

DOI: <http://dx.doi.org/10.21686/2411-118X-2022-4-15-19>

Виртуальная и дополненная реальность – современное значение для авторского права

П. Г. Шеленговский

кандидат юридических наук, доцент,
доцент кафедры гражданско-правовых дисциплин
РЭУ им. Г. В. Плеханова.

Адрес: ФГБОУ ВО «Российский экономический университет имени Г. В. Плеханова»,
117997, Москва, Стремянный пер., д. 36.
E-mail: Shelengovskiy.PG@rea.ru

Virtual and Augmented Reality – Modern Meaning for Copyright

P. G. Helengovskiy

PhD in law, Associate Professor,
Associate Professor of the Department of Civil Law Disciplines of the PRUE.

Address: Plekhanov Russian University of Economics,
36 Stremyanny Lane, Moscow, 117997, Russian Federation.
E-mail: Shelengovskiy.PG@rea.ru

Аннотация

В данной статье рассмотрены особенности правового регулирования объектов виртуальной и дополненной реальности. Особое внимание уделено аспектам, связанным с защитой авторских прав при работе с виртуальными объектами. Автором отмечается, что в настоящее время технологии развиваются очень быстро. Виртуальная и дополненная реальность стали нашей повседневностью. К сожалению, юридическая наука и законодательство не успевают за реальностью, и проблемы, связанные с защитой авторских прав в виртуальном мире, на данный момент практически никак не урегулированы. В практике уже встречаются споры, связанные с оборотом виртуальных объектов. К ним применяются нормы «реального» законодательства, которые не в полной мере соответствуют специфике виртуального мира и объектов, обращающихся в нем. Это обуславливает необходимость доработки действующего законодательства и внедрения в него норм, касающихся именно виртуальных объектов. В статье рассмотрены особенности виртуальных объектов, показана важность специального регулирования данных объектов и невозможность использования для такого регулирования существующих норм. Также раскрыты методы, которые возможно использовать в действующей обстановке, когда специальные меры регулирования еще не проработаны. Ведь на их разработку уйдет довольно длительное время, в течение которого могут возникать различные проблемы, связанные с использованием виртуальных объектов.

Ключевые слова: виртуальные объекты, виртуальная и дополненная реальность, авторское право, гражданское законодательство, интеллектуальные права.

Abstract

This article discusses the features of the legal regulation of virtual and augmented reality objects. Special attention is paid to aspects related to copyright protection virtual objects. The author notes that current technologies are developing very quickly. Virtual and augmented reality have become our daily routine. Unfortunately, legal science and legislation do not keep up with reality, and copyright protection problems in virtual world have not been practically settled at the moment. In practice, the turnover of virtual objects is subject to disputes. The applicable provisions of "real" legislation do not fully correspond to the specifics of the virtual world and its objects. This makes necessary to reform the current legislation in order to introduce the norms relating specifically to virtual objects. The article discusses the features of virtual objects, shows the importance of special regulation of these objects and the impossibility of using existing norms for such regulation. The methods that can be used in the current situation, when special regulatory measures have not yet been stipulated, are also disclosed. Anyway their development will take quite a long time, where more problems associated with the use of virtual objects can arise.

Keywords: virtual objects, virtual and augmented reality, copyright, civil legislation, intellectual property rights.

Виртуальные объекты – это те нематериальные предметы, которыми наполнен виртуальный мир. В них включена компьютерная программа, целью которой является моделирование данного предмета и создание его внешнего облика.

Виртуальные объекты могут иметь различный вид – они могут копировать реальные предметы или быть представлены только в том виртуальном мире, в котором созданы. Основная характеристика для таких объектов – отсутствие их в объективной реальности, нематериальность. Они представлены только в виртуальном мире. Например, в многопользовательских онлайн-играх. В играх такие объекты являются игровым имуществом, могут быть приобретены или проданы в пределах определенной компьютерной игры [4].

Действующее законодательство не содержит легального определения виртуальных объектов, рассматривая нормы Федерального закона от 27 июля 2006 г. № 149-ФЗ «Об информации, информационных технологиях и о защите информации»¹, целью которого является непосредственное регулирование отношений, возникающих в информационной среде. Так как виртуальные объекты имеют непосредственную связь с этой средой, следует отметить отсутствие в законе данного определения. Таким образом, это является существенной недоработкой законодателей. Можно сделать предположение о том, что данная недоработка возникла в связи со следующими обстоятельствами:

1) законодатели считают, что виртуальная жизнь имеет высокую значимость и распространение в обществе, поэтому полагают, что нет необходимости законодательно закреплять такие явления в данный период времени;

2) законодатели предполагают, что возможно использовать аналогию, т. е. регулировать виртуальную жизнь по законам, принятым в реальном мире.

Однако оба этих суждения не являются верными в современных условиях. Прежде всего, необходимо понимать, что виртуальные объекты и виртуальная жизнь уже стали частью жизни значительной доли современного населения.

Множество людей активно использует эти понятия и, собственно, сами предметы. Также необходимо отметить наличие значительных отличий между привычными объектами гражданских прав от виртуальных объектов, что затрудняет регулирование виртуальных отношений существующими нормами законодательства. Это обуславливает необходимость в разработке особых правил их регулирования.

Таким образом, виртуальные объекты являются нематериальными предметами, представленными в виртуальных мирах. Их моделирование осуществляется с использованием компьютерных программ, при этом имеется возможность их покупки и продажи на виртуальных рыночных платформах. Однако все это до сих пор не привело к формированию специального законодательства, регламентирующего все эти процессы.

Обратим внимание на положения Гражданского кодекса Российской Федерации². В статье 128 представлены объекты гражданских прав, к которым отнесены вещи, в том числе наличные денежные средства и документарные ценные бумаги, другое имущество, в том числе и имущественные права; результаты работ и оказание услуг; охраняемые результаты интеллектуальной деятельности и приравненные к ним средства индивидуализации, а также нематериальные блага.

Мнение многих ученых, среди которых важную роль следует отвести В. А. Ершову, С. А. Степанову [3], заключается в том, что представленный перечень следует расценивать в качестве закрытого. Естественно, что в нем нет прямого указания на виртуальные объекты. Однако обратим внимание на возможность косвенного упоминания рассматриваемых объектов и их закрепления как объекта гражданских прав. Это обусловлено и тем, что на настоящий момент понятие «цифровые права» является дискуссионным и до конца не определено. Таким образом, возникает необходимость в формировании понимания того, можно ли отнести виртуальные объекты хоть к какому-либо из представленных в перечне объектов.

Нормы гражданского права относят к объектам гражданских прав в том числе и охраняемые

¹ Федеральный закон от 27 июля 2006 г. № 149-ФЗ (ред. от 8 июня 2020 г.) «Об информации, информационных технологиях и о защите информации» // Собрание законодательства Российской Федерации. – 2020. – № 17. – Статья 2727.

² См.: Гражданский кодекс Российской Федерации от 30 ноября 1994 г. № 51-ФЗ // Собрание законодательства Российской Федерации. – 2001. – № 49. – Статья 445.

результаты интеллектуальной деятельности, а также интеллектуальную собственность и нематериальные блага. В данном положении содержится отсылка к нормам статьи 1225 ГК Российской Федерации «Охраняемые результаты интеллектуальной деятельности и средства индивидуализации», в которой указано, что к результатам интеллектуальной деятельности следует относить компьютерные программы. Именно компьютерная программа является важнейшей характеристикой виртуального объекта. Кроме того, для его создания используют не только программные средства, здесь также привлекаются творческие способности и художественные средства. А значит, появляется возможность использовать и нормы статьи 1225 ГК Российской Федерации, затрагивающие регулирование произведений искусства. Кроме того, на данный момент уже не вызывает споров положение о том, что виртуальный объект есть продукт интеллектуальной деятельности. В его создании принимают участия художники, программисты и другие специалисты. Таким образом, виртуальный объект можно рассматривать в качестве объекта интеллектуальной собственности.

Однако данное мнение оспаривается другими учеными, которые представляют свои доводы против такого подхода.

Например, А. В. Лисаченко [4] считает, что виртуальный объект – это, в первую очередь, ценная вещь. Этот вывод сделан на основе возможности их приобретения и реализации за наличные денежные средства. Исследователь при этом опирается на нормы статьи 128 ГК Российской Федерации, в которой указано, что «Объектами гражданских прав могут быть вещи».

По мнению другого исследования, представленного К. Е. Коганом [2], наиболее приближенным к реальной ситуации является понимание виртуального объекта в качестве предмета, приравняемого к тем объектам, которые уже закреплены в нормативных документах. Он считает, что к таким объектам можно отнести, например, базы данных или компьютерное программное обеспечение. Это приводит к выводу о необходимости использования правовой аналогии для регулирования виртуальных объектов.

Разобравшись с природой виртуальных объектов, представляется необходимым рассмотреть проблему «виртуальной собственности». Большинство пользовательских соглашений, заключаемых со всеми участниками виртуального

мира, содержит положения о том, что виртуальные объекты, которые покупаются и продаются за реальные деньги, являются объектами интеллектуальных прав. Участники используют их на основе передачи неисключительной лицензии, что предусмотрено в статье 1236 ГК Российской Федерации. При такой конструкции пользователь становится лицензиатом, а компания – владелец виртуального мира – лицензиаром. Чаще всего в качестве лицензиара выступает компания, разработавшая многопользовательскую онлайн-игру. Пользовательское соглашение предусматривает передачу прав на использование виртуальных объектов лицензиату. При этом лицензиар сохраняет за собой право выдавать аналогичные лицензии другим людям. На практике при этом происходит продажа и покупка виртуального объекта, хотя в соглашение включены только положения, описывающие уступку прав из лицензионного договора. Но обычные пользователи чаще всего недостаточно юридически грамотны и не могут полностью понимать содержание документа, который они подписали.

Как уже отмечалось ранее, развитие рынка виртуальной и дополненной реальности не стало стимулом для развития специального законодательства. И хотя применяемые в реальности законы не могут полноценно использоваться в виртуальном мире, его регулирование осуществляется в соответствии с нормами того законодательства, которое существует на данный момент. При этом в юридической практике уже встречаются ситуации использования реального законодательства в виртуальной сфере.

В Российской Федерации виртуальный мир как объект интеллектуальной собственности регламентируется нормами различных правовых актов. Среди них отметим Гражданский кодекс, регламентирующий правила и особенности заключения договоров, авторское право на различные элементы виртуальных объектов (например, дизайн, изображение, программное обеспечение), смежные права по отношению к базам данных, а также патентные права по отношению к технологическим решениям [1].

В качестве технологической основы для виртуального мира используется специальное программное обеспечение. Гражданский кодекс относит его к объектам, охраняемым авторским правом. Возникновение авторских прав на программное обеспечение происходит во время его создания. Также правообладатель может зарегистри-

стрировать разработанное программное обеспечение в специальном ведомстве (Роспатенте). На основе полученного документа возможно определить принадлежность программного обеспечения в случае возникновения спорных ситуаций.

Вообще принадлежность прав следует отнести к одним из ключевых юридических вопросов, по которым в судах рассматриваются споры, касающиеся программного обеспечения. Защита прав на разработанное программное обеспечение компаниями-правообладателями осуществляется с помощью тщательной проработки договоров, заключаемых с работниками и контрагентами, и четкого обозначения в них принадлежности прав на созданный продукт с момента создания программного обеспечения. В тех случаях, когда такая работа проведена не была, возможность защитить право на программное обеспечение в суде сводится к минимуму.

Самым известным спором по отношению к виртуальной реальности стало дело ZeniMax против Oculus. Сущность спора заключалась в том, что бывшие сотрудники компании ZeniMax незаконно использовали тот код, права на который принадлежали компании. Работники перешли в компанию Oculus Rift и продолжили использовать тот код, который знали по роду своей работы в предыдущей компании. В результате нарушения авторских прав и соглашения о неразглашении был присужден штраф, который составил 500 млн долларов. Правда, следует отметить, что апелляционная инстанция снизила присужденный штраф вдвое.

В случае разработки программного обеспечения сотрудником компании оформляется переход прав собственности компании. При этом необходимо, чтобы трудовые обязанности этого сотрудника включали в себя работы, связанные с написанием кода. Это может быть указано в трудовом договоре, должностной инструкции или других документах. Кроме того, следует зафиксировать факт, что за использование программного обеспечения, которое он создал, он получил вознаграждение.

Если для разработки привлекались подрядчики, то требуется заключить договор, содержащий четкие положения о заказе разработки, сроках выполнения работ и методах оплаты. Также следует включить положения о том, что результат работы будет находиться в собственности заказчика.

Важным моментом становится заключение соглашений о неразглашении (NDA)¹. Такие соглашения заключаются как с работниками, так и с подрядчиками. Важно своевременно и грамотно оформлять закрывающие документы – акты приема-передачи, содержащие подтверждение создания конкретного продукта и передачи его заказчику. Такие соглашения также являются доказательством в судебном споре по определению принадлежности прав на определенный код.

Виртуальный мир обладает определенной спецификой. Здесь возможно самостоятельное создание, загрузка или приобретение виртуальных объектов пользователями. Рассмотрим вопрос о принадлежности прав в такой ситуации.

Возможны различные способы регулирования отношений между пользователями и компанией-правообладателем. Зачастую используется лицензионный договор, который подписывается через установку пользователем галочки «Я согласен». В онлайн-играх используется модель присоединения к пользовательскому соглашению. В этом случае доступ к программному обеспечению предоставляется через Интернет.

В таких соглашениях обычно указано, что права на весь создаваемый пользователем контент принадлежат компании-разработчику. Кроме того, оговаривается, что пользователь выдает лицензию на использование любого загружаемого им контента. Такие условия в свое соглашение включила, например, компания Niantic Inc., разработчик известной игры Pokemon Go.

Вопросы возникают, когда в виртуальной реальности пользователь использует чужие объекты интеллектуальной собственности. Хороший пример – дело Marvel против NCSoft. Компания Marvel Enterprises подала в суд на NCSoft, разработчика ролевой онлайн-игры «Город героев». Владелец лейбла оспаривал права разработчика на предоставление пользователям инструментов для создания костюмов супергероев, которые, по мнению Marvel, нарушали ее права на товарные знаки. Суд отклонил претензии Marvel, поскольку игроки использовали объекты для личных, а не коммерческих целей.

Важным вопросом являются также способы защиты от ответственности, возникающей в ре-

¹ Смолин А. А., Жданов Д. Д. Системы виртуальной, смешанной и дополненной реальности : учебное пособие. – СПб. : Университет ИТМО, 2018.

зультате незаконных действий пользователей. В случаях, когда контроль действий пользователей со стороны владельца платформы или сервиса не представляется возможным, законодательство предусматривает возможность использования концепции «информационного посредника». Ответственность не возникает в случаях, когда такой посредник доказывает, что с его стороны было сделано все возможное для недопущения нарушений прав третьих лиц. В таких случаях используют технические средства, с помощью которых фильтруется загружаемый пользователь контент. Такие технологии уже используются многими социальными сетями, и это помогает им не нести ответственность за действия, совершенные пользователями.

Итак, специальное законодательство, которое бы регулировало отношения в сфере виртуальной реальности, до сих пор не создано. Однако при этом существуют разработанные механизмы

и инструменты, с помощью которых происходит защита прав компаний-правообладателей и оформление отношений с пользователями.

Таким образом, правовая доктрина и законодательство в настоящее время не содержат единого подхода к пониманию статуса и правовой природы виртуальных объектов в виртуальных мирах. Следует полагать, что такая ситуация связана с тем, что право еще не готово регулировать подобные имущественные конструкции, в которых сочетаются «вещные» признаки с признаками объектов интеллектуальной собственности, отсутствует физическая овеществленность, имеется возможность к обращению только в определенной системе (виртуальном мире). Сама фактическая природа виртуальных объектов и игрового имущества на существующем этапе развития правовой доктрины и законодательной базы не дает возможности единообразно понимать правовую природу виртуальных объектов.

Список литературы

1. *Гринь Е. С., Королева А. Г.* Формирование базовых моделей охраны технологий виртуальной и дополненной реальности в сфере права интеллектуальной собственности // Актуальные проблемы российского права. – 2019. – № 6. – С. 90–97.
2. *Коган К. Е.* К вопросу о правовом режиме виртуальных объектов права интеллектуальной собственности // Актуальные проблемы частноправового регулирования : материалы Международной VI научной конференции молодых ученых (г. Самара, 28–29 апреля 2006 г.). – Самара : Универс-групп. – 2006. – С. 307–309.
3. Комментарий к Гражданскому кодексу Российской Федерации (учебно-практический). Части первая, вторая, третья, четвертая (постатейный) / под ред. С. А. Степанова. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Проспект, 2009.
4. *Лисаченко А. В.* Право виртуальных миров: новые объекты гражданских прав. – М. : Юрайт, 2015.
5. *Рузакова О. А., Гринь Е. С.* Вопросы защиты интеллектуальной собственности в области технологий виртуальной и дополненной реальности // Вестник Пермского университета. – 2020. – № 49. – С. 502–521.