

Устюшенкова Ольга Сергеевна

студент магистратуры
Санкт-Петербургский государственный
экономический университет
Санкт-Петербург, Россия

ФЕДЕРАЛЬНЫЙ ЗАКОН «О ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ПО РАЗРАБОТКЕ И РАСПРОСТРАНЕНИЮ ВИДЕОИГР НА ТЕРРИТОРИИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ»: ПРОБЕЛЫ И ПРОТИВОРЕЧИЯ

Аннотация

Рассматриваются предложенные изменения в российское законодательство, направленные на регулирование общественных отношений в сфере игровой индустрии. Проводится оценка целесообразности предлагаемых изменений. Сделан вывод о том, что, во-первых, предлагаемые новеллы не позволяют определить правовую природу соответствующих объектов. Соответственно, не позволяют разрешить проблемы, возникающие при нарушении интеллектуальных прав, в полном объеме. Во-вторых, несмотря на изначальную цель предлагаемых изменений – оказание поддержки разработчикам компьютерных игр и обеспечение психологической безопасности граждан, прослеживается несоответствие цели законодательной инициативы и используемыми для её достижения средствами.

Ключевые слова: видеоигра, сложный объект, виртуальное имущество

Введение. Видеоигры перестали быть просто сферой развлечения, становясь серьезной отраслью для привлечения инвестиций и, соответственно, требующей необходимого уровня охраны и безопасности с точки зрения права. Продолжительное время законодатель пренебрегал сферой игровой индустрии, в то время как научное сообщество рассматривало проблемные вопросы, начиная от виртуального имущества и до персонажей игры в качестве объектов авторских прав. Кроме того, проведение правового анализа сферы видеоигр и предложение изменений в законодательство, направленных на преодоление уже существующих пробелов, поддерживается Российским научным фондом правовых исследований [2], что, безусловно, подчёркивает назревшую необходимость комплексного и взвешенного подхода к регулированию данной быстро развивающейся области. Игнорирование законодателем этой сферы привело к соответствующим пробелам, которые заполняются различным толкованием существующих норм, что создает неопределенность для разработчиков, издателей и игроков. Поддержка со стороны Российского научного фонда правовых исследований в сфере игровой индустрии является важным шагом на пути к формированию четкой и эффективной правовой базы для данной сферы, учитывающей как специфику виртуальных миров, так и необходимость защиты прав всех заинтересованных сторон.

Цель исследования. Целью исследования представляется проведение анализа предлагаемых изменений в законодательство, регулирующих общественные отношения в сфере игровой индустрии.

Материал и методы исследования. В настоящей статье проанализированы положения, указанные в проекте Федерального закона «О деятельности по разработке и распространению видеоигр на территории Российской Федерации». В ходе проведения анализа использовались следующие методы исследования: абстрагирование, обобщение как индуктивное, так и аналитическое, моделирование, сравнительно-правовой метод.

Обсуждение и результаты исследования. В 2024 году был предложен к рассмотрению Федеральный закон «О деятельности по разработке и распространению видеоигр на территории Российской Федерации» (далее – Законопроект). В пояснительной записке к нему указывается, во-первых, что указанный законопроект будет способствовать достижению цели по обеспечению психологической безопасности граждан, во-вторых, Законопроект направлен на установление ограничений по распространению видеоигр в целях защиты нравственности, прав и интересов граждан. Рассмотрим подробнее положения Законопроекта, в том числе, предлагаемые правовые механизмы, предполагаемо способствующие достижению указанных целей.

Необходимо отметить, что Законопроект представляется важным не только потому, что предлагаются новые ограничения для правоприменителей, но и потому, что на законодательном уровне поднимается вопрос о применяемых терминах в сфере игровой индустрии с точки зрения права и частично определяются участники гражданского оборота в распространении видеоигр.

Первый важный аспект в Законопроекте – термины и определения, указанные в статье 4. Так, предлагаются определения терминам «видеоигра», «игровое имущество», «сервис распространения видеоигр», «организатор сервиса распространения видеоигр» и «распространитель видеоигры». На основании Законопроекта видеоигрой является программа для электронных вычислительных машин, созданная в художественной, учебной, анимационной или иной форме на основе творческого замысла и др. Стоит отметить, что уже несколько лет в научном сообществе ведутся дискуссии относительно правовой природы видеоигры и предоставления ей правовой охраны и защиты в качестве объекта интеллектуальной

деятельности. Исходя из ранней судебной практики, компьютерная игра признается программой для электронно-вычислительных машин [1, с. 133]. Однако, с развитием новых технологий, появления новых компьютерных игр, подход о признании видеоигры программой для ЭВМ признаётся уже устаревшим. Указанный подход мог быть актуальным, если бы все компьютерные игры по игровой механике были бы текстовыми онлайн-играми, но ввиду появления более сложных по структуре и процессу создания видеоигр, демонстрируется необходимость в рассмотрении иных правовых подходов относительно компьютерных игр.

Одним из наиболее приемлемых правовых подходов является рассмотрение видеоигры в качестве сложного объекта, то есть совокупности самостоятельно охраняемых объектов интеллектуальной деятельности. Такой подход учитывает комплексный характер видеоигр, в которых сочетаются программный код, графика, музыка, текст, сюжет и другие элементы, каждый из которых может обладать самостоятельной охраноспособностью.

Указанный подход поддерживается зарубежной судебной практикой. Так, в деле *Nintendo v. PC Box*. Суд указывает на то, что хотя видеоигры функционируют благодаря программе для ЭВМ, они «начинаются и продолжаются» следуя изначально задуманному их авторами пути таким образом, чтобы группы изображений и звуков появлялись одновременно, при этом, сохраняя «концептуальную автономию» [3, с. 147]. Соответственно, определение компьютерной игры в качестве программы для ЭВМ в Законопроекте представляется временным решением наличия правового пробела, поскольку данный подход не разрешает все проблемы, возникающие при нарушении интеллектуальных прав.

Обратим внимание на следующий термин – «виртуальное имущество». Аналогично обстоятельствам с термином «компьютерная игра» в научном сообществе ведутся широкие дискуссии о том, что представляет собой виртуальное имущество с точки зрения права. В Законопроекте указывается, что виртуальное имущество является совокупностью электронных данных, имеющих в игре. Учитывая, разнообразность предложенных правовых подходов относительно правовой природы виртуального имущества, его определение в Законопроекте не имеет конкретной характеристики [4, с. 103]. То есть, не удастся предположить, что на основании предложенных изменений законодатель придерживается следующего правового подхода. Таким образом, при принятии Законопроекта термин «виртуальное

имущество» будет определен, но проблемы, возникающие в ходе нарушения интеллектуальных прав в игровой индустрии, не будут разрешены в полной мере.

Следующий важный аспект в Законопроекте – определение лиц, участвующих в распространении видеоигр. К ним относятся распространитель видеоигр и организатор сервиса распространения видеоигр. Обратим внимание на цель законодательной инициативы – обеспечение психологической безопасности и оказание поддержки в создании компьютерных игр. Однако законодатель акцентирует внимание на функциональных характеристиках организатора сервиса распространения видеоигр и непосредственного распространителя. Акцент устанавливается на обязанностях указанных лиц, а именно – локализация персональных данных российских пользователей, нанесение дополнительной маркировки видеоигр, в случае если они соответствуют определенным критериям, проведение идентификации пользователей, находящихся на территории России, исключение из видеоигр информации, распространение которой на территории России запрещено. Стоит отметить, что в Законопроекте не определены санкции за нарушение указанных обязанностей. Однако введение новых обязанностей и ограничений, а также предоставление органам исполнительной власти права на расширение Законопроекта (например, посредством критериев маркировки), создают потенциальные риски для организаторов сервиса и распространителей видеоигр [5].

Обратим внимание на идею оказания поддержки сферы игровой индустрии. В Законопроекте указывается, что органы государственной власти, не оказывают, но могут оказывать поддержку отрасли видеоигр. Соответственно, данная формулировка в Законопроекте оставляет неопределенность для лиц, как участвующих в создании компьютерных игр, так и распространяющих их среди пользователей.

Выводы. В заключении можно сказать, что, с одной стороны, законодательная инициатива проявляется теперь в сфере игровой индустрии, что демонстрирует готовность органов государственной власти развивать данную отрасль. С другой стороны, можно отметить, что предлагаемые термины и определения либо не отвечают актуальным запросам со стороны общества, либо не разрешают уже назревшие проблемы, связанные с нарушением интеллектуальных прав. Кроме того, наблюдается несоответствие заявленных целей с предлагаемыми средствами их достижения. С одной стороны, указывается новый круг обязанностей для организаторов распространения видеоигр и непосредственного распространителя, с

другой стороны, никому из участвующих лиц в создании и распространении видеоигр не гарантировано оказание мер поддержки. Усиление контроля со стороны государственных органов в сфере игровой индустрии не может гарантировать обеспечение психологической безопасности граждан и способствовать развитию игровой отрасли.

Список использованных источников

1. Будник Р. А., Зверев М. О. Интеллектуальные права геймеров // Р.А. Будник, М.О. Зверев. – Текст : электронный // Закон. – 2022. – № 7. – С. 126-147. <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=49232023> (дата обращения: 09.03.2024). – Режим доступа: Научная электронная библиотека eLIBRARY.RU. DOI: [10.37239/0869-4400-2022-19-7-126-147](https://doi.org/10.37239/0869-4400-2022-19-7-126-147) EDN: [FUCGGU](https://elibrary.ru/EDN/FUCGGU)
2. Законопроект. №795581–8. О деятельности по разработке и распространению видеоигр на территории Российской Федерации. – Текст : электронный // Система обеспечения законодательной деятельности: официальный сайт. – 2024. – URL: <https://sozd.duma.gov.ru/bill/795581-8?ysclid=m51azxwr8y800207296> (дата обращения: 01.03.2025).
3. Коллективная монография. Видеоигры, гейминг, киберспорт: правовые вопросы / под ред. Рожковой М.А., Лукьяновой Р.Л. // М.: Развитие правовых систем, 2023. 240 с.: - ISBN 978-5-6043643-9-0. - Текст: непосредственный.
4. Коллективная монография. Нематериальные объекты и имущественные права на них в системе абсолютных прав / под ред. Рожковой М.А. // М.: ГАУГН Пресс, 2024. – 258 с.: – ISBN 978-5-6049894-6-3. – Текст: непосредственный.
5. Проект закона о видеоиграх – Текст: электронный // Группа компаний В1 : официальный сайт – 2024. – URL: <https://b1.ru/insights/law-messenger/draft-law-on-video-games-24-december> (дата обращения: 12.03.2025).