

УДК 347.78

Щенников Иван Витальевич
помощник руководителя отделения,
Международный коммерческий арбитражный суд
при Торгово-промышленной палате Восточной Сибири.
г. Иркутск, Российская Федерация,
e-mail: shchennikov1999@mail.ru

ПРАВОВОЕ РЕГУЛИРОВАНИЕ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ ПРАВ НА ИГРОВЫЕ ОБЪЕКТЫ, ОСНОВАННЫЕ НА РЕАЛЬНЫХ ПРОТОТИПАХ

Аннотация. Использование в компьютерной игре множество объектов у которых есть реальных прототипы. Как затрагиваются права правообладателя реального объекта используемого в компьютерной игре, с дальнейшей коммерциализацией, без его согласия. Юридические области рисков использования объектов реального мира в виртуальном мире. Юридическая интерпретация терминов компьютерная игра и виртуальный мир.

Ключевые слова: авторское право, интеллектуальная собственность, компьютерные игры, объекты авторского права, виртуальные объекты, персонаж компьютерной игры.

Ivan V. Shchennikov
Assistant to the Head of the Division
International Commercial Arbitration
Court at the East Siberia Chamber
of Commerce and Industry
Irkutsk, Russian Federation
e-mail: shchennikov1999@mail.ru

LEGAL REGULATION OF INTELLECTUAL RIGHTS TO GAME OBJECTS BASED ON REAL PROTOTYPES

Abstract. Using in a computer game a lot of objects that have real prototypes. How the rights of the owner of the real object used in the computer game are affected, with further commercialization, without his consent. Legal areas of risks of using real world objects in the virtual world. Legal interpretation of terms computer game and virtual world.

Keywords: copyright, intellectual property, computer games, copyright objects, virtual objects, computer game characters.

Говоря о компьютерной игре с точки зрения права или общественного понимания, мы, презюмируя, имеем в виду определенный виртуальный мир,

который не существует в рамках реальной действительности, но, между тем, обладает некой формой и существенными признаками, позволяющими отличать его от других виртуальных объектов.

Важно отметить, что термин компьютерная игра и виртуальный мир с законодательной точки зрения не имеют легальной трактовки, что может порождать некоторые трудности при регулировании вопросов появляющихся в современном праве (теоретического и практического характера).

Между тем, ряд зарубежных авторов-правоведов, а также современная отечественная доктрина, отмечают, что понятие виртуального мира пересекается, но не совпадает с понятием компьютерная игра, поскольку, последняя есть разновидность виртуального мира. Иными словами, любая компьютерная игра является виртуальным миром, но не любой виртуальный мир является компьютерной игрой [6, с. 97].

Прежде, чем перейти к соотношению объектов реального мира с объектами виртуального мира, определимся с понятиями компьютерной игры и виртуального мира с точки зрения классического права.

Во-первых, компьютерную игру можно рассматривать как программное обеспечение, созданное для воспроизведения игрового пространства и реализации игровой механики, в том числе, правил игры [6, с. 97].

Во-вторых, под компьютерной игрой, в широком смысле и с точки зрения ч. 4 Гражданского Кодекса Российской Федерации (далее ГК РФ) [3], можно понимать определенный результат интеллектуальной деятельности (далее РИД). В таком случае, компьютерная игра приобретает охраноспособность как на национальном, так и на международном уровне.

В-третьих, компьютерные игры как объект правоотношений, можно рассматривать не только, как РИД, но и как информацию, поскольку, согласно п.1 ст. 2 Федеральный закон от 27.07.2006 N 149-ФЗ "Об информации, информационных технологиях и о защите информации" [4]. Под информацией следует понимать - сведения (в том числе, сообщения, данные) независимо от формы их представления. В нашем случае, компьютерные игры, безусловно, попадают под данное определение (например, персональные данные о пользователях)

Что касается виртуального мира, то его можно понимать как способ обмена информацией, такой подход характерен информационному праву.

Другие авторы интерпретируют виртуальный мир, как моделируемая компьютерными средствами относительно постоянная среда, предназначенная для взаимодействия между пользователями посредством цифровых образов [5, с. 95].

Обращаясь к опыту зарубежных исследователей, которые рассматривают виртуальный мир через систему его признаков (обязательных и факультативных), мы можем сформулировать следующее определение: Виртуальный мир - это моделируемая компьютерными средствами среда, предназначенная для "заселения" и взаимодействия между пользователями (аватарами), которая может предусматривать пользовательский контент (сюжет и.т.д) и не исключаящая экономическую систему (как виртуальную, так и оборот реальных денег) [11].

Ключевыми признаками в данном определении являются, во-первых, воссоздание определенного пространства, а, во-вторых, возможность взаимодействия в этом пространстве между пользователями.

В рамках настоящей статьи, мы будем рассматривать виртуальные миры, для которых характерно наличия не одного пользователя (аватара), а нескольких (многопользовательские игры).

Теперь, ознакомив читателя с понятийной основой темы, перейдем к интересующим нас вопросам в рамках данной статьи. Нередки случаи, когда объекты реального мира, которые имеют также реального правообладателя, могут заимствоваться и использоваться при создании (или добавляться в уже созданный) виртуального мира без согласия правообладателя в реальном мире.

Мало того, такие объекты могут иметь экономический или популяризирующий интерес, например, из-за своей популярности в реальном мире, они могут иметь определенный внутриигровую ценность для игроков, чем разработчики виртуального мира могут воспользоваться.

Например, игрок (пользователь) может “задонатить” [13] некую сумму реальной валюты на счет создателей игры (разработчиков), и тем самым, приобрести в рамках виртуального мира данный предмет в свое личное пользование.

Таковыми объектами могут быть: виды оружия, военной техники, автомобили, архитектурные постройки, музыкальные произведения, воспроизведение произведений искусства и. д. р. В качестве примера обратим внимание на популярные виртуальные миры у СНГ комьюнити [14] как Warface [15], где игроки могут купить известные виды российского или зарубежного оружия, которые дают дополнительное преимущество в игре, за реальные деньги или World of Tanks [16], игра построенная вокруг событий второй мировой войны, где игроки за реальные деньги, также могут приобрести определенный вид военной техники (преимущественно танки).

Логически вытекает вопрос, с какими юридическими рисками может столкнуться игровая компания, при внедрении спорных объектов реального мира в виртуальную среду и как в такой ситуации может действовать правообладатель объекта из реального мира?

Теоретически, нам близка позиция, согласно разработчик компьютерной игры может столкнуться с юридическими рисками в области:

1. Товарного знака;
2. Промышленного образца;
3. Авторское право;
4. и Недобросовестная конкуренция;

Представив себе ситуацию, в которой внешний вид виртуального объекта (например, машины или любой другой техники, оружия и.т.д) используемый в игре зарегистрирован как Товарный знак в реальном мире, по классу соответствующему компьютерной игре. Такое совпадение могут создавать юридические препятствия для правообладателя игры, поскольку будут нарушать нормы гражданского законодательства в области исключительного права на товарный

знак (использование товарного знака без разрешения правообладателя). Конечно, есть и исключения, когда некий товарный знак упоминается в художественном тексте (например, герои зарядили оружие и произвели выстрел из танка Т-34), в таком случае, говорить об использовании товарного знака довольно затруднительно.

В другом примере представим, что разработчик воспроизвел произведение искусства в трехмерном пространстве в игре (например, картину «Мона Лиза»), такое действие можно классифицировать как воспроизведение, использование произведения, что составляет неотъемлемую часть исключительного права автора пп. 1 п. 2 ст. 1270 ГК РФ (незабываем, что речь идет о коммерческом или популяризирующем использовании объекта реального мира в виртуальном мире, поэтому случае свободного использования в данной ситуации неприменимы).

Сложнее квалифицировать ситуацию, когда в игровой мир была добавлена техника, поскольку у любого транспорта есть свои чертежи и дополнительные материалы, которые сами по себе могут охраняться авторским правом, однако практическое воплощение такого объекта в виртуальном мире не будет нарушать авторское право на создание такого объекта в реальном мире, поскольку по советской юридической природе танк Т-34 в реальном мире, и этот же танк, воспроизведенный в игре World of Tanks буду различаться, хотя бы потому, что последний был смоделирован через компьютерную программу, в которой работает совершенно другая механика действий, не характерная для реального мира.

Сложность же возникает в аспекте дизайна такого объекта (в нашем случае, танка Т-34), поскольку одно из исключительных прав охраняемых авторским правом это дизайн произведения, за исключением случаев использования функциональной составляющей, которая конкретным творческим элементом дизайна не имеет (например, воспроизведение колес от машины). Если на автомобиле Калинкова, добавленного в компьютерную игру, прорисовали какой-то элемент дизайна (узоры, граффити и.т.д), в таком случае можем говорить о нарушении авторского права на неприкосновенность произведения в области дизайна, поскольку изначально, правообладатель оружия, придал по своему внутреннему усмотрению, окрас для такого оружия.

В случае с недобросовестной конкуренцией мы руководствуемся общим правилом, согласно которому такая конкуренция нарушает именно интеллектуальные права и именно конкурента. Учитывая положение Парижской Конвенции по охране промышленной собственности [2] ст. 10.bis, которая прямо запрещает любые действия, способные каким бы то ни было способом вызвать смешение в отношении предприятия, продуктов или промышленной или торговой деятельности конкурента, правда представить себе ситуация, в которой игровая компания конкурировала таким способом с другой технической компанией, довольно сложно, на фактические, подобные ситуация имеют место быть.

Как итог всего выше сказанного, использование реальных объектов в компьютерной индустрии, как на стадии разработки, так и на стадии функцио-

нирования проекта, может составлять предмет юридического риска для игровой компании, если последняя не состоит в лицензионных отношениях с правообладателем объекта по поводу интеллектуальной собственности.

Интересное исключение из этого правила имеется в практике США, в деле *Brown v. Entertainment Merchants Association* [12]. Суть спора заключается в следующем, ассоциации, представляющие игровые компаний, которые создают, публикуют, распространяют, продают видео игры, подали декларативный иск против штата Калифорнии, который налагал ограничения и требования маркировки на продажу или аренду «жестоких видеоигр» несовершеннолетним. Основанием подачи иска было нарушение, как считали истцы, первой поправки Конституции США, а именно свободы слова и творческой деятельности.

Не вдаваясь в социальные проблемы принятия такого закона, отметим что решением большинства судей Верховного суда, иск был удовлетворен, мотивируя это тем, что компьютерные игры передают некую идею, в том числе и социальные сообщения, через привычные элементы (персонажи, диалоги, музыку или сюжет, а также, через особенности, характерные для виртуальной среды) – этих фактом достаточно для защиты компьютерных игр первой поправкой.

Нам же интересен данный пример с точки зрения аналогии первой поправки Конституции США и ст. 29 и ст. 44 Конституции Российской Федерации [1]. Иными словами, если некий реальный предмет используется в художественном произведении (а компьютерная игра относится к таковым), такое использование может охраняться конституционным правом на свободу творчества и его выражения и свободу слова.

Если реальный объект, добавленный в виртуальный мир имеет скорее дополнительный, а не основной сюжетный замысел (носит отсылочный характер, создает атмосферу событий и времени), тогда такое воспроизведение можно рассматривать как реализацию своих конституционных прав. Например, при игровой сюжетной линии, события которой происходят на диком западе, использование игровым персонажем (ковбоем и др.) револьвера (который имеет реального правообладателя) будет носить именно отсылочный характер к той эпохе, польку зрительский эффект формируется за счет целостной атмосферы, а не конкретно или в большей степени, револьвера.

А если добавить не объект реального мира, а настоящего человека? Да, в современных компьютерных играх, при поддержке технологического прогресса в области захвата движения, возможны и такие пересечения реального и виртуального миров. Это правовое новшество также должно регулироваться, защищаться, а в дальнейшем и развиваться на законодательном уровне, в практической деятельности, и доктрине.

Как мы уже отмечали ранее, компьютерные игры по своей природе являются разновидностью объектов авторских прав, перечень которых является открытым, эта позиция неоднократно находила свое отражение в научных трудах отечественных и зарубежных ученых [8, с. 44] и судебной практики.

Термин “персонаж” уже хорошо известен современной теории и практики (как отечественной, так и зарубежной). Так, согласно п. 82 Постановление Пле-

нума Верховного Суда РФ от 23.04.2019 N 10 "О применении части четвертой Гражданского кодекса Российской Федерации", под персонажем следует понимать "совокупность описаний и (или) изображений того или иного действующего лица в произведении в форме (формах), присущей (присущих) произведению: в письменной, устной форме, в форме изображения, в форме звуко- или видеозаписи, в объемно-пространственной форме и др." [5].

Не критичен, на наш взгляд, тот факт, что легального определения персонажа в законе отсутствует. И как справедливо отмечает В. Л. Энтин, вводить искусственное понятие (персонажа), которое создаст единый образ для всех видов творческой деятельности, опасно и сравнимо с запретом на творчество как таковое [10, с. 2].

Если углубиться в терминологию, то под "персонажем компьютерной игры" можно понимать - самостоятельный результат интеллектуальной деятельности (творческой деятельности), выраженный в электронной (цифровой) форме, имеющий свой индивидуальный образ, характер и другие отличительные признаки, позволяющие отличать его от других моделируемых персонажей, и являющийся частью мультимедийного продукта.

Некоторые авторы, определяют персонажа как "виртуальную фигурку, которую игрок выбирает на свой вкус как свое альтер-эго" [9, с. 62], что на наш взгляд является узким пониманием данного термина, поскольку не в любой компьютерной игре (будь то однопользовательская или многопользовательская игра) присутствует функционал относительно создания героя по своему творческому взгляду, что является ключевым критерием, если речь заходит о создании персонажа игроком, который руководствуется внутренним видением себя.

В рамках настоящего исследования, нас заинтересовал зарубежный подход к толкованию термина "персонаж", где к таковому относят не только вымышленных героев (что характерно для отечественного права), но и актеров, исполняющих те или иные роли, в результате чего права на персонаж в таком широком понимании тесно связаны с правами артистов, а также правами граждан на использование их изображений [7, с. 83].

В качестве примера возьмем недавние и будущие игровые новинки, главными персонажами которых выступают реальные актеры, которые не просто озвучили персонажа, а придали ему характер, индивидуальную механику движения с помощью техники захвата движения, иными словами, актеры играли очередную роль, но уже не в кино, а в компьютерной игре.

В качестве первого примера обратим внимание на компьютерную игру "Death Stranding" выпущенную в 2019 году японской студией Kojima Productions. Особенность данного игрового проекта заключается в том, что главные роли исполнили знаменитые, для мирового кино, актеры, такие как: Норман Ридус, примечательно, что данный актер уже сталкивался с игровой индустрией, в 2013 г. его персонаж появился в игре по сериалу "Ходячие мертвецы", датский актер Мадс Миккельсен, французская актриса Леа Сейду и др. [17].

А из будущих проектов примечательна мультиплатформенная игра “Cyberpunk 2077” разработанная польской студией CD Projekt RED, в которой, в качестве одного из главных персонажей, выступил голливудский актер Киану Ривз [18].

Резюмируя, хочется отметить, что зарубежная практика, при которой персонаж компьютерной игры (виртуального мира) смоделирован или прямо спроецирован с реального человека (актера, политика и др.) при помощи современных технологий в будущем может приобрести свою популярность, и даже стать чем-то обыденным. Что характерно, это должно стать таковым и для права, в частности, авторского права, поскольку нормы последнего регулируют подобные юридические механизмы в современных реалиях.

Список используемой литературы

1. Конституция Российской Федерации (принята всенародным голосованием 12 дек. 1993 с изменениями, одобренными в ходе общероссийского голосования 01 июля .2020) // СПС «КонсультантПлюс».
2. Конвенция по охране промышленной собственности (Заключена в Париже 20 март. 1883) (ред. от 02 октяб.1979) // Закон. – № 7. – 1999 (извлечение).
3. Гражданский кодекс Российской Федерации (часть четвертая) : Федер. закон РФ от 18 дек. 2006 № 230-ФЗ : (ред. от 31 июля. 2020) // Собрание законодательства РФ. – 25 дек. 2006. – № 52 (1 ч.). – ст. 5496.
4. Об информации, информационных технологиях и о защите информации : Федер. закон РФ от 27 июня. 2006 № 149-ФЗ : (ред. от 08 июля. 2020) // Собрание законодательства РФ. – 31 июля. – 2006. – № 31 (1 ч.). – ст. 3448.
5. О применении части четвертой Гражданского кодекса Российской Федерации : Постановление Пленума Верховного Суда РФ от 23 апр. 2019 N 10 // Бюллетень Верховного Суда РФ. – № 7. – июль. – 2019.
6. Архипов В. В. Виртуальное право. Основные проблемы нового направления юридических исследований / В. В. Архипов // Известия высших учебных заведений. Правоведение. – 2013. – № 2. – С. 93–114.
7. Захарова И. А. Бернская конвенция об охране литературных и художественных произведений и часть четвертая Гражданского кодекса РФ: сравнительный анализ / И. А. Захарова // Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики. – 2012. – №. 7-1. – С. 79 – 84.
8. Охрана персонажа авторским правом Российской Федерации и США / А. Сухарева, Р. Туркин. – Москва : Интеллектуальная собственность. Авторские и смежные права, 2017. – 37–46.
9. Тендрякова М. В. Старые и новые лики игры: игровая специфика виртуального пространства / М. В. Тендрякова // Культурно-историческая психология. – 2008. – № 2. – С. 60 – 68.

10. Энтин В. Л. О контрафакте, Масяне и д'Артаньяне / В. Л. Энтин // ЭЖ-Юрист. – 2009. – № 4.
11. Duranske B.T. Virtual Law. Navigating the Legal Landscape of Virtual Worlds / B. T. Duranske // Chicago, Illinois: ABA Publishing. – American Bar Association. – 2008. – 461 p.
12. Brown v. Entertainment Merchants Association, 564 U.S. 786 (2011). – URL: <https://supreme.justia.com/cases/federal/us/564/786/> (дата обращения 01 дек. 2020).
13. Довольно распространенный игровой сленг, произошедший от английского слова «Donat» - жертвовать, и означает денежное пожертвование кому-, чему-либо.
14. От англ. community “сообщество”, объединение людей по группе интересов.
15. Официальный сат игры. – URL: <https://ru.warface.com/> (дата обращения 30 нояб. 2020).
16. Официальный сат игры. – URL: <https://worldoftanks.ru/> (дата обращения 30 нояб. 2020).
17. Информационная страница Википедии. – URL: https://ru.wikipedia.org/wiki/Death_Stranding (дата обращения 03 дек. 2020).
18. Информационная страница Википедии. – URL: https://ru.wikipedia.org/wiki/Cyberpunk_2077 (дата обращения 03 дек. 2020).