

МИНОБРНАУКИ РОССИИ  
Федеральное государственное бюджетное  
образовательное учреждение высшего образования  
**«САРАТОВСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ  
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ  
ИМЕНИ Н.Г.ЧЕРНЫШЕВСКОГО»**

Кафедра гражданского права и процесса

**Правовая охрана и защита компьютерной игры по гражданскому  
законодательству Российской Федерации**

**АВТОРЕФЕРАТ МАГИСТЕРСКОЙ РАБОТЫ**

магистранта 3 курса 362 группы  
направления подготовки 40.04.01 «Юриспруденция»  
юридического факультета  
Кудряшовой Анастасии Алексеевны

Научный руководитель  
доцент кафедры гражданского  
права и процесса  
к.п.н.

\_\_\_\_\_

М.К. Ананьева

Заведующий кафедрой  
гражданского права и процесса  
к.ю.н., доцент

\_\_\_\_\_

Е.Н. Тогузаева

Саратов 2023

**Во введении** отражена актуальность выбранной темы. Вопросы законодательного регулирования компьютерных игр сейчас стоят как никогда остро, ведь это одна из самых быстроразвивающихся отраслей, тем самым бросая все новые и новые вызовы для законодателя. Оперативное реагирование на активно меняющуюся ситуацию поможет игрокам, авторам, правообладателям компьютерных игр отстаивать свои законные права и интересы.

Несмотря на то, что законодательство старается оперативно реагировать на скоротечные изменения, в научном сообществе активно обсуждаются вопросы и проблемы, которые связаны с законодательным регулированием компьютерных игр, все еще остается множество нерешенных вопросов, которые касаются вопросов охраны, защиты, распоряжения компьютерных игр.

Актуальность выбранной темы также опосредована ростом рынка компьютерных игр с развитием технологий, а также с количеством нерешенных юридических вопросов, их касающихся.

В подтверждение этого объем российского рынка видеоигр по итогам 2021 года достиг 177,4 млрд рублей, увеличившись на 9% в сравнении с 2020-м. Такие данные аналитики маркетплейса игр My.Games (входит в холдинг VK) обнародовали в конце марта 2022 года.

Индустрия развлечений, а в частности компьютерных игр не стоит на месте, влияет на жизнь каждого человека, все активнее и активнее распространяется, поэтому нельзя закрывать глаза на существующие вопросы.

Даже вопрос о правовой природе компьютерной игры не имеет четкого ответа, однако компьютерная игра состоит из нескольких элементов интеллектуальной деятельности, на основании чего делается вывод, что она обладает признаками сложного объекта интеллектуального права. Эти объекты имеют свою собственную взаимосвязанную структуру, сложность которой вызывает дополнительные вопросы регулирования.

Компьютерной игрой занимается целый ряд специалистов, чьи права ни в коем случае нельзя ущемлять.

В совокупности всего вышесказанного тема законодательного регулирования компьютерных игр является дискуссионной, вопросы охраны и защиты компьютерной игры являются актуальными, так как многие из них так и не нашли своего ответа, а тем временем индустрия компьютерных игр не прекращает расти.

**Объектом** исследования магистерской работы выступают общественные отношения, складывающиеся в сфере охраны и защиты компьютерной игры.

**Предметом** исследования являются действующие нормы конституционного, гражданского законодательства, регулирующие отношения в сфере охраны; судебная и правоприменительная практика в сфере интеллектуальной собственности, а конкретно по вопросам компьютерных игр; статистические данные по интеллектуальной собственности и иной официальный эмпирический материал; научные публикации по теме исследования.

**Целью** магистерской работы является комплексное рассмотрение и изучение вопросов охраны и защиты компьютерной игры по гражданскому законодательству РФ.

В соответствии с данной целью поставлены следующие задачи:

- раскрыть понятие компьютерной игры по гражданскому законодательству РФ;
- выявить основные признаки компьютерной игры по гражданскому законодательству РФ;
- сделать сравнительный анализ компьютерной игры и других результатов интеллектуальной деятельности;
- проанализировать основные аспекты охраны компьютерной игры по гражданскому законодательству РФ;
- выявить аспекты регистрации авторских прав на компьютерную игру;

- изучить распоряжение исключительными авторскими правами на компьютерную игру;
- установить вопросы защиты компьютерной игры как «сложного объекта» интеллектуальной собственности;
- выявить способы защиты личных неимущественных и исключительных прав компьютерную игру.

**Степень теоретической разработанности темы исследования:**

На данный момент имеются результаты исследования вопросов охраны и защиты компьютерной игры в гражданском законодательстве РФ, а актуальность ее растет с каждым днем, тем самым повышая интерес научного сообщества к ней. Данной теме посвятили свои работы многие ученые (Макина Т.Е., Морозовой Е.А., Кашку И.П., Никифорова А.А., Овчарова Д.В., Полякова А.Г., Разливинских А.Е. и многие другие).

*Методологической основой* исследования послужил общенаучный диалектический метод познания общественных отношений, социальных явлений, гражданско – правовых норм, связанных с охраной и защитой компьютерных игр. Использовались такие методы, как анализ и синтез, индукция и дедукция, сравнительно – правовой, статистический, историко – правовой и конкретно – социологические методы. Работа выполнена на основе юридического и судебного толкования норм права.

*Правовой основой* исследования выступают международные нормативные правовые акты, Конституция РФ, Гражданский кодекс Российской Федерации, положения отечественного гражданского законодательства и иных нормативных правовых актов, постановления Пленума Верховного Суда РФ.

*Теоретической основой* исследования выступают научные труды специалистов – юристов, посвященные изучению подобных вопросов.

*Эмпирическую основу* составили материалы опубликованной судебной практики, материалы гражданских дел, материалы периодической печати.

*Научная новизна исследования* состоит в том, что настоящая работа

представляет собой научное исследование, в котором предпринимается попытка комплексного исследования вопросов охраны и защиты компьютерной игры в гражданском законодательстве РФ.

**Научно - практическая значимость исследования.** Практическая значимость результатов исследования заключается в возможности использования сформулированных предложений и выводов, для проведения дальнейших теоретических изысканий, а также применения их в процессе совершенствования действующего законодательства в решении спорных вопросов в сфере охраны и защиты компьютерной игры.

Исходя из целей и задач настоящего исследования, **на защиту выносятся следующие положения:**

1) Было предложено юридическое определение «компьютерной игре», как в узком, так и в широком смысле. Так, в узком смысле видеоигра есть сложный объект интеллектуальной собственности или программа для ЭВМ, способная участвовать в гражданском обороте; в широком – самостоятельный объект интеллектуальной собственности, состоящий из отдельных результатов интеллектуальной деятельности, имеющий своего организатора, обладающего на него комплексом соответствующих исключительных прав.

2) В гражданском законодательстве РФ в ст. 1240 ГК РФ действует презумпция договора об отчуждении исключительного права, что в первую очередь отвечает интересам организатора, а не авторов.

Предлагается ввести презумпцию лицензионного договора, так как она наиболее сбалансированно сможет защитить права обеих сторон.

3) Саморегулирование стриминговой отрасли является в данный момент наиболее актуальным из всех других рассмотренных ее вариантов законодательного регулирования. Свободный стриминг приведет к нарушению прав правообладателей компьютерных игр, а стриминг без отдельного разрешения, но за вознаграждение правообладателю приведет к

появлению новых сложных юридических конструкций, усложнению доступа новичков в стриминговую сферу.

4) Так как список авторов законодательно не определен, для защиты их прав предлагается законодательно его оформить по аналогии со ст. 1263 ГК РФ, так как индустрия видеоигр является на сегодняшний день быстрорастущей и занимающей огромное место в экономике РФ.

*Структура работы* обусловлена целями и задачами исследования, сущностью анализируемых проблем и соответствует логике изложения, включает введение, три главы с параграфами и подпараграфами, заключение, список использованных источников.

### **Основное содержание работы.**

В первой главе «Характеристика компьютерной игры как сложного объекта интеллектуальных прав», раскрывая понятие компьютерной игры по гражданскому законодательству РФ были сделаны следующие выводы: «компьютерная игра» и «видеоигра по своему значению термины имеют один смысл, однако термин «компьютерная игра» означает игру, которая запускается на компьютере, а не на иной другой платформе.

Было дано юридическое определение «компьютерной игре», как в узком, так и в широком смысле. Так, в узком смысле видеоигра есть сложный объект интеллектуальной собственности или программа для ЭВМ, способная участвовать в гражданском обороте; в широком – самостоятельный объект интеллектуальной собственности, состоящий из отдельных результатов интеллектуальной деятельности, имеющий своего организатора, обладающего на него комплексом соответствующих исключительных прав.

Изучая признаки компьютерной игры был сделан вывод, что она обладает совокупностью признаков, которые характеризуют как мультимедийный продукт, так и программу для ЭВМ, а также обладает своими собственными уникальными признаками:

1) имеет виртуальный характер, так как игроки во время воспроизведение компьютерной игры погружаются в выдуманный виртуальный мир;

2) множество элементов входит в компьютерную игру, что позволяет обозначить ее как сложный объект интеллектуального права. Данная система элементов компьютерной игры формирует систему, где все взаимосвязано между собой и у всего есть свое собственное назначение;

3) интерактивность компьютерной игры, так как игрок во время ее воспроизведение должен так или иначе взаимодействовать с игрой;

4) электронная форма.

При отграничении видеоигры от иного результата интеллектуальной деятельности, нужно ссылаться на ряд признаков, присущие только данному исследуемому объекту: к примеру, видеоигры в отличие от фильмов обладают признаком интерактивности, интернет-сайты, обладая интерактивностью, не являются программами, а код сайта может не охраняться авторским правом.

Анализируя основные аспекты охраны компьютерной игры по гражданскому законодательству РФ во второй главе «Охрана компьютерной игры по гражданскому законодательству РФ», был подведен следующий итог: охраноспособность на элементы видеоигры требует отнесения его к сфере литературы, науки, искусства, существование в объективной форме и чтобы являлось оригинальным.

Компьютерные игры являются сложными объектами, означает применение к ним норм законодательства о сложных объектах.

Для охраны персонажа как самостоятельного результата интеллектуальной деятельности необходимо, чтобы он обладал следующими признаками: например, насколько рассматриваемое лицо прописано в части характера, внешности, насколько оно узнаваемо, есть ли у него какие-либо отличительные черты, которые позволяют его узнать даже вне произведения.

Сценарий компьютерной игры в гражданском законодательстве приравнен к литературному произведению. Программа для ЭВМ состоит из нескольких составляющих: исходный код, объектный код, аудиовизуальные отображения, подготовительные материалы. Если правонарушение направлено на часть программы для ЭВМ, то такое правонарушение будет считаться покушением на всю компьютерную игру, если правонарушение происходит вне программы, то тогда оно подлежит защите как самостоятельный объект интеллектуальной собственности.

Изучая аспекты регистрации авторский прав на компьютерную игру и ее элементы, было достигнуто следующее: зарегистрировать свои авторские права на элементы компьютерной игры можно следующим способом:

Во-первых, зарегистрировать изобразительные, словесные, объемные и иные обозначения можно в качестве товарного знака. Он также дает правообладателю исключительное право на его использование. Зарегистрировать товарный знак на элемент компьютерной игры можно в случае, если он оригинален и уникален. Тогда он будет распространяться на территории всей страны, где зарегистрирован.

Во-вторых, можно запатентовать элементы компьютерной игры в качестве промышленного образца, изобретения, полезной модели.

Патент в таком случае будет зависеть от того, какое новшество вносится в элемент компьютерной игры: если он предлагает какое-либо новое взаимодействие игрока с игрой, то в таком случае на него выдается обычный патент на новое техническое решение, а если предлагает какие-либо визуальные новшества, а не технические, то тогда патентуется уже именно внешний вид и оформляется он как промышленный образец.

Техническое решение же может быть 2 видов: изобретение и полезная модель. Отличия состоят в том, что полезная модель предоставляет охрану только устройствам, а техническое решение может представлять из себя продукт или способ.

Не могут быть запатентованы программы для ЭВМ, а также правила и методы игр, что означает, что саму компьютерную игру запатентовать нельзя, можно запатентовать только ее элементы.

Регистрация происходит в несколько этапов: подача заявления на регистрацию документов и чеком, подтверждающим оплату госпошину, затем происходит формальная проверка документов на регистрируемый результат интеллектуальной деятельности, далее следует экспертиза заявленного элемента компьютерной игры, а затем уже происходит сама регистрация с выдачей специального свидетельства.

Анализируя вопрос распоряжения исключительными правами на компьютерную игру и ее элементов, установлено, что при создании компьютерной игры обычно участвуют организаторы, которые занимаются организационной деятельностью, а также авторы результатов интеллектуальной деятельности. Бывают и случаи соавторства.

Распоряжение между ними исключительными авторскими правами на компьютерную игру и ее элементы происходит посредством заключения договора авторского заказа, лицензионного договора и договора об отчуждении исключительного права. В случае лицензионного договора авторы передают свои исключительные права использования на определённых условиях, а в случае отчуждения исключительного права они их отчуждают.

В гражданском законодательстве РФ в ст. 1240 ГК РФ действует презумпция договора об отчуждении исключительного права, что в первую очередь отвечает интересам организатора, а не авторов.

Предлагается ввести презумпцию лицензионного договора, так как она наиболее сбалансированно сможет защитить права обеих сторон.

При распоряжении правами на компьютерную игры третьим лицам, в них указывается предмет договора – компьютерная игра, подразумевая, что это сложный объект, и в нее входит несколько элементов. Если в ней есть лицензия на одну из частей, то заключается также договор о переводе прав и

обязанностей лицензиата на приобретателя исключительного права на компьютерную игру.

В третьей главе «Защита компьютерной игры по гражданскому законодательству РФ» достигнуты следующие результаты: над компьютерной игрой трудятся множество людей, однако авторами компьютерной игры принято считать продюсера, сценаристов, композиторов, а также программистов, так как они вносят наибольший творческий вклад в компьютерную игру. У остальных сохраняется авторское право на тот результат интеллектуальной деятельности, которые они создали.

Так как список авторов законодательно не определен, для защиты их прав предлагается законодательно его оформить по аналогии со ст. 1263 ГК РФ, так как индустрия видеоигр является на сегодняшний день быстрорастущей и занимающей огромное место в экономике РФ.

Был сделан вывод, что стриминг – доведение компьютерной игры до всеобщего сведения посредством трансляции в Интернете, а также является переработкой.

В соответствии с законодательством персонажи, видеоряд, иллюстрации, названия и так далее не используются стримерами во время воспроизведения компьютерной игры, поэтому закон они не нарушают за это. Исключение составляет лицензированная музыка.

Стриминг осуществляется с согласия правообладателя, которое имеется в лицензионных договорах. Иногда стримы могут выступать в качестве свободного использования, но в очень редких случаях: когда стример включает закрытую трансляцию для близких для некоммерческого использования, в качестве пародии, или цитирования, когда создаются видеобзоры на игры или учебные ролики для повышения навыков игры, к примеру.

Саморегулирование стриминговой отрасли является в данный момент наиболее актуальным из всех других рассмотренных ее вариантов законодательного регулирования. Свободный стриминг приведет к

нарушению прав правообладателей компьютерных игр, а стриминг без отдельного разрешения, но за вознаграждение правообладателю приведет к появлению новых сложных юридических конструкций, усложнению доступа новичков в стриминговую сферу.

Касательно анализа способов защиты личных неимущественных и исключительных прав компьютерную игру, были сделаны следующие выводы: нарушения прав на компьютерную игру могут быть как договорными, так и внедоговорными.

Гражданское законодательство предлагает в ст. 1252 ГК РФ следующие пути защиты исключительных прав на как на компьютерные игры, так и на любые другие результаты интеллектуальной деятельности: «предъявление требования к нарушителю о признании права, о пресечении действий, нарушающих право или создающих угрозу его нарушения, о возмещении убытков, об изъятии материального носителя, о публикации решения суда о допущенном нарушении с указанием действительного правообладателя.»

В ст. 1253 даже предлагает ликвидировать юридическое лицо или лишить статуса индивидуального предпринимателя в случае неоднократного и грубого нарушения исключительных прав по решению суда. «Грубость» нарушения имеет оценочный характер. В суде должны быть изучены характер, продолжительность правонарушений, деятельность юридического лица после и иметь достаточные подтверждения злостного нарушения исключительных прав лица.

Что касается защиты личных неимущественных прав, то перечень способов защиты есть в ст. 1261 ГК РФ: «путем признания права, восстановления положения, существовавшего до нарушения права, пресечения действий, нарушающих право или создающих угрозу его нарушения, компенсации морального вреда, публикации решения суда о допущенном нарушении.»

В **заключении** подводятся итоги рассмотрения комплекса вопросов, связанных с вопросами охраны и защиты компьютерной игры, учитывая их

особую значимость, а также важность совершенствования действующего законодательства. В результате проведённого исследования был выявлен ряд недостатков как теоретического, так и практического характера, и предложены пути их устранения. В частности, сформулированы теоретические выводы, а также предложения по совершенствованию действующего законодательства.