

Секция «Юриспруденция»

Правовая природа мультимедийной игры как объекта интеллектуальных прав

Калугина Екатерина Николаевна

Соискатель

*Пермский государственный университет им. А.М. Горького, Юридический факультет, Пермь, Россия
E-mail: eka6276@yandex.ru*

В современном постиндустриальном обществе информационные и компьютерные технологии стали основным средством производства. Создание глобального информационного пространства неизбежно привело к появлению и развитию, как в зарубежных странах, так и в России целой мультимедийной индустрии. Свое место в этой индустрии прочно заняли мультимедийные игры, которые являются проявлением современного искусства и культуры.

В настоящее время сложившиеся правоотношения по использованию мультимедийных игр требуют адекватного законодательного регулирования.

Прежде чем обратиться к природе мультимедийных игр, необходимо раскрыть само понятие игры как социального явления.

В Толковом словаре русского языка С.И. Ожегова под игрой понимается занятие, служащее для развлечения, отдыха, спортивного соревнования, комплект предметов для такого занятия; а также создание типичных для профессии ситуаций и нахождение в них практических решений [6].

В Большом энциклопедическом словаре под игрой понимается вид непродуктивной деятельности, мотив которой заключается не в ее результатах, а в самом процессе [7].

Обобщая вышеизложенное, игра, как социальное явление, представляет собой вид физической и интеллектуальной деятельности, осуществляемой по заранее установленным правилам, лишенной прямой практической целесообразности, и являющейся средством познания и самопознания. При этом игра может существовать и в форме продукта для осуществления вышеуказанной деятельности.

Мультимедийная игра является разновидностью игр.

С точки зрения правового статуса, мультимедийная игра представляет собой сложный мультимедийный продукт, состоящий из множества самостоятельных объектов. В юридической науке под мультимедийным продуктом понимается выраженный в электронной (цифровой) форме объект 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 [5].

Для определения правовой природы мультимедийной игры представляется необходимым раскрыть ее основные свойства, качественно отличающие ее от иных игр.

По мнению автора, основным отличительным свойством мультимедийной игры является признак интерактивности (от англ. interaction — «взаимодействие»), то есть способность информационно-коммуникационной системы взаимодействовать с субъектом, разнообразно реагировать на действия пользователя [7].

Другим отличительным свойством мультимедийной игры, является виртуальность. Применительно к мультимедийной игре виртуальность можно определить как вымышленный, искусственный характер предметов, объектов и персонажей игры.

Таким образом, мультимедийная игра – разновидность игры, которой присущи интерактивный характер (форма) и виртуальное содержание (контент).

В части 1 ст. 1240 ГК РФ мультимедийный продукт упоминается как сложный объект, включающий несколько охраняемых результатов интеллектуальной деятельности [2]. Сложным объектом является объект, представляющий собой единое целое, но при этом имеющий сложный состав (структуру), включающий совокупность самостоятельных охраняемых результатов интеллектуальной деятельности.

Согласно п. 5 Заключения исследовательского центра частного права по вопросам толкования и возможного применения отдельных положений части четвертой Гражданского кодекса РФ, к мультимедийным продуктам относятся компьютерные игры, сайты в сети Интернет и т.п. и т.п. [3].

Мультимедийная игра обычно включает в себя такие объекты интеллектуальных прав, как программы для ЭВМ (графический движок, серверная часть и др.), литературные компоненты (сюжет, сценарий, персонажи, формат игры), изображения (3D-графика, анимация, цветовые решения, интерфейс), интернет-сайт, как сложное произведение, и иные составляющие.

Следовательно, мультимедийная игра относится к разновидности сложных объектов интеллектуальных прав – мультимедийному продукту, и правообладателю мультимедийной игры, как сложного произведения, принадлежит весь комплекс интеллектуальных (авторских) прав на данную игру.

Однако в третьей части Гражданского кодекса РФ существует норма, которая порождает неопределенность относительно правового статуса мультимедийной игры.

В соответствии со ст. 1062 ГК РФ, требования граждан и юридических лиц, связанные с организацией игр и пари или с участием в них, не подлежат 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, а также требований, указанных в пункте 5 статьи 1063 настоящего Кодекса [1].

Указанная норма распространяется и на мультимедийные игры, что подтверждается судебной практикой. В частности, Определением Московского городского суда от 06.10.2011 г. по делу № 4г/1-8422 было установлено, что указанная норма применяется также к онлайн-играм в сети Интернет. В решении подчеркнуто, что требования, связанные с организацией игрового процесса, не подлежат судебной защите [4].

При этом статья 1062 ГК РФ не разъясняет, что понимается под организацией игр. В данном случае правовая неопределенность может быть растолкована не в пользу правообладателя, и может лишить его надлежащей правовой защиты как в отношениях с пользователями игры, так и в отношениях с третьими лицами.

Для преодоления вышеизложенной правовой неопределенности, предлагается отдельно урегулировать статус мультимедийной игры в части четвертой Гражданского кодекса РФ, в частности, включить мультимедийную игру в перечень объектов авторских прав, предусмотренных ст. 1259 Гражданского кодекса РФ, также указать, что мультимедийная игра является самостоятельным объектом интеллектуальных прав и

правообладатель и автор пользуются в отношении данного объекта всеми правами, предоставленными им четвертой частью Гражданского кодекса РФ.

Литература

1. Гражданский кодекс Российской Федерации (часть вторая) от 26.01.1996 N 14-ФЗ // Российская газета N 23, 06.02.1996, N 24, 07.02.1996, N 25, 08.02.1996, N 27, 10.02.1996.
2. Гражданский кодекс РФ (часть четвертая): Федеральный закон от 08.12.2006 № 230-ФЗ // Российская газета. № 289. 22.12.2006.
3. Заключение Исследовательского центра частного права по вопросам толкования и возможного применения отдельных положений части четвертой Гражданского кодекса РФ (Редакционный материал) / Вестник гражданского права, 2007, N 3.
4. Определение Московского городского суда от 06.10.2011 г. по делу № 4г/1-8422.
5. Котенко Е.С. Мультимедийный продукт как объект авторских прав. Автореф. Дисс. ... канд. юрид. наук. Москва.2012.
6. Ожегов С.И. Толковый словарь русского языка. Москва. 2008.
7. Игра //Большой Российский энциклопедический словарь. [Электронный ресурс]. URL: <http://ru.wikipedia.org/wiki/%C8%E3%E0>