

## ПРОБЛЕМЫ ПРАВОВОГО РЕЖИМА КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

**В.В. Саньков, студент**  
Томский государственный университет  
(Россия, г. Томск)

DOI:10.24412/2500-1000-2023-2-2-203-206

**Аннотация.** В данной статье рассматриваются компьютерные игры как объект авторского права. В работе дается определение понятие компьютерная игра и сравнение ее с видеоигрой, также, выделены признаки компьютерной игры и обобщены подходы, сформировавшиеся в отечественной и зарубежной литературе. В работе уделяется внимание консолидации закона и игровой индустрии в части нормативного определения компьютерной игры, объектов из которых она состоит и круга авторов, принимающих участие при ее создании.

**Ключевые слова:** авторское право, правовой режим, компьютерная игра, видеоигра, программа для ЭВМ, мультимедийный продукт, автор, результат интеллектуальной деятельности.

На сегодняшний день, индустрия компьютерных игр является одной из самых быстро развивающихся отраслей экономики. По подсчетам портала Games Industry общий объем рынка видео игр на декабрь 2022 года составил 184,4 миллиарда долларов [1]. В свое время, интерес к видеоиграм возрос также благодаря объективным причинам, связанным с пандемией. В России игровая индустрия не «разрослась» до масштабов сравнимых с США, Японией или некоторых стран Европы, соответственно не получила должного внимания со стороны законодателя. Поэтому, нельзя не заметить, что она сталкивается со множеством сложностей в сфере интеллектуальной собственности – от неоднозначности определения видеоигр в качестве объекта авторского права до проблем, связанных с использованием в играх уже существующих объектов интеллектуальной собственности и приравненных к ним средств индивидуализации. Таким образом, актуальность исследования связана с популяризацией компьютерных игр и отсутствием в законодательстве и практике Высших судов положений способных однозначно и в достаточной мере определить правовое положение компьютерных игр.

Первое, с чем приходится столкнуться на практике это с использованием таких терминов как «компьютерная игра» и «видеоигра» в качестве синонимов. Ввиду

этого, в доктрине есть точка зрения, в соответствии с которой данные понятия не отождествляются, так как предполагается, что в термине «компьютерная игра» акцент делается именно на компьютерном коде и программе, при помощи которой игра функционирует, тогда как термин «видеоигра» отсылает к визуальной составляющей, что отходит на второй план при таком разделении. Такой подход нельзя назвать корректным, поскольку сложно представить игру не имеющей визуальной части, позволяющей установить связь между игроком. Но и очевидно, что без кода видеоигра также не будет игрой. Поэтому, стоит согласиться с мнением Д.В. Овчарова, который предлагает рассматривать «видеоигру» и «компьютерную игру» как «общее» и «частное», где единственным критерием отличия будет являться платформа, с помощью которой игрок взаимодействует с игрой (компьютер, игровая консоль, мобильный телефон и т.д.) [2]. В свою очередь Л.Ю. Киселевой делает акцент на том, что отечественная доктрина не выработала определение видеоигре и поэтому автор справедливо приводит в пример, определение, встречающееся в иностранной научной литературе. Зарубежная доктрина рассматривает видеоигру как способ взаимодействия игрока с платформой, которая имеет электронный визуальный дисплей, позволяющий игроку или

нескольким игрокам взаимодействовать друг с другом и виртуальным пространством поддерживаемое их эмоциональной привязанностью [3].

Можно полагать, что данное определение в достаточной мере отражает суть явления, однако ряд характеристик остаются за бортом. В определении не упоминается о наличии специального программного кода, за счет которого функционирует игра на соответствующей платформе в интерактивном режиме, то есть позволяет изменять внутриигровое пространство и реагировать на действия игрока. Таким образом, определение, приводимое в зарубежной науке, также требует доработки.

Исходя из вышесказанного, можно определить, что видеоигра представляет собой программный код, за счет которого платформа с помощью визуального дисплея выводит игровой контент на обозрение игроку, который в силу своей эмоциональной привязанности взаимодействует с этой платформой, фиксирующей результат его действий с внутренним миром игры и(или) другими игроками. Следовательно, при определении компьютерной игры необходимо заменить платформу на компьютер.

В самом ГК РФ или в каком-либо ином нормативном акте отсутствует определение понятию «видеоигра или компьютерная игра», поэтому следует ориентироваться на предложения, содержащиеся в отечественной или зарубежной доктрине.

Чурилов А.Ю., в своей монографии, делает акцент на главную проблему правового режима компьютерных игр и приводит несколько подходов, которые сложились в России по данному вопросу [4].

- компьютерная игра рассматривается как программа для ЭВМ;

- компьютерная игра представляет собой сложный мультимедийный продукт (сложный объект);

- компьютерная игра регулируется как аудиовизуальное произведение;

- комплексный подход, объединяющий все предыдущие.

Однако, несмотря на множественность подходов, в силу технической природы игры, объективным будет рассматривать

ее в качестве сложного мультимедийного продукта, состоящего из нескольких как охраноспособных, в том числе и аудиовизуального произведения, так и неохраноспособных элементов. И не следует ограничиваться только буквальным толкованием ст. 1261 ГК РФ так как это сужает правовое представление о компьютерной игре.

Анализ судебной практики также не дает однозначных ответов. Изначально, компьютерные игры классифицировались как программы для ЭВМ [5], ввиду того, что правоприменитель делал акцент на главную составляющую игры – программный код, который является ядром игры. Однако, в таком случае, исходя из определения видеоигры, которое было предложено выше, не учитываются другие ее элементы, помимо программного кода – игровой контент, персонажи, геймдизайн, музыка и т.д.

С другой стороны, компьютерную игру нельзя назвать и аудиовизуальным производением, так как оно состоит из зафиксированных серий, связанных между собой изображений и предназначено для зрительного и слухового восприятия, что исключает наличие программного кода, с помощью которого создается программа для ЭВМ представляющую собой «форму» игры.

Рассматривая видеоигру в качестве мультимедийного продукта (сложный объект), стоит учитывать, положение п. 1 ст. 1240 ГК РФ, в соответствии с которым мультимедийный продукт сочетает в себе несколько творческих элементов, выступающих как единое целое. И самым важным из этих элементов является программа для ЭВМ, наличие которой способствует объединению всех, казалось бы, самостоятельных результатов интеллектуальной деятельности [6].

Таким образом, компьютерная игра будет выступать, как выраженный в электронной (цифровой) форме объект авторского права, который включает в себя несколько самостоятельных результатов интеллектуальной деятельности (таких, как, сценарий, программный код, музыкальные композиции, персонажи и другое) и с по-

мощью электронной вычислительной машины (компьютера) функционирует в процессе взаимодействия с игроком [7].

Можно выделить следующие специфические признаки мультимедийного продукта:

- виртуальность;
- сложность;
- интерактивность;
- выражение в электронной (цифровой)

форме.

Виртуальность выражается в использовании объекта посредством электронных платформ, сложность предполагает признаки тождественные для сложного объекта, интерактивность означает возможность взаимодействия пользователя с мультимедийным объектом, реагирующим на его действия, и все это облекается в цифровую форму.

Подход, при котором компьютерная игра рассматривается в качестве мультимедийного продукта является наиболее состоятельным и популярным. Так, помимо отечественных ученых, такой позиции придерживаются и зарубежная доктрина.

Дальше всего в этом вопросе ушло США приняв в 1976 году Закон об авторском праве, в соответствии с которым компьютерная игра уже на тот момент была признана в качестве аудиовизуального произведения. В дальнейшем риторика изменилась, и начал превалировать подход, согласно которому компьютерные игры регулировались как сложный объект авторского права. Связано это с тем, что США являются держателем индустрии компьютерных игр. Множество разработчиков ориентируются на рынок США при создании игр, и на фоне этого сформировалась обширная судебная практика, изменившая подход к пониманию правового режима компьютерных игр.

Следует подчеркнуть, что более современная отечественная судебная практика также пошла по пути классификации ком-

пьютерных игр в качестве сложного объекта авторского права [8].

Процесс создания видеоигры занимает немало времени ввиду своей сложности и творческого характера. Крупные игровые компании насчитывают тысячи работников, сотни из которых могут одновременно трудиться лишь над одним проектом. И у каждого из них своя задача – одни заняты сценарием, другие программным кодом, третьи пишут музыку, а четвертые разрабатывают дизайн персонажей и внутриигровых локаций. Следовательно, исходя из сложности процесса создания игры можно выделить четырех авторов компьютерной игры, а именно: сценариста, дизайнера, композитора и программиста. Также, в создании игры участвуют и другие лица – актеры захвата движений и озвучки, звукооператоры и другие лица. Однако, авторами компьютерной игры они являться не будут, так как не вносят существенный вклад в ее создание и не играют определяющую роль [9]. Эти лица будут иметь авторские права на созданный ими результат интеллектуальной деятельности. Таким образом, предлагается закрепить на законодательном уровне круг авторов, как это было сделано с аудиовизуальным производением.

Резюмируя, следует сказать, что компьютерная игра действительно является мультимедийным продуктом, состоящего из сценария, персонажей, музыкальных композиций, геймдизайна и т.д. Объединившись, все это становится виртуальным и интерактивным при использовании программного кода. Поэтому, недостаточно считать компьютерную игру лишь программой для ЭВМ или аудиовизуальным производением, иначе из связи выпадают все вышеназванные объекты. Все это должно использоваться как единое целое, в противном случае не будет реализован единый художественный и идейный замысел.

#### Библиографический список

1. GamesIndustry.biz presents... The Year In Numbers 2022. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.gamesindustry.biz/gamesindustrybiz-presents-the-year-in-numbers-2022> (дата обращения 29.01.2023)
2. Овчаров Д.В. Сравнительно-правовой анализ терминов «видеоигра» и «компьютерная игра» // Юридическая наука. – 2021. – № 12. – С. 44-48.

3. Киселева Л.Ю. Видеоигры как объекты права интеллектуальной собственности // Образование и право. – 2022. – № 3. – С. 93-99.
4. Чурилов А.Ю. Правовое регулирование интеллектуальной собственности и новых технологий: вызовы XXI века: монография – М.: Юстицинформ. 2020. – С. 45-58.
5. Постановление Федерального арбитражного суда Московского округа от 30.05.2011 № КГ-А41/4600-11 по делу № А41-36671/10.
6. Гринь Е.С. Авторские права на мультимедийный продукт: монография. – М.: Проспект, 2020. – 128 с.
7. Котенко Е.С. Мультимедийный продукт как объект авторских прав: Автореф. дис. ... канд. юрид. наук / МГЮА им. О.Е. Кутафина. – М., 2012. – 26 с.
8. Постановление Семнадцатого арбитражного апелляционного суда от 22 сентября 2020 г. № 17АП-8930/2020-ГКу по делу № А71-4683/2020.
9. Котенко Е.С. Правовой режим компьютерных игр // Актуальные проблемы российского права. – 2010. – № 2. – С. 423-431.

### THE PROBLEM OF THE LEGAL REGIME OF COMPUTER GAMES

**V.V. Sankov**, *Student*  
**Tomsk State University**  
**(Russia, Tomsk)**

***Abstract.** This article discusses computer games as an object of copyright. The paper defines the concept of a computer game and compares it with a video game, also highlights the features of a computer game and summarizes the approaches formed in domestic and foreign literature. The paper focuses on the consolidation of the law and the gaming industry in terms of the normative definition of a computer game, the objects of which it consists and the circle of authors involved in its creation.*

***Keywords:** copyright, legal regime, computer game, video game, computer program, multi-media product, author, result of intellectual activity.*