

УДК 347.77:(007:004.7):(004.4:793.7)

Фасій Богдан Володимирович,

кандидат юридичних наук, доцент кафедри цивільного права,
заступник декана факультету цивільної та господарської юстиції
Національного університету «Одеська юридична академія»

ПРАВОВЕ РЕГУЛЮВАННЯ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР У СФЕРІ ІТ

Постановка проблеми. Для геймерів комп'ютерна гра – це графічне середовище – сет-тінг, в якому можна розслідувати злочини, пробиратись крізь лабіринти або навіть вчиняти військові баталії. Для юристів – це сукупність об'єктів інтелектуальної власності. Враховуючи недостатню урегульованість даної сфери відносин у національному законодавстві, на практиці виникає багато випадків порушення прав власників таких специфічних об'єктів інтелектуальної власності.

Метою статті є дослідження правового регулювання відносин та цивільно-правових угод у сфері комп'ютерних ігор, а саме: договори купівлі-продажу ігрових акаунтів у мережі Інтернет.

Виклад основного матеріалу. Цивільні відносини у мережі Інтернет набувають нестримних обертів. Особливої уваги заслуговують відносини щодо регулювання прав інтелектуальної власності на комп'ютерні ігри. У 2016 році Україна увійшла до світового рейтингу доходів від комп'ютерних ігор. Вона знаходиться на 43 місці з доходом у 189 млн. доларів за призові місця на міжнародних турнірах з комп'ютерних ігор [1].

Аналізуючи законодавство, стосовно регулювання відносин стосовно прав інтелектуальної власності в мережі Інтернет, можна стверджувати, що нині у комп'ютерній грі можна захистити:

- 1) назву гри як торгову марку;
- 2) назву (якщо це компанія) або ім'я розробника гри як торгову марку;
- 3) персонажа гри як торгову марку, а також можна зареєструвати авторське право на нього як на мистецький твір;
- 4) сценарій гри можна зареєструвати як літературний твір;
- 5) нові функціональні елементи в інтерфейсі гри можна запатентувати.

Оскільки авторські права є транс-континентальними і виникають з моменту створення твору, то зареєструвати зображення персонажа

і сценарій гри можна в будь-якій країні. В Україні даним питанням займається Державна служба інтелектуальної власності, а в США, наприклад, Copyright Office [1].

Після реєстрації особа отримує свідоцтво про реєстрацію авторських прав, яке дозволяє захищати права як автора у всіх країнах світу.

Реєструвати авторські права на вихідний код самої гри сенсу немає, бо будь-які зміни до компонентів коду роблять з гри нову.

Варто зазначити, що торгова марка (і також) патент діють тільки в країні реєстрації. Зокрема, якщо зареєстрували назву своєї гри як торгову марку в Україні, то тільки в Україні кожен, хто використає назву такої гри, порушить права на торгову марку (вчинить trademark infringement). Якщо особа використає назву такої гри, наприклад, у Пекіні, то вже не можна звинуватити його в недобросовісному використанні торгової марки.

Якщо завантажити гру в онлайн-store на зразок Google Play або Apple Store, то реєструвати торгову марку потрібно в країні, де розташована компанія-власник цього магазину. Якщо в цьому сервісі конкурент продаватиме свої додатки під чужою торговою маркою, то особа, власник торгової марки може звернутись із позовом про захист своїх прав як власника такої торгової марки до суду за місцем розташування компанії. Наприклад, Google дислокується в Каліфорнії, тому всі справи пов'язані з іграми в Google Play розглядає United Sates District Court of Northern District of California.

Розвиток цифрового ринку зробив комп'ютерну гру таким самим звичним середовищем поширення пропагандистських сюжетів і меседжів, як література, кіно, медіа та реклама. І хоча далеко не завжди можна довести факт наявності пропаганди та встановити її замовника, чимало країн забороняють купівлю/продаж деяких ігор, звинувачуючи їхніх розробників у

розпалюванні релігійної та міжнаціональної ворожнечі, насильства.

У 2002 році в США вийшла комп'ютерна гра America's Army, відома також як ArmyGameProject. Щоб заохотити приплив рекрутів до лав збройних сил, викладач Американської військової академії запропонував використати популярні серед молоді комп'ютерні ігри для пропаганди позитивного іміджу армії. Перед бойовими діями кожен гравець має пройти спеціальну підготовку, що імітує армійську: він стрибає, повзає, стріляє, кидає гранати тощо. Цей проект, що розвивався сім років і був закритий після виходу третьої частини, став першим прикладом відкритої державної пропаганди в комп'ютерній грі.

Події в Україні кінця 2013 – початку 2014 року надихнули пропагандистів на нову серію ігор із підтекстом. Російський видавничий дім «Етногенез» у березні 2014 року випустив гру «Майдан.Ru», в описі якої зазначено: «УКРАИНА. 2017 ГОД. ГРАЖДАНСКАЯ ВОЙНА. Повсюду хаос и анархия. Больше нет Президента, Верховной Рады и правительства. Вам предстоит построить военную базу, превратить ваш батальон в сильную армию, противостоят войскам НАТО, объединиться с другими игроками в стратегические альянсы и политические союзы. Верните Украине былое величие и процветание!». Окрім міфічних персонажів, у грі є й такі герої, як Петро Порошенко, Юлія Тимошенко, Арсеній Яценюк, Дмитро Ярош, Святослав Вакарчук, Олег Царьов, Віталій Кличко та інші реальні особи [3]. За перший день у цій грі зареєструвалися десять тисяч гравців. 20 березня 2014 року Національна експертна комісія України з питань захисту суспільної моралі дійшла висновку, що гра «Майдан.Ru» належить до продукції, яка пропагує зміну шляхом насильства конституційного ладу та територіальної цілісності України, пропагує національну ворожнечу, виробництво та розповсюдження якої заборонене на території України згідно ст. 2 Закону України «Про захист суспільної моралі».

З вищезгаданим має тісний зв'язок така діяльність, як купівля-продаж ігрових акаунтів. Акаунт – це обліковий запис людини у певній системі реєстрації та інформація пов'язана з таким записом [4]. Геймери відносяться до своїх ігрових акаунтів як до дуже цінного активу, що логічно: адже в створення персонажа якраз такого рівня, саме з такими навичками вкладені сотні людино-годин. Нерідкі випадки, коли крадіжка акаунта онлайн-гри розглядається як повноцінний кримінальний злочин. Так, у минулому році в Білорусі порушили справу про крадіжку акаунта в World of Tanks «з танком, на прокачку якого власник витратив близько тисячі гривень».

Більш того, якщо пошукати в Інтернеті слова «продам акаунт», «куплю акаунт», то вам запропонують купити нескінченну кількість акаунтів гравців онлайн-гри (найчастіше – це World of Warcraft, Steam, World of Tanks). Ціна деяких «прокачаних» акаунтів досягає десятки тисяч гривень. У мережі Інтернет є сайти і форуми, які спеціалізуються на купівлі-продажу акаунтів онлайн-гри, посередництва і гарантії в таких угодах.

У кожного покупця такого товару є своя мета: або миттєво отримати можливість брати участь у «битвах з суперниками» в комп'ютерній онлайн-грі, або отримати певну аудиторію, щоб пропонувати свої товари / послуги / ідеї, або отримати можливість обманювати геймерів онлайн-гри, пропонуючи хороший лот за низькою ціною, а після отримання грошей зникати безслідно [5].

Цінність акаунта визначається за різними критеріями – залежно від системи, в якій він існує. Якщо це комп'ютерна гра, то чим більше рейтингу, ігрових речей або навичок має герой, тим дорожче акаунт гравця. Якщо мова йде про акаунт продавця онлайн-аукціону – ціна залежить від репутації геймера, тобто, історії успішно завершених угод і позитивних відгуків покупців.

Купівля/продаж акаунта онлайн-гри – це передача (повідомлення) логіна і пароля (або іншої інформації, по якій ідентифікується власник акаунта в тій чи іншій системі) акаунта продавцем покупцеві, щоб покупець міг повністю управляти даним акаунтом, включаючи зміну логіна і пароля.

З юридичної точки зору все складніше. Логін і пароль є інформацією, набором символів, а не річчю, тому залишаються майнові права, як предмет договору. Проте такий підхід нам не допоможе, адже норми Цивільного кодексу України про купівлю-продаж стосуються якраз речей як предметів матеріального світу.

Очевидно, що при реєстрації в комп'ютерній грі користувач укладає договір з компанією, яка надає послуги в рамках того чи іншого сервісу. Власне, акаунт – це умова доступу до самої послуги: спілкування, гра або розміщення пропозицій про купівлю товарів. Акаунт онлайн-гри виникає в рамках зобов'язальних правовідносин з провайдером послуг.

Компанія, яка надає послуги в мережі, ідентифікує користувачів саме за допомогою логіна, а не справжнього імені людини, який зазначений у паспорті. Юридична практика неодноразово підтверджує, що в соціальних мережах може зареєструватися будь-яка особа під будь-яким ім'ям.

Інший спосіб пояснити природу продажу акаунта – заміна сторони договірних відносин шляхом уступки права вимоги. Це означає, що особа, яка

створила акаунт, має право вимоги по відношенню до особи, яка надає послугу (сервіс). Далі шляхом передачі (повідомлення) іншій особі логіна і пароля, відмови від подальшого користування послугою під цим обліковим записом, поступається це право покупцеві. Останній фактично стає новим користувачем, хоча для сторони, яка надає послугу (сервіс), формально користувач не змінився, поки діє той же логін – ім'я облікового запису.

Проте є одна умова – більшість комп'ютерних онлайн-ігор в розділі «Правила використання», які є невід'ємною частиною договору з користувачем, прямо забороняють повідомляти іншим особам свій логін і пароль до акаунту, а іноді навіть погрожують «баном». За такої умови договір купівлі-продажу взагалі є недійсним, адже сторони погодили заборону відступлення права вимоги за договором.

У житті може виникнути ситуація, коли геймер здійснив оплату за чужий акаунт, але не отримав ні логін, ні пароль для доступу до нього.

Критерієм для визнання такого права на захист повинно бути відповідність поведінки сторін загальним вимогам до здійснення суб'єктивних цивільних прав та інтересів і дійсності угод. Наприклад, якщо акаунт купується з метою використання чужої репутації і експлуатації довіри споживачів до певного продавця, то це – зловживання правом. Якщо ж мова йде про акаунт у комп'ютерній грі, тут наврод чи можливі зловживання.

Якщо чужий ігровий акаунт був використаний для того, щоб завдати шкоди третій особі – публікацією недостовірної інформації і, якщо суд відмовиться визнати нового власника акаунта (з якого здійснено дії, які заподіяли збитки), це не повинно стати підставою для звільнення правопорушника від відповідальності.

Суд повинен покласти відшкодування шкоди на особу, яка ці збитки завдала (ст. 1166 Цивільного кодексу України) [6], тоді як первинний власник акаунта (особа, яка спочатку його зареєструвала) безпосередньо причетний до розміщення недостовірної інформації, тобто, не вчинив дії, які заподіяли шкоду. Це правильно до тих пір, поки використання ігрового акаунту не вважатимуть джерелом підвищеної небезпеки, коли за шкоду відповідає саме власник такого джерела.

Коли покупця акаунта онлайн-гри звинуватять у заподіянні шкоди, він, щоб уникнути відповідальності, очевидно відмовиться від покупки і буде вказувати, що акаунт належить первинного власнику, який і повинен відповідати за інформацію, поширену з цього акаунта.

Якщо станеться подія, коли покупець не отримає логін і пароль до акаунту, у випадку його купівлі, то за умови надання належних доказів укладення такої угоди суд не повинен відмовити особі в захисті. Проте, якщо умови користування сервісом забороняють передачу логіна і пароля від свого акаунта третім особам, суд може визнати таку угоду недійсною.

Нерідко метою купівлі логіна і пароля до чужого акаунту є вчинення злочинних дій. Наприклад, прогеймер, який діє через ігровий акаунт в багатокористувацькій рольовій онлайн-грі World of Warcraft, розміщує оголошення про продаж внутрішньоігрової валюти за явно заниженою ціною. Після отримання передоплати від покупців шахрай не відправляє валюту і не повертає реальні гроші. Після скарг ошуканих покупців в службу підтримки Blizzard Entertainment ігровий акаунт цієї особи може бути заблокований, хоча він може купити в Інтернеті логін і пароль ще до декількох акаунтів, які належать третім особам. Після цього шахрай може повторити свою схему, розміщуючи оголошення від імені людей, доступ до акаунтів яких він купив.

Крім покупки чужого акаунта можливі угоди типу передачі акаунта в користування. Зокрема, у цих відносинах відбувається оренда права користування акаунтом зусіма його можливостями (формально Цивільний кодекс України це дозволяє); послуга з надання тимчасового доступу до чужого акаунту.

Висновки. Нині ринок ігрових акаунтів існує при відсутності цивільно-правового регулювання та не набрав в Україні таких оборотів, які б вплинули на появу правозастосовчої практики. Але Інтернет простір швидко розвивається, і, безумовно, ігровий ринок набуде поширення і в нашій країні. З огляду на це, вбачається необхідним розробка та запровадження відповідної законодавчої бази для регулювання таких відносин.

ЛІТЕРАТУРА:

1. Люди, які грають в ігри і заробляють на цьому // Економічна правда. – URL: <https://www.epravda.com.ua/publications/2017/>
2. Підодвірна Ю. Як захистити комп'ютерну гру? // Legal IT Group. – URL: <http://www.legalitgroup.com/gameprotection>
3. Комп'ютерні ігри як територія пропаганди. – URL: http://osvita.mediasapiens.ua/web/online_media/kompyuterni_igri_yak_teritoriya_propagandi/
4. Словник // Портал Української мови та культури. – URL: <http://www.slovyk.ua/index.php>
5. Томарів І. Правове врегулювання торгівлі акаунтами в іграх і соціальних мережах. – URL: http://kafedr.at.ua/publ/konsultacija_jurista/pravove_vreguljuvannja_torgivli_akauntami_v_igrakh_i_socialnikh_merezhakh/
6. Цивільний кодекс України : Закон України від 16.01.2003 № 435-15. – URL: <http://zakon2.rada.gov.ua/laws/card/435-15>

Фасій Богдан Володимирович

ПРАВОВЕ РЕГУЛЮВАННЯ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР У СФЕРІ ІТ

У статті досліджуються проблеми захисту прав на специфічні об'єкти інтелектуальної власності – комп'ютерні ігри в мережі Інтернет. Розглядається питання захисту авторських прав на комп'ютерні ігри. Аналізуються особливості договорів купівлі-продажу ігрових акаунтів через мережу Інтернет, а також проблеми які виникають при укладанні даних договорів.

Ключові слова: ІТ-право, ІТ-відносини, авторські права, договори купівлі-продажу акаунтів, комп'ютерні ігри.

Фасий Богдан Владимирович

ПРАВОВОЕ РЕГУЛИРОВАНИЕ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР В СФЕРЕ ИТ

В статье исследуются проблемы защиты прав на специфические объекты интеллектуальной собственности – компьютерные игры в сети Интернет. Рассматривается вопрос защиты авторских прав на компьютерные игры. Анализируются особенности договоров купли-продажи игровых аккаунтов через Интернет, а также проблемы, которые возникают при заключении данных договоров.

Ключевые слова: ИТ-право, ИТ-отношения, авторские права, договоры купли-продажи аккаунтов, компьютерные игры.

Fasii Bohdan

LEGAL REGULATION OF COMPUTER GAMES IN THE IT FIELD

The article deals with problems of protection of rights to specific intellectual property objects – computer games in the Internet. The issue of protection of copyright for computer games is considered. The specific features of contracts of sale of gaming accounts via the Internet, as well as the problems that arise during the signing of these contracts are analyzed.

Keywords: IT-law, IT-relations, IT-contract, copyrights, contracts of sale of accounts, computer games.