

*Лазарева Юлия Алексеевна,  
студент, Костромской государственной университет, г. Кострома  
lazarevajulia10@gmail.com*

*Lazareva Yulia Alekseevna,  
student, Kostroma State University, Kostroma*

*Палюлина Ирина Александровна,  
кандидат исторических наук, доцент,  
Костромской государственной университет, г. Кострома  
palylina\_ia@ksu.edu.ru*

*Palylina Irina Aleksandrovna,  
candidate of historical sciences, associate professor,  
Kostroma State University, Kostroma*

## **АКТУАЛЬНЫЕ ПРОБЛЕМЫ ГРАЖДАНСКО-ПРАВОВОГО РЕГУЛИРОВАНИЯ ВИДЕОИГР КАК ОБЪЕКТА ПРАВООТНОШЕНИЙ**

### **ACTUAL PROBLEMS OF CIVIL LAW REGULATION OF VIDEO GAMES AS AN OBJECT OF LEGAL**

*Развитие общественных отношений привносят в нашу жизнь множество новшеств, исключением не стала и сфера виртуального мира. С учетом того, что участились присвоение чужих трудов, увеличились взломы аккаунтов разработчиков, где они вкладывают десятки тысяч рублей (а иногда и долларов) в развитие игровых миров, персонажей и их способностей, разработчики видеоигр нуждаются в защите своих творений. Однако несмотря на свое широкое распространение и социокультурную институционализацию, прочное закрепление в экономике Российской Федерации, они еще не получили достаточной научной и философской разработки.*

*The development of social relations brings many innovations to our lives, and the sphere of the virtual world is no exception. Given the fact that the appropriation of other people's work has become more frequent, hacking into developer accounts has increased, where they invest tens of thousands of rubles (and sometimes dollars) in the development of game worlds, characters and their abilities, video game developers need to protect their creations. However, despite their widespread and socio-cultural institutionalization, a strong foothold in the economy of the Russian Federation, they have not yet received sufficient scientific and philosophical development, and the social relations that arise in connection with online games have not been clearly established.*

*Гражданский кодекс Российской Федерации, видеоигры, объект правоотношений, недостаточность, проблема гражданско-правового регулирования, онлайн-игры.*

*Civil Code of the Russian Federation, video games, object of legal relations, insufficiency, problem of civil law regulation, online games.*

Стремительное развитие и усовершенствование общественных отношений все чаще переходят в интернет-пространство, отсюда следует, что необходимо не только актуализировать правовые нормы перестраиваемых отношений, но и создавать абсолютно новые, принимая во внимание специфическую сферу их непосредственного распространения.

XXI век не зря характеризуется как столетие глобальной цифровизации, ведь рынок видеоигр можно охарактеризовать, как молодую, но достаточно большую и финансово успешную индустрию медиа и диджитал-развлечений, приобретающую в последние десятилетия исключительную популярность. Так, согласно прогнозу Global Data, мировой рынок видеоигр в 2022 году будет оценен в 223 млрд дол., а по данным PwC, за 2021 год рынок видеоигр в Российской Федерации вырос до 158 млрд рублей, увеличившись при этом на 8 % [1].

Это лишний раз нам доказывает, что данная сфера привлекает достаточно большое количество пользователей, появляются новые проекты по созданию виртуальных миров, а отсюда следует, что увеличивается и число людей, которые хотели бы стабилизировать свой материальный заработок посредством недобросовестного пользования или же приобщения чужих идей или наработок.

Стоит заметить, что законодательство Российской Федерации, в частности статья 128 Гражданского кодекса Российской Федерации (далее ГК РФ), регламентирует объекты гражданских прав, где не включаются в перечень «видеоигры» [2].

Данный термин, видеоигры или же компьютерные игры, достаточно часто появляется в научных статьях, диссертациях и иных доктринальных источниках и противоречивой судебной практике, начиная с 2000 года, что можно объяснить неопределенным режимом видеоигр как объекта интеллектуальных прав или дихотомии таких понятий, как мультимедийный продукт (ст. 1240 ГК РФ) и программа для ЭВМ (ст. 1261 ГК РФ) [3].

Хотелось бы для начала рассмотреть развитие судебной практики по данному вопросу [4; 6].

Следует указать, что видеоигра в 2000 годы могла квалифицироваться как организация игр или пари или быть связанной с участием в них, а потому они не подлежали судебной защите, за исключением требований лиц, принявших участие в играх или пари под влиянием обмана, насилия, угрозы или злонамеренного соглашения их представителя с организатором игр или пари.

Однако данный подход нельзя считать верным, так как они лишены главного критерия пари или азартных игр – они не основаны на риске соглашения о выигрыше, приведенного в пунктах 1 и 2 статьи 4 Федерального Закона «О государственном регулировании деятельности по организации и проведению азартных игр и о внесении изменений в некоторые законодательные акты Российской Федерации». Также разработчики игр не являются плательщиками налога на игорный бизнес [5; 7].

Затем судебные инстанции стали характеризовать видеоигры в качестве программы для ЭВМ; с 2018 года же компьютерные игры и мобильные приложения стали рассматриваться в качестве сложного объекта в понимании ст. 1240 ГК РФ, который в качестве одной из составляющих включает в себя

программу для ЭВМ. Однако в судебных актах нет четкого обоснования данного подхода, поэтому стоит обратиться к существующим в науке обоснованиям какого-либо правового режима этого объекта.

Мультимедийный продукт можно представить ни что иное, как совокупность информационных внешних форм выражения посредством использования различных новейших технологий, содержащих в себе программные и аппаратные компьютерные средства с целью наиболее эффективного воздействия на различные органы чувств человека.

ЭВМ же характеризуется как средство или устройство, способное без участия человека обрабатывать, в том числе искать и хранить информацию на электронных компонентах.

Также существует такой подход в определении регулирования отношений по поводу видеоигр – применение норм вещного права по аналогии. Ряд западноевропейских и азиатских правовых порядков идут по пути распространения на игровые объекты норм о вещах и праве собственности, обосновав данную позицию тем, что элементы видеоигр представляют собой весомую ценность, так как требуют определенных затрат сил и времени, а различные составляющие же покупаются вполне за реальные деньги. Американское же право не готово признать виртуальные объекты в качестве объектов права собственности.

Данный ученый критикует все вышесказанные позиции и предлагает рассматривать вообще виртуальные объекты, в том числе и видеоигры, в качестве иного имущества.

Из рассмотренных точек зрения мы можем выявить наиболее характерные признаки видеоигр как сложного объекта гражданских правоотношений:

- внешнее (объективное) выражение на электронных носителях;
- единое пространство и взаимосвязь объектов друг с другом, представляющих результаты интеллектуальной деятельности (несколько элементов видеоигры);
- неоднократность воспроизведения и дальнейшего пользования не только правообладателями данных «произведений»;
- интерактивность – возможность пользователя взаимодействовать с игрой;
- настоящая денежная оценка виртуального имущества.

Если же говорить о значении видеоигр в качестве объекта гражданских правоотношений, то они являются проводником для возникновения следующих правовых связей: договорных отношений между разработчиками (правообладателями) игр с пользователями на основе пользовательского (лицензионного) соглашения; внутриигровых отношений по поводу накопления игрового имущества в том числе лутбоксов – сундуков со случайно выпавшими наградами; обязательственных отношений посредством договора купли-продажи или аренды аккаунтов или игрового имущества на сторонних интернет-площадках; отношений по защите нарушенных интеллектуальных прав (например, неправомерное использование мерча, товарного знака, наименования игры; нечестное использование внешних программ, присвоение авторства и другое).

Так, в качестве возможного варианта разрешения вышеуказанной нами проблемы, касающейся в недостаточности гражданского регулирования деятельности видеоигр, считаем, что необходимо ввести в действующее гражданское законодательство ряд новых статей, которые, как мы полагаем, обеспечат достаточное гражданское разрешение, возникших проблем, и, несомненно, окажут позитивное влияние на развитие возникающих правоотношений в данной области.

Мы предлагаем ввести в оборот следующее определение «видеоигр» и рассматривать данную дефиницию следующим образом – это разновидность сложного мультимедийного продукта, представляющего совокупность нескольких охраняемых элементов интеллектуальной деятельности человека, неразрывно связанных между собой, выраженных на электронных носителях с целью дальнейшего функционирования посредством использования программных и аппаратных устройств.

В связи с этим, мы предлагаем внести следующее изменение в статью 128 ГК РФ, которая будет выглядеть следующим образом: к объектам гражданских прав относятся вещи (включая наличные деньги и документарные ценные бумаги), иное имущество, в том числе имущественные права (включая безналичные денежные средства, бездокументарные ценные бумаги, цифровые права, **а также виртуальное имущество**); результаты работ и оказание услуг; охраняемые результаты интеллектуальной деятельности и приравненные к ним средства индивидуализации (интеллектуальная собственность); нематериальные блага.

Все объекты игрового мира принадлежат разработчику, который в свою очередь может предоставить в пользование видеоигру и ее составляющие в личное пользование игрокам только на основе лицензионного соглашения.

Таким образом, по нашему мнению, вышеизложенный перспективный путь решения проблемы обеспечит должное внимание законодательных органов, в целях исключения несимметричного развития законодательных актов и общественных отношений.

Мы считаем, что данные изменения помогут усовершенствовать законодательство РФ в сфере интеллектуальной собственности, в частности, видеоигр.

### СПИСОК ИСТОЧНИКОВ

1. Global big data and business analytics revenue from 2015 to 2022: <https://www.statista.com>. (дата обращения: 25.09.2022).

2. Гражданский кодекс Российской Федерации (часть первая) от 30.11.1994 № 51-ФЗ (ред. от 25.02.2022) (с изм. и доп., вступ. от 01.09.2022) : принят Государственной Думой 21 октября 1994 года // Информационно-правовая система «Законодательство России». URL: <http://pravo.gov.ru> (дата обращения: 25.09.2022).

3. Чувствинов И. В. Видеоигры и интеллектуальная собственность: особенности защиты прав при небуквальном копировании // Журнал Суда по интеллектуальным правам. 2021. № 3(33), сентябрь. С. 102–111 URL: <http://ipcmagazine.ru/asp/video-games-and-intellectual-property-peculiarities-of-protection-of-rights-for-non-literal-copying> (дата обращения: 11.04.2022).

4. Апелляционное определение Московского городского суда от 26 июня 2015 г. по делу № 33-15908/2015 // Справочно-правовая система «Консультант плюс», раздел «Судебная практика» (дата обращения: 15.05.2022).

5. Постановление Десятого арбитражного апелляционного суда от 02 марта 2011 г. по делу № А41-36671/10 // Справочно-правовая система «Консультант плюс», раздел «Судебная практика» (дата обращения 15.05.2022).

6. Федерального арбитражного суда Московского округа от 26 мая 2010 г. № КГ-А40/4772-10 по делу № А40-10764/09-67-126, А40-13773/09-67-160 // Справочно-правовая система «Консультант плюс», раздел «Судебная практика» (дата обращения: 15.05.2022).

7. Федеральный закон от 29.12.2006 № 244-ФЗ «О государственном регулировании деятельности по организации и проведению азартных игр и о внесении изменений в некоторые законодательные акты Российской Федерации» : принят Государственной Думой 20 декабря 2006 года : одобрен Советом Федерации 27 декабря 2006 года // Информационно-правовая система «Законодательство России». URL: <http://pravo.gov.ru> (дата обращения: 25.09.2022).

УДК 347.152

*Любимова Екатерина Алексеевна,  
студент, Костромской государственной университет, г. Кострома  
Katerina\_lyubimova\_1999@mail.ru*

*Lyubimova Ekaterina Alekseevna,  
student, Kostroma State University, Kostroma*

## **ЗАЩИТА ЧЕСТИ, ДОСТОИНСТВА, ДЕЛОВОЙ РЕПУТАЦИИ В РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**

## **PROTECTION OF HONOR, DIGNITY, AND BUSINESS REPUTATION IN THE RUSSIAN FEDERATION**

*В данной статье мы рассматриваем вопрос о защите чести, достоинства и деловой репутации как вопрос о правах человека, их защите и обеспечении. В условиях повышенной активности средств массовой информации, а также свободы слова растет риск нарушения нематериальных благ, как честь, достоинство, деловая репутация. Именно защита чести, достоинства, деловой репутации является конституционным правом граждан и каждый из нас заинтересован в неприкосновенности таких нематериальных благ в связи с тем, что они присущи нам от рождения и защищаются законом.*

*In this article, we consider the issue of protecting honor, dignity and business reputation as a question of human rights, their protection and provision. In conditions of increased activity of the media, as well as freedom of words, the risk of violation of intangible benefits, such as honor, dignity, business reputation, is growing. It is the protection of honor, dignity, business reputation that is the constitutional right of citizens, and each of us is interested in the inviolability of such intangible benefits due to the fact that they are inherent in us from birth and are protected by law.*