

DOI: <https://doi.org/10.60797/IRJ.2024.149.97>

ПРОБЛЕМЫ ПРИМЕНЕНИЯ ПРАВОВОГО РЕЖИМА МУЛЬТИМЕДИЙНОГО ПРОДУКТА К ВИДЕОИГРЕ

Научная статья

Зыгмонт Д.Д.^{1,*}

¹ORCID : 0009-0005-3648-3184;

¹Московский государственный юридический университет имени О.Е. Кутафина, Москва, Российская Федерация

* Корреспондирующий автор (d.zygmont[at]mail.ru)

Аннотация

Несмотря на быстрый рост рынка и общую популярность видеоигр, вызванные широчайшим распространением персональных компьютеров и мобильных устройств, в настоящее время общественные отношения по их поводу упорядочены не в полной мере. В статье автором рассмотрена проблема выработки эффективного правового регулирования для столь комплексного результата интеллектуальной деятельности как видеоигра. С учетом специфики выявленных отношений, возникающих в сфере видеоигр, описаны недостатки в применении режима мультимедийного продукта по отношению к ним. Проанализирована возможность сосуществования таких явлений как «моддинг» и «аутсорсинг» в условиях, если бы видеоигра определялась исключительно как мультимедийный продукт. Акцентируется внимание на необходимость поиска балансов не только между интересами авторов результатов интеллектуальной деятельности, входящих в состав видеоигры, но и между авторами и пользователями.

Ключевые слова: правовой режим, компьютерная игра, видеоигра, программа для ЭВМ, интеллектуальная собственность, результаты интеллектуальной деятельности, правовая охрана.

PROBLEMS OF APPLYING THE LEGAL REGIME OF A MULTIMEDIA PRODUCT TO A VIDEO GAME

Research article

Zygmont D.D.^{1,*}

¹ORCID : 0009-0005-3648-3184;

¹O.E. Kutafin Moscow State Law University, Moscow, Russian Federation

* Corresponding author (d.zygmont[at]mail.ru)

Abstract

Despite the rapid market growth and general popularity of video games, caused by the widespread use of personal computers and mobile devices, at present social relations in relation to them are not fully regulated. In the article, the author examines the problem of developing effective legal regulation for such a complex result of intellectual activity as a video game. Taking into account the specificity of the identified relations occurring in the sphere of video games, the shortcomings in the application of the multimedia product regime in relation to them are described. The possibility of coexistence of such phenomena as "modding" and "outsourcing" in conditions if a video game is defined exclusively as a multimedia product is analysed. The article emphasizes the necessity of finding a balance not only between the interests of the authors of the results of intellectual activity included in a video game, but also between the authors and users.

Keywords: legal regime, computer game, video game, computer programme, intellectual property, results of intellectual activity, legal protection.

Введение

Для российской правовой науки правовое регулирование видеоигр остается весьма интересной проблемой. Определенного консенсуса авторам удалось достигнуть пока лишь по определению видеоигры. Резюмируя выводы отечественных авторов, можно определить видеоигру как весьма сложный результат интеллектуальной деятельности, в состав которого могут включаться и другие, например, литературные произведения (сюжет или сценарий), изображения, музыкальные композиции, персонажи и их внешность, и т.д. [1], [2], [3].

Основные результаты

Как результат интеллектуальной деятельности видеоигра имеет несколько важных особенностей. Во-первых, ее «фундаментом» является программа для ЭВМ, которая, собственно, обеспечивает возможность запуска видеоигры на вычислительном устройстве и возможность построения игрового процесса: создания игровой сцены, появления объектов и персонажей на ней, возможность взаимодействия игрока с игровой сценой или с другими игроками. Без программы для ЭВМ функционирование видеоигры и как следствие ее использование со стороны пользователей невозможно.

Во-вторых, для восприятия видеоигры необходимо дополнительное техническое оборудование (кроме самого вычислительного устройства) – монитор, клавиатура, мышь, руль, джойстик, сенсорный экран и т.д. При этом, видеоигры могут быть предназначены для воспроизведения на различных устройствах.

В-третьих, в отличие от других сложных объектов, особое значение приобретают возможности пользователей по использованию функциональности видеоигры.

В литературе предлагается несколько решений проблемы правового режима видеоигры: классифицировать видеоигру как сложный объект гражданского права в соответствии со ст. 1240 ГК РФ, например, Котенко Е.С. [4] и

Гринь Е.С. [5] предлагают придать ей режим мультимедийного продукта. Архипов В.В. [6] упоминает о возможности применения к видеоигре норм о базах данных, и о возможности создания под нее особого правового режима как самостоятельного объекта. Он также отмечает, что рядом авторов предлагается рассматривать видеоигру исключительно в качестве программы для ЭВМ, такой подход и сейчас применяется Аргентиной, КНР, Канадой, Израилем, Италией [8, С. 60].

В России, несмотря на некоторый недостаток исследований в этой области, наиболее популярным подходом к видеоигре стал именно подход к ней как к мультимедийному продукту [9, С.12-14].

Несмотря на общую популярность такого подхода, представляется, что он не только не решает проблему статуса видеоигры как объекта гражданского права, но и приводит к ее ухудшению. По сути, предлагается закрепить за неурегулированным объектом (видеоигрой) неурегулированный статус мультимедийного продукта. К примеру, на текущий момент в законодательстве Российской Федерации вообще нет такого специального режима – в ГК РФ отсутствует даже его легальное определение. Во всем VII разделе ГК РФ законодатель ограничился всего лишь одним упоминанием мультимедийного продукта в части 1 статьи 1240.

Безусловно, ГК РФ предусматривает для результатов интеллектуальной деятельности и режим сложного объекта, однако, в отличие от правового режима программы для ЭВМ, он прямо не регулирует отношения между пользователями и правообладателями. Правовой режим сложного объекта нацелен на регулирование отношений между лицами, которые участвуют в его создании. Действительно сложно отрицать ту роль, которую играют сценаристы, художники, актеры и другие лица в процессе создания видеоигры. Однако режим программы для ЭВМ предоставляет пользователям особые права, которые не могут быть реализованы при применении конструкции сложного объекта.

Рассмотрим эту проблему на примере. Пользователем приобретается видеоигра, имеющая в своем составе другие результаты интеллектуальной деятельности (сценарий, музыку, персонажей и т.д.), но из-за низкого качества программного кода и программных ошибок ею невозможно (или очень затруднительно) пользоваться по прямому назначению. Такая программа постоянно зависает, закрывается, теряет пользовательские данные. Сложность видеоигр растет, а эффективность стандартных методик тестирования видеоигр падает, что приводит к росту числа ранее не выявленных в процессе разработки ошибок [10].

Правовой режим программы для ЭВМ предоставляет пользователям законную возможность устранить имеющиеся недостатки данного продукта для его дальнейшего личного использования (статья 1280 ГК РФ). Пользователи весьма охотно пользуются этим правом, исправляя как серьезные, так и мелкие программные ошибки, допущенные разработчиками.

Для определенных видеоигр это даже стало своеобразной «визитной карточкой». К примеру, по данным крупнейшего сайта модификаций Nexus Mods набор файлов-исправлений для видеоигры Fallout 4 (2015) скачали более чем 2,6 млн уникальных пользователей, а сам набор находится в списке самых популярных модификаций к этой видеоигре [11].

Правовой режим программы для ЭВМ также закрепляет за пользователями больше возможностей для защиты своих интересов в тех случаях, если предоставленная им программа является некачественной (т.е. она не может выполнять заявленные функции). С целью защиты своих прав субъекты предпринимательской деятельности заключают договоры поставки программного обеспечения или смешанные договоры с элементами лицензионного договора и договора поставки [12]. При этом покупатель (заказчик) классического сложного объекта такими способами защиты воспользоваться не может в принципе.

Стоит также отметить, что заказчики программы для ЭВМ в случае делегирования права на разработку третьему лицу («аутсорсинг») вправе предъявлять требования о применении мер гражданско-правовой ответственности к разработчику, если разработанная им программа для ЭВМ обладает недостатками, которые не позволяют использовать ее по назначению. Сама практика «аутсорсинга» уже давно является отраслевой нормой [13]. При этом заказчик сам решает в каком объеме передавать права на разработку – это может быть как задача по созданию отдельных внутриигровых моделей, механик или игровых персонажей, так и задача по реализации полного цикла разработки и поддержки видеоигры [14].

Вызывает опасение тот факт, что при выдвигании предложений о распространении режима мультимедийного продукта на видеоигры не в полной мере исследовались потребности самой отрасли в таком регулировании. Если рассматривать видеоигру исключительно в качестве мультимедийного продукта, то случае передачи полного цикла разработки иным лицам существует высокий риск признания сотрудника аутсорсинговой компании, руководящего разработкой, в качестве лица, организовавшего создание видеоигры. Или при возникновении спора судом весь договор будет сведен только к нормам о лицензионных договорах и договорах авторского заказа. Обе ситуации могут привести к возникновению у заказчика огромных убытков.

Остаются также и вопросы о возможности сосуществовании конструкции сложного объекта и такого распространенного феномена видеоигр как моддинг – процесса создания пользовательских модификаций, карт и другого внутриигрового контента [15]. Правовой режим программы для ЭВМ в большей степени приспособлен к указанному явлению, поскольку в программировании традиционно распространено свободное программное обеспечение [16]. Режим сложного объекта сделает любой моддинг незаконным без прямого согласия правообладателя, поскольку в случае создания модификаций можно говорить о нарушении целостности сложного произведения (статья 1240 ГК РФ).

Практика показывает, что крупные правообладатели не слишком заинтересованы в предоставлении пользователям таких прав. Показательны недавние изменения условий пользовательского соглашения игры Minecraft. Если раньше небольшая шведская студия-разработчик активно поддерживала сообщество создателей модификаций, то после ее

поглощения со стороны Microsoft были внесены множественные изменения в пользовательское соглашение, ограничивающие возможности пользователей по созданию модов и пользовательских серверов [17].

Есть и другой негативный тренд. Например, в условиях пользовательского соглашения «Creation Kit» (инструмент для создания модификаций к играм компании ZeniMax Media) предусмотрены положения о предоставлении пользователями безвозмездной глобальной лицензии компании на использование их модификаций в любых, в том числе в коммерческих, целях. Этот же документ содержит положение об отказе от принадлежащих пользователям личных неимущественных прав в максимально допустимой законодательством степени [18]. Компания известна практикой продажи пользовательских модификаций во внутриигровых магазинах за реальные денежные средства.

Заключение

Несмотря на сложности в поиске эффективной правовой модели, сущность видеоигры нельзя сводить исключительно к тому или иному результату интеллектуальной деятельности. Как уже отмечалось ранее, в процессе создания видеоигры участвует множество лиц. При этом в законодательстве должны быть не только закреплены соответствующие гарантии для указанных лиц, но и предусмотрены эффективные механизмы защиты их прав. В этой сфере также обнаруживается множество пробелов, например, неясно обладают ли актеры какими-либо правами на свои движения при использовании технологии захвата движений («Motion capture»), обладает ли игровая механика признаками охраноспособности, являются ли внутриигровые активы имуществом пользователей и т.д.

С учетом выявленной проблематики можно сделать следующие краткие выводы:

1. Подход к видеоигре как к сложному объекту и, в частности, к мультимедийному продукту представляется недостаточно продуманным как с теоретической, так и с практической точки зрения. Его поспешное внедрение может оказаться вредным для интересов участников соответствующих правоотношений.

2. Представляется разумным обеспечить баланс между интересами пользователей и интересами правообладателей видеоигр, но такой баланс можно достичь лишь путем разработки особого правового режима для столь же особого результата интеллектуальной деятельности как видеоигра.

3. Несмотря на сложности с возможностью применения существующих правовых конструкций к видеоигре и актуальность этой проблемы, юридическое сообщество на текущий момент не разработало эффективное решение к ней.

Конфликт интересов

Не указан.

Рецензия

Все статьи проходят рецензирование. Но рецензент или автор статьи предпочли не публиковать рецензию к этой статье в открытом доступе. Рецензия может быть предоставлена компетентным органам по запросу.

Conflict of Interest

None declared.

Review

All articles are peer-reviewed. But the reviewer or the author of the article chose not to publish a review of this article in the public domain. The review can be provided to the competent authorities upon request.

Список литературы / References

1. Рощенко С.В. Видеоигра как объект авторских прав в эпоху развития цифровых технологий / С.В. Рощенко // Вестник Университета имени О.Е. Кутафина (МГЮА). — 2022. — № 4 (92). — С. 223–229. — DOI: 10.17803/2311-5998.2022.92.4.223-229.
2. Заплаткин А.В. Компьютерная игра как программа для ЭВМ: проблемы определения правовой природы / А.В. Заплаткин, Р.Ш. Рахматулина // Образование и право. — 2023. — № 7. — С. 402–407. — DOI: 10.24412/2076-1503-2023-7-402-407.
3. Васильев А.А. «Реальные» правовые проблемы виртуальных миров компьютерных игр / А.А. Васильев, Ю.В. Печатнова // Вестник юридического факультета Южного федерального университета. — 2022. — № 9 (4). — С. 26–32. — DOI: 10.18522/2313-6138-2022-9-4-14.
4. Котенко Е.С. Авторские права на мультимедийный продукт: монография / Е.С. Котенко — Москва: Проспект, 2014. — 128 с.
5. Архипов В.В. Интеллектуальная собственность в индустрии компьютерных игр: проблемы теории и практики / В.В. Архипов // Закон. — 2015. — № 11. — С. 61–69.
6. Савельев А.И. Электронная коммерция в России и за рубежом: правовое регулирование / А.И. Савельев. — Москва: Статут, 2016. — 640 с.
7. Корнеев В.А. Программы для ЭВМ, базы данных и топологии интегральных микросхем как объекты интеллектуальных прав / В.А. Корнеев. — Москва: Статут, 2010. — 165 с.
8. Чурилов А.Ю. Правовое регулирование интеллектуальной собственности в игровой индустрии / А.Ю. Чурилов // Интеллектуальная собственность. Авторское право и смежные права. — 2017. — № 10. — С. 59–68.
9. Архипов В.В. Компьютерные игры в юридических исследованиях: к вопросу о предпосылках модели регулирования / В.В. Архипов, А.А. Васильев, Н.Ю. Андреев [и др.] // Вестник Санкт-Петербургского университета. Право. — 2023. — № 1. — С. 5–21. — DOI: 10.21638/spbu14.2023.101.
10. Truelove A. We'll Fix It in Post: What Do Bug Fixes in Video Game Update Notes Tell Us / A. Truelove, E. Santana de Almeida, I. Ahmed. — Madrid, ES: 2021 IEEE/ACM 43rd International Conference on Software Engineering (ICSE), 2021. — P. 736–747. — DOI: 10.1109/ICSE43902.2021.00073.
11. Unofficial Fallout 4 Patch - UFO4P at Fallout 4 Nexus - Mods and community // Nexus Mods. — URL: <https://www.nexusmods.com/fallout4/mods/4598> (accessed: 31.08.2024).

12. Мокшанов А. Некачественное программное обеспечение: защита интересов правопробретателя / А. Мокшанов // Закон. Блог. — 2016 — URL: https://zakon.ru/blog/2016/11/9/nekachestvennoe_programmnoe_obespechenie_zaschita_interesov_pravopriobretatelya (дата обращения: 31.08.2024)
13. Sherif A. Outsourced or off-shored IT functions worldwide, as of 2017 / A. Sherif. — 2017. — URL: <https://www.statista.com/statistics/662991/worldwide-cio-survey-outsourced-it-functions/> (accessed: 31.08.2024)
14. Бойцы невидимого фронта: как устроен аутсорсинг в игровой индустрии // DTF. — 2020. — URL: <https://dtf.ru/gamedev/225604-boicy-nevidimogo-fronta-kak-ustroen-outsorsing-v-igrovoi-industrii> (дата обращения: 31.08.2024)
15. Лазарева Ю.А. Границы моддинга компьютерных игр, устанавливаемые пользовательскими соглашениями / Ю.А. Лазарева // Видеоигры, гейминг, киберспорт: правовые вопросы / Под ред. М.А. Рожковой, Р.Л. Лукьянова. — Москва: Развитие правовых систем, 2023. — С. 178–185.
16. Octoverse: The state of open source and rise of AI in 2023. — 2024. — URL: <https://github.blog/news-insights/research/the-state-of-open-source-and-ai/#the-state-of-open-source> (accessed: 31.08.2024)
17. Sidharta F.R. All Minecraft EULA Changes 2023, Explained / F.R. Sidharta. — 2023. — URL: <https://thenerdstash.com/all-minecraft-eula-changes-2023-explained/> (accessed: 31.08.2024)
18. Creation Kit™ Editor End User License Agreement. — 2024. — URL: https://content.cdp.bethesda.net/10/eula/CKSSE_EULA.txt (accessed: 31.08.2024)

Список литературы на английском языке / References in English

1. Roschenko S.V. Videogra kak ob'ekt avtorskih prav v epohu razvitiya tsifrovyyh tehnologij [Video Game as an Object of Copyright in the Era of Digital Technology Development] / S.V. Roschenko // Vestnik Universiteta imeni O.E. Kutafina (MGJuA) [Courier of the Kutafin Moscow State Law University (MSAL)]. — 2022. — № 4 (92). — P. 223–229. — DOI: 10.17803/2311-5998.2022.92.4.223-229. [in Russian]
2. Zaplatkin A.V. Komp'yuternaya igra kak programma dlja EVM: problemy opredelenija pravovoj prirody [Computer game as a program for computer: problems of defining legal nature] / A.V. Zaplatkin, R.Sh. Rahmatulina // Obrazovanie i pravo [Education and Law]. — 2023. — № 7. — P. 402–407. — DOI: 10.24412/2076-1503-2023-7-402-407. [in Russian]
3. Vasil'ev A.A. "Real'nye" pravovye problemy virtual'nyh mirov komp'yuternykh igr ['Real' legal problems of the virtual worlds of computer games] / A.A. Vasil'ev, Ju.V. Pechatnova // Vestnik juridicheskogo fakul'teta Juzhnogo federal'nogo universiteta [Bulletin of the Law Faculty, Southern Federal University]. — 2022. — № 9 (4). — P. 26–32. — DOI: 10.18522/2313-6138-2022-9-4-14. [in Russian]
4. Kotenko E.S. Avtorskie prava na mul'timedijnyj produkt: monografija [Copyright on a multimedia product: monograph] / E.S. Kotenko — Moskva: Prospekt, 2014. — 128 p. [in Russian]
5. Arhipov V.V. Intellektual'naja sobstvennost' v industrii komp'yuternykh igr: problemy teorii i praktiki [Intellectual property in the video game industry: problems of theory and practice] / V.V. Arhipov // Zakon [Law]. — 2015. — № 11. — P. 61–69. [in Russian]
6. Savel'ev A.I. Elektronnaja kommertsija v Rossii i za rubezhom: pravovoe regulirovanie [E-commerce in Russia and abroad: Legal regulation] / A.I. Savel'ev. — Moskva: Statut, 2016. — 640 p. [in Russian]
7. Korneev V.A. Programmy dlja EVM, bazy dannykh i topologii integral'nykh mikroshem kak ob'ekty intellektual'nykh prav [Computer programs, databases and topologies of integrated circuits as objects of intellectual rights] / V.A. Korneev. — Moskva: Statut, 2010. — 165 p. [in Russian]
8. Churilov A.Ju. Pravovoe regulirovanie intellektual'noj sobstvennosti v igrovoj industrii [Legal regulation of intellectual property in gaming industry] / A.Ju. Churilov // Intellektual'naja sobstvennost'. Avtorskoe pravo i smezhnye prava [Intellectual property. Copyright and related rights]. — 2017. — № 10. — P. 59–68. [in Russian]
9. Arhipov V.V. Komp'yuternye igry v juridicheskikh issledovanijah: k voprosu o predposylkah modeli regulirovanija [Bulletin of the Saints-Peterburg university. Law] / V.V. Arhipov, A.A. Vasil'ev, N.Ju. Andreev [et al.] // Vestnik Sankt-Peterburgskogo universiteta. Pravo [Vestnik of Saint-Petersburg university. Law]. — 2023. — № 1. — P. 5–21. — DOI: 10.21638/spbu14.2023.101. [in Russian]
10. Truelove A. We'll Fix It in Post: What Do Bug Fixes in Video Game Update Notes Tell Us / A. Truelove, E. Santana de Almeida, I. Ahmed. — Madrid, ES: 2021 IEEE/ACM 43rd International Conference on Software Engineering (ICSE), 2021. — P. 736–747. — DOI: 10.1109/ICSE43902.2021.00073.
11. Unofficial Fallout 4 Patch - UFO4P at Fallout 4 Nexus - Mods and community // Nexus Mods. — URL: <https://www.nexusmods.com/fallout4/mods/4598> (accessed: 31.08.2024).
12. Mokshanov A. Nekachestvennoe programmnoe obespechenie: zaschita interesov pravopriobretatelya [Low-quality software: protection of the interests of the legal owner] / A. Mokshanov // Zakon. Blog [Law. The blog]. — 2016 — URL: https://zakon.ru/blog/2016/11/9/nekachestvennoe_programmnoe_obespechenie_zaschita_interesov_pravopriobretatelya (accessed: 31.08.2024) [in Russian]
13. Sherif A. Outsourced or off-shored IT functions worldwide, as of 2017 / A. Sherif. — 2017. — URL: <https://www.statista.com/statistics/662991/worldwide-cio-survey-outsourced-it-functions/> (accessed: 31.08.2024)
14. Bojtsy nevidimogo fronta: kak ustroen outsorsing v igrovoj industrii [Fighters of the invisible front: how outsourcing works in the gaming industry] // DTF. — 2020. — URL: <https://dtf.ru/gamedev/225604-boicy-nevidimogo-fronta-kak-ustroen-outsorsing-v-igrovoi-industrii> (accessed: 31.08.2024) [in Russian]
15. Lazareva Ju.A. Granitsy moddinga komp'yuternykh igr, ustanavlivaemye pol'zovatel'skimi soglashenijami [The boundaries of computer game modding set by user agreements] / Ju.A. Lazareva // Видеоигры, гейминг, киберспорт: правовые

voprosy [Video games, gaming, cybersports: legal issues] / Ed. by M.A. Rozhkovoj, R.L. Luk'janova. — Moskva: Razvitie pravovyh sistem, 2023. — P. 178–185. [in Russian]

16. Octoverse: The state of open source and rise of AI in 2023. — 2024. — URL: <https://github.blog/news-insights/research/the-state-of-open-source-and-ai/#the-state-of-open-source> (accessed: 31.08.2024)

17. Sidharta F.R. All Minecraft EULA Changes 2023, Explained / F.R. Sidharta. — 2023. — URL: <https://thenerdstash.com/all-minecraft-eula-changes-2023-explained/> (accessed: 31.08.2024)

18. Creation Kit™ Editor End User License Agreement. — 2024. — URL: https://content.cdp.bethesda.net/10/eula/CKSSE_EULA.txt (accessed: 31.08.2024)