

Виртуальные игры в рамках гражданского права Хубиев Т. Р.¹, Серветник А. А.²

¹Хубиев Тахир Русланович / Khubiev Tahir Ruslanovich – студент,
Институт юстиции;

²Серветник Анна Александровна / Servetik Anna Aleksandrovnа - научный руководитель кандидат юридических наук,
доцент,
кафедра гражданского права,
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
Саратовская государственная юридическая академия, г. Саратов

Аннотация: в статье анализируются проблемы, связанные с юридической стороной виртуальных игр в рамках гражданского права.

Abstract: the article analyzes the problems associated with the legal side of the virtual games in the framework of civil law.

Ключевые слова: виртуальные игры, гражданское право, виртуальные объекты.

Keywords: virtual games, civil law, virtual objects.

Виртуальные игры прочно заняли ведущие позиции в жизни людей.

Новая среда порождает новые рынки. С популярностью виртуальных игр, с повышением их экономической значимости (по прогнозам аналитической компании Newzoo, объем мирового игрового рынка к 2017 г. достигнет 102,9 млрд долл. с совокупным темпом годового роста в 8,1 [9]), увеличиваются проблемы, связанные с юридической стороной данного предмета.

Статья 128 ГК РФ дает перечень возможных объектов гражданских правоотношений, не давая определения. Представляется, что других объектов нет, кроме перечисленных. В связи с этим возникает вопрос, куда следует отнести виртуальные игры в рамках гражданского права. Указанная выше статья предусматривает, что к объектам гражданских прав относятся охраняемые результаты интеллектуальной деятельности и приравненные к ним средства индивидуализации (интеллектуальная собственность), в том числе нематериальные блага [8].

На основе данного положения можно сделать вывод о том, что виртуальная игра является объектом интеллектуальной собственности, так как это продукт интеллекта.

Юридическая природа виртуальных игр у ученых-цивилистов вызывает множество споров.

Так, А. В. Лисаченко утверждает, что онлайн-объекты – это ценные вещи, так как могут покупаться за реальную валюту; данные объекты никак не отражены юридически [3, с. 10].

При этом другой автор, изучивший данную проблематику Яковлев В.Ф., напротив, считает, что виртуальные объекты отражены юридически, так как статьей 128 ГК РФ называет объектом гражданского права термин "благо", и, благодаря гражданским правоотношениям применяются блага не только материальные, но и духовные [2].

С данным положением трудно не согласиться, поскольку виртуальные игры считаются объектом интеллектуальной собственности.

Данное положение подтверждается судебной практикой, где объектами бывают "виртуальные вещи". Суды рассматривают дела с правообладателями виртуальных предметов.

Например, дело относительно героев виртуальной игры «Маша и медведь». «Правообладатели потребовали компенсацию за плагиат каждого персонажа. В постановлении от 08.10.2014 № С01-948/2014 по делу № А50-21004/2013 Суд по интеллектуальным правам постановил, что при определенных условиях персонаж может быть признан объектом авторского права. Он часть произведения, или самостоятельный объект авторских прав. В первом случае охране подлежит само произведение» [10]. Продолжая анализировать судебную практику Российской Федерации, необходимо обратиться и на зарубежный опыт. Ярким примером служит судебное разбирательство в Китае по разработке защиты виртуальной собственности. Аккаунт правообладателя был взломан и украден третьими лицами. Суд вынес решение вернуть аккаунт первоначальному владельцу. И это далеко не единичное судебное решение, касающееся виртуальной собственности, вынесенное в данной стране [6, с. 159-162]. Самые приоритетные MMORPG (массовые многопользовательские ролевые онлайн-игры (MMORPG)), World of Tanks (60 млн участников), Worlds of Warcraft (8 млн участников), Аллоды Онлайн (3,5 млн участников), как раз удовлетворяют потребности людей в игре, что является духовным благом, что доказывает точку зрения Яковлева [5].

Но это не просто игра, а сложный объект (с точки зрения гражданского права), который содержит в себе компьютерную программу, объект авторского права, доменное имя и т. д. Данной точки зрения придерживается, и Басманова Е. С., характеризуя игровой сайт как целостность итогов интеллектуального продукта [7, с. 28].

Данная точка зрения подтверждается выводами судебной практики. Так, в судебном разбирательстве «между Истцом — ООО «Видеостудия Мозга.ру» - и ответчиком — ООО «Торговый дом СПАРТАК»: было составлено договорное обязательство, в котором истец должен был выполнить преобразование компьютерной игры, в частности, создать компьютерную графику к компьютерной игре «Геймер» в виде рисунка пролетающей пули через ночной город. Но суд первой инстанции, а затем — суд апелляционной инстанции — установили, что объектом авторского права может быть признан не любой объект компьютерной графики, а только тот, который является авторским произведением с точки зрения закона. Компьютерная графика в виде изображения движущегося объекта (пули), дыма из ствола и других графических изображений не отвечает вышеуказанным признакам объекта авторского права. В связи с этим, в удовлетворении требований о взыскании компенсации за незаконное использование объекта авторского права было отказано» [11].

Вспоминая, совет профессора Русинова Р. К.: "Человек, столкнувшись с новой информацией, мысленно выполняет три действия: фиксирует внимание на ней, подвергает анализу и оценивает ее... а затем, из ее содержания и ценности, определяет программу действий, настраивается на нужное поведение" [4, с. 173-177]. Думается, что необходимо придать новый правовой статус виртуальным играм. Представляется целесообразным включить виртуальные игры в разряд "имущество" и включить в него новые объекты виртуальной собственности, которые, так или иначе, вовлекаются в имущественный оборот, имеющие экономическую выгоду, приобретаемые за деньги [5, с. 127-150].

Далее предлагается, внести дополнения в ст. 128 ГК РФ «объекты гражданских прав», добавить новый объект - виртуальные игры, конкретизируя их как объект виртуальной собственности, в целях устранения препятствий к правильному толкованию и применению нормы следующего содержания «Объекты гражданских прав». Следует использовать статьи гражданского права на виртуальные объекты, квалифицировав их как вещи и собственность, прибегая к аналогиям и прецедентам. Виртуальные позиции должны быть лицензированы или получить другое соглашение в среде правообладателей и приобретателей онлайн-игры с точки зрения договорного права. Данные изменения существенно повлияют на регулирование виртуальных объектов с юридической точки зрения, возникающего в будущем правоотношения.

Литература

1. Гражданский кодекс Российской Федерации (ГК РФ): принят Государственной Думой 21 октября 1994 года: федеральный закон от 30 ноября 1994 года N 51-ФЗ (ред. Федерального закона от 03.07.2016, 354-ФЗ, с изм. и доп., вступ. в силу с 02.10.2016) // Собрание законодательства РФ, 2013. N27 (ст. 34.34 142-ФЗ). Ст. 128.
2. Яковлев В. Ф. Избранные труды. Гражданское право: история и современность. Книга 1. Том 2. Учебное пособие для студентов юридических вузов / Под ред. В. Ф. Яковлева. М.: Статут, 2012. 976 с.
3. Лисаченко А. В. Право виртуальных миров: новые объекты гражданских прав. [Текст]: М., Юрайт.2015. 10 с.
4. Русинов Р. К. Формирование критического мышления у студентов юридических вузов. [Текст]: // Рос. юрид. Журнал, 2013. N 5. С. 173-177.
5. Савельев А. И. Правовая природа виртуальных объектов, приобретаемых за реальные деньги в многопользовательских играх. [Текст]: // Вестник гражданского права. М., 2014. С. 127-150.
6. Симонян Ш. Р. Перспективы совершенствования правового регулирования отношений по поводу авторских прав в сети интернет. [Текст]: // Сборник материалов IV Международного юридического форума (IP Форума). М.: Издательский центр Университета имени О. Е. Кутафина (МГЮА), 2016. С. 159-162.
7. Басманова Е. С. Интернет-сайт как объект имущественных прав. [Текст]: Автореф. дис ... канд. юрид. наук. М., 2010. 28 с.
8. Федотов Д. В. Бестелесное имущество в гражданском праве. [Текст]: Автореф. дис ... канд. юрид. наук. Екатеринбург, 2012. 24 с.
9. 10 ключевых событий в мировой игровой индустрии до 2017 // Newzoo. Games. Market. Research. 2014. 10 июня. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://newzoo.com/insights/games-industry-disrupted-10-key-moments-towards-2017-russian/> (дата обращения: 13.11.2016).
10. Постановление Суда по интеллектуальным правам от 4 августа 2016 г. по делу N А50-21004/2013 // Режим доступа. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.consultant.ru/cons/cgi/online.cgi?req=doc; base=SIP;n=24111#0> (дата обращения: 12.11.2016).
11. Решение Арбитражного суда города Москвы по делу № А40-73889 / 11-118-571 от 10 октября 2011. [Электронный ресурс]. <http://www.klerk.ru/law/articles/298781/>. Постановление 9 арбитражного апелляционного суда № 09АП-31934/2011-ГК по делу № А40-73889/11-118-571 от 27 декабря 2011. Режим доступа: <http://www.klerk.ru/law/articles/298781/> (дата обращения: 11.11.2016).