УДК 347.77

Черемушкин Роман Петрович,
студент 3 курса
Средне-Волжский институт (филиал) ВГУЮ (РПА Минюста России)
Россия, г. Саранск
e-mail: roman.frost.00@mail.ru

Потапова Людмила Александровна,
кандидат юридических наук, доцент
Средне-Волжский институт(филиал) ВГУЮ (РПА Минюста России),
Россия, г. Саранск

О НЕКОТОРЫХ ВОПРОСАХ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ СОБСТВЕННОСТИ В КИБЕРСПОРТЕ

Аннотация: *В статье исследуются вопросы интеллектуальной собственности в киберспорте как в мировой практике, так и в Российской федерации. Анализируются вопросы судебной практики и мнения ученых о существующих проблемах. Приводятся выводы о возможном дальнейшем регулировании отношений, связанных с киберспортом.*

Ключевые слова: Интеллектуальная собственность, киберспорт, правовое регулирование, гражданское право.

Cheremushkin Roman Petrovich
3rd year student
Sredne-Volzhsky Institute (branch) VSU (RPA of the Ministry of Justice of Russia)
Russia, Saransk

Potapova Lyudmila Alexandrovna
candidate of legal sciences, associate professor
SredneVolzhsky Institute (branch) VSU (RPA of the Ministry of Justice of Russia),
Russia, Saransk

ON SOME ISSUES OF INTELLECTUAL PROPERTY IN ESPORTS

Abstract: *The article examines the issues of intellectual property in esports both in the world practice and in the Russian Federation. The issues of judicial practice and the opinions of scientists on existing problems are analyzed. Conclusions are drawn about the possible further regulation of relations related to esports.*

Key words: Intellectual property, esports, legal regulation, civil law.

Актуальность заявленной проблемы обусловлена тем, что к настоящему времени киберспорт из соревнования в виртуальном пространстве превратился в мощный, набирающий обороты бизнес. Каждый современный ребенок в детстве сталкивался с компьютерными играми, с одной стороны это было развлечение, а с другой стороны попытка «убить время». Но на современном этапе компьютерные игры настолько важны, что они стали официальным видом спорта и объектом интеллектуальной собственности. Игровая индустрия в настоящее время занимает все более серьезные позиции в современной экономике. Исходя из данных аналитической компании Newzoo, объем мирового игрового рынка к 2017 г. составил 102,9 млрд долл. с совокупным темпом годового роста в 8,1%. По подсчетам аналитиков 11 апреля 2021 года в игре находилось 21 миллион пользователей [1].

Официальным видом спорта киберспорт признали приказом Минспорта России № 470 от 29 апреля 2016 года [2]. С момента включение киберспорта как спорта в России сразу обозначилась проблема его недостаточного правового регулирования. Для новой сферы требуется и создание нового законодательства для ее правового регулирования. А в настоящее время отсутствует федеральный закон, который будет регулировать киберспорт и связанные с ним отношения в России. Однако он признан официальным спортом в России, что позволяет не принимать отдельный федеральный закон, а просто внести изменения в существующий Федеральный закон от 4 апреля 2007 № 329 ФЗ «О физической культуре и спорте в Российской Федерации».

Однако в новой развивающейся сфере, возникают так же и новые проблемы, которые требуют повышенного внимания правоведов [3]. Это в первую очередь вопросы интеллектуальной собственности. В традиционных видах спорта авторские права, лицензии, товарные знаки оформляются спортивными клубами. В киберспорте же интеллектуальная собственность принадлежит создателям игр. В случае создания произведений на основе существующего объекта авторского права разработчики должны получить

соответствующие лицензии у владельцев таких прав. Примером производного продукта является игра Shrek, созданная по мотивам одноименного фильма. Этот процесс может работать и в обратном направлении.

Компьютерная игра – это не юридический термин, а скорее фактический [5]. У любой игры есть правообладатель, которому принадлежит исключительное право, в отличие от обычных видов спорта. Ведь право на хоккей не может принадлежать отдельной лиге (Например право на хоккей принадлежит континентальной хоккейной лиге (КХЛ)).

Сразу можно выявить две ярко выраженные проблемы: 1. Компьютерная игра – это спортивный инвентарь? 2. Компьютерная игра – это вид программы соревнования?

Во-первых, если компьютерная игра – это спортивный инвентарь, то в какой степень правообладатель может ограничивать пределы ее использования для соревнований? Согласно п. 1 ст. 1229 ГК РФ правообладатель может по своему усмотрению разрешать или запрещать другим лицам использование результата интеллектуальной деятельности, а отсутствие запрета не считается согласием (разрешением) [3]. То есть без согласия правообладателя третьи лица не могут использовать результат интеллектуальной деятельности. При этом нет не вариант, что можно будет использовать по аналогии одну из норм о свободном использовании произведения. На основании вышесказанного можно сделать вывод, что при разработки четвертой части гражданского кодекса возможность использования объектов авторского права в спортивных целях не учитывалась. Следовательно, правообладатель игры, может запретить использование игры для спортивных соревнований. Таким образом, организаторам соревнований имеет смысл заключать с правообладателем договоры, соглашения на использование игры. Но тут встает вопрос о разграничении объектов, которые могут подлежать самостоятельной охране в игровой индустрии: объекты, охраняемы нормами авторского права – игровой контент, движок, персонажи; объекты, охраняемые как товарные знаки – логотип компании-создателя, логотип игры и т.д.

Во-вторых, если игра – это вид соревнований, но все так же и объект авторского права, исключительно право на который принадлежит правообладателю, который имеет свои коммерческие интересы и своих конкурентов на рынке, то в глаза бросается явная проблема на пересечении антимонопольного законодательства и права интеллектуальной собственности. Утверждение определенной игры для соревнования означает, что для данного соревнования была признана именно эта игра и именно этот правообладатель. А учитывая то, что большинство современных игр, такие как «Dota 2», «CS:GO», «Fortnite», «WarCraft» реализуются одной конкретной кампанией, то конкурентов у них вообще нет и быть не может. Хотя за игру Dota 2 была очень известная война двух корпораций – Valve и Blizzard. Но вторая кампания допустила две критических ошибки, из-за которых проиграла суд: 1. Товарный знак на Dota 2 никому не принадлежал, поэтому никто не помешал Valve зарегистрировать права на его использование;

2. В пользовательском соглашении Blizzard не было указано, что все результаты модификации игры принадлежат им. За это взялись юристы Valve и отсудили игру у Blizzard [4].

В случае выбора игры на соревнования, можно усмотреть виды недобросовестной конкуренции, исходя из Федерального закона от 26 июля 2006 № 135-ФЗ «О защите конкуренции». Данная квалификация будет применяться не к организаторам, не к спортивным федерациям, а к правообладателям, поскольку недобросовестная конкуренция определяется как любые действия хозяйствующих субъектов (группы лиц), которые направлены на получение преимуществ при осуществлении предпринимательской деятельности, противоречат законодательству Российской Федерации, обычаям делового оборота, требованиям добропорядочности, разумности и справедливости и причинили или могут причинить убытки другим хозяйствующим субъектам – конкурентам либо нанесли или могут нанести вред их деловой репутации (п. 9 ст. 4 Закона).

В целом можно отметить, что киберспорт полноправно занял нишу официального вида спорта [7, 8]. Однако тот факт, что как бизнес-направление он развивается быстрее, чем вид спорта накладывает отпечаток на его правовом регулировании. Правовое поле киберспорта на современном этапе является очень проблематичным. Во-первых, компьютерная игра как спортивный инвентарь представляет собой комплексный объект интеллектуальной, а при отсутствии надлежащих прав и лицензионных соглашений разработчики могут столкнуться с невозможностью продажи игры и получения полноценного дохода от своей работы. Во-вторых, отсутствие конкуренции у разработчиков многопользовательских игр. В-третьих, скорость изменений в самой индустрии видеоигр может создавать проблемы в ситуации, когда действующее законодательство, призванное охранять инновации и стимулировать творчество, отстает от времени и не обеспечивает решения для новых или непредвиденных ситуаций. Эти проблемы еще больше усложняются тем, что законы, регулирующие сектор видеоигр в одних странах, не имеют аналогов в других. Резюмируя все вышеизложенное, следует признать целесообразным формирование такой новой отрасли права, как киберспортивное право, которое будет регулировать отношения, связанные с киберспортом и игровой индустрией.

Список литературы:

1. Котенко Е.С. Мультимедийный продукт как объект авторских прав: дис. ... канд. юрид. наук. М., 2012. 214 с.

2. Котенко Е.С. Авторские права на мультимедийный продукт: Монография. М.: Проспект, 2013. 324 с.

3. Савельев А.И. Электронная коммерция в России и за рубежом: правовое регулирование. М.: Статут, 2014. 167 с.

4. Архипов В.В. Интеллектуальная собственность в индустрии компьютерных игр: проблемы теории и практики // Закон. 2015. № 11. С. 62-69.

5. Приказ Минспорта России от 29.04.2016 № 470 «О признании и включении во Всероссийский реестр видов спорта спортивных дисциплин, видов спорта и внесении изменений во Всероссийский реестр видов спорта, а также в приказ Министерства спорта, туризма и молодежной политики Российской Федерации от 17.06.2010 № 606 «О признании и включении видов спорта, спортивных дисциплин во Всероссийский реестр видов спорта» // Официальный сайт судебных и нормативных актов РФ. [Электронный ресурс] // Режим доступа: URL: https://sudact.ru (дата обращения: 29.03.2021 г.).

6. Гражданский кодекс Российской Федерации (часть вторая): Федеральный закон от 26.01.1996 № 14-ФЗ // СЗ РФ. 1996. № 5. Ст. 410.

7. Федеральный закон от 26.07.2006 № 135-ФЗ «О защите конкуренции» // СЗ РФ. № 18.ст. 2561.

8. Архипов В.В. Киберспортивное право: миф или реальность? - [Электронный ресурс] // Режим доступа: URL: https://wiselawyer.ru/poleznoe/97532-kibersportivnoe-pravo-realnost (дата обращения: 29.03.2021 г.)