

УДК 347.78.025; 347.122

Розанова Анна Вячеславовна,

студент,
кафедра международной экономики и менеджмента
Институт экономики и управления, ФГАОУ ВО «Уральский федеральный
университет имени первого Президента России Б.Н.Ельцина»
г. Екатеринбург, Российская Федерация

Лежнина Кристина Александровна,

студент,
кафедра международной экономики и менеджмента
Институт экономики и управления, ФГАОУ ВО «Уральский федеральный
университет имени первого Президента России Б.Н.Ельцина»
г. Екатеринбург, Российская Федерация

Научный руководитель:

Жевняк Оксана Викторовна

доцент кафедры правового регулирования экономической деятельности,
Институт экономики и управления, ФГАОУ ВО «Уральский федеральный
университет имени первого Президента России Б.Н.Ельцина»
г. Екатеринбург, Российская Федерация

МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ОНЛАЙН ИГРЫ КАК ОБЪЕКТЫ ГРАЖДАНСКИХ ПРАВ

Аннотация:

В статье исследуются многопользовательские компьютерные онлайн игры как объекты гражданских прав. Сделаны выводы, что компьютерные игры являются программами для ЭВМ, а отношения между игроком и компанией-обладателем прав на игру опосредуются лицензионным договором. Предложено применять к их отношениям законодательство о защите прав потребителей, идентифицировать пользователей игр с предоставлением паспортных данных с соблюдением законодательства о защите персональных данных, запретить оборот аккаунтов, а также относить виртуальное имущество, используемое в игре, к имущественным правам, и допустить оборот таких прав по договорам уступки.

Ключевые слова:

Компьютерные игры, многопользовательские онлайн игры, объекты гражданских прав, программа для ЭВМ, виртуальное имущество, виртуальное имущество в игре, игровое имущество, лицензионный договор, EULA, оборот аккаунтов.

Исследуемая тема актуальна в связи с популярностью многопользовательских онлайн игр, среди которых, например, FORTNITE, DOTA 2, GTA ONLINE, MINECRAFT, WORLD OF WARCRAFT, Genshin Impact. Это, в свою очередь, связано с развитием компьютерных технологий, увеличением доступности сети Интернет и появлением виртуальных пространств, которые обеспечили возможность взаимодействия множества пользователей в рамках единого пространства, созданного компьютерной программой в режиме онлайн. Самые известные площадки по покупкам видеоигр – Steam, Origin, Microsoft Store, Epic Games Store и др. [1].

Об актуальности темы свидетельствуют данные, которыми добровольно поделились Newzoo (об игровой индустрии на всемирном рынке), Sensor Tower (о телефонных играх), ICO (о самых известных играх среди игроков). Так, мировой рынок видеоигр в 2021 г. вырос на 1,4% и смог достигнуть объема в 180 миллиардов долларов по сравнению с 2020 г. Мобильный сегмент составил 93 миллиарда долларов, увеличился на 7,3%. В это же время на рынке консолей происходит спад на 6,6% (до 50,4 миллиарда долларов), рынок персональных компьютеров уменьшился на 0,8% (до 36,7 миллиарда долларов) [2, 3].

Возникают взаимоотношения между пользователем и создателем или обладателем прав на игру. Кроме того, виртуальные предметы, используемые в играх, все чаще становятся предметом возмездных сделок. В связи с этим возникает вопрос о гражданско-правовом режиме самих компьютерных онлайн игр и внутриигровых виртуальных объектов.

Целью настоящего исследования является ответ на вопрос, каким объектом гражданских прав являются компьютерные игры и виртуальные внутриигровые объекты.

Компьютерная игра – это устройства на базе ЭВМ с необходимым программным обеспечением, при помощи которых можно моделировать различные игровые ситуации с изображением их на экране дисплея или телевизора [4]. Она включает в себя много составляющих – это исходный код программы, графика, музыка, сценарий, персонажи и т. д. [5]. Все эти объекты могут охраняться интеллектуальными правами, которыми участник виртуального мира пользуется на основании неисключительной лицензии.

Таким образом, компьютерные игры представляют собой программы для ЭВМ (ст. 1261 ГК РФ). Следовательно, правовое регулирование отношений между обладателем исключительных прав на игру и ее пользователем осуществляется гражданским законодательством, прежде всего – разделом VII ГК РФ.

Стоит отметить, что особого регулятора (государственного органа), который бы осуществлял надзор над межличностными конфликтами в виртуальных играх, не существует. Вместе с тем, Роскомнадзор, осуществляющий, в частности контроль за оборотом информации, которая может причинить вред детям, также в известных пределах может осуществлять контроль за онлайн-играми [6], поскольку согласно статистическим данным 27% игроков составляют несовершеннолетние [7]. Кроме того, Роскомнадзор обладает полномочиями в сфере блокировки сайтов в сети Интернет, что также делает это ведомство важным для индустрии онлайн-игр.

Рассматривая отношения между игроками и компаниями, которые предлагают онлайн-игры. Их отношения на практике обычно регулируются пользовательским соглашением (end-user license agreement, EULA – лицензионное соглашение с конечным пользователем) [8], с которым каждый игрок в обязательном порядке должен согласиться, прежде чем начать играть. Если рассматривать с юридической точки зрения, то это соглашение является лицензионным договором, по которому правообладатель предоставляет игроку право использовать игру как объект интеллектуальной собственности и ограничивает объем такого использования. Соглашение регулирует использование игры и его пределы (можно ли скачать, допускается ли обратная разработка). Таким образом правообладатель защищает свой результат интеллектуальной деятельности, а также снимает с себя ответственность за предоставление определенной информации игроку (связанной, например, с ограничением по возрасту).

На отношения между игроком и компанией, предоставляющей игру, по нашему мнению, следует распространять действие Закона РФ от 07.02.1992 г. № 2300-1 «О защите прав потребителей», который предоставляет потребителям льготные условия участия в гражданском обороте, устанавливая многочисленные гарантии и расширяя допустимые способы защиты прав потребителей в их взаимоотношениях с предпринимателями. Поэтому разработчикам онлайн-игр рекомендуется проверять свои стандартные соглашения (EULA) на предмет их соответствия указанному закону. В противном случае

некоторые из положений таких соглашений могут быть признаны ничтожными, а вместо них будут применяться соответствующие нормы Закона «О защите прав потребителей».

Во многих играх существует своя система ценностей в виде конкретных вещей или валюты, которые могут быть получены в игре по истечению определенного времени или за реальные деньги. Например, в игре «MINECRAFT» на онлайн серверах за реальные деньги можно пополнить свой инвентарь теми вещами, которые недоступны пользователю на данном этапе [9]. В онлайн-игре «DOTA 2» за реальные деньги можно покупать персонажей, а также прокачивать способности у имеющихся персонажей, что способствует победе в данной игре.

В Гражданский кодекс в 2019 г. включена статья 141.1 о цифровых правах, которые названы в качестве нового объекта гражданских прав. Виртуальное имущество, используемое в компьютерных играх, можно рассматривать как разновидность «цифровых объектов» [10]. По своей сути оно похоже на категорию цифровых прав. Однако закон вводит два признака цифровых прав (связанность с определенной информационной системой и «поименованность» в законе в качестве цифрового права), которые не позволяют на настоящий момент относить к ним виртуальные объекты, используемые в играх.

Кроме оборота виртуального имущества, существует «теневого рынок» по продаже премиум-аккаунтов игроков. Большинство пользовательских соглашений (в частности, на игровых площадках Steam, GOF и Epic) содержит запрет на распространение, покупку, продажу, передачу, сдачу в аренду, дарение, кражу и присваивание учетных записей с последствиями в виде его блокировки без возможности восстановления [5]. При таком положении дел сделки с аккаунтами ничтожны, а сами по себе аккаунты не могут выступать в качестве реализуемого имущества. Это является общей проблемой при рассмотрении вопроса о возможности реализации игровых аккаунтов. Пользователи вступают в отношения с использованием технических средств коммуникации, что существенным образом усложняет идентификацию физического лица, поскольку при регистрации в сети используется электронный почтовый ящик, а не паспортные данные [11]. Одно из возможных решений данной проблемы могло бы стать обязательная форма введения реальных персональных данных человека для устранения мошенничества во внутриигровых рынках. Возможно бы тогда усилилась защита от мошенников, поскольку стало бы сложнее оставаться неизвестным пользователем.

Изучив подходы к квалификации прав пользователя на виртуальное имущество, авторы выделили четыре основных теорий:

- 1) вещно-правовая теория, согласно которой пользователь обладает абсолютными правами на виртуальное игровое имущество;
- 2) теория использования этих объектов по лицензионному договору;
- 3) теория оказания услуг, в которой за пользователем закрепляется относительное право требования к разработчику игры о зачислении на его учетную запись виртуального игрового имущества, отношения между пользователем и разработчиком игры при этом квалифицируются как возникшие из договора оказания услуг;
- 4) теория обязательства из «сделок игр и пари», которая говорит о том, что обязательства по поводу виртуального игрового имущества являются натуральными и не подлежат судебной защите, так как относятся к обязательствам из «сделок игр и пари» (ст. 1062 ГК РФ) [12].

Нами предложено рассматривать виртуальное имущество как вид имущества. Оно не является вещью, а является иным имуществом, а именно имущественным правом (ст. 128 ГК РФ). Наше предложение заключается в том, чтобы разрешить оборот виртуального имущества, а договоры, заключаемые при этом, квалифицировать как договоры об уступке прав.

Стоит отметить, что введение в законодательство категории цифровых прав положило начало регулированию оборота виртуального имущества. На данный момент

многие разработчики стараются использовать технологию блокчейн т. к. она позволяет решить проблему правомерности оборота виртуального игрового имущества и наделить пользователя правами, позволяющими использовать и распоряжаться принадлежащим ему виртуальным игровым имуществом, представленным в виде токена в его крипто-кошельке. Названные преимущества свойственны исключительно новым блокчейн-играм, которые не успели достичь уровня графики, глубины сюжета и числа пользователей, которыми обладают традиционные многопользовательские онлайн-игры.

На основании изложенного можно сделать следующие выводы:

- 1) компьютерные игры являются объектами гражданских прав, а именно программами для ЭВМ;
- 2) отношения между игроком и компанией-обладателем прав на игру являются договорными. Такой договор является лицензионным договором, регулируемым ГК РФ. Предлагаем, кроме того, к их отношениям применять Закон о защите прав потребителей;
- 3) нами предложено идентифицировать пользователей игр с предоставлением паспортных данных с соблюдением ФЗ «О персональных данных» и запретить оборот аккаунтов;
- 4) существуют различные теории правовой квалификации виртуального имущества, используемого в игре. Мы предлагаем относить его к имущественным правам, допустить оборот таких прав по договорам уступки.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Где покупать игры: Обзор главных цифровых магазинов на ПК [Электронный ресурс] // Cubiq.ru. 2020. 29 июля. URL: <https://cubiq.ru/gde-pokupat-igry-obzor-glavnyh-tsifrovyyh-magazinov-na-pk>.
2. James Betchelor. GamesIndustry.biz presents...The Year in Numbers 2021. [Электронный ресурс] // [gamesindustry.biz](https://www.gamesindustry.biz). 2021. December, 24. URL: <https://www.gamesindustry.biz/articles/2021-12-21-gamesindustry-biz-presents-the-year-in-numbers-2021>.
3. Омолоев А. Инфографика: игровая индустрия за 2021 год – в цифрах [Электронный ресурс] // DTF. 2021. 21 декабря. URL: <https://dtf.ru/gameindustry/1000955-infografika-igrovaya-industriya-za-2021-god-v-cifrah>.
4. Современная энциклопедия, 2000 [Электронный ресурс]. URL: <https://dic.academic.ru/dic.nsf/enc1p/23594>.
5. Плиева З. Компьютерная игра: защита интеллектуальных прав разработчиков [Электронный ресурс] // Хабр. 2018. 8 июня. URL: <https://habr.com/ru/post/413651>.
6. Falk Tischendorf, Prof. Dr Andreas Steininger, Taras Derkatsch. Online Games in Russia Legal Issues [Электронный ресурс] // <https://www.advant-beiten.com/en/downloads/online-games-russia-legal-issues>. 2019. June.
7. Панфилов К. Исследование Insight ONE: Игровая индустрия в России [Электронный ресурс] // vc.ru. 2014. 26 июня. URL: <https://vc.ru/flood/4236-game>.
8. Игры и деньги: риски правовой неопределенности [Электронный ресурс]. URL: <https://drc.law/blog/igry-i-dengi-riski-pravovoy-neopredelyennosti>. 2018. 2 июня.
9. Хубиев Т. Р, Серветник А. А. Виртуальные игры в рамках гражданского права [Текст] // Отечественная юриспруденция. 2016. № 11(13). С. 5–7.
10. Бажина Е. С. Цифровые права как объекты гражданских прав [Электронный ресурс] // «RusЮрист»: онлайн-журнал для юристов. 2021. 31 августа. URL: https://rusjurist.ru/teoriya_prava/cifrovye-prava-kak-obekty-grazhdanskih-prav.
11. Горохова О. Н. «Игровое имущество» как разновидность «виртуального имущества» [Текст] // E-commerce и взаимосвязанные области (правовое регулирование): сборник статей Сер. «Анализ современного права» / под ред. М. А. Рожковой. М. : Статут, 2019. С. 378–392.

12. Перепёлкина Я. А. Виртуальное игровое имущество: перспективы правового регулирования [Текст] // Журнал суда по интеллектуальным правам. 2020. № 3(29). С. 45–59.

Rozanova Anna V.,

Student,

Department of International Economics and Management

Graduate School of Economics and Management,

Ural Federal University named after the First President of Russia B.N. Yeltsin,

Yekaterinburg, Russian Federation

Lezhnina Kristina A.,

Student,

Department of International Economics and Management

Graduate School of Economics and Management,

Ural Federal University named after the First President of Russia B.N. Yeltsin,

Yekaterinburg, Russian Federation

Research Supervisor:

Zhevnyak Oksana V.

Candidate of Law, Associate Professor,

Graduate School of Economics and Management,

Ural Federal University named after the First President of Russia B.N. Yeltsin,

Yekaterinburg, Russian Federation

MULTI-USER ONLINE COMPUTER GAMES AS OBJECTS OF CIVIL RIGHTS

Abstract:

The article explores multiplayer online computer games as objects of civil rights. It is concluded that computer games are computer programs, and the relationship between the player and the company that owns the rights to the game is mediated by a license agreement. It is proposed to apply consumer protection legislation to their relations, identify game users with the provision of passport data in compliance with the legislation on the protection of personal data, prohibit the circulation of accounts, and also attribute virtual property used in the game to property rights, and allow the circulation of such rights under assignment agreements.

Keywords:

Computer games, multiplayer online games, objects of civil rights, computer program, virtual property, virtual property in the game, gaming property, license agreement, EULA, account turnover.