

Пантюхов Александр АндреевичАспирант
Ульяновский государственный университет
Ульяновск, Россия**ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНАЯ СОБСТВЕННОСТЬ В ЦИФРОВОЙ СРЕДЕ**

Аннотация

Автором исследована взаимосвязь интеллектуальной собственности и технологий в цифровой среде и её объектов. В цифровой среде, как и в настоящей реальной, существуют объекты и субъекты авторских прав, главный вопрос заключается в том, как же авторские права из виртуальной реальности могут найти свое отражение в настоящей реальности. В работе рассмотрены и другие проблемы исследуемой темы: проблема правовой природы в цифровой среде, проблема прав в отношении пользовательского контента и иные. Сделаны выводы относительно каждой проблемы и явления в целом.

Ключевые слова: интеллектуальная собственность, цифровая среда, защита авторских прав

Гражданский оборот продолжает активно развиваться, расширяя круг объектов, которые ранее, как казалось, не могли быть предметом гражданских прав. Развитие цифровых технологий привело к появлению новых объектов гражданских прав, одним из которых стала виртуальная реальность. Интернет объединил миллионы пользователей для полномасштабного воздействия пользователей с миром цифровой реальности и между собой. Эти события открыли новую грань возможностей как для пользователей – участие в виртуальной реальности, построение отношений, создание новых объектов внутри виртуальной реальности и даже зарабатывание реальных денег, так и для создателей-разработчиков площадки для вышеуказанной деятельности. В процессе использования цифровой реальности многим стало понятно, что виртуальные отношения между пользователями выливаются во вполне реальную плоскость гражданско-правовых отношений или создают смешение с ними. Так, в виртуальной реальности стала возможна реализация собственности как внутри виртуального мира, так и привлечение реальной материальной собственности в виртуальный мир, оказание услуг и выполнение работ, стали возможны иные обязательственные отношения между пользователями и/или сторонними лицами.

Между тем на сегодняшний день отечественное законодательство не предусматривает отдельных норм, регулирующих правоотношения в виртуальной реальности. Вполне оправдано и то мнение, что специальное регулирование нового явления вовсе не требуется. Представляется, что правовые отношения, возникающие

в виртуальной реальности, регулируются действующим законодательством и оцениваются по аналогии с реально существующими правоотношениями.

Так, если рассматривать правоотношения, связанные с созданием, использованием и прекращением объектов авторских прав, то к ним применяется глава 70 Гражданского кодекса Российской Федерации (далее – «ГК РФ»), посвященная авторским правам, которая будет распространять действие на объекты как реального, так и виртуального мира.

С технической точки зрения виртуальная реальность представляет собой средство симуляции определенных действий человека в рамках предоставленного интерфейса программного продукта.

Системы виртуального мира состоят из виртуальных объектов и способов взаимодействия между ними. Миры виртуальной реальности различаются между собой в зависимости от их наполнения создателями различными элементами. Сложносочиненный виртуальный мир образуется из большого количества объектов, разнообразных по своей природе, начиная от литературных произведений, произведений изобразительного искусства, заканчивая хореографическими, используемые для создания определенных сцен и персонажей, и целого ряда других объектов. Чаще всего в современности встречаются именно сложносочинённые виртуальные миры, они более интересны для пользователей и обеспечивают полное погружение в виртуальный мир. Одними из наиболее популярных и коммерчески успешных видов виртуальных пространств являются так называемые массовые многопользовательские ролевые онлайн-игры [2].

В связи с многообразием элементов, входящих в понятие виртуальной реальности, вопрос о возникновении интеллектуальных прав её создателей и пользователей, об охране их прав приобретает особое значение. У создателей виртуальных миров возникают авторские права на созданные ими объекты виртуальной среды, персонажи, сценарии, игровые механизмы и другие элементы виртуального мира. Одновременно с этим, пользователи тоже могут создавать свои уникальные объекты, персонажи, дизайны, интерьеры и экстерьеры, многое другое, если это позволяет платформа.

Основываясь на личных наблюдениях и анализе явления все объекты авторских прав, которые могут быть созданы в виртуальном пространстве, можно классифицировать по следующим признакам:

1) объекты, созданные правообладателем, служащие основой для формирования виртуальной реальности (симуляторы или игры) или являющиеся её элементами;

2) объекты, созданные или приобретенные пользователем на базе предоставленных симулятором или игрой функциональных возможностей (пользовательский контент).

1. Проблема правовой природы виртуальной реальности. Особый вопрос стоит в квалификации виртуальной реальности как объекта прав. Чаще всего виртуальная реальность создается внутри игр, правовая квалификация которых тоже не однозначна. В доктрине компьютерные игры чаще всего квалифицируются как программа для ЭВМ или как сложный объект. Между тем отнесение конкретной компьютерной игры возможно, как к программе для ЭВМ, так и к сложному объекту авторских прав. Правовая квалификация конкретной компьютерной игры будет зависеть от фактического её наполнения, функциональных возможностей, задач и многих других аспектов, что соотносится и с существующей немногочисленной судебной практикой [3]. Поэтому виртуальная реальность без объективного выражения существовать не может, она неразрывно связана с признаваемыми объектами авторского права, хотя сама по себе объектом авторского права быть не может.

Виртуальная реальность находит свое объективное выражение в программном коде, описываемым возможные алгоритмы взаимодействия с объектами виртуальной реальности, возвращая нас к квалификации виртуальной реальности как программы для ЭВМ. Внутри виртуального мира можно найти почти любой объект авторских прав: литературное произведение – в виде сценария или текстового сопровождения пользователя; музыкальное произведение – как музыкальное сопровождение, присущее виртуальным пространствам и тем самым погружаемых в них; произведения дизайна и изобразительного искусства, отражаемых настроение и свойства того или иного виртуального пространства и т.д.

2. Проблема прав в отношении пользовательского контента. Отдельные виртуальные миры допускают создание пользовательского контента. Более того, в ряде случаев возможно обращение такого контента за реальные деньги. Правовая проблема сводится к распределению прав на созданный пользователем контент внутри виртуального мира (игры).

Зачастую разработчики предусматривают некоторое распределение прав на созданные объекты в пользовательских соглашениях. Частая практика (типовая) установления в пользовательских соглашениях условий о том, что аккаунты в играх, созданные, приобретаемые и реализуемые объекты, являются собственностью создателя такой игры.

Следуя логике типовых условий пользовательских соглашений у пользователя – создателя контента могут быть только личные неимущественные авторские права, исключительные права принадлежат разработчику виртуальной реальности (игры).

Между тем однозначно назвать создаваемый объект в виртуальной реальности самим пользователем – объектом авторского права нельзя, потому что не всегда такое создание сопровождается творческой деятельностью создателя.

Но если же созданный объект является творческим результатом интеллектуальной деятельности пользователя, справедливо ли распределение прав в типовых условиях пользовательских соглашений? Стоит затронуть вопрос правовой природы пользовательских соглашений, которые являются договорами присоединения (ст. 428 ГК РФ). На сегодняшний день практика правоприменения сложилась таким образом, что все условия, идущие в разрез основополагающим принципам и принятые без переговорного процесса – ничтожны. Основополагающий принцип в данной ситуации: правообладателем результата интеллектуальной деятельности изначально является его автор, каждый свободен в творчестве, а интеллектуальная собственность охраняется законом.

Связку ст. 10 и 428 ГК РФ мы увидим в п. 14 Постановления Пленума Верховного Суда РФ от 04.03.2021 № 2 «О некоторых вопросах, возникающих в связи с применением судами антимонопольного законодательства», который содержит явный намек на ничтожность договоров по основаниям, связанным с неравенством переговорных возможностей, экономической зависимостью одной стороны договора от другой и несправедливостью условий договора, предложенных доминирующим на рынке субъектом. В настоящий момент применяет сформированная Верховным судом практика [4], которая делает возможным не применять/не учитывать условие договора, если оно несправедливо в конкретных обстоятельствах, которые сложились уже при исполнении договора или же оно неправомерно изначально. В первом случае требование сильной стороны не подлежат удовлетворения со ссылкой на ст. 10 ГК РФ,

во втором случае такое условие вовсе может быть признано судом ничтожным с тем же позитивно-правовым обоснованием.

Таким образом, необходимость распространения действия авторских прав на объекты, созданные разработчиком, входящие в виртуальное пространство или права на само виртуальное пространство не вызывает сомнений. Рассуждения в этой части могут коснуться правовой квалификации виртуального пространства, образующегося в игре или симуляторе на предмет отнесения к программам для ЭВМ или сложным объектам, а также правовой квалификации элементов, составляющих виртуальное пространство. Вопрос же о распределении прав на пользовательский контент, созданный в цифровой реальности, остается актуальным из-за отсутствия практики правоприменения, потому что условия о принадлежности прав на такие объекты создателям-разработчикам виртуального пространства весьма спорны.

Список использованных источников

1. Постановления Пленума Верховного Суда РФ от 04.03.2021 № 2 «О некоторых вопросах, возникающих в связи с применением судами антимонопольного законодательства» // Бюллетень Верховного Суда РФ, № 5, май, 2021.

2. Абдуллина Э.И. Правовые аспекты создания и использования сложных объектов интеллектуальных прав в виртуальной реальности // Актуальные проблемы российского права. 2017. № 9. С. 147-152. DOI: 10.17803/1994-1471.2017.82.9.147-152 EDN: ZIOHSR

3. Архипов В.В. Виртуальная собственность: системные правовые проблемы в контексте развития индустрии компьютерных игр // Закон. 2014. № 9. С. 69-90. EDN: SXWXAX

4. Определение СКГД ВС РФ от 02.08.2016 № 4-КГ16-18 // Пункт 6 раздела «Разрешение споров, возникающих из договорных отношений» Обзора судебной практики Верховного Суда Российской Федерации № 1 (2017) (утв. Президиумом ВС РФ 16.02.2017).