

КИБЕРСПОРТ И ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНАЯ СОБСТВЕННОСТЬ: ПРОТИВОДЕЙСТВИЕ ЧИТЕРСТВУ В E-SPORTS И E-GAMING ПОСРЕДСТВОМ ИНСТРУМЕНТАРИЯ ЗАКОНОДАТЕЛЬСТВА ОБ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ СОБСТВЕННОСТИ

Аннотация. В настоящей статье рассмотрены юридические практики, позволяющие противодействовать злонамеренному алгоритмизированному вмешательству в игровое программное обеспечение, защищенное лицензионными соглашениями. Отмечается, что в индустрии компьютерных игр за нарушение интеллектуальных прав применяются меры гражданской, дисциплинарной и уголовной ответственности.

Ключевые слова: интеллектуальные права, интеллектуальная собственность, компьютерный спорт, цифровая экономика, юридическая ответственность.

Введение

В последние десятилетия интерактивные развлечения заняли особое место в повседневной жизни человечества, причем значительная часть пользователей осознанно выбирает компьютерные игры. Современные компьютерные игры благодаря высокому уровню развития информационных и компьютерных технологий открывают геймерам потенциально равные возможности в виртуальном пространстве, снимают различные ограничения и барьеры, формируют общедоступную соревновательную среду. Эти особенности компьютерных игр способствуют широкому распространению развлекательных (*e-Gaming*) и состязательных (*e-Sports*) игровых практик.

Вместе с тем общепризнанное междисциплинарное понимание имманентной сущности компьютерных игр еще не выработано, что затрудняет правовое регулирование коммерческих, профессиональных и спортивных аспектов игровой деятельности. Все попытки разорвать «магический круг» путем адаптивного перенесения существующих законодательных норм на виртуальное пространство лишь актуализируют многочисленные юридические коллизии и проблемы. В контексте защиты интеллектуальных прав среди прочих следует обратить внимание

на проблему юридической ответственности за несанкционированное алгоритмическое вмешательство в игровое программное обеспечение, защищенное лицензионными соглашениями.

Сущность читерства

В современной игровой индустрии популярность и коммерческая успешность сетевой многопользовательской компьютерной игры прямо зависит от безопасности и защищенности геймеров от нечестных игровых практик, которые обобщенно называются «читерством» (от англ. *to cheat* – обманывать, мошенничать) и реализуются при помощи соответствующих программ. В нестрогой трактовке под чит-программой понимается специальный программный алгоритм, который внедряется в процесс исполнения игры как программы для ЭВМ и позволяет игроку приобрести нечестное преимущество перед игровыми оппонентами¹.

В игровом сообществе существуют различные мнения относительно допустимости обмана в виртуальном пространстве, поэтому вопрос об этичности читерства остается открытым. Отметим, что на спортивных соревнованиях по компьютерному спорту использование чит-программ не допускается.

Следует учитывать, что под компьютерным спортом (киберспортом) понимается регламентированная правилами соревновательная деятельность в виртуальном пространстве, моделируемом компьютерной программой. В официально признавших компьютерный спорт государствах строгий запрет на применение чит-программ и иного программного обеспечения, способствующего созданию неравных условий для спортсменов при проведении соревнований, обычно установлен на уровне национального законодательства. Введен запрет на использование чит-программ также и в Российской Федерации, где компьютерный спорт признан самостоятельным видом приказом Министерства спорта РФ от 29.04.2016 № 470², а киберспортивная деятельность подпадает под действие

¹ *Rahul Joshi*. Cheating and Virtual Crimes in Massively Multiplayer Online Games. London: Royal Holloway, University of London, 15 January 2008. P. 88.

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 июня 2010 года № 606 “О признании и включении видов спорта, спортивных

нормативных правовых актов, действующих в области физической культуры и спорта.

Отметим, что зачастую в состязательных игровых практиках *e-Sports* и традиционных спортивных дисциплинах внутренние процессы развиваются схожим образом, поэтому с известной долей допущения читерство называют «программным допингом». Утвержденные Международной федерацией киберспорта (*International e-Sports Federation*) официальные правила проведения соревнований по компьютерному спорту предусматривают реализацию антидопинговых процедур, но проблема использования запрещенных субстанций остается. В равной мере читерство также противоречит олимпийским принципам открытой спортивной состязательности, предоставляя нечестным киберспортсменам существенное игровое преимущество. Например, в популярной сетевой игре *Dota-2* специализированная чит-программа *Minority* позволяет пользователю уменьшить время отклика на игровое событие более чем в сто раз¹.

Вместе с тем киберспортивная деятельность не ограничена исключительно спортивными состязаниями. Вокруг компьютерных игр сложилась динамично развивающаяся глобальная многомиллиардная индустрия, драйвером экономического роста которой стала высокая монетизация интеллектуальных прав на всех этапах разработки, дистрибуции и использования игрового продукта.

В коммерческой индустрии компьютерная игра является интеллектуальной собственностью корпорации-разработчика², которая обладает полным спектром интеллектуальных прав на свой продукт: авторскими правами, правами на товарные знаки и иными правами. Современный киберспорт ориентирован преимущественно на осуществление коммерческой деятельности, примером тому может послужить выпуск акций самой известной датской киберспортивной команды *Astralis*

дисциплин во Всероссийский реестр видов спорта» (URL: <http://pravo.gov.ru> (дата обращения: 12.05.2021)).

¹ Считается, что скорость реакции среднестатистического пользователя составляет примерно 200 мс., профессионального игрока – 110 мс., а использование чит-программы *Minority* позволяет выполнять игровое действие с реакцией на игровое событие в 1 мс.

² В настоящее время крупнейшими компаниями – разработчиками компьютерных игр являются *Riot Games, Inc.* (владеет интеллектуальными правами на *League of Legends*), *Valve Corporation* (владеет интеллектуальными правами на *Dota 2*, *Counter-Strike*, *Global Offensive*), *Electronic Arts, Inc.* (владеет интеллектуальными правами на *Apex Legends*, *FIFA*, *Need for Speed*), *Blizzard Entertainment, S.A.S.* (владеет интеллектуальными правами на *Overwatch*, *Starcraft*, *Heartstone*).

и их публичное размещение на биржевом рынке, что определяет особенности правоотношений в данной области и помещает киберспорт в контекст гражданского, коммерческого или предпринимательского права.

В современной российской доктрине гражданского права вопрос о правовой природе компьютерной игры остается спорным, хотя большинство исследователей относят компьютерную игру к категории программ для ЭВМ¹. Основаниями для такого определения служат положения ст. 1261 ГК РФ, согласно которым программой для ЭВМ является представленная в объективной форме совокупность данных и команд, предназначенных для функционирования ЭВМ и других компьютерных устройств в целях получения определенного результата, включая подготовительные материалы, полученные в ходе разработки программы для ЭВМ, и порождаемые ею аудиовизуальные отображения.

Согласно действующему российскому законодательству авторские права на программы ЭВМ признаются и охраняются по правилам, установленным для авторских прав на литературные произведения. Вместе с тем в российском правовом порядке существует возможность использовать механизм легального реверс-инжиниринга, который закреплен в ст. 1280 ГК РФ. Однако предполагается, что создание чит-программ не может быть совместимо с правомерным реверс-инжинирингом. Фактически разработка чит-программ прямым образом ущемляет законные интересы правообладателя авторских прав на компьютерную игру.

Один из самых ярких кейсов, который касается регламентирования института реверс-инжиниринга, случился в Соединенных Штатах Америки. Дело возникло по иску корпорации-разработчика игр *Blizzard* к членам проекта *BnetD*, разработавших программное решение, позволяющее играть в *Starcraft* без прямого подключения к официальным серверам *Blizzard*, вследствие чего лицензионные ключи не проверялись на валидность, что приносило компании убытки. *Blizzard* в своем иске ссылалась на нарушение ответчиками авторского права разработчиками *BnetD*, нарушения лицензионного соглашения (*EULA*), Условий пользования сервисом (*ToU*) и Закона США об авторском праве в цифровую эпоху (*DMCA*). Решением Окружного суда Соеди-

¹ Хасанов Э.Р. К вопросу о правовом регулировании интеллектуальной собственности в игровой индустрии // *Universum: экономика и юриспруденция*. 2018. № 2 (47) (URL: <https://7universum.com/ru/economy/archive/item/5467> (дата обращения: 13.01.2020)).

ненных Штатов Восточного округа штата Миссури иск *Blizzard, Inc.* был удовлетворен¹.

Игры в настоящее время распространяются посредством онлайн-дистрибуции через сервисы цифрового распространения контента на основании лицензионных договоров (*End-user license agreement*, далее – *EULA*). Такие лицензионные договоры предоставляют персональные, неэксклюзивные, не подлежащие передаче и переуступке лицензии на использование, воспроизведение исключительно в личных некоммерческих целях и домашних условиях. Особенно важно, что *EULA* от крупнейших корпораций-разработчиков игр запрещают изменять, подвергать инженерному анализу, разбирать на составляющие, декомпилировать, извлекать программный код и прочим образом модифицировать программные материалы. Эти общие запреты распространяются, в том числе, и на создание читерского софта. В лицензионных договорах корпорации, которые создают игровые платформы для *e-Sports* и *e-Gaming*, особым образом закрепляют запрет на использование чит-программ и иных программ, которые могут принести игроку несправедливое преимущество в игре.

Таким образом, юридически создание и использование чит-программ незаконно, противоречит императивным нормам законодательства об интеллектуальной собственности России и других национальных юрисдикций, а также лицензионным соглашениям с корпорациями-правообладателями.

Механизмы противодействия читерству

В настоящее время противодействие использованию чит-программ осуществляется с помощью программных решений, разрабатываемых корпорациями-разработчиками игр, а также сторонними производителями софта (например, решение *Anti-cheat* для игры *Counter-Strike: Global Offensive* от АО «Лаборатория Касперского») и организаторами киберспортивных соревнований (например, *Anticheat* также для *Counter-Strike: Global Offensive om ESL*).

Самым популярным античит-решением от разработчика игр является система *Valve Anti-Cheat System (VAC)* от *Valve Corporation*. Данная система является автоматизированной и предназначена для обнаружения читов на компьютерах пользователей. Последствиями блокировки

¹ Davidson & Associates, Inc. v. Internet Gateway [2004] 334 F. Supp. 2d 1164 (2004) (US District Court for the Eastern District of Missouri).

системой *VAC* может являться запрет играть на официальных серверах компании *Valve*, распоряжаться игровым имуществом (которое может быть достаточно дорогостоящим¹).

На наш взгляд, осознавая весь вред читов для обеспечения честной игры *Valve Corporation* внедряет в *e-Gaming* сфере такие меры ответственности, базирующиеся на *EULA*, которые не могут обеспечить прозрачность и открытость процесса блокировок игровых аккаунтов. Так, *Valve* при блокировке игрового аккаунта не сообщает о причинах блокировки, не допускают возможность обжалования блокировки независимо от того, кто использовал аккаунт во время совершения противоправных действий по использованию чит-программы. Такая политика в отношении игроков может приводить к злоупотреблениям со стороны сотрудников корпорации-разработчика игр, модераторов игрового сообщества.

В то же время в игровом продукте компании *Valve Counter-Strike: Global Offensive* применяется уникальная система саморегулирования сообщества игроков в случае подозрения игрового аккаунта в использовании читов.

Так, игроки, которые по определенным параметрам являются компетентными и опытными членами игрового сообщества могут участвовать в системе «Патруль». Эти игроки назначаются «следователями», которые имеют право отсматривать в качестве независимых судей записи матчей, где «подозреваемый» в использовании читов игрок мог явно продемонстрировать нечестную игру. «Следователи» выносят коллективное решение («вердикт»), отвечая на ряд вопросов о тяжести налагаемого наказания. В настоящее время «тяжким преступлением» признается читерство, «мелким преступлением» — неподобающее поведение (оскорбление других игроков, использование запрещенных игровых механик без признаков читерства). Аккаунт, который становится «подозреваемым», отбирается на основании жалоб других игроков. Решения «следователей» сопоставляются между собой в ряде дел, что приводит к большему или меньшему воздействию на конкретное дело.

Подобное саморегулирование игрового сообщества может довольно объективно отражать анализ матчей на предмет читерской активности.

¹ По состоянию на январь 2019 г. самое дорогое оружие в игре *Counter-Strike: Global Offensive AWP "Dragon Lore"* сувенирного качества стоит около 40 тыс. долл. США, самый дорогой нож в игре *Counter-Strike: Global Offensive M9 Bayonet «Кровавая паутина»* стоит около 20 тыс. долл. США. Золотые курьеры *Unusual Baby Roshan* в *Dota 2* стоят около 200 тыс. руб.

В то же время игрок – сторона по лицензионному договору – не является полностью застрахованным от необоснованных жалоб со стороны других игроков сообщества и так называемых «следователей», при этом фактически не имея возможности обжаловать решение о вынесении блокировки как в досудебном, так и в судебном порядке¹.

К слову, в российской судебной практике существуют дела об оспаривании блокировок в игре. Так, например, в 2012 г. в Черемушкинском районном суде Москвы рассматривалось дело² о неправомерных, по мнению истца, блокировках игрового аккаунта в игре *Total Influence*. Требование истца в суде первой инстанции к разработчику и правообладателю игры было удовлетворено по основаниям Закона о защите прав потребителей.

Все указанные процедуры по выявлению читов применимы и к профессиональным игрокам в *e-Sports* матчах. На турнирах от *ESL (ESL Anticheat)* и *Starladder (Kaspersky Anti-Cheat)* используется собственный античит-софт. При этом в случае с античитом от АО «Лаборатория Касперского» на матчах турнирного оператора *Starladder* как такового реверс-инжиниринга не выполняется, на компьютере игрока античит не производит вычислений, данные собираются и отправляются в облако. Также автоматические блокировки не реализуются. Решение о нарушении правил проведения турнира и об использовании запрещенного программного обеспечение выносится судьей. Таким образом, на турнире *ESL India Premiership 2018* был забанен игрок *Optic Gaming* Никиль «forsaken» Кумавата. После экспертной оценки и решения судьи было вынесено решение, что игрок использовал запрещенное программное обеспечение. К коллективу *Optic Gaming* было применено дисциплинарное наказание в виде дисквалификации со стороны *ESL India. Valve Corporation* также ведет реестр дисквалифицированных игроков, которым запрещается участие в турнирах.

Хотя античит-программы и преследуют благие цели, но специфика работы подобного софта, во-первых, влечет за собой риск неправомерных блокировок в том случае, когда мошенническое программное обеспечение не было использовано (ложное срабатывание античит-защиты), а негативные последствия такого ложного срабатывания очень трудно опротестовать. Во-вторых, античит-программы сканируют

¹ Лицензионные соглашения корпораций-разработчиков компьютерных игр с конечным пользователем последовательно закрепляют необходимость использования процедур индивидуального арбитража.

² Право в сфере Интернета: сборник статей / рук. авт. кол. и отв. ред. М.А. Рожкова. М.: Статут, 2018 (СПС «КонсультантПлюс»).

оперативную память компьютера или иной аппаратной платформы, получают доступ к исполняемым приложениям и личным файлам пользователя, что может негативным образом сказываться на обеспечении приватности данных игрока.

С учетом сказанного более разумной представляется судебская модель в киберспорте, где процедура разбирательства предусмотрена регламентом соревнований. Но что же делать миллионам онлайн-игроков, которые просто играют в компьютерные игры?

Виды юридической ответственности за использование чит-программ

В современном компьютерном гейминге существует несколько видов юридической ответственности за жульнические практики.

Гражданско-правовая ответственность применяется в основном в *e-Gaming* сфере. Причем иски подаются как к разработчикам читов, так и к рядовым пользователям читов.

К примеру, очень показательное дело¹ 2019 г., рассматриваемое в Верховном суде Англии, по параллельному² иску *Blizzard Entertainment S.A.S.* и *Blizzard Entertainment Inc.* против *Bossland GmbH*, *Zwetan Letschew* и *Patrick Kirk* (директоров и акционеров немецкой компании). Ответчики, признавшие требования *Blizzard*, способствовали нарушению пользователями своих продуктов (чит-программ и программ по автоматизации игрового процесса – ботов для игр *World of Warcraft*, *Diablo III*, *Hearthstone*) лицензионных соглашений с компанией *Blizzard*. Подобное дело в настоящее время рассматривается между компанией *Ubisoft* и несовершеннолетним подростком – фактическим владельцем компании *MizuSoft*, занимающейся разработкой читов для игры *Rainbow Six Siege*.

Другое дело³ рассматривается Окружным судом Соединенных штатов Восточного района Северной Каролины. Оно возникло по иску

¹ *Blizzard Entertainment SAS, Blizzard Entertainment Inc. v. Bossland GmbH, Zwetan Letschew, Patrick Kirk* [2019] HC_2016-002774 [2019] EWHC 1665 (Ch) (England and Wales High Court).

² Ранее тяжбы велись в немецких судах. См.: 1) *Blizzard v. Bossland* [2012] 5 U 168/11 (the Higher Regional Court of Hamburg); *Hanseatisches Oberlandesgericht. Blizzard v. Bossland Appeal* [2014] 3 U 86/13 (Higher Regional Court of Hamburg); *Hanseatisches Oberlandesgericht Blizzard v. Bossland* [2017] I ZR 253/14 (the Federal Court of Justice); 2) *Blizzard v. Bossland* [2017] I ZR 253/14 (the Federal Court of Justice).

³ *Epic Games Inc. v. Caleb Rodgers* [2019] N/A (United States District Court for Eastern District of North Carolina).

корпорации *Epic Games* к 14-летнему подростку с ником *Sky Orbit*, демонстрировавшему на своем *YouTube*-канале геймплей игры *Fortnite* с использованием читов. Таким образом, игрок нарушил требования лицензионного соглашения о запрете использования читов.

Очень показательным является дело¹, рассматриваемое Окружным судом Соединенных штатов Южного округа Нью-Йорка по иску *TakeTwo Interactive Software Inc.* против *Jhonny Perez*. В судебном процессе было установлено, что *TakeTwo* был «нанесен непоправимый ущерб в результате противоправных действий г-на Переса»: ответчик использовал читерскую программу, которая «создает новые функции и элементы в игре *Grand Theft Auto V*, которые могут быть использованы для нанесения вреда легитимным игрокам». Вследствие этого были сделаны выводы, что «*TakeTwo* теряют контроль над тщательно сбалансированным геймплеем», использование чита «наносит вред игровой среде, отбивая у пользователей охоту делать покупки в будущем и играть в игру», и, наконец, «программа ответчика позволяет пользователю создавать неограниченное количество виртуальной валюты, что подрывает ценообразование в игре и продажи виртуальной валюты». В соответствии с положениями 17 U.S.C. § 101 *et seq* г-н Перес признан виновным в нарушении авторского права, а также в нарушении лицензионного договора. В итоге суд решил, что г-н Перес обязан выплатить корпорации *TakeTwo Inc.* более 150 тыс. долл. США. Это дело проясняет, какие интересы корпорации-правообладателя нарушаются при использовании читерского программного обеспечения.

В то же время в отношении профессиональных киберспортсменов, уличенных в использовании читов или участии в договорных матчах, не применяются меры гражданско-правовой ответственности. И это при том, что в традиционном спорте существует показательное дело, в котором пойманный на допинге после серии побед в «Тур де Франс», титулованный велогонщик Лэнс Армстронг по итогам 10-летнего судебного разбирательства должен выплатить страховой компании *SCA Promotions* 10 млн долл. США².

В профессиональном *e-Sports*, как было упомянуто, реализуется механизм **дисциплинарной ответственности**, который приводит к запрету играть на отдельных категориях турниров за различные нарушение со-

¹ *Take-Two Interactive Software Inc. v. Jhonny Perez* [2014] 1:18-cv-07658 (ПКС) (United States District Court Southern District of New York).

² *SCA Promotions Inc. v. Armstrong*, DC-13-01564, and *SCA Promotions Inc. v. Armstrong*, DC-15-01764, District Court of Dallas County, Texas, 116th Judicial District.

ревновательных правил. Бесспорно, большинство подобных запретов связаны с использованием чит-программ на онлайн- и оффлайн-турнирах. При этом обоснованность банов некоторых игроков вызывает большие вопросы. Например, в декабре 2016 г. игрок немецкого коллектива *Die Bernds Thilo "syken" Phan* получил запрет на участие в турнирах *99Damage* на полгода лишь за то, что играл в команде с человеком, который не имел права участвовать в профессиональном турнире по дисциплине *Counter-Strike: Global Offensive*.

Особого внимания заслуживает то, что Федерация компьютерного спорта России устанавливает особые требования к проведению *e-Sports*-турниров в России.

Так, Министерством спорта РФ утверждены Правила вида спорта «Компьютерный спорт»¹, в п. 5.6.1 которых установлен запрет на использование чит-программ и прочего программного обеспечения, способствующих созданию неравных условий для киберспортсменов при проведении соревнований. Согласно п. 5.7. Правил регулирование запретов на читерство распространяется не только на специализированное читерское программное обеспечение, но и на регулирование параметров отображения внешнего вида вне рамок стандартных настроек игрового клиента, что в целом может не подпадать под квалификацию нелегального читерства, которое запрещается институтами гражданского права, но дает игроку некоторое преимущество в игре. Федерация компьютерного спорта России также ведет список дисквалифицированных киберспортсменов.

Стоит отметить, что упомянутые Правила компьютерного спорта разработаны в соответствии с Правилами и Техническими регламентами Международной федерации компьютерного спорта (*International e-Sport Federation, IESF*). Так, Правила проведения соревнований, утвержденные *IESF*, аналогичным образом запрещают использование читов на турнирах: «Любой читинг, выявленный организаторами турнира по их единоличному усмотрению, будет влечь за собой немедленное аннулирование результатов соревнования и дополнительные санкции в зависимости от степени тяжести нарушения»².

В некоторых национальных правовых порядках внедряется механизм **уголовной ответственности** за разработку читов для компьютерных игр.

¹ Приказ Министерства спорта Российской Федерации от 22.01.2020 № 22 «Об утверждении правил вида спорта «Компьютерный спорт» (URL: <http://pravo.gov.ru> (дата обращения: 12.05.2021)).

² *IESF Competition Regulations International eSports Federation, 2019 // ie-sf.org* (URL: <https://ie-sf.org/governance/regulations> (дата обращения: 14.01.2020)).

Так, в Южной Корее в соответствии с положениями ст. 44 Закона о продвижении игровой индустрии¹ лицо, которое занимается разработкой и распространением компьютерных программ, аппаратов и устройств, связанных с игровой продукцией, с целью нарушения нормального функционирования игровой продукции может наказываться лишением свободы на срок до пяти лет с возложением трудовой повинности или штрафом в размере до 50 млн южно-корейских вон². Так, в 2018 г., по сообщениям южно-корейских средств массовой информации и профильных изданий о киберспорте, в результате обращения компании *Blizzard* с заявлением о разработке и распространении читерского программного обеспечения неустановленным лицом Департаментом по противодействию киберпреступлениям Сеульского отделения Национального агентства полиции был арестован 28-летний гражданин Южной Кореи. Фактические обстоятельства дела, о которых заявлял разработчик онлайн-игры *Overwatch*, были установлены в ходе оперативных мероприятий, виновному было назначено условное наказание.

Представляется, что в настоящее время, несмотря на упорядочивание как спортивных, так и сопутствующих экономических, правовых процессов, происходящих вследствие глобальной институционализации *e-Gaming* и *e-Sports*, ответственность за использование, а также разработку и распространение читов не систематизирована. Думается, что механизмы гражданско-правовой ответственности в *e-Sports* должны существенно расширяться в связи с появлением в данной сфере новых субъектов – киберспортивных организаций (киберспортивных клубов, киберспортивных организаций, мультигейминговых организаций и т.д.), которые выстроены на основе принципов профессионализма и коммерческого интереса.

Развитие киберспортивных состязаний, на наш взгляд, должно предполагать страхование ответственности турнирными операторами, распределение ответственности между игроком, киберспортивной организацией, турнирным оператором и организацией-правообладателем игры. Основанием гражданско-правовой ответственности должны выступать обстоятельства нарушения лицензионных соглашений, где все вышеуказанные субъекты являются полноправными сторонами.

¹ Game industry promotion Act [Enforcement Date 12. Jan, 2019.] [Act No.15859, 11. Dec, 2018., Partial Amendment] // law.go.kr (URL: <http://www.law.go.kr/lsInfoP.do?lsiSeq=205598> (дата обращения: 14.01.2020)).

² Более 43 тыс. долл. США.

При этом существуют перспективы развития правоприменительной практики в такой картине мира: должен быть четкий процессуальный доказательственный стандарт, согласно которому можно было бы определять использование чит-программ. Вполне возможно, что расследование случаев читерства при проведении онлайн- и оффлайн-турниров должно быть делегировано специальным комиссиям при национальных федерациях компьютерного спорта либо судебным органам.

Что касается вопросов дисциплинарной ответственности в *e-Sports*, то практика лайфтайм-банов¹ должна искореняться. Вместо этого должны быть созданы четкие унифицированные правила по применению мер дисциплинарной ответственности. В вопросах внедрения уголовной и административной ответственности нам близка позиция АО «Лаборатория Касперского», согласно которой читы для многопользовательских игр мало чем отличаются от вредоносных программ, а их использование в соревнованиях сравнимо с киберпреступлениями.

При этом стоит отметить, что в Российской Федерации установлена уголовная ответственность за преступления, связанные с допингом: в частности, Уголовный кодекс РФ содержит ст. 230.1 «Склонение спортсмена к использованию субстанций и (или) методов, запрещенных для использования в спорте» и ст. 230.2 «Использование в отношении спортсмена субстанций и (или) методов, запрещенных для использования в спорте». К чему должны быть приравнены читы в *e-Sports* — к допингу или киберкриминалу — вопрос открытый.

В спорах, вытекающих из *e-Gaming* сферы, естественно, никогда не возникнет проблематика, связанная с допингом, спортивным регулированием или индивидуальным судейством и комплексным анализом расследования случаев о применении читов. Регулирование общественных отношений в сфере «потребительского» гейминга, на первый взгляд, более очевидно, а структура договорных отношений — более упорядочено. Но, как мы видим, киберспорт развивается не полностью автономно от большой, многоукладной игровой индустрии, а самые дорогостоящие требования вытекают из той сферы, где есть массовый потребитель. Поэтому защищать обычного игрока должны базовые институты права интеллектуальной собственности, разграничивающие ситуации, когда игрок сознательно хочет приобрести отнюдь не эфемерное игровое преимущество, причинив прямой экономической убыток корпорации-разработчику

¹ Пожизненный запрет на участие в киберспортивных состязаниях.

и правообладателю игры, от случаев, когда потребители, включая несовершеннолетних, использует жульнические, хотя в целом довольно безобидные программные решения для удовлетворения своей страсти к игре.

Заключение

В рамках данной работы нами была проанализирована одна из наиболее актуальных проблем, возникающих в компьютерном гейминге и профессиональном киберспорте – читерство. Такое явление существует на протяжении нескольких десятков лет. Сначала «легализованный» читинг использовали разработчики компьютерных игр, осознанно внедряя в свои продукты чит-коды и «пасхалки» для привлечения дополнительной аудитории и удержания существующей. Но время течет! И от традиционного гейминга отпочковался профессиональный киберспорт, который практически неотличим от традиционного большого и высокобюджетного спорта. Об этом, в частности, может свидетельствовать и тот факт, что крупнейшие спортивные гранды (например, футбольный клуб *Paris Saint-Germain* является владельцем киберспортивной команды *PSG.LGD* по дисциплине *Dota 2*, а футбольный клуб «Локомотив» создал киберспортивное подразделение *Loko Esports Team*) инвестируют деньги, управленческие и организационные ресурсы в киберспорт. И проблема противодействия нечестным практикам, в том числе читерству, становится вполне актуальной.

Вместе с тем при том, что читерство является действием не только аморальным, но и правонарушением с точки зрения гражданского, а иногда и уголовного законодательства, необходимо понимать, что обладателем интеллектуальных прав на игры как программные платформы и для *e-Gaming*, и для *e-Sport* являются большие корпорации, ориентированные на получения прибыли. И никто не застрахован от того, что эти корпорации могут злоупотреблять своими правами при противодействии читерству. В условиях же когда, например, киберспорт становится не только одним из трендов¹ третьего тысячелетия,

¹ При этом важным является тот факт, что согласно данным PwC для современного киберспорта характерен высокий уровень концентрации – 95 % всех доходов в *e-Sports* приходится на 10 стран. В число ведущих стран по объему рынка входит и Российская Федерация (Медиаиндустрия в 2019–2023 гг.: Киберспорт // PricewaterhouseCoopers (URL: <https://www.pwc.ru/ru/publications/mediaindustriya-v-2019/kibersport.html> (дата обращения: 13.01.2020)).

но и общественно значимым явлением¹, то власть корпораций-разработчиков компьютерных игр в ряде аспектов требуется сдерживать. Для этого требуется стимулирование развития системы киберспортивной регуляции: поддержка Международной федерации компьютерного спорта, национальных федераций компьютерного спорта, а также развитие законодательства, в первую очередь, гражданского и конкурентного.

Пристатейный библиографический список

1. Медиаиндустрия в 2019–2023 гг.: Киберспорт // PricewaterhouseCoopers (URL: <https://www.pwc.ru/ru/publications/mediaindustriya-v-2019/kybersport.html> (дата обращения: 13.01.2020)).

2. Право в сфере Интернета: сборник статей / отв. ред. М.А. Рожкова. М.: Статут, 2018. 528 с.

3. Хасанов Э.П. К вопросу о правовом регулировании интеллектуальной собственности в игровой индустрии // *Universum: экономика и юриспруденция*. 2018. № 2 (47) (URL: <http://7universum.com/ru/economy/archive/item/5467> (дата обращения: 13.01.2020)).

4. *Blizzard Entertainment SAS, Blizzard Entertainment Inc. v. Bossland GmbH, Zwetan Letschew, Patrick Kirk* [2019] HC_2016-002774 [2019] EWHC 1665 (Ch) (England and Wales High Court).

5. *Blizzard v. Bossland* [2012] 5 U 168/11 (the Higher Regional Court of Hamburg).

6. *Davidson & Associates, Inc. v. Internet Gateway* [2004] 334 F. Supp. 2d 1164 (2004) (US District Court for the Eastern District of Missouri).

7. *Epic Games Inc. v. Caleb Rodgers* [2019] N/A (United States District Court for Eastern District of North Carolina).

8. Game industry promotion Act [Enforcement Date 12. Jan, 2019.] [Act № 15859, 11. Dec, 2018, Partial Amendment] // [law.go.kr](http://www.law.go.kr/lsInfoP.do?lsiSeq=205598) (URL: <http://www.law.go.kr/lsInfoP.do?lsiSeq=205598> (дата обращения: 14.01.2020)).

9. *Hanseatisches Oberlandesgericht Blizzard v. Bossland* [2017] I ZR 253/14 (the Federal Court of Justice).

10. *Hanseatisches Oberlandesgericht. Blizzard v. Bossland Appeal* [2014] 3 U 86/13 (Higher Regional Court of Hamburg).

¹ Киберспорт признается в качестве официального вида спорта, киберспорт становится элементом учебных программ в высших учебных заведениях, открываются детско-юношеские киберспортивные секции, проводятся международные киберспортивные соревнования, в том числе для укрепления межнационального сотрудничества.

11. IESF Competition Regulations International eSports Federation, 2019 // ie-sf.org (URL: <https://ie-sf.org/governance/regulations> (дата обращения: 14.01.2020)).

12. *Rahul Joshi*. Cheating and Virtual Crimes in Massively Multiplayer Online Games. London: Royal Holloway, University of London, 15 January 2008. 88 p.

13. *SCA Promotions Inc. v. Armstrong, DC-13-01564, and SCA Promotions Inc. v. Armstrong*, DC-15-01764, District Court of Dallas County, Texas, 116th Judicial District.

14. *Take-Two Interactive Software Inc. v. Jhonny Perez* [2014] 1:18-cv-07658 (PKC) (United States District Court Southern District of New York).