

**РУСЛАН
АЛЕКСАНДРОВИЧ
БУДНИК**

заместитель директора
Международного
Научно-
образовательного центра
«Кафедра ЮНЕСКО
по авторским правам,
смежным, культурным
и информационным
правам», профессор,
Национальный
Исследовательский
Университет Высшая
Школа Экономики;
Российско-Китайский
центр сравнительного
правоведения
Университета «МГУ-ППИ
в Шэньчжэне», доктор
юридических наук,
доцент

**МАКСИМ ОЛЕГОВИЧ
ЗВЕРЕВ**

юрист интеллектуально-
правовой практики
юридической компании
«Лекс системс»

ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЕ ПРАВА ГЕЙМЕРОВ

По мере развития игровых платформ их пользователи получили широкие возможности для творчества. В новых реалиях острую актуальность приобрела проблема прав на результаты интеллектуальной деятельности, которые пользователи создают внутри игр. Ситуация усугубляется тем, что в экосистеме видеоигр сложился серый рынок прав на произведения пользователей. Большинство издателей игр считают противоправным оборот прав на игровые артефакты. В связи с отсутствием легального рынка значительная часть заработанных игроками средств, превышающая среднерыночный размер комиссии, оседает на счетах организаторов теневых операций. В настоящей статье проведено сравнение положений ряда лицензионных соглашений о результатах интеллектуальной деятельности игроков. Предложены ответы на важные для игровой индустрии правовые вопросы. Существуют ли основания для наделения игроков интеллектуальными правами? Возможен ли легальный оборот прав на созданные пользователями произведения и оправдан ли он с экономической точки зрения? Отдельное внимание уделено изучению мотивации игроков на основе специально проведенного социологического опроса. Результаты исследования позволили предложить правовой механизм признания интеллектуальных прав игроков и обосновать эффективность их легального оборота.

Ключевые слова: интеллектуальные права геймеров, компьютерные игры, игровое творчество

DOI: 10.37239/0869-4400-2022-19-7-126-147

1. Введение

Основатель *MIT Media Lab* информатик Н. Негропonte ввел в научный оборот понятие «цифровизация»¹ в 1995 году. В 2022 году информатизация общества

¹ *Negroponte N. Being Digital. London, 1995.*

ярко проявляется в том, что активные граждане имеют по несколько устройств с выходом в Интернет² и не мыслят своей жизни без цифровых сервисов³ — поисковых систем, мессенджеров, социальных сетей, онлайн-игр⁴.

Актуальность проблемы интеллектуальных прав пользователей электронных игр возрастает в связи с высокой динамикой развития их количества и качества⁵. С увеличением функциональных возможностей видеоигр участники все глубже погружаются в творческий процесс по усовершенствованию игрового пространства и его элементов в процессе игры, что порождает новые формы взаимодействия пользователей между собой и с производителем игры. Особенно остро встает вопрос урегулирования отношений между игроками и издателями по поводу прав на новые и вторичные произведения, которые созданы пользователями.

Игровые платформы часто устроены так, что пользователь на основе своего замысла может создавать оригинальных персонажей, наделять их уникальными качествами и возможностями, строить новые жизненные пространства — коммуны, города и даже миры. Иногда он манипулирует лишь первичными примитивными элементами, которые предоставляет платформа, как, например, в играх *Minecraft*, *Heroes of Might and Magic III*. В других случаях игрок осуществляет

глубокую переработку артефактов⁶ от производителя, которые изначально наделены стандартными, невыдающимися качествами. Целью такого апгрейда является придание элементам игровой экосистемы исключительных свойств, которые обуславливают их более высокую эффективность в игре и ценность в игровом сообществе. С правовой точки зрения имеются основания для квалификации вновь созданных и переработанных элементов игры как результатов интеллектуальной деятельности пользователя. Однако в большинстве случаев производители игр их такими не признают по причинам, которые мы обсудим далее.

Априорное намерение не признавать интеллектуальные права игроков производители игр реализуют с помощью условий лицензионных соглашений, которые потенциальные участники вынуждены принимать как есть, без каких-либо изменений под угрозой отказа в доступе к платформе.

Доминирующее положение и статус более сильной стороны корпораций — правообладателей видеоигр позволяет им безапелляционно требовать принятия продиктованных ими правил. Приведем классификацию условий лицензионных соглашений по степени ущемления прав пользователей начиная с наиболее высокой: 1) вопрос об интеллектуальных правах на созданные игроком оригинальные произведения вообще не фигурирует в лицензионном соглашении, что говорит о принципиальном непризнании за ним этих прав; 2) права на все созданные игроком объекты принадлежат правообладателю игры; 3) все созданные игроком объекты принадлежат ему, но правообладатель и другие участники игры вправе их использовать безвозмездно на условиях неисключительной лицензии и без необходимости испрашивать разрешение автора; 4) установлен прямой запрет на создание производных объектов.

Вышеуказанное заставляет задуматься о причинах такого отношения со стороны правообладателей игровых платформ к интеллектуальным правам игроков. Встает задача уточнения правового статуса пользова-

² Шерстобитов А.Е., Ульбашев А.Х. Гражданско-правовое регулирование личных прав граждан: теоретические основы и проблемы совершенствования в эпоху информатизации // Вестник Томского государственного университета. 2019. № 440. С. 231–243.

³ См.: Park Y. W., Lee A. R. The moderating role of communication contexts: How do media synchronicity and behavioral characteristics of mobile messenger applications affect social intimacy and fatigue? // Computers in Human Behavior. 2019. Vol. 97. P. 179–192. URL: <https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.03.020> (дата обращения: 16.07.2022).

⁴ В настоящей статье понятия «компьютерная игра», «видеоигра», «онлайн-игра», «сетевая многопользовательская игра» используются как синонимы. Данный подход является упрощением, которое не отрицает возможность дифференциации игр на категории с выделением характерных признаков. Однако сегодня имеет место конвергенция различных видов компьютерных игр, например многопользовательские игры одновременно являются компьютерными, онлайн- и видеоиграми, поэтому мы считаем принятое обобщение рациональным.

⁵ См.: Lu J., Xie X., Lan J. et al. BeXplorer: Visual analytics of dynamic interplay between communication and purchase behaviors in MMORPGs // Visual Informatics. 2019. Vol. 3. Iss. 2. P. 87–101. URL: <https://doi.org/10.1016/j.visinf.2019.06.002> (дата обращения: 16.07.2022).

⁶ Под игровым артефактом (гаджетом, фицей) понимается созданное пользователем новое либо производное произведение внутри игровой среды.

телей и применения юридических средств для защиты их интересов. Невозможно не замечать, что деятельность игроков, вкладывающих свои интеллектуальные способности, труд, практические навыки и оригинальные суждения в усовершенствование игровых продуктов, увеличивает их ценность для аудитории, экономическую стоимость, рыночную цену и в итоге капитализацию корпораций — производителей электронных игр.

2. Методика исследования

Настоящую работу открывает анализ феномена видеоигр с точки зрения права интеллектуальной собственности. Результаты деятельности пользователей исследуются с целью получить ответ на вопрос: удовлетворяют ли условиям охраноспособности объектов авторских прав создаваемые игроками произведения?

Далее сравниваются положения ряда лицензионных соглашений на предмет признания исключительных имущественных и личных неимущественных прав за игроками на созданные ими произведения. Здесь же выявляются и оцениваются последствия непризнания интеллектуальных прав пользователей видеоигр.

На третьем этапе расшифровываются результаты целевого опроса геймеров о том, что их мотивирует, каков баланс между их стремлением к развлечению и намерением извлекать экономическую выгоду из игры.

Данный алгоритм поможет подтвердить или опровергнуть наличие оснований для признания прав геймеров на создаваемые ими произведения, показать эффективность или нецелесообразность легального рынка прав на игровые ценности, рассчитать для пользователя дополнительный доход либо убыток, который может быть получен им в условиях законного оборота прав.

3. Результаты

3.1. Правовая природа и классификация видеоигр

3.1.1. Правовая квалификация видеоигр

Это исследование мы начинаем с установления правовой природы видеоигр. Согласно одной из точек

зрения компьютерная игра — это мультимедийный продукт, являющийся сложным объектом авторских прав, как кинофильм или иное аудиовизуальное произведение⁷. Приверженцы другого подхода склонны квалифицировать электронные игры в качестве программ для ЭВМ. В связи с наличием нескольких правовых понятий, применяемых для определения видеоигр, проведем сопоставительный анализ терминов.

В актах международного права нет узаконенного определения видеоигры. В аналитических материалах можно встретить следующие формулировки. Видеоигра — это игра с использованием изображений и звуков, сгенерированных электронной аппаратурой. Видеоигра является электронной игрой, которая базируется на интерактивном взаимодействии человека и компьютерного устройства посредством визуального интерфейса. Видеоигра — это компьютерная программа, служащая для организации игрового процесса и связи с партнерами, либо сама выступающая в качестве компаньона. Помимо игр для персональных устройств существуют также игры, которые работают на мэйнфреймах и аналогичных совместно используемых системах, при этом пользователи входят в систему удаленно через собственный терминал.

Согласно ст. 1261 ГК РФ программой для ЭВМ является представленная в объективной форме совокупность данных и команд, предназначенных для функционирования ЭВМ и других компьютерных устройств в целях получения определенного результата, включая подготовительные материалы, полученные в ходе разработки программы для ЭВМ, и порождаемые ею аудиовизуальные отображения. В соответствии с Директивой Европейского парламента и Совета Европейского союза 2009/24/ЕС функция компьютерной программы состоит в том, чтобы взаимодействовать с другими компонентами компьютерной системы и физическими пользователями для достижения запрограммированного результата. Для этого требуется логическое и при необходимости физическое соединение программных и аппаратных элементов. Части программы, которые обеспечивают соединение и взаимодействие элементов программного и аппаратного

⁷ См.: Андреев Н.Ю. Субъективный учебник по праву компьютерных игр. URL: https://zakon.ru/blog/2021/01/04/subektivnyj_uchebnik_po_pravu_kompyuternyh_igr_vvedenie_i_paragraph_pervyj (дата обращения: 05.02.2022).



обеспечения, обычно именуется интерфейсами⁸. Согласно определению, данному в законе США, компьютерная программа представляет собой набор команд или инструкций для исполнения компьютером в целях достижения определенного результата⁹.

Тождественность признаков программы для ЭВМ и видеоигры заключается в следующем: а) видеоигра, как и программа для ЭВМ, должна быть выражена в объективной форме; б) видеоигра, как и программа для ЭВМ, представляет собой совокупность данных, команд, компьютерных кодов, алгоритмов и триггеров¹⁰, порождающих соответствующие отображения для взаимодействия с ними; в) видеоигра, как и программа для ЭВМ, предназначена для функционирования с помощью вычислительных устройств; каждая видеоигра, как и программа для ЭВМ, предъявляет системные требования для воспроизведения на определенной платформе¹¹; г) видеоигры порождают аудиовизуальные отображения, которые также часто являются результатом работы программ; д) важнейшим критерием, объединяющим электронные игры и программы для ЭВМ, выступает интерактивный характер взаимодействия пользователя с ними. На современном этапе развития программы для ЭВМ преимущественно управляются с помощью визуальных интерфейсов, а не командных строк как это было на заре эпохи программирования, т.е. точно так же, как это происходит в видеоиграх.

Если рассматривать видеоигру в качестве мультимедийного или аудиовизуального произведения, необходимо сказать о сложности проведения правовой границы между двумя этими понятиями. В соответствии со ст. 1263 ГК РФ аудиовизуальным является произведение, состоящее из зафиксированной серии связанных между собой изображений (с сопровождением или без сопровождения звуком) и предназначенное для зрительного и слухового (в случае сопровождения

звуком) восприятия с помощью соответствующих технических устройств. Подобная формулировка содержится и в законах других стран¹². Данное определение вполне применимо к компьютерным играм, поскольку перечисленные в нем признаки соответствуют определению видеоигры как совокупности изображений и звуков, сгенерированных электронной аппаратурой.

Мультимедийный продукт определяют в качестве «выраженного в цифровой форме объекта авторских прав, который включает в себя несколько охраняемых результатов интеллектуальной деятельности (таких, как программа для ЭВМ, произведения изобразительного искусства, музыкальные произведения и др.) и с помощью компьютерных устройств функционирует в процессе взаимодействия с пользователем»¹³. В качестве признаков мультимедийного продукта выделяют: сложность, виртуальность, интерактивность, а также особую электронную форму выражения¹⁴.

Согласно Циркуляру 55 Копирайт-офиса США мультимедийное произведение включает в себя несколько охраняемых объектов (элементы кинофильмов, работ визуального искусства, аудиовизуальных произведений, фотографий, музыки, звукозаписей)¹⁵, что также вполне соответствует признакам компьютерной игры. Однако США принадлежат семье общего права и ввиду этого обстоятельства важно то, как суды смотрят на видеоигры. В деле *Midway Mfg.Co. v. Artic Intern., Inc.* Апелляционный суд седьмого округа США пришел к выводу о том, что видеоигра является аудиовизуальным произведением¹⁶. К аналогичному заключению пришел и суд в деле *Atari Games Corp. v. Oman*¹⁷.

⁸ Директива Европейского парламента и Совета Европейского союза от 23.04.2009 № 2009/24/ЕС о правовой охране компьютерных программ.

⁹ 17 U.S. Code § 101 (A “computer program” is a set of statements or instructions to be used directly or indirectly in a computer in order to bring about a certain result).

¹⁰ Триггеры представляют собой программные процедуры или скрипты, которые активируются при соблюдении пользователем определенных условий.

¹¹ Например: *PC* — *Personal Computer*, *PSP* — *PlayStation Portable*, *Android*, *Apple* и др.

¹² См., напр.: 17 U.S. Code § 101 (“Audiovisual works” are works that consist of a series of related images which are intrinsically intended to be shown by the use of machines, or devices such as projectors, viewers, or electronic equipment, together with accompanying sounds, if any, regardless of the nature of the material objects, such as films or tapes, in which the works are embodied).

¹³ *Котенко Е.С.* Мультимедийный продукт как объект авторских прав: автореф. дис. ... канд. юрид. наук. М., 2012.

¹⁴ См.: *Гринь Е.С.* Авторские права на мультимедийный продукт: монография. М., 2015.

¹⁵ Circular U.S. Copyright Office. 2013. No. 55. URL: <https://www.copyright.gov/circs/circ55.pdf> (дата обращения: 04.02.2022).

¹⁶ *Midway Mfg.Co. v. Artic Intern., Inc.* United States Court of Appeals, Seventh Circuit. 1983. No. 82-1607. Argued November 29, 1982. Decided April 11, 1983.

¹⁷ *Atari Games Corp. v. Oman.* United States Court of Appeals, District of Columbia Circuit. 1992. No. 91-5326. Argued October 20, 1992. Decided November 20, 1992.

В законодательных актах Великобритании и Северной Ирландии отсутствует определение мультимедийного продукта, однако в деле *Nova Productions Ltd. v. Mazooma Games Ltd. & Ors* суд постановил¹⁸, что на мультимедийный продукт распространяется правовой режим кинофильма или серии взаимосвязанных фотографий, и отнес его, таким образом, к категории аудиовизуальных произведений.

Соотношение признаков видеоигры с юридически значимыми характеристиками мультимедийного продукта выглядит так: а) видеоигра, как и мультимедийный продукт, — это сложный объект авторских прав, являющийся компьютеризированной комбинацией текстовых, аудиовизуальных, музыкальных, программных произведений, баз данных, порождаемых программным кодом видеографических и звуковых отображений, выраженных в цифровой форме; б) видеоигра, как и мультимедийный продукт, воспроизводится в виде последовательного потока разнородной информации, с которой пользователь может интерактивно взаимодействовать различными, предусмотренными ее авторами способами¹⁹.

После сопоставления атрибутов компьютерной игры с признаками, которые характеризуют такие объекты интеллектуальных прав, как программа для ЭВМ, аудиовизуальное произведение и мультимедийный продукт, необходимо отметить следующее. Видеоигра обладает свойствами программы для ЭВМ, аудиовизуального и мультимедийного произведения одновременно. Как и аудиовизуальное произведение, видеоигра представляет собой совокупность взаимосвязанных изображений, текстов и аудиосопровождений, которые связаны между собой логической последовательностью. Так же, как программа для ЭВМ, видеоигра характеризуется совокупностью данных и команд, исполнение которых приводит к запрограммированному результату. Наиболее важным критерием, который объединяет программы для ЭВМ и электронные игры и отличает их от аудиовизуальных произведений, выступает интерактивное вза-

имодействие пользователя с программой для ЭВМ и видеоигрой.

Проведенный анализ подводит к выводу о том, что компьютерная игра представляет собой сложный синтетический объект авторских прав, который охватывает существенные признаки таких объектов, как программа для ЭВМ и аудиовизуальное произведение, однако за счет имманентного свойства интерактивности компьютерная игра в наибольшей степени соответствует понятию «мультимедийный продукт».

Особенность правового статуса мультимедийного продукта как сложного объекта авторских прав заключается в том, что имущественные права на него принадлежат продюсеру. Мультимедийный продукт состоит из нескольких простых объектов авторских прав, создание и использование которых организует продюсер. Для аудиовизуального произведения ст. 1263 ГК РФ очерчивает круг авторов, включающий режиссера-постановщика, автора сценария и композитора. Однако на практике этот список не является исчерпывающим, он часто расширяется за счет авторов других произведений, которые могут быть включены в состав аудиовизуального произведения, а также авторов исполнений, указанных в ст. 1313 ГК РФ. В отношении авторского состава мультимедийного продукта в национальном и мировом законодательстве нет даже рамочного определения. Нам представляется, что в дополнение к режиссеру-постановщику, сценаристу и композитору входят в авторский состав компьютерной игры авторы программы для ЭВМ, а в некоторых случаях и базы данных, если она используется в конкретной игре. Создание данного продукта организует продюсер, в таком качестве на рынке компьютерных игр выступает студия, компания или корпорация, являющаяся юридическим лицом. Этому юридическому лицу и принадлежит исключительное имущественное право на компьютерную игру.

3.1.2. Классификация видеоигр и фокус исследования

Стремительно развивающаяся кибериндустрия ежегодно предлагает рынку свежие мультимедийные продукты от известных и вновь образованных игровых студий. Рост обилия и разнообразия видеоигр привел к их жанровой дифференциации.

¹⁸ *Nova productions LTD v. Mazooma games LTD. And ORS.* 2007. England and Wales Court of Appeal. Decided March 14, 2007.

¹⁹ См.: *Strasser S.* Copyright Law in the Digital Society: The Challenges of Multimedia by Tanya Aplin // *King's Law Journal.* 2006. Vol. 17. Iss. 1. P. 206–208. URL: <https://doi.org/10.1080/09615768.2006.11427648> (дата обращения: 16.07.2022).



По состоянию на 2018 год долевое соотношение жанров в индустрии компьютерных игр выглядит так: 1) экшн-игры — 26,9%; 2) шутер — 20,9%; 3) ролевая игра — 11,3%; 4) спорт — 11,1%; 5) приключения — 7,9%; 6) файтинг — 7,8%; 7) гонки — 5,8%; 8) стратегии — 3,7%; 9) прочее — 4,6%²⁰.

Видеоигры можно различать по способу взаимодействия пользователей: 1) офлайн-игры — видеоигры без подключения к Интернету и сотрудничества игроков; 2) онлайн-игры — видеоигры с постоянным доступом в Интернет и непрерывным взаимодействием пользователей. Наибольший интерес для настоящего исследования представляют многопользовательские ролевые онлайн-игры (*MMORPG* — *massively multiplayer online role-playing game*), поскольку именно в этой категории творческая активность участников по созданию новых и производных игровых артефактов проявляется масштабно.

В большинстве своем *MMORPG*²¹ — это трехмерные фантастические миры, в которых люди взаимодействуют друг с другом через аватары в непрерывно развивающейся среде²². В отличие от других видов игр *MMORPG* имеет ряд особенностей. Во-первых, суть данного вида игр заключается в вовлечении как можно большего числа участников, количество которых может достигать миллионов пользователей²³. Во-вторых, игра является ролевой, т.е. игрок

принимает на себя роль вымышленного персонажа, несет ответственность за его действия и через него коммуницирует с другими участниками²⁴. В-третьих, между пользователями возникают обменные отношения и складывается виртуальная экономика. Эти отношения возникают в числе прочего вокруг созданных и усовершенствованных игроками артефактов. В-четвертых, в каждой *MMORPG* присутствует властный субъект — правообладатель (создатель игры) либо локализатор²⁵. Правообладатель и локализатор являются взаимоисключающими субъектами, т.е. на одной условной территории мира права на использование игры предоставляет сам правообладатель либо локализатор по исключительной лицензии с ним. Правообладатель или локализатор осуществляет контроль за деятельностью пользователей, выступает в спорных ситуациях арбитром и процессуальным законодателем, олицетворяет собой политическую и экономическую власть во внутриигровом пространстве.

3.2. Произведения пользователей игр как объекты авторских прав

Наши согласующиеся с данными исследователей наблюдения показывают, что внутри *MMORPG* пользователи создают творческие продукты²⁶. Зачастую

²⁰ См.: Седых И.А. Индустрия компьютерных игр. М., 2020. С. 20. URL: <https://dcenter.hse.ru/data/2020/07/27/1599127653/Индустрия%20компьютерных%20игр-2020.pdf> (дата обращения: 18.07.2022). Первые две категории в сумме составляют 47,8%, это так называемые стрелялки. К их числу относятся игры с многомиллионными аудиториями. Например, *Counter-Strike* и ее продолжение *Counter-Strike: Global Offensive*; *Rust*; *PlayerUnknown's BattleGrounds* (известная как *Pubg*). Серии игр *Call of Duty*, *FarCry*, *Dead Space*, *S.T. A. L.K. E. R.*, *Battlefield*, *The Witcher*, *Skyrim*, *Grand Theft Auto (GTA)*, *Resident Evil*, *Dark Souls* и др.

²¹ Массовая многопользовательская ролевая онлайн-игра (англ. Massively multiplayer online role-playing game).

²² De Souza B. C., De Lima e Silva L. X., Roazzi A. MMORPGs and cognitive performance: A study with 1280 Brazilian high school students // *Computers in Human Behavior*. 2010. Vol. 26. Iss. 6. P. 1564–1573. URL: <https://doi.org/10.1016/j.chb.2010.06.001> (дата обращения: 16.07.2022).

²³ Sourmelish T., Ioannou A., Zaphiris P. Massively Multiplayer Online Role Playing Games (MMORPGs) and the 21st century skills: A comprehensive research review from 2010 to 2016 // *Computers in Human Behavior*. 2017. Vol. 67. P. 41–48. URL: <http://dx.doi.org/10.1016/j.chb.2016.10.020> (дата обращения: 16.07.2022).

²⁴ Yee N. The demographics, motivations and derived experiences of users of massively multi-user online graphical environments // *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*. 2006. Vol. 15. Iss. 3. P. 309–329. URL: <https://doi.org/10.1162/pres.15.3.309> (дата обращения: 16.07.2022).

²⁵ Локализатор — лицо, которое адаптирует и осуществляет техническую поддержку программного и аппаратного обеспечения компьютерной игры в определенном регионе мира, действует на основании агентского или лицензионного договора с правообладателем.

²⁶ Papagiannidis S., Bourlakis M., Li F. Making real money in virtual worlds: MMORPGs and emerging business opportunities, challenges and ethical implications in metaverses // *Technological Forecasting & Social Change*. 2008. Vol. 75. Iss. 5. P. 610–622. URL: <https://doi.org/10.1016/j.techfore.2007.04.007> (дата обращения: 16.07.2022). Авторы исследовали данный вопрос в рамках одной из самых крупных *MMORPG* игр — *Second Life*. Ее суть заключается в том, что игроки создают своих аватаров — копий самих себя для жизни в игре. Они создают семьи, бизнес, устраиваются на работу и пр. Примечательно, что игроки создают различные результаты интеллектуальной деятельности, в их число входят объекты дизайна, музыки, живописи, литературы и др. Создав объект, пользователь может осуществить его отчуждение, причем сделать это за реальные деньги, игра данному процессу никак не препятствует.

творения игроков являются вторичными или производными, поскольку они имеют в своей основе нативные элементы самой игры, однако случаи создания самостоятельных оригинальных произведений также не являются редкими.

Для признания игрового артефакта объектом авторских прав он должен соответствовать критериям охраняемого произведения. В качестве таких признаков закон устанавливает наличие объективной формы выражения и творческий характер труда²⁷, в результате которого создано произведение²⁸. Проанализируем эти критерии по отдельности и в совокупности.

3.2.1. Объективная форма игрового артефакта

В отношении объективной формы выражения созданного или переработанного пользователем творческого продукта необходимо отметить, что он становится частью, компонентом игры как мультимедийного произведения.

На практике творческий продукт пользователя может представлять собой как аудиовизуальное, так и мультимедийное интерактивно-функциональное произведение, которое отображается на экране компьютера и управляется с помощью интерфейсных средств. В этом виде сгенерированный игроком артефакт вполне соответствует признаку его выражения в объективной форме. Кроме того, формой выражения такого произведения являются его объектный код и исходный текст на языке программирования.

3.2.2. Игровое произведение как результат творческой работы

Далее необходимо доказать либо опровергнуть, что произведение пользователя создано в результате трудовой деятельности, которая носит творческий

²⁷ См.: *Зенин И.А.* Исключительное интеллектуальное право (право интеллектуальной собственности) как предмет гражданского оборота // Законодательство. 2008. № 8. С. 27–40.

²⁸ В ряде стран мира (Великобритания, США и др.), используется критерий оригинальности произведения, который коррелирует с понятием творческого труда.

характер. Этот критерий является кумулятивным, он включает в себя две категории: труд и творчество. С философской точки зрения труд представляет собой деятельность человека, направленную на создание материальных и духовных благ, которые удовлетворяют потребности индивида и общества. В процессе этой деятельности человек при помощи орудий труда осваивает, изменяет и приспособливает к своим целям объекты природы, использует механические, физические и химические свойства вещей и явлений природы, заставляет их взаимно влиять друг на друга для достижения заранее намеченной цели²⁹.

На базисе от этих суждений несложно увидеть, что деятельность по созданию новых игровых произведений и усовершенствованию предоставляемых разработчиком составляющих игры удовлетворяет потребности самого этого индивида, а также общества в лице других участников игры. Подтверждением последнего тезиса является сложившийся рынок игровых артефактов в виде интернет-бирж, площадок купли-продажи и бартерного обмена игровыми ценностями³⁰, свидетельствующий об устойчивом спросе на результаты активности игроков. В качестве орудий труда игрок использует аппаратно-программные средства своего персонального компьютера, информационно-коммуникационные средства сети Интернет, а также функциональные возможности самой игры.

В научно-аналитической литературе встречается точка зрения, согласно которой внутриигровая деятельность не может считаться трудовой, поскольку производитель компьютерных игр не приглашал игроков трудиться, он лишь дал им право на использование игры в развлекательных целях³¹. Данный тезис обосновывается тем, что игрок не выполняет никаких

²⁹ См.: *Маркс К.* Капитал: критика политической экономии. Т. 1. Глава 5. Процесс труда и процесс увеличения стоимости. М., 2014.

³⁰ Понятия «купля-продажа» и «бартерный обмен игровыми ценностями» относятся к субкультурному языку геймеров. Игровые ценности и артефакты являются не материальными вещами, а нематериальными объектами — результатами интеллектуальной деятельности, поэтому юридически корректно говорить о предоставлении прав на использование либо отчуждение прав на игровые произведения в терминах института интеллектуальной собственности.

³¹ См.: *Bartle R.* Pitfalls of virtual property. The Themis Group white paper, 2004.



трудовых обязанностей, поскольку правообладатель видеоигры не заключал с ним ни трудовой договор, ни договор оказания услуг.

Позволим себе не согласиться с данным аргументом по следующим соображениям. Невозможно считать истинным утверждение, что если деятельность осуществляется не по трудовому договору, то она не может считаться трудовой. Данный вывод следует из приведенного определения труда, в котором фигурируют такие критерии, как создание материальных и духовных благ и их востребованность обществом. Факты создания и востребованности благ подтверждаются сделками купли-продажи прав на игровые артефакты, которые в соответствии с трудовой теорией стоимости осуществляются на условиях равенства количества необходимого труда для их производства³².

Убедительных аргументов в пользу того, что если работа осуществляется не по найму или контракту, то она не может считаться трудом, не существует. Более того, в теории труда утверждается обратное, что труд может быть как вынужденным и принудительным, например рабство, так и добровольным. Хорошим примером добровольного труда выступает такое явление, как волонтерство.

По совокупности вышеизложенных аргументов констатируем, что деятельность игроков может и должна быть признана общественно полезным трудом в том случае, если они создают востребованные продукты, права на которые становятся предметом экономического обмена, приобретая в его процессе свою меновую стоимость.

Переходим к рассмотрению второго ключевого условия для признания созданного игроком произведения объектом авторских прав, заключающегося в том, что труд игроков носит творческий характер. Известно, что творческий характер деятельности человека проявляется в его способности создавать нечто новое, никогда ранее не существовавшее при помощи воображения, фантазии, интуиции или комбинирования имеющихся знаний. Традиционно в качестве основных признаков творчества называют новизну и оригинальность результата, а также его дополнительные харак-

теристики, включающие своеобразие, специфичность, неожиданность, индивидуальность и др.

Исследователи считают, что непосредственное практическое применение указанных критериев творчества без дальнейшей конкретизации затруднено. Необходимо уточнить, что следует понимать под новизной, оригинальностью, уникальностью произведения и как можно измерить эти параметры. Следует иметь в виду, что понятие новизны и оригинальности допускает как количественное, так и качественное измерение³³. Требуемая мера этих параметров в отношении объектов авторских и смежных прав четко не определена ни в национальных законодательствах, ни в актах международного права. Преодолеть эту неопределенность мы можем с помощью оценки указанных параметров в предметном, интересующем нас контексте компьютерных игр. Контекстуальный метод основан на сравнении того, как пользователи воспринимают элементы игры, которые изначально предлагает разработчик, с тем, как они воспринимают произведения, которые созданы либо усовершенствованы (прокачаны) игроками.

Как справедливо указал Р. Бартл в работе, посвященной правовому статусу игровых ценностей в онлайн-играх, «когда пользователь начинает играть, то он не имеет персонажа 50-го уровня, который он зарабатывает благодаря своей творческой трудовой деятельности»³⁴.

Для того чтобы прокачать персонажа, игроку приходится напряженно, креативно, изворотливо думать и действовать нестандартно. При этом поиск и освоение уникальных предметов, наработка способностей и обучение персонажа для обретения функционального или боевого преимущества занимают недели, а иногда и месяцы.

Следуя правилам формальной логики, мы обязаны рассмотреть количественный и качественный критерии уникальности создаваемых игроками произведений. Начнем с качественных параметров новизны и оригинальности этих объектов. Новизна и ориги-

³² См.: Dooley P. C. The Labour Theory of Value. Routledge, 2009. P. 109–185.

³³ См.: Kashanin A. Debates on criteria of copyrightability in Russia // Russian Law Journal. 2014. Vol. 2. No. 1. P. 57–81.

³⁴ Ibid. P. 31.

нальность достигаются тем, что пользователь, применяя свои персональные знания, умения и навыки, в том числе те, которые были им развиты в процессе игры, создает новые игровые объекты либо улучшает характеристики и повышает эффективность существующих в игре элементов. Важно то, что новизна созданных объектов, усиленные возможности персонажей и улучшенные свойства игровых предметов субъективно оцениваются другими участниками игры на основе их собственного восприятия. Признание оригинальности вновь созданных и улучшенных артефактов объективно проявляется в готовности некоторых геймеров вкладывать в права на них свою виртуальную валюту или традиционные фидуциарные деньги. Таким образом, на качественном уровне новизна созданных и улучшение параметров существующих игровых артефактов могут считаться достаточными тогда, когда на них возникает спрос.

Применение количественных оценок требует разграничения новых и производных творений. Что касается новых объектов³⁵, то количественно степень уникальности их свойств относительно подобных предметов, если такие существуют, можно оценить в интервале от 70 до 100%. Заданный диапазон, с одной стороны, охватывает абсолютно оригинальные объекты, а с другой стороны, показывает, что даже новые артефакты могут создаваться не на пустом месте, а внутри существующей экосистемы издателя, из которой может заимствоваться до 30% ранее созданного материала. В части, касающейся вторичных произведений³⁶, создаваемых пользователями на основе нативных элементов игры, долю новизны их свойств можно оценить в диапазоне от 30 до 50% по сравнению с исходными параметрами. Если степень оригинальности не достигает 30%-ного порога, то такое произведение не может считаться производным и претендовать на охрану авторским правом.

Подведем итог анализа соответствия новых и производных объектов, которые игроки генерируют внутри видеоигр, признакам охраноспособных объектов авторских прав. В силу удовлетворения установленным

законом критериям объективной формы выражения и создания в результате творческого труда эти произведения должны быть квалифицированы в качестве охраняемых объектов авторских прав.

3.3. Положения о правах игроков в лицензионных соглашениях

Правовые основания для признания интеллектуальных прав игроков на созданные ими произведения не нашли своего отражения в лицензионных соглашениях между производителями и пользователями онлайн-игр.

Наоборот, на сегодняшний день ситуация выглядит так, что целью лицензионного соглашения является сдерживание авторских амбиций игроков на дальних подступах, фиксация позиции непризнания их авторских прав, поддержка доминирующего положения издателя игры, защита его исключительных прав на все элементы и составные части продукта от потенциально возможных притязаний пользователей. По сути, такое лицензионное соглашение — это форма превентивного отказа пользователей от интеллектуальных прав, которые могут у них возникнуть в результате творческой игровой деятельности. Некоторые исследователи усматривают в подобных соглашениях признаки принудительной лицензии, которая отличается от традиционной принудительной лицензии двумя аспектами. Первый аспект заключается в том, что обязательства накладываются не на правообладателя игры, а на пользователя. Вторая особенность состоит в том, что в лицензионное соглашение включены не только условия об авторских правах, но и иные условия, относящиеся к договорному праву³⁷.

3.3.1. Лицензионное соглашение *Aion*

Рассмотрим лицензионное соглашение видеоигры *Aion*³⁸ как одно из наиболее типичных в игровой индустрии.

³⁵ Например, в играх *Black Desert* и *Eve online* существуют кастомизационные возможности по созданию уникальных персонажей, а в игре *Minecraft* — возможность построить новый город.

³⁶ Например, в игре *ArcheAge* существует возможность улучшить свойства (прокачать) персонажа, экстерьер и интерьер дома.

³⁷ См.: Corbett S. Computer game licenses: The EULA and its discontents // *Computer Law & Security Review*. 2019. Vol. 35. Iss. 4. P. 453–461. URL: <https://doi.org/10.1016/j.clsr.2019.03.007> (дата обращения: 16.07.2022).

³⁸ Лицензионное соглашения на официальном веб-сайте игры *Aion*. URL: <https://ru.4game.com/licenses/aion-ru/> (дата обращения: 07.02.2022)



стрии с точки зрения условий, связанных с интеллектуальными правами пользователей. Данное соглашение можно охарактеризовать как запрещающее, поскольку в нем содержится прямой запрет на создание новых и вторичных произведений. Пункт 3.2.2 данного соглашения устанавливает, что лицензиат не вправе совершать следующие действия: изменять или создавать какие-либо производные продукты на основе игры либо любого ее элемента, включая перевод и локализацию; создавать на основе игры и/или ее элементов производные произведения, составные произведения без письменного разрешения лицензиара, в том числе снимать видеоролики, создавать графические изображения и т.п.; создавать дополнительные элементы игры, как не предусмотренные, так и предусмотренные ее объектным кодом и сценарием; изменять или создавать какие-либо производные продукты на основе «клиента игры» или любого его элемента (включая аудиовизуальный ряд и исходный код), перевод и локализацию³⁹.

В приведенных положениях выражена воля правообладателя, воспрещающая игрокам создавать новые и производные творения внутри игры. Это означает невозможность обретения игроками личных неимущественных и исключительных прав на созданные ими произведения. В свете сделанных выводов об охраноспособности игровых результатов интеллектуальной деятельности возникают вопросы о правомерности подобного поведения правообладателя, а также о тех причинах и опасениях, которые его порождают.

Начнем с ответа на вопрос о причинах описанного отношения к правам игроков. В социальной сети «ВКонтакте»⁴⁰ действует официальная группа игрового проекта *Aion*⁴¹. По состоянию на 17 февраля 2022 года в ней состоит более 90 тыс. подписчиков. В группе часто проходят конкурсы комиксов, фан-артов и иные творческие мероприятия по теме игры, за победу в которых администрация раздает призы. Участие в конкурсах принимает множество пользователей, которые своим творческим трудом на основе сюжета игры создают уникальные объекты дизайна, аудиовизуаль-

ные, графические и другие произведения искусства, при этом разработчик игры отбирает лучшие работы и использует далее в своей предпринимательской деятельности без указания имени авторов.

|| Такое поведение издателя игры противоречит ст. 6^{bis} Бернской конвенции, по содержанию которой вне зависимости от имущественных прав автор вправе требовать признания своего авторства на произведение, а действия лиц, направленные на умаление указанного права, считаются недопустимыми и противоправными⁴².

При этом большинство развитых стран мира являются участниками Бернской конвенции. Статья 44 Конституции Российской Федерации гарантирует каждому гражданину охрану его интеллектуальной собственности, что в данном случае не соблюдается.

Еще одним примером использования произведений игроков могут служить видеоролики, посвященные играм. Такой контент в большинстве случаев создается пользователями и публикуется на платформах *YouTube*⁴³, *Twitch*⁴⁴, *VK* и др., в том числе и в официальных группах игры. Стоит обратить внимание на важный факт. Правообладатель игры согласно п. 3.2.2.5 лицензионного соглашения прямо запрещает создание подобных роликов, но, несмотря на это табу, они появляются. Зная это, администрация игры не предпринимает никаких действий по прекращению их создания и публикации, напротив, она активно их комментирует, ставит лайки и распространяет. В данном случае издатель также не признает результаты интеллектуальной деятельности игроков, но использует их в своих коммерческих интересах.

|| В обоих описанных случаях у игрока возникают авторские личные неимущественные и исключительные имущественные права на созданные ими объекты интеллектуальной собственности, но они, к сожалению, производителем игры не признаются.

³⁹ Ibid. P. 38.

⁴⁰ Официальный веб-сайт социальной сети «ВКонтакте» <https://vk.com>.

⁴¹ Официальная группа *Aion* в социальной сети «ВКонтакте». URL: <https://vk.com/officialaionru> (дата обращения: 07.02.2022).

⁴² Бернская конвенция по охране литературных и художественных произведений от 9 сентября 1886 г. с последующими дополнениями и изменениями.

⁴³ Официальный веб-сайт видеохостинга *YouTube* <https://www.youtube.com>.

⁴⁴ Официальный веб-сайт стримингового сервиса *Twitch* <https://www.twitch.tv>.

На заданный нами вопрос о причинах непризнания администрация игры ответила: «Мы не можем давать разъяснения юридического характера, равно как разъяснения касательно бизнес-решений». Примерно такая же реакция последовала от комьюнити-менеджера и официальной службы поддержки игроков.

Негативное отношение к правам пользователей со стороны правообладателя игры имеет в своей основе следующую совокупность факторов юридического и экономического характера. Во-первых, признание прав игроков неизбежно влечет за собой необходимость получать разрешение на использование созданных ими объектов. Во-вторых, собственник игры должен будет выплачивать вознаграждение за использование созданных игроками произведений, т.е. делиться своими доходами. В-третьих, мы видим проблему учета прав и управления отношениями с большим количеством участников, для решения которой необходимы организационные и финансовые вложения. К предпосылкам сложившегося положения также стоит отнести недостаточную юридическую грамотность пользователей и низкий уровень правосознания производителей игр.

Поставленный вопрос о правомерности практики непризнания прав на созданные игроками произведения требует отрицательного ответа. Действующее международное законодательство об интеллектуальных правах и следующие ему национальные нормы стран, опирающиеся на доктрину творческого труда и объективной формы выражения произведения, диктуют необходимость признания прав игроков на созданные ими новые и вторичные произведения. Только так можно достигнуть справедливого баланса интеллектуальных прав издателей и пользователей игр.

3.3.2. Лицензионное соглашение ArcheAge

В лицензионном соглашении MMORPG-игры ArcheAge⁴⁵ нет упоминания об интеллектуальных правах игроков. Парадокс данной ситуации заключается в том, что создание новых и вторичных произведений предусмотрено сценарием самой игры. Внутрии-

гровые отношения подчиняются правовой норме о том, что создание производного объекта является использованием исходной работы и может осуществляться только с согласия ее правообладателя. Такого согласия в лицензионном соглашении нет, но в нем нет и запрета на создание вторичных произведений, при этом авторско-правовая доктрина постулирует, что отсутствие запрета не является согласием.

В основе игры лежит взаимодействие между пользователями, в том числе купля-продажа прав на игровые ценности. Игроки поощряются к созданию объектов визуального и графического дизайна, картин, горельефов, уникальных орнаментов на основе загруженных из внешних источников и собственных оригинальных изображений. Например, для нанесения на паруса кораблей и корпуса глайдеров. Зачастую рисунки пользователей представляют собой произведения изобразительного искусства, на которые у них возникают авторские права в силу создания.

Сочинение музыкальных произведений в игре стимулируется обилием музыкальных инструментов, включая фортепиано, флейты, гитары и др. Игроки, которые развили мастерство владения музыкальным инструментом у своих персонажей, могут создавать, записывать и воспроизводить музыку собственного сочинения с помощью виртуальных нотных тетрадей. Эти тетради представляют собой носители музыкальных произведений, они свободно продаются и покупаются другими участниками.

Сюжет игры предусматривает постройку и обстановку жилых домов. Каждый игрок может приобрести типовой проект и построить дом. В этом случае у пользователя не возникает прав на произведение архитектуры. Однако игроки часто создают уникальные интерьеры внутри своих домов: концептуальные эскизы комнат, устройство декоративных элементов, подбор и расположение мебели. Создатели виртуальных интерьеров вправе претендовать на авторство такого результата интеллектуальной деятельности, как дизайн-проект интерьера.

Кроме того, игроки часто со вкусом обустривают приусадебную территорию дома, разбивают сады и парки. Они, таким образом, получают основания для обретения авторских прав на произведение садово-паркового искусства в виде проекта или изобра-

⁴⁵ Текст лицензионного соглашения игры ArcheAge. URL: https://archeage.ru/static/aa.mail.ru/license_agreement.html (дата обращения: 09.02.2022).



жения. В результате придания типичному строению уникальных эстетических свойств, в том числе за счет использования созданных или приобретенных объектов авторских прав, его цена может быть увеличена в десятки и сотни раз. Функциональные возможности игры предусматривают продажу обустроенных домов с прилежащими территориями.

Указанные примеры свидетельствуют о том, что пользователи игры *ArcheAge* создают целый спектр объектов авторских прав: музыкальные и аудиовизуальные произведения, произведения изобразительного искусства, объекты дизайна и садово-паркового искусства в виде изображений.

В качестве итога анализа лицензионного соглашения игры *ArcheAge* необходимо отметить правовую амбивалентность этого документа. Она заключается в том, что разработчик, поощряя пользователей создавать новые и вторичные произведения, не признает и не разрешает куплю-продажу интеллектуальных имущественных прав игроков, что выталкивает их в нелегальный оборот, порождая недопустимую двойственность поведения участников гражданских отношений⁴⁶.

3.3.3. Лицензионное соглашение *Minecraft*

Основная цель игры *Minecraft* состоит в том, чтобы добыть ресурсы из земли и построить дом. Все построенные дома уникальны, поскольку разработчик не предлагает типовых проектов, которые можно взять за основу. В творческой деятельности игроки полностью самостоятельны и ограничены лишь своим временем и фантазией. На просторах Интернета можно встретить целые города, которые спроектированы и застроены игроками, они выставлены в качестве достижений для всеобщего обозрения. Такие масштабные и сложные проекты, как города и даже страны, реализуются в течение нескольких лет группами

игроков, которые выступают соавторами, что осложняет распоряжение правами на творческие продукты, созданные в соавторстве⁴⁷. Произведения участников *Minecraft* могут быть квалифицированы в качестве (1) произведений архитектуры в виде изображений, (2) произведений графики, дизайна, изобразительно-го искусства.

Обратим внимание на оговорку лицензионного соглашения о применимом праве. В нем указано: «Настоящее лицензионное соглашение регулируется закононами страны вашего проживания».

В лицензионном соглашении игры *Minecraft* игрокам недвусмысленно разрешено создавать объекты интеллектуальной собственности: «Мы остаемся правообладателями артефактов, которые являются копиями (или по большей части копиями), или производными от наших творений (описанных выше), являющихся нашей интеллектуальной собственностью, однако если вы создаете оригинальные произведения, то они не наши. В качестве примера: строительный блок принадлежит нам; готический собор с американскими горками внутри нам не принадлежит».

Согласно данному условию за игроками признаются права на созданные ими творения. Казалось бы, вот игра, правообладатель которой относится к правам пользователей в полном соответствии с законодательством об интеллектуальной собственности. Но это не совсем так, достаточно обратиться к пункту соглашения «Ваш Контент», чтобы обнаружить следующее императивное правило, установленное правообладателем. Оно гласит: «Если вы создаете объекты с помощью инструмента *Minecraft Realms* либо распространяете свой контент или материалы с его помощью («Ваш Контент»), то вы автоматически соглашаетесь предоставить нам и другим игрокам разрешение на их использование. Ваше согласие означает, что мы можем использовать, воспроизводить, копировать, изменять, адаптировать, распространять, публично демонстрировать и иным образом предоставлять доступ к Вашему Контенту другим лицам без оплаты и каких-либо ограничений. Это условие распространяется на все, что вы строите и делаете, включая ваши

⁴⁶ См.: *Ем В.С., Суханов Е.А.* О видах субъективных гражданских прав и о пределах их осуществления // Вестник гражданского права. 2019. Т. 19. № 4. С. 7–21. Авторы высказывают точку зрения, согласно которой «добросовестность является „внешним мерилем“, объективным критерием оценки поведения лица, обусловленным сложившимся в обществе идеалом честного поведения, которого следует ожидать от всякого его члена».

⁴⁷ См.: *Щербак Н.В.* Идеальная доля в исключительном авторском праве: утопия или реальность? // Вестник гражданского права. 2021. Т. 21. № 5. С. 166–192.

сообщения в чате игры. Вы также соглашаетесь с тем, что мы предоставляем возможность другим игрокам использовать, копировать, изменять, адаптировать, распространять и делать доступным Ваш Контент, также вы соглашаетесь с тем, что у вас нет прав на вознаграждение и указание вашего имени».

Проанализируем это положение. Безапелляционные требования о предоставлении разрешения на использование произведения владельцу и другим участникам игры, об отказе от имущественных прав, права на вознаграждение, личных неимущественных прав, включая право авторства, право на имя и право на неприкосновенность произведения, противоречат фундаментальному принципу авторского права («*all rights reserved*»), по которому автор и только автор разрешает использование, распоряжается и определяет судьбу своего произведения.

Условия рассматриваемого положения де-факто требуют от игроков передачи созданных ими произведений в общественное достояние. Такая лицензионная формула имеет место в структуре лицензий *Creative Commons*, она известна как *CC0* — добровольный отказ от авторских прав, или *no rights reserved*⁴⁸. Проблема заключается в том, что этот отказ в игре *Minecraft* не является добровольным. Правообладатель игры заявляет о признании прав игроков, но в этом же лицензионном соглашении требует отказа от них, выхолащивая смысл своей декларации.

И все же необходимо отметить достоинство лицензионного соглашения *Minecraft* в части признания прав игроков по сравнению с другими соглашениями, в которых они не упоминаются либо отрицаются. При принятии того, что это формальное и дезавуированное последующим оговорками признание является ценным прецедентом для преодоления сложившегося беспорядка игроков, невозможно оставить без внимания аргументы издателя о том, почему он требует отказа пользователей от своих прав. Мы считаем, что существует юридический метод преодоления данного риска, который позволит прогрессивному произ-

водителю игр двинуться вперед по пути соблюдения и реализации интеллектуальных прав пользователей.

Издатель игры может зафиксировать в своем лицензионном соглашении то, что он выступает информационным посредником. Согласно законодательству Российской Федерации⁴⁹ и Европейского союза⁵⁰ информационным посредником является лицо, предоставляющее возможность доступа к материалам в сети Интернет. В законе США для определения такого лица используется термин «интернет-сервис провайдер»⁵¹ (*online service provider*)⁵². Статус информационного посредника, или интернет-сервис провайдера, освобождает его от ответственности за нарушение интеллектуальных прав при соблюдении ряда условий: 1) он не знал и не должен был знать о том, что использование соответствующего результата интеллектуальной деятельности является неправомерным; 2) он в случае получения в письменной форме заявления правообладателя о нарушении интеллектуальных прав с указанием противоправного материала своевременно принял необходимые и достаточные меры для прекращения нарушения⁵³.

Видеохостинг *YouTube* определяет себя в качестве информационного посредника. Как *YouTube* дает возможность создать, загрузить и просмотреть видео, так же и *Minecraft* — построить объект и продемонстрировать его другим. *Minecraft* юридически и по роду деятельности вправе претендовать на статус информационного посредника и на этом основании пользоваться правом на освобождение от ответственности за нарушение игроками интеллектуальных прав других участников при соблюдении установленных законом условий.

Если кто-либо на игровой платформе нарушает авторские права других пользователей, то ее соб-

⁴⁸ *CC0 (CC Zero)* — инструмент для отказа от своих авторских прав и передачи произведения в общественное достояние. Воспользоваться им может только правообладатель.

⁴⁹ Пункт 3 ст. 1253.1 ГК РФ.

⁵⁰ Директива 2000/31/ЕС Европейского парламента и Совета Европейского союза «О некоторых правовых аспектах информационных услуг на внутреннем рынке, в частности, об электронной коммерции».

⁵¹ 17 U.S.C. § 512.

⁵² Данные юрисдикции приведены как наиболее значимые для игровой индустрии.

⁵³ Приведенные формулировки ст. 1253.1 ГК РФ интегрально отражают содержание условий освобождения от ответственности информационного посредника в актах международного права и национальных законах стран мира.



ственник после получения соответствующего уведомления обязан в установленные сроки удалить противоправный контент. На этом мера его ответственности исчерпана. В качестве релевантного примера приведем позицию суда Люксембурга, который в своем решении постановил, что провайдеры, которые являются информационными посредниками и занимают пассивную роль, не несут ответственность за тот контент, который размещен другими пользователями⁵⁴.

Вышеописанный подход решает вопрос ответственности правообладателя игры за нарушение интеллектуальных прав на его платформе. Однако, помимо этого, перед правообладателем *Minecraft* стоит задача правомерного использования созданных игроками произведений. Обсуждаемый контент (*user generated content*) имеет большую ценность для издателя, поскольку делает игру более интересной, привлекает новых пользователей, повышает вовлеченность действующих игроков, понижает коэффициент их оттока, что в совокупности определяет результаты игрового бизнеса.

Для решения данного вопроса нет другого пути, кроме как на фундаменте полноценного признания прав пользователей предоставить им возможность управлять своими авторскими и смежными правами. Эту задачу правообладатель игры может решить с помощью системы публичных лицензий *Creative Commons*. Данная система позволит игрокам просто и эффективно указать те права, которые они решили оставить за собой, и те, какими готовы поделиться с другими, включая собственника игры. Авторы осознают тот факт, что использование их произведений другими участниками игры повышает символическую ценность и экономическую стоимость созданных ими работ. При этом некоторые игроки, руководствуясь соображениями повышения узнаваемости и укрепления репутации, решат делиться результатами своего творчества максимально ши-

роко и на безвозмездной основе. Другие, наоборот, выберут возмездное лицензирование, а третья группа полностью запретит кому бы то ни было использовать свои произведения. Важно то, что система лицензий *Creative Commons* поддерживает спектр необходимых правовых инструментов для всех обозначенных групп, исповедующих различные подходы к использованию и распоряжению своими интеллектуальными правами.

Если правообладатель не готов организовывать легальный оборот прав на созданные и переработанные игроками произведения на своей платформе, он может применять только те лицензии, которые предполагают некоммерческое использование⁵⁵. Если правообладатель решит поддерживать коммерческий оборот прав на такие произведения, то он имплементирует лицензии, допускающие коммерческое использование⁵⁶. Система лицензий *Creative Commons* может составить правовую основу для построения легального оборота прав на новые и вторичные произведения игроков. Ее применение позволит правообладателю удовлетворить запрос пользователей на «куплю-продажу игровых ценностей» и получить комиссионный процент от рыночных операций.

В качестве итога анализа лицензионного соглашения *Minecraft* необходимо сказать следующее. Признание прав пользователей на созданные ими произведения открывает перед собственником игры бизнес-возможность для дополнительного извлечения прибыли, однако ее реализация невозможна без инвестиций в построение официальной площадки купли-продажи прав внутри данной игровой платформы.

⁵⁴ Joined Cases C-236/08, 237/08 and 238/08 Google France SARL, Google Inc. v. Louis Vuitton Malletier v. Viaticum SA, Luteciel SARL v. Centre national de recherche en relations humaines (CNRRH) SARL, Pierre-Alexis Thonet, Bruno Raboin, Tiger SARL. 2010. ECLI: EU: C:2010:159 URL: <https://curia.europa.eu/juris/document/document.jsf?text=&docid=83961&pageIndex=0&doclang=en&mode=lst&dir=&occ=first&part=1&cid=1322362> (дата обращения: 11.02.2022).

⁵⁵ Не допускают коммерческое использование следующие лицензии: 1) *CC Attribution — No Derivative Works* (сокращенно *CC-BY-ND*) — лицензия «С указанием авторства — Без производных»; 2) *CC Attribution — Noncommercial* (сокращенно *CC-BY-NC*) — лицензия «С указанием авторства — Некоммерческая»; 3) *CC Attribution — Noncommercial — Share Alike* (сокращенно *CC-BY-NC-SA*) — лицензия «С указанием авторства — Некоммерческая — С сохранением условий»; 4) *CC Attribution — Noncommercial — No Derivative Works* (сокращенно *CC-BY-NC-ND*) — лицензия «С указанием авторства — Некоммерческая — Без производных».

⁵⁶ Допускают коммерческое использование следующие лицензии: 1) *Attribution* (сокращенно *CC-BY*) — лицензия «С указанием авторства»; 2) *CC Attribution — Share Alike* (сокращенно *CC-BY-SA*) — лицензия «С указанием авторства — С сохранением условий».

4. Дискуссия

4.1. Пиратство как ответ на игнорирование интеллектуальных прав игроков

Отсутствие справедливого баланса интеллектуальных прав является одной из причин развития пиратской игровой инфраструктуры — нелегальных серверов. Наша гипотеза заключается в том, что неудовлетворенность пользователей непризнанием их прав порождает спрос на неавторизованные игровые площадки. Для проверки этой гипотезы мы провели серию анонимных интервью с администраторами нескольких таких ресурсов и получили ответы на интересующие нас вопросы. Далее мы укажем формулировки поставленных вопросов, ответы респондентов и соответствующий анализ.

Вопрос 1. Каковы плюсы и минусы официальных игровых серверов? Участники опроса дали следующие ответы. В качестве плюсов официальных серверов респонденты назвали большое количество пользователей игры и надежную защиту от эксплуатации ее программных уязвимостей. Количество указанных недостатков оказалось больше. Среди них упоминаются: 1) засилье ботов — специальных программ, которые автоматически выполняют действия персонажа в отсутствие пользователя; 2) некорректная установка обновлений, снижающая ценность накопленных игроками предметов и искажающая экономику игры; 3) несвоевременная помощь в решении проблем, игроки месяцами ждут ответов от технической поддержки, которые быстро теряют актуальность; 4) несвоевременное устранение ошибок, дающих незаслуженное преимущество тем участникам, которые могут ими воспользоваться; 5) распространение инсайдерской информации, обеспечивающей преимущество приближенным к администрации игрокам; 6) бесплатная раздача виртуальных гаджетов для тестирования, которые в дальнейшем оказываются на рынке; 7) участие в игре инсайдеров правообладателя или локализатора, имеющих незаработанные преференции; 8) некорректно выстроенная экономика игры; 9) задержка обновлений и недостаточные инвестиции в проект; 10) отсутствие привлекающей аудиторию рекламы.

Вопрос 2. Почему вы решили создать свой сервер? Главный мотив всех респондентов заключается в же-

лании создать проект, который работает на игроков, учитывает их потребности и интересы. Он объединил в себе восемь факторов: 1) проявление уважения со стороны администрации и достойная техническая поддержка; 2) устранение недостатков официального сервера и реализация игрового процесса на более высоком качественном уровне; 3) предоставление игрокам возможности самостоятельно определять судьбу своего персонажа и накопленных игровых ценностей; 4) свободная торговля правами на игровые артефакты; 5) выявление и блокировка нечестных игроков и инсайдеров; 6) недопуск утечек о грядущих обновлениях и изменениях, которые могут повлиять на экономический баланс игры; 7) своевременная блокировка ботов; 8) расширение географии, привлечение игроков из большего количества стран Восточной и Западной Европы.

Ответы на первые два вопроса позволяют понять причины, которые отталкивают некоторых игроков от официальных площадок вплоть до перехода на пиратские серверы, а именно: неудовлетворительная работа администрации и технической поддержки, ущемление прав пользователей, непризнание прав игроков на созданные или добытые ими предметы.

Следующие три вопроса касаются черного рынка⁵⁷ игровых ценностей, который функционирует и быстро развивается. В качестве примера можно привести глобальные маркетплейсы *Gameflip*⁵⁸ и *Loothunt*⁵⁹, а также региональные восточноевропейские сервисы *FunPay*⁶⁰ и *Torggo*⁶¹. Виртуальные игровые объекты, права на которые обращаются на этом рынке, являются контрафактными, поскольку правообладатели игр не давали разрешения на их создание в качестве вторичных произведений, каковыми в большинстве своем они являются. Рынок противоправно созданных игровых предметов можно сравнить с рынком контра-

⁵⁷ Черный рынок прав на игровые артефакты является частью теневой экономики, в рамках которой незаконно обращаются официально несуществующие права на официально несуществующие нематериальные игровые произведения. Этот рынок подчиняется закону спроса и предложения, но на нем не работает система государственного налогообложения.

⁵⁸ Официальный веб-сайт *Gameflip* <https://gameflip.com/>.

⁵⁹ Официальный веб-сайт *Loothunt* <https://loothunt.com/>.

⁶⁰ Официальный веб-сайт *FunPay* — биржа игровых ценностей <https://funpay.ru>.

⁶¹ Официальный веб-сайт *Torggo* <https://torggo.ru>.



фактных запчастей для автомобилей, которые выпущены без разрешения официального производителя. Опрошенные нами респонденты поделились своими соображениями о причинах появления этого рынка и своем отношении к нему.

Вопрос 3. Что представляет собой нелегальный рынок прав на игровые предметы и почему производители MMORPG-игр не разрешают их куплю-продажу? Ответы были следующими: 1) подпольный рынок — это возможность для пользователей заработать на игровых ценностях, которые добыты или созданы ими в процессе игры; 2) в большинстве игр (один из респондентов сказал: «Лично я не видел игры, где официально разрешена такая торговля») возмездный оборот прав на игровые ценности запрещен и если акт продажи вскроется, то аккаунт такого игрока банят; 3) черный рынок сложился вследствие возникновения спроса на игровые вещи, который готовы удовлетворять некоторые игроки за вознаграждение (так называемые сушисты), и в этом нет ничего плохого; 4) нелегальный рынок напрямую влияет на доход локализатора, он снижает его; 5) если представить себе официальный оборот прав на созданные и улучшенные предметы, то игрокам пришлось бы использовать официальный внутриигровой магазин (по аналогии с AppStore для iOS и Google Play для Android) и они были бы не против при условии справедливой комиссии.

Вопрос 4. Если встать на сторону производителей игр, то какие риски вы видите в свободном обороте прав на игровые ценности? Ответы опрошенных на данный вопрос носят противоречивый характер: 1) если правильно настроить внутриигровую экономику и официальный магазин сделать актуальным, то рисков не может возникнуть; 2) товары официального внутриигрового магазина будут испытывать конкуренцию со стороны предметов, которые созданы или усовершенствованы игроками; 3) производители и локализаторы игр опасаются претензий пользователей о возмещении ущерба, возникшего вследствие их действий (например, неудачные маркетинговые мероприятия), которые искажают, а иногда и разрушают экономику игр.

Вопрос 5. Почему вы на своем ресурсе практикуете оборот прав на игровые предметы? Ответы: 1) рынок необходим игрокам; 2) легальный рынок формирует

здоровую экономику: пользователи свободно покупают и продают права на игровые артефакты, администрация увеличивает вовлеченность пользователей и объем продаж игрового магазина; 3) если в игровой магазин добавить специальные инструменты, которые повышают безопасность сделок, то доходы магазина возрастут на 30%.

Такое отношение к подпольному рынку высказали администраторы пиратских серверов, которые реализовали возмездный оборот прав на игровые артефакты. Экспериментальное тестирование одного из них позволило обнаружить большое количество онлайн-игроков, которое приближается к аудитории официальных площадок и свидетельствует о привлекательности пиратских ресурсов. Что касается курса игровой валюты, на пиратских серверах он в среднем на 30% выше, чем на лицензионных. Данный факт обуславливает и более высокие доходы игроков на пиратских сайтах по сравнению с официальными.

Можно с уверенностью сказать, что платформа, которая поддерживает оборот прав на игровые ценности, является более привлекательной для пользователей по сравнению с теми, что не предоставляют такой возможности.

Для вывода персонажа в топ игр типа *free-to-play*⁶² требуются существенные вложения денег и времени. Игры *free-to-play* являются наиболее затратными для игроков и приносят максимальный доход правообладателям. В связи с этим возможность зарабатывать и выводить деньги играет критически важную роль, что определяет выбор игроков в пользу соответствующих площадок. Функционирующий рынок прав на игровые артефакты важен еще и тем, что для заметного числа пользователей игра является не только развлечением, но и бизнесом, о чем мы скажем далее.

Группа вопросов 6–8 касается прав на новые и вторичные произведения, которые создаются пользователями на пиратских игровых площадках.

⁶² *Free-to-play* — это разновидность онлайн-игр, особенность которых заключается в том, что пользователь получает право доступа к игре на безвозмездной основе, но в процессе игры вправе добровольно приобретать игровые ценности — неактивированные игровые предметы, добавленные правообладателем игры в магазин.

Вопрос 6. Как вы оцениваете условия лицензионных соглашений официальных игровых площадок с точки зрения признания прав на производные объекты? Полученные ответы: 1) лицензионные соглашения часто недоработаны, их условия не всегда распространяются на всех пользователей проекта; 2) часть правил носит чрезмерно запретительный характер, а другие вообще неуместны в текущих реалиях; 3) что касается запрета на создание вторичных произведений, администраторы игр в корне неправы, необходимо разрешить пользователям творить, потому что это развивает игру.

Вопрос 7. Считаете ли вы, что игроки могут создавать оригинальные произведения, и должны ли правообладатели игр должны признавать права пользователей на них? Ответы: 1) мы считаем, что все, что было добыто честным путем и собственным трудом, должно принадлежать пользователям; 2) локализатор не должен игнорировать авторские права пользователей на результаты их интеллектуальной деятельности.

Вопрос 8. Если бы создателем игры были вы, а игрок без разрешения взял код вашего продукта и создал новый предмет/локацию/образ/скин, востребованный другими игроками, признаете ли вы его права, будете ли получать разрешение на использование и выплачивать вознаграждение? Ответы: 1) мы используем текстуры только официального сервера, а также наши собственные; 2) созданные игроками артефакты мы используем, только получив их разрешение по возмездному лицензионному соглашению.

Ответы на вопросы 6–8, а также результаты нашего собственного тестирования показывают, что администраторы пиратских площадок признают авторские права игроков и выплачивают вознаграждение за использование созданных ими артефактов.

Анализ полученных ответов позволяет нам сделать вывод об истинной мотивации владельцев неавторизованных игровых серверов. Их главной целью является доход от противоправной эксплуатации не принадлежащих им мультимедийных продуктов. Однако извлечение прибыли невозможно без привлекательного предложения для пользователей, которые имеют большую выгоду на пиратских игровых ресурсах по сравнению с авторизованными.

Ответы респондентов и собственные наблюдения сигнализируют о том, что ценностное предложение пиратских площадок заключается в построении рынка и механизмов купли-продажи прав на игровые артефакты, в обеспечении возможности участникам заработать фиатные деньги и криптовалюту на результатах своего труда. Пираты, в свою очередь, видят в креативных пользователях партнеров, которые помогают сделать их проект популярным и прибыльным.

В завершение исследования пиратского сегмента игровой индустрии необходимо отметить, что ценностное предложение таких площадок строится на признании интеллектуальных прав пользователей, которое считается обязательным условием успеха проекта. Пираты, безусловно, нарушают закон предосудительными действиями по противоправному использованию чужих мультимедийных продуктов, однако невозможно не заметить, что они точно чувствуют запрос игрового сообщества на признание авторских прав игроков, удовлетворение которого составляет основу их бизнес-модели.

4.2. Мотивация пользователей видеоигр

По данным маркетингового агентства *GW*, операции с виртуальными аксессуарами и пользовательским контентом стали основным источником доходов в игровой индустрии. Правообладатели безвозмездно доступных игр⁶³ зарабатывали на покупках виртуальных принадлежностей, таких как новые костюмы, амуниция и усиленные функциональные возможности персонажей. Оценить значимость этого источника позволяют следующие сведения. В период с июля по сентябрь 2020 года игровая студия *Activision-Blizzard* получила доход в размере 1,95 млрд долл. США, из которых колоссальную долю в 1,2 млрд составили микротранзакции виртуальных аксессуаров и пользовательского контента⁶⁴.

Данный факт убедительно показывает, что игроки тратят свои деньги. Однако намерены ли они возвращать

⁶³ Например, *League of Legends* и *Fortnite*.

⁶⁴ Маркетинговый отчет агентства *GW* «*The gaming play-book*». URL: <https://www.gwi.com/gaming> (дата обращения: 12.02.2022).



сделанные инвестиции? Для ответа на этот вопрос важно разобраться в мотивации участников компьютерных игр. Является ли игра для них исключительно развлечением, приятным времяпрепровождением или же источником заработка, профессиональной деятельностью, работой? Как правило, эти факты остаются за рамками даже самых подробных исследований поведения участников игровой индустрии.

Для восполнения названного пробела мы провели социологический опрос среди участников доступных нам игровых групп, которые преимущественно проживают в странах Восточной Европы и Азии. Пользователи получили анкету со следующими вопросами: 1) страна вашего проживания; 2) осуществляете ли вы трудовую деятельность; 3) имеете ли вы иной источник дохода помимо игры; 4) продолжите ли вы играть, если возможности заработка в игре не будет. Из 300 потенциальных респондентов ответили 95, что составило 32%. Полученные ответы сведены в следующую таблицу.

Ответы респондентов о целях игры

Вопросы	Россия	Беларусь	Украина	Эстония	Китай	Казахстан	Великобритания
Страна проживания	40	12	27	7	2	6	1
Осуществляете ли вы трудовую деятельность? Да/нет	28/12	6/6	12/15	2/5	2/0	6/0	1/0
Имеете ли вы иной источник дохода помимо игры? Да/нет	36/4	10/2	23/4	2/5	2/0	6/0	1/0
Продолжите ли вы играть дальше, если возможности заработка в игре не будет? Да/нет/безразлично	2/32/6	1/9/2	2/21/4	1/6/0	0/2/0	0/5/1	0/1/0

Из ответов респондентов следует, что большинство пользователей онлайн-игр, а именно 79%, откажутся от игры, если не смогут в ней зарабатывать. Полученные данные подтверждают оценку других наблюдателей, что около 80% игроков используют игры не для развлечения, а в надежде заработать⁶⁵.

Стоит также отметить, что выявленная мотивация не зависит от уровня экономического развития страны проживания игрока, который существенно различается в представленной выборке государств. Кроме того, 10–15% игроков не имеют иного источника дохода, помимо заработка в онлайн-играх, следовательно, проблема признания интеллектуальных прав пользователей носит социально-экономический характер.

Социально-экономическую значимость проблемы признания интеллектуальных прав игроков наглядно иллюстрирует следующий ряд фактов в хронологическом порядке. В 2005 году геймер из Китая совершил убийство другого игрока за кражу виртуального предмета, не имея иных средств защиты от воровства⁶⁶. Первый долларовый миллионер, который торговал исключительно виртуальными предметами, появился в далеком 2006 году, при этом весь его нематериальный капитал мог быть обнулен оператором игры без объяснения причин⁶⁷. В 2007 году участнику многопользовательской игры удалось создать персонаж 70-го уровня и продать его почти за 10 тыс. долл.⁶⁸ По оценкам Европейского агентства по сетевой и информационной безопасности, в 2008 году на мировом рынке было продано виртуальных, юридически несуществующих и нерегулируемых товаров более чем на 2 млрд долл.⁶⁹ Динамика такова, что в 2020 году мировой рынок игровых ак-

⁶⁵ Ibid. P. 26.

⁶⁶ См.: *Cao L.* Death Sentence for Online Gamer // China Daily. 2005. 8 June. URL: http://www.chinadaily.com.cn/english/doc/2005-06/08/content_449600.htm (дата обращения: 12.02.2022).

⁶⁷ См.: *Hof R.* Second Life's First Millionaire // Businessweek online. 2006. 26 November. URL: <https://www.bloomberg.com/news/articles/2006-11-25/second-lifes-first-millionaire> (дата обращения: 12.02.2022).

⁶⁸ См.: *Jimenez C.* The High Cost of Playing Warcraft // BBC NEWS. 2007. 26 September. URL: <https://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/7007026.stm> (дата обращения: 12.02.2022).

⁶⁹ См.: *Hill S.* Big Money MMO Transactions // Altered Gamer. 2009. 14 March. URL: <https://www.alteredgamer.com/wow-other-items/29070-most-expensive-items-ever-sold-in-an-mmo/> (дата обращения: 12.02.2022).

сессуаров был оценен в 7,75 млрд долл. Ожидается, что к 2026 году он достигнет 15,4 млрд долл., что означает среднегодовой темп роста 12,2% в течение прогнозного периода⁷⁰.

4.3. Глобальная тенденция геймификации труда

Выше мы привели аргументы в поддержку гипотезы о том, что игровая деятельность может быть квалифицирована в качестве творческого труда. Подтверждением этого тезиса с вытекающей из него необходимостью признания и легализации интеллектуальных прав игроков является сложившийся тренд на геймификацию или игровизацию рабочего процесса в развитых странах мира.

Исследователи Й. Койвисто и Ю. Хамари определяют геймификацию как внедрение игровых начал в общественные процессы: производство, образование, финансовые услуги, здравоохранение, транспорт и пр.⁷¹ Эта техника применяется для повышения мотивации сотрудников, их заинтересованности и вовлеченности в деятельность компании. Геймификация предполагает активацию игрового мышления персонала, что необходимо для успеха бизнеса в современном «обществе спектакля»⁷². Эффективность данного метода подтверждают ведущие мировые бренды: *Nike*, *Marriott*, *Yota* и др.⁷³

В парадигме стирания грани между игрой и работой компьютерные игры представляют собой наиболее яркий пример синтеза труда и развлечения, наивысшую точку их слияния, включенности в процесс и стремления к результату. Согласно оценкам экспертов *Limelight*, лояльность к геймингу настолько высока, что в среднем по миру около 35% опрошенных игроков

готовы сделать его основным источником дохода⁷⁴. Таким образом, современные социологи подтверждают вывод о размывании границ между работой и игрой, что актуализирует проблему признания интеллектуальных прав игроков как источника их трудовых доходов.

4.4. Экономика легального рынка интеллектуальных прав геймеров

Сегодня основной объем операций с игровыми ценностями осуществляется за пределами официальных платформ — в серой зоне, на специальных маркетплейсах⁷⁵. Принцип работы таких сайтов прост: покупатель выбирает интересующую его игру и продавца аксессуаров; покупатель и продавец с помощью встроенных средств коммуникации оговаривают цену и способ передачи объекта; покупатель переводит согласованную сумму через одну из доступных платежных систем⁷⁶; денежные средства резервируются площадкой; продавец передает, а покупатель подтверждает получение товара; денежные средства перечисляются на счет продавца.

Подобных площадок в сети много, и они полностью удовлетворяют спрос пользователей на эти услуги. За каждую проведенную сделку маркетплейс удерживает комиссию, которая составляет 20–25% от цены. Кроме того, если получатель выводит денежные средства со счета на сайте на свою банковскую карту, то он заплатит еще около 10% комиссии. Всего продавец теряет на одной операции до 40% от суммы сделки.

Такие высокие размеры комиссии и, как следствие, потери игроков обусловлены тем, что операции проводятся в теневом секторе экономики. Если (и когда) эти транзакции будут выведены правообладателями игр в легальное поле, размер комиссии упадет до среднерыночных значений и не превысит 10% от суммы

⁷⁰ См.: Gaming accessories market — growth, trends, covid-19 impact, and forecasts (2022–2027) // Mordor Intelligence. URL: <https://www.mordorintelligence.com/industry-reports/gaming-accessories-market> (дата обращения: 12.02.2022).

⁷¹ Koivisto J., Hamari J. The rise of motivational information systems: A review of gamification research // International Journal of Information Management. 2019. Vol. 45. P. 191–210. URL: <https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2018.10.013> (дата обращения: 16.07.2022).

⁷² Дебор Г.Э. Общество спектакля / пер. с фр. С. Офертаса и М. Якубович. М., 2000.

⁷³ См.: Chou Y. Actionable Gamification. Beyond Points, Badges, and Leaderboards. Octalysis Media, 2019. P. 23–25.

⁷⁴ Отчет *Limelight*. The state of online gaming — 2019. Figure 45. URL: <https://fr.limelight.com/resources/white-paper/state-of-online-gaming-2019/> (дата обращения: 14.02.2022).

⁷⁵ Только одна из наиболее крупных площадок — биржа игровых ценностей *FunPay* — по состоянию на конец 2021 года обслуживает 223 игры, где тысячи пользователей проводят сделки. Официальный веб-сайт *FunPay* <https://funpay.ru>.

⁷⁶ *Webmoney*, *Visa*, *Mastercard*, *Qiwi* и др.



сделки. На легальном рынке при цене сделки в 10 тыс. руб. игрок потеряет на комиссии 1 тыс. руб. вместо 3–4 тыс. руб., как сегодня, что увеличит его заработок на 20–30%.

Годовой оборот среднестатистической игры ориентировочно равен 30–50 млн долл., значит, комиссия производителя игры в случае организации легального оборота прав на результаты интеллектуальной деятельности пользователей составит 3–5 млн долл. Оборот и, соответственно, сумма комиссии в крупных играх может быть выше в 10 и более раз, что оправдывает расходы на администрирование и уплату налогов⁷⁷, разработку и поддержку функции возмездного лицензирования прав на произведения игроков.

5. Заключение

В настоящий момент игровая индустрия переживает переход от стадии зарождения к стадии зрелости. Здесь уместна аналогия с глобальной сетью Интернет, на этапе становления которой отсутствовало регулирование прав интеллектуальной собственности в киберпространстве. Информационно-коммуникационные возможности и связанные с ними отношения развивались настолько стремительно, что законодатель не успевал их осознать и отрегулировать. В тот период права интеллектуальной собственности в Интернете нарушались тотально. Однако сегодня мы имеем сложившийся свод международных и национальных норм, которые предупреждают деликты и регулируют отношения в случае нарушения авторских, смежных и иных прав интеллектуальной собственности в Сети.

Аналогично Интернету экосистема видеоигр эволюционирует в направлении упорядочивания интеллектуально-правовых отношений. Признание интеллектуальных прав игроков постепенно находит отражение в лицензионных соглашениях производителей и локализаторов игр с пользователями. Это изменение влияет не только на отношения между

игроками и издателями, но и на экономику игровой индустрии, которая становится все более заметной на мировом рынке.

Нет препятствий к тому, чтобы это новое состояние приобрело для производителей видеоигр и их участников взаимовыгодный (*win-win*) характер. Издатели могут получить возможность правомерно эксплуатировать и увеличивать объем пользовательского контента, который привлекает и удерживает аудиторию. Участники игр, в свою очередь, смогут легально, много и удобно зарабатывать. Достижение этого нового состояния потребует вложений от производителей игр в инфраструктуру учета и оборота интеллектуальных прав. Данные финансовые издержки и организационные усилия нам представляются неизбежными, поскольку к «цветущей сложности»⁷⁸ приходят все органично развивающиеся системы. Для издателей игр это будут не потери, а инвестиции, которые вернуться к ним с прибылью.

На игровом рынке сложилась высокая конкуренция, пользователи мигрируют из одной игры в другую в зависимости от текущих условий, которые включают в себя возможность заработка. Признание и легальный оборот интеллектуальных прав игроков становится значимым аргументом в борьбе производителей видеоигр за привлечение и удержание аудитории. Те издатели, которые сделают это раньше других, получат конкурентное преимущество и финансовую выгоду на волне названного тренда.

В финале невозможно обойти вниманием тот факт, что компьютерные игры начального уровня, развившиеся в более сложные и насыщенные многопользовательские платформы, сегодня трансформируются в метавселенные⁷⁹. Это новое пространство предполагает полноценное существование внутри него. Жизнь без творчества сложно себе представить. Не признавать права на результаты интеллектуальной деятельности человека в метавселенной

⁷⁷ См.: Zhaohui L., Xiaomeng S. The Study of Tax Collection on Online Games' Virtual Properties // *Physics Procedia*. 2012. Vol. 33. P. 1275–1279. URL: <https://doi.org/10.1016/j.phpro.2012.05.210> (дата обращения: 18.07.2022).

⁷⁸ См.: Леонтьев К.Н. Византизм и славянство. URL: <http://knleontiev.narod.ru/texts/vizantizm.htm> (дата обращения: 15.02.2022).

⁷⁹ См.: Gilbert B. Zuckerberg is most worried about Apple, Google, Microsoft, Sony and others as the main competition for the 'metaverse'. URL: <https://www.businessinsider.com/facebook-says-apple-sony-microsoft-google-are-metaverse-competition-2021-11> (дата обращения: 15.02.2022).

будет просто невозможно, поскольку такой подход не согласуется с идеей настоящей жизни. На только еще формирующемся рынке метавселенных между ними уже возникло соперничество, поэтому пользователи смогут делать свой выбор в зависимости от того, насколько полно и достоверно продукт поддерживает творческие отношения. Это еще один аргумент в пользу признания интеллектуальных прав пользователей видеоигр.

Intellectual property of gamers

At the cusp of the twentieth and twenty-first centuries, civilization entered the digitization period of its development, characterized by information dissemination in electronic form through computer devices connected to the Internet. Over the two decades, the world's economy materialized new sectors founded on personal computing systems and global communication technologies, including the video game industry.

At the first stage of the internet gaming industry formation, there wasn't the issue of recognizing the players' intellectual property (IP) rights. However, with the ripening of gaming platforms, their users have received ample opportunities for creativity. In the new realities, the problem of ownership to the results of intellectual activity that users create inside games has become acute, and this point remains unresolved until today. The situation is escalating by the growing gray market of rights for new and derivative works developed by players inside the video game ecosystem. Most publishers of electronic games prohibit the legal trade of gaming artifacts and IP rights for them, but demand inevitably constructs supply, and the exchange continues. Due to the absence of a legal market, a significant part of the funds earned by players, which exceeds the average market commission, drops on the accounts of intermediaries organizing the shadow operations.

This article analyses multiplayer online games from the standpoint of IP rights. It compares provisions of several license agreements on the rights to results of the users' intellectual activity. The paper offers answers to the legal questions of the computer gaming industry. Are there grounds for granting IP rights to players? Is the legal market of IP rights on user-created works possible, and is it justified from an economic point of view? Special attention focused on the motivation of gamers based on a dedicated sociological survey. As a result, we substantiate the recognition of computer gamers' IP rights and the establishment of their legal trade.

Keywords: *intellectual rights of gamers, computer games, gaming creativity*

INFORMATION ABOUT THE AUTHOR

Ruslan A. Budnik

Director of the International Scientific and Educational Center "UNESCO Department of Copyright, Related, Cultural and Information Rights", Professor, National Research University Higher School of Economics; Russian-Chinese Center for Comparative Law of the University "MSU-PPI in Shenzhen", associate Professor, Deputy, Doctor of Law (e-mail: rbudnik@hse.ru, rusbudnik@gmail.com)

Maxim O. Zverev

Lawyer of intellectual and legal practice of Lex Systems Law Firm (e-mail: astrolamb4@gmail.com)

REFERENCES

- Negroponte N. Being Digital. London, 1995.
- Park Y.W., Lee A.R. The moderating role of communication contexts: How do media synchronicity and behavioral characteristics of mobile messenger applications affect social intimacy and fatigue? // *Computers in Human Behavior*. 2019. Vol. 97. P. 179–192. URL: <https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.03.020>.
- Sherstobitov A.E., Ul'bashev A.Kh. Civil law regulation of personal rights of citizens: theoretical foundations and problems of improvement in the era of informatization [*Grazhdansko-pravovoe regulirovanie lichnykh prav grazhdan: teoreticheskie osnovy i problemy sovershenstvovaniya v epokhu informatizatsii*]. Bulletin of Tomsk State University [*Vestnik Tomskogo gosudarstvennogo universiteta*]. 2019. No. 440. P. 231–243.
- Lu J., Xie X., Lan J. et al. BeXplorer: Visual analytics of dynamic interplay between communication and purchase behaviors in MMORPGs // *Visual Informatics*. 2019. Vol. 3. Iss. 2. P. 87–101. URL: <https://doi.org/10.1016/j.visinf.2019.06.002>.
- Kotenko E.P. Multimedia product as an object of copyright [*Mul'timediynyy produkt kak ob'ekt avtorskikh prav*]. Abstract of A PhD Thesis in Law. Moscow, 2012. 26 p.
- Grin' E.P. Copyright on a multimedia product: monograph [*Avtorskie prava na mul'timediynyy produkt: monografiya*]. Moscow, 2015. 128 p.
- Strasser P. Copyright Law in the Digital Society: The Challenges of Multimedia by Tanya Aplin. *King's Law Journal*. 2006. Vol. 17. Iss. 1. P. 206–208. URL: <https://doi.org/10.1080/09615768.2006.11427648>.
- De Souza B.C., De Lima e Silva L. X, Roazzi A. MMORPGs and cognitive performance: A study with 1280 Brazilian high school students. *Computers in Human Behavior*. 2010. Vol. 26. Iss. 6. P. 1564–1573. URL: <https://doi.org/10.1016/j.chb.2010.06.001>.
- Sourmelish T., Ioannou A., Zaphiris P. Massively Multiplayer Online Role Playing Games (MMORPGs) and the 21st century skills: A comprehensive research review from 2010 to 2016. *Computers in Human Behavior*. 2017. Vol. 67. P. 41–48. URL: <http://dx.doi.org/10.1016/j.chb.2016.10.020>.



Yee N. The demographics, motivations and derived experiences of users of massively multi-user online graphical environments. Presence: Teleoperators and Virtual Environments. 2006. Vol. 15. Iss. 3. P. 309–329. URL: <https://doi.org/10.1162/pres.15.3.309>.

Papagiannidis S., Bourlakis M., Li F. Making real money in virtual worlds: MMORPGs and emerging business opportunities, challenges and ethical implications in metaverses. Technological Forecasting & Social Change. 2008. Vol. 75. Iss. 5. P. 610–622. URL: <https://doi.org/10.1016/j.techfore.2007.04.007>.

Marks K. Capital: criticism of political economy [*Kapital: kritika politicheskoy ekonomii*]. Moscow, 2014.

Bartle R. Pitfalls of virtual property. The Themis Group white paper, 2004.

Dooley P. C. The Labour Theory of Value. Routledge, 2009. 304 p.

Kashanin A. Debates on criteria of copyrightability in Russia. Russian Law Journal. 2014. Vol. 2. No. 1. P. 57–81.

Em V.S., Sukhanov E.A. About the types of subjective civil rights and the limits of their implementation [*O vidakh sub"ektivnykh*

grazhdanskikh prav i o predelakh ikh osushchestvleniya]. Bulletin of Civil Law [*Vestnik grazhdanskogo prava*]. 2019. Vol. 19. No. 4. P. 7–21.

Shcherbak N.V. Ideal share in exclusive copyright: utopia or reality? [*Ideal'naya dolya v isklyuchitel'nom avtorskom prave: utopiya ili real'nost'?*]. Bulletin of Civil Law [*Vestnik grazhdanskogo prava*]. 2021. Vol. 21. No. 5. P. 166–192.

Koivisto J., Hamari J. The rise of motivational information systems: A review of gamification research // International Journal of Information Management. 2019. Vol. 45. P. 191–210. URL: <https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2018.10.013>.

Debor G.E. The Society of the performance [*Obshchestvo spektakly*]. Moscow, 2000. 183 p.

Chou Y. Actionable Gamification. Beyond Points, Badges, and Leaderboards. Octalysis Media, 2019. 513 p.

Zhaohui L., Xiaomeng P. The Study of Tax Collection on Online Games' Virtual Properties // Physics Procedia. 2012. Vol. 33. P. 1275–1279. URL: <https://doi.org/10.1016/j.phpro.2012.05.210>.