авторы прямо утверждают, что можно вести речь о праве собственности на виртуальное имущество, которое отличается от материального лишь отсутствием вещной формы в реальном мире[24]. Сторонники распространения на виртуальные объекты норм о праве собственности ссылаются на то, что такие объекты могут приобретаться и отчуждаться и обладают потребительской ценностью[25].

Вещи как объекты права собственности представляют собой части материального мира, у них есть видимые и осязаемые границы, и они подлежат количественному измерению[26]. В советском гражданском праве отмечалось, что под вещами гражданское право понимает все те предметы материального мира, которые предназначены удовлетворять определенные потребности и могут быть в обладании человека[27]. Характерным признаком вещи является ее дискретность, то есть физическая и/или учетная обособленность от всех других объектов[28].

Несмотря на то, что свойство дискретности в рамках виртуального мира присуще и внутриигровым объектам (действительно, всегда можно отграничить, например, космический корабль одного игрока от космического корабля другого игрока), распространению режима вещных прав на внутриигровые объекты препятствует следующее. Во-первых, к объектам права собственности как разновидности вещного права относят традиционно материальные объекты — вещи, к которым внутри-

---

[23] См.: *Зыков С. В.* Об отнесении доменных имен к объектам интеллектуальных прав // Электронное приложение к Российскому юридическому журналу. 2017. № 1. С. 72–78.

[24] См.: *Хилюта В. В.* Дематериализация предмета хищения и вопросы квалификации посягательств на виртуальное имущество // Журнал российского права. 2021. № 5. С. 68–82.

[25] См.: *Lastowka* G., *Hunter D.* Op. cit. P. 1–73.

[26] См.: *Ворожевич А. С.* Принцип эстоппеля в патентном праве: основания и практика применения // Закон. 2020. № 4. С. 88–106.

[27] См.: *Красавчиков О. А.* Советское гражданское право. М., 1968. С. 180.

[28] См.: *Дроздов И. А.* О развитии правового регулирования недропользования // Вестник ВАС РФ. 2007. № 8. С. 30–44.

игровые объекты невозможно причислить. Безусловно, высказывается точка зрения, в соответствии с которой такого рода объекты следует относить к вещам[29], но она представляется не вполне обоснованной: невозможно считать вещью объект, существующий в виртуальном пространстве лишь потому, что его присутствие связано с использованием других вещей (или их свойств) — компьютеров, на которых находятся файлы таких объектов. Во-вторых, несмотря на дискретность внутриигровой «вещи» в мире виртуальном, в мире материальном отграничить одну вещь от другой практически невозможно, поскольку они все содержатся в программном коде игры. В-третьих, как справедливо отмечают отечественные исследователи, применение к внутриигровым объектам режима вещей предполагает возможность взыскания убытков с операторов онлайн-игр в случае ухудшения имущества игроков, что трудно реализовать на практике из-за необходимости удаления тех или иных объектов или изменения их стоимости в ходе развития игры[30]. Вместе с тем некоторые зарубежные исследователи подчеркивают определенную схожесть обладания внутриигровым виртуальным объектом с классическим правом собственности, в том числе путем указания на исключительность обладания таким объектом, если у игрока существует виртуальный объект, внутри виртуального мира этим объектом обладать никто кроме него не может[31]. С этой точкой зрения можно согласиться с оговоркой, поскольку такое обладание представляет собой не что иное, как пользование определенными игровыми командами и контентом, который в рамках программного кода игры не является исключительным — этими же игровыми командами и кодом могут пользоваться и соответственно обладать в игре неограниченное число игроков. Как совершенно верно указывает А. И. Савельев, механическое распространение на виртуальные объекты положений о вещах и праве собственности в рамках российского права вряд ли целесообразно [32]. Потенциально можно вести речь о возникновении в будущем некоего «вещного права виртуальной реальности», но разработка подобного подхода потребует координации усилий IT-сообщества и юристов.

Таким образом, следует заключить, что правовой статус внутриигровых виртуальных объектов не является закрепленным — это вносит неопределенность и в оборот подобных объектов. Так, в отношениях

[29] См.: *Скловский К. И., Костко В. С.* О понятии вещи. Деньги. Недвижимость // Вестник экономического правосудия Российской Федерации. 2018. № 7. С. 115–143.

[30] См.: *Данилов И. С.* Указ. соч. С. 53–58.

[31] См.: *Zhang Q.* Study on Legal Attribute of the Network Virtual Property // Proceedings of the 2018 International Workshop on Education Reform and Social Sciences. 2018. P. 475–479.

[32] *Савельев А. И.* Правовая природа виртуальных объектов, приобретаемых за реальные деньги в многопользовательских играх. С. 127–150.

«разработчик-игрок», как правило, речь идет о заключении дополнительного соглашения к лицензионному: по такому пути идут крупнейшие игры, такие как WoT, World of Warcraft, Travian, Final Fantasy 14 и т. д. Более того, эти же организации запрещают передавать каким-либо способом внутриигровые объекты третьим лицам. Незаконный оборот внутриигровых предметов, хотя и сформировал уже полноценно функционирующий и крайне прибыльный «черный рынок», не будет рассматриваться.

Однако подобное ограничение оборота вводят не все разработчики. К примеру, CCP — компания-создатель Eve Online — вполне допускает оборот внутриигровых предметов, в том числе купленных за законное средство платежа. Речь идет о так называемых PLEX — Pilot's License Extension, используемых для оплаты услуг и различных игровых предметов, а также для продления действия подписки, поскольку Eve Online до сих распространяется по системе подписок. Одной из ключевых особенностей этой игры как раз и является наличие развитого рынка внутриигровых предметов, в том числе купленных с использованием законного средства платежа. При этом вопрос о том, какова правовая природа такого оборота, нельзя назвать решенным. Ответ на него будет зависеть от того, какой концепции правового режима внутриигровых объектов придерживаться.

Например, если исходить из концепции *вещного права*, то можно прийти к выводу о том, что передача внутриигрового объекта будет представлять собой передачу по смыслу ст. 224 ГК РФ: один объект, который дискретен в рамках виртуального мира игры, передается от одного лица к другому. При этом первый игрок (продавец) утрачивает контроль над ним в рамках игрового пространства в то время, когда его получает второй игрок (покупатель). Нерешенным вопросом будет в данном случае наличие у игрока распорядительной власти, поскольку, как отмечают исследователи, одним из специфических условий действительности традиции, как и всякой распорядительной сделки, является наличие у традента распорядительной власти, т. е. правовой власти распоряжаться субъективным правом[33]. Очевидно, что виртуальный контроль над внутриигровым объектом не стоит отождествлять с владением вещью в традиционном понимании этого явления. Вместе с тем действительно, в рамках виртуального мира продавец утрачивает контроль над этим объектом путем передачи его покупателю.

С точки зрения *обязательственной теории* передача внутриигрового объекта может обосновываться по-разному. Так, по мнению иссле-

[33] См.: *Егоров А. В.* Распорядительные сделки: выйти из сумрака // Вестник гражданского права. 2019. № 6. С. 51–107.

дователей, «услугой передача виртуального имущества выступает именно потому, что осуществляется и имеет экономический смысл только в рамках платформы и не существует в реальном мире»[34]. Безусловно, в отношениях между правообладателем и игроком такое возможно, хотя содержание этого обязательства представляется неопределенным. Сложно согласиться и с мнением Верховного Суда РФ, в соответствии с которым покупка различных внутриигровых бонусов «является самостоятельной услугой по организации игрового процесса»[35]. Совершенно не ясно, какое обязательство возникает в таком случае: какое право требования существует у игрока и какая корреспондирующая обязанность — у правообладателя игры. По логике ВС РФ содержание этого обязательства будет представлять собой право требования игрока по организации игрового процесса и корреспондирующую обязанность организовать игровой процесс, что очевидно не соответствует сути рассматриваемого явления. Более того, такая логика абсолютно не применима к отношениям игрок — игрок, поскольку очевидно, что речь об услуге не идет.

В качестве другого варианта правового регулирования передачи внутриигрового объекта в рамках *обязательственной теории* можно представить уступку права требования по дополнительному соглашению к лицензионному договору. К примеру, если передачу определенных объектов игроку оформить как дополнительное соглашение к лицензионному договору (по аналогии с WoT), то передача такого объекта интерпретируется как договор уступки права требования по заключенному между игроком и разработчиком дополнительному соглашению к лицензионному договору. Если рассматривать подобное обязательство как единое, то оно будет делимым в части как раз предоставления соответствующих внутриигровых объектов. Уступка же части права (требования) по обязательству, предмет исполнения по которому делим, не противоречит законодательству[36].

Подводя итог, следует заключить, что правовое регулирование отношений, возникающих при появлении, использовании и обороте внутриигровых объектов, в настоящее время находится в удручающем состоянии не только в России, но и за рубежом. Противоречивость точек зрения, в том числе среди правоприменителей и разработчиков, лишь тормозит развитие соответствующих рынков.

---

[34] *Санникова Л. В., Харитонова Ю. С.* Цифровые активы: правовой анализ: монография. М., 4 Принт. 2020.

[35] Определение ВС РФ от 3 февраля 2016 г. № 305-КГ15–18998 по делу № А40-56211/2014.

[36] Обзор практики применения арбитражными судами положений главы 24 Гражданского кодекса Российской Федерации // Информационное письмо Президиума Высшего Арбитражного Суда РФ от 30 октября 2007 г. № 120.

2.4. Правовые аспекты создания визуального образа персонажа видеоигры

(Д. А. Житкова)

Одним из ключевых факторов успеха одиночных видеоигр являются интересные персонажи, вызывающие отклик у аудитории. Созданный персонаж — результат совместного труда сценаристов, художников/аниматоров и артистов, которые привлекаются к озвучиванию или даже полноценной актерской работе. В настоящем параграфе будут рассмотрены правовые вопросы, связанные именно с созданием (исполнением, воплощением) артистами (далее под ними будут пониматься любые актеры, певцы, профессиональные исполнители и иные лица) *визуального образа персонажей* и возможными правовыми проблемами, которые могут возникнуть в процессе (вопросы, связанные с озвучкой персонажей, в рамках данного параграфа не исследовались).

С ростом интереса к видеоиграм (и соответственно с увеличением доходов индустрии) многие компании-разработчики и издатели получили возможность использовать более дорогие варианты технологии захвата движений: «motion capture» (далее — «mo-cap», технология, позволяющая захватывать движения, в целях данного параграфа понимается только в узком значении) или «performance capture» (технология захвата актерской игры, подразумевается захват не только движений, но и мимики), что дает возможность привлекать артистов для исполнения ролей персонажей игры. Стоит заметить, что технология захвата движений и раньше использовалась при разработке видеоигр, но преимущественно для создания более достоверных и «живых» движений 3D-моделей персонажей, поэтому применялась в основном motion capture.

Использование технологий захвата движений в видеоиграх стало популярным в последние 10 лет и связано преимущественно с ростом популярности жанра интерактивного кино (игры Detroit: Become Human, Beyond: Two Souls, Until Dawn). Помимо прочего у аудитории появляется больший интерес к игре, в которой принимают участие реальные и известные актеры (из последних крупных проектов — игра Death Stranding).

Участие артистов в «исполнении» ролей персонажей с использованием технологий захвата движений порождает ряд вопросов:

1. Можно ли признавать работу артистов исполнением, защищаемым ГК РФ в качестве результата интеллектуальной деятельности, если были использованы технологии «performance capture»?

2. Правомерно ли говорить о статусе артиста-исполнителя в связи с участием профессиональных «mo-cap» артистов при *создании 3D-моделей персонажей*? Эти артисты не участвуют в озвучке, они только исполняют движения, которые необходимо перенести в игру.

3. Работа с технологиями «mo-cap», как и «performance capture», не исключает труд аниматоров и художников. Есть ли пересечение прав артистов и художников, аниматоров? Примечательно, что сами специалисты, отвечающие за визуализацию, зачастую жалуются, что их вклад должным образом не оценивают[1].

Другим способом создания визуального образа персонажа является «перерисовка» изображений артистов или 3D-сканирование артиста с помощью новых технологий. Ранее в видеоиграх при создании мимики персонажей преимущественно использовались изображения артистов, которые впоследствии «перерисовались» художниками и аниматорами. То есть создание персонажа игры не всегда подразумевает присутствие артистов в студии. При указанном способе также возможно участие «mo-cap» — артистов для создания анимации движений, но мимика рисуется вручную художниками с опорой на изображение артиста.

В данном параграфе будут рассмотрены правовые проблемы участия артистов при создании визуального образа персонажей видеоигр с применением технологий захвата движений, а также возможные проблемы, связанные с использованием права на образ как он понимается в США и РФ.

Артисты и технологии захвата движений при создании персонажей видеоигры

Как уже отмечалось, технологии захвата движений могут быть разными.

1. «Performance capture» подразумевает такой захват движений, который в полной мере передает актерскую игру. При использовании этой технологии могут работать несколько актеров (обязательно в специальных костюмах), также происходит перенос выражения их лиц и дви-

[1] Например, на это указывает режиссер Генри Селик: «Я вот что вам скажу: аниматорам приходится работать очень, очень тяжело с данными захваченных движений… После того как перформанс записан, он не просто втыкается в компьютер, который выплевывает больших голубых людей. Это гибрид» (Делай, как я: motion capture) // Сайт The Hollywood Reporter [Электронный ресурс] // URL: http://thr.ru/magazine/delaj-kak-a-motion-capture/

жений губ на 3D-модель персонажа. Именно такое исполнение ролей персонажей можно назвать классическим исполнением, для которого предусмотрена правовая охрана в ГК РФ.

Так, в ст. 1313 ГК РФ закреплено: «Исполнителем (автором исполнения) признается гражданин, творческим трудом которого создано исполнение, — артист-исполнитель (актер, певец, музыкант, танцор или другое лицо, которое играет роль, читает, декламирует, поет, играет на музыкальном инструменте или иным образом участвует в исполнении произведения литературы, искусства или народного творчества, в том числе эстрадного, циркового или кукольного номера)…». Толкование этой нормы позволяет заключить, что, если трудом артиста было создано исполнение — он подарил персонажу свои мимику и «голос» (озвучил реплики), — это признается творческим трудом. Деятельность исполнителя является творческой, во многом схожей с деятельностью автора произведения, в связи с чем в рассматриваемой статье в качестве синонима термина «исполнитель» приводится термин «автор исполнения»[2].

Согласно подп. 1 п. 1 ст. 1304 ГК РФ охрана предоставляется исполнению только в том случае, если соответствующие исполнения «выражаются в форме, допускающей их воспроизведение и распространение с помощью технических средств». Исполнение с помощью технологии захвата движений требует последующей обработки с использованием визуальных эффектов — такое исполнение можно воспроизвести и распространить с помощью видеоигры.

Вероятно, к видеоигре можно применить термин «произведение искусства». Поскольку, как было указано в литературе, ГК РФ не различает виды произведений: «законодатель использует давно сложившийся термин — «произведения науки, литературы и искусства», но при этом перечисленные в статье виды произведений не разделяет по трем родам (науки, литературы и искусства). К тому же ст. 1259 ГК РФ не содержит критериев, способных разграничить эти рода произведений»[3].

Рассуждения о правовой природе исполнения с помощью технологий захвата движений в видеоиграх так или иначе упираются в дискуссию о правовой квалификации компьютерной игры. Очевидно, что большинство современных игр являются сложными объектами — мультимедийными продуктами. Характеристика в качестве мультимедийного продукта лучше всего отображает существующее положение

---

[2] См.: *Близнец И. А., Леонтьев К. Б.* Авторское право и смежные права: учебник.

[3] *Витко В. С.* Понятие формы произведения в авторском праве. М., Статут. 2020.

на рынке видеоигр[4] и позволяет легально включать в состав таких продуктов любые результаты интеллектуальной деятельности, в том числе объекты смежных прав, чего нельзя сказать об идентификации в качестве программного обеспечения или базы данных.

Таким образом, по российскому праву у актеров, исполнивших роли с помощью технологии «performance capture», возникают права артиста-исполнителя.

2. «Mo-cap» — технология, которая позволяет захватывать движения артистов. Подразумевается использование технологии *только для переноса движений (без мимики)*. И первый вопрос, касающийся исполнения с «mo-cap», — могут ли «mo-cap» — артисты претендовать на правовую защиту в качестве артистов-исполнителей?

Без сомнений, индустрия видеоигр чуть более лояльна к обычным «mo-cap» — исполнениям по сравнению с киноиндустрией, где обычно участвуют только специалисты по спецэффектам. Существуют даже отдельные номинации в конкурсах за исполнение персонажей — туда сразу включаются озвучка, исполнение с помощью «mo-cap» и «performance capture». Вместе с тем профессиональные «mo-cap» — исполнители (их работа заключается только в исполнении движений, которые переносятся в игру) не раз жаловались на низкую оплату труда по сравнению с актерами озвучки, к тому же их имена в титрах компьютерных игр должным образом не упоминаются[5]. При этом труд некоторых «mo-cap» — исполнителей можно сравнить с каскадерами. Например, в игре Hellblade: Senua's Sacrifice Мелина Юргенс сыграла Сенуа, но все боевые сцены были сняты не с ней, а с Хлоей Брюс. Именно движения последней, полученные с помощью технологии «mo-cap», были использованы в сценах битв, перенесенных в видеоигру.

Анализ определения «исполнитель», содержащегося в ГК РФ, позволяет сделать вывод, что вовсе не любой «mo-cap» — исполнитель может претендовать на этот статус. Проблема обнаруживается в критерии «творчества»: сомнительно, что простую запись каких-либо движений, например, ходьбу или стрельбу из пистолета, можно признать творческим трудом.

В доктрине превалирует подход, что именно элемент творчества является обязательным условием охраны исполнения как объекта смежных прав. Некоторые ученые предлагают руководствоваться

---

[4] *Чурилов А. Ю.* Правовое регулирование интеллектуальной собственности и новых технологий: вызовы XXI века: монография.

[5] См.: Video games should credit mo-cap actors alongside the voice talent. Сайт издания VG247 [Электронный ресурс] // URL: https://www.vg247.com/video-games-credit-mocap-actors-alongside-voice-talent

критериями, которые были выработаны для определения охраноспособности произведений[6]. Разумным кажется объяснение В. О. Калятина, что наличие элемента творчества должно исключать лиц, которые оказывают простое «техническое содействие в создании исполнения»[7].

В свою очередь А. Г. Матвеев справедливо отметил, что термин «исполнитель» содержит указание на исполнение, которое может быть получено иным образом. При этом ученый предлагает использовать «качественные и количественные параметры его деятельности» для определения наличия творческого вклада[8]. К качественным параметрам он считает целесообразным относить художественный вклад в исполнение, а количественным — объем вклада в исполнение. Таким образом, оценивается исполнение артиста в целом, а не только исходя из критерия творчества.

Подобный подход, конечно, не безупречен. История знает множество удачных появлений второстепенных персонажей в видеоиграх и фильмах, исполнители которых скорее всего не будут подходить под количественный критерий исполнения. Но качественный и количественный подходы могли бы помочь артистам, чье участие ограничивалось бы только «mo-cap».

Стоит отметить, что правовая охрана исполнений «mo-cap» — артистов в других странах тоже затруднена. В одной из публикаций WIPO упоминалось, что актеры, которые предоставляют свои движения для создания 3D-персонажей, также не могут повлиять на то, как будет использована их работа[9].

Другая проблема заключается в том, что движения, исполняемые «mo-cap» — артистами, могут использоваться неограниченное количество раз, так как они скорее всего будут занесены в некую цифровую библиотеку.

Об этом, в частности, говорил актер и мастер боевых искусств Джет Ли. Артист отказался от участия в новой «Матрице», поскольку не хотел, чтобы студия получила исключительные права на его

---

[6] См.: *Иванов Н. В.* Авторские и смежные права в музыке: Учебно-практическое пособие / Под ред. А. П. Сергеева. М., Проспект. 2009.

[7] Комментарий к части четвертой Гражданского кодекса Российской Федерации (постатейный) / Отв. ред. Е. А. Павлова. М., ИЦЧП им. С. С. Алексеева при Президенте РФ. 2018.

[8] *Матвеев А. Г.* Условия охраноспособности исполнений как объектов смежных прав // ИС. Авторское право и смежные права. 2020. № 4. С. 5–14.

[9] См.: Performers» Rights — Background Brief. Сайт организации WIPO [Электронный ресурс] // URL: https://www.wipo.int/pressroom/en/briefs/performers.html/

движения, полученные с помощью технологии «mo-cap»[10]. По условиям контракта права на «оцифрованные» движения отчуждались бы в пользу студии Warner Bros и хранились в цифровой библиотеке, что позволило бы использовать их неограниченно в любых проектах студии без дополнительного привлечения актера и выплаты вознаграждения. Причем при широком толковании это были бы любые движения, а в случае участия признанного мастера боевых искусств — с учетом вероятного наличия элемента творчества — могут быть признаны исполнением (тут как раз могли бы помочь количественные и качественные характеристики, особенно, если бы спор шел о проекте, в котором много файтинговых элементов).

Исполнение, создаваемое артистами с помощью технологии «mo-cap», может использоваться правообладателем неоднократно — дублироваться в последующих проектах правообладателя, если соглашение сторон это предусматривает. Более того, использование 3D-моделей в видеоиграх допускает почти бесконечное использование данных, полученных с помощью «mo-cap».

Таким образом, четко выявлены две основные проблемы.

Во-первых, на исполнение артистов, осуществляемое при помощи технологий «mo-cap», проблематично распространить правовую охрану исполнения по смыслу ГК РФ.

Во-вторых, при отчуждении исключительного права на исполнение таким артистам необходимо в соглашении оговорить условия, которые будут ограничивать использование данных, полученных при использовании технологии «mo-cap». Студиям и (или) разработчикам проще сразу установить, что исключительные права на результаты исполнения «mo-cap» — артистов отчуждаются в их пользу, несмотря на дискуссионность правовой квалификации такого исполнения.

О переносе актерской игры и движений артиста, полученных при использовании технологии захвата движений, в саму видеоигру

В указанном в названии раздела случае происходят некая «перерисовка» движений и мимики артиста, адаптация под графику видеоигры художниками, участвующими в процессе создания графики игры. В свя-

[10] Jet Li Turned Down «The Matrix» Films Because He Didn»t Want Warner Bros. To Own His Mo-Cap Martial Arts [Электронный ресурс] // URL: https://www.cartoonbrew.com/artist-rights/jet-li-turned-down-the-matrix-films-because-he-didnt-want-warner-bros-to-own-his-mo-cap-martial-arts-165474.html/

зи с этим актуальным становится вопрос: появляются ли у художников права на графику, которая накладывается на исполнение артиста?

Отвечая на него, надо заметить, что элемент творчества здесь явно будет больше, чем, например, при цветокоррекции кинолент. По сути, возникающую ситуацию можно сравнить с фотографированием модели, когда оно осуществляется по согласованию и за вознаграждение: художники уподобляются фотографам, а артисты — моделям с той разницей, что у актеров возникают права исполнителя (если не принимать во внимание проблему элемента творчества при обычном «mo-cap») и не предполагается защита права на изображение. Таким образом, художники приобретают права авторов на созданные ими графику, анимацию или иные графические элементы, а актеры — на движения, которые записали. На практике проблем с разграничением прав художников, создающих графику для игры, и актеров пока не выявлено, поскольку все исключительные права по контрактам обычно принадлежат разработчику или издателю.

Право на образ артистов и его использование в видеоиграх

Артист может «исполнять» роль персонажа игры и иным образом, когда он санкционирует использование его образа, изображения. Как уже упоминалось, это может быть реализовано в виде «перерисовки» образа художниками и аниматорами или 3D-сканирования, которое позволяет получить готовую 3D-модель.

Указанные способы нельзя назвать исполнением в классическом его понимании — ведь фактически актер вовсе не участвует в создании персонажа. Например, в ремейке игры Resident Evil 3 от Capcom образ главной героини Джил Валентайн был срисован с российской модели Александры Зотовой, тогда как озвучила персонажа актриса Николь Томпкинс.

В рассматриваемых ситуациях возникает известная проблема использования прав на изображение (англ. right to publicity — права на образ). Право на образ защищает изображение и иные характеристики известной личности от несанкционированного коммерческого использования третьими лицами. Для игровой индустрии это касается преимущественно использования образов актеров и иных селебритис (например, спортсменов) при создании 3D-моделей персонажей.

Право на образ зачастую ассоциируется с составной частью права на неприкосновенность частной жизни и (или) с интеллектуальными правами. Например, в научно-популярной публикации на раз-

влекательном сайте DTF право на образ описывается как отдельный IP-актив[11].

Наибольшую регламентацию и развитие в судебной практике институт права на образ получил в правовой системе США. В США нет единого федерального закона, который регулировал бы права граждан на их образ — всё это решается на уровне прецедентов и (или) законов некоторых штатов[12]. Следовательно, содержание права на образ может отличаться в каждом отдельном штате или иметь защиту только как часть права. США примечательны тем, что там существует действительное разделение права на образ на имущественную и личную неимущественную составляющие (появилось после судебного дела *Haelan v. Topps Chewing Gum*)[13], что позволило рассуждать о праве на образ еще и с точки зрения защиты имущественных прав.

Из-за того, что сущность права на образ четко не определена, суды при возникновении подобных споров могут использовать различные тесты из сферы интеллектуальной собственности, чтобы установить, легально ли был использован образ человека:

— Transformative Use Test (тест, определяющий существенность переработки), позаимствованный из области авторского права. Определяется, насколько сильно был преобразован образ и состоялось ли такое преобразование вообще? Наиболее ярко это продемонстрировано в деле *Kirby v. Sega of America, Inc.* Певица Кирин Кирби подала в суд на компанию Sega из-за схожести персонажа игры Space Channel 5. Суд отказал в иске, так как образ певицы был переработан: нашлись отличия в танцевальных движениях, внешности, а также был учтен особый футуристический сеттинг игры.

— Rogers Test (Тест Роджерса) — тест, применяющийся к товарным знакам. Для дел о праве на образ определялось, имеют ли имя и изображение истца хоть какое-то отношение (даже минимальное) к спорному произведению?

— Predominant Use Test — тест, определяющий, было использование образа продиктовано «коммерческой ценностью» или необходимостью для создания выразительности и должного художественного замысла.

---

[11] См.: Образ знаменитости в игре — что такое «право на образ» // Сайт DTF [Электронный ресурс] // URL: https://dtf.ru/gamedev/618386-obraz-znamenitosti-v-igre-chto-takoe-pravo-na-obraz

[12] Statutes & Interactive Map // Сайт Right of Publicity [Электронный ресурс] // URL: http://rightofpublicity.com/statutes?_ga=2.76312213.1060395653.1643722805-665143368.1643722805/

[13] См.: *Беляева К. К.* Распоряжение правом на изображение в Российской Федерации и за рубежом // Вестник гражданского права. 2019. № 2. С. 27–60.

С помощью этих тестов решается вопрос о возможности применения к спорным правоотношениям Первой поправки (в части свободы слова) к Конституции США. При признании Первой поправки применимой — действия ответчика, связанные с нарушением права на образ, признавались легальными, а истцу отказывали в иске. Суды разных инстанций часто спорят между собой о правильности применения того или иного теста.

Наиболее известными кейсами, связанными с индустрией видеоигр, в которых также нашли применение указанные тесты, являются дела против компании Electronic Arts (EA) — *Hart v. Electronic Arts, Inc.*, *Keller v. Electronic Arts* и другие. Они связаны с использованием образов спортсменов в спортивных симуляторах.

Например, в известном деле *Hart v. Electronic Arts* суды пришли к необходимости применения Transformative Use Test. Хотя не обошлось без критики: так, судья Томас Абро указал, что сам факт переноса образа в игру, которая имеет свои графику, визуальные эффекты и сценарий, по определению является достаточным условием для признания действий разработчиков легальными и применения Первой поправки[14]. Для истца дело закончилось хорошо: ответчики были признаны виновными в использовании образа, так как Transformative Use Test показал, что 3D-модели и иконки были недостаточно переработаны, а соответственно было нарушено право на образ.

Интересно, что Transformative Use Test можно применить к играм, которые делаются для русскоязычной аудитории. Например, визуальная новелла Клуб Романтики часто использует образы актеров для создания своих персонажей, хоть и делает дисклеймер, что любые совпадения случайны.

В общем и целом несанкционированное использование изображения в США можно описать следующим образом: использование образа без согласия артиста (при выявлении этого будут применяться описанные тесты) и нанесение ущерба доходам лица, образ которого использовался.

Таким образом, хотя США на данный момент и являются самой продвинутой юрисдикцией для защиты права на образ, это не исключает проблем в правоприменении. Некоторые юристы выступают за принятие единого федерального закона, который закрепил бы статус права на образ на территории всех штатов[15]. Стоит заметить, что бла-

---

[14] См.: *Chin K.* The Transformative Use Test Fails to Protect Actor-Celebrities» Rights of Publicity // 13 Nw. J. Tech. & Intell. Prop. 197. 2015 [Электронный ресурс] // URL: https://scholarlycommons.law.northwestern.edu/njtip/vol13/iss2/5

[15] См.: What's in a Name, Likeness, and Image? The Case for a Federal Right of Publicity Law // Сайт American Bar Association [Электронный ресурс] // URL: https://

годаря наличию имущественной составляющей в конструкции права на образ возможно заключение договоров, которые будут касаться распоряжения этой имущественной частью (например, лицензионные договоры). Называть право на образ полноценным IP-активом всё-таки несколько преждевременно (если у него нет регистрации в качестве товарного знака, разумеется), но для индустрии важно понимать, что к праву на образ могут применяться положения об интеллектуальной собственности.

Стоит заметить, что *российскому праву* не знакомо право на образ в таком широком понимании, как в некоторых штатах США. Что касается визуализации персонажей, то следует говорить о личном неимущественном праве — праве на изображение. Применение защиты права на образ в России будет затруднено. Во-первых, это связано с тем, что в российской правовой системе нет разделения права на изображение гражданина на имущественную и неимущественные составляющие[16]. Во-вторых, отсутствует широкая судебная практика. Следовательно, защита нарушенного права возможна только способами, предназначенными для защиты личного неимущественного права.

В то же время согласие на использование изображения признается сделкой. Такая сделка может содержать ряд условий, определяющих порядок и пределы обнародования и использования его изображения, например, о сроке, на который оно дается, а также способе использования данного изображения[17].

Есть риск применения судами ст. 9, 22, 150 ГК РФ, что исключает возможность заключения лицензионного договора или договора об отчуждении исключительного права, касающихся прав на изображения граждан, так как они признаются неимущественными правами. К тому же п. 34 Постановления Пленума ВС № 10 устанавливает, что права на изображения не регулируются частью четвертой ГК РФ.

Поскольку право на изображение по российскому праву — только личное неимущественное — оно обладает довольно широкой защитой. У гражданина есть право отозвать свое согласие на изображение, что является большим риском для разработчиков видеоигр.

---

www.americanbar.org/groups/intellectual_property_law/publications/landslide/2020-21/september-october/what-s-in-a-name-likeness-image-case-for-federal-right-of-publicity-law//

[16] См.: *Беляева К. К.* Указ. соч. С. 27–60.

[17] Постановление Пленума ВС РФ от 23 июня 2015 г. № 25 «О применении судами некоторых положений раздела I части первой Гражданского кодекса Российской Федерации».

Таким образом, с точки зрения российского права, при обычном использовании изображения артиста при создании персонажа видеоигры разработчики не получают достаточной правой защиты, что связано преимущественно с отсутствием деления права на изображения на имущественную и неимущественную составляющие. К тому же закреплено право отозвать согласие на использование изображения в любой момент. Кроме того, сами артисты будут весьма ограничены в способах защиты нарушенного права. По сравнению с судебной системой США, которая присуждает большие компенсации за нарушение личных неимущественных прав (а в случае с правом на образ — еще и за коммерческое использование), судебный спор в России приведет к куда меньшей сумме компенсации.

Подводя итоги, следует подчеркнуть, что **у**частие артистов при создании персонажей видеоигры возможно двумя путями: при использовании различных версий технологий захвата движения, что предполагает участие актера в исполнении в той или иной степени, и использование его изображения (образа) при создании модели персонажа.

Артисты, которые «полностью» исполнили роль персонажа с помощью технологии «performance capture» (осуществлялся захват мимики), находятся в более выгодном положении, так как элемент творчества здесь вряд ли является оспоримым. Иная ситуация с «mo-cap» — артистами, в чьих работах может отсутствовать элемент творчества, что свидетельствует о том, что у них нет права претендовать на статус исполнителя и защиту их интеллектуальных прав. К тому же, у рядовых «mo-cap» — артистов теряется уникальность отдельных исполнений, поскольку наложенные на 3D-модели движения в видеоиграх могут повторяться в последующих проектах неограниченное количество раз, что особенно актуально для индустрии видеоигр.

При использовании изображения артистов для создания 3D-модели персонажа возникает риск того, что может быть нарушено право на образ (право на изображение). На настоящий момент даже в самой продвинутой юрисдикции — США — институт права на образ всё еще продолжает развиваться, поскольку не существует единого и унифицированного подхода к использованию различных тестов, которые позволили бы разграничить права артиста и применение Первой поправки к Конституции США. Существенно упрощает жизнь артистов наличие разделения имущественной и неимущественной составляющей в конструкции права на образ в США, так как это дает возможность более эффективно распоряжаться и защищать свое право.

В Российской Федерации право на образ в настоящий момент далеко от признания IP-активом. К тому же оно ограничивается лишь личными неимущественными правами, поэтому договоры, касающиеся распоряжения правами на изображения, будут признаны незаключенными. Также при использовании изображения артиста для создания 3D-модели персонажа (если говорить только об изображении, без озвучки) возникает риск того, что согласие может быть отозвано артистом, а это принесет большие убытки разработчикам. Желательно, чтобы в будущем Россия пришла к американской модели выделения имущественной части права на образ, что позволило бы более точечно распоряжаться правами на изображение.

Таким образом, у каждого способа создания визуального образа персонажа есть свои подводные камни. Наиболее защищенными в этом случае будут артисты, привлеченные к исполнению с помощью технологии «performance capture».

2.5. NFT и виртуальное имущество

(О. С. Кулакова)

Актуализация темы виртуального имущества связана как с ростом популярности многопользовательских онлайн-игр, так и возникновением такого понятия, как «метавселенная». Усилия представителей современной игровой индустрии в значительной степени оказали влияние на всё большее сближение понятий «онлайн-игра» и «метавселенная». Такие платформы, как Decentraland и The Sandbox — характерный пример. Индустрия открыла для пользователей возможность вступать в отношении по поводу передачи объектов киберпространства — виртуального имущества. На вопросы, что же такое виртуальное имущество и каково его место в системе гражданского оборота, стараются сегодня ответить значительное число юристов.

В последние годы весомое влияние на развитие рынка виртуального имущества оказал рост популярности Non-fungible token (невзаимозаменяемый токен, далее также — NFT), представляющий собой уникальный цифровой сертификат, присваиваемый создаваемому и / или существующему в информационной сети объекту.

Предметы реального или цифрового мира, в отношении которых были выпущены NFT, приобретают дополнительные стоимостные характеристики. Как справедливо отмечают Ю. В. Брисов и А. А. Победкин, первоначально NFT выпускались в отношении различных объектов цифрового искусства, суммы сделок с которыми достигали десятков миллионов долларов[1]. В связи с этим всё большее число субъектов стремятся токенизировать различные «вещи», существующие как в информационном пространстве, так и в реальном мире.

NFT, выпускаемые в отношении картин, аудиофрагментов, видеоклипов, цифровых копий предметов высокой моды, виртуального имущества вселенных видеоигр, приобретают инвестиционную привлекательности и вызывают интерес различных субъектов.

Надо учитывать тот факт, что в игровых вселенных коллекционирование игровых атрибутов является аспектом если не обязательного с точки зрения игровой механики вида деятельности пользователей, то как минимум значимой составляющей существования в виртуальной реальности. Стремление обладать редкими предметами, титулами,

[1] *Брисов Ю. В., Победкин А. А.* Правовой режим NFT (non-fungible token) в России: как работать в отсутствие специального законодательного регулирования? // Цифровое право. 2022. №3 (1). С. 44–66.

определенными способностями персонажей, приобретаемыми в рамках прохождения уровней или в состязаниях, мотивирует пользователей затрачивать временны́е и даже финансовые ресурсы. Эксперты игровой индустрии отмечают, что интерес к внедрению NFT во внутриигровые вселенные проявляют как разработчики, так и значительный сегмент пользователей[2]. Исследователи указывают, что использование в игровой индустрии смарт-контрактов, посредством которых совершаются сделки в отношении невзаимозаменяемых токенов, позволит снизить риски субъектов оборота, защитить правообладателей виртуального имущества от несанкционированного вмешательства третьих лиц[3]. Данное положение небесспорно. Думается, что использование подобных технологий может выступать в качестве инструмента, упрощающего исполнимость соглашений, но не в полной мере снижающего риск сторон.

С помощью NFT цифровые или аналоговые произведения искусства, музыкальные произведения и многое другое «добавляются» в коллекции покупателей, хотя на самом деле вещь не обязательно меняет фактического владельца. Очевидно, что появляется риск недобросовестного использования невзаимозаменяемых токенов в качестве средства извлечения прибыли посредством продажи объектов, права на которые не были получены надлежащим образом. В связи с тем, что для субъектов гражданского оборота остаются неясными вопросы о том, что такое NFT, и какой именно объект приобретается, если данный токен связан с каким-то объектом, значительное число лиц могут быть введены в заблуждение. Таким образом, с точки зрения как правовой теории, так и практики вопросы, возникающие в рамках оборота невзаимозаменяемых токенов, являются актуальными.

Что такое NFT?

Невзаимозаменяемый токен (NFT) — уникальный идентификатор, который может использоваться для криптографического доказательства и присвоения определенных прав, относящихся к базовым активам[4]. NFT — это цифровые записи, которые могут отражать

---

[2] См.: *Klein D.* NFT Minters Arrested In Alleged Frosties Utility NFT Scheme // [Электронный ресурс] // URL: https://kleinmoynihan.com/nft-minters-arrested-in-alleged-frosties-utility-nft-scheme/

[3] См.: *Gatto J., Parsafar Y., Khoury G.* Mythical Games Scores NFL License for Blockchain Video Game // [Электронный ресурс] // URL: https://www.lawoftheledger.com/2022/06/articles/blockchain-games/mythical-games-scores-nfl-license-blockchain

[4] См.: *Кулакова О. С.* Non-Fungible Token и правовое регулирование предметов искусства в цифровом пространстве // Журнал Суда по интеллектуальным

по сути любую информацию, внесенную создателем в метаданные. В то же время наиболее общий подход состоит в том, что NFT может представляет собой специфическое право требования субъектов реального мира на цифровой «актив», который криптографически хранится в блокчейне.

Права, закрепленные за каждым отдельным NFT, различаются в зависимости от того, что находится в метаданных этого токена. Они могут, например, предоставлять права на определенные цифровые активы, такие как произведения искусства, музыка или виртуальный предмет в компьютерной игре, а также конкретные права на получение активов реального мира.

Важно отметить тот факт, что NFT способен существовать принципиально отдельно от вещи, сведения о которой содержатся в его метаданных. Более того, участники оборота с NFT могут определять в качестве предмета сделки и уникальный невзаимозаменяемый токен, связанный с какой-то вещью только в киберпространстве, и реальный объект в физическом мире.

В конечном счете невзаимозаменяемый токен — это цифровая запись (точнее, связанные символы или биты, объединенные в «токен»), закрепляющая уникальный номер, сведения об объекте, с которым он связан, а также иную информацию (например, о владельце), хранящуюся с помощью технологии блокчейн, что обеспечивает прозрачность операций, совершаемых в отношении него. Часто основная информация, содержащаяся в NFT, представляет собой URL-адрес, ведущий к объекту, на который делается ссылка (например, к файлу изображения произведения искусства)[5].

Нет реального предела тому, какой пакет прав может быть связан с каждым NFT (при условии соблюдения общих правовых принципов). Технологически невзаимозаменяемые токены дают возможность «вшивать» в их структуру любые положения, которые инициатор токенизации хотел бы внести в содержание данного цифрового сертификата. Самоисполняемость смарт-контрактов позволяет сторонам сделок в отношении передаваемых вещей установить требования и условия, реализация которых произойдет автоматически при проведении транзакции[6]. Не вдаваясь в подробности сделанного ранее анализа, стоит от-

правам [Электронный ресурс] // URL: http://ipcmagazine.ru/legal-issues/nft-and-legal-regulation-of-art-objects-in-the-digital-space?utm_source=ip_club%2C+vkontakte&utm_term=ip%2Bclub&utm_campaign=IP_CLUB

[5] Там же.

[6] См.: *Wood G.* Ethereum: a secure decentralised generalised transaction ledger EIP-150 revision // [Электронный ресурс] URL: http://gavwood.com/

метить, что на сегодняшний день в рамках действующего законодательства невзаимозаменяемые токены могут рассматриваться с точки зрения такой правовой категории, как иные права[7]. Данный вид объекта гражданских прав предусмотрен положениями ст. 128 ГК РФ.

Виртуальное имущество

Рост оборота виртуального имущества[8] поднимает вопросы, связанные с поиском надлежащего правового подхода к определению таких объектов. В настоящее время сложились несколько концепций, с помощью которых юридическое сообщество объясняет природу «вещей», существующих в киберпространстве.

В специальной литературе выделяются несколько подходов к защите прав лиц, вступающих в отношения по поводу виртуального имущества. Наиболее разработанными концепциями, применение которых может позволить восстановить баланс интересов в отношении данного типа объектов, являются вещно-правовая теория, теория интеллектуальных прав, теория оказания услуг, алеаторная теория. Сторонники каждой из концепций предлагают самостоятельный подход к определению виртуального имущества, что детерминирует построение специального механизма защиты интересов участников отношений.

Я. А. Перепёлкина, рассматривая признаки виртуального имущества, указывает на такое отличие от вещи, как нематериальный характер, что, по ее мнению, может обусловливать его непотребляемый и износостойкий характер[9]. Автор справедливо отмечает, что виртуальное имущество имеет ряд специфических черт, которые как бы выделяют его из традиционной системы объектов гражданских прав.

В то же время положение, согласно которому виртуальное имущество отличается от вещи тем, что обладает нематериальным характером, может быть подвержено критике как минимум в рамках исследования игровых вселенных. Говоря о виртуальном имуществе как о предметах, существующих внутри игровой реальности, представленных в виде различных атрибутов, персонажей и ценностей, важно заметить, что в ходе следования определенной игровой механике элементы, используемые игроком в качестве инструментов дости-

---

[7] См.: *Рожкова М. А.* NFT — что это такое? (What is NFT (Non Fungible Tokens))? [Электронный ресурс] // Закон.ру. 2021. 13 декабря // URL: https://zakon.ru/blog/2021/12/13/nft__chto_eto_takoe__what_is_nft_non_fungible_tok$; *Кулакова О. С.* Указ. соч.

[8] «Kiberlot.ru» — торговая площадка с возможностью покупки и продажи игровых ценностей [Электронный ресурс] //URL: https://kiberlot.ru/?yclid=4613763072209748998

[9] *Перепёлкина Я. А.* Указ. соч. С. 45–59.

жения целей, могут как потребляться частично, так и уничтожаться целиком.

С моей точки зрения, вполне приемлемо говорить о виртуальном имуществе как об оборотоспособном объекте, в отношении которого субъекты обладают возможностью совершать и вещные, и обязательственные сделки. Пришедшая еще из теории римского права классификация вещей на *res in commercio и res extra commercium* устанавливает традиционное деление предметов, в отношении которых участники гражданского оборота могут заключать договоры[10]. Концепция свободы договора, закрепленная в качестве одного из базовых принципов частного права большинства стран, позволяет гражданам и организациям вступать в правоотношения по поводу любых объектов, которые не исключены из оборота[11]. В связи с тем, что виртуальное имущество не выведено законодателем за пределы оборотоспособных объектов, было бы справедливо утверждать, что оно доступно для субъектов в качестве легального предмета сделки.

Опираясь на вещную теорию определения виртуального имущества как объекта права, отметим следующее. Данный подход предполагает рассмотрение таких предметов в качестве объектов права собственности, в отношении которых действует абсолютный характер защиты. Однако думается, что ряд авторов справедливо рассматривают специфические характеристики исследуемого нематериального объекта в качестве барьера при применении положений вещного права как инструментов, регулирующих отношения между субъектами. Например, О. Н. Горохова указывает на то, что родовая вещь, которой по факту и является виртуальное имущество, не может выступать предметом права собственности[12].

Такое положение было справедливо выведено в цивилистической науке и продолжает играть роль правового постулата по сей день. В частности, на необходимость наделения вещи индивидуализирующими признаками как условия возникновения права собственности указывает Е. А. Суханов[13], рассматривающий в связи с этим в качестве объектов абсолютного права лишь индивидуально-определенные предметы.

---

[10] См.: *Дождев Д. В.* Римское частное право: Учебник. М., 2022. С. 348.

[11] См.: *Карапетов А. Г., Савельев А. И.* Свобода договора и ее пределы. Т. 1. Теоретические, исторические и политико-правовые основания принципа свободы договора и его ограничений. М., 2012. С. 278–284.

[12] *Горохова О. Н.* «Игровое имущество» как разновидность «виртуального имущества» // E-commerce и взаимосвязанные области (правовое регулирование): Сборник статей / Рук. авт. кол. и отв. ред. д. ю. н. М. А. Рожкова. М., 2019. С. 378–393.

[13] *Суханов Е. А.* Право собственности в современной России: несколько принципиальных тезисов // РСМ. 2001. № 3. С. 102–108.

В этом контексте О. Н. Горохова[14], Я. Н. Перепёлкина отмечают, что, не имея материальной формы, выступая в качестве отражения программного кода внутри игровой вселенной, виртуальное имущество не может рассматриваться в качестве традиционного объекта права собственности в силу его относимости к родовым вещам[15].

В то же время необходимо обратить внимание, что родовые вещи могут приобретать статус индивидуализированных[16]. Индивидуализированная вещь представляет собой такой объект гражданского права, который обладает характеристиками родовой вещи, то есть первоначально способна иметь полноценный эквивалент, но в процессе ее существования приобретает специфические черты (признаки), создающие условия для определенной субъективной уникальности.

Используя концепцию индивидуализированной вещи как объекта права собственности, а также существование NFT как технологии, создающей условия для возникновения уникальности тонизированного предмета, с моей точки зрения, возможно говорить о перспективности условной вещно-правовой охраны виртуального имущества.

В рамках иного подхода виртуальное имущество рассматривается в качестве результата интеллектуальной деятельности, включая средства индивидуализации. Данная концепция распадается на несколько отдельных дискуссионных концепций. На подобные объекты могут возникать интеллектуальные права у разработчиков виртуального мира (игр). Правами на виртуальное имущество может обладать также компания — правообладатель программы, если лица, выступающие создателями (авторами), не являются штатными сотрудниками организации и в надлежащей форме произвели отчуждение прав на данный вид объектов заказчику. Иной составляющей названной концепции является наделение интеллектуальными правами самих пользователей, если виртуальное имущество было создано ими, например, в рамках прохождения игровой механики.

Изложенный подход в специальной литературе рассматривается сквозь призму теории труда Дж. Локка[17]. Пользователь, осуществляя действия в виртуальной реальности (в частности, в игре), затрачивает свои ресурсы: время, интеллектуальные силы. В связи с этим ряд исследователей указывают на возможность отождествления данных уси-

[14] *Горохова О. Н.* Указ. соч.

[15] *Перепёлкина Я. А.* Указ. соч.

[16] *Рожкова М. А.* Об имущественных правах на нематериальные объекты в системе абсолютных прав (часть первая, вводная — вещные права, интеллектуальная собственность) [Электронный ресурс] // URL: https://zakon.ru/blog/2018/12/17/ob_imuschestvennyh_pravah_na_nematerialnye_obekty_v_sisteme_absolyutnyh_prav

[17] *Локк Дж.* Сочинения: В 3 т. Т. 3. М., Мысль. 1988. С. 277–280.

лий с трудовой деятельностью. Исходя из трудовой теории, согласно которой виртуальная собственность имеет самостоятельную стоимость как результат труда человека[18], с точки зрения российского правопорядка видится обоснованным отметить допустимость применения положений ст. 218 ГК РФ в качестве аналогии приобретения права на объект в реальном мире. Например, если лицо своими действиями создало вещь внутри игры (конструирование персонажа, инвентаря, постройка объекта), то у него возникает абсолютное право на данный результат.

Предвосхищаю вопрос о том, на каком основании игрок использует виртуальный строительный материал, существование и доступность которого определяются усилиями разработчика игры. С моей точки зрения, такое использование вещей, предусмотренных игровой реальностью, может быть объяснено с помощью комплекса относительных отношений, существующих между правообладателями конкретного ресурса и его пользователем. Так, в рамках исполнения обязательств по предоставлению программного продукта игроку, то есть потребителю, правообладатель игры дает возможность использовать элементы игровой реальности (цепочки кодов, выражаемых в различного рода строительных материалах) как необходимые составляющие договорных отношений.

Рассмотренные концепции регулирования отношений субъектов по поводу виртуального имущества позволяют сделать вывод, что в российской юрисдикции не сложилось оптимального правового определения данного типа объектов. В этом контексте, думается, важно отметить, что в некоторых странах такое имущество подпадает под действие норм вещного права и права интеллектуальной собственности. Например, подобный подход сложился в США, где отношения участников оборота регулируются посредством поиска компромисса между названными режимами[19].

Проблемой остается тот аспект, что не всё виртуальное имущество обладает признаками объектов, на которые могут возникать интеллектуальные права. Творческий характер как важнейший признак различных институтов права интеллектуальной собственности в «вещах» киберверселенных не всегда может быть найден. Из этого следует, что отсутствует возможность безусловного применения норм части четвертой ГК РФ к отношениям субъектов, возникающих по поводу виртуального имущества. Следовательно, требуется наиболее универсальный правовой режим, способный предусмотреть различные риски субъектов с точки зрения как интеллектуальных прав, так и вещных.

---

[18] См.: *Bartle R. A.* Pitfalls of Virtual Property. Официальный сайт [Электронный ресурс] // URL: https://www.academia.edu/13016129/Pitfalls_of_Virtual_Property

[19] См.: *Горохова О. Н.* Указ. соч.

Думается, что регламентация данного вида объектов может быть развита в связи с активной имплементацией NFT. Как уже было указано, токенизация объектов по данным стандартам позволяет создавать индивидуализированные вещи. То есть теоретически невзаимозаменяемые токены, удостоверяющие права на объекты виртуального имущества, могут оборачиваться по правилам вещного права.

В то же время допустимо предположить, что некоторые элементы игровых вселенных могут требовать защиты не только с точки зрения вещного права, но и права интеллектуальной собственности. Такое вполне возможно, если создатель объекта вложил в него уникальные черты, носящие творческий характер. В подобных условиях было бы разумным говорить о возможности применения норм, регулирующих оборот объектов права интеллектуальной собственности. Однако, если мы допускаем первоначальное регулирование вещно-правовой защиты в отношении токенизированного игрового имущества, то дополнить данный режим нормами части четвертой ГК РФ мы не можем в силу прямого запрета п. 3 ст. 1226. Согласно данной норме к отношениям по поводу интеллектуальных прав не применяется раздел II ГК РФ о собственности и иных вещных правах. В связи с этим действующее правовое регулирование в России не допускает одновременной регламентации оборота нормами вещного права и права интеллектуальной собственности. В целях стабилизации оборота по поводу виртуального имущества как сегмента гражданского оборота, которому на сегодняшний день присущ высокостоимостный характер, важно создавать режим, позволяющий устранить барьеры отрицания возможности совместного применения раздела II ГК РФ о вещных правах и части четвертой ГК РФ об интеллектуальных правах.

Внутриигровое имущество и NFT: выявление природы сделок

Внедрение NFT в игровые вселенные стало трендом последнего времени. Всё большее количество компаний — производителей такого вида продуктов занимаются развитием проектов, связанных с включением невзаимозаменяемых токенов в состав игрового инструментария. Разнообразие потенциально токенизируемых объектов позволяет разработчикам создавать не только оборот «имущества» внутри виртуальной вселенной, но и выстраивать уникальные игровые механики. В качестве последних выделяются проекты, позволяющие пользователям приобретать изменяющие стоимость NFT на предметы в цифровом пространстве. Такие невзаимозаменяемые токены выступают, по сути, в качестве предметов инвестиционных сделок.

При этом встает вопрос о том, как защитить права приобретателей NFT в игровых вселенных в ситуациях, когда пользователи сталкиваются с условиями рыночной экономики в виртуальной реальности. Разработчики NFT-игр исходят из той концепции, что пользователи, обменивая реальные средства платежа на фиаты (виртуальные денежные единицы), могут приобретать игровое имущество по заранее фиксированной цене. Внедрение невзаимозаменяемых токенов в игровые вселенные позволяет создавать самостоятельный виртуальный экономический рынок, где стоимость предметов сделок может меняться в зависимости от состояния спроса и предложения.

Характерным примером такого проекта является игра Axile Infinity. Компания-разработчик не предусмотрела возможность падения стоимости NFT-зверей при увеличении количества таких объектов[20]. По этой причине игроки, вложившие свои средства в покупку невзаимозаменяемых токенов, не получили роста капитализации и предъявили требования к компании. В целях урегулирования конфликта инвесторы Axile Infinity были вынуждены возместить пользователям ущерб[21]. Данный инцидент послужил драйвером изменения политики компании в отношениях с пользователями. Из новой редакции Terms of use[22] следует, что компания и ее аффилированные лица не дают никаких гарантий в отношении использования смарт-контрактов, осуществления транзакций и использования приобретенных объектов[23]. Таким образом, при совершении нарушений интересов покупателей NFT в данной игре ее правообладатель — Axile Infinity Limited — не должен привлекаться к ответственности в случае невозможности выявить виновное лицо.

В ситуации, при которой игровое имущество реализуется субъектами на условиях свободного рынка, вопрос определения правовой природы такого объекта имеет практическое значение.

Анализ содержания Terms of use игры Axile Infinity дает основание сделать вывод о том, что приобретение NFT (актив ERC721) происходит при использовании кошельков Metamask или Ronin. Правила пользования, предлагаемые компанией Axile Infinity Limited, предусматривают

---

[20] Виртуальные миры — реальные проблемы: цифровое право и кибербезопасность в контексте игровой индустрии. Петербуржский молодежный юридический форум 2022 [Электронный ресурс] // URL: https://legalforum.info/programme/youth-forum/936/#broadcast

[21] Виртуальные миры — реальные проблемы: цифровое право и кибербезопасность в контексте игровой индустрии.

[22] Для целей данного исследования для обозначения Terms of use также используется термин «Пользовательское соглашение».

[23] Axile Infinity. Terms of Use [Электронный ресурс] // URL: https://axieinfinity.com/terms/

оборот токенов, которые в игровой реальности связаны с определенными зверьками Axile. Соглашение с пользователями оговаривает оборот NFT, указывает на связь токенов с объектами игровой реальности. При этом из самого Пользовательского соглашения не следует, что полный комплекс интеллектуальных прав на данные атрибуты игры принадлежит приобретателям невзаимозаменяемых токенов.

Как следует из раздела 1 Пользовательского соглашения, правообладателем всего комплекса интеллектуальных прав на объекты, размещенные в киберпространстве игры, является Axile Infinity Limited.

Так, из текста прямо вытекает, что если не предусмотрено иное, то весь контент, средства индивидуализации и все права в отношении данных объектов принадлежат компании Axile Infinity Limited. В состав контента входят такие объекты, как программное обеспечение, исходный код, база данных, дизайн веб-сайта, аудио, видео, текст, фотографии и графика на сайте и в приложениях. В отношении всего комплекса правообладатель осуществляет контроль, лицензирование и защиту от посягательств, руководствуясь действующей системой нормативных правовых актов, в состав которых входят законы Каймановых островов[24].

Стоит отметить, что Пользовательское соглашение предусматривает доступ игроков к использованию объектов интеллектуальной собственности, правообладателем которых является компания Axile Infinity Limited, в том числе и оборачивающихся посредствам продажи токенов. При этом такое допущение ограничивается использованием фан-арта в отношении принадлежащего пользователю NFT. Такой фан-арт должен содержать в себе ссылку на официальный сайт игры, не должен включать средства индивидуализации, правообладателем которых является компания Axile Infinity Limited.

Важным положением Пользовательского соглашения является то, что владелец NFT, связанного с определенным игровым элементом, правомочен получить прибыль в размере не более 10 000 долл. Лицо, владеющее активом ERC-721, может получать доход как от обращения самого токена, так и посредством реализации физических предметов, обладающих изображением приобретенного им атрибута игровой реальности, которому был присвоен токен.

Как видно из содержания Пользовательского соглашения, покупатель NFT не приобретает весь комплекс интеллектуальных прав на связанный с токеном игровой атрибут. В отношении такого объекта у пользователя возникает только ограниченный круг правомочий, по-

[24] Axile Infinity. Terms of Use [Электронный ресурс] // URL: https://axieinfinity.com/terms/

лученных им в силу выражения согласия с Пользовательским соглашением, предлагаемым компанией Axile Infinity Limited.

Надо подчеркнуть, что все сделки в отношении NFT проходят во внешней сети Ronin, созданной Sky Mavis в качестве ресурса, соединяющей систему блокчейн Ethureum и площадку игры Axile Infinity. Транзакция осуществляется в отношении токена, связанного с визуальным образом виртуального объекта. При этом само по себе игровое имущество не является предметом такой сделки. Более того, единственное упоминание об объеме интеллектуальных прав пользователя Axile Infinity содержится в Пользовательском соглашении. И, как было указано ранее, игрок получает ограниченное право использования объектов интеллектуальной собственности в рамках создания и введения в оборот фан-арта. Таким образом, исключительное право на возникающие объекты виртуальной реальности внутри игрового пространства игрокам не принадлежат. Компания Axile Infinity Limited передает ограниченное право на контент в виде визуальных образов игровых атрибутов пользователям, владеющим NFT.

Обоснованное сомнение вызывает правовое положение реализуемого NFT и типа приобретаемого пользователями данных активов владения. Как следует из Пользовательского соглашения, владелец Axie NFT имеет право извлекать доход до 10 000 долларов до заключения официального лицензионного соглашения. Системное толкование данного пункта Пользовательского соглашения позволяет сделать вывод о том, что это требуемое лицензионное соглашение должно быть заключено между владельцем NFT и компанией Axile Infinity Limited.

С одной стороны, такое положение, на мой взгляд, противоречит принципам оборота NFT, рассматриваемым как активы, не являющиеся объектами интеллектуальной собственности. Как ранее уже отмечалось, невзаимозаменяемый токен — это цифровой актив, которому в подавляющем большинстве юрисдикций придается статус сертификата, удостоверяющего права лица на иной объект.

Опираясь на типологию токенов Л. В. Санниковой и Ю. С. Харитоновой, можно сделать вывод, что NFT, выпущенные в отношении игрового имущества, могут быть рассмотрены с точки зрения категории «asset tokens»[25]. Токен-актив отражает связь с иным объектом, что позволяет некоторым авторам отождествлять NFT не просто с имущественным правом в целом. Из этого следует, что приобретение токена как самостоятельного объекта влечет за собой возникновение у лица титульного владения над ним как над «условной» вещью.

[25] *Санникова Л. В., Харитонова Ю. С.* Указ. соч.

Полагаем, что в связи с этим лицо, приобретающее NFT, по аналогии с иными предметами сделок, носящих вещно-правой характер, должно получать неограниченное право распоряжаться им.

Исходя из такого понимания сделок с токенами, думается, что распоряжение данными объектами не должно ограничиваться компанией в контексте оборота токенизированного игрового имущества.

С другой стороны, положения, закрепленные в Пользовательском соглашении игры Axile Infinity, дают возможность составить представление о том, что правообладатель игрового имущества и выпущенного в отношении него NFT рассматривает их как единые объекты — результаты интеллектуальной деятельности.

Подобное решение компании Axile Infinity Limited с точки зрения бизнес-процессов видится вполне обоснованным. Как указывают множество исследователей и на что обращалось внимание ранее, использование токенов как средств удостоверения прав в сделках с интеллектуальной собственностью позволяет правообладателю повышать коммерциализацию нематериальных активов.

В то же время думается, что постановка вопроса о лицензировании прав на NFT, выпущенный в отношении игрового имущества, кажется не в полной мере обоснованной. Дихотомия правовых режимов, возникающая в ситуации с обращением невзаимозаменяемых токенов и связанных с ними объектов, на мой взгляд, детерминируют поиск компромисса между регулирующими их нормами.

Обращение NFT, связанного с виртуальным имуществом, ставит вопрос о поиске приоритета между нормами вещного права и права интеллектуальной собственности. Как ранее уже отмечалось, регуляторный режим виртуального имущества сам по себе не является очевидным. В рамках поиска наиболее оптимального механизма правового регулирования отношений, возникающих между участниками оборота по поводу токенизированного виртуального имущества, нельзя не отметить наличие более глубинной сущностной проблемы, лежащей в плоскости определения первичного и вторичного элементов таких объектов.

В этом контексте большое значение имеет разрешение следующей проблемы: по поводу оборота чего субъекты вступают во взаимосвязи — невзаимозаменяемого токена или объекта, в отношении которого выпущен индивидуализирующий его NFT? То есть какой элемент данного двуединого объекта сильнее: первый или второй? В зависимости от того, каков будет ответ на данный вопрос, станет возможным определить превалирующий правовой режим как самого объекта, так и типа отношений, возникающих между участниками оборота.

Для надлежащего структурирования отношений по поводу рассматриваемых объектов важно определить, какова содержательная составляющая NFT. Думается, что можно выделить как минимум два подхода к разрешению данного вопроса. Согласно первому невзаимозаменяемый токен при реализации виртуального имущества выступает в качестве инструмента, обеспечивающего цифровую индивидуализацию условной «вещи», позволяя сторонам автоматизировать процесс исполнения договора. То есть NFT не является предметом сделки, участники оборота вступают в отношения по поводу передачи конкретного виртуального имущества, индивидуализацию которого обеспечивает уникальный токен.

Второй подход может предполагать рассмотрение NFT в качестве самостоятельного элемента, переход прав на который не означает перехода прав на объект, с ним связанный. Такой подход исходит из понимания того, что благо, в отношении которого стороны вступают во взаимосвязи, не равно невзаимозаменяемому токену. Владелец (правообладатель) «вещи» может не дать согласие на выпуск NFT в отношении принадлежащего ему объекта. Однако по умолчанию это не значит, что созданный токен не будет участвовать в обороте.

Конечно, хочется подчеркнуть, что сделки, совершаемые с подобными невзаимозаменяемыми токенами, должны рассматриваться правом по смыслу по ст. 178 ГК РФ, исходя из того, что в рамках данной ситуации есть основания квалифицировать подобные сделки как оспоримые. Поскольку оспоримая сделка признается недействительной с момента ее совершения по решению суда, существует риск нахождения в обороте объекта, содержание которого вводит в заблуждение.

Представим, что совершена сделка по купле-продажи NFT, в рамках которой покупатель добросовестно полагал, что покупает легальный токен на объект искусства в метавселенной. При этом первичному покупателю не известно, что продавец не имел исключительных прав на данное произведение несмотря на то, что тот выпустил NFT. Далее токен продается третьему лицу, что позволяет первому покупателю получить доход от перепродажи. Через некоторое время к третьему лицу (вторичному покупателю) автор цифрового произведения предъявляет требования о нарушении его прав, выраженных в незаконном использовании принадлежащего ему результата интеллектуальный деятельности. Этот вторичный покупатель обращается в суд,чтобы оспорить сделку, вернуть уплаченную цену, избавить себя от ответственности перед автором произведения. Однако суд отказывает ему, например, на основании ст. 1062 ГК РФ.

Ситуация осложняется, в частности, тем, что выявить держателя кошелька, с которого был продан NFT, практически невозможно. В свя-

зи с этим есть вероятность, что токен не будет уничтожен. Думается, что решение, принятое китайским судом в деле по иску *Shenzhen Qice Diechu Cultural Creativity Co., Ltd. v. Hangzhou Yuanyuzhou Technology Co., Ltd.* о нарушении права на произведение «Fat tiger», — наиболее вероятное решение спора относительно NFT, в метаданные которого «вшито» цифровое произведение или его идентификатор[26]. То есть вероятнее всего такой контрафактный токен будет подлежать заморозке, но все отношения субъектов по сделкам решением суда не будут восстановлены в состояние до их совершения.

Получается, что в такой ситуации в оборот попал NFT, в реальности не связанный с «вещью», но ставший для участника оборота (первого добросовестного покупателя) источником дохода.

Изложенное демонстрирует, что необходимость поиска наиболее разумного с точки зрения сложившегося правопорядка режима регулирования отношений обусловливается важностью предопределения пути разрешения проблем, связанных с защитой прав участников оборота. В подавляющем большинстве действующих юрисдикций в сфере частного права в основе лежит принцип свободы договора. Данный принцип позволяет участникам оборота формировать договорную программу на любых условиях, не противоречащих закону, в том числе заключать непоименованные договоры. Однако такое допущение правопорядка приводит к тому, что при возникновении конфликта между участниками оборота и обращением их за защитой в суд перед судом ставится задача поиска наиболее рациональной договорной конструкции, заложенной в действующей законодательной основе. Не углубляясь в теоретическое обсуждение проблем правоприменительной деятельности суда, отметим лишь, что не всегда интересы сторон могут быть защищены судом[27].

Если обратить внимание на российскую судебную практику разрешения споров, связанных с игровыми вселенными и виртуальным имуществом, то можно заметить наличие риска применения ст. 1062 ГК РФ[28]. То есть лицу может быть отказано в защите прав в случае квалификации спорных отношений как исходящих из игр и пари.

---

[26] Operators of NFT trading platforms are responsible for preventing intellectual property infringements [Электронный ресурс] // URL: https://www.onc.hk/en_US/publication/operators-of-nft-trading-platforms-are-responsible-for-preventing-intellectual-property-infringements

[27] См.: *Карапетов А. Г.* Свобода договора и ее пределы. В 2 т. Т. 1. Теоретические, исторические и политико-правовые основания принципа свободы договора и его ограничений / А. Г. Карапетов, А. И. Савельев. М., Статут. 2012. С. 224–451.

[28] Апелляционное определение Московского городского суда от 20 мая 2019 г. по делу №33-21065/20219 [Электронный ресурс] // URL: https://mos-gorsud.ru/mgs/services/cases/appeal-civil/details/0de6b77e-95c8-4707-8921-f762e36dd67d

В связи с этим думается, что при формулировании договорной программы участникам сделок в отношении токенизированного виртуального имущества необходимо заранее понимать не только, на каких условиях и в отношении какого предмета они вступают в правовую связь, но и иметь представление о том, как и в каком порядке их интересы могут быть защищены в суде.

Из изложенного видно, что для целей оборота виртуального имущества первый подход, согласно которому NFT рассматривается в качестве инструмента совершения сделок, оптимален. В то же время на практике участники используют криптокошельки для проведения транзакций в отношении NFT, в редких случаях интересуясь личностью контрагентов и тем более чистотой прав на связанные с токенами объекты.

При этом на первый взгляд может показаться, что нет никаких оснований запрещать сторонам признавать сделки с токенизированным игровым имуществом в качестве отношений по отчуждению или лицензированию исключительных прав. Учитывая приведенные положения, можно отметить, что отдельные атрибуты в играх действительно отвечают характеристикам результатов интеллектуальной деятельности. К таким относятся, в частности, персонажи[29], музыкальные произведения, видеоролики, иные материалы, обладающие элементами творческого характера.

Допускаю, что в действительности нет серьезных противоречий в приоритетном использовании норм права интеллектуальной собственности в отношении оборота в киберпространстве виртуальных атрибутов, обладающих характеристиками объектов авторского права, в отношении которых были выпущены NFT. Значительное количество юрисдикций не требуют проведения каких-либо регистрационных процедур в связи с возникновением, лицензированием или отчуждением исключительного права на такие объекты. Так, в силу п. 4 ст. 1259 ГК РФ обращение объектов авторского права не требует соблюдения участниками правоотношений формальных процедур.

Таким образом, рассматривая невзаимозаменяемый токен в качестве инструмента, повышающего чистоту и скорость сделки с игровым атрибутом, выступающим объектом авторского права, можно говорить о приоритетном применении положений норм права интеллектуальной собственности.

В то же время возникает ряд вопросов в случае, если приобретенный NFT выпущен в отношении существующего в игровой вселенной средства индивидуализации. Очевидным трендом 2022 г. стала регистрация

[29] См.: *Гринь Е. С.* Виртуальный образ как объект наблюдения // Актуальные проблемы российского права. 2020. № 6 (115). С. 143–148.

товарных знаков в отношении товаров и услуг, размещенных в метавселенных. Многие компании предприняли попытки расширения охраняемого перечня товаров и услуг на объекты, существующие в виртуальной реальности. Например, в США Нью-Йоркская фондовая биржа подала на регистрацию обозначения NYSE в целях осуществления деятельности по продаже NFT в метавселенной[30]. По данным Американского патентного ведомства в 2022 г. было подано около 4 тыс. заявок на регистрацию товарных знаков, в отношении объектов, связанных с NFT[31].

Компания Panera Bread в свою очередь регистрирует свой товарный знак PANERAVERSE в отношении виртуальных продуктов питания и напитков в связи с намерением осуществлять деятельность в метавселенной[32]. В России подобные инициативы также существуют, например, в июле 2022 г. художник Покрас Лампас зарегистрировал словесный товарный знак №878994 POKRAS LAMPAS в отношении 9, 35 и 41 классов МКТУ с указанием на использование обозначения в виртуальных игровых мирах в качестве NFT[33].

Тенденция регистрации средств индивидуализации в отношении NFT в целях реализации товаров и услуг в метавселенных непосредственно развивается путем процесса имплементации таких нематериальных активов в киберпространство. В связи с этим нельзя отрицать развитие рынка невзаимозаменяемых токенов в отношении средств индивидуализации в виде как самостоятельных объектов, так и виртуальной продукции.

В случае, если NFT будет рассматриваться в качестве инструментария, автоматизирующего переход исключительных прав на объекты интеллектуальной собственности и приравненных к ним средств индивидуализации, в большинстве юрисдикций потребуется проведение модернизации правовых подходов к данному типу отношений. В этой части речь идет не только о создании легального механизма приобретения интеллектуальных прав, но и о пересмотре категории лиц, которым такие действия должны быть доступны. В России правообладателем исключительного права на товарный знак на данный момент могут быть только

[30] Нью-Йоркская фондовая биржа подала заявку на регистрацию торговой марки для NFT-маркетплейса [Электронный ресурс] // URL: https://cryptonews.net/ru/news/nft/3163167/

[31] NFTs and Trademarks: THE ULTIMATE GUIDE [Электронный ресурс] // URL: https://www.mekiplaw.com/nfts-and-trademarks-the-ultimate-guide/

[32] Panera Bread — Официальный сайт [Электронный ресурс] // URL: https://www.panerabread.com/en-us/home.html

[33] Товарный знак № 879943. Реестр товарных знаков и знаков обслуживания. ФИПС. [Электронный ресурс] // URL: https://www.fips.ru/registers-doc-view/fips_servlet?DB=RUTM&DocNumber=879943&TypeFile=html

организации и индивидуальные предприниматели. Граждане, не занимающиеся предпринимательской деятельностью, не могут являться правообладателями таких объектов. С 29 июня 2023 г. в связи со вступлением в силу измененной редакции ст. 1477 ГК РФ обладателем исключительного права на товарный знак смогут стать так же физические лица[34]. Поэтому дальнейшая регламентация использования NFT в рамках сделок со средствами индивидуализации на товары и услуги в виртуальной реальности требует учета трансформации российской системы.

Также важно отметить неочевидность ответа на вопрос о порядке перехода прав на товарные знаки при рассмотрении NFT в качестве инструмента совершения сделок в отношении виртуального имущества.

Несмотря на то, что существуют разработки, в рамках которых транзакции с невзаимозаменямыми токенами, связанными с объектами интеллектуальной собственности, реализуются с одновременным автоматическим лицензированием прав[35], подобный формат невозможно применить к средствам индивидуализации. Так, в России по смыслу п. 2 ст. 1490 ГК РФ отчуждение права на товарный знак требует внесение сведений о смене правообладателя в публичный реестр.

Очевидно, что осуществление транзакции в отношении токена не приведет к автоматическому изменению правообладателя товарного знака в глазах уполномоченного на администрирование реестра органа. Несмотря на то, что существуют инициативы о замене публичных государственных реестров открытыми системами блокчейн, думается, что о таком порядке говорить преждевременно.

Возможности и риски оборота NFT и внутриигрового контента

Представляется, что внедрение NFT в виртуальное пространство позволит создать надлежащий оборот объектов игровой реальности. Как отмечалось ранее, присвоение невзаимозаменяемого токена предмету внутри игры порождает индивидуализированную вещь. Существующий правопорядок допускает совершение сделок между участниками оборота в отношении предметов, обладающих уникальными признаками. Идентификатор NFT, присваиваемый объекту в результате

[34] Федеральный закон от 28 июня 2022 г. № 193-ФЗ [Электронный ресурс] // URL: https://cloud.consultant.ru/cloud/cgi/online. cgi?req=doc&rnd=ul8yPw&base=LAW&n=420488&dst=6234&field=134#pHTcyOTcvTt2CWpQ1

[35] EIP-5218: NFT Rights Management [Электронный ресурс] // URL: https://eips.ethereum.org/EIPS/eip-5218

токенизации, с моей точки зрения, является тем самым признаком, создающим оборотоспособную вещь.

Использование невзаимозаменяемых токенов в гейм-индустрии позволит правообладателям игр не допустить совершения сделок пользователями в отношении элементов виртуальной вселенной в обход их интересов, если такие действия не предусмотрены игровой механикой. Присвоение NFT элементам игровых вселенных может обеспечить охрану интересов владельцев игр в условиях несогласованной торговли объектами между игроками. Открытость блокчейна и потенциал смарт-контрактов в этом контексте могут выступить в качестве инструментария, способствующего отчислению части платежей в случае реализации игрового имущества. Таким образом, совершаемые пользователями «серые» сделки на платформах «real money trading» могут стать дополнительным источником дохода в гейм-индустрии.

При этом данные типы операций могут создать легальный рынок оборота интеллектуальных прав на игровое имущество, обладающее признаками результата интеллектуальной деятельности. В случае, если отдельный элемент игровой киберсвселенной представляет собой интерес с точки зрения рынка интеллектуальной собственности, использование невзаимозаменяемых токенов и смарт-контрактов способно обеспечить как автономную реализацию соглашений по отчуждению и лицензированию исключительных прав, так и исполнимость взимания различного типа платежей. Подобные игры стали называться «play-to-earn» («играй, чтобы зарабатывать»).

Примером проекта, в котором элементы игровой вселенной легитимно и легально продаются и создаются пользователями, является Star Atlas[36]. На данный момент использование NFT в качестве инструмента для заработка внутри данной игровой вселенной находится на стадии разработки. В то же время ожидается, что Star Atlas установит новый стандарт в сегменте «играй, чтобы зарабатывать». По замыслу разработчиков процесс исследования космоса, основанный на тщательно продуманных элементах стратегии и высококачественной графике, будет объединен с возможностью заработка игроками криптоактивов. С точки зрения экспертов гейм-индустрии, данная игра, полный запуск которой назначен на конец 2022 г., может стать первой игрой на блокчейне класса AAA[37]. Игра сосредоточена в основном на освоении космоса, добыче и разработке полезных ископаемых. Игроки могут конструировать свой собственный звездолет, экипаж и аватары, а также создавать объекты

[36] Star Atlas [Электронный ресурс] // URL: https://staratlas.com/

[37] Star Atlas. Blockchain Gaming Crypto — Gaming Experts [Электронный ресурс] // URL: https://cryptogamingexperts.com/star-atlas/

для добычи полезных ископаемых, путешествуя по вселенной[38]. Множество проектов «играй, чтобы зарабатывать» развивают инициативы, в рамках которых пользователи не только могут покупать объекты внутри вселенной, но самостоятельно их создавать или модифицировать. Такими играми являются, например, разработки The Sandbox 3D, Spider Tanks от Lordinarius, NFT Champions от SIGMA Studios[39].

На основе планов разработчиков можно сделать вывод, что на объекты игровой вселенной у пользователей может возникать первоначальное право на созданное ими имущество. Проекты, подобные Star Atlas, фактически включают в оборот объекты, которые действующие правовые системы «не видят». Таким образом, пользователи и разработчики данных игр попадут в условия, при которых они выражают их волю на совершение сделки с неизвестным праву предметом. В этом плане утверждение, что участники достигают соглашения по поводу важнейшего существенного условия договора, его предмета, видится сомнительным. Думается, что в силу действующего законодательства различных юрисдикций это будет приводить к незаключенности таких соглашений.

Учитывая тот факт, что блокчейн-транзакции, как правило, не подлежат отмене, в случае споров между субъектами подобных сделок привычное праву восстановление положения сторон договора также невозможно.

Использование NFT в качестве средства создания рынка открывает компаниям возможности дополнительного заработка. Данный тезис обусловливается тем, что в целях реализации прав на виртуальное имущество в сделках между игроками компания, владеющая игровым продуктом, может установить требования о получении процентных отчислений, избежать которых за счет открытости информации блокчейн-реестров не получится. То есть предметы игровых вселенных, которым были присвоены NFT, не могут быть проданы без привлечения внимания компании-правообладателя. Таким образом, концепция «NFT внутри игровых вселенных» позволит, с одной стороны, предусмотреть желание пользователей зарабатывать на перепродаже создаваемых или зарабатываемых виртуальных объектов. С другой — такое использование токенов обеспечит защиту интересов представителей гейм-бизнеса, закрепив за правообладателями игр эффективный механизм взимания процентов по операциям между игроками.

На примере нескольких теоретических вопросов столкновения интересов пользователей и правообладателей видеоигр, а также третьих

[38] Star Atlas.

[39] Top NFT Games [Электронный ресурс] // URL: https://coinmarketcap.com/alexandria/article/top-nft-games

лиц была выявлена необходимость проработки правовой регламентации отношений субъектов, совершающих сделки по поводу виртуальной собственности. При этом существующие риски возникновения конфликтов между участниками гражданского оборота детерминируют поиск наиболее рациональных ответов не только в контексте природы прав на игровое имущество как таковое, но и побуждают исследование сущности невзаимозаменяемых токенов, связанных с такими объектами.

На основе приведенного краткого анализа становится очевидным, что нет реальной возможности создать какие-то унифицированные правила, способные по умолчанию регулировать рынок NFT. Очевидно, что оборот невзаимозаменяемых токенов требует разработки механизма использования данных объектов только в какой-то определенной сфере права. Как уже было отмечено, участники оборота могут использовать NFT в целях совершения сделки с иным объектом или вступать в отношения непосредственно по поводу токена. Даже в ситуации с оборотом виртуального имущества, правовой статус которого также неоднозначен, не видится разумным вырабатывать стандартизированные условия. Важно учитывать, в отношении какого объекта участники выражают волю на совершение сделки: NFT или некого «предмета», сведения о котором такой токен в себе содержит.

Думается, что основной задачей существующих правопорядков в этой части является имплементация невзаимозаменяемых токенов в гражданский оборот. Определение правой природы данного объекта с точки зрения публичных интересов продиктовано, с одной стороны, целью обеспечения защиты общества от неправомерных посягательств, с другой — более прагматичной реализацией фискальных функций. В ряде юрисдикций для этих целей NFT стали рассматриваться как специальный объект права (цифровой товар в США и Китае, цифровой актив в Великобритании) или в качестве некого «прочего права», как в Германии.

Полагаю, что для развития и функционирования рынка от законодателей требуется способствовать пониманию участниками оборота, по поводу каких объектов они вступают в отношения, какие обязательства на себя берут, как эти обязательства надлежащим образом исполнить и в каком порядке можно рассчитывать на защиту. У представителей индустрии должно сформироваться осознание того, что существует риск невозможности защититься от недобросовестного контрагента — держателя кошелька — в случае его анонимности. Это позволит участникам оборота, рационально опираясь на существующий в правопорядке или правопорядках регуляторный материал, структурировать сделки, учитывая все возможные риски.

Раздел 3

ПРОГРАММА ДЛЯ ЭВМ И ИНЫЕ СОСТАВЛЯЮЩИЕ ВИДЕОИГРЫ В ПРАВОВОМ КОНТЕКСТЕ

3.1. Модификации к компьютерным играм и пользовательский контент: общие вопросы

(А. А. Никифоров)

Несмотря на бурное развитие технологий, право не всегда поспевает с надлежащим обновлением не только действующих норм, но и правовых доктрин. Чем новее тот или иной феномен, тем меньше шанс, что в праве отражено действительно ясное понимание того, как этот феномен вписывается в правовую реальность, не говоря уже о каком-то взвешенном подходе к балансированию интересов различных задействованных в правовых отношениях групп. Модификации для компьютерных игр — не исключение.

Современный подход к авторским правам появился сравнительно недавно (около 300 лет с момента принятия Статута Анны), а нормы, регулирующие компьютерные программы, появились значительно позднее. Однако даже среди компьютерных программ игры являются очень молодым ответвлением. Первые игры-симуляторы появились в 40-е гг. XX в., а первые модификации к компьютерным играм, созданные фанатами, а не разработчиками, — только около 1980 г.

Одной из первых игр, поддерживавших пользовательские модификации в пакетном виде, была Lode Runner (1983), включавшая редактор уровней, в котором пользователи могли создавать и сохранять уровни, чтобы делиться ими с другими игроками на том же компьютере[1]. Но действительно крупное сообщество игроков, обладающих достаточными техническими знаниями, появилось лишь в 1993 г. Это было сообщество игры Doom (1993) от разработчика Id Software. На это повлиял тот факт, что программный код игры был изначально разработан так, чтобы у игроков, обладающих познаниями в кодинге, была возможность создания собственного контента для игры путем отделения игрового движка (под которым в самом общем виде понимается программа, с помощью которой можно делать другие программы) и других аспектов, связанных с работой игры, от собственно игровых уровней и графики[2].

---

[1] См.: *Voorhees D.* Chapter 31: Shooting // *Perron B.* (ed.). The Routledge Companion to Video Game Studies. Taylor & Francis. P. 251–258.

[2] См.: *Kushner D.* Masters of Doom: How two guys created an empire and transformed pop culture. New York, Random House. 2003.

Впоследствии моддинг (от англ. modify — модифицировать) очень сильно повлиял на всю игровую индустрию, так как именно в нем были придуманы такие популярные ныне форматы для многопользовательских игр, как Захват Флага (Capture the Flag) или Командная защита базы (Team Fortress)[3].

Первой коммерчески успешной модификацией (далее для ее обозначения будет использоваться и широко распространенный термин «мод»), под которой сегодня понимается отдельная программа или набор файлов, позволяющие внести в компьютерную игру необходимые пользователю изменения, стала игра Counter-Strike, изначально бывшая многопользовательской модификацией для однопользовательской игры Half-Life (1998). Игра стала настолько популярной, что Valve — правообладатель игры — нанял всю компанию разработчиков, чтобы превратить внутреннюю модификацию в полноценную игру, впоследствии ставшую одной из основных киберспортивных дисциплин нашего времени[4].

В настоящий момент игровые модификации имеют довольно широкое распространение. Многие игры вроде The Elder Scrolls V: Skyrim (2011), а также его предшественники — The Elder Scrolls III: Morrowind (2002) и The Elder Scrolls IV: Oblivion (2006) — имеют широкие возможности модификации и снабжены официальным редактором, доступным для загрузки у разработчика. Некоторые игры, например, серии Five Nights at Freddy's, приобрели славу только благодаря тому, что большое число фанатов участвовали в придумывании внутреннего сюжета или художественных элементов, которые впоследствии были заимствованы автором игр[5].

Однако встречаются и такие правообладатели, которые пытаются запретить создание любых модификаций их компьютерных игр, преследуя создателей сайтов с модификациями всеми возможными способами[6]. Можно утверждать, что на данный момент всё еще существуют сложности в понимании такого явления, как игровые модификации.

---

[3] Данные игровые режимы впервые были созданы фанатами в многопользовательской игре — шутере Quake (1996) См. подробнее: *Sotamaa* O. On modder labour, commodification of play and mod competitions. First Monday. 12 (9). doi:10.5210/fm. v12i9.2006

[4] Сравнивая с двухтысячелетней практикой научного обсуждения правовых аспектов вещей и договоров, обсуждению игровых модификаций не исполнилось и тридцати.

[5] См. подробнее о том, как развитие серии игр фактически строилось на фанатских теориях и дополнениях здесь: Chuck Review. История мишки Фредди. FNAF [Игро-Мыло] [Электронный ресурс] // URL: https://www.youtube.com/watch?v=S4LIYbxISVo&ab_channel=ChuckReview

[6] См. подробнее: *Flew T.* New Media: an introduction (second edition) Oxford University Press, South Melbourne. 2013, p. 101–114.

Самой главной проблемой в правовом осмыслении игровых модификаций и внутриигрового фанатского творчества является отсутствие разграничения фактического и юридического: нередко смешиваются «модификация» в смысле правовом и «модификация» как название соответствующего явления в программировании.

Между тем очень часто то, что в индустрии компьютерных игр принято называть «модификациями», или «модами», вовсе не означает, что здесь применим правовой режим «модификаций», описанный в ГК РФ. Поэтому перед тем, как переходить, собственно, к вписыванию модификаций в юридическую систему, необходимо определиться с терминами.

В российском законодательстве модификация означает процесс, при котором в объект авторских прав — программу для ЭВМ — вносятся изменения, если такие изменения не связаны с адаптацией для работы программы на техническом устройстве пользователя. Модифицированная программа, если она содержит достаточный творческий уровень, будет производным произведением по отношению к оригинальной программе. А правовой режим производных произведений характеризуется высокой внутренней связью между двумя произведениями, когда одно произведение основано на другом или, переводя это на язык континентальной догматики, когда в одном произведении используются охраняемые элементы другого произведения.

Однако многие модификации не применяют оригинальную игру непосредственно, они являются *инструментом,* с помощью которого пользователи могут получить модифицированную игру, и вот эта модифицированная игра (а не модификация сама по себе) будет представлять собой производное произведение.

Далее, когда речь будет идти о модификации как о процессе, указанном в ГК РФ, в данном параграфе будет использоваться термин «**модификация де-юре**», а когда о явлении из игровой индустрии — «**игровая модификация**». Вторая будет «модификацией де-юре», только если соблюдаются названные ранее критерии появления производного произведения как объекта авторских прав. Дополнительно нужно отметить, что компьютерная игра является сложным объектом авторских прав — мультимедийным продуктом, включающим в себя разные другие объекты авторских прав, такие как программный код, дизайн предметов, персонажи, сюжет и т. д.[7]. Это уточнение довольно важно для об-

[7] См.: *Рожкова М. А.* Понятие «компьютерная программа» (программа для ЭВМ) в российском праве. С. 10–61; *Рожкова М. А.* Современная компьютерная игра — это не программа для ЭВМ // A modern computer game is not a computer program [Элек-

суждения модификаций, так как разные модификации могут изменять различные аспекты компьютерной игры.

Понимание модификации как производного произведения следует считать центральным вопросом для определения того, когда распространение модификации будет нарушать права правообладателя, а когда будет законным. И для его решения нужно установить, что вообще подпадает под определение «игровой модификации», какие именно существуют варианты фанатского творчества в индустрии компьютерных игр, и в каком случае они действительно юридически связаны с оригинальной игрой, а в каком — нет.

Классификация игровых модификаций

Итак, какие существует варианты игровых модификаций? Элеонора Хакман и Ульфрик Бьорквист приводят восемь основных направлений игровых модификаций:

— изменение внешнего вида персонажей (characters);
— изменение снаряжения (equipment);
— изменение параметров (item availability);
— перестановка предметов (placement);
— улучшение графики (graphics);
— изменение локаций (locations);
— погружение в игру (improving immersion);
— любая помощь в создании модов (custom help)[8].

Уолт Скаччи, в свою очередь, разделяет игровые модификации на четыре вида: настройки UI и замена объектов, переделка содержимого игры, машинимы и взлом игр с закрытым исходным кодом[9].

Однако проблема этих классификаций в том, что они не предназначены для юридического осмысления и, наоборот, при первом приближении сильнее запутывают неискушенного в авторском праве и программах для ЭВМ юриста, так как они переносят акцент с юридического на фактическое. Но для более глубокого погружения в тематику и рассмотрения весьма тонких вопросов, связанных с конкретным

тронный ресурс] // Закон.ру. 2021. 15 ноября // URL: https://zakon.ru/blog/2021/11/15/sovremennaya_kompyuternaya_igra__eto_ne_program

[8] *Hackman E., Björkqvist U.* Modders of Skyrim: Motivations and Modifications: A qualitative study of what motivations and modifications the modders of Elder Scrolls: Skyrim exhibit. (2014) // URL: http://sh.diva-portal.org/smash/get/diva2:910719/FULLTEXT01.pdf

[9] *Scacchi W.* (2011). Modding as an Open Source Approach to Extending Computer Game Systems. International Journal of Open Source Software and Processes. 3. 62–74 // URL: https://www.researchgate.net/publication/220724937_Modding_as_an_Open_Source_Approach_to_Extending_Computer_Game_Systems

видом изменений, привносимых игровыми модификациями, эти классификации могут сослужить хорошую службу[10]. Поэтому далее в настоящем параграфе игровые модификации будут подразделяться более общим образом, с концентрацией на разной юридической природе или последствиях.

Внешняя игровая модификация механик игры

Внешняя игровая модификация механик игры — это программный код, созданный сторонним разработчиком, который при запуске исполняемого файла или другом способе имплементации программного кода в компьютерную игру приводит к двум последствиям: изменяется программный код компьютерной игры (что является нарушением, если нет специально установленного законодательного или договорного правомочия внесения таких изменений, так как программный код — охраняемый элемент) и изменяются неохраняемые элементы вроде игровой механики[11] или игрового баланса[12].

«Внешней» она является потому, что существует отдельно от оригинальной игры. В программном коде такой модификации охраняемый программный код компьютерной игры или другие охраняемые элементы никаким образом не используются. Поэтому сам по себе такой вид модификаций не станет ни производным произведением, ни нарушением прав правообладателя компьютерной игры до того момента, как компьютерная игра и такая игровая модификация не будут соединены друг с другом.

Получившаяся модифицированная игра может являться производным произведением, если изменения (не сам код модификации,

---

[10] Краткий обзор вариантов модификаций на русском языке можно найти здесь: *Балбери Л.* Игровые модификации: виды и базовый инструментарий для создания модов [Электронный ресурс] // URL: https://skillbox.ru/media/gamedev/igrovye-modifikatsii/

[11] См., например: *Grosheide F. W., Roerdink H., Thomas K.* Op. cit. 9 (1); *Zihao Li* (Spring 2019). The Copyright Protection of Video Games from Reskinning in China — A Comparative Study on UK, US and China Approaches // Tsinghua China Law Review. 11 (2): 293-340; *Batchelor J.* Experts explain difficulties in policing mobile marketplaces. Develop. Retrieved 2014-09-05. Однако теоретически механика может быть защищена с помощью патентного права — см. подробнее: *Uduwana S.* A History of Video Game Patents in 5 Famous Examples [Электронный ресурс] // URL: https://www.vice.com/en/article/k7a99a/a-history-of-video-game-patents-in-5-famous-examples

[12] Под «игровым балансом» я подразумеваю некоторую совокупность числовых значений или игровых возможностей, которые сами в себе не несут какого-то творческого элемента. Примеры: изменение здоровья персонажа в RPG, возможность проникновения в игровые зоны или территории без выполнения обозначенных в игре условий.

а именно то, что получилось после того, как модификация была применена), внесенные с помощью игровой модификации, будут содержать в себе творческий труд.

Внешняя игровая модификация игровых объектов

Под игровым объектом или по-другому игровым ассетом (Game Asset) здесь понимаются элементарные части компьютерной игры, которые являются охраняемыми объектами авторских прав и не являются программным кодом. К таким объектам относятся тексты диалогов, внешний вид персонажей и предметов как полностью, так и частично, музыкальные треки и отдельные звуки, геометрические модели, текстуры, вид интерфейса и т. д.

В данном случае игровая модификация также представляет собой программный код, но к нему присоединяются некоторое количество библиотек или баз данных, содержащих в себе эти игровые ассеты. Как уже было отмечено, они — не часть программного кода, а вспомогательные объекты, к которым программный код обращается для того, чтобы воспроизвести тот или иной ассет во время игры. Подобная модификация также является внешней, поскольку существует отдельно от оригинальной компьютерной игры, но, в отличие от первого варианта, при считывании файла игровой модификации компьютерный код оригинальной игры не изменяется, происходит либо замена, либо дополнение некоторого количества библиотек или файлов компьютерной игры. И коль скоро данная модификация не содержит в себе файлы оригинальной игры, само по себе ее существование не будет ни нарушением, ни производным произведением.

Дискуссионным вопросом здесь будет определение того, содержит ли получившаяся модифицированная игра нарушение после применения игровой модификации. С одной стороны, если происходит дополнение игровых ассетов новым ассетом, как, например, добавление нового костюма персонажу, то нельзя сказать, что были внесены какие-то изменения в объект прав правообладателя или произошло какое-то незаконное использование охраняемого объекта. Если рядом с одной картиной поставить другую картину, это не будет означать создание новой картины или нарушение исключительного права на первую картину.

С другой стороны, когда происходит замена одного ассета на другой (если признать, что совокупность игровых ассетов представляет собой базу данных), то налицо незаконное изменение базы данных без согласия правообладателя. Однако надо учитывать, что изменение

вносится только в конкретную пользовательскую копию, а не вообще во все существующие экземпляры, и у пользователя всегда есть возможность «вернуть всё, как было». Поэтому не совсем понятно, какой вред может быть причинен правообладателю при такой замене. Можно, конечно, указать, что здесь возникают косвенные убытки. Ведь правообладатель мог сам сделать игровой ассет и в дальнейшем продать его пользователям, а так, получая ассет бесплатно, пользователь теряет стимул покупать версию правообладателя. Но кажется, что этот аргумент валиден, только если речь идет об идентичном ассете, а не просто о возможности включения новых ассетов в игру. Даже в этом случае такие убытки выглядят *слишком* отдаленными. Ведь упущенная выгода — не просто доходы, которые он получил бы с учетом разумных расходов на их приобретение при обычных условиях гражданского оборота, если бы его право не было нарушено[13], но сама возможность получения дохода в будущем, если правообладатель решит заняться таким видом деятельности. Столь широкая защита больше свойственна патентному праву, чем авторскому. Это всё равно что запрещать другим не просто копирование авторского объекта, но использование схожего концепта или идеи — ведь у автора, который впервые придумал некую идею, в том числе, сохраняется возможность монетизировать эту идею путем будущей реализации данной идеи другим способом. Такие убытки похожи больше на некую разновидность чисто экономических убытков, чем на традиционный прямой или косвенный вред.

Те же рассуждения применимы и к вопросу о производности обсуждаемой модифицированной игры. Можно ли назвать добавление элементов и замену элемента изменением? Кажется, что в случае замены это можно назвать изменением, а вот при добавлении элементов утверждать такое гораздо труднее. Но действительно ли нужно признавать подобное произведение производным? Ведь правовой режим производных произведений подразумевает, что существует отдельный объект, полученный творческим трудом, который может оборачиваться на рынке независимо от оригинального объекта, как, например, книга или фильм, созданный по книге. Можно ли говорить об обороте такого рода модифицированной программы? Теоретически это представить возможно, но на практике не встречается. Легче скачать мод и установить его на свою копию, чем искать дистрибутив игры, в которую уже включены нужные тебе моды.

[13] Пункт 2 постановления Пленума ВС РФ от 24 марта 2016 г. № 7 (ред. от 22 июня 2021 г.) «О применении судами некоторых положений Гражданского кодекса Российской Федерации об ответственности за нарушение обязательств».

И здесь мы подсвечиваем очень важную проблему российского института производных произведений, а именно отсутствие четко артикулированного различия между воспроизведением одного произведения в другом и созданием производного произведения на основе другого произведения. Отсутствие этого различия исходит из особенностей авторской доктрины, которая, используя формально-догматический метод, сконцентрировалась на таких юридических понятиях, как «неохраняемое содержание» и «охраняемая форма», придя к выводу о том, что производное произведение появляется тогда, когда происходит использование охраняемой формы одного произведения в другом. Конечно, нельзя сказать, что это не верно. Лучше заметить, что это не совсем точно.

В. Ионас, фактически введший в советскую науку авторского права доктрину формы и содержания, основывал свои рассуждения на работах И. Фихте и Й. Колера, а в качестве эмпирического материала использовал проблематику аудиовизуальных произведений, построенных на литературе. Но И. Фихте и Й. Коллер, разрабатывая эту доктрину, решали специфические вопросы своего времени, а именно обоснование законности или незаконности тех или иных перепечаток произведений[14]. В. Ионас же, в свою очередь, решал уже другую проблему — обоснование юридической связи между двумя разными по форме произведениями, между которыми точно существует какая-то связь. Эту связь В. Ионас нашел во внутренней форме, чьи элементы присутствуют в обоих произведениях[15]. Однако данная логика идеально подходит только для случаев адаптаций, то есть цельного перевода произведения из одной художественной формы в другую либо с одного языка на другой.

Современные ситуации использования охраняемых элементов одного произведения в другом гораздо шире, и на них сложно распространить указанную логику адаптаций. Решение этой проблемы предложил О. Рахум-Тваг в своем блестящем анализе англо-американского подхода к производным произведениям. Так, согласно его концепции, основанной на практике судов и догматического анализа, нужно разделять ситуацию, когда существует просто копирование или воспроизведение, и ситуацию, когда одно произведение используется, чтобы на его основе

[14] См.: *Кашанин А. В.* Развитие учения о форме и содержании произведения в доктрине авторского права. Проблема охраноспособности содержания научных произведений // Вестник гражданского права. 2010. № 2. С. 68–138.

[15] *Ионас В. Я.* Произведения творчества в гражданском праве. М., 1972. С. 9, 10; *Ионас В. Я.* Критерий творчества в авторском праве и судебной практике. М., 1967; *Сергеев А. П.* Авторское право России. СПб., 1994. С. 39–41.

создать новое произведение[16]. И тестом для проверки того, какая из них применима в конкретном случае, будет возможность удаления охраняемой формы из произведения без потери смысла этого произведения. Если такое удаление легко осуществимо, значит, производности и правовых последствий применения этого режима не возникает (что не отменяет возможность констатации нарушения, но не блокирует допустимость дальнейшего распространения произведения в целом). Если при удалении охраняемого элемента произведение развалится, значит, мы имеем дело с производным произведением.

Сказанное легко продемонстрировать на примере индустрии компьютерных игр. Существует такая разновидность компьютерных игр, как файтинги, то есть жанр игр, имитирующих сражение между малым числом персонажей (обычно двумя) в пределах ограниченного пространства, называемого ареной. Эти файтинги могут как иметь сюжетную составляющую, вроде Injustice: Gods Among Us (2013), так и представлять собой чистый геймплей, как Super Smash Bros (2018). Другой отличительной чертой последней является то, что под одной обложкой собраны как все маскоты и известные персонажи компании Nintendo (Марио, Пикачу, Линк или Зельда), так и персонажи из вселенных, лицензируемых другими правообладателями, вроде Сефирота из Final Fantasy VII (1997), Солида Снейка из Metal Gear Solid (1998) или даже Кадзуи — персонажа из другого известного файтинга Tekken (1994). Каждый из этих персонажей представляет собой отдельный объект авторских прав, который свободно оборачивается и лицензируется[17], однако удаление любого из них из файтинга никак не повлияет ни на целостность художественной составляющей, ни на геймплей. Оно вызовет лишь слезы фанатов, которые не смогут увидеть, как их любимый персонаж скидывает в пропасть другого. А вот если взять *сюжетный* файтинг Injustice: Gods Among Us, то удаление главного антагониста Супермена, сошедшего с ума из-за убийства Джокером его возлюбленной, провозгласившего себя «Верховным канцлером» и установившего диктаторский режим единой Земли, приведет к полному развалу сюжета. Поэтому можно сказать, что Injustice: Gods Among Us является производным произведением от комиксов с Суперменом.

---

[16] *Rahum-Twaig O.* Copyright Law and Derivative Works. Regulating Creativity. Routledge; 1st edition (November 6, 2018) P. 152–163.

[17] См. обоснование, почему персонаж — это отдельный объект авторского права: *Никифоров А. А.* Персонаж как объект авторского права // Интеллектуальные права: Сборник работ выпускников Российской школы частного права, посвященный 90-летию со дня рождения Виктора Абрамовича Дозорцева / Сост. и отв. ред. Е. А. Павлова и М. В. Радецкая. М., 2020. С. 154–218.

Исходя из данного критерия, можно сказать, что изменение игровых объектов само по себе никогда не приведет к созданию производного произведения, так как изменения чисто косметические.

Также нужно учитывать, что данное изменение может быть признано нарушением личного неимущественного права автора. По российскому праву шансы на это довольно велики, так как ст. 1266 ГК РФ, устанавливающая защиту права на неприкосновенность произведения, не требует для признания нарушения чего-то, кроме самого факта внесения изменений. Однако если разработчики при создании игры предусмотрели возможность изменения объектов (например, переодевание персонажей), то говорить о том, что добавление в игру новой одежды или ее изменение действительно каким-то образом нарушает авторский замысел, нельзя. В этом смысле применение права на неприкосновенность для запрета внесения таких изменений представляется избыточным и не отвечающим балансу интересов сторон, пусть и формально корректным.

Внутренняя игровая модификация

Если до этого речь шла о ситуации, когда модификация игры достигалась силами стороннего программного кода, то здесь рассмотрим случай, когда внутри игры без постороннего вмешательства существует функционал, позволяющий либо создавать новый контент, либо изменять существующий.

Хрестоматийным примером подобной внутриигровой модификации является редактор карт, существующих в таких играх, как Warcraft III: The Frozen Throne (2003) и Heroes of might and Magic III (1999). Обе эти игры являются военными стратегиями, где игроки сражаются друг с другом посредством армий на различных картах. И коль скоро это военная стратегия, ландшафт, на котором проходит игра, становится важным фактором разнообразия. Именно редактор карт вкупе со сложной, но интуитивно понятной механикой сделали эти игры одними из самых до сих пор популярных в своих жанрах. При этом возможности таких редакторов карт не ограничиваются созданием карт для той военной стратегии, которая изначально задумывалась разработчиками.

За время существования Warcraft III игроки создали огромное количество пользовательских карт с совершенно новыми механиками, текстурами и игровым процессом, начиная от создания таких жанров, как Tower Defense, и заканчивая картами в жанре survival-horror, где

игроки сражаются против полчищ зомби или могущественных вампиров, также управляемых игроками, что создает совершенно новый асимметричный геймплей[18]. Многие из таких карт вполне себе тянут на отдельную инди-игру, где от старого Warcraft III остаются лишь игровой движок и стиль, используемый в текстурах. Одна из трех самых известных киберспортивных игр — Dota 2 (2013) — изначально выросла из любительской карты в Warcraft III: The Frozen Throne — Defense of the Ancients (сокращенно — Dota)[19]. Фактически эта любительская карта породила целый игровой жанр MOBA (Multiplayer Online Battle Arena), поскольку все следующие концепции так или иначе опирались на легендарную версию карты Dota 5.84, созданную самым известным создателем карт для Wacraft — игроком под ником Guinsoo вместо с его друзьями Neichus и IceFrog.

И важно не только то, что история создания данной карты и ее дальнейших потомков — Dota 2 и League of Legends (2009) — являет-

[18] Обычный геймплей в Warcraft III представляет собой управление базой для создания армии, самой армией, а также специальным существом — героем, обладающим сверхкачествами и специальными способностями. Цель игр — уничтожить базу противника. Но за время существования редактора карт появились такие режимы игры, как Legion TD — разновидность жанра Tower Defence, где игрокам нужно было защищаться от врагов с помощью постройки башен, но, в отличие от других карт жанра, в этой игроки также могли атаковать соперников, посылая дополнительных монстров, тратя на это те же ресурсы, что и на постройку башен. Custom Hero Survival, превращающую игру из жанра стратегии в чистую RPG, Vampirism — карта, предвосхитившая современный жанр компьютерных игр «асимметричных хороров», то есть игр, в которых у двух команд игроков совершенно разный геймплей. Так, одна команда «выживших» играет в стратегию на выживание, где ей сначала нужно, скрываясь от вампиров, собрать достаточно ресурсов, построить базу и защитить ее до того момента, пока ее развития не хватит для победы. Другая команда вампиров играет больше в RPG и охоту, где ей необходимо, управляя всего одним персонажем, поймать выживших, уничтожать здания, мешать собирать ресурсы и убить их всех до того, как выжившие станут слишком сильными. В карте Canned Bread игроки играют в различные корейские мини-игры, управляя при этом моделькой Сквидварда из мультфильма «Спанч Боб: квадратные штаны». Злые языки поговаривают, что популярный сериал «Игра в кальмара» был придуман вдохновением от этой карты.

[19] Строго говоря, прародителем жанра надо считать карту Aeon of Strife для игры в StarCraft, созданной игроком под ником Gunner_4_ever, чья концепция также заключалась в том, что четыре героя сражаются на карте с четырьмя дорогами, по которым бесконечно пускались неигровые монстры. Игра заканчивалась, когда уничтожались ключевые здания или умирали все герои. Но редактор карт StarCraft обладал гораздо меньшим набором возможностей, чем редактор карт Warcraft III, поэтому, когда вышел последний, карта была моментально перенесена в Warcraft III и породила огромное количество версий, сочиненных различными людьми. Самой популярной версией стала как раз карта Defense of the Ancients, созданная игроком под ником Eul, который впоследствии перестал заниматься картами, но при этом открыл код карты, от чего теперь уже на эту карту появилось безумное количество карт разной степени посредственности. Наконец, 3 февраля 2004 г. вышла самая известная версия мода DotA Allstars, созданная игроками Meian и Ragn0r.

ся одним из самых важных событий в игровой индустрии, сравнимой примерно с изобретением Гуттенбергом его печатного станка, но и то, что на ее основе можно обсудить огромное количество юридических вопросов. Поэтому остановимся на этой истории поподробнее.

В 2005 г. Guinsoo и Neichus ушли из мира игрового моддинга, оставив дальнейшее развитие на IceFrog. При этом многие наработки или механики, которые появились в дальнейшем, были созданы именно Neichus, хотя на тот момент они и не были приняты сообществом. Сам же IceFrog достигает огромных результатов: при нем мод был переведен на китайский, что привлекает огромную новую аудиторию, организация Clanbase and Electronic Sports League включает игру в перечень киберспортивных дисциплин, а правообладатель первоначальной игры Warcraft III Blizzard проводит турнир по игре на выставке Blizzcon. Параллельно Guinsoo устроился на работу в компанию Riot Games, где на основании концепции Доты создал новую игру League of Legends, которая благодаря изменению стиля на более «анимешный», упрощению механик и ускорению геймплея быстро завоевала гораздо бóльшую популярность, чем Дота[20].

Но это присказка, не сказка. Юридическая сказка впереди. В 2010 г. компания Valve взяла игрока IceFrog на работу и объявила о создании нового игрового проекта — Dota 2. Параллельно с этим компания Blizzard анонсировала свою версию доты Blizzard Dota. Забегая вперед, игра с таким названием так и не вышла. И, конечно, анонс Dota 2 совершенно не устраивал Blizzard, которая подала в суд на Valve, аргументируя иск тем, что карта OTA со всеми ее игровыми механиками и персонажами была создана на движке Warcraft III, а значит, Valve не может использовать сформировавшийся бренд для получения прибыли. Другим аргументом был тот факт, что слово Ancients в названии карты является также игровым термином, то есть, по мнению Blizzard, у нее были исключительные права на использование этого слова в том контексте, который предлагает любительская карта. Однако юристы Valve оказались на высоте. Они сделали гениальный ход и первыми зарегистрировали

[20] Важно, что несмотря на то, что изначально Лига Легенд основывалась на Доте, даже на момент выхода она уже предоставляла собой отдельный объект авторских прав, так как в ней не было заимствований охраняемой формы Доты. А сейчас, пройдя через огромное количество обновлений, даже игровая механика значительно отличается, пусть это и видно только тем, кто уже прошел этап «Что вообще происходит в этой игре» и смог погрузиться в множество интересных тактик, сборок, смешных моментов и возможности командного взаимодействия. Риоты сделали свою игру настолько интересной и самобытной, что теперь уже появляются клоны Лиги Легенд, а не Доты. Единство центральной идеи вкупе с различием формы — хороший пример иллюстрации доктрины неохраняемого содержания и охраняемой формы.

товарный знак «Dota» — обозначение, которое до этого никем не было занято. А поскольку они зарегистрировали «Dota» как отдельное слово, а не как аббревиатуру «DOTA», суд пришел к выводу, что интеллектуальные права Blizzard нарушены не были.

Перед судом был поставлен также вопрос, было ли допущено нарушение прав на игровую механику, героев или умения, так как в обоих играх имена и названия были похожи. Здесь Valve парировали, что они наняли на работу одного из разработчиков оригинальной карты, следовательно, вместе с этим приобрели возможность использовать механику игры. Надо отметить, что данный аргумент очень спорный, ведь IceFrog был не первым и далеко не последним человеком, кто участвовал в разработке карты с такой механикой. Кажется, что юридически верным способом защиты, пусть и более сложным, была бы ссылка на то, что игровая механика — это совокупность идей и принципов, следовательно, она не защищается авторским правом.

Что касается названий героев и умений, Valve почти не использовала названия из первой Доты. Она либо изменяла их (например, Yurnero Juggernaut стал просто Juggernaut), либо использовала названия, которые сами по себе не имели творческого вклада разработчиков. Персонаж Zeus так и остался Зевсом.

Поэтому суд не усмотрел нарушения авторских прав Blizzard, так как простого сходства недостаточно, нужно доказать именно использование чужих объектов авторских прав. В дальнейшем при выходе ремастера оригинального Warcraft III — Warcraft III: Reforged — Blizzard указала в своем Пользовательском соглашении, что все модификации и карты, сделанные с помощью внутреннего игрового движка, являются собственностью Blizzard. Данное условие будет подробнее рассмотрено далее.

Кому же принадлежат права на игровую модификацию?

Как видно, описанная модификация или пользовательский контент не является каким-то монолитным объектом, а, как и сама компьютерная игра, состоит из нескольких охраняемых и неохраняемых элементов. При этом нужно помнить, что первичное появление авторских прав возможно в двух случаях: возникновение у физического лица в результате творческого труда и возникновение у юридического лица, если объект создавался в качестве «работы по найму», а между юридическим лицом и автором существуют отношения работодателя и работника[21].

[21] Уточню, что второй случай встречается сейчас только в странах общего права, но в данном случае трансграничные особенности возникающих отношений не так важны.

Соответственно на элементы во внутренней игровой модификации, которые являются результатом творческого труда, у лица, создавшего модификацию, появится авторское право.

Является ли игра, в которую изменения были внесены в процессе внутренней игровой модификации, результатом модификации де-юре? Кажется, что нет, так как здесь должна быть та же логика, что и с различными графическими редакторами и прочим.

Если внесение некоторых изменений в программу относится к функционалу этой программы, такое внесение изменений не является действием — юридическим фактом. В противном случае пришлось бы констатировать появление производных произведений при каждом изменении настроек кисти в Photoshop или добавлении новых кистей. Дополнительным аргументом в пользу того, что здесь нет модификации де-юре, может быть то, что модификация де-юре как внесение любых изменений специфично для программ для ЭВМ, то есть внесение изменений должно затрагивать программный код. Но этот аргумент упирается в вопрос факта: вносятся ли при создании некоторого внутреннего игрового контента изменения в код, а не во вспомогательные библиотеки или файлы, содержащие только те элементы, к которым код обращается, но не являющиеся его частью.

Относится ли такая игровая модификация к производным произведениям? Здесь применима логика, описанная применительно во втором варианте игровых модификаций. По современному праву это производное произведение, поскольку в конечном объекте используется охраняемая форма из других произведений. Обычно это игровой движок[22], дизайн игровых объектов, иногда внутренние скрипты и тексты диалогов. Однако ситуация с внутренними модификациями еще раз доказывает, что нужно разделять использование — воспроизведение охраняемой формы — и использование для создания производного произведения. Например, создание стандартной карты в Heroes of might and Magic III — пример производного произведения, так как несмотря на то, что расположение предметов, величина охран этих предметов, рисунок дорог и тому подобные вещи вполне могут быть признаны ре-

[22] Игровой движок — это специальная программная среда, фактически представляет собой программу, с помощью которой можно делать другие программы. Основные функции, обычно предоставляемые игровым движком, могут включать в себя механизм рендеринга для 2D- или 3D-графики, возможность моделирования внутриигровой физики (разрушаемость предметов, появление царапин и вмятин, расчет столкновений и т. д.), добавление звука, создание анимации и видео, искусственный интеллект и тому подобные вещи. Движки Unity и Unreal Engine в настоящее время являются двумя наиболее популярными вариантами для разработчиков игр. См. подробнее о том, что из себя представляет игровой движок: *Zerbst S., Düvel O.*, 3D Game Engine Programming. Premier Press, 2004.

зультатом авторского труда, позволяющего признать такую карту объектом авторского права, возможность использования этой карты слишком сильно связана с использованием ее в самой игре. Расположение предметов в отрыве от самих предметов бессмысленно. При этом создание *сюжетной* карты, в которой смысл переносится с геймплея на рассказ какой-то истории, обычно не приведет к созданию производного произведения, так как сюжет можно воплотить с любым другим подходящим геймплеем, не используя охраняемые элементы героев. Однако, если так получится, что сюжет также завязан на игровую механику или внутренний сеттинг Heroes of might and Magic[23], тогда он всё-таки будет признан производным произведением.

Читы, трейнеры, анлокеры и прочие способы получения преимущества

Некоторые внешние игровые модификации создаются для того, чтобы игрок мог получить внутриигровые преимущества, которые разработчики изначально не предусматривали. Большинство из таких программ не вносят изменений в программный код как в совокупность команд, они только изменяют некоторые игровые переменные, которые изначально предназначены для этого. И в этом смысле они не должны признаваться нарушениями прав владельца компьютерной игры. В противном случае таким нарушением можно было бы признать и, собственно, сам процесс игры в компьютерную игру — ведь посредством совершения некоторых действий игрок так же изменяет некоторые числовые значения в рамках одного прохождения. А если и там, и там происходит изменения, то какая разница, вносятся они с помощью клика мышки, запускающего удар персонажа по монстру, или сторонней программой?

Впрочем, есть ситуация, когда получение таких преимуществ будет нарушением, но не исключительного права, а законного интереса правообладателя либо других пользователей. Если игра является многопользовательской или если правообладатель предлагает тот же

[23] Сеттинг — это набор правил и внутренней истории некоего (как правило, вымышленного) окружения, альтернатива более русским, но неоправданно пафосным понятиям «мир» и «вселенная». Как и в случае со всяким заимствованным из чужого языка термином, значение слова «сеттинг» варьируется от автора к автору и от профессии к профессии. Словарь Мерриама-Вебстера определяет сеттинг как: «1) время, место и обстоятельства, в которых развиваются события; 2) время и место действия в литературном, драматическом или кинематографическом произведении; 3) картонный задник в театральной или кинопостановке». Цит по: *Башкиров А.* Горячая линия: игры // Игромания (журнал). 4 мая 2009. № 4 (139).

функционал, но посредством игровых покупок, то получение таких преимуществ будет либо нарушать концепцию справедливой игры, либо разрушать дополнительную возможность монетизации игры правообладателем. Причем нарушение концепции справедливой игры точно так же будет снижать доходы правообладателя, поскольку число людей, пожелающих играть в игру, в которой есть возможность выиграть только у читеров, будет неуклонно снижаться. Для подобных игр признание нарушением не только самого применения различных трейнеров или читов, но и собственно распространения таких трейнеров будет вполне справедливым. Но эта справедливость достигается как раз тем, что в данном случае нарушение касается не исключительного права, а законного интереса, который очевидно присутствует в таких ситуациях.

Неофициальные патчи

Часть игровых модификаций предназначена не столько для внесения сущностных изменений, сколько для исправления ошибок, не исправленных правообладателем, либо для оптимизации работы игры на новых устройствах. Важное значение данные модификации приобретают применительно к старым играм, внутриигровое разрешение которых не было предназначено для работы на современных широкопрофильных мониторах. В этом случае на использование таких модификаций по российскому праву вполне могут распространяться исключения, установленные ст. 1280 ГК РФ для пользователей программ для ЭВМ.

Однако нередко такие патчи (наборы изменений в компьютерной программе или поддерживающих ее данных, предназначенных для ее обновления, исправления или улучшения) приводят не только к исправлению ошибок, но и к возможности доступа к функционалу игры, который изначально был предусмотрен разработчиком, но по каким-то причинам был скрыт или частично удален. Примером может служить мод Hot Coffee для Grand Theft Auto: San Andreas (2004), который открывает мини-игру сексуального характера[24], или игра Elder Scrolls IV: Oblivion, где фанаты создали довольно большое количество модификаций, которые открыли сексуальный функционал. Совет по рейтингу развлекательного программного обеспечения (ESRB) из-за появления этого мода изменил рейтинг GTA: SA с «Для взрослых» (M 17+) на «Только для взрослых» (AO 18+), что, конечно, сильно

[24] См.: *Sotamaa O.* Op. cit.

повлияло на продажи игры. Компании Rockstar даже пришлось выпустить «чистую» версию игры с удаленными сценами «Hot Coffee» (Grand Theft Auto: San Andreas 1.01), что позволило вернуть рейтинг игры к исходному[25].

Сложные варианты игровых модификаций

До этого были рассмотрены более или менее «чистые» варианты игровых модификаций, предназначенных для создания системы оценивания игровой модификации в юридическом ключе. Однако это не значит, что существуют только такие виды модификаций. Вполне возможно комбинирование, когда игровая модификация будет изменять или дополнять механику игры и игровые объекты или даже менять сюжет и другие художественные элементы. В этом случае юридическое описание последствий подобной модификации становится сложнее, его нельзя свести к описанным ключевым вопросам.

Пользовательские соглашения и игровые модификации

Как юридически оценивать положения пользовательских соглашений к играм о том, что вся созданная интеллектуальная собственность принадлежат правообладателю игры? Данная проблематика имеет свои корни в особенностях договоров присоединения. Ведь в отличие от более стандартных договорных отношений между людьми конечные пользователи никогда не могут влиять на содержание пользовательского соглашения.

Полная власть определять договорные условия находится на стороне правообладателя, при этом никто не играет в альтруистов и все компании составляют свои пользовательские соглашения так, как им удобно в целях максимальной защиты не только их субъективного права на программу, но и в целом для обеспечения лучшей жизни. И если в странах континентальной системы права гражданское право предусматривает специальные механизмы, ограничивающие свободу договора тем, что явно несправедливые или необоснованные положения договоров не будут иметь юридической силы, если об этом заявит сторона, не имевшая возможности влиять на содержание таких договоров, то страны общего права не имеют какой-то похожей доктрины, которая

[25] FTC Hot Coffee ruling scalds, but doesn»t burn Take-Two. GameSpot. CNET Networks. 2006-06-08 [electronic resource] // https://web.archive.org/web/20060708231006/http://www.gamespot.com/news/6152490.html

распространяется на все обязательства. Из-за этого в странах общего права эта проблема стоит гораздо острее.

Ситуацию усугубляет то, что каждое пользовательское соглашение представляет собой огромный документ, который своими размерами и сложной структурой вполне может посоперничать с романом «Война и мир» Л. Н. Толстого. С учетом того, что такие документы существуют для каждого программного продукта, человеку, разумно предполагающему, что ему нужно знать, в какие юридические отношения он вступает, придется потратить буквально всю жизнь только на чтение подобных соглашений[26]. И чтобы понимать добрую половину того, что там написано, нужно для начала проучиться в юридическом бакалавриате, а, может быть, даже окончить магистратуру по профессии цифрового юриста. В этом смысле, как указывают А. Перзановски и Д. Шульц, «среди юридических документов они похожи на фильмы режиссера Ларса фон Триера: форма и содержание лицензионных соглашений выглядят отталкивающе и обнажают худшие свои качества»[27]. Ситуация начинает походить на какую-то антиутопию, где жизнь людей должна быть сконцентрирована вокруг знания пользовательских соглашений. Хотя, конечно, практика показывает, что никто на самом деле пользовательские соглашения не читает[28].

Ситуация может доходить до абсурдного. Когда корпорация Google выпустила свой браузер Google Chrome, в тексте лицензионного соглашения их юристы написали: «Вы наделяете Google безвозмездным, вечным, безотзывным, неисключительным правом использовать, воспроизводить, видоизменять, публиковать, переводить, распространять любое содержание, которое вы размещаете с помощью услуг [продуктов, программного обеспечения, служб и сайтов, принадлежащих

---

[26] См., например: *Hern A.* I read all the small print on the internet and it made me want to die [electronic resource] // URL: https://www.theguardian.com/technology/2015/jun/15/i-read-all-the-small-print-on-the-internet

[27] *Перзановски А., Шульц Д.* Конец владения: личная собственность в цифровой экономике. М., Дело, 2019. С. 109.

[28] К примеру, когда разработчик ПО PC PitStop написал в пользовательском соглашении, что «первый, кто прочтет эту фразу, получит денежный приз», пришлось ждать четыре (!) месяца до того, как кто-то заявил в компанию и получил свою награду. См. подробнее: *Masnik M.* Proof That (Almost) No One Reads End User License Agreements [electronic resource] // URL: https://www.techdirt.com/2005/02/23/proof-that-almost-no-one-reads-end-user-license-agreements/

Впрочем, появляются хорошие примеры, когда язык пользовательских соглашений переводится с юридического на «человеческий», заметно сокращая и оставляя только понятную для пользователей суть. См., например: *Щигарева М.* Геймеры скачали Cyberpunk 2077 и хвалят CD Project RED. Их внезапно покорило лицензионное соглашение [Электронный ресурс] // URL: https://medialeaks.ru/0812amv-trnd-cp2077-agreement/

Google]»[29]. Буквально это означает что всё, что бы вы ни выложили в Интернет с помощью их браузера, Google может использовать и изменять бесплатно. По крайней мере, если это сделано до того момента, как в соглашение были внесены изменения. Похоже, такие обширные права оказались слишком широки для корпорации добра[30]. На что-то похоже, не правда ли? Действительно, ситуация, когда ты используешь браузер для совершения каких-то действий, не сильно отличается от того, когда используется Photoshop для рисования или редактор карт в игре для создания новой карты. Все три программных продукта применяются как *инструмент* для творчества, а попытки насильно забрать исключительное право на результат творческого труда выглядят примерно так же, как если бы кто-то сдавал кисти и краски в аренду, а потом настаивал, что исключительное право на картины принадлежит ему по причине использования материалов, абсолютным правом на которые обладает арендодатель.

Впрочем, не всё так плохо. Если проанализировать с правовой точки зрения формулировку «Созданные игровые объекты принадлежат правообладателю игры» и ее аналоги, то можно прийти к выводу, что она не имеет юридической силы, если читать ее буквально даже при отсутствии доктрины несправедливых договорных условий. О принадлежности чего-то можно говорить только в том случае, если у лица либо первично возникло право на объект, либо это право ему кто-то передал. Но у правообладателя игры не может первоначально появиться исключительное право в силу того, что он не является лицом, творчеством которого создан объект авторских прав. Значит, само по себе ему ничего «принадлежать не может». Остается вариант, что на самом деле формулировку «Созданные игровые объекты принадлежат правообладателю игры» нужно читать как «Создавая игровой объект с помощью внутреннего игрового редактора, вы соглашаетесь передать ваше исключительное право в полном объеме правообладателю игры». То есть фактически это условие — мини-договор об отчуждении исключительного права. По российскому праву такой договор будет недействительным, поскольку в нем не указана сумма договора. По английскому праву здесь сложно будет найти consideration — встречное предостав-

[29] См.: *KirkPatrik M.* Does Google have rights to everything? Цитируется по: *Перзановски А.* Op. cit. P. 133.

[30] Сам Google заявил, что это была техническая ошибка. Текст был скопирован из другого программного продукта и не должен был применяться к браузеру. См.: *Anderson N.* Google on Chrome EULA controversy: our bad, we'll change it [electronic resource] // URL: https://arstechnica.com/tech-policy/2008/09/google-on-chrome-eula-controversy-our-bad-well-change-it/

ление за передачу таких прав[31]. Данное условие даже нельзя признать дарением, так как здесь очевидно отсутствует *animus donandi,* то есть намерение пользователя передать права в качестве дара правообладателю[32]. Это намерение не может исходить от самого правообладателя. Оно должно быть проявлением воли одаряющего.

Впрочем, нельзя сказать, что правообладатель игры вообще не должен получить никаких правомочий, связанных с такими игровыми модификациями. Ведь если игра является «облачной», то есть к ней предоставляется удаленный доступ, а все игровые файлы находятся на сервере правообладателя, значит, при загрузке такого контента в игру у правообладателя должна возникнуть подразумеваемая лицензия на воспроизведение игровой модификации. А если при этом загрузка контента предоставляет другим игрокам возможности тоже скачивать или пользоваться данной картой или другим игровым ассетом, то здесь нужно правомочие на распространение и доведение до всеобщего сведения.

Нужно заметить, что российское право требует, чтобы условия лицензии были четко артикулированы в письменном виде, в отличие от общего права, которое допускает конструирование судом подразумеваемой лицензии исходя из поведения сторон. В этом смысле включение в пользовательское соглашение условий, при которых пользователь соглашается предоставить лицензию на определенных условиях, должно быть вполне валидной опцией, однако условия этой лицензии подлежат ограничению. У правообладателя явно не должно быть возможности предоставлять такой контент за дополнительную плату, если он не получил на это четкое дополнительное согласие от автора игрового ассета.

Так можно ли модифицировать компьютерные игры?

Как было указано, само существование приложения или программы, которые позволяют модифицировать игры, не будет нарушением прав правообладателей игр при условии, что в этой модификации

[31] Подробнее о том, что такое consideration и его роли в английском праве см.: *Zimmermann R.* The Law of Obligations: Roman Foundations of the Civil Traditions. New York, Oxford University Press. 1996. P. 504.

[32] Подробнее см.: *Pringsheim F.* Animus donandi // Zeitschrift der Savigny-Stiftung fur Rechtsgeschichte: Romanistische Abteilung. 1921. Bd. 44. S. 273 ff.; см. также: Сделки, представительство, исковая давность: постатейный комментарий к статьям 153–208 Гражданского кодекса Российской Федерации / В. В. Байбак, Р. С. Бевзенко, С. Л. Будылин и др.; отв. ред. А. Г. Карапетов. М., М-Логос. 2018; *Брагинский М. И., Витрянский В. В.* Договорное право. Книга вторая: договоры о передаче имущества. 2-е изд., стер. М., Статут. 2009. С. 270.

не применяется охраняемая форма компьютерной игры. Однако использование такой программы — это другой вопрос. И ответ на него зависит от того, является ли модификация внешней или внутренней, предоставил ли правообладатель механизмы целенаправленно для установки модов и что именно входит в разрешенное личное использование в вашей юрисдикции.

Например, в ст. 1273 ГК РФ разрешается только свободное воспроизведение в личных целях, а для компьютерных программ сделано специальное исключение, отсылающее к ст. 1280 ГК РФ, которой предусмотрено, что разрешенное использование ограничивается возможностью внесения изменений исключительно в целях функционирования программы на технических средствах пользователя, исправление явных ошибок, если иное не предусмотрено договором с правообладателем. Поэтому установка модификации и получение модифицированной игры, прямо не разрешенное правообладателем по российскому праву, будет считаться нарушением. Но это нарушение будет совершено пользователем, который осуществит собственно соединение компьютерной игры и игровой модификации, а не лицом, создавшим модификацию. Если же юрисдикция более широко понимает «личное использование» либо существуют другие доктрины, позволяющие не признавать нарушение в случае, если оно совершенно не существенно и не нарушает законный интерес правообладателя (вроде доктрины De minimas), то в этом случае такое модифицирование компьютерной игры не будет нарушением.

Можно ли продавать модификации или внутренний контент?

Большинство пользовательских соглашений к играм запрещают возмездную передачу игровых модификаций[33]. Однако, учитывая изложенное относительно несправедливых договорных условий, данный запрет будет иметь правовое значение только в том случае, если лицо, создающее модификацию, либо включит в модификацию принадлежащие правообладателю объекты, защищаемые авторском правом, либо будет пользоваться инструментами, предоставляемыми самим разработчиком, как, например, делают компании Bethesda или CD Project red, предоставляющие специальные расширения для создания модов для их игр серии The Elder Scrolls и Cyberpunk 2077. Вместе с тем, если

[33] См.: *Joseph D. J.* The Discourse of Digital Dispossession: Paid Modifications and Community Crisis on Steam (PDF). Games and Culture. 13 (7) (27 February 2018). P. 690–707 // https://doi.org/10.1177/1555412018756488

программа, позволяющая модифицировать игру, была создана сторонними усилиями и при этом не используются защищенные части компьютерной игры, то нет причин для запрета разработчиком продажи данных игровых модификаций. Исключением станет только случай, когда в модификации хотя и не используются охраняемые элементы игры, но при этом для ее создания требуется обойти средства защиты, содержащиеся в игре. В этой ситуации создание такой модификации будет нарушать положения Закона США об авторском праве в цифровую эпоху 1988 г. (DMCA) или ст. 1299 ГК РФ. Оба законодательства, и американское, и российское, запрещают обход технических средств защиты авторских прав.

В прошлом также делались попытки организовать официальный рынок модификаций. В апреле 2015 г. Valve реализовала в Steam функцию «платного мода»[34]. Однако из-за огромного количества жалоб пользователей на высокую стоимость модов и вытекающего из этого очень низкого уровня реализации, а также боязни сообщества того, что с приходом в мир моддинга профессиональных разработчиков команды, которые занимались этим ранее на чистом энтузиазме, не смогут выдержать конкуренции, Valve пришлось отключить такую возможность[35]. Впрочем, даже отключение рынка платных модов вызвало не меньшую критику[36].

Подводя итоги, надо отметить следующее. Главное, что нужно понять в ситуации, когда речь идет о компьютерных играх или их различных модификациях — как игровых, так и де-юре, — то, что мы имеем дело со сложными объектами в том смысле, что в каждой игре или модификации содержатся несколько объектов авторских прав, каждый из которых имеет собственное значение. При этом не всегда то, что называется модификацией на сленге программистов, будет являться модификацией с точки зрения права.

---

[34] См.: *Kamen M.* Skyrim is first game to allow paid game mods on Steam. (24 April 2015) [electronic resource] // URL: https://web.archive.org/web/20150505192753/http://www.wired.co.uk/news/archive/2015-04/24/steam-workshop-paid-mods

[35] См.: *Joseph D. J.* Op. cit.

[36] См.: *Grayson N.* Some People Are Pissed That Skyrim»s Paid Mods Are Gone (April 28, 2015) [electronic resource] // URL: https://kotaku.com/some-people-are-pissed-that-skyrims-paid-mods-are-gone-1700837400

Хотя рынок модов прекратил свое существование, по крайней мере Valve относится к этому положительно, даже опубликовала на своем сайте объяснение того, почему некоторые моды могут продаваться, а не распространяться бесплатно. См.: Модификации в Steam: контент от сообщества для ваших любимых игр [электронный ресурс] // URL: https://store.steampowered.com/about/communitymods/?l=russia

И для вывода о том, будет та или иная модификация нарушением прав, производным произведением или каким-либо еще, для начала нужно определить, с какими именно объектами мы взаимодействуем. Можно ориентироваться на следующий список вопросов:

— является ли модификация модификацией де-юре или же она только технически называется модификацией, а на самом деле представляет собой отдельный объект авторских прав?

— Будут ли вносимые модификацией изменения результатом творческого труда автора?

— Является ли такая модификация внутренней или внешней?

— Используется ли в такой модификации (когда она рассматривается отдельно от игры, то есть изменения еще не внесены) охраняемая форма оригинальной игры?

— Является ли охраняемая форма оригинальной игры, настолько тесно вписанной в модификацию, что без нее она не будет иметь собственного значения или же будет представлять собой новое воплощение содержащейся в охраняемой форме идеи?

— Является возможность моддинга внутренним функционалом программы или же для него необходимо вносить изменения в программный код?

— Есть ли у правообладателя законный интерес, который нарушает данная игровая модификация?

При этом несмотря на то, что раскладывание игровой модификации по «юридическим полочкам» способно помочь в определении того, кому какие права принадлежат в целях прогнозирования или разрешения возможных споров, нельзя сказать, что на данный момент регулирование связанных с игровыми модификациями вопросов не то чтобы совершенно, но хотя бы вполне справедливо. Отсутствие внятного регулирования в части производных произведений, а также правил использования фанатского контента, учитывающего справедливые интересы всех сторон, а не только корпораций, имеющих возможность составлять пользовательские соглашения, конечно, не приводит к мировому кризису, но делает нашу жизнь чуточку хуже, чем она могла бы быть, творчество — слишком ограниченным, а законные возможности — менее ясными.

3.2. Границы моддинга компьютерных игр, устанавливаемые пользовательскими соглашениями

(Ю. А. Лазарева)

Поддерживая высказываемую многими учеными[1] позицию отнесения компьютерных игр к числу сложных объектов, а точнее — мультимедийных продуктов, следует подчеркнуть, что при таком понимании наиболее полно раскрывается правовая природа компьютерной игры. Это позволяет согласиться с Н. Андреевым, который отмечает, что причисление игры к мультимедийным продуктам позволяет решить проблему с исчерпанием прав на продажу, например, «когда купил в Steam версию игры, прошел или забросил, а потом продать другому уже нельзя»[2].

Видеоигра — мультимедийный продукт, права на который принадлежат его разработчику. Например, правами на серию игр Grand Theft Auto (GTA) обладает британская компания Rockstar Games, на Warcraft — Blizzard Entertainment.

Если обратиться к пользовательским соглашениям названных разработчиков, можно обнаружить, что все они включают отдельный пункт, содержащий информацию об игровых модификациях.

Игровую модификацию (игровой мод) рассматривают как неофициальный контент, написанный посредством средств разработки для программирования компьютерных игр либо специализированных программ, произведенных для модифицирования[3]. Мод определяют так же как изменение компьютерной игры, осуществленное кем-либо, кроме ее разработчиков. Проще говоря, изменения игры, выражающиеся в создании новых персонажей и объектов для них, новых карт и местностей, новых режимов игры, и являются модами.

---

[1] Понимание компьютерной игры как сложного объекта высказывает, в частности, А. И. Савельев (См.: *Савельев А. И.* Электронная коммерция в России и за рубежом: правовое регулирование). Позиции о признании видеоигры мультимедийным продуктом придерживается Е. С. Котенко (*Котенко Е. С.* Указ. соч. С. 36).

[2] *Андреев Н.* Субъективный учебник по праву компьютерных игр. Моды и права на них [Электронный ресурс] // URL: https://zakon.ru/blog/2021/02/01/subektivnyj_uchebnik_po_pravu_kompyuternyh_igr_mody_i_prava_na_nih

[3] См.: *Меркуленко И. Н.* Модификации и дополнения компьютерных игр как особые объекты авторского права [Электронный ресурс] // URL: https://elib.bsu.by/bitstream/123456789/246017/1/262-263.pdf

Казалось бы, такие действия будут считаться нарушением исключительного права в форме переработки произведения, однако многие правообладатели позволяют создавать эти объекты. Например, на онлайн-площадке Steam есть раздел Мастерская Steam, где правообладатели могут предоставить пользователю разрешение на создание модификаций к их игре. Такие действия можно признать открытой лицензией с правом на переработку произведения. Более того, платформа Steam, принадлежащая компании Valve, сама предлагает авторам создавать объекты на их платформе Source.

Анализ судебной практики свидетельствует о немалом количестве споров, связанных с незаконным моддингом.

Например, в конце июня 2021 г. GitHub восстановил доступ к ранее удаленным репозиториям фанатских версий GTA 3 и GTA Vice City (Re3 и reVC). В сентябре того же года Take-Two Interactive, компания — учредитель оригинального разработчика Rockstar Games, предъявила иск о нарушении авторских прав, ответчики по которому утверждали, что их моды исправили ошибки, которые истец прекратил исправлять много лет назад, а также улучшили графику игры. Возражая, истец указал, что команда «умышленно и злонамеренно» без разрешения скопировала, адаптировала и распространила ее исходный код в коммерческих целях. Тут необходимо отметить, что Пользовательское соглашение Rockstar допускает возможность создания любых модификаций, но только для личных целей или некоммерческого использования[4].

И всё же, как уже было отмечено, мод — это изменение, создание чего-то нового, уникального, оригинального, выраженного в объективной форме. Поэтому положения ГК РФ, касающиеся модификации программы для ЭВМ и базы данных, по моему мнению, следует применять в отношении игрового моддинга крайне взвешенно, поскольку иначе моддинг будет приравнен к форме использования объекта авторского права. Мод является результатом переработки, но его содержание этим не ограничивается.

Проблему отождествления понятий «модификация» и «переработка» можно проследить на примере проекта федерального закона «О внесении изменений в часть четвертую Гражданского кодекса Российской Федерации», подготовленного Центром компетенций по нормативному регулированию цифровой экономики Сколково (далее — законопроект)[5].

---

[4] Лицензионное соглашение конечного пользователя от Rockstar Games [Электронный ресурс] // URL: https://www.rockstargames.com/ru/eula

[5] Проект федерального закона «О внесении изменений в часть четвертую Гражданского кодекса Российской Федерации» [Электронный ресурс] // URL: http://sk.ru/foundation/legal/m/sklegal04/22873/download. aspx

Данный законопроект содержит положения о степени изменений компьютерной программы, необходимой для признания таких изменений созданием нового результата интеллектуальной деятельности. В соответствии с проектируемыми нормами стороны договора о создании новой версии программного обеспечения вправе сами установить степень изменений, при которых результат модификации компьютерной программы или базы данных будет представлять собой новый самостоятельный объект авторского права. Если же изменение исходного текста программы совершено без санкции правообладателя, то изменение компьютерной программы будет в любом случае считаться переработкой. Важно отметить, что в законопроекте предлагается считать переработкой любую модификацию, предусмотрено положение, согласно которому результат таких изменений по соглашению сторон может не признаваться самостоятельным производным произведением. То есть вероятна ситуация, при которой автор измененной программы не признается таковым, несмотря на то, что модификация была произведена и творческий вклад авторов модифицированной версии никем не оспаривается. На мой взгляд, такие изменения действительно помогли бы решить проблему правовой неопределенности, возникающей при соотнесении и применении на практике указанных понятий.

Интересно, что упомянутым законопроектом также предлагается ввести в законодательство термин «версия компьютерной программы». Под версией компьютерной программы или базы данных понимается «модифицированный вариант, в отношении которого автор или иной правообладатель использует уникальное символьное обозначение, позволяющее отличить такой вариант компьютерной программы или базы данных от других ее вариантов». В законопроекте предусмотрено, что авторские права действуют в отношении всех версий компьютерной программы, а лицензиат должен получить право на использование компьютерной программы и всех версий программы для ЭВМ, выпущенных правообладателем до момента, указанного в лицензионном договоре. Если же такой период в договоре не установлен, то пользователь получает право на использование базовой программы и на обновление в течение всего срока действия лицензионного договора.

С учетом сказанного можно признать, что мод — производное произведение, то есть самостоятельный результат интеллектуальной деятельности, основанный на одном или нескольких ранее существовавших произведениях (видеоиграх), который включает изменение игры с целью ее адаптации, трансформации, внесения в нее больше-

го разнообразия. Отсюда возникает вопрос: кому принадлежат права на такую модификацию, если она является «неофициальным контентом» и осуществляется «не разработчиками» самой компьютерной игры?

Ответ на этот вопрос можно найти в пользовательских соглашениях.

Например, обратимся к Лицензионному соглашению Minecraft. Согласно пункту Minecraft: Java Edition пользователи, которые приобрели указанную версию игры, вправе экспериментировать и изменять ее, добавляя модификации, инструменты или подключаемые модули. При этом им принадлежат все права на созданное производное произведение. Есть лишь одно ограничение — нельзя использовать разработанные модификации в коммерческих целях, то есть распространять модифицированные версии Minecraft: Java Edition.

Похожие положения мы можем найти и в пользовательском соглашении Epic Games — разработчика игры Fortnite. Так, Epic разрешает пользователям использовать свои сервисы для создания, разработки, загрузки, отправки, передачи или иного предоставления различных улучшений, модификаций или другого пользовательского контента. Кроме того, автор мода может направить его Epic Games, предоставив тем самым разработчику неисключительную, полностью оплаченную, безвозмездную, отзывную лицензию на использование, копирование, изменение, распространение, публичное исполнение и публичный показ модификаций с целью предоставления их конечным пользователям для установки и использования[6].

Однако в любом случае мод — это пользовательский контент и потому носит по отношению к оригинальной компьютерной игре вторичный характер. К такому выводу пришел и суд в деле *Micro Star v. FormGen, Inc.*[7].

Примером ограничения прав модификаторов является изменение Политики допустимого использования пользовательских игр компании Blizzard, заключающееся в том, что все права на модификации к игре принадлежат компании Blizzard и правообладатель имеет право включать модификации в игру без разрешения автора и выплаты ему вознаграждения. Данное изменение связано с тем, что ранее компания Blizzard предоставляла пользователям возможность создавать моди-

[6] Лицензионное соглашение для конечных пользователей магазина Epic Games [Электронный ресурс] // URL: https://store.epicgames.com/ru/eula

[7] Micro Star v Formgen Inc. — 154 F. 3d 1107 (9th Cir. 1998) [Электронный ресурс] // URL: https://www.lexisnexis.com/community/casebrief/p/casebrief-micro-star-v-formgen-inc

фикации без перехода прав компании. Это привело к тому, что модификация DoTa, созданная в игре Warcraft III (права принадлежат компании Blizzard), стала самостоятельной игрой, принадлежащей компании Valve. Valve купила права на данную модификацию у авторов, которые не были лишены авторских прав согласно «политике допустимого использования пользовательских игр», поэтому они смогли выгодно передать их более серьезной с коммерческой точки зрения организации.

Субъектов прав на модификацию можно разделить на две категории.

Первая из них — это лица, создающие модификации по согласованию с правообладателем, как это делают, например, авторы через мастерскую Steam. Вместе с тем эти авторы не могут распорядиться правом на такую модификацию до тех пор, пока не получат разрешение от правообладателя, что в очередной раз подтверждает зависимость их прав. Как было указано ранее, некоторые площадки предоставляют возможность использовать ресурсы движка правообладателя и реализовывать их за деньги, но взамен на отчисления правообладателю. Поэтому первый субъект прав на модификации — это автор-пользователь. Встречаются ситуации, когда модификация настолько нравится правообладателю, что он хочет включить ее в свою игру. Например, в игре Company of Heroes 2 существует раздел для создания новых карт, при этом авторы игры некоторые карты «модификаторов» добавляют в основную игру, но сохраняют имя автора на загрузочном экране. В такой ситуации можно говорить об отчуждении исключительного права или о предоставлении права использования.

Вторая группа субъектов — так называемые пираты, нелегально получившие доступ к игре, разработавшие моды, причем нередко — в коммерческих целях. В этих обстоятельствах возникает весьма дискуссионный вопрос о наличии у них авторских прав. С одной стороны, действия пиратов незаконны, нарушают права и законные интересы авторов произведений, а потому влекут административную и уголовную ответственность в соответствии со ст. 7.12 КоАП РФ и ст. 146 УК РФ. С другой — в постановлении Конституционного суда РФ от 16 июня 2022 г. № 25-П «По делу о проверке конституционности пункта 3 статьи 1260 Гражданского кодекса Российской Федерации в связи с жалобой гражданина А. Е. Мамичева» всё же отражена диаметрально противоположная точка зрения: автору недопустимо отказывать в защите прав только на том основании, что не соблюдены права других правообладателей. И действительно,

хотя пираты и ведут свою деятельность незаконно, созданные ими объекты — моды — обладают всеми признаками охраноспособности: носят творческий характер и выражены в объективной форме, а потому нет оснований отрицать наличие авторских прав на такие производные произведения.

Помимо модов, существуют также игровые обновления и дополнения. Как же соотносятся данные категории?

Дополнение (DLC, загружаемый контент) по своей сути — дополнительный, чаще платный, материал к уже существующей самостоятельной игре, при этом связанный с ней основными игровыми элементами и механикой. Дополнения могут быть самостоятельными, или stand-alone adds, то есть для их использования не требовать оригинальной игры. Таким дополнением, например, является Half-Life: Blue Shift. Бывают и расширительные дополнения, неразрывно связанные с базовой игрой, которые не могут использоваться отдельно и при этом добавляют в геймплей новые элементы: персонажей, предметы, режимы, миссии и т. д. Здесь можно вспомнить The Sims, изданную компанией Electronic Arts. Игра имеет десятки дополнений, которые необходимо приобретать отдельно от основной игры: The Sims: City Living, The Sims: Cats and Dogs, The Sims: Seasons и т. д.

Принципиальное отличие модов от дополнений состоит в том, что первые относятся к пользовательскому контенту, а вторые — к продуктам, создаваемым самим разработчиком оригинальной игры. Дополнение — производный объект авторского права применительно к игре как мультимедийному продукту, оно направлено на расширение возможностей при использовании этого сложного произведения.

Обновление — изменение и/или улучшение какого-либо объекта, в нашем случае — компьютерной игры. Обновления характерны лишь для программ для ЭВМ и сложных объектов с их использованием, в том числе мультимедийных продуктов. Они позволяют их усовершенствовать, модернизировать, внести изменения в исходный код и исправить ошибки программы, если таковые имеются.

При этом незначительные исправления называют патчами (от англ. patch — заплатка). Такие неполадки могут быть срочными (hot fix), когда после релиза продукта или обновления выявляются серьезные недостатки в работе, или текущими, когда они появляются по мере необходимости или по определенному графику. Важно отметить, что такие обновления, направленные на создание адаптированной версии программы для ЭВМ, базы данных, в том числе путем параметрической настройки, доработки и изменения скриптов, кон-

фигурационных файлов, в том числе файлов, учитывающих параметры оборудования клиента и необходимых для привязки программы для ЭВМ, базы данных к оборудованию клиента, и т. п., являются адаптацией программы для ЭВМ, базы данных. Таким образом, мы не можем назвать их самостоятельным производным произведением в силу того, что они лишь направлены на поддержание функционирования основного продукта. Создание патча является формой использования произведения его автором или иным правообладателем.

А вот пакеты обновлений, которые вносят серьезные изменения в программное обеспечение, например, добавляют новый функционал в работу, так называемые service pack или software updates, уже можно назвать объектом авторского права ввиду значительного изменения ими функционала геймплея.

В сфере обновлений интересен вопрос о практике даунгрейда — возможности на основании лицензии к новому продукту использовать старую версию того же продукта. Например, имея лицензию на Windows 10, лицо может применить операционную систему по тому же ключу Windows версии 7, 8 или XP, если ему это необходимо, так как даунгрейд программного обеспечения с определенными ограничениями предоставляется компанией Microsoft в отношении Windows. В данном случае можно говорить о наличии расширенной лицензии на более старые объекты интеллектуальной собственности[8].

Интересно также то, что в зарубежных правопорядках закреплено обязательное требование о включении условий о своевременном и информированном обновлении предоставляемого пользователям цифрового контента и цифровых услуг в пользовательские соглашения. Например, Пользовательское соглашение Epic содержит положение о том, что разработчик вправе выпускать исправления или обновления программного обеспечения, которые необходимо установить для их дальнейшего использования. Кроме того, Epic вправе удаленно обновлять программное обеспечение, в любое время изменять, приостанавливать, прекращать, заменять или ограничивать доступ к любому его элементу, на что пользователь «дает добро», подписывая соглашение.

Подводя итоги, можно прийти к выводу о том, что с юридической точки зрения моды, дополнения и обновления, в частности, service packs, являются производными произведениями по отношению к ори-

[8] См.: *Айрапетов Н. А., Шевелев И. В.* Правовые особенности производных программ для ЭВМ в условиях цифровизации [Электронный ресурс] // URL: http://ipcmagazine.ru/asp/legal-features-of-derivative-programs-for-computers-in-the-context-of-digitalization#17

гинальной компьютерной игре. Модификации — пользовательские продукты, вносящие в геймплей нечто новое, уникальное, имеющее главной целью разнообразить игровой процесс. И даже в том случае, если они созданы незаконно, то есть без согласия разработчика оригинальной игры, их следует признавать охраноспособными объектами интеллектуальной собственности. От дополнений и обновлений моды отличает то, что последние не создаются официальным гейм-разработчиком. Кроме того, обновление — всегда сопутствующий основной игре продукт, в то время как модификации и дополнения могут быть самостоятельными цифровыми объектами. Важно отметить и то, что главными источниками информации о политике того или иного разработчика компьютерных игр в отношении модов, обновлений и дополнений являются пользовательские и лицензионные соглашения. Это позволяет ставить вопрос о необходимости внесения изменений в действующее законодательство РФ в части разграничения понятий «модификация» и «переработка» в рамках ст. 1270 ГК РФ с целью конкретизации условий их применения в отношении мультимедийных продуктов, в частности, компьютерных игр.

3.3. Разновидности модификаций

(Б. Л. Сайфутдинов)

Вначале стоит упомянуть, что в отношении понимания видеоигры как объекта интеллектуальной собственности существуют две основные позиции: видеоигра представляет собой программу для ЭВМ[12] (ст. 1261 ГК РФ) или сложный объект (ст. 1240 ГК РФ). Первое мнение — видеоигры есть лишь программы для ЭВМ — было актуально на заре их развития, однако сегодня актуально второе мнение, согласно которому программа для ЭВМ в контексте видеоигры представляет собой лишь техническую основу, одну из составляющих этого сложного объекта интеллектуальных прав.

Схожий подход предполагается и применительно к модификациям: они могут по-разному влиять на видеоигру, улучшая ее программную составляющую или вводя в нее как в произведение нечто новое. Модификация (или мод) — это программа, так или иначе меняющая изначальный продукт, созданная не правообладателем, а чаще всего любителем.

Моды можно условно разделить на четыре вида:

1) *восстановительные*, то есть исправляющие различные недочеты игры, улучшающие ее общую работоспособность и получаемый игроком опыт. Этот вид модификаций нацелен на улучшение технического состояния игры, это тот самый «сухой» код, не имеющий ценности в контексте рассмотрения видеоигры как произведения. Проблема состоит в том, что ГК РФ не предусматривает разграничения, вследствие чего формально любой мод является изменением программы для ЭВМ. Между тем не каждая модификация направлена на исправление явных ошибок игры: вносимые изменения могут добавлять что-то новое или трансформировать имеющийся контент в художественном, а не в техническом плане. Следовательно, необходимо учитывать цели создания модификации: если преследуемая разработчиком мода цель — исправление ошибок (багов, опечаток), подлежат применению положения ст. 1280 ГК РФ; если целью было добавление в игру нового контента, не предусмотренного в оригинале, действуют нормы ст. 1260 ГК РФ, так как в данном случае не исправляются уже имеющиеся в игре ошибки, а добавляется новый контент. Фактически с таким

---

[1] См.: *Гришаев С. П.* Интеллектуальная собственность. М., 2002.

[2] См.: постановление Федерального арбитражного суда Московского округа от 20 сентября 2005 г. № КГ-А40/8931-05 по делу № А40-917-0/05-93-48.

модом мы уже будем играть в другую игру, а не в исправленный оригинал. К тому же только восстановительные модификации подпадают под понятие «исправление явных ошибок»;

2) *дополняющие*, то есть предусматривающие добавление в уже существующую игру нового контента (новых моделей, механик, локаций, музыки и т. д.). Это самый распространенный тип модов. Добавлять в игру обычно можно что угодно, начиная от новых объектов игрового мира, заканчивая целыми квестами, локациями, игровыми механиками и сюжетными линиями. Создание таких модификаций можно было бы легализовать с помощью норм п. 1 ст. 1280 ГК РФ, однако включение в игру чего-то совершенно нового, не предполагавшегося в ней ранее, не является исправлением явной ошибки. В данном случае было бы уместнее говорить о производном произведении, создание которого подразумевает согласие автора. Часто при создании таких модификаций используется чужая интеллектуальная собственность. Элементы других произведений (будь то персонаж, музыка или элемент вселенной) встраиваются в код программы, дабы игрок мог разнообразить ими свой игровой опыт;

3) *масштабные*, то есть предполагающие создание кардинально нового продукта на основе имеющегося игрового движка. Это самые трудоемкие и сложные модификации, редко доходящие до полноценного релиза. С точки зрения правового регулирования они слабо отличаются от дополняющих: это по своей сути производные произведения, создание которых не допускается без согласия правообладателя (подп. 9 п. 2 ст. 1270 ГК РФ). Данный запрет также очень часто фигурирует в соглашении с конечным пользователем. Интересно то, что такие модификации, как правило, широко освещаются в СМИ и привлекают внимание правообладателя, из-за чего за ними осуществляется строгий контроль;

4) *самостоятельные* — это модификации, со временем отделившиеся от первоначального продукта и переросшие в самостоятельные игры как придатки для других проектов. Их правовое регулирование в целом аналогично регулированию дополняющих модов.

В части общих модификаций необходимо обратить внимание на ряд вопросов.

Во-первых, применительно к рассмотрению мода в качестве производного произведения надо отметить следующее. Производное произведение должно основываться на первоначальном произведении. В таком ключе модификации для видеоигр могут рассматриваться как (1) отдельные программные модули или (2) измененный код видеоигры.

В первом случае проблема состоит в отсутствии ясности, почему разработчик модификации должен нести ответственность за нарушение чужих интеллектуальных прав, если его модификация представляет собой самостоятельную программу, не затрагивающую оригинальную видеоигру. Некоторые видеоигровые студии считают, что такие отдельные модули не связаны с оригинальной игрой, под которую мод разрабатывался, следовательно, такая разработка, по их мнению, не является нарушением чужих интеллектуальных прав. Этот аргумент в теории мог бы быть валидным, однако следует учитывать, что код каждой отдельной модификации разработан под какую-то конкретную игру с учетом ее механик, возможностей движка, технических характеристик и других особенностей. В условиях других видеоигр модификация работать уже не будет. То есть модификация, хотя она и отдельный модуль, не является полностью обособленным произведением. Она всё еще зависит от основной игры, ее контекста. К тому же распространение подобных модификаций неразрывно связано с основной игрой — на странице в Сети с данным модулем расположены, как правило, различные скриншоты, видео и другие материалы, указывающие, для какой игры данная модификация была создана.

Во втором случае обосновать возможные претензии к разработчику модификации становится гораздо проще, так как изменяется уже сам код игры. В данном случае можно добавить, что разработчиком модификации дополнительно нарушается право автора оригинальной игры на неприкосновенность произведения.

Во-вторых, возникают вопросы: какие именно ошибки считаются явными по смыслу ст. 1280 ГК РФ, и, следовательно, какие изменения добросовестный пользователь имеет право внести в видеоигру.

В силу положений п. 3 ст. 1260 ГК РФ автор мода осуществляет свои права при соблюдении прав автора первоначального произведения. Таким образом, главная обязанность разработчика мода — это получение согласия от правообладателя на создание модификации. На различных площадках любителями в общий доступ выкладываются десятки тысяч модификаций для различных проектов. Разработка каждого из них должна начинаться с получения официального разрешения правообладателя изначального проекта. Явными ошибками следует считать технические огрехи (баги, низкая производительность), опечатки (например, в описании игрового предмета указана одна цифра, а непосредственно в геймплее этот показатель другой). Исправление таких ошибок можно квалифицировать по подп. 1 п. 1 ст. 1280 ГК РФ — предпринимаемые в таком случае модификации

пользователя будут направлены на функционирование игры. Остальные «ошибки» кажутся гораздо более спорными, не явными.

Регулирование процесса изменения программы для ЭВМ, а значит, и видеоигры упирается в неопределенность дефиниции понятия «явная ошибка» в ст. 1280 ГК РФ. В программировании для характеристики системных ошибок часто применяется термин «баг», которому в интернет-словаре дается следующее определение: «Баг — это жаргонное слово, обычно обозначающее ошибку в программе или системе, которая выдает неожиданный или неправильный результат»[3].

Баги в видеоиграх могут быть разными — визуальными, математическими (неправильно выставленные числовые показатели характеристик какого-то внутриигрового предмета могут нарушить баланс) и другими. По смыслу ст. 1280 ГК РФ пользователь имеет право вносить в код программы изменения с целью исправления явных ошибок, то есть багов. Но не ясно, каким именно образом отличить явную ошибку от фичи — бага, который был использован как новая механика игры или ее составляющая[4].

Можно предложить два пути решения данной проблемы:

1) ввести презумпцию ошибки: все потенциальные баги — по смыслу закона явные ошибки, и пользователь имеет право самостоятельно их исправлять. В случае несогласия с этим правообладателя игры он должен будет доказать, что какой-то конкретный баг не является явной ошибкой, следовательно, пользователь не имел права его исправлять своими силами. Например, подобный баг мог быть использован в механиках игры или для творческого замысла;

2) использовать презумпцию фичи: все потенциальные баги — явные ошибки, для получения права их исправить пользователю необходимо в судебном порядке доказать, что потенциальный баг является явной ошибкой, вследствие чего у него возникнет правомочие на его исправление.

Второй путь представляется более сложным и менее реалистичным. Пользователь обладает меньшими ресурсами, чем студия-разработчик, следовательно, было бы логичнее обязать студию доказывать отсутствие у пользователя правомочия внесения изменений в код программы. К тому же даже при выборе второй модели работать она не будет, так как в Сети невероятно сложно отследить человека, за-

[3] Интернет-сервис для поиска информации по базе словарей, энциклопедий, книжных магазинов и фильмов «Академик» // URL: https://dic.academic.ru/dic.nsf/ruwiki/16228

[4] Там же.

нимающегося распространением нелегально измененных программ. Также порой может возникнуть ситуация, при которой разработчик видеоигры прекратит поддержку проекта, вследствие чего исправление багов останется прерогативой игрового сообщества. Лучше компании доказывать нелегальность изменения игры точечными судебными исками, чем миллионам игроков забрасывать правообладателя запросами на разрешение исправить баги игры.

Следует помнить, что не одни лишь явные ошибки отрицательно влияют на игровой опыт. Общее техническое состояние игры также может быть не на высоте. Правомочие внесения изменений в программу для ЭВМ тоже распространяется и на данные случаи.

Творчество разработчиков модов очень часто монетизируется. Данный процесс осуществляется в различных вариациях, однако главное, что следует подчеркнуть: правообладатели изначальной видеоигры не получают средства, которые приобретают посторонние люди, пользуясь их интеллектуальной собственностью. Производство видеоигр — в первую очередь бизнес, поэтому экономический аспект здесь главенствует. Использование чужой интеллектуальной собственности плохо само по себе, но реальный ущерб здесь выражается в упущенной прибыли разработчика модификации. Как правило, разработчики модов не выплачивают часть их доходов в пользу правообладателя оригинальной игры.

Студия Bethesda предпринимала попытку «легализовать» пользовательские модификации, встроив их во внутренний игровой магазин. Такой ход был применен, в частности, в отношении Fallout 4. Однако данная попытка не привела к большому успеху, так как версии игры для ПК-модификации можно было скачать бесплатно и в гораздо большем количестве и разнообразии, чем во внутреннем магазине. К тому же попытка монетизации пользовательского творчества была неоднозначно встречена в игровом сообществе.

Как показывает практика, мнение конечного пользователя зачастую оказывается на стороне разработчика модификации, а не правообладателя, ввиду чего жесткое регулирование модов вероятно и сократит часть убытков, но сильно навредит репутации компании и может принести большие убытки на дальней дистанции. По моему мнению, регулирование необходимо, но оно должно осуществляться более гибкими методами, дабы конечный результат удовлетворял интересам всех сторон. Возможно, разработчикам следует смягчить ограничения на модификацию их игры и предусмотреть условия согласия правообладателя на модификацию в пользовательском соглашении.

На данный момент у разных компаний различные взгляды на модифицирование их игр: зачастую оно либо запрещено, либо сильно ограничено.

Так, п. 6 Лицензионного соглашения конечного пользователя игры Ведьмак-2 содержит положения, регулирующие процесс модификации игры лицензиатом (игроком). Игрокам разрешено создание модов, однако в ограниченном объеме. Из интересных запретов следует выделить запрет нарушения прав третьих лиц на объекты интеллектуальной собственности и запрет коммерциализации модификаций. То есть модифицирование игры Ведьмак-2[5] нарушает положения закона, но при некотором стечении обстоятельств также и положения заключенного между лицензиаром и лицензиатом соглашения (но модифицировать игру можно и с соблюдением соглашения).

Лицензионное соглашение игры Minecraft[6] разрешает игрокам создание модификаций и даже их распространение, но правообладатель устанавливает разграничение между модификацией и модифицированной версией игры. Первое — отдельный модуль, оригинальный продукт, второе — комбинация модуля и программного обеспечения правообладателя, содержащая значительную часть охраняемого авторским правом кода или содержимого. Модифицированные версии игры распространять уже запрещено, как и любые формы коммерциализации любых версий модификаций. Правообладатель подчеркивает, что разработчику модификации принадлежат лишь права на код его модификации, но не модифицированную версию игры, в которой большая часть кода — это сам Minecraft.

Соглашение игры Fallout 4 VR[7] имеет свои отличия: наложен полный запрет на модифицирование программного обеспечения, его публичное использование и демонстрацию без письменного согласия лицензиара. Игры студии Bethesda (в частности, Skyrim и игры серии Fallout) славятся огромным количеством самых разных модификаций, ввиду чего такое жесткое отношение правообладателя к модам можно счесть как минимум необычным.

Смягчение отношения к пользовательским модификациям позволило бы избежать и правонарушений, и репутационных потерь, а также получить выгоду. Это связано с тем, что модификации удлиня-

---

[5] Лицензионное соглашение конечного пользователя компьютерной игры ВЕДЬМАК-2 // URL: https://store.steampowered.com/eula/eula_20920

[6] Лицензионное соглашение конечного пользователя компьютерной игры MINECRAFT // URL: https://account.mojang.com/documents/minecraft_eula

[7] Лицензионное соглашение конечного пользователя компьютерной игры FALLOUT-4 VR // URL: https://bethesda.net/ru/eulas/fallout4vr

ют срок интереса аудитории к проекту и увеличивают потенциальные прибыли в долгосрочной перспективе, делая игру богаче с точки зрения контента. При этом моддинг приводит в игровые студии талантливых разработчиков, а льготное отношение к разработчикам модов улучшает имидж студии.

Таким образом, можно сделать несколько выводов. Законодательство в сфере программ для ЭВМ требует доработки в контексте видеоигр. Следует уточнить дефиницию явной ошибки по смыслу ст. 1280 ГК РФ, перечень действий, которые приобретателю программы можно осуществить для функционирования игры, определить, на каких именно технических средствах пользователя могут функционировать измененные им программы (вряд ли игры, предназначенные для приставки, разрешено модифицировать для запуска на персональном компьютере). Студиям-разработчикам не лишним будет пересмотреть их пользовательские соглашения для достижения консенсуса с потребителем. Влияние модификаций видеоигр носит двойственный характер. С одной стороны, модификации приносят правообладателям много положительного, с другой — студии часто являются заложниками ситуации: любое недовольство фанатов приводит к репутационным потерям и потенциальному снижению дохода. Такая ситуация уже произошла с Bethesda, попытавшейся легализовать разработку модификаций: несколько модов были включены во внутриигровой магазин. Конечно же, успехом затея не увенчалась: поднялся ажиотаж, и магазин убрали[8]. Видеоигровые студии вынуждены мириться с нарушениями их прав на объекты интеллектуальной собственности, в редких случаях прибегая к досудебному регулированию и санкциям (часто всё удается урегулировать без суда). Как правило, это либо создание действительно масштабной модификации[9], либо нарушение разработчиком мода чужой интеллектуальной собственности. Хотя подход правообладателей бывает разным, многие студии контролируют выпуск модификаций довольно жестко.

Контролировать выпуск модов не имеет смысла: невозможно подать в суд на десяток тысяч разработчиков-любителей, однако есть смысл легализовать разработку действительно качественных творений. Возможно, студиям следует заключать с такими фаната-

[8] Игроки в ярости от Bethesda Creation Club: компания заставляет платить за моды, интернет-портал Playground // URL: https://www.playground.ru/fallout_4/news/igroki_v_yarosti_ot_bethesda_creation_club_kompaniya_zastavlyaet_platit_za_mody-254151

[9] Bethesda угрожает мододелам интернет-портал Playground // URL: https://www.playground.ru/fallout_4/news/bethesda_ugrozhaet_mododelam-296887

ми-творцами специальные соглашения с первоначальной инвестицией в разработку мода со стороны студии (для повышения качества мода) и последующей выплатой разработчиком мода процентов от его монетизации. Такая система взаимоотношений в теории может удовлетворить все стороны индустрии видеоигр.

На сегодняшний день в сфере правового регулирования видеоигр существуют нерешенные вопросы. Пользователь наделен правами модифицировать приобретенный им экземпляр программы для ЭВМ, однако содержание этих прав остается размытым. Также необходимо пересмотреть подход студий разработчиков к регулированию модификаций к их видеоиграм. Многие студии считают, что модифицирование вредит игровой индустрии. Да, моды разрабатываются зачастую без согласия правообладателя, вероятно, даже отрицательно влияют на доход, однако положительный эффект в долгосрочной перспективе гораздо реальнее. Достижение баланса интересов возможно лишь путем коллективного диалога, остается надеяться, что консенсус в законодательстве и индустрии будет достигнут.

3.4. Монополия разработчика компьютерной игры в контексте киберспорта

(С. А. Субботин)

Киберспорт[1] — это пересечение спорта и компьютерных игр. Причем данное явление относительно новое и не везде признаваемое, в связи с чем его законодательное регулирование зачастую либо отсутствует вовсе, либо не учитывает специфику общественных отношений в указанной сфере. Так, в государствах, признавших киберспорт официальным видом спорта, предполагается применение к нему норм спортивного права, хотя они не всегда подходят для регламентации отношений в области компьютерного спорта. Казалось бы, образовавшийся пробел в праве должен устраняться за счет доктринальных исследований. Однако научные работы в данной области лишь начали появляться[2], поэтому пока рано говорить о сформировавшихся подходах.

В рамках настоящего параграфа будет рассмотрен один из аспектов правовой регламентации киберспортивных отношений, находящийся на стыке авторского и спортивного права, демонстрирующий столкновение частных и публичных интересов. Речь идет о монополии разработчика видеоигры на соответствующую киберспортивную дисциплину, проблематика которой уже получила некоторое освещение в литературе[3]. Однако, по моему мнению, предлагаемые исследователями пути ее решения либо неэффективны, либо не учитывают интересы правообладателя игры и необоснованно ограничивают его исключительное право на соответствующий результат интеллектуальной деятельности. С учетом этого предлагаются альтернативные подходы к решению исследуемой проблемы.

Суть проблемы монополии разработчика

Сама формулировка проблемы, «монополия разработчика», является условной и используется в данном параграфе для удобства изложения материала. Под монополией подразумевается исключительная воз-

[1] В настоящей работе понятия «киберспорт» и «компьютерный спорт» используются как синонимы.

[2] Одна из первых основательных работ, которую мне удалось найти: *Архипов В. В.* Киберспортивное право: миф или реальность?

[3] Например, в упомянутой работе В. В. Архипова.

можность разработчика компьютерной игры единолично распоряжаться ее судьбой, предоставлять/ограничивать доступ к ней и т. п. Под разработчиком видеоигры в настоящей работе понимается также ее издатель или любой другой правообладатель. Суть проблемы монополии разработчика можно продемонстрировать на следующем примере.

Можно ли представить, что у футбола был правообладатель? И для того, чтобы поиграть в футбол, желающим приходилось бы спрашивать у него разрешение (и, возможно, платить за получение этого разрешения), а будь его воля, он мог бы запретить играть в футбол вообще всем. В таком случае судьба спортивных мероприятий, за которыми следят миллиарды людей по всему миру, зависела бы от воли одного правообладателя.

Подобное положение вещей вполне возможно в киберспорте, что объясняется следующим. Компьютерный спорт, как и другие виды спорта, делится на дисциплины, причем под киберспортивной дисциплиной понимается конкретная видеоигра или жанр видеоигр. В то же время практически любая компьютерная игра — объект интеллектуальных прав и соответственно имеет своего правообладателя. Последнему, в свою очередь, принадлежат исключительные права, дающие ему возможность контролировать использование объекта прав — компьютерной игры, а значит, и киберспортивной дисциплины в целом.

Тот факт, что киберспортивная дисциплина представляет собой жанр видеоигр, подтверждается действующим российским законодательством: согласно Всероссийскому реестру видов спорта[4], а также п. 1.2.1 Правил вида спорта «компьютерный спорт»[5] (далее — Правила) киберспорт включает в себя пять дисциплин: боевая арена, соревновательные головоломки, спортивный симулятор, технический симулятор и файтинг.

Деление киберспорта на дисциплины по принципу принадлежности видеоигры к определенному жанру кажется не совсем удачным.

Например, к дисциплине-жанру «соревновательные головоломки» относятся одновременно Hearthstone и Clash Royale. Да, в обеих играх есть карты, и обе они связаны с головоломками, однако геймплей и правила победы значительно отличаются: если Hearthstone можно

[4] Всероссийский реестр видов спорта был создан Росспортом с целью совершенствования статистической отчетности в области физической культуры и спорта, а также систематизации видов спорта и спортивных дисциплин, культивируемых на территории Российской Федерации. На данный момент ВРВС ведется Минспортом России // URL: http://www.minsport.gov.ru/sport/high-sport/priznanie-vidov-spor/

[5] Правила вида спорта «компьютерный спорт», утвержденные приказом Минспорта России от 22 января 2020 г. № 2 в ред. от 25 июля 2022 г. // URL: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_344373/

назвать полноценной коллекционной карточной игрой с пошаговым боем, то Clash Royale скорее относится к стратегиям в реальном времени с элементами карточных игр[6].

Логика законодателя понятна: все компьютерные игры не перечислить, поэтому их нужно было объединить в какие-то группы. Причем деление вида спорта на дисциплины/виды программы соревнований/другие структурные единицы условно и призвано лишь упростить регулирование групп однородных отношений. В то же время степень однородности объединенных в спортивную дисциплину отношений отличается от одного вида спорта к другому. В результате этого в одном случае спортивная дисциплина объединяет узкий круг общественных отношений и практически не предполагает дальнейшего структурного деления (например, дисциплины в биатлоне[7]), а в другом — в рамках одной дисциплины объединены принципиально разные явления, каждое из которых имеет свои правила, свою аудиторию и т. д. (пример с Hearthstone и Clash Royale). То есть решение законодателя по градации киберспортивных дисциплин является не самым удачным, поскольку оно не соответствует реальному положению дел. В связи с этим в рамках данного параграфа под киберспортивной дисциплиной понимаются конкретные компьютерные игры.

Еще один недостаток действующего законодательства о киберспорте заключается в определении видеоигры как спортивного инвентаря (п. 1.1 Правил). Некоторые исследователи на основании этой нормы делают вывод о двояком характере проблемы монополии разработчика. Например, В. В. Архипов выделяет проблемы, связанные как с видеоигрой-инвентарем, так и с видеоигрой — видом программы соревнования[8] (то есть видеоигрой как киберспортивной дисциплиной). Его точку зрения разделяют и другие авторы[9].

Между тем представляется, что нет оснований причислять компьютерную игру к спортивному инвентарю.

Во-первых, проблема «использования видеоигры для целей соревнований в области компьютерного спорта», обсуждаемая В. В. Архипо-

---

[6] См.: *Ядвидчук Г.* Карточная возня: почему соревновательные головоломки — это тоже киберспорт // URL: https://games.mail.ru/pc/articles/feat/kartochnaya-voznya-pochemu-sorevnovatelnye-golovolomki-eto-tozhe-kibersport/

[7] Согласно Всероссийскому реестру видов спорта биатлон делится на 131 дисциплину.

[8] См.: *Архипов В. В.* Указ. соч. С. 88.

[9] См., например: *Новиков И. В.* Проблемы правового регулирования киберспорта в Российской Федерации // Вопросы российской юстиции. 2020. № 9. С. 426–438; *Черемушкин Р. П., Потапова Л. А.* О некоторых вопросах интеллектуальной собственности в киберспорте // Трибуна ученого. 2021. № 4. С. 250–255.

вым, относится как к видеоигре-инвентарю, так и к видеоигре-дисциплине, то есть она в целом касается компьютерной игры независимо от ее квалификации[10]. Сложно представить какие-либо правовые проблемы, присущие видеоигре исключительно как спортивному инвентарю. Вследствие этого нет необходимости множить сущности и целесообразно было бы выбрать что-то одно.

Во-вторых, этим «одним» не должно быть отнесение компьютерных игр к спортивному инвентарю. Спортивный инвентарь — нечто используемое при занятии различными видами спорта (спортивными дисциплинами); то, с помощью чего занимаются спортом. Однако видеоигра — это и есть спортивная дисциплина; играют в нее, а не с помощью нее. Логичнее, по моему мнению, рассматривать в качестве киберспортивного инвентаря компьютер, компьютерную мышь, клавиатуру и т. п. То есть предметы материального мира, преимущественно технические средства. Их, кстати, Минспорта России также отнес к инвентарю компьютерного спорта (п. 5.12.2 Правил).

Законодателя в этом плане можно понять: относя видеоигры к инвентарю компьютерного спорта, он скорее всего рассматривал компьютерную игру как средство (программное обеспечение), необходимое для запуска виртуальной вселенной, в которой соревнуются киберспортсмены. Однако по такой логике к инвентарю компьютерного спорта можно было бы отнести операционную систему, Интернет, электричество.

Таким образом, налицо отсутствие разграничения понятий, отнюдь не способствующее правовой определенности.

Здесь же надо отметить, что многие из присущих традиционным видам спорта категорий непригодны или трудно адаптируемы для компьютерного спорта из-за специфики последнего, в частности, способа организации соревнований по нему (соревнования проводятся в виртуальной вселенной). Вместе с тем это обстоятельство вряд ли может служить оправданием введения в закон столь нескладных формулировок.

При понимании видеоигры как киберспортивной дисциплины и объекта интеллектуальных прав конкретного (частного лица) мы наблюдаем столкновение частного и публичного интересов. У общества (публичный интерес) есть запрос на свободный доступ к спорту (в том числе компьютерному), тогда как правообладатель (разработчик), действуя в своем частном интересе, волен ограничивать такой доступ (например, делая его возмездным) или запрещать его совсем.

[10] Речь идет о квалификации в качестве инвентаря компьютерного спорта или вида программы соревнований.

Да, на практике полный запрет (бан) возможен лишь за нарушение определенных правил, установленных разработчиком игры. Однако сама процедура принятия решения вызывает вопросы: она фактически безапелляционна и полностью отдается на усмотрение правообладателя (он «выступает в качестве следователя, прокурора, судьи и присяжного заседателя одновременно»[11]). В то время как в большом спорте подобные решения принимаются коллегиально специально уполномоченным органом (например, в футболе одним из таких органов является комитет по этике Международной федерации футбола[12]), а также могут быть обжалованы (например, в апелляционном комитете Международной федерации футбола).

Еще одно следствие нахождения киберспортивных дисциплин в частных руках — то, что затрудняется публичное регулирование киберспорта (создание федераций, унифицированных правил поведения субъектов киберспорта, закрепление определенных гарантий и т. д.). А. Томас отмечает, что правообладатели игр могут просто не захотеть подчиниться правилам, установленным внешним регулятором[13]. А учитывая то, что их позиция подкрепляется наличием у них абсолютных по своей природе интеллектуальных прав, оспорить ее будет нелегко.

Таким образом, монополия правообладателя (разработчика) видеоигры приемлема до тех пор, пока эта игра не стала киберспортивной дисциплиной. До того момента она зиждется на исключительном праве разработчика и касается лишь его частного интереса. Соприкасаясь со спортом, видеоигра переходит в сферу публичного интереса. Возникает необходимость примирять два этих не всегда совместимых интереса — то есть искать способы решения проблемы монополии разработчика.

Пути решения проблемы монополии разработчика

В доктрине предлагается несколько путей решений проблемы.

Томас выдвигает концепцию, согласно которой видеоигры следует рассматривать как совокупность трех элементов: программной части (the software), аудиовизуальной составляющей (the audiovisual content) и игрового/соревновательного процесса (the play, running or competition

[11] На это обращает внимание J. Wolf, комментируя пожизненный бан профессиональной команды Renegades по игре League of Legends // URL: https://www.espn.co.uk/esports/story/_/id/17132668/renegades-riot-danger-absolute-power)

[12] См.: Fifa Code of Ethics 2020. P. 24 // URL: https://digitalhub.fifa.com/m/174b40d0256de722/original/upxpc0qzxqdgipiiejuj-pdf.pdf)

[13] См.: *Thomas A.* A question of (e) Sports: an answer from copyright // Journal of Intellectual Property Law & Practice. 2020. Vol. 15. № 12. P. 963.

of a game)[14]. Третий элемент — это система, значение которой зависит от вводимых пользователем данных. Согласно данной концепции этот элемент является неохраняемым с точки зрения авторского права, поскольку он создается игроком в результате следования правилам игры (то есть без творческого характера). Иными словами, А. Томас предлагает считать неохраняемым само взаимодействие пользователя с игрой, объективной формой которого являются отображения на устройстве пользователя. Неохраняемость игрового/соревновательного процесса, по его мнению, — приемлемое ограничение монополии разработчика, так как не затрагивает его исключительное право на оставшиеся два элемента видеоигры: программную часть и аудиовизуальный контент.

Однако, как отмечает сам автор, названная концепция не лишена недостатков. Во-первых, к игровому/соревновательному процессу не относятся входящие в состав игры объекты авторских прав (внутриигровые видео, музыка, диалоги и т. д.). Значит, их использование без согласия правообладателя будет нарушением прав последнего. Если честно, сложно представить ситуацию, когда в процессе игры данные объекты не будут использоваться. То же самое можно сказать и о программной части. То есть неохраняемость игрового процесса не обеспечивает неохраняемость (возможность свободно использовать) видеоигры в целом. Во-вторых, доступ к самой игре по-прежнему контролируется единолично правообладателем видеоигры. Следовательно, если правообладатель захочет, то до третьего элемента (игрового/соревновательного процесса) дело может так и не дойти. В-третьих, данная концепция не согласуется с господствующим в российской доктрине подходом, согласно которому видеоигры рассматриваются как мультимедийный продукт (то есть сложный объект). А в состав сложного объекта согласно ст. 1240 ГК РФ входят лишь охраняемые результаты интеллектуальной деятельности, к коим неохраняемый «игровой/соревновательный процесс» не относится.

Таким образом, предложенная А. Томасом концепция не позволяет в полной мере решить проблему монополии разработчика.

Два других способа решения проблемы предлагает В. В. Архипов[15]. Первый связан с использованием института свободного использования объектов авторского права. По его мнению, его можно пополнить еще одним случаем — использование произведения для проведения спортивных соревнований. Тогда участники киберспортивных соревнований (киберспортсмены, зрители, организаторы и др.) могут не бояться запрета их проведения со стороны разработчика видеоигры.

[14] См.: Ibid., P. 973–974.

[15] *Архипов В. В.* Указ. соч.

Главным недостатком предложенного способа является присущая институту свободного использования безвозмездность: произведения используются не только без согласия правообладателя, но и без выплаты вознаграждения. Киберспортивные мероприятия могут приносить их организаторам (турнирным операторам) определенные выгоды: как денежную прибыль, так и возможность ассоциироваться с ведущими брендами, спонсирующими мероприятие. Игроки также извлекают пользу, участвуя в киберспортивных соревнованиях (денежные призы, популярность и т. д.). То есть участники киберспортивных соревнований фактически зарабатывают на использовании видеоигры. В данном контексте предлагаемое автором ограничение исключительного права разработчика игры необоснованно ущемляет законные интересы последнего. Следовательно, учитывая положения абз. 3 п. 5 ст. 1229 ГК РФ, подобный случай свободного использования видеоигры не может быть установлен.

Аналогичным образом такое использование было бы оценено с позиции доктрины fair use: учитывая объем и коммерческий характер использования, оно вероятнее всего было бы признано недобросовестным. На мой взгляд, нельзя согласиться с предложенным способом и с позиции справедливости: было бы несправедливо, если б видеоигра, созданная творческим трудом разработчика, приносила прибыль третьим лицам, минуя самого разработчика.

Второй способ, предложенный В. В. Архиповым, заключается в применении институтов антимонопольного законодательства, а именно института недобросовестной неконкуренции. Данный способ, по моему мнению, еще менее реалистичен: использование видеоигры в качестве вида программы соревнования не образует состав недобросовестной конкуренции.

Как отмечает В. В. Архипов, недобросовестная конкуренция определяется как любые действия хозяйствующих субъектов, которые (1) направлены на получение преимуществ при осуществлении предпринимательской деятельности, (2) противоречат законодательству РФ, обычаям делового оборота, требованиям добропорядочности, разумности и справедливости и (3) причинили или могут причинить убытки другим хозяйствующим субъектам-конкурентам либо нанесли или могут нанести вред их деловой репутации.

Избрание для проведения киберспортивного соревнования одного конкретного продукта конкретного правообладателя из числа конкурирующих — это обычная практика, не противоречащая ни законодательству, ни обычаям делового оборота, ни требованиям добропорядочности, разумности и справедливости. Ничто не мешает провести такое же соревнование по другим продуктам других правообладателей.

Более того, если киберспортивную дисциплину, по которой будет проводиться соревнование, выбирает сам правообладатель, было бы странно считать, что он должен предпочесть своей видеоигре чужую. Если дисциплину выбирает спортивная федерация или государственный орган, о которых говорит В. В. Архипов, то вменять правонарушение правообладателю избранной игры было бы нелогично.

Еще бóльшие проблемы возникают с убытками. Дело в том, что должна быть доказана именно направленность действий нарушителя на причинение ущерба конкуренту[16]. Сложно представить, какие убытки можно нанести проведением киберспортивного мероприятия и как доказать направленность действий правообладателя на их причинение.

Таким образом, предложенные В. В. Архиповым способы вряд ли позволят решить проблему монополии разработчика.

Полагаю, оптимально было бы разрешить использование видеоигры в целях проведения спортивных мероприятий без согласия правообладателя, но с предоставлением последнему права на вознаграждение. Нечто похожее предусмотрено ст. 1245 ГК РФ. Однако, в отличие от так называемого налога на болванки, предлагаемое вознаграждение должно выплачиваться напрямую (пользователь — правообладатель, турнирный оператор — правообладатель и т. д.), а также по воле правообладателя (а не автоматически, как это предусмотрено в ст. 1245 ГК РФ). Размер вознаграждения может быть определен по соглашению сторон, при этом в случае недостижения соглашения он не может быть ниже цены, которая обычно взимается при сравнимых обстоятельствах. То есть предлагаемый способ одновременно является неким аналогом принудительной лицензии (ст. 1362 ГК РФ).

Данное решение одновременно удовлетворяет и частный интерес разработчика (предоставляя ему право на вознаграждение), и публичный интерес общества (предоставляя всем желающим право использования видеоигры, не зависящее от воли разработчика). Таким образом, у пользователя помимо разрешения самого разработчика (объективной формой которого является пользовательское/лицензионное соглашение) появляется еще одно основание использования видеоигры. Следовательно, если разработчик вдруг решит запретить использование видеоигры для проведения киберспортивного мероприятия (путем вне-

[16] См.: п. 5 Письма ФАС России от 30 июня 2017 г. № АК/44651/17 // URL: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_319253/). Хотя письмо посвящено другому составу недобросовестной конкуренции, признак причинения убытков является универсальным для всех видов недобросовестной конкуренции, а значит, приведенные разъяснения релевантны.

сения соответствующих положений в пользовательское соглашение), участники такого мероприятия смогут использовать компьютерную игру на самостоятельном основании.

Это также усилит правовую позицию пользователей игры при оспаривании банов, поскольку тогда у них будет самостоятельное основание использования игры. Теперь разработчику придется объяснять, почему он препятствует правомерному использованию, и он не сможет прикрыться размытыми формулировками пользовательского соглашения.

Проще станет и спортивным федерациям: ведь тогда их деятельность не будет зависеть от одобрения разработчика игры. Они смогут свободно проводить собственные турниры и распространять на них свое регулирование. Что касается турниров, организуемых иными лицами (разработчиком, привлеченными им организациями), их принудительное регулирование спортивными федерациями будет крайне затруднительным, да и, по моему мнению, излишним. Но проблема централизованного регулирования целого вида спорта — отдельный вопрос, не исследуемый в рамках настоящего параграфа.

В заключение хотелось бы отметить, что проблема монополии разработчика на сегодняшний день является в большей мере теоретической. На практике правообладатели видеоигр лояльно относятся к использованию их продуктов в киберспортивных целях. Некоторые даже легитимизируют его, предлагая специальные виды лицензий[17].

Поэтому предложенный путь решения является субсидиарным — на тот случай, если проблема монополии разработчика обострится и пользовательского соглашения для противостояния правообладателю уже не будет хватать. В остальных ситуациях отношения между разработчиком игры и ее пользователями (игроками, организаторами турниров и др.) могут регулироваться пользовательским/лицензионным соглашением, а также иными соглашениями, заключенными в соответствии с принципом свободы договора.

[17] Например, лицензия компании Valve на проведение турниров // URL: https://store.steampowered.com/tourney/limited_license

3.5. Правовой статус шрифта в контексте его использования в компьютерных играх

(К. О. Артемова)

Компьютерная игра сама по себе является проблемным объектом для правового регулирования. Ни международные акты, ни российское или зарубежное законодательство не содержат четкого универсального определения компьютерной игры. Сложности с ее правовой дефиницией вызваны, в частности, ее неоднозначной природой. Изучая видеоигру, нужно учитывать, что она представляет собой полноценный и целостный объект права, в то же время состоит из множества более «мелких» объектов, охраняемых правом и составляющих мультимедийный объект в целом.

Один из самых заметных учебников по праву видеоигр «Computer and Video Game Law — Cases, Statutes, Forms, Problems & Materials»[1] выделяет 13 элементов, разделенных на три большие категории:

1. Аудиоэлементы:
   a) музыкальные композиции;
   b) звукозаписи;
   c) голосовое сопровождение;
   d) заимствованные звуковые эффекты (Imported Sound Effects);
   e) внутренние звуковые эффекты (Internal Sound Effects).
2. Видео-элементы:
   a) фотографии (например, в форматах Giff, Tiff, Jpeg);
   b) цифровая запись движущихся изображений (Digitally Captures Moving Images, например, в формате Mpeg);
   c) анимация;
   d) текст.
3. Компьютерный код (исходный код и объектный код — Source Code and Object Code):
   a) основной игровой движок или движки;
   b) вспомогательный код;
   c) подключаемые модули (подпрограммы сторонних производителей — Plug-Ins);
   d) комментарии.

[1] *Lipson A. S., Brain R. D.* Computer and Video Game Law — Cases, Statutes, Forms, Problems & Materials. Carolina? Academic Press/ 2009.

Однако представленная классификация не является полной и не охватывает всех объектов. Дополнительно можно назвать такие элементы, как шрифт, диалоги, сюжет и литературные произведения, персонажи, хореография и мимика персонажей, карты, локации и архитектурные произведения[2], а также интерфейс, модификации для игры, скины, модели игровых объектов, базы данных и проч.

Среди всех элементов видеоигр одним из наиболее интересных для изучения в контексте правого регулирования представляется шрифт. Отсутствие четкого регулирования и слабая разработка темы в доктрине в сочетании с активным использованием этого объекта на практике делают изучение шрифтов, в том числе в контексте их использования в компьютерных играх, крайне интересным.

Основная проблема со статусом шрифтов как объектов интеллектуального права заключается в том, что в ГК РФ среди охраняемых результатов интеллектуальной деятельности они не упоминаются. Соответственно у правообладателя возникает необходимость определить круг его прав и обязанностей для участия в гражданских правоотношениях, а особенно остро она проявляется, если у владельца есть основания полагать, что его права и законные интересы нарушены. В такой ситуации встает вопрос об определении правовой природы этого объекта, поскольку от этого зависит выбор и нормативно-правовой базы, регулирующей связанные с ним отношения, и способа защиты, и санкций в случае признания факта нарушения прав.

За неимением прямого указания в законодательстве суды, разрешая подобные споры, вынуждены обращаться к ст. 6 ГК РФ и применять аналогию закона. За несколько лет в судебной практике наметилась тенденция признавать шрифты произведениями графики, распространяя на них нормы об авторском праве.

Исходя из положений ст. 1259 ГК РФ, для всех объектов перечисленных в законе, презюмируется авторско-правовая охрана[3]. Хотя список в этой статье открытый, ситуация несколько усложняется для непоименованных объектов: для установления их правовой охраны требуется выявление соответствия критериям охраноспособности. К таковым традиционно относятся два критерия: творческий характер результата интеллектуальной деятельности и объективная форма его выражения.

---

[2] *Ramos A., López L., Rodríguez A., Meng T., Abrams S. (eds.)*. Op. cit.

[3] См.: *Щербак Н. В.* Авторские и смежные права в системе интеллектуальных прав: Дис. ... докт. юрид. наук. М., 2022; *Витко В. С.* Распространяется ли презумпция творческого труда на часть произведения? // ИС. Авторское право и смежные права. 2022. № 4.

В связи со сказанным обращает на себя внимание указание в Постановлении Пленума ВС РФ № 10 на то, что творческий характер деятельности предполагается и отсутствие новизны, уникальности и оригинальности результата интеллектуальной деятельности не может свидетельствовать о том, что он создан не творческим трудом. При этом объекты могут быть похожи, и правило о запрете схожести до степени смешения в авторском праве, в отличие от права на товарные знаки, не применяется. Аналогичным образом не может свидетельствовать об отсутствии творчества и создание произведения с использованием технических средств, по крайней мере до тех пор, пока эти средства не работают в автоматическом режиме, как, например, камеры видеонаблюдения для фиксации административных правонарушений.

Требований к уровню произведения законодательство также не содержит, как и не поясняет, какие конкретные действия считаются творческими, поэтому «творческий характер деятельности» является довольно расплывчатой категорией. В доктрине иногда предлагается трактовать позицию ВС РФ в отношении творчества как комплексной категории, состоящей одновременно из новизны, уникальности и оригинальности, при этом допускается включение в этот список и других элементов[4].

Однако более распространено понимание оригинальности как противопоставления копированию: с этой точки зрения, оригинальность вытекает из неповторимых индивидуальных особенностей автора и его труда, в который автор вкладывает свои мысли и чувства, получая в итоге своеобразный и уникальный автопортрет, отражение себя в своем творении[5].

Примечательно, что органы судебной власти иногда столь же «поэтичны» в попытках выработать определение оригинальности. Так, ВС РФ однажды высказался в том духе, что труд может быть признан творческим, если автор отразил свою личность в объекте, осуществляя свою свободную волю и выбор (Обзор судебной практики Верховного Суда Российской Федерации № 3 (2021)[6]). И подобно французским теоретикам искусства, выработавшим в XIX в. концепцию «l'art pour l'art» («искусство ради искусства»), российские суды придерживаются очень схожего мнения в вопросах авторского права: когда компоненты объ-

[4] См.: *Щербак Н. В.* Указ. соч.

[5] См.: Гражданское право: В 2 т.: Учебник. Том 1 / Под ред. Б. М. Гонгало. М., Статут. 2018; *Гаврилов Э. П.* Оригинальность как критерий охраны объектов авторским правом // Патенты и лицензии. 2004. № 6.; *Зенин И. А.* Гражданское право. Общая часть: учебник для вузов. 19-е изд., М., Юрайт. 2020.

[6] Утвержден Президиумом Верховного Суда РФ 10 ноября 2021 г. [Электронный ресурс] // URL: https://www.vsrf.ru/documents/practice/30502/

екта характеризуются только технической функцией, критерий оригинальности не соблюдается[7].

В свою очередь термин «шрифт» определяется в практике как совокупность единых по стилистике изображений всех знаков алфавита, необходимых для написания текстов. Одновременно каждый шрифт имеет особенности дизайна, разработанные автором[8], что делает его оригинальным произведением, в которое автор вложил свои время и усилия.

Второе требование к охраноспособности произведения, сформулированное как объективная форма выражения произведения, вызывает меньше споров. ГК РФ допускает любую форму выражения, не предъявляя особых требований к способу закрепления результата творчества[9]. Шрифты могут иметь две формы выражения: печатную и цифровую, причем в компьютерных играх, естественно, речь идет о цифровой форме.

Международное право более строго подходит к данному вопросу. Так, Всемирная конвенция об авторском праве распространяет охрану только на выпущенные в свет произведения, а выпуск в свет требует исключительно материальной формы. Подобная формулировка конвенции не охватывает, например, устные публичные выступления или исполнения хореографических номеров, которые доступны широкому кругу лиц и могут быть кем-либо запомнены и впоследствии выданы за собственные. Российский закон в этом плане предоставляет правообладателям, первыми исполнившими свою работу на публике, более широкие возможности для защиты.

Несмотря на то, что к цифровой форме не применим критерий воспринимаемости объекта непосредственно органами чувств (для нее требуется обработка с помощью технического оборудования), это не мешает ей служить объективным способом выражения произведения. К тому же при цифровой форме соблюдается второй важный

---

[7] Определение Судебной коллегии по гражданским делам ВС РФ от 27 апреля 2021 г. № 5-КГ21-14-К2, 3-466/2019.

[8] Постановление Девятого арбитражного апелляционного суда от 24 августа 2015 г. № 09АП-32623/2015-ГК, № 09АП-32830/2015-ГК, № 09АП-32890/2015-ГК по делу № А40-184371/14.

[9] Всемирная конвенция об авторском праве более строга в этом вопросе, распространяя охрану только на выпущенные в свет произведения, а выпуск в свет требует исключительно материальной формы. Подобная формулировка Конвенции не охватывает, например, устные публичные выступления или исполнения хореографических номеров, которые доступны широкому кругу лиц и могут быть кем-либо зафиксированы в памяти и впоследствии выданы за собственные. Российский закон в этом плане предоставляет правообладателям, первыми исполнившими свою работу на публике, более широкие возможности для защиты.

признак — воспроизводимость[10]. Более того, она существенно более устойчива, чем воспринимаемая органами чувств устная или аудиовизуальная форма, которые легко могут быть искажены в памяти. Таким образом, к шрифтам применимы критерии как творчества, так и объективной формы выражения, что распространяет на них действие авторского права.

Остается вопрос квалификации шрифтов на практике. Суды склонны не соглашаться с идеей правовой охраны шрифта как непоименованного объекта, а стремятся причислить его к группе прямо названных в ГК РФ объектов. В связи с упоминанием дизайна в наиболее распространенном определении понятия шрифта признается не лишенным оснований причислить его к произведениям дизайна. Однако суды в большинстве своем придерживаются другой позиции, предоставляя шрифтам правовую охрану в качестве произведений графики.

Интересно, что иногда суды указывают отдельно на дизайн букв, составляющих шрифт, при этом признавая его в целом произведением графики,[11] дизайн при этом приравнивается к внешнему виду, а шрифт понимается как совокупность единых по стилистике изображений всех знаков алфавита, необходимых для написания текстов. Получается, что каждая отдельная буква, цифра и иной знак представляют собой произведение дизайна, но весь шрифт в целом, состоящий из этих знаков, является произведением графики. Вследствие этого произведение графики рассматривается как включающее иные по своей природе элементы, что представляется некорректным. В развитие надо заметить, что невозможно выделить одну букву из шрифта и передать права только на использование ее, а не всех остальных букв алфавита. Равным образом нельзя защищать в суде только один знак, не касаясь всего остального шрифта. Вместе с тем изложенный подход не влияет на правовую квалификацию шрифта — он в любом случае причисляется к объектам авторского права и получает соответствующую его правовой природе правовую охрану.

На стадии создания компьютерной игры существуют два пути интеграции в нее шрифта: первый — разработка принципиально нового шрифта, доселе не существовавшего; второй — использование результата чужого творчества.

---

[10] См: *Дементьева Е. С.* Проблемы правового регулирования цифровой формы произведения // ИС. Авторское право и смежные права. 2016. № 7, 8.

[11] Постановление Девятого арбитражного апелляционного суда от 24 августа 2015 г. № 09АП-32623/2015-ГК, № 09АП-32830/2015-ГК, № 09АП-32890/2015-ГК по делу № А40-184371/14.

Первый путь более затратен по времени и усилиям, он требует привлечения дополнительных ресурсов на разработку нового уникального объекта. Зато он предоставляет разработчику бо́льшую свободу действий. Ограничением может служить только трудовой договор с сотрудником, разрабатывающим шрифт, однако исключительное право на такое произведение, которое ГК РФ называет служебным, всё равно принадлежит работодателю.

Второй путь — заимствования шрифта проще и менее энерго- и материально затратен, но опаснее с точки зрения правовых рисков. При выборе чужого шрифта необходимо крайне внимательно следить за соблюдением всех нормативно-правовых регуляций. Опять же здесь возможно несколько вариантов: создатели игры могут заключить договор с дизайнером или агентством, разрабатывающими шрифт специально для них, или они могут использовать шрифт, размещенный в свободном доступе по открытой лицензии.

В сообществе геймдизайнеров второй вариант наиболее обиходен, а самая популярная свободная лицензия для шрифтов — SIL Open Font License. На условиях этой лицензии распространяется вся коллекция Google Fonts, которую компания разрешает использовать и в личных, и в коммерческих целях. Не исключается их применение и в компьютерных играх, более того, зачастую именно это и происходит. В этом случае разработчикам требуется обратить внимание на условия лицензионного соглашения, в частности, на допустимость применения шрифта для последующего коммерческого использования. Нарушение правил лицензии, а также нелегальное использование чужих объектов авторского права могут повлечь самые неприятные последствия.

Надо отметить, что споры о нарушении прав на шрифт уже рассматривались российскими судами. Например, ВАС РФ разбирал дело об использовании шрифта, обремененного правом третьего лица, для начертания логотипа компьютерной игры «S. T. A. L. K. E. R»[12].

Подводя итоги, надо подчеркнуть, что шрифты в видеоиграх имеют широкую сферу применения. Они не только используются для написания текстов, субтитров, описания персонажа, заполнения личного кабинета и других игровых функций, но и играют важную роль в оформлении обложек и создании товарных знаков, что делает их значимым и неотъемлемым элементом игры.

[12] Постановление Президиума ВАС РФ от 5 ноября 2013 г. № 9457/13 по делу № А40-92833/11-110-768.

Раздел 4

ПРАВОВЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ ВИДЕОИГРЫ

4.1. Размывание границ между гэмблингом и геймингом. Правовое регулирование лутбоксов

(С. А. Лидовский)

В последние годы всё больше внимания исследователей в области права со всего мира привлекает проблема размывания границ между гэмблингом (азартными играми) и геймингом (видеоиграми). Традиционно эта проблема сводится к обсуждению лутбоксов (и данный параграф в большей степени посвящен именно им), однако на самом деле тема, конечно, гораздо шире.

С одной стороны, механики азартных игр проникают в видеоигры, например, в виде лутбоксов или в форме так называемых социальных казино. Социальное казино — видеоигры, имитирующие азартные игры из реальной жизни, с платным или бесплатным участием. Выигрыш в социальных казино всегда остается виртуальным: внутри игры его нельзя обменять на ценности реального мира, и по этой причине социальные казино с точки зрения закона обычно азартными играми не признаются.

Однако с этой идеей не согласился суд в Вашингтоне, который в решении по делу *Kater v. Churchill Downs Inc.*[1] признал игру Big Fish Casino, представляющую собой социальное казино, азартной игрой. Виртуальные жетоны, на которые можно было делать ставки в этой игре, хотя не имели денежной ценности (их нельзя было продавать за реальные деньги), но могли быть куплены в игре за реальную валюту, и их можно было передавать другим игрокам. Суд решил, что механика передачи фишек от одного игрока к другому могла использоваться для обналичивания выигрыша, и по этой причине признал игру азартной.

Решение, безусловно, неоднозначное: гипотетическая возможность передачи жетонов от одного игрока к другому за реальные деньги за пределами игровой функциональности — весьма спорное основание для квалификации игры в качестве азартной. Причина применения этого подхода кроется, на мой взгляд, в интуитивном понимании правоприменителями того, что квазиазартные игры (к которым уместно отнести и социальные казино, и лутбоксы) могут нести риски для наиболее уязвимых членов общества и нуждаться в регламентации, и в ус-

[1] См.: URL: https://law.justia.com/cases/federal/appellate-courts/ca9/16-35010/16-35010-2018-03-28.html

ловиях отсутствия этого регулирования правоприменители вынуждены применять нормы наиболее близкого по своей природе института — института азартных игр. При этом, например, в Соединенном Королевстве регулятор, напротив, придерживается позиции, что социальные казино не нуждаются в какой-то отдельной регламентации[2], и этот пример в очередной раз подчеркивает, что разные страны занимают различные позиции в отношении необходимости регулирования таких квазиазартных игр.

С другой стороны, размывание границ между геймингом и гэмблингом происходит и в результате проникновения механик видеоигр в азартные игры. Так, по мнению Сета Шорра, исполнительного директора компании Fifth Street Gaming, крупнейшего управляющего казино в Лас-Вегасе, традиционные игровые автоматы должны в будущем приобрести какие-то черты game of skill, или игры, где результат зависит не столько от случая, сколько от навыков игрока (и это то, что представляют собой видеоигры), поскольку сочетание game of skill и game of chance (азартной игры) будет наиболее привлекательным для поколения, выросшего на видеоиграх, в которых результат практически полностью зависит от навыков игрока[3]. В перспективе смешение черт game of skill и game of chance может потребовать уточнения определения самой азартной игры при появлении таких форм азартных игр, где элемент game of skill станет преобладающим.

В настоящем параграфе рассмотрим, что такое лутбоксы, какова их юридическая природа, обсудим, почему в последнее время к ним приковано пристальное внимание психологов и юристов из разных стран мира, сделаем обзор наиболее важных исследований в отношении лутбоксов и определим, в каком направлении, по моему мнению, должно развиваться их правовое регулирование, которое находится еще в самом начале пути.

Понятие лутбокса

Многие из нас с детства знакомы с товарами, которые так или иначе содержат в себе элемент случайности. Известные всем сладости 3-в-1 Киндер-сюрприз или наклейки для альбомов Panini — никогда точно не знаешь, какая именно игрушка ждет внутри шоколадного яйца или какие наклейки содержатся внутри пакетика, есть ли среди них какая-нибудь редкая наклейка, и сколько там повторных. В ка-

[2] См.: Virtual currencies, eSports and social casino gaming — position paper. March 2017 // URL: https://www.gamblingcommission.gov.uk/news/article/loot-boxes-within-video-games

[3] См.: URL: https://www.youtube.com/watch?v=AINCPvc0JEc

ком-то смысле лутбоксы воспроизводят в виртуальном мире все эти повседневные покупки с неизвестным содержимым.

«Loot box» переводится с английского буквально как «коробка с призами», хотя в видеоиграх лутбоксы могут быть предложены в виде не только коробок, но и разнообразных ящиков, сундуков, колес фортуны и т. д. Лутбоксы представляют собой внутриигровую покупку, которую совершает игрок. Приобретая лутбокс, игрок получает возможность открыть сундук или покрутить колесо, в результате чего случайным образом определяется его выигрыш.

В качестве выигрыша выступают внутриигровые предметы, которые (i) влияют на игровой процесс и помогают достигать результата в игре или (ii) не влияют на игровой процесс и выполняют только определенную косметическую функцию (такие предметы обычно называют *скинами*, к ним относится, например, расцветка оружия в CS GO). При открытии лутбокса игроку чаще всего выпадает обычный предмет — редкие предметы, которые хочет получить каждый игрок, выпадают, понятное дело, реже всего.

Лутбоксы могут быть получены игроком бесплатно (по ходу игрового процесса или за просмотр рекламы) или за плату (обычно в обмен на внутриигровую валюту, приобретаемую за реальные деньги). Полученный игроком выигрыш в некоторых случаях можно обменять на реальные деньги внутри игры, но в большинстве случаев выигрыш на реальные деньги внутри игры обменять нельзя, более того, многими пользовательскими соглашениями запрещается передача внутриигровых предметов и игровых аккаунтов третьим лицам.

Особый интерес вызывает вопрос о том, почему лутбоксы пользуются популярностью у разработчиков игр. Британское исследование 2021 г. показало, что согласно пояснениям опрошенных гейм-дизайнеров причиной появления лутбоксов в играх может быть не столько прямой заработок от открытия лутбоксов игроками, сколько задача удержания игроков посредством постоянного взаимодействия с ними, что, в конечном счете, влияет на доход от игры[4].

Согласно исследованию Juniper Research выручка, полученная от лутбоксов в 2020 г. всеми игровыми компаниями, оценивается в 15 млрд долларов США[5], при этом общая выручка игровой индустрии в целом за 2020 г. составляет примерно 180 млрд долл США[6]. Нетрудно

[4] См.: URL: https://assets.publishing.service.gov.uk/government/uploads/system/uploads/attachment_data/file/1091282/InGAME_Loot_Box_REA.pdf

[5] См.: URL: https://www.juniperresearch.com/press/video-game-loot-boxes-to-generate-over-$20-billion

[6] См.: URL: https://www.interfax.ru/amp/742705

посчитать, что доля выручки от лутбоксов в общей выручке игровой индустрии за 2020 г. превышает 8%.

Заслуживают внимания и результаты исследования 2020 г., согласно которому преимущественную долю выручки от лутбоксов приносят 10% игроков, при этом 26,33% выручки от лутбоксов поступают от 1% игроков[7]. Исходя из этих данных можно предположить, что лишь небольшая группа игроков приносят бóльшую часть выручки от лутбоксов.

Примечательно, что в 2019 г. 59% самых кассовых игр для iPhone в Соединенном Королевстве содержали лутбоксы[8], а в 2020 г. среди 100 самых кассовых игр для iPhone в Китае доля игр с лутбоксами составляла 91%[9]. В Австралии 62% наиболее популярных игр также включали лутбоксы[10].

Очевидно, что механики с лутбоксами на современном рынке видеоигр занимают далеко не последнее место, в то же время это обстоятельство само по себе не объясняет столь пристальное внимание законодателей и правоприменителей из разных стран к проблемам, связанным с лутбоксами. Никому бы и в голову не пришло ставить вопрос о том, является ли Киндер-сюрприз азартной игрой или чем-то похожим на азартную игру, что могло бы стать причиной развития лудомании. В отношении же лутбоксов такие вопросы в последние годы поднимаются постоянно. Почему так происходит?

Исследования лутбоксов

За последние несколько лет были опубликованы несколько десятков исследований, авторы которых ставили перед собой задачу изучить поведение и мотивы людей, покупающих лутбоксы, выяснить, есть ли какая-либо связь между покупкой лутбоксов и последующим возникновением у человека проблем с азартными играми. Все эти исследования определенно представляют интерес, поскольку инициаторы зако-

[7] См.: *Zendle D.* (2020, October 16). How do loot boxes make money? An analysis of a very large dataset of real Chinese CSGO loot box openings // URL: https://doi.org/10.31234/osf.io/5k2sy

[8] См.: *Zendle D., Meyer R., Cairns P., Waters S., Ballou N.* The prevalence of loot boxes in mobile and desktop games. Addiction. 2020 Sep; 115 (9): 1768–1772. doi: 10.1111/add. 14973. Epub 2020 Feb 6. PMID: 31957942.

[9] См.: *Xiao L. Y., Henderson L., Yang Y. & Newall P.* (2021). Gaming the system: Suboptimal compliance with loot box probability disclosure regulations in China. Behavioural Public Policy, 1-27. doi:10.1017/bpp. 2021.23.

[10] См.: *Rockloff M., Russell A. M. T., Greer N., Lolé L., Hing N. & Browne M.* (2020). Loot boxes: Are they grooming youth for gambling? Central Queensland University // URL: https://acquire.cqu.edu.au/articles/report/Loot_Boxes_Are_they_grooming_youth_for_gambling_/13405073

нодательного регулирования лутбоксов основывают свои предложения именно на них.

Учитывая ограниченные возможности настоящего параграфа, в качестве примера подробно рассмотрим четыре таких исследования, в отношении некоторых остальных, не менее важных, работ далее будет дано краткое описание выводов, к которым пришли их авторы.

Исследование 1 «Лутбоксы в видеоиграх связаны с проблемными азартными играми: результаты крупномасштабного исследования» (2018)[11]

Целью исследования было установление взаимосвязи между использованием лутбоксов и так называемыми проблемными азартными играми (проблемным гэмблингом). Для этого авторы использовали индекс тяжести проблемных азартных игр (PGSI) — опросник, состоящий из девяти вопросов с вариантами ответов «никогда», «иногда», «часто», «всегда»:

(i) ставили ли вы больше, чем могли позволить себе проиграть?

(ii) Приходилось ли вам играть с большими суммами денег, чтобы получить то же чувство азарта?

(iii) Возвращались ли вы в другой день, чтобы попытаться отыграть проигранные деньги?

(iv) Занимали ли вы деньги или продавали что-либо, чтобы поиграть в азартные игры?

(v) Чувствовали ли вы, что у вас может быть проблема с азартными играми?

(vi) Критиковали ли люди ваши ставки или говорили вам, что у вас проблемы с азартными играми, независимо от того, считали ли вы это правдой?

(vii) Испытывали ли вы чувство вины за то, как вы играете, или что происходит, когда вы играете?

(viii) Вызывали ли азартные игры у вас какие-либо проблемы со здоровьем, включая стресс или тревогу?

(ix) Вызывали ли азартные игры какие-либо финансовые проблемы у вас или ваших домочадцев?

На основании ответов каждому респонденту в зависимости от серьезности проблем с азартными играми присваивался статус: «непроблемный игрок», «игрок с низким риском», «игрок со средним

[11] См.: *Zendle D., Cairns P.* Video game loot boxes are linked to problem gambling: Results of a large-scale survey. PLoS One. 2018 Nov 21;13 (11): e0206767. doi: 10.1371/journal. pone. 0206767. Erratum in: PLoS One. 2019 Mar 14;14 (3): e0214167. PMID: 30462669; PMCID: PMC6248934.

риском», «проблемный игрок». Кроме того, каждому респонденту задавали вопросы о том, сколько денег он тратит в месяц на лутбоксы и на другие внутриигровые микротранзакции.

В опросе приняли участие 7422 игрока в видеоигры, из которых 78% покупали лутбоксы, а 87% совершали другие внутриигровые покупки (помимо покупки лутбоксов).

Результаты данного исследования продемонстрировали наличие взаимосвязи между проблемными азартными играми и покупкой лутбоксов. Чем серьезнее были проблемы с азартными играми у участников, тем больше денег они тратили на лутбоксы. Аналогично — чем серьезнее были проблемы с азартными играми, тем больше денег игроки тратили на другие микротранзакции в видеоиграх, однако эта корреляция оказалась более чем в пять раз слабее, чем связь между проблемным гэмблингом и покупкой лутбоксов. Обнаруженная связь между покупкой лутбоксов и проблемным гэмблингом сильнее, чем связь между проблемными азартными играми и другими распространенными факторами риска, отмеченными ранее в литературе. Например, она сильнее, чем связь между проблемными азартными играми и депрессией, проблемными азартными играми и наркотической зависимостью. По своей силе она сравнима со взаимосвязью между проблемными азартными играми и алкогольной зависимостью.

Результаты этого исследования были подтверждены авторами в репликационном исследовании в 2019 г.[12].

Исследование 2 «Связи между использованием лутбоксов, проблемными играми и азартными играми, а также когнициями, связанными с азартными играми» (2019)[13]

Исследование проводилось онлайн среди двух различных групп участников. В первой группе приняли участие 144 взрослых в возрасте от 21 года, которые играли в видеоигры и знали о лутбоксах. Участниками второй группы были 113 студентов старших курсов в возрасте от 19 лет, также игравшие в видеоигры и знавшие о лутбоксах. Среди участников первой группы было больше игроков в азартные игры (53,2%), чем во второй группе (15,5%).

Исследователи разработали индекс рискованного использования лутбоксов, который определялся в зависимости из ответа «да» или «нет» на следующие пять утверждений:

[12] См.: *Zendle D., Cairns P.* Op. cit.

[13] *Gabriel A., Brooks L. C.* Associations between loot box use, problematic gaming and gambling, and gambling-related cognitions, Addictive Behaviors, Volume 96, 2019, Pages 26–34, ISSN 0306-4603 // https://doi.org/10.1016/j. addbeh. 2019.04.009 (URL: https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0306460318315077).

(1) «острые ощущения от открытия лутбоксов побуждают меня покупать больше».

(2) «Я часто играю в игры дольше, чем намереваюсь, чтобы заработать лутбоксы».

(3) «Я откладывал другие дела, работу или обязанности, чтобы иметь возможность заработать или купить больше лутбоксов».

(4) «Как только я открываю лутбокс, я часто чувствую себя вынужденным открыть еще один».

(5) «Я покупал больше лутбоксов после того, как не смог получить ценные предметы».

Участники, которые ответили «да» на все вопросы, рискованно использовали лутбоксы. Большинство геймеров (88,9% в первой группе и 94,8% во второй группе) имели опыт открытия лутбоксов, при этом 49,3% в первой группе и 60,3% во второй группе тратили деньги на открытие лутбоксов. Большинство геймеров (75,7% в первой группе и 79,3% во второй группе) согласились с тем, что лутбоксы воспринимаются как букмекерские ставки. Большинство геймеров (68,1% в первой группе и 86,2% во второй группе) считают, что лутбоксы являются одной из форм азартных игр.

В первой группе геймеры с рискованным использованием лутбоксов сообщили о более серьезных проблемах, связанных с видеоиграми и азартными играми, а также о более сильных ложных убеждениях относительно азартных игр и удачи. Эти результаты позволяют предположить, что ложные убеждения об удаче могут быть фактором рискованного использования лутбоксов.

Некоторые геймеры (27,8% в первой группе и 39,7% во второй группе) сообщили о продаже предметов из лутбоксов онлайн. Те из них, кто предпочитали игры с возможностью продажи игровых предметов, с большей вероятностью покупали лутбоксы специально для того, чтобы впоследствии продать их содержимое.

Исследование 3 «Привлекательность выигрыша влечет вас» — качественное исследование причин и факторов, способствующих использованию лутбоксов в видеоиграх среди британских геймеров (2021)[14]

Исследование проводилось в форме интервьюирования 28 респондентов, на основании которого авторы выделили основные причины, по которым геймеры используют лутбоксы в видеоиграх. Перечислим некоторые из них:

[14] См: *Nicklin L. L., Spicer S. G., Close J., Parke J., Smith O., Raymen T., Lloyd H., Lloyd J.* It's the Attraction of Winning That Draws You in — A Qualitative Investigation of Reasons and Facilitators for Videogame Loot Box Engagement in UK Gamers. J Clin Med. 2021 May 13;10 (10):2103. doi: 10.3390/jcm10102103. PMID: 34068271; PMCID: PMC8153174.

(1) ощущения от открытия лутбокса (удовольствие от открытия лутбокса, сопровождающееся волнительным ожиданием, а также от получения желанного приза);

(2) ценность внутриигровых предметов (финансовая ценность — выпавший предмет дороже стоимости открытия лутбокса, игровая ценность — функциональность, игровой прогресс, косметические улучшения);

(3) социальный статус (при обладании редкими предметами);

(4) влияние друзей / стримеров (просмотр стримов и/или видео профессиональных геймеров, открывающих лутбоксы, побуждают последовать этому примеру);

(5) неконтролируемое желание / искушение;

(6) скука/ эскапизм;

(7) страх пропустить что-то важное (страх пропустить общий внутриигровой социальный опыт, например, связанный с наличием у всех друзей отличительного скина);

(8) маркетинговые триггеры (ограниченные по времени предложения, специальные события в игре и пр.).

Исследование 4 «Лутбоксы и проблемные азартные игры: исследование «гипотезы шлюза» (2022)[15]

Одно из последних исследований в этой области, проведенное в 2022 г., посвящено изучению так называемых прямого эффекта шлюза (влияния предшествовавшего опыта покупки лутбоксов на участие в азартных играх) и обратного эффекта шлюза (влияния предшествовавшего опыта участия в азартных играх на покупки лутбоксов). Иными словами, авторы изучали то, каким образом опыт покупки лутбоксов в прошлом влиял на участие в азартных играх в будущем и наоборот. «Эффект шлюза» ранее изучался исследователями с целью установления взаимосвязи между употреблением разрешенных наркотиков и последующим использованием запрещенных веществ, использованием вейпа и последующим курением табака. К слову, не всегда такие взаимосвязи по результатам исследований обнаруживались (например, исследователи не увидели связи между использованием вейпа и последующим табакокурением). Если предшествовавшие исследования установили наличие определенной корреляции между лутбоксами и проблемным гэмблингом, то в задачи этого исследования входило

[15] См.: *Spicer S. G., Fullwood Ch., Close J., Nicklin L. L., Lloyd J., Lloyd H.* Loot boxes and problem gambling: Investigating the «gateway hypothesis» //Addictive Behaviors, Volume 131. 2022. 107327 // https://doi.org/10.1016/j. addbeh. 2022.107327. (URL: https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0306460322000934).

установление причинно-следственной связи между использованием лутбоксов и гэмблингом в целом.

Авторы опросили 1102 человека, имевших опыт покупки лутбоксов и использования азартных игр, и обнаружили, что 19,87% опрошенных сообщили о воздействии на них «прямого эффекта шлюза» или «обратного эффекта шлюза». Эта группа участников имела более высокие показатели по проблемным азартным играм, проблемным видеоиграм, рискованному использованию лутбоксов и импульсивности. У таких людей также наблюдалась тенденция к увеличению расходов на покупки лутбоксов и азартные игры.

Более того, 82,4% участников, сообщивших о «прямом эффекте шлюза», было меньше 18 лет, когда они впервые приобрели лутбоксы. Этот результат позволил исследователям предположить, что опыт покупки лутбоксов, приобретенный в возрасте до 18 лет, повлиял на последующее поведение игроков в азартных играх.

Поиск ощущений (воспроизведение острых ощущений, волнения, прилива адреналина) в качестве причины перехода от лутбоксов к азартным играм указали 39,2% из тех, кто признал наличие «прямого эффекта шлюза», а нормализацию (покупка лутбоксов стало нормальным / обычным делом, а азартные игры имеют схожие черты с лутбоксами) — 28,4% из той же группы респондентов.

Средний возраст первой покупки лутбокса среди тех, кто признал наличие «прямого эффекта шлюза» и указал в качестве причины перехода к азартным играм нормализацию, составил 14,86 лет, что позволяет авторам исследования предположить, что часть несовершеннолетних покупателей лутбоксов переходят к азартным играм из-за общих характеристик этих видов деятельности.

Поиск ощущений был наиболее частой причиной перехода от лутбоксов к азартным играм и наоборот, причем в обоих направлениях «эффекта шлюза», что свидетельствует о важности поиска острых ощущений среди этих групп геймеров, представители данных групп также более импульсивны.

Среди причин обратного перехода от азартных игр к лутбоксам особое место (по данным исследования, второе у женщин и третье у мужчин) занимает восприятие покупки лутбоксов как более безопасного занятия по сравнению с азартными играми, поскольку покупки лутбоксов проще контролировать.

Важно отметить, что все приведенные исследования следует толковать с некоторыми оговорками. Суть подобных исследований заключается в анкетировании респондентов, которые отвечают на заранее подготовленные вопросы. Эффективность исследования во многом

зависит от точности формулировок самих вопросов. Ответы участников, очевидно, всегда субъективны, поскольку основаны на их собственной интерпретации личного опыта, которая в разное время может отличаться. Кроме того, например, признание респондентом наличия причинно-следственной связи между предшествующим опытом покупки лутбоксов и последующим переходом к азартным играм может быть продиктовано его желанием найти причины его нездорового поведения вовне. Однако это вовсе не означает, что все исследования лишены какого-либо практического смысла. Разумеется, их результаты не отражают реальность с математической точностью, но показывают общую картину и тенденции исследуемой проблемы, их можно и нужно использовать для оценки необходимости законодательного регулирования лутбоксов.

Поскольку значительное число исследователей делают обоснованные предположения о том, что покупки лутбоксов несовершеннолетними могут привести в будущем к проблемному гэмблингу, который существенно снизит качество их жизни, рациональный законодатель, оценив потенциальные риски для граждан и экономические потери производителей видеоигр, примет решение ввести ограничительные меры для игрового бизнеса.

Если те же ученые высказывают разумные опасения, что покупки лутбоксов могут создавать некоторым взрослым людям те же проблемы, что и азартные игры, ответственный законодатель будет регулировать лутбоксы так же или почти так же, как и азартные игры, чтобы минимизировать их негативное воздействие на жизнь уязвимой части общества.

В связи с этим законодатели во многих странах обеспокоены возможным негативным воздействием лутбоксов на игроков и пытаются найти соответствующие формы для их правового регулирования.

Лутбоксы и законодательство об азартных играх

Одним из самых простых и очевидных способов регулирования лутбоксов является распространение на них действующего законодательства об азартных играх. Некоторые страны, такие как Бельгия, Нидерланды, Великобритания, заявляли о данной возможности.

Авторы австралийского исследования 2020 г.[16] отмечают, что лутбоксы в видеоиграх особенно близки к азартным играм, поскольку игроки вкладывают время и/или деньги в их приобретение, а получают

[16] См.: *Rockloff M., Russell A., Greer N., Lole L., Hing N., Browne M.* Op. cit.

случайную награду неопределенной ценности. При этом, по их мнению, внутриигровые предметы представляют товар, имеющий ценность, поскольку при некоторых обстоятельствах могут быть обменены на другие предметы или проданы за деньги. На практике игроки могут продать их игровой аккаунт другим игрокам, что косвенно позволяет конвертировать ценные и редкие призы из лутбоксов в наличные деньги.

Вопрос о правовой квалификации игры в качестве азартной обычно решается в зависимости от установления в исследуемом объекте признаков азартной игры (которые признаются таковыми во многих, но не всех юрисдикциях):

1) плата за участие в игре (ставка);

2) механизм случайности определения выигрыша (шанс);

3) выигрыш (приз).

Отсутствие хотя бы одного из этих конституирующих признаков делает невозможной квалификацию игры в качестве азартной. Например, в России рекламные стимулирующие мероприятия, ранее называвшиеся стимулирующими лотереями, в ходе проведения которых участники приобретают рекламируемый товар и получают шанс поучаствовать в розыгрыше призов, осуществляемом случайным образом, не признаются азартными играми, поскольку «процедура проведения стимулирующей лотереи не связана с внесением платы и не имеет в себе рисковой составляющей; участники не несут имущественных рисков, связанных с участием в такой лотерее»[17].

Платные лутбоксы в целом соответствуют первым двум признакам азартной игры: во-первых, игрок вносит плату за возможность открыть лутбокс, во-вторых, предмет, который игрок получит в результате открытия лутбокса, определяется случайным образом. Бесплатные лутбоксы не являются азартными играми в силу отсутствия платы за участие. Что касается выигрыша как необходимого критерия для квалификации игры в качестве азартной, то важно иметь в виду, что понимается под выигрышем в той или иной юрисдикции.

Например, в соответствии с п. 4 ст. 4 Закона об азартных играх под выигрышем понимаются денежные средства или иное имущество, в том числе имущественные права, подлежащие выплате или передаче участнику азартной игры при наступлении результата азартной игры, предусмотренного правилами, установленными организатором азартной игры. Иными словами, выигрыш — это денежные средства или иное имущество.

[17] Письмо ФНС России от 21 апреля 2014 г. № ЕД-4-2/7598 «О доведении письма Минэкономразвития России» (вместе с Письмом Минэкономразвития России от 7 апреля 2014 г. № Д09и-451 «О проведении стимулирующих мероприятий»).

Понятие «имущество», сложившееся в результате применения Конвенции о защите прав человека и основных свобод, включает в себя всё, что обладает экономической ценностью для участников гражданского оборота и допускает переход от одного лица к другому[18]. По сути, экономическая ценность товара определяется его способностью участвовать в гражданском обороте, то есть быть обмененным на универсальные средства обмена (деньги) или другие товары.

Таким образом, при применении дефиниции понятия «имущество», которая сложилась в практике Европейского Суда по правам человека, если внутриигровой предмет, полученный в результате открытия лутбокса, может быть передан другому лицу, то лутбоксы как часть видеоигры, вероятно, могут быть признаны азартными играми в соответствии с российским правом.

Однако и здесь мы сталкиваемся с проблемой толкования, от разрешения которой будет зависеть квалификация лутбоксов: что следует понимать под возможностью передачи приза из лутбокса другому лицу? Прямую передачу выигранного приза другому игроку в рамках игрового функционала за внутриигровую валюту, которую нельзя вывести из игры? Прямую передачу выигранного приза другому игроку в рамках игрового функционала за внутриигровую валюту, которую можно в рамках игры обменять на реальные деньги? Безвозмездную передачу полученного предмета другому игроку в рамках игры (имея в виду, что в реальном мире эта передача могла сопровождаться передачей реальных денег)? Продажу аккаунта, в рамках которого выигранный приз доступен на черном рынке в связи с запретом разработчика игры на передачу аккаунта третьим лицам?

В разных странах этот вопрос решается по-разному.

В Нидерландах после того, как в апреле 2018 г. национальный регулятор азартных игр (Dutch Gaming Authority) опубликовал мнение о том, что игры, в которых продаются лутбоксы, нарушают закон об азартных играх, на компанию Electronic Arts был наложен штраф за нарушение этого закона. Регулятор посчитал, что лутбоксы соответствуют критериям азартной игры, поскольку их содержание определяется случайным образом, а сами лутбоксы имеют самостоятельную экономическую ценность (поскольку могут быть обменены на реальные деньги на множестве сайтов, включая те, которые не имеют никакого отношения к разработчику игры[19]). Высший административный суд

[18] См. подробнее: *Рожкова М. А.* Комментарий к главе 6 Гражданского кодекса Российской Федерации // Гражданский кодекс Российской Федерации. Постатейный комментарий к главам 6–12 / Под ред. Л. В. Санниковой. М., Статут. 2014. С. 11–59.

[19] URL: https://www.spillemyndigheden.dk/en/news/statement-about-loot-boxes-loot-crates

Нидерландов в марте 2022 г. отменил решение о наложении штрафа, определил, что если выигрыш определяется случайным образом и он обладает определенной экономической ценностью, то нельзя исключать, что лутбоксы могут являться азартной игрой по смыслу закона Нидерландов, однако, по мнению суда, для вынесения окончательного решения необходимо определиться с тем, являются ли лутбоксы самостоятельными играми. Исследовав материалы дела, суд пришел к выводу, что лутбоксы не образуют отдельной игры, а являются частью режима FIFA Ultimate Team, который следует считать смешанной игрой на умение (game of skill, в отличие от азартной игры — game of chance), где лутбоксы добавляют элемент случайности, поскольку:

(1) игроки открывают лутбоксы только, чтобы играть виртуальные футбольные матчи;

(2) большинство (92%) лутбоксов приобретаются игроками не за реальные деньги, а за монеты FUT, которые игроки могут заработать благодаря их навыкам, участвуя в матчах и выполняя внутриигровые задания;

(3) содержимое лутбоксов используется игроками внутри игры, лутбоксы нельзя использовать в среде, отличной от самой игры;

(4) возможность торговли содержимым лутбокса на черном рынке относительна. На черном рынке в основном продаются игровые аккаунты, а не отдельные игровые предметы.

Таким образом, на настоящий момент в Нидерландах возможность продажи содержимого лутбокса на черном рынке признана не имеющей правового значения.

С позиции бельгийского законодательства наличие возможности обмена игровых предметов на деньги или денежные ценности при принятии решения о признании лутбоксов азартной игрой в принципе не имеет правового значения[20]. Здесь применяется другой подход: если игрок, делая ставку (приобретает возможность открыть лутбокс), рискует выиграть или проиграть, то такая игра является азартной. При этом бельгийские правоприменители признают в качестве проигрыша выпадение в лутбоксе игрового предмета, уже имеющегося у игрока или обладающего низкой коллекционной ценностью. По сути, полученный в ходе открытия лутбокса предмет может толковаться и как выигрыш, и как проигрыш в зависимости от субъективных ожиданий игрока. Примечательно, что под действие бельгийского законодательства об азартных играх попали платные лутбоксы (лутбоксы, за открытие которых не взимается плата, не являются азартными играми,

[20] URL: https://www.gamingcommission.be/sites/default/files/2021-08/onderzoeksrapport-loot-boxen-Engels-publicatie.pdf

поскольку они не соответствуют критерию платности участия в азартной игре, здесь и далее они в контексте законодательства об азартных играх не рассматриваются) двух видов по классификации Nielsen & Grabarczyk[21]: (1) лутбоксы, полученные предметы из которых не могут быть переданы другим игрокам за плату, и (2) лутбоксы, полученные предметы из которых могут быть переданы другим игрокам за плату.

В Великобритании согласно п. 3.17 официальной позиции комиссии по азартным играм, изложенной в документе под названием «Виртуальные валюты, киберспорт и социальные казино» от марта 2017 г., указано, что если существуют легкодоступные возможности обналичить или обменять полученные игровые предметы на деньги или денежную ценность, то лутбоксы скорее всего будут считаться лицензируемой деятельностью по предоставлению азартных игр. Таким образом, английские правоприменители добавляют еще одно условие для признания лутбокса азартной игрой: способы обмена игрового предмета на деньги или денежную ценность должны быть легкодоступными. Однако какие способы обмена являются легкодоступными, к сожалению, не уточняется.

В официальном ответе британского правительства по вопросу лутбоксов в видеоиграх 2022 г.[22] отмечено, что правительство не намерено изменять действующее законодательство об азартных играх и применять его в отношении лутбоксов. Ключевым признаком азартной игры является возможность обналичивания выигрыша, чего в большинстве случае в видеоиграх с лутбоксами не происходит, призы из лутбоксов в реальном мире за пределами игры денежной ценностью не обладают. Вместе с тем подчеркнуто, что регулятор будет привлекать к ответственности нарушителей, если продажа предметов из лутбоксов будет квалифицирована как незаконные азартные игры.

Приведенные примеры демонстрируют, насколько по-разному могут толковаться признаки азартных игр в разных странах.

Представляется, что распространение правового режима азартных игр на лутбоксы во всех видеоиграх без исключения не является оптимальной моделью правого регулирования (за исключением видеоигр, в которых выигранные в лутбоксах предметы можно продать за деньги реального мира без каких-либо затруднений внутри самой игры).

Во-первых, в некоторых странах предоставление азартных игр онлайн запрещено законодательством. Например, в России, за ис-

[21] *Nielsen R. K. L., Grabarczyk P.* Are loot boxes gambling? Random reward mechanisms in video games. ToDIGRA. 2019;4 (3):171

[22] URL: https://assets.ctfassets.net/j16ev64qyf6l/4A644HIpG1g2ymq11HdPOT/ca6272c45f1b2874d09eabe39515a527/Virtual-currencies-eSports-and-social-casino-gaming.pdf

ключением приема ставок в букмекерских конторах и тотализаторах, азартные игры в сети «Интернет» запрещены[23]. До 2021 года не было возможности вести деятельность онлайн-организаторами азартных игр в Нидерландах[24]. Таким образом, распространение законодательства об азартных играх на лутбоксы может в принципе сделать невозможной реализацию механики с лутбоксами в некоторых странах. В известной степени это лишено смысла, поскольку любые территориальные ограничения могут быть преодолены с помощью VPN. Кроме того, такие меры поставят в неравное положение игроков из разных стран: некоторым из них игра будет доступна с урезанной функциональностью.

Во-вторых, лутбоксы, как было показано, имеют довольно важное значение в общей выручке игровых компаний, что нельзя игнорировать, а затраты на получение лицензий на азартные игры и комплаенс во всех нужных юрисдикциях могут оказаться весьма существенными.

В-третьих, как показало множество исследований, лутбоксы сами по себе не вредны, но они могут представлять опасность для детей и взрослых, страдающих от отклоняющегося поведения в отношении азартных игр. В связи с этим разумно принимать меры, направленные на защиту названных категорий населения.

В-четвертых, законодательство об азартных играх во многом представляется избыточном для видеоигр. Например, было бы чрезмерным требовать проведения идентификации игроков по документу, удостоверяющему личность, или имплементировать процедуры законодательства о противодействии отмыванию денежных средств и финансированию терроризма.

Однако отсутствие достаточных оснований для распространения законодательства об азартных играх на отношения, связанные с предложением лутбоксов, не означает, что в отдельном регулировании лутбоксов нет потребности. Так, в новости, сопровождавшей публикацию правовой позиции по лутбоксам на сайте британского регулятора азартных игр, было отмечено, что многих родителей не интересует, соответствует ли та или иная активность юридическому определению «азартная игра» — их больше всего волнует, представляет ли продукт опасность для их детей[25].

---

[23] Часть 3 ст. 5 Закона об азартных играх.

[24] URL: https://igamingbusiness.com/sports-betting/online-sports-betting/netherlands-launches-regulated-online-gambling-market/

[25] URL: https://www.gamblingcommission.gov.uk/news/article/loot-boxes-within-video-games

Другие методы регулирования лутбоксов

Как было показано, распространение законодательства об азартных играх на лутбоксы в любых видеоиграх сопряжено с множеством негативных последствий. В связи с этим наиболее оптимальным вариантом их правового регулирования является наложение на игровые компании обязательств и ограничений, направленных на защиту детей и людей, склонных к зависимому поведению и обладающих слабым самоконтролем. Рассмотрим некоторые из возможных мер регулирования лутбоксов.

Возрастная маркировка видеоигр с лутбоксами

Во всем мире более 2,8 млрд потребителей регулярно играют в видеоигры. Около половины населения ЕС, что составляет около 250 млн человек, являются геймерами. По имеющимся данным, в США три из четырех потребителей играют в игры. Установлено, что в некоторых странах в видеоигры играют подавляющее большинство детей. Например, в Соединенном Королевстве в видеоигры регулярно играют до 93% детей[26]. В Норвегии 86% детей в возрасте от 9 до 18 лет также играют в видеоигры[27]. Исследователи отмечают, что по состоянию на 2020 г. большинство самых прибыльных мобильных игр как на Android (58%), так и на iPhone (59%) содержали лутбоксы[28]. В изученных играх для персональных компьютеров на платформе Steam лутбоксы были обнаружены в 36% тайтлов[29]. Среди подростков в Великобритании в возрасте от 16 до 18 лет в целом распространенность ежегодных покупок лутбоксов составила 38,9% от общего числа опрошенных молодых людей[30], а в штате Делавэр, США, среди 13–14-летних подростков доля тех, кто покупал лутбоксы, составила 24,9%[31].

Согласно данным исследований по состоянию на 2020 г. 93% игр для Android и 94% игр для iPhone, в которых присутствовали лутбоксы, были маркированы как подходящие для детей в возрасте 12+,

[26] URL: https://www.childrenscommissioner.gov.uk/report/gaming-the-system/

[27] INSERT COIN: How the gaming industry exploits consumers using loot boxes 31.05.2022 // URL: https://storage.forbrukerradet.no/media/wp-content/uploads/2022/05/2022-05-31-insert-coin-publish.pdf

[28] *Zendle D., Meyer R., Cairns P. A.* Op. cit.

[29] Ibid.

[30] *Wardle H. & Zendle D.* (2020). Loot Boxes, Gambling, and Problem Gambling Among Young People: Results from a Cross-Sectional Online Survey. Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking. 24. 10.1089/cyber. 2020.0299.

[31] *DeCam W.* Loot Boxes and Gambling: Similarities and Dissimilarities in Risk and Protective Factors. J Gambl Stud 37, 189–201 (2021) // https://doi.org/10.1007/s10899-020-09957-y

многие из них были маркированы знаком 7+[32]. Среди десктопных игр на платформе Steam оказался более низкий уровень распространенности игр с лутбоксами: 18 из 50 самых популярных игр на Steam содержат лутбоксы, и из них лишь небольшая часть имели рейтинг PEGI 7+ или 12+[33].

Таким образом, можно сделать вывод о том, что в значительной части видеоигр используются лутбоксы, при этом такие игры нередко маркируются как предназначенные для детей от 7 до 12 лет.

Необходимо отметить, что в 2020 г. наиболее крупные системы возрастной маркировки контента в Европе и США (PEGI и ESRB соответственно) по своей инициативе добавили соответствующие изменения в свои знаки возрастной маркировки. В значки ESRB была добавлена фраза «Includes Paid Random Items»[34], что переводится с английского как «Включает платные случайные предметы». В значках PEGI появилась надпись «In-Game Purchases (Includes Random Items)»[35], или «Внутриигровые покупки (включая случайные Предметы)».

Несомненно, такой шаг следует оценивать положительно, хотя нельзя не признать, что этого явно недостаточно. Появление уведомления о том, что в игре присутствуют покупки с элементом случайности, никак не повлияло на изменение возрастного рейтинга, присваиваемого подобным играм. Игры с лутбоксами хотя и сопровождаются уведомлением о наличии платных случайных внутриигровых предметов, по-прежнему могут быть маркированы как предназначенные для детей от семи лет.

Учитывая возможные негативные последствия, которые может повлечь за собой использование лутбоксов детьми и подростками, следует повысить рекомендуемый возраст для игр, содержащих лутбоксы, до Teen (16 лет), Mature (17 лет) или Adults Only (18 лет) по ESRB и до 16 или 18 лет по PEGI. Аналогично в Федеральный закон «О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию» следует внести изменения, согласно которым программы для ЭВМ, подражающие азартным играм (содержащие некоторые элементы азартной игры), но не представляющие собой азартную игру, относятся к информационной продукции, предназначенной для детей, достигших 16 лет (16+), или к информационной продукции, запрещенной для детей (18+).

---

[32] *Zendle D., Meyer R., Cairns P. A.* Op. cit.

[33] Ibid.

[34] URL: https://www.esrb.org/blog/in-game-purchases-includes-random-items/

[35] URL: https://pegi.info/news/pegi-introduces-feature-notice

Представляется, что это решение является более взвешенным (по крайней мере, на данном этапе) по сравнению с предложениями запретить продажу лутбоксов детям в принципе, имплементация которых может быть сопряжена с необходимостью идентификации каждого игрока и/или его законного представителя.

Функция родительского контроля

Родительский контроль — это инструменты, которые позволяют родителям контролировать и ограничивать поведение их детей в сети «Интернет», в том числе в видеоиграх. Инструменты родительского контроля доступны на таких игровых платформах, как xBox[36], PlayStation[37], Steam[38] и других. Они отличаются друг от друга в зависимости от платформы, например, в рамках семейного аккаунта xBox можно настроить запрос подтверждения любых покупок в магазине Microsoft Store для xBox или установить месячные лимиты расходов на такие покупки, в то время как на платформе PlayStation доступен только функционал ограничения месячных трат на покупки. Кроме того, в рамках родительского контроля на большинстве платформ можно настроить доступ к играм с учетом возраста ребенка в соответствии с возрастной маркировкой игр. В связи с этим правильная возрастная маркировка игр с лутбоксами, о которой говорилось ранее, имеет важное значение: она позволит родителям ограничивать доступ детей к покупкам лутбоксов как минимум на уровне ограничения доступа к играм с лутбоксами в целом, хотя более тонкие инструменты, ограничивающие доступ не ко всей игре, а только к ее части — функционалу, относящемуся к лутбоксам, являются более предпочтительными.

Однако платформенные инструменты родительского контроля — это только вершина айсберга: с одной стороны, они эффективны только в той части, в какой платформа способна их применять с технической точки зрения (например, ограничивать продажу лутбоксов платформа без участия разработчика игры не может). С другой — существуют игры, которые распространяются не только посредством популярных игровых платформ, но и независимо от них — через собственные игровые сервисы (например, игры wargaming.net или gaijin.net). Без соответствующего законодательного регулирования или саморегулирова-

[36] URL: https://support.microsoft.com/ru-ru/account-billing/начало-работы-с-microsoft-family-safety-b6280c9d-38d7-82ff-0e4f-a6cb7e659344

[37] URL: https://www.playstation.com/ru-ru/support/account/psn-safety-parents-guide/

[38] URL: https://help.steampowered.com/ru/faqs/view/6B1A-66BE-E911-3D98

ния решение о внедрении функций родительского контроля остается на усмотрение разработчика игры, что в целях защиты интересов детей вряд ли эффективно.

В качестве меры, направленной на защиту детей от лутбоксов, можно предложить законодательно закрепить обязанность разработчика внедрять в игры функции родительского контроля, в том числе инструменты, позволяющие родителям ограничивать покупку лутбоксов.

Самоисключение (self-exclusion)

Самоисключение — это инструмент, позволяющий игроку добровольно ограничить его участие в азартных играх на определенный период времени (доступ к игровому аккаунту в азартной игре замораживается на этот срок). Внедрение инструмента самоисключения является одним из лицензионных условий по лицензиям на азартные игры во многих юрисдикциях (например, в Австралии[39], Соединенном Королевстве[40], на Мальте[41], в Кюрасао[42]).

Результаты исследований о самоисключениях в азартных играх показывают, что большинство участников определенно получают от него пользу. Эти преимущества включают в себя снижение расходов на азартные игры и улучшение их финансового положения; уменьшение частоты и времени участия в азартных играх; облегчение тяжести проблемных азартных игр и негативных последствий азартных игр; связанных с ними психологических трудностей, включая депрессию и тревогу; а также то, что они чувствуют способность в большей степени контролировать себя[43].

Аналогичный инструмент можно заимствовать у азартных игр и применять его в отношении видеоигр с лутбоксами. По запросу игрока доступ к функции лутбоксов ограничивался бы на какой-то срок (допустим, три месяца, шесть месяцев или один год), в течение которого

---

[39] URL: https://www.qld.gov.au/community/getting-support-health-social-issue/gambling-problem-support/gambling-self-exclusion#:~:text=Self%2Dexclusion%20 (self%2Dbanning, person%20requesting%20a%20self%2Dexclusion

[40] URL: https://www.gamblingcommission.gov.uk/public-and-players/page/self-exclusion

[41] URL: https://www.mga.org.mt/wp-content/uploads/PMC-self-exclusion.pdf

[42] https://www.curacao-egaming.com/ceg-academy/self-study-chapter-b/responsible-gaming-self-exclusion-and-code-of-conduct

[43] См.: *Gainsbury S. M.* Review of self-exclusion from gambling venues as an intervention for problem gambling.// J Gambl Stud. 2014 Jun;30 (2):229-51. doi: 10.1007/s10899-013-9362-0. PMID: 23338831; PMCID: PMC4016676.

игрок не сможет покупать лутбоксы в рамках его аккаунта, при этом отменить самоисключение невозможно — в этом, собственно, и заключается его смысл.

Раскрытие информации о шансах выигрыша и иные требования к дизайну (разработке) лутбоксов

Одной из мер, направленной на уменьшение потенциального вреда, причиняемого лутбоксами игрокам, является законодательное закрепление обязанности игровых компаний раскрывать шансы получить тот или иной предмет после открытия лутбокса до его покупки. В Китае в 2016 г. был принят первый в мире нормативный правовой акт, устанавливавший требование разработчикам игр с лутбоксами показывать шансы выигрыша внутриигровых предметов перед покупкой лутбокса[44].

Предполагается, что игрок, уведомленный о реальном шансе получить заветный игровой предмет, который иногда может составлять 0,0008%[45], сможет принять более взвешенное решение о покупке (например, следует ли в принципе пытаться открыть лутбокс с таким шансом выигрыша и если да, то сколько попыток выиграть этот приз разумно в данной ситуации совершить). Шансы получить тот или иной выигрыш при открытии лутбокса являются менее интуитивно понятными обычному потребителю, например, по сравнению с игрой в рулетку в традиционном казино, где вероятность выпадения того или иного числа можно рассчитать математически[46].

Эту меру следует считать полезной: одним из существенных прав потребителя является его право на информацию о приобретаемом товаре, поскольку, чем больше существенной информации о товаре потребитель будет знать, тем более правильный выбор он сделает, что соответствует его интересам как потребителя. В пункте 2 ст. 10 Закона о защите прав потребителей следует внести соответствующие изменения и дополнить его требованием предоставлять потребителю информацию о шансах получить тот или иной выигрыш при использовании программ для ЭВМ, подражающих азартным играм (содержащих некоторые элементы азартной игры), но не представляющих собой азартные игры.

---

[44] URL: https://www.gamedeveloper.com/disciplines/online-games-will-be-required-to-disclose-random-loot-box-odds-in-china

[45] *Xiao L., Henderson L., Yang Y. & Newall Ph.* Op. cit.

[46] См.: *Xiao L. Y., Newall P.* (2022). Probability disclosures are not enough: Reducing loot box reward complexity as a part of ethical video game design. Journal of Gambling Issues.

Некоторые исследователи справедливо отмечают, что само по себе раскрытие информации о шансах выиграть тот или иной приз при открытии лутбоксов не является достаточным для минимизации причинения потенциального ущерба потребителям лутбоксов.

Во-первых, результаты проведенного в 2021 г. в Китае опроса игроков показали, что только около 20% потребителей из тех, кто видел информацию о вероятности выпадения того или иного предмета при открытии лутбокса, в итоге потратили на лутбоксы меньше денег[47].

Во-вторых, исследования в области психологии показывают, что раскрытие информации может быть понятно большинству потребителей только в относительно простых условиях принятия решений[48]. Исследование 100 самых прибыльных игр для iPhone в Китае показало высокий уровень сложности лутбоксов: некоторые игры содержали до 433 различных видов лутбоксов, при открытии которых можно было получить до 80 потенциальных призов[49]. Известно, что в западных странах некоторые лутбоксы содержали более 1000 различных потенциальных призов[50]. Более того, 65,9% игр с лутбоксами в Китае продемонстрировали механику изменения шансов выигрыша, при которой вероятность выпадения редкого предмета по мере того, как игрок покупает больше лутбоксов, увеличивается[51]. При таких обстоятельствах невозможно обойтись только мерами, направленными на раскрытие вероятностей выигрыша.

Исследователи предлагают в связи с этим дополнительно принимать и иные меры, направленные на формирование правил этического дизайна лутбоксов[52]. В частности, среди таких мер: (i) ограничение максимального количества лутбоксов в одной игре, (ii) ограничение максимального количества призов в одном лутбоксе, (iii) уравнивание вероятностей выпадения призов при открытии одного лутбокса, (iv) исключение из списка потенциальных выигрышей в лутбоксе тех призов, которые уже попадались игроку.

---

[47] Ibid.

[48] *Loewenstein G., Sunstein C. R., & Golman R.* (2014). Disclosure: Psychology changes everything //Annual Review of Economics, 6 (1), 391–419 (https://doi.org/10.1146/annurev-economics-080213-041341).

[49] См.: *Xiao L. Y., Henderson L. L., Yang Y., & Newall P. W. S.* (2021). Op. cit.

[50] *Ballou N., Gbadamosi C. T. T. & Zendle D.* (2020). The hidden intricacy of loot box design: A granular description of random monetized reward features. PsyArXiv Preprints // https://doi.org/10.31234/osf. io/xeckb

[51] *Xiao L. Y., Henderson L. L., Yang Y. & Newall P. W. S.* (2021). Op. cit.

[52] *Xiao L. Y., Newall P.* (2022). Op. cit.

Резюмируя, следует отметить следующее. По моему мнению, одновременно не стоит «демонизировать» лутбоксы и допускать безответственное отношение к ним. Многочисленные исследования демонстрируют связь между покупкой лутбоксов и отклоняющимся поведением в отношении азартных игр. Эти исследования заслуживают внимания, несмотря на то, что они, как и любые другие психологические исследования в принципе, основаны на опросах людей, чьи ответы могут быть субъективны и даже не до конца правдивы. Польза от таких исследований заключается в том, что они выявляют некоторые обобщенные паттерны в поведении людей и помогают предположить, какие факторы влияют на это поведение.

Поскольку по результатам многочисленных исследований установлено, что покупка лутбоксов имеет некоторую корреляцию с проблемным гэмблингом (некоторые исследования, как утверждают их авторы, доказывают причинно-следственную связь между покупкой лутбоксов и последующим увлечением азартными играми), разумному законодателю следует принять это во внимание.

Учитывая, что существуют значительные различия между лутбоксами в большинстве видеоигр и азартными играми, распространение законодательства об азартных играх на все видеоигры с лутбоксами представляется избыточным. Вместе с тем повышение рекомендованного возраста для потребителей видеоигр с лутбоксами, создание инструментов для ограничения доступности лутбоксов для детей по решению родителей, использование инструментов по ограничению доступности лутбоксов для взрослых потребителей по их желанию, раскрытие вероятностей выигрыша и иные ограничения в отношении дизайна (разработки) лутбоксов являются необходимыми мерами. С одной стороны, они позволяют сохранить лутбоксы как легальный вид развлечений для большинства пользователей, а с другой — помогут защитить интересы наиболее уязвимых членов общества, склонных к зависимому и менее контролируемому поведению, а также детей и подростков.

Необходимо следить за последующими исследованиями в этой области и учитывать их при формировании предложений по законодательному регулированию лутбоксов.

4.2. Возврат денежных средств за видеоигру как право потребителя

(Н. А. Галкин)

Каждый геймер сталкивался с ситуацией, когда игра на его устройстве не запускалась или плохо работала. Чаще это наблюдают пользователи персональных компьютеров, так как конфигурация компьютера может не подходить под требования видеоигры, а системные требования читают не все. Такая ситуация возможна и тогда, когда цифровой товар был приобретен покупателем, например ребенком, по случайности. И как же быть?

С этой целью был изобретен механизм под названием рефанд (от англ. refund — возвращение). В настоящей статье он понимается именно в связке с видеоигрой (существует схожий механизм для возврата товара из интернет-магазина, имеющий то же наименование) и подразумевает возврат денежных средств, уплаченных за видеоигру. Примечательно, что каждый цифровой магазин устанавливает свои правила рефанда.

Обзор механизмов возврата денежных средств, переведенных цифровым магазинам видеоигр

Самой популярной площадкой по распространению цифровых видеоигр и программного обеспечения является Steam.

На данной платформе можно запросить возврат средств почти за все покупки. Главное — выполнить два требования: рефанд за игру может быть осуществлен в течение 14 дней с момента покупки и проведенное время в игре должно быть менее двух часов. Средства возвращаются в течение недели после одобрения возврата и переводятся на кошелек пользователя или на тот инструмент оплаты, который был использован. Возврат оформляется на специальном разделе сайта, где пользователь сам выбирает причину возврата средств.

Список возможных причин для возврата довольно широк:

1) неинтересно (игроку не понравилась игра в силу субъективного фактора, то есть ему стало просто скучно, может быть, на это повлиял сюжет, а может, однообразный геймплей);

2) игра не соответствует трейлерам и скриншотам (в игре нет заявленных функций, графика отличается в худшую сторону от того, что показано в рекламных материалах);

3) компьютер не соответствует системным требованиям (пользователь не может комфортно играть на своем устройстве);

4) куплено по ошибке (например, ребенок пользователя случайно купил товар);

5) проблемы с производительностью (возникают технические проблемы, например, зависания);

6) часто вылетает (игра периодически без предупреждения выключается);

7) не запускается (при нажатии кнопки запуска игры ничего не происходит);

8) возникли проблемы с Family Library Sharing (не работает совместный доступ);

9) игра слишком сложная (игроку сложно играть, часто это происходит с играми, которые специально задумывались как сложно проходимые, например, Cuphead или Dark Souls);

10) многопользовательский режим не работает (мультиплеер (совместная игра) не функционирует);

11) другая проблема, которой нет в списке.

Очевидно, что список причин неисчерпывающий, при этом помимо очевидных технических проблем есть субъективные факторы, такие как «неинтересно» и «игра слишком сложная». То есть, если у пользователя игра работает исправно, но при этом после часа игры он понимает, что ему скучно или очень сложно, то он также может запросить возврат средств. Вследствие этого проблем с оформлением рефанда на площадке Steam не возникает (при соблюдении условий площадки).

В отношении дополнительного контента (DLC), если это дополнение носит характер, близкий к игре (новые уровни, новый сюжет и т. п.), следует отметить, что он возвращается по обозначенным правилам. Но если DLC моментально безвозвратно израсходован, модифицирован или перенесен (например, повышение уровня персонажа), то такое дополнение вернуть невозможно.

Несколько иная ситуация с внутриигровыми покупками — игровыми предметами и валютой. Так, в играх компании Valve (правообладатель Steam) средства можно вернуть в течение восьми часов после покупки при условии, что они не были реализованы (безвозвратно израсходованы, изменены или перенесены). В играх других студий такая возможность будет доступна, только если это предусмотрел разработчик — в противном случае возврата не будет, и Steam не может на это повлиять.

Запросить возврат средств за предзаказ можно в течение периода до выхода игры. После релиза действуют стандартные правила.

Необходимо отметить, что рефанд невозможен, если игра была куплена в другом магазине, а в Steam был активирован ключ игры. Также потерять право на возврат игры можно в том случае, если пользователь получит блокировку VAK (за использование читов).

Steam не считает злоупотреблением возврат средств за игру, купленную незадолго до начала распродажи, чтобы купить ее заново со скидкой. Но при этом отмечает, что при подозрении, что пользователь бесплатно пользуется играми, возможность рефанда для такого аккаунта будет отключена.

В ходе исследования были рассмотрены лицензионные соглашения различных цифровых магазинов (как для персональных компьютеров, так и для консолей), на основании чего была составлена следующая таблица.

Площадка	**Условия возврата**	**Возможность возврата по объективным причинам**	**Возможность возврата по субъективным причинам**	**Возможность возврата внутриигровых предметов**
Steam	Должно пройти не более 14 дней с момента покупки и не более 2 часов проведено в игре	Возврат возможен	Возврат возможен	Возврат возможен, если предметы не были использованы
Epic Games Store	Должно пройти не более 14 дней с момента покупки и не более 2 часов проведено в игре	Возврат возможен	Возврат возможен	Возврат невозможен
GOG.com	Должно пройти не более 30 дней после покупки[1]	Возврат возможен	Возврат возможен[2]	Возврат возможен
Origin	Должно пройти не более 14 дней с момента покупки, если игра не была запущена, в противном случае должно пройти не более 24 часов	Возврат возможен	Возврат возможен	Возврат невозможен

[1] Интересный момент заключается в том, что если возврат средств возникает из-за технических проблем с игрой, то сначала нужно связаться со службой технической поддержки, и только в случае, если служба не смогла решить проблему, предложат полный возврат денежных средств.

[2] Если в качестве причины возврата выбрать «другое», то пользователь будет перенаправлен на форму обращения к службе поддержки для подробного объяснения причины возврата.

Окончание таблицы

Площадка	Условия возврата	Возможность возврата по объективным причинам	Возможность возврата по субъективным причинам	Возможность возврата внутриигровых предметов
Battle.net	Должно пройти не более 14 дней с момента покупки и не более 2 часов проведено в игре	Возврат возможен	Возврат возможен	Возврат возможен, если предметы не были использованы
Microsoft Store	Должно пройти не более 14 дней с момента покупки и не более 2 часов проведено в игре	Возврат возможен	Возврат возможен	Возврат невозможен
PlayStation Store	Должно пройти не более 14 дней с момента покупки, если игра не была запущена	Возврат возможен	Возврат невозможен[3]	Возврат невозможен
Nintendo Eshop	Возврат невозможен	Возврат невозможен	Возврат невозможен	Возврат невозможен

Из представленной таблицы видно, что магазины, предназначенные для персональных компьютеров, имеют схожие между собой правила возврата денежных средств за видеоигры, при этом такие правила довольно лояльны и не ущемляют прав покупателей.

По-иному обстоит дело в магазинах для консолей. Так, на официальном сайте Nintendo написано следующее: «Когда вы покупаете цифровой контент в Nintendo eShop, в момент покупки вы разрешаете Nintendo немедленно приступать к исполнению обязанностей по договору, то есть до завершения периода возможной отмены заказа, и подтверждаете, что вследствие этого теряете в этот момент свое право на отмену». Таким образом, в магазине видеоигр для консолей от Nintendo возврат средств в целом невозможен, что является уникальной ситуацией. Поскольку игры произведены под консоль Nintendo Switch, технические ошибки исключаются, а субъективные факторы (игра не понравилась, случайная покупка и т. д.) компания в расчет не принимает.

В магазине консоли PlayStation возврат средств можно оформить только в течение 14 дней с даты покупки, при этом средства за игры,

[1] Бывают и исключения. Видеоигра Cyberpunk 2077 настолько разочаровала пользователей и собрала столько отрицательных отзывов, что в PlayStation Store была создана отдельная страница для возврата средств за данную игру.

которые уже были включены или даже поставлены на загрузку, не подлежат возврату, кроме случаев возникновения ошибки. Подобный подход кажется логичным, так как игры, рассчитанные на консоли, с одинаковыми техническими характеристиками должны работать без технических проблем на любом устройстве определенного вида, в отличие от компьютеров, которые имеют свои технические характеристики и различаются у каждого пользователя. Однако он лишает потребителей возможности возврата по субъективным причинам, что ущемляет их права.

Практическая реализация права на возврат денежных средств за видеоигру

Судебной практики по данному вопросу не так много, поскольку правила возврата в магазинах для персональных компьютеров вполне устраивают пользователей.

Вместе с тем, как было отмечено, консольные магазины такими правилами своих покупателей не радуют. В связи с этим в публикациях описывалось дело, возникшее при приобретении блогером из Твери игры Dusty Raging Fist в Nintendo Eshop за 600 рублей, который хотел сделать по ней стрим, играя вдвоем с другом[2]. Но во время трансляции и начала игры выяснилось, что для игры вдвоем второму игроку не подходит стандартный геймпад Nintendo Switch (джой-кон), входящий в комплект с консолью, — для игры необходим полноценный гейм-пад, стоящий в несколько раз больше, чем сама игра. С учетом того, что в описании к игре об этом указано не было, блогер обратился с претензией в техподдержку, но там ему отказали, ссылаясь на лицензионное соглашение. Блогер подал исковое заявление в суд, но дело прекратилось на первом же заседании: представитель Nintendo предложил заключить мировое соглашение, в соответствии с которым покупателю выплачивают компенсацию и деньги за игру в сумме 3800 рублей, а пользователь обязан удалить игру с консоли. Блогер удалил продукт сразу в зале суда.

Как уже было указано, правила возврата в магазинах для персональных компьютеров вполне устраивают пользователей, но они вызывают возражения у некоторых разработчиков, считающих их не совсем корректными, что обусловлено следующим. Правило «играть не более

[2] Российский блогер подал на Nintendo в суд — и выиграл (19 декабря 2019 г.) // Новостной портал PlayGround [Электронный ресурс] // URL: https://www.playground.ru/misc/news/rossijskij_bloger_podal_na_nintendo_v_sud_i_vyigral-704310

двух часов» подходит для игр типа AAA, то есть проектов больших студий, продолжительность которых 10–30 часов двух часов игры вполне хватает, чтобы полностью ознакомиться с проектом и понять, будешь ли ты продолжать. Между тем правило «играть не более двух часов» вовсе не подходит для рефанда по играм инди-разработчиков: их игры зачастую имеют продолжительность менее двух часов, поэтому некоторые пользователи, злоупотребляя правом на возврат средств, проходят игру целиком и после этого требуют возврата денежных средств.

Так, пользователь приобрел игру Before Your Eyes, прошел ее (менее чем за два часа) и оформил рефанд, оставив отзыв об игре с оценкой «потрясающе». На это обратили внимание разработчики: «Да, мы сделали короткую игру. Думаю, коротких игр должно быть больше. Не считаю, что за короткие игры нужно просить рефанд, если они подарили вам потрясающий экспириенс»[3]. Примечательно, что после этого игрок извинился перед разработчиками и купил игру заново.

Другой похожий случай произошел с игрой Summer of ’58 Александра Решетникова. Данная игра в жанре «хоррор» не отличается особой оригинальностью, а самое главное — ее прохождение занимает около полутора часов. Этим и пользовались многие игроки, оформляя возврат средств независимо от того, понравилась им игра или нет (большинство отзывов в Steam на игру положительные), из-за чего доход от игры оказался слишком мал. Разработчик решил оставить разработку игр на неопределенный срок[4].

Другие же разработчики, наоборот, заигрывают с политикой возвратов и делают рефанд особенностью игры. Так, в игре Refund Me If You Can предлагается испытание: если пользователь пройдет игру меньше чем за два часа, то он имеет полное право оформить возврат средств, и получается, что он прошел ее бесплатно. Загвоздка в том, что данная игра в жанре «хоррор» представляет собой сложный лабиринт, в котором персонажа настигает монстр. При этом если время в игре пройдет более двух часов или игрок будет стоять,

[3] Before Your Eyes: Игрок прошел игру и получил рефанд, но разработчик вынудил его извиниться и купить эту игру снова (14 апреля 2021 г.) // Новостной портал PlayGround [Электронный ресурс] // URL: https://www.playground.ru/before_your_eyes/news/before_your_eyes_igrok_proshel_igru_i_poluchil_refand_no_razrabotchik_vynudil_ego_izvinitsya_i_kupit_etu_igru_snova-1103530

[4] Политика рефандов Steam вынудила инди-разработчика покинуть разработку игр (27 августа 2021 г.) // Новостной портал Игромания [Электронный ресурс] // URL: https://www.igromania.ru/news/108068/Politika_refandov_Steam_vynudila_indi-razrabotchika_pokinut_razrabotku_igr.html

не двигаясь более 45 секунд, пользователь не только лишается права на возврат, но и не сможет больше играть в игру[5].

Рефанд как право потребителя и злоупотребление данным правом

Является ли рефанд правом потребителя? Для ответа на этот вопрос необходимо решить, относятся ли правоотношения при покупке видеоигры к потребительским.

Как мы знаем, потребительские отношения складываются в рамках имущественного оборота, они имущественно-стоимостные[6]. Они складываются также между продавцом (юридическое лицо или индивидуальный предприниматель) и покупателем (чаще физическое лицо, реже юридическое) по поводу предметов бытового назначения. Исходя из этого, покупку видеоигры в цифровом магазине можно отнести к потребительским правоотношениям, так как все перечисленные признаки таковых отношений присутствуют. Причем очевидно, что здесь используется публичный договор присоединения, заключаемый, как правило, при регистрации на сайте по технологии clickwrap, этот момент также можно отнести к признаку потребительских отношений.

Применительно к возврату денежных средств за видеоигру стоит отметить, что в целом похожий механизм возврата материальных товаров описан в ст. 25 Закона о защите прав потребителей. Если провести аналогию механизма, установленного этим законом, и механизмов из лицензионных соглашений цифровых магазинов, то сходство очевидно: 14 дней на возврат товара, четкий перечень условий, по которым мог не подойти товар (правда, для рефанда перечень обычно открытый). Вместе с тем Законом о защите прав потребителей предусматривается возможность обмена товара и возврата, что по понятным причинам в цифровом магазине видеоигр сложно реализовать.

В тексте ст. 25 Закона о защите прав потребителей употребляются понятия «товар надлежащего качества» и «товар ненадлежащего каче-

---

[5] Хоррор Refund me if you can бросает игрокам необычный вызов с помощью системы возврата Steam (23 июля 2022) // Новостной портал PlayGround [Электронный ресурс] // URL: https://www.playground.ru/refund_me_if_you_can/news/horror_refund_me_if_you_can_brosaet_igrokam_neobychnyj_vyzov_s_pomoschyu_sistemy_vozvrata_steam-1222776

[6] *Анисимов В. А.* «Потребительские отношения» и «отношения потребления» в предмете гражданского права // Вестник Омского университета. Серия Право. 2017. № 2 (51). С. 85.

ства». Под надлежащим качеством товара понимается такое состояние товара, когда он в полной мере соответствует нормам и стандартам, обладает всеми необходимыми свойствами для дальнейшего использования по прямому назначению, не имеет каких-либо дефектов или неисправностей и является безопасным, а ненадлежащее качество товара означает, что требования по стандартам и нормам не выполнены полностью или соблюдены лишь частично[7]. Возникает вопрос: можно ли применять данные категории к видеоиграм?

Для видеоигр созданы как стандарты, которые установлены обычаем делового оборота, так и государственные стандарты. Например, ГОСТ 28806-90[8] определяет критерии качества программных средств, среди которых названы функциональность, надежность, удобство использования, эффективность, сопровождаемость и мобильность. С учетом этого можно заключить, что критерии качества могут использоваться и для видеоигр: считать видеоигру товаром надлежащего качества можно в случае, если она выполняет свою функцию, запускается и исправно работает. Соответственно видеоигра ненадлежащего качества будет таковой, если не соответствует стандартам, а значит, работает неисправно. То есть, если говорить о ненадлежащем качестве и недостатках видеоигры, то вопрос упирается в техническую сторону.

С учетом изложенного возникает вопрос о допустимости рефанда при надлежащем качестве игры: нужно ли возвращать деньги, если проблема не в игре, а в устройстве игрока? Если смотреть с точки зрения потребительских отношений, то самое главное в товаре — это возможность использовать его по назначению, а если такая возможность отсутствует (даже из-за незнания покупателя о технических возможностях устройства), то это можно считать нарушением прав потребителя.

Таким образом, на вопрос, совпадает ли возврат денежных средств за видеоигру с легальным возвратом денежных средств по Закону о защите прав потребителей, должен быть ответ, что они схожи, и это позволяет прибегнуть к аналогии закона.

В развитие изложенного надо обратить внимание на существующее понятие «потребительский терроризм», представляющее собой, по сути, злоупотребление правом и состоящее в стремлении потреби-

---

[7] *Шувалова И. А.* Защита прав потребителей: учебное пособие. М., ИНФРА-М. 2022. С. 25. DOI 10.12737/1477410 // URL: https://znanium.com/catalog/product/1860894

[8] Межгосударственный стандарт ГОСТ28806-90 «Качество программных средств. Термины и определения» (утвержден постановлением Госстандарта СССР от 25 декабря1990 г. №3278).

теля злоупотребить своими правами для получения от организации какой-либо выгоды. Данное явление часто встречается при реализации права на возврат денежных средств за видеоигру.

Самым распространенным злоупотреблением правом на возврат является прохождение видеоигры, сюжетная часть которой составляет менее двух часов, и последующее оформление ее рефанда. Именно за это политику рефанда осуждают разработчики, но надо заметить, что в случае выявления таких злоупотреблений на соответствующем аккаунте отключается возможность оформления возврата.

Злоупотребление может иметь и другую форму: видеоигра покупается, устанавливается и сразу же оформляется возврат средств. А затем пользователь выключает доступ к Интернету на своем устройстве и может играть сколько угодно, даже если рефанд уже произошел. Если при подключении Интернета техническая поддержка обнаружит, что в игру играли больше упомянутых двух часов, то пользователя лишат права на оформление возврата. Между тем такое наказание будет эффективным, только если аккаунт пользователя активен и насчитывает некоторое количество игр. Но если аккаунт создавался специально для такой цели, пользователю не составит труда создавать новые аккаунты и продолжать заниматься «потребительским терроризмом». То есть проблему злоупотребления правом со стороны пользователей пока решить не удалось.

IP CLUB – крупнейший в России экспертно-образовательный проект в сфере права интеллектуальной собственности, права информационных технологий, цифрового права. Название IP CLUB происходит от IP – Internet Protocol и IP – Intellectual Property.

Миссия IP CLUB состоит в том, чтобы способствовать развитию и совершенствованию отечественного права, в том числе посредством заключений и публикаций по сложным правовым вопросам.

IP CLUB – это:

- прикладные и фундаментальные исследования влияния цифровых технологий на законодательство, в том числе на право интеллектуальной собственности, результаты которых публикуются в книгах серии IP & Digital Law, а также в рамках межвузовского проекта «Право цифровой экономики», которые впоследствии размещаются в открытом доступе на сайте IP CLUB;

- осуществление правовой и комплексной экспертиз (с привлечением экспертов, патентных поверенных и других специалистов), а также подготовка экспертных заключений для представления в судебные или иные правоохранительные органы (по гражданским, административным и иным делам);

- проведение совместно с Координационным центром национального домена сети Интернет под эгидой Всемирной организации интеллектуальной собственности (WIPO) и Корпорации по управлению доменными именами и IP-адресами (ICANN) всероссийского конкурса IP&IT LAW, награжденного Премией Рунета «За вклад в развитие юридической мысли в цифровом обществе»;

- активное участие в работе по совершенствованию законодательства в сфере интеллектуальной собственности, включая научную экспертизу проектов законодательных и подзаконных актов с анализом

возможных последствий их принятия. Президент IP CLUB, д.ю.н. Рожкова М.А. является членом Экспертного совета Комитета Государственной Думы по информационной политике, информационным технологиям и связи;

- организация международных конференций и дискуссий, в том числе в онлайн-формате, с участием ведущих экспертов и практиков в рамках дискуссионного трека IP CLUB, нацеленного на разбор сложных вопросов цифрового права и права интеллектуальной собственности, а также партнерство и информационное партнерство с организаторами значимых мероприятий по тематике IP / IT / Digital Law;

- ежедневная публикация самых интересных и важных новостей из сферы цифрового права и права интеллектуальной собственности во всех сообществах IP CLUB в социальных сетях.

Сайт: https://ipclub.in/

ГОСУДАРСТВЕННЫЙ АКАДЕМИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ ГУМАНИТАРНЫХ НАУК

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Государственный академический университет гуманитарных наук» (ГАУГН) основан 24 февраля 1994 года Постановлением Правительства Российской Федерации № 249-Р.

ГАУГН объединяет традиции российского образования и потенциал исследований Российской академии наук, обеспечив прочную, неразрывную связь академических знаний и современной системы обучения. В образовательном процессе участвуют ведущие российские ученые, благодаря чему обучение ведется с использованием новейших достижений отечественной и мировой науки. По количеству привлеченных к преподаванию академиков и членов-корреспондентов РАН, докторов и кандидатов наук ГАУГН является одним из лидеров в системе гуманитарного образования России.

Миссия ГАУГН – подготовить не только высококлассных специалистов, но и людей широкой эрудиции и высокой культуры.

Юридическое образование в ГАУГН – это профессиональное овладение правовым мышлением, навыками работы с правовыми нормами и документами.

Обучение на юридическом факультете предполагает сочетание классического образования с практической апробацией полученных знаний. Студенты с первых курсов приобщаются к научной работе, а на старших курсах активно участвуют в консультировании граждан в рамках юридической клиники, проходят практику в ведущих научных, коммерческих и некоммерческих организациях.

Изучение обширного комплекса правовых и гуманитарных дисциплин в совокупности с освоением профессиональных компетенций

на практике, включая овладение современными информационными технологиями, готовит выпускника к исследовательской (экспертной) и практической деятельности во всех сферах взаимодействия бизнеса, государства, гражданского общества и граждан.

Контактная информация:
Адрес: 119049 г. Москва, Мароновский переулок, дом 26
Тел.: +7 (499) 238-23-50,
+7 (917) 529-55-16 (приемная ректора);
+7 (499) 238-04-12 (приемная комиссия)

E-mail: priem@gaugn.ru

Сайт: https://gaugn.ru/

Юридический факультет:
Адрес: 119049 г. Москва, Мароновский переулок, дом 26
Тел.: +7 (499) 238-24-03;
+7 (499) 238-21-48 (декан факультета)

E-mail: law@gaugn.ru

Сайт: https://gaugn.ru/obrazovanie/faculties/law/

SEMENOV
&PEVZNER
LAW FIRM

Современная юридическая фирма Semenov&Pevzner специализируется на защите интеллектуальной собственности с офисами в Москве, Санкт-Петербурге, Новосибирске и Белграде в Сербии.

Мы защищаем интеллектуальные активы клиентов в онлайн и офлайн среде, оперативно реагируем на развитие современных технологий и появление новых механизмов нарушений. Наша сильная сторона – нестандартные и креативные решения. Фирма предлагает полный комплекс услуг для бренда: от защиты товарных знаков до управления стратегическим портфелем и ведения кросс-медийных проектов под ключ (игры, телевидение, кино, музыка и другие развлечения).

Как и любому другому бизнесу, представителям игровой индустрии необходимы юридические инструменты, которые существенно поспособствуют правильному управлению работой и активами компании. Среди специальных направлений деятельности Semenov&Pevzner – юридическое сопровождение проектов в игровой индустрии. Наши услуги включают учет и оформление прав с разработчиками, блокировку пиратского игрового контента, оформление прав на игры и судебное сопровождение.

Одна из крупнейших команд по IP в России – более 30 опытных поверенных и юристов. В 2022 году практика по защите товарных знаков была усилена ведущим составом юристов московского офиса Gowling WLG.

Semenov&Pevzner и юристы фирмы отмечены в числе лидеров рейтингами Право.ру-300 и Коммерсантъ, а также международным рейтингом Best Lawyers 2022. В 2021 году фирма признана «Лучшей консалтинговой компанией» в области цифрового права по версии национальной премии «Цифровой юрист года» в рамках премии Рунета.

Научно-практический журнал «Цивилист» освещает широкий круг вопросов цивилистическо-правового характера: гражданское право и процесс, авторское, семейное и трудовое право, международное частное право и гражданско-правовые отрасли правовых систем зарубежных стран, корпоративное и цифровое право и другие.

Журнал знакомит читателя с изменениями законодательства в сфере правового регулирования цифровых финансовых активов, цифровой валюты, развития цифровых технологий, искусственного интеллекта, правового статуса агрегаторов и их ответственности, цифровых платформ управления и взаимодействия субъектов, а также представляет анализ традиционных институтов: права собственности, обязательственного права, объектов гражданского оборота, юридических лиц и других.

Представленный на страницах журнала анализ судебной практики, толкования норм права высшими судебными органами, учеными, практикующими юристами помогает обобщить позитивные тенденции судебного и иного правоприменения с целью выработки оптимальных подходов к единообразному применению норм права.

Дискурс ведущих ученых, судей, экспертов, представителей органов государственной власти, в том числе законодательных, юридического консалтинга и бизнеса позволяет осветить и сформировать различные взгляды, мнения по существующим проблемам.

В редакционный совет журнала вошли известные юристы, доктора наук, профессора кафедр гражданского, предпринимательского, медицинского, трудового, банковского права российских высших учебных заведений и научно-исследовательских институтов, эксперты Высшей аттестационной комиссии при Министерстве науки и высшего образования Российской Федерации.

Издание основано в 2004 г., с 2023 года выходит один раз в два месяца (6 выпусков в год)в печатном и электронном виде.

Приобрести журнал можно на сайте rpspress.ru. Оформить подписку на 2023 год можно на сайте www.newtech.legal

Видеоигры, гейминг, киберспорт: правовые вопросы

Коллективная монография

Под научной редакцией

М. А. Рожковой, Р. Л. Лукьянова

ООО «Развитие правовых систем»
127055 Москва, ул. Сущевская, д. 12, стр. 1
Тел.: +7 (499) 350-0015
www.rpspress.ru

РАЗВИТИЕ ПРАВОВЫХ СИСТЕМ

Подписано в печать 15.02.2023
Формат 70x100/16
Гарнитура Minion Pro
Усл.-печ. л. 24
Бумага офсетная. Печать офсетная
Тираж 100 экз. Заказ №

Отпечатано в типографии OneBook
109316 Москва, Волгоградский пр-т., 42 к. 5