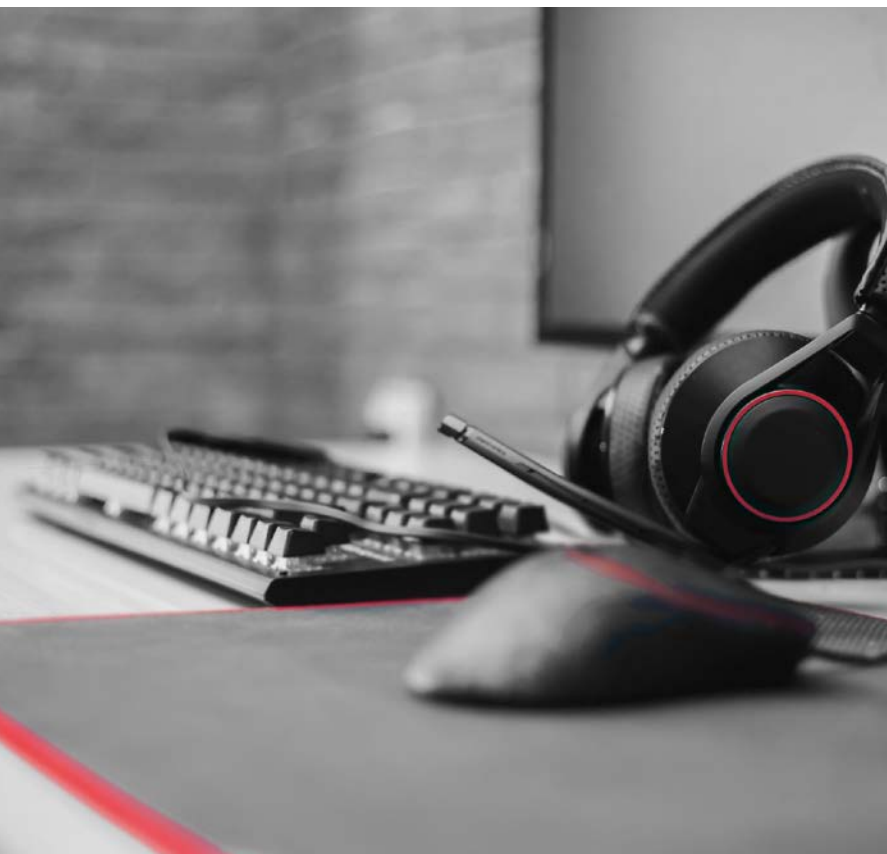


ADVANT Beiten



ОНЛАЙН-ИГРЫ В РОССИИ: ПРАВОВЫЕ ВОПРОСЫ

СОДЕРЖАНИЕ

1. Общая информация об онлайн-играх в России	3
2. EULA	4
3. Законодательство о защите прав потребителей	4
4. Законодательство о возрастных ограничениях	7
5. Внутриигровое поведение игроков и императивные нормы российского законодательства	9
6. Внутриигровые ценности: правовой режим	12
7. Внутриигровые конкурсы / лотереи, loot boxes	13
8. Компьютерные боты: как с ними бороться?	15
9. Marketplace	18
10. Стриминг и запись геймплея онлайн-игр	19
11. Блокировка сайтов в сети Интернет	21
11.1 Внесудебная блокировка сайтов	21
11.2 Судебная блокировка сайтов	23
12. Разработка онлайн-игр в России	24
12.1 Служебные произведения	24
12.2 Договор авторского заказа	25
12.3 Договор на разработку программы для ЭВМ	26
Контакты	27

Рынок онлайн-игр в России показал в 2021 году рост на 9% и достиг 177,4 млрд. рублей (около 2,9 млрд евро)¹.

Однако после февраля 2022 года ситуация изменилась кардинально. Как отмечается экспертами, региональная доля России в структуре потребительских расходов на мобильные игры снизилась с указанной даты с 50% до 10%. Такое снижение связывают, прежде всего, с приостановкой обработки платежей Google и Apple, а также отказом некоторых сервисов, таких как Steam, принимать оплату по российским банковским картам.

В таких условиях сфера видеоигр не осталась без внимания государственных органов.

В мае 2022 года была проведена закрытая встреча представителей Администрации Президента России и российских разработчиков видеоигр. В попытке переломить негативную тенденцию на рынке разработки игр, в частности, обсуждалась возможность переориентации отрасли на китайский рынок.²

Принимая во внимание изложенные проблемы, в настоящем обзоре мы опишем наиболее актуальные правовые вопросы, возникающие в связи со сферой онлайн-игр в России.

1. Общая информация об онлайн-играх в России

С точки зрения российского права онлайн-игры представляют собой программы для ЭВМ. Следовательно, правовое регулирование онлайн-игры (включая права на защиту либо права на коммерциализацию) осуществляется на основании Гражданского кодекса Российской Федерации (“ГК РФ”, “Гражданский кодекс”).

Какого-то особого регулятора (государственного органа), который был бы ответственен за онлайн-игры в России, не существует. Вместе с тем, Федеральная служба по надзору в сфере связи, информационных технологий и массовых коммуникаций (Роскомнадзор), осуществляющая, в частности, контроль за оборотом информации, которая может причинить вред детям, также в известных пределах может осуществлять контроль за онлайн-играми, поскольку чаще всего в них играют дети, то есть, согласно российскому законодательству, лица до 18 лет. Кроме того, Роскомнадзор обладает полномочиями в сфере блокировки сайтов в сети Интернет, что также делает это ведомство важным для индустрии онлайн-игр.

¹ <https://www.rbc.ru/newspaper/2021/03/30/6061a30e9a79471323188935>.

² <https://www.kommersant.ru/doc/5357544?ysclid=16np4fzq3a580340240>.

2. EULA

Отношения игроков и компаний, предлагающих первым различные онлайн-игры (чаще всего, это сами разработчики онлайн-игр) обычно регулируются пользовательским соглашением (EULA), с которым каждый игрок в обязательном порядке соглашается, прежде чем начать играть в ту или иную онлайн-игру. Таким образом, по своей природе данные отношения являются договорными: игроку, как правило, предоставляется право использования видеоигры (являющейся программой для ЭВМ) в определенных пределах.

Чаще всего такие договоры представляют собой договоры присоединения, то есть договоры, условия которых определены заранее в стандартной форме, контрагент по которым (игрок) может согласиться с ними не иначе как приняв все содержащиеся в таких договорах условия в целом.

При этом если речь идет об иностранном разработчике, зачастую такие договоры представляют собой лишь технический перевод на русский язык договора, подчиненного зарубежному праву и используемого иностранным разработчиком в других странах. Данное обстоятельство порождает множество рисков, связанных, в первую очередь, с так называемыми нормами непосредственного применения российского права (ст. 1192 ГК РФ). Указанные нормы российского права будут в любом случае применяться российскими судами к договору, даже если он подчинен иностранному праву, и, следовательно, должны учитываться разработчиками при формулировании положений договоров с российскими игроками.

Ниже будут рассмотрены основные группы норм непосредственного применения российского права, которые в наибольшей степени связаны с отношениями, возникающими между игроками онлайн-игр и их разработчиками.

3. Законодательство о защите прав потребителей

Российское законодательство о защите прав потребителей (как и аналогичные законы в других странах) предоставляет потребителям льготные условия участия в гражданском обороте, устанавливая многочисленные гарантии и расширяя допустимые способы защиты прав потребителей в их взаимоотношениях с предпринимателями.

В соответствии с Законом РФ от 07.02.1992 №2300-1 “О защите прав потребителей” (“**Закон о защите прав потребителей**”) потребителем признается гражданин,

заказывающий, приобретающий или использующий товары (работы, услуги) исключительно для личных, семейных, домашних и иных нужд, не связанных с осуществлением предпринимательской деятельности.

В этой связи возникает вопрос о том, насколько нормы Закона о защите прав потребителей распространяются на отношения между игроком и разработчиком онлайн-игры.

Очевидно, что каждый игрок онлайн-игр является физическим лицом, а подавляющее большинство игроков играет в игры в своих собственных, личных интересах и не связывает игру с предпринимательством.

Закон о защите прав потребителей распространяется на отношения по купле-продаже товаров, выполнению работ либо оказанию услуг. При этом заключаемый между разработчиком онлайн-игры и игроком договор по своей правовой природе является договором лицензионным, по которому игроку предоставляется право использования программы для ЭВМ (т.е. онлайн-игры). Вместе с тем, следует отметить, что в некоторых случаях суды определяют такие договоры как смешанные, сочетающие в себе признаки лицензионного договора и договора оказания услуг³.

Таким образом, если исходить из того, что договор, заключаемый с игроком, является (хотя бы частично) договором оказания услуг, к такому договору могут применяться положения Закона о защите прав потребителей. Можно также предположить, что суд может применить к таким отношениям Закон о защите прав потребителей в силу аналогии закона (ст. 6 ГК РФ).

Отметим, что российские суды при анализе вопроса о том, применяется ли Закон о защите прав потребителей к правоотношениям между игроком и разработчиком онлайн-игры, как правило, не исследуют указанную выше проблематику. Для судов чаще всего встает иной вопрос – применяется ли Закон о защите прав потребителей в том случае, если соответствующий договор между игроком и разработчиком онлайн-игры является безвозмездным?

Суды отрицательно отвечают на этот вопрос⁴. Если же по договору игра (возможность играть в игру) предоставляется на возмездной основе, то суды склонны применять к правоотношениям сторон Закон о защите прав потребителей. Так, в Постановлении Президиума Московского городского суда по делу №44г-259/18 от 18.09.2018 суд исходил из того, что к отношениям между российским игроком и разработчиком популярной онлайн-игры World of Tanks Закон о защите прав потребителей применяется.

³ См. Дело №А40-91072/2014, <https://kad.arbitr.ru/Card/277fdd53-f30b-4de4-a282-732bc448297e>.

⁴ См. Апелляционное Определение Московского городского суда от 08.11.2013 по делу №11-36731, Определение Московского городского суда от 08.12.2010 по делу №33-38081.

В другом деле Президиум Московского городского суда указал, что “неприменение норм Закона о защите прав потребителей для регулирования правоотношений, связанных с приобретением контента (аудиовизуальные произведения, музыка, изображения, программы для ЭВМ и иные объекты интеллектуальной собственности) российскими потребителями у продавцов-нерезидентов, в том числе удаленно по сети Интернет, ущемляет права потребителя по сравнению с правилами, установленными законами или иными правовыми актами Российской Федерации в области защиты прав потребителей, поскольку лишает их возможности защиты своих законных интересов в судах Российской Федерации”⁵.

Ранее Президиум Московского городского суда представлял иную позицию: Закон о защите прав потребителей может применяться к отношениям с участием потребителя лишь в тех случаях, когда гражданское законодательство не содержит иных специальных норм. К примеру, к договору страхования с участием потребителя преимущественно должны применяться соответствующие нормы ГК РФ, а нормы Закона о защите прав потребителя будут применяться лишь subsidiarily⁶.

Учитывая указанное, Президиум Московского городского суда приходил к выводу о том, что требования граждан, связанные с организацией игры не подлежат защите, поскольку игры (азартные игры) урегулированы гражданским законодательством (глава 58 ГК РФ)⁷.

Таким образом, можно констатировать неоднозначность вопроса о применении норм Закона о защите прав потребителей к договорам, заключаемым между разработчиками онлайн-игр и их игроками. На наш взгляд, велика вероятность того, что тенденция о необходимости применения к отношениям между игроком и разработчиком онлайн-игры Закона о защите прав потребителей усилится.

В этой связи важно учитывать следующее: установленные в Законе о защите прав потребителей права и гарантии потребителей не могут быть изменены в худшую для потребителя сторону даже по соглашению сторон. Например, споры, вытекающие из договоров с потребителем, в любом случае могут быть подсудны суду по месту жительства потребителя (даже при наличии в договоре арбитражной оговорки). Размеры и порядок уплаты неустоек за просрочку исполнения обязанностей контрагента потребителя также императивно предусмотрены указанным законом (впрочем, в некоторых случаях их размер может быть уменьшен судом).

Таким образом, разработчикам онлайн-игр следует иметь в виду положения Закона о защите прав потребителей в процессе разработки проектов пользовательских

⁵ Постановление Президиума Московского городского суда от 21.08.2018 по делу №44г-257/2018.

⁶ П. 2 Постановления Пленума Верховного Суда РФ от 28.06.2012 №17 “О рассмотрении судами гражданских дел по спорам о защите прав потребителей”.

⁷ Постановление Президиума Московского городского суда от 24.05.2013 по делу №44г-45.

соглашений с игроками из России. В противном случае некоторые из положений таких соглашений могут быть признаны ничтожными, а вместо них будут применяться соответствующие нормы Закона о защите прав потребителей.

В этой связи разработчикам онлайн-игр рекомендуется в любом случае проверять свои стандартные соглашения (EULA, ToU, GTC) на предмет их соответствия Закону о защите прав потребителей.

4. Законодательство о возрастных ограничениях

В настоящее время в России отсутствует специальное законодательство о возрастных рейтингах в видеоиграх. Россия также не является членом какой-либо из известных международных и/или национальных организаций в данной сфере (например, IARC, PEGI, USK, ESRB и т.п.).

Вместе с тем, в России существует общий закон, регулирующий защиту детей от вредной для них информации – Федеральный закон от 29.12.2010 №436-ФЗ “О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию” (**“Закон о защите детей от вредоносной информации”**). В соответствии с данным законом, любая информационная продукция, размещаемая публично, должна быть снабжена дисклеймером, информирующим всех потенциальных адресатов о возрастном ограничении, установленном на данную информационную продукцию. При этом к информационной продукции в понимании указанного закона относятся, в том числе, и программы для ЭВМ (т.е. онлайн-игры).

Требования Закона о защите детей от вредоносной информации сводятся исключительно к корректной маркировке информационной продукции. Указанные требования адресованы владельцу информационной продукции или ее распространителю, которые могут заключить между собой соглашение о распределении рисков неисполнения соответствующих требований Закона о защите детей от вредоносной информации⁸.

Таким образом, если указанные лица осуществили корректную маркировку информационной продукции в соответствии с требованиями Закона о защите детей от вредоносной информации, то они признаются полностью выполнившими свои обязательства по данному закону. Указанные лица в любом случае не несут

⁸ “Рекомендации по применению Федерального закона от 29.12.2010 №436-ФЗ “О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию” в отношении печатной (книжной) продукции” (утв. Минкомсвязи России 22.01.2013 №АВ-П17-531).

ответственность за дальнейшее потребление информационной продукции, даже если оно было осуществлено лицами, относящимися к возрастной категории, не соответствующей нанесенной маркировке. Ответственность за процесс потребления детьми любой информации (в т.ч. онлайн-игр), как и в целом за воспитание детей, несут их родители.

Распространитель (владелец) информации самостоятельно определяет ее возрастную категорию, исходя из установленных Законом о защите детей от вредоносной информации критериев. При этом возрастные дисклеймеры любых зарубежных организаций (например, IARC, PEGI, USK, ESRB и т.п.) в расчет не принимаются и юридического значения для российских государственных органов не имеют.

Закон о защите детей от вредоносной информации предусматривает следующие возрастные категории: 0+, 6+, 12+, 16+, 18+. Для отнесения информации к каждой из указанных выше категорий требуется соблюдение различных критериев, предусмотренных в законе. Например, следующее содержание онлайн-игр может оказать влияние на отнесение их к той или иной возрастной группе в соответствии с положениями закона:

- сцены насилия (физического, психического, сексуального и т.п.), суицида или причинения вреда своей жизни или здоровью;
- болезни или смерть человека (особенно несовершеннолетних);
- несчастные случаи или катастрофы, войны;
- оправдание любого противоправного поведения;
- сексуальные сцены (особенно с участием несовершеннолетних или лиц нетрадиционной сексуальной ориентации);
- аморальные действия или высказывания;
- отрицание семейных ценностей;
- употребление наркотиков, алкогольных напитков или табачной продукции;
- нецензурная лексика.

Степень влияния указанного содержания онлайн-игр на их возрастную категорию определяется в первую очередь тем, насколько натуралистично отражены в онлайн-игре сцены с приведенным содержанием, а также насколько привлекательно для

детей они изображены (с точки зрения побуждения детей к соответствующим действиям).

В том случае, если распространитель (владелец) информации не уверен в том, к какой из приведенных возрастных категорий относится распространяемая им онлайн-игра, он может обратиться за помощью к экспертам. В качестве последних выступают аккредитованные Роскомнадзором физические (эксперты) и юридические лица (экспертные организации).

Например, в 2020 году была проведена экспертиза компьютерной игры “Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO)”, в результате которой было установлено, что она причиняет вред здоровью и (или) развитию детей согласно Закону о защите детей от вредоносной информации. По мнению эксперта данная информационная продукция может быть отнесена к маркировке “18+”⁹.

Следует помнить, что в случае некорректной маркировки информации (или отсутствия такой маркировки в принципе) распространитель (владелец) может быть привлечен к административной ответственности, предусмотренной п. 1 ст. 6.17 Кодекса Российской Федерации об административных правонарушениях (“КоАП РФ”). На юридических лиц данная статья налагает ответственность в форме административного штрафа в сумме до 50 тысяч рублей или административного приостановления деятельности на срок до 90 суток.

5. Внутригровое поведение игроков и императивные нормы российского законодательства

Как правило, условия использования онлайн-игр содержат правила поведения игрока в игре, в особенности, если игра является многопользовательской. Чаще всего такие правила сформулированы достаточно просто и понятно: так, игрокам может быть запрещено использовать неэтичную, порочащую честь и достоинство лексику, размещать личную информацию о третьих лицах, угрожать другим игрокам, использовать игру в коммерческих целях и т.д.

Вместе с тем, даже в таких простых и понятных правилах часто возникают ситуации, требующие должной правовой оценки. В качестве примера можно привести курьезную ситуацию, имевшую место в рамках одной известной многопользовательской онлайн-игры.

⁹ <https://rkn.gov.ru/mass-communications/p679/p682/>.

Игрок создал персонажа с никнеймом “Иисус Христос”. Далее, используя предоставляемые игрой возможности, такой игрок, играя за указанного персонажа, начал совершать в игре различные действия: например, публично избивать или даже убивать других персонажей, писать в общий чат непристойные или оскорбительные сообщения и т.д. Поскольку все эти действия совершались в рамках игровой механики, то все остальные игроки видели, что эти действия совершает персонаж “Иисус Христос”. Такое положение дел показалось оскорбительным для многих верующих христиан, игравших в эту онлайн-игру.

В России действует федеральный закон, специально направленный на защиту чувств верующих граждан и на противодействие оскорблению их чувств и убеждений¹⁰.

Совершение гражданами публичных действий, выражающих явное неуважение к обществу и совершенных в целях оскорбления религиозных чувств верующих, является преступлением (ст. 148 Уголовного кодекса Российской Федерации (“УК РФ”)).

Соответственно упомянутый случай мог привести к тому, что российские игроки, оскорбленные такой ситуацией, могли бы подать заявления в уполномоченные органы (например, в прокуратуру, полицию и т.п.) с целью пресечь нарушение российского законодательства и привлечь виновника к ответственности.

Очевидно, что в конечном итоге к ответственности может быть привлечен только игрок, но никак не разработчики онлайн-игры. Тем не менее, подобные ситуации и скандалы, связанные с привлечением игрока к ответственности, могут негативно отразиться на репутации разработчиков онлайн-игры и, как следствие, на их позициях на соответствующем рынке.

В связи с этим разработчикам онлайн-игр рекомендуется запрещать возможность создания персонажей с никнеймами, которые потенциально могут оскорбить чувства верующих людей, а также блокировать аккаунты игроков, активно и систематически оскорбляющих чувства верующих в общих чатах и иных публичных пространствах онлайн-игры.

Помимо этого, разработчикам онлайн-игр следует учитывать и другие императивные нормы российского законодательства, которые могут повлиять на геймплей. К примеру, в соответствии со ст. 12 Семейного кодекса Российской Федерации (“СК РФ”) для заключения брака необходимы взаимное добровольное согласие мужчины и женщины, вступающих в брак, и достижение ими брачного возраста.

¹⁰ Федеральный закон от 29.06.2013 №136-ФЗ “О внесении изменений в ст. 148 Уголовного кодекса Российской Федерации и отдельные законодательные акты Российской Федерации в целях противодействия оскорблению религиозных убеждений и чувств граждан”.

Таким образом, российское законодательство допускает регистрацию браков исключительно между лицами разного пола, т.е. не допускает однополые браки.

В этой связи в 2013 году в российское законодательство был введен запрет пропаганды нетрадиционных сексуальных отношений среди лиц, не достигших 18 лет. Данный запрет особенно актуален применительно к онлайн-играм, поскольку в них одновременно играет большое количество игроков, многие из которых являются несовершеннолетними.

Так, в соответствии со ст. 6.21 КоАП, пропаганда может выражаться в распространении информации, направленной на формирование у несовершеннолетних нетрадиционных сексуальных установок, привлекательности нетрадиционных сексуальных отношений, искаженного представления о социальной равноценности традиционных и нетрадиционных сексуальных отношений, либо навязывании информации о нетрадиционных сексуальных отношениях, вызывающей интерес к таким отношениям.

Следовательно, если в соответствии с приведенным определением содержание онлайн-игры может быть признано пропагандирующим нетрадиционные сексуальные отношения, то разработчик такой онлайн-игры может быть привлечен к административной ответственности. Так, для юридических лиц указанная статья предусматривает ответственность в виде административного штрафа в размере до миллиона рублей либо административного приостановления деятельности на срок до 90 суток.

На данный момент в России имеется судебная практика привлечения к административной ответственности лиц, разместивших в сети Интернет, в частности в социальных сетях, информацию, которая была расценена как пропаганда нетрадиционных сексуальных отношений среди несовершеннолетних. Как правило данные случаи связаны с размещением определенного контента в ЛГБТ сообществах¹¹.

Ряд дел данной категории был связан с заявлениями истцов о том, что в программном обеспечении iOS присутствуют эмодзи, которые являются пропагандой нетрадиционных сексуальных отношений (изображения двух лиц женского пола и находящегося между ними ребенка, изображения двух лиц мужского пола и находящегося между ними ребенка и проч.).

Суды, однако, указали, что сами по себе эмодзи являются нейтральными и не могут приравниваться к пропаганде (активному навязыванию) чего-либо, включая нетрадиционные сексуальные отношения среди несовершеннолетних, а сам по

¹¹ Постановление Верховного Суда РФ от 13.05.2021 №58-АД21-7-К9; Постановление Седьмого кассационного суда общей юрисдикции от 17.06.2021 №16-2515/2021.

себе запрет пропаганды нетрадиционных сексуальных отношений – как деятельности по целенаправленному и бесконтрольному распространению информации, не исключает подачи соответствующей информации в нейтральном контексте¹².

Исходя из сказанного выше, разработчикам онлайн-игр, в которых присутствуют сцены нетрадиционных сексуальных отношений, рекомендуется устанавливать на такие игры возрастной рейтинг 18+ при их реализации на территории РФ.

6. Внутриигровые ценности: правовой режим

Большинство онлайн-игр имеют развитую внутриигровую экономику, в которой присутствуют своя собственная валюта, аукционные дома, магазины внутриигровых товаров и т.д. Обычно такие внутриигровые ценности зарабатываются и накапливаются игроками в процессе прохождения игры и освоения ее контента, однако в некоторых играх они могут приобретаться игроками за настоящие деньги. Данное обстоятельство обостряет и без того ставший достаточно насущным вопрос о юридической природе таких внутриигровых ценностей и их правовом режиме.

Знаковым делом в данном отношении стал спор между ООО “Мэйл.РуГеймз” и налоговой инспекцией¹³. Поводом для судебного разбирательства стало решение налоговой инспекции о начислении обществу более 180 млн. рублей налога на добавленную стоимость (НДС) на прибыль, полученную от продажи внутриигровых ценностей в онлайн-играх.

Налоговая инспекция исходила из того, что в данном случае речь идет об оказании обществом игрокам платных услуг по использованию дополнительного функционала игры. Поскольку прибыль, полученная в рамках оказания услуг (исполнения договоров возмездного оказания услуг) подлежит обложению НДС, налоговая инспекция приняла оспариваемое решение и начислила обществу указанный налог.

Не соглашаясь с позицией налоговой инспекции, общество ссылалось на то, что между ним и каждым из игроков заключены лицензионные соглашения на использование программ для ЭВМ (соответствующих онлайн-игр), а платный доступ к дополнительному функционалу игр является ничем иным, как изменением

¹² Кассационное определение Московского городского суда от 27.05.2016 №4г-5326/2016; Апелляционное определение Московского городского суда от 18.12.2015 по делу №33-41370/2015.

¹³ <http://kad.arbitr.ru/Card/277fdd53-f30b-4de4-a282-732bc448297e>.

условий такого лицензионного соглашения (расширением сферы его действия). При этом в соответствии с пп. 26 п. 2 ст. 149 Налогового кодекса Российской Федерации (“НК РФ”) прибыль, получаемая за счет предоставления права использования программ для ЭВМ по лицензионным договорам, НДС не облагается.

Однако суды всех инстанций, включая Верховный Суд РФ, поддержали налоговую инспекцию и пришли к выводу о том, что договоры, регулирующие взаимоотношения игроков и общества, являются смешанными и содержат в себе положения, как лицензионного договора, так и договора оказания возмездных услуг, на которые указанная выше налоговая льгота не распространяется.

Таким образом, российские суды постановили, что внутриигровые ценности являются предметом исполнения (услугой) в рамках смешанного договора (лицензионного и возмездного оказания услуг), заключенного между разработчиком онлайн-игры и игроком, но не частью самой онлайн-игры как программы для ЭВМ.

7. Внутриигровые конкурсы / лотереи, loot boxes

С финансовой точки зрения все онлайн-игры можно поделить на платные (pay to play, P2P) и бесплатные (free to play, F2P). Первые требуют от своих игроков ежемесячной оплаты игрового времени (оплаты “подписки”), тогда как для игры во вторые обычно не требуется производить какие-либо платежи в пользу разработчика. Поэтому вполне логично то, что именно игровая механика F2P онлайн-игр чаще всего предлагает игрокам вкладывать в игру настоящие деньги (осуществлять “донат”) для получения каких-либо внутриигровых преимуществ, прокачки или украшения персонажа и т.п.

В некоторых онлайн-играх финансовые средства игроков привлекаются не только для целей приобретения внутриигровых ценностей, но и для участия в разнообразных конкурсах, лотереях, розыгрышах и иных событиях (“ивентах”). Одной из наиболее популярных разновидностей таких лотерей является приобретение игроками т.н. loot boxes (коробок с добычей). В них игроки с определенной вероятностью могут обнаружить различные внутриигровые предметы – от самых бесполезных до наиболее уникальных и ценных.

Шанс (пусть и минимальный) стать обладателем уникального и ценного приза мотивирует множество игроков участвовать во внутриигровых лотереях (в частности, в форме приобретения loot boxes).

Российское законодательство¹⁴ определяет азартную игру как основанное на риске соглашение о выигрыше, заключенное двумя или несколькими участниками между собой либо с организатором азартной игры по правилам, установленным организатором азартной игры. При этом под выигрышем указанный закон подразумевает денежные средства или иное имущество, в том числе имущественные права, подлежащие выплате или передаче участнику азартной игры при наступлении результата азартной игры, предусмотренного правилами, установленными организатором азартной игры.

Как уже было отмечено выше, внутриигровые ценности относятся судами к предмету исполнения по договорам оказания услуг, подлежащим налогообложению и, следовательно, с юридической точки зрения имеют коммерческую ценность. Более того, в некоторых онлайн-играх игроки могут торговать выигранными в лотереях внутриигровыми ценностями между собой с использованием внутриигровой валюты (которая зачастую также приобретается за настоящие деньги).

В результате следует прийти к выводу о том, что внутриигровые ценности подпадают под приведенное выше определение выигрыша, относясь к “иному имуществу”.

Таким образом, внутриигровые лотереи (включая loot boxes) с точки зрения российского законодательства формально могут быть отнесены к азартным играм.

В российском законодательстве¹⁵ установлен общий запрет на осуществление деятельности по организации и проведению азартных игр в сети Интернет. Интернет-сайты, содержащие соответствующую информацию, должны вноситься уполномоченными органами в специальный реестр, после чего доступ к таким интернет-сайтам на территории РФ будет заблокирован¹⁶.

Вместе с тем, в качестве исключения из приведенного общего правила указанным законом допускается организация азартных игр в сети Интернет, если она осуществляется через специализированные организации – центры учета переводов интерактивных ставок букмекерских контор или тотализаторов, путем принятия т.н. интерактивных ставок. Данная деятельность подчинена огромному количеству специальных правил и ограничений, установленных как в законе¹⁷, так и в специальных подзаконных нормативных актах¹⁸.

¹⁴ П. 1 ст.4 Федерального закона 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”.

¹⁵ Ч. 3 ст. 5 Федерального закона от 29.12.2006 №244-ФЗ.

¹⁶ На основании пп. д) п. 1 ч. 5 ст. 15.1 Федерального закона от 27.07.2006 №149-ФЗ “Об информации, информационных технологиях и о защите информации”.

¹⁷ Ст. 6 Федерального закона от 29.12.2006 №244-ФЗ.

¹⁸ См., например, Постановление Правительства РФ от 08.05.2015 №452 “О дополнительных требованиях к организаторам азартных игр”.

Представляется, что ни один разработчик онлайн-игр, распространяемых на территории РФ и содержащих в себе элементы азартных игр, не соответствует требованиям российского законодательства об азартных играх, в связи с чем потенциально может быть привлечен к ответственности.

В соответствии с ч. 1 ст. 14.1.1 КоАП РФ за незаконную организацию азартных игр в сети Интернет на юридическое лицо может быть наложен административный штраф в размере до 1,5 миллиона рублей.

Также следует иметь в виду, что российское гражданское законодательство (ст. 1062 ГК РФ) не позволяет осуществлять принудительную (судебную) реализацию прав требования, связанных с организацией игр и пари. Это означает, что игрок, выигравший во внутриигровой лотерее, но по той или иной причине не получивший приз, не сможет предъявить к разработчику игры какие-либо требования в судебном порядке.

8. Компьютерные боты: как с ними бороться?

В подавляющем большинстве онлайн-игр ключевым элементом игровой механики в целом и геймплея в частности является возможность игроков конкурировать друг с другом в достижении определенных внутриигровых целей. В такой конкуренции решающее значение принимают единые правила игры, установленные разработчиками для всех игроков.

В этой связи использование игроками ботов – специальных программ для ЭВМ, позволяющих получать внутриигровые ресурсы или иные ценности быстрее остальных игроков – представляет собой существенную угрозу игровому балансу и, как следствие, популярности всей игры в целом.

Следует констатировать, что российское законодательство не содержит специальных норм, регулирующих соответствующие отношения, а судебная практика в этой сфере на данный момент отсутствует. Вместе с тем, в зарубежных правовых порядках (особенно в США и Германии) уже существуют судебные дела, посвященные борьбе разработчиков игр с ботами¹⁹.

¹⁹ См., например: OLG Hamburg, Urteil vom 06.11.2014 – 3 U 86/13; MDY Industries, LLC v. Blizzard Entertainment, Inc and Vivendi Games, Inc., 629 F.3d 928 (9th Cir. 2010).

Применительно к ботам существует как минимум две стратегии борьбы: борьба с игроками, использующими ботов, основанная на положениях пользовательских соглашений, заключаемых разработчиками с игроками (EULA), и борьба с производителями и распространителями ботов.

Что касается первой стратегии, то, благодаря принципу свободы договора, закрепленному в ст. 421 ГК РФ, все достаточно просто – практически все разработчики онлайн-игр включают в свои пользовательские соглашения с игроками условия о недопустимости использования ботов. В результате игрок, нарушающий данные условия и использующий ботов, может быть привлечен разработчиками игры к ответственности в соответствии с положениями пользовательского соглашения (от официального предупреждения до перманентной блокировки аккаунта нарушителя и взыскания понесенных разработчиками игры убытков).

Ситуация усложняется, когда речь идет о борьбе с разработчиком бота либо с лицом, реализующим бота. Что именно нарушают указанные лица? Можно ли в качестве основания для предъявления им требований исходить из того, что своими действиями они нарушают исключительное авторское право разработчика на онлайн-игру? В соответствии с положениями четвертой части ГК РФ использование произведения (онлайн-игры) третьими лицами без согласия правообладателя (разработчика) не допускается. В соответствии с пп. 9 п. 2 ст. 1270 ГК РФ использованием произведения (онлайн-игры) признается, в частности, его переработка, что в свою очередь означает, что третьи лица не вправе осуществлять переработку онлайн-игры без согласия ее разработчиков.

Согласно судебной практике, под переработкой программы для ЭВМ понимается:

- использование уникального исходного кода перерабатываемой программы для ЭВМ;
- изменение принципов функционирования отдельных частей (модулей) перерабатываемой программы для ЭВМ.

При этом в силу прямого указания ГК РФ (пп. 9 п. 2 ст. 1270) не является переработкой программы для ЭВМ ее адаптация, т.е. внесение в нее изменений, осуществляемых исключительно в целях функционирования программы для ЭВМ на конкретных технических средствах пользователя или под управлением конкретных программ пользователя.

Если в процессе создания бота нарушители осуществляют реверс-инжиниринг онлайн-игры и используют ее исходный код, то можно говорить о неправомерной переработке онлайн-игры, т.е. о нарушении исключительных авторских прав разработчиков.

Что касается распространения ботов в сети Интернет, то здесь на первый план выходят такие способы защиты прав разработчиков, как блокировка соответствующих интернет-сайтов, удаление постов, содержащих ссылки на скачивание ботов, и т.п. (см. подробнее раздел 11 “Блокировка сайтов в сети Интернет”).

Важно помнить, что основанием для удаления такого контента с интернет-сайтов (помимо неправомерности создания размещенных на нем ботов) могут выступать факты нарушения исключительных прав разработчиков на товарные знаки, изображения персонажей из онлайн-игры, а также на иные результаты интеллектуальной деятельности, охраняемые российским законодательством.

Кроме того, в России Управление “К” Министерства внутренних дел возбудило ряд уголовных дел в связи с созданием и распространением вредоносных программ для зарубежных онлайн-игр. В одном деле, по имеющейся информации, злоумышленник из корыстных побуждений создал программу для компьютерной онлайн-игры и предоставлял к ней доступ пользователям за материальное вознаграждение. Программа позволяла автоматизировать игровой процесс с целью получения преимущества перед другими игроками²⁰. В другом случае Управление “К” расследовало факты продажи ботов для игры World of Tanks. Как сообщается, полицейские провели контрольную закупку ботов и оценили их как вредоносных²¹.

По данным фактам возбуждены уголовные дела по признакам преступления, предусмотренного ч. 1 ст. 273 УК РФ. Согласно указанной норме за создание, распространение или использование компьютерных программ либо иной компьютерной информации, заведомо предназначенных для несанкционированного уничтожения, блокирования, модификации, копирования компьютерной информации или нейтрализации средств защиты компьютерной информации, предусмотрено наказание в виде ограничения свободы на срок до 4 лет, либо принудительных работ на срок до 4 лет, либо лишения свободы на тот же срок со штрафом в размере до 200 000 рублей или в размере заработной платы или иного дохода осужденного за период до 18 месяцев.

²⁰ <https://38.xn--b1aew.xn--p1ai/news/item/19123302/>.

²¹ <https://t.me/bazabazon/8050>.

9. Marketplace

Маркетплейс (англ. marketplace – “торговая площадка”) представляет собой платформу электронной коммерции, на которой различные третьи лица предлагают к продаже продукцию или услуги, но сами транзакции обрабатываются оператором маркетплейса.

Наиболее известным примером маркетплейса является eBay.

В сфере онлайн-игр маркетплейс функционирует следующим образом: разработчики размещают свой игровой контент в маркетплейсе, где любой игрок может его приобрести онлайн. При этом часть дохода, как правило, меньшая, идет оператору площадки, а большая – разработчику.

В итоге, разработчики получают большую аудиторию для продажи своего контента, фидбек и пожелания к своим разработкам, а оператор маркетплейса – свою комиссию, обычно порядка 20–30%.

Среди популярных маркетплейсов по торговле играми и различным контентом к ним можно выделить такие платформы как Steam, Origin, Microsoft Store, XBOX Marketplace, Unreal Engine Marketplace.

В связи с функционированием маркетплейса возникает множество правовых вопросов, связанных с защитой прав и интересов его участников. Рассмотрим основные из них.

Поскольку целью функционирования маркетплейса является получение прибыли при продаже платного контента, то такой контент, размещенный на платформе, часто становится объектом внимания правонарушителей – онлайн-пиратов.

Незаконно получив контент, пираты распространяют его на собственных сайтах, посвященных онлайн-играм, в группах в социальных сетях, размещая ссылки для скачивания контента или соответствующего торрент-файла.

В данной ситуации разработчик вправе обратиться к владельцу сайта, администратору домена или хостинг-провайдеру с требованиями об удалении или соответственно блокировке ресурса, где происходит нарушение авторских прав (см. подробнее раздел 11 “Блокировка интернет-сайтов”).

Однако возникает вопрос о том, кто уполномочен обращаться с подобной претензией к указанным лицам. В модели маркетплейса правообладателем остается разработчик контента, а при нелегальном распространении большого количества

контента, затрагиваются порой интересы сотен правообладателей-разработчиков.

В данной ситуации с требованием о блокировке можно обратиться от имени правообладателя-разработчика контента. Однако во многих случаях это бывает затруднительно.

В связи с этим зачастую сам оператор маркетплейса выступает в качестве заявителя в претензии о нарушении интеллектуальных прав. В таком случае он должен быть соответствующим образом уполномочен разработчиком.

Для этого рекомендуется включать в соответствующие соглашения (лицензионные, дистрибьюторские) между оператором маркетплейса и разработчиками контента полномочие оператора представлять интересы разработчика в вопросах защиты интеллектуальных прав последнего относительно контента, размещенного на маркетплейсе. При этом рекомендуется подробно описывать все действия, на которые уполномочивается оператор (подача и подписание претензии и проч.).

10. Стриминг и запись геймплея онлайн-игр

Турниры по онлайн-играм либо геймплеи отдельных игроков могут собрать огромную аудиторию зрителей, готовых следить за их прямой трансляцией в режиме реального времени или смотреть их в записи. Такие прямые трансляции обычно осуществляются в форме стриминга, т.е. передачи картинка, отображающейся на мониторе игрока, неограниченному кругу третьих лиц при помощи различных интернет-сервисов, наиболее популярными из которых являются YouTube и Twitch.

В этой связи возникает вопрос о правомерности стриминга.

Согласно ГК РФ, программа для ЭВМ (видеоигра) включает в себя порождаемые такой программой аудиовизуальные отображения (картинка с монитора). Именно это визуальное отображение (картинка с монитора игрока) и используется (транслируется неограниченному кругу третьих лиц или записывается) игроком в процессе стриминга или записи геймплея.

Таким образом, с точки зрения российского права стриминг игры или запись ее геймплея являются способом использования игры.

Соответственно вопрос о допустимости стриминга игры или записи ее геймплея будет напрямую зависеть от условий конкретного пользовательского соглашения

на использование такой игры ее игроком. При этом следует иметь в виду положение п. 1 ст. 1235 ГК РФ, согласно которому право использования результата интеллектуальной деятельности, прямо не указанное в лицензионном договоре, не считается предоставленным лицензиату. Иными словами, в случае отсутствия в пользовательском соглашении на использование игры каких-либо положений, касающихся стриминга игры или записи ее геймплея, игрок не будет иметь права осуществлять указанные действия без специального разрешения разработчика игры.

Но на этом трудности стримеров не заканчиваются. Так, даже если суд не признает стриминг или запись геймплея видеоигры ее использованием в юридическом смысле слова, сама видеоигра не является единственным результатом интеллектуальной деятельности, который используется стримером. Например, если геймплей видеоигры включает в себя аудиокomпозиции (например, фоновую музыку) или видео-вставки (т.н. "синематики"), то указанные элементы геймплея являются самостоятельными произведениями, стриминг или запись которых с уверенностью можно считать их использованием, которое по умолчанию не допускается без согласия их правообладателей. Более того, многие стримеры любят играть в онлайн-игры под музыку своих любимых групп и исполнителей, использование которой в рамках стриминга или записи геймплея также требует отдельного согласия правообладателя соответствующих треков.

В действительности именно правообладатели музыки (как внутриигровой, так и посторонней, внешней), а не разработчики видеоигр чаще всего блокируют стриминг-каналы или загружаемые пользователями в тот или иной интернет-сервис записи геймплея, в которых неправомерно используется музыка таких правообладателей.

В борьбе со стримерами-правонарушителями правообладателям существенно помогают интернет-сервисы, при помощи которых осуществляется стриминг или публикация записей геймплея.

Так, в соответствии Условиями использования YouTube²² ("**Условия**") каждый пользователь сервиса подтверждает, что загружаемый им контент не содержит интеллектуальную собственность третьих лиц. В случае выявления нарушения Условий, YouTube оставляет за собой право принять решение об удалении видео целиком или его отдельных фрагментов.

Также YouTube разработала новую систему ContentID, позволяющую в режиме реального времени автоматически отслеживать использование в загружаемых на YouTube роликах или в процессе стриминга того или иного результата интеллектуальной деятельности правообладателя, зарегистрировавшегося в этой системе и предоставившего информацию о принадлежащих ему результатах

интеллектуальной деятельности. При обнаружении контента, зарегистрированного в системе правообладателя, в загружаемом на YouTube ролике или стриминге, система автоматически выполняет то действие, которое “поручает” ей правообладатель (например, блокирует такое видео или осуществляет его монетизацию в пользу правообладателя).

Вместе с тем, следует признать, что стриминг видеоигр и публикация роликов с их геймплеем существенно повышает популярность таких видеоигр в интернет-сообществе, являясь их лучшей (и, к тому же, абсолютно бесплатной для разработчиков) рекламой, в связи с чем многие разработчики видеоигр проводят политику, позволяющую всем игрокам беспрепятственно осуществлять стриминг или выкладывать в сети Интернет записи геймплея созданных такими разработчиками видеоигр. Например, подобной политики придерживаются такие гиганты игровой индустрии, как Valve и Ubisoft²³.

11. Блокировка сайтов в сети Интернет

Подавляющее большинство нарушений прав разработчиков онлайн-игр (как, в принципе, и любых иных правообладателей) в настоящее время совершается в сети Интернет. При выявлении такого нарушения правообладатель, помимо компенсации, обычно заинтересован в удалении с сайта контента, нарушающего его права, или в полной блокировке такого сайта.

В настоящее время существуют различные способы блокировки сайтов в сети Интернет, при этом их все можно условно разделить на две большие группы: внесудебные и судебные.

11.1 Внесудебная блокировка сайтов

На данный момент внесудебный порядок блокировки сайта подразумевает направление соответствующей претензии не владельцу сайта или его администратору, а т.н. информационному посреднику, обслуживающему функционирование сайта. Если информационный посредник будет извещен о нарушении прав третьих лиц, осуществляемом с использованием сайта, однако не предпримет соответствующих мер, он не сможет избежать ответственности в случае обращения заинтересованного лица в суд. Именно в этой связи информационные посредники стараются не доводить спор до конфликта и зачастую удовлетворяют требования

²² <https://m.youtube.com/static?template=terms>.

²³ <https://www.makeuseof.com/what-is-ubisoft-connect-how-to-use/>; <https://www.cybersport.ru/news/valve-razreshila-neofitsialnye-strimy-dlya-svoikh-turnirov>.

заинтересованного лица в досудебном порядке, путем блокировки соответствующего сайта.

Согласно закону, к информационным посредникам относятся:

- лица, осуществляющие передачу материала в сети Интернет (например, оператор связи);
- лица, предоставляющие возможность размещения материала или информации, необходимой для его получения в сети Интернет (например, хостинг-провайдеры);
- лица, предоставляющие возможность доступа к материалу в сети Интернет (например, поисковые системы)²⁴.

Также к информационным посредникам относятся новостные агрегаторы²⁵, видео-хостинги²⁶, поисковые системы²⁷, социальные сети²⁸, торрент-трекеры²⁹, сервисы контекстной рекламы, например, такие как Google AdWords, Яндекс.Директ³⁰, регистраторы доменных имен³¹ и другие.

Например, практика взаимодействия правообладателя с хостинг-провайдером обычно выглядит следующим образом. Правообладатель направляет заявление хостинг-провайдеру, в котором информирует последнего о фактах нарушения прав правообладателя на хостируемом сайте и требует заблокировать сайт или удалить весь спорный контент (подходящее требование выбирается в зависимости от ситуации). Хостинг-провайдер связывается с владельцем сайта или администратором домена, предлагая ему удалить спорный контент/весь сайт самостоятельно. Если данные лица игнорируют запрос хостинг-провайдера, последний осуществляет указанные действия самостоятельно, так как сам сайт как совокупность контента всегда располагается на сервере хостинг-провайдера. В результате правообладатель добивается желаемого результата силами хостинг-провайдера, без обращения в суд или какой-либо иной орган власти.

²⁴ Протокол №10 Заседания Рабочей группы Научно-консультативного совета при Суде по интеллектуальным правам от 22.04.2015.

²⁵ Постановление Суда по интеллектуальным правам от 06.07.2017 №С01-491/2017 по делу №А40-216998/2016.

²⁶ Постановление Суда по интеллектуальным правам от 22.06.2015 №С01-524/2015 по делу №А40-66554/2014.

²⁷ Постановление Суда по интеллектуальным правам от 16.03.2015 №С01-729/2014 по делу №А40-118714/2013.

²⁸ Решение Московского городского суда от 17.05.2017 по делу №3-92/2017.

²⁹ Постановление СИП от 16.03.2015 по делу №А40-118714/2013.

³⁰ Постановление СИП от 12.09.2014 по делу №А40-145068/20136.

³¹ Решение Арбитражного суда г. Москвы от 11.12.2017 по делу №А40-132026/17-91-1150.

11.2 СУДЕБНАЯ БЛОКИРОВКА САЙТОВ

Если попытки досудебного урегулирования не принесли результатов, правообладатель может обратиться в суд.

Компетентным судом по такого рода делам всегда будет Московский городской суд.

Еще до подачи искового заявления по основному предмету спора, правообладатель может обратиться в указанный суд с заявлением о принятии предварительных обеспечительных мер, направленных на предварительную и оперативную защиту авторских прав. В случае удовлетворения такого заявления Роскомнадзор обязан прекратить создание технических условий, обеспечивающих размещение незаконного контента,³² т.е. направить соответствующее уведомление хостинг-провайдеру, который уведомляет владельца сайта, либо, в случае отсутствия реакции последних – оператору связи.

Поскольку процент отказов в удовлетворении заявлений о принятии предварительных обеспечительных мер достаточно высок, необходимо внимательно подойти к подготовке указанного заявления. В любом случае необходимо учесть следующие моменты:

- заявитель должен доказать свой статус правообладателя;
- необходимо приложить скриншоты сайта, подтверждающие размещение спорных объектов авторского права;
- необходимо указать сведения о хостинг-провайдере сайта, которого можно с легкостью определить при помощи сервиса Whois;³³
- данные, полученные из сервиса Whois, должны позволить установить почтовый адрес лица, ответственного за нарушение исключительных прав.

При удовлетворении заявления правообладателя о принятии предварительных обеспечительных мер, суд устанавливает срок (не более 15 дней), в который правообладатель должен подать хостинг-провайдеру исковое заявление по основному предмету спора о запрещении создания технических условий, которые приводят к нарушению прав истца.

Если исковое заявление не будет подано в установленный срок, предварительные обеспечительные меры будут отменены судом.

³² П. 53 “Обзора судебной практики по делам, связанным с разрешением споров о защите интеллектуальных прав” (утв. Президиумом Верховного Суда РФ 23.09.2015).

³³ Например, см. Определение Московского городского суда от 25.01.2018 №2и-0109/2018.

Если же исковое заявление будет подано в срок, то указанные предварительные меры превратятся в меры по обеспечению иска и сохраняют свое действие вплоть до окончания рассмотрения дела.

12. Разработка онлайн-игр в России

При выходе на российский рынок иностранные компании порой рассматривают возможность привлечения российских разработчиков в свои команды. При этом необходимо учитывать следующие особенности регулирования таких отношений с точки зрения российского права.

12.1 СЛУЖЕБНЫЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

В ст. 1295 ГК РФ закреплено определение служебного произведения, под которым понимается произведение (в т.ч. и программа для ЭВМ), созданное в пределах установленных для работника (автора) трудовых обязанностей. По общему правилу п. 2 ст. 1295 ГК РФ исключительное право на такое служебное произведение принадлежит работодателю, если иное не установлено в трудовом или гражданско-правовом договоре с автором.

Следовательно, чтобы презумпция наличия у работодателя исключительных прав на конкретную программу для ЭВМ заработала, необходимо, чтобы такая программа была признана служебным произведением.

Как отмечается в судебной практике, для определения того, является ли созданное работником по конкретному заданию работодателя произведение служебным, необходимо исследовать вопрос о том, входило ли это задание в пределы трудовых обязанностей работника. Если такое задание работодателя в его трудовые обязанности не входило, то созданное произведение не может рассматриваться как служебное – исключительное право на него принадлежит работнику, его использование работодателем возможно лишь на основании отдельного соглашения с работником и при условии выплаты ему вознаграждения.

Сам по себе факт использования автором для создания произведения материалов работодателя не может служить основанием для вывода о том, что созданное автором произведение является служебным.

При наличии спора между автором и работодателем о том, является ли конкретное созданное автором произведение служебным, следует учитывать, что содержание

трудовых обязанностей работника и факт создания произведения науки, литературы или искусства в пределах этих обязанностей доказываются работодателем.³⁴

Таким образом, работодатель должен заранее позаботиться о правильном оформлении своих отношений с работником, который будет заниматься разработкой программы (игры). Помимо собственно трудового договора, в котором необходимо указать на конкретные трудовые обязанности работника (разработка программ для ЭВМ), рекомендуется также составить должностную инструкцию, подробно указав в ней, в чем именно заключается трудовая функция, например, разработчика программы для ЭВМ (игры). В спорной ситуации работодателю необходимо будет также доказать, что давал своему работнику поручения на разработку игры. Такие поручения могут оформляться в виде служебных заданий, актов и др. После выполнения поставленной задачи – разработки программы для ЭВМ рекомендуется оформить акт приема-передачи такой программы от работника работодателю.

12.2 ДОГОВОР АВТОРСКОГО ЗАКАЗА

Если с физическим лицом трудовые отношения отсутствуют, но его необходимо привлечь как разработчика, с ним заключается договор авторского заказа.

Согласно п. 1 ст. 1288 ГК РФ по договору авторского заказа одна сторона (автор) обязуется по заказу другой стороны (заказчика) создать обусловленное договором произведение на материальном носителе или в иной форме.

В отличие от служебного произведения автоматически исключительное право на программу на ЭВМ не принадлежит заказчику: данный вопрос необходимо урегулировать в договоре с автором. В таком договоре может быть предусмотрено как отчуждение заказчику исключительного права на произведение, которое должно быть создано автором, так и предоставление заказчику права использования этого произведения в установленных договором пределах, то есть лицензия. Преимущественным для заказчика является естественно первый вариант с отчуждением исключительного права.

Гражданский кодекс предоставляет в рамках регулирования договора авторского заказа определенные льготы для автора.

В частности, автору при необходимости и при наличии уважительных причин для завершения создания произведения предоставляется дополнительный льготный срок продолжительностью в одну четвертую часть срока, установленного для исполнения договора, если соглашением сторон не предусмотрен более

³⁴ П. 104 Постановления Пленума Верховного Суда РФ от 23.04.2019 №10 “О применении части четвертой Гражданского кодекса Российской Федерации”.

длительный льготный срок. Если же создаваемое автором произведение должно использоваться в составе сложного объекта, это правило применяется, если иное не предусмотрено договором.

Если льготный срок истек, а автор так и не разработал программу, заказчик вправе в одностороннем порядке отказаться от договора.

Заказчик также вправе отказаться от договора авторского заказа непосредственно по окончании срока, установленного договором для его исполнения, если договор к этому времени не исполнен, а из его условий явно вытекает, что при нарушении срока исполнения договора заказчик утрачивает интерес к договору.

Следует также учитывать, что ответственность автора по договору об отчуждении исключительного права на произведение и лицензионному договору ограничена суммой реального ущерба, причиненного другой стороне, если договором не предусмотрен меньший размер ответственности автора.

12.3 ДОГОВОР НА РАЗРАБОТКУ ПРОГРАММЫ ДЛЯ ЭВМ

Если контрагентом заказчика является не автор произведения, то к отношениям применяются положения ст. 1296 ГК РФ.

Согласно п. 1 ст. 1296 ГК РФ исключительное право на программу для ЭВМ, созданную по договору, предметом которого было создание такого произведения, принадлежит заказчику, если договором между исполнителем и заказчиком не предусмотрено иное.

Следует учитывать, что подрядчик (исполнитель) вправе по общему правилу использовать такое произведение для собственных нужд на условиях безвозмездной простой (неисключительной) лицензии в течение всего срока действия исключительного права. Если заказчик не желает применения данного положения, то его можно изменить в самом договоре.

Контакты



Фальк Тишендорф

Адвокат | Партнер
Глава Практики СНГ

ADVANT Beiten

Falk.Tischendorf@advant-beiten.com



Илья Титов

Юрист | LL.M.

ADVANT Beiten

Ilya.Titov@advant-beiten.com

ADVANT Beiten в России

Турчанинов пер. 6/2

119034 Москва

Тел: +7 495 2329635

www.advant-beiten.com

Наши офисы

БЕРЛИН

Luetzowplatz 10
10785 Berlin
Germany
berlin@advant-beiten.com
T: +49 30 26471-0

ДЮССЕЛЬДОРФ

Cecilienallee 7
40474 Dusseldorf
PO Box 30 02 64
40402 Dusseldorf
Germany
dusseldorf@advant-beiten.com
T: +49 211 518989-0

ПЕКИН

Suite 3130 | 31st floor
South Office Tower
Beijing Kerry Centre
1 Guang Hua Road
Chao Yang District
100020 Beijing, China
beijing@advant-beiten.com
T: +86 10 85298110

БРЮССЕЛЬ

Avenue Louise 489
1050 Brussels
Belgium
brussels@advant-beiten.com
T: +32 2 6390000

МОСКВА

Турчанинов пер., 6/2
119034 Москва
Россия
moscow@advant-beiten.com
T: +7 495 2329635

ФРАНКФУРТ-НА-МАЙНЕ

Mainzer Landstrasse 36
60325 Frankfurt am Main
Germany
frankfurt@advant-beiten.com
T: +49 69 756095-0

ГАМБУРГ

Neuer Wall 72
20354 Hamburg
Germany
hamburg@advant-beiten.com
T: +49 40 688745-0

МЮНХЕН

Ganghoferstrasse 33
80339 Munich
Postfach 20 03 35
80003 Munich
Germany
munich@advant-beiten.com
T: +49 89 35065-0

ФРАЙБУРГ

Heinrich-von-Stephan-Strasse 25
79100 Freiburg im Breisgau
Germany
freiburg@advant-beiten.com
T: +49 761 150984-0

Выходные данные

Эта публикация выпущена

BEITEN BURKHARDT Rechtsanwalts-gesellschaft mbH

Ganghoferstrasse 33, 80339 Munich, Germany

Registered under HR B 155350 at the Regional Court Munich /

VAT Reg. No.: DE811218811

Подробная информация по ссылке:

<https://www.advant-beiten.com/en/imprint>

ОТВЕТСТВЕННЫЙ РЕДАКТОР:

Фальк Тишendorф

©BEITEN BURKHARDT Rechtsanwalts-gesellschaft mbH

ADVANT офисы фирм-участниц:

БЕРЛИН | БРЮССЕЛЬ | ГАМБУРГ | ДЮССЕЛЬДОРФ
ЛОНДОН | МИЛАН | МОСКВА | МЮНХЕН | ПАРИЖ | ПЕКИН
РИМ | ФРАНКФУРТ-НА-МАЙНЕ | ФРАЙБУРГ | ШАНХАЙ

[advant-beiten.com](https://www.advant-beiten.com)