

УДК 796

**О ДОПУСТИМОСТИ ЦЕНЗУРЫ В ОТНОШЕНИИ ОБЪЕКТОВ АВТОРСКОГО ПРАВА
В ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ НА ПРИМЕРЕ КИБЕРСПОРТИВНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ CS GO****П.Ю. АМБРОС***(Представлено: К.Д. САВИЦКАЯ)*

Статья посвящена исследованию вопроса о допустимости цензуры в отношении объектов авторского права в области игровой индустрии на примере киберспортивной дисциплины CS GO. Проанализировано национальное законодательство Китайской Народной Республики (далее – КНР). Установлены причины цензуры в отношении скинов в играх на территории КНР. Определены средства защиты авторских прав в игровой индустрии.

В современном мире создание компьютерных игр является одним из наиболее крупных сегментов индустрии развлечений. С уверенностью можно заявить о сопоставимости масштабов игровой индустрии, например, с киноиндустрией или большим спортом. Одним из самых крупнейших рынков компьютерных игр в мире является китайский рынок, приносящий, согласно отчету аналитической компании Newzoo, порядка 30 миллиардов долларов в год [1].

Киберспорт, как средство популяризации игровой индустрии, к настоящему времени занимает собственную нишу в среде развлечений. В 2003 году Пекинский Комитет по делам спорта признал киберспорт в Китае официальным видом спорта, что, несомненно, сказалось на местных игроках и про-сцене в целом [2]. Несмотря на то, что киберспорт ещё совсем молод и является веянием последних десятилетий, уже сегодня стоит задуматься о необходимости его всестороннего правового регулирования.

Киберспорт – это соревнования в виртуальном пространстве, где игра представляет собой взаимодействие объектов управления, обеспечивая равные условия состязаний человека с человеком или команды с командой. Основа киберспорта – игра. Практически каждой игре представленной в качестве киберспортивной дисциплины характерно наличие кастомизации в различных её проявлениях будь то скин на персонажа – его внешний облик, или же анимация условной способности. Кастомизация (от англ. to customize – настраивать, изменять) – индивидуализация продукции под заказы конкретных потребителей путём внесения конструктивных или дизайнерских изменений [3]. Создание игр, и последующая их кастомизация осуществляется в соответствии с законодательством об авторском праве, международными соглашениями и конвенциями в сфере интеллектуальной собственности и иными нормативно-правовыми актами. Особое внимание стоит обратить на вопрос цензуры объектов авторского права в данной сфере. Поскольку, несмотря на наличие множества исследований, затрагивающих правовой режим составляющих компьютерных игр, цензура объектов авторского права в области игровой индустрии остаётся не освещённым в достаточной степени на территории постсоветского пространства, с позиций права интеллектуальной собственности по сей день.

Законодательство КНР закрепляет особый правовой режим различного рода антисоциальных произведений, содержащих в себе черепа, кровь или же кости. Запрет на использование данных объектов распространяется также на компьютерные игры. Одна из самых популярных киберспортивных дисциплин на мировой арене – Counter-Strike: Global Offensive. По состоянию на 11 апреля 2020 года в игре находилось более 1,252 млн. пользователей одновременно [4]. Следовательно, пользователи, заинтересованные в добавлении работ в мастерскую Steam, могут столкнуться с рядом ограничений.

14 сентября 2017 Counter-Strike: Global Offensive была официально запущена на территории КНР, издателем выступила компания Beijing Perfect World [5]. Первоначальная версия игры содержала недопустимый для Китайского рынка уровень насилия: кровь, кости, сцены убийств и их изображения на скинах. Выпуску игры предшествовало опубликование властями Китая списка правил – Положения об управлении публикациями (в соответствии с решением Государственного совета «О внесении изменений в часть административного регламента» от 6 февраля 2016 года (постановление Государственного совета № 666), которых должны придерживаться издатели игр [6]. Прежде всего, к продаже перестали допускать развлечения, в которых встречаются трупы и кровь. Цвет крови не имеет значения – чтобы получить одобрение со стороны соответствующих государственных органов, не является достаточным просто перекрасить жидкость в другой, отличный от крови цвет. Данный запрет обусловлен религиозными канонами. Одной из главенствующих религий на территории КНР выступает конфуцианство, в заповедях которой, заложено особое отношение к крови и костям, выражающееся в уважении к окружающему миру и предкам в частности [7].

На основании изложенного, актуальным является изучение вопроса допустимости цензуры в отношении объектов авторского права в сфере компьютерных игр.

Данная тема является актуальной, поскольку, несмотря на наличие множества исследований, затрагивающих правовой режим компьютерных игр и их компонентов, вопрос о допустимости цензуры в отношении объектов авторского права в играх остаётся в достаточной степени не освещённым.

Компьютерная игра обычно содержит такие объекты интеллектуальных прав, как программы для ЭВМ (графический движок, серверная часть и др.), литературные компоненты (сюжет, сценарий, персонажи, формат игры), изображения (3D-графика, анимация, цветовые решения, интерфейс), музыкальное сопровождение, интернет-сайт, как составное произведение и иные составляющие [8].

Применительно к данной работе, сконцентрируем свое внимание на таких объектах авторского права как скины на оружие. В компьютерной игре скин определяет внешний облик того или иного предмета, или персонажа.

Рассмотрим процесс создания скина и последующей переработки из-за ограничений национального законодательства КНР на примере создания скинов для оружия в игре Counter-Strike: Global Offensive.

Первоначально автор создаёт скин - внешний облик для оружия (произведение изобразительного искусства), далее работа рассматривается правообладателями игры Counter-Strike: Global Offensive (одноимённой компанией Valve) и добавляется в кейс (лутбокс, сундук) с целью его дальнейшего добавления в мастерскую. В случае если итоговое оформление игрового оружия содержит изображение черепа, крови или костей, оно подпадает под цензуру на территории КНР в силу действующих на законодательном уровне запретов. При возникновении подобной ситуации возникает необходимость перерисовки работы с внесением отдельных изменений.

В связи с чем, возникает вопрос о личных неимущественных правах автора, в частности, права на неприкосновенность произведения.

Для того чтобы ответить на этот вопрос, необходимо обратиться к Соглашению подписчика службы Steam (далее – Соглашение), которое является юридическим документом, устанавливающим права и обязанности подписчика службы Steam Корпорации Valve, компании, действующей по законам штата Вашингтон [9].

В соответствии с пунктом 6.В. Соглашения [9]: «Независимо от лицензии, описанные в Пункте 6.А., компания Valve вправе только модифицировать или выполнять производные работы на основе Вашего Переданного в мастерскую продукта в следующих случаях: (а) Valve имеет право внести изменения, необходимые для поддержки совместимости Вашего Переданного продукта с функционалом Steam или Мастерской или пользовательского интерфейса и (б) Valve или соответствующий разработчик имеют право вносить изменения в Переданные в Мастерскую продукты, утвержденные для распространения в составе приложений, поскольку те признаны необходимыми или рекомендованными для усовершенствования игр». То есть, перерисовка работ может осуществляться как компанией Valve, так и автором произведения, что в дальнейшем и было подтверждено ответами, полученными непосредственно от Steam support: «Если работа автора выбирается для кейса, мы обращаемся к нему в частном порядке и просим изменить оригинал для создания версии с более низким уровнем насилия», и EGO DEATH – создателя скина Chatterbox для Galil, который содержит изображение черепа в районе затвора. Работы EGO DEATH до и после перерисовки представлены на рисунках 1 и 2 соответственно.



Рисунок 1. – Работа, содержащая череп



Рисунок 2. – Работа без черепа

Данные положения соответствуют установленным обязательствам, вытекающим перед компанией Valve из международных соглашений и конвенций в сфере интеллектуальной собственности: Всемирной конвенции об авторском праве (подписана в Женеве 6 сентября 1952 г., пересмотрена в Париже 24 июля 1971 г.), Договора по авторскому праву (Женева, 20 декабря 1996 г.) и т.п.

Как известно в том случае, если работа была добавлена в кейс, автор будет получать денежные отчисления равные проценту от продаж ключа к данному кейсу. Принимая во внимание вышеизложенное, приходим к логическому вопросу: «Кто будет получать вознаграждение за скин в случае его перерисовки?»

Для получения ответа, был направлен очередной запрос к EGO DEATH, осуществившему перерисовку скинов, которые содержат запрещенные национальным законодательством изображения. В своём ответе EGO DEATH указал, что монетизацию за перерисованную работу будет получать он, как лицо, осуществившее перерисовку по заказу правообладателя игры. Полученный ответ коррелирует с абзацем

вторым пункта 6.А. Соглашения [9], в соответствии с которым, когда пользователь загружает свой контент в Steam, делая его доступным для других пользователей и/или Valve, пользователь передает корпорации Valve и ее аффилированным компаниям международное, неэксклюзивное право на использование, воспроизведение, модификацию, создание производных работ, распространение, передачу, транскодирование, перевод, трансляцию и иную передачу, а также на публичный показ и публичное воспроизведение Пользовательского контента и производных от него работ с целью использования, распространения, продвижения и включения в службы Steam, игры Steam и другие предложения Steam, включая Подписки. Данная лицензия предоставляется компании Valve при загрузке контента в сервис Steam на все время действия прав на интеллектуальную собственность.

Лицензия – это разрешение лицензиара (автора скина) на использование принадлежащих ему прав промышленной собственности (на изобретение антисоциального произведения), выдаваемое другому лицу (лицензиату – Valve) на определенных условиях. Эти условия (срок, объемы, вознаграждение) как раз таки и составляют содержание заключаемого ими лицензионного соглашения. Весь представленный контент и услуги охраняются законодательством об авторском праве, международными соглашениями и конвенциями в сфере интеллектуальной собственности и иными нормативно-правовыми актами. Контент и Услуги содержат определенный набор лицензионных материалов, и лицензиары Valve и лицензиары ее аффилированных компаний будут вправе защитить свои права в случае нарушения положений настоящего Соглашения.

Вывод по статье. Таким образом, пользователь, принявший условия лицензионного соглашения, при загрузке созданных им скинов передает правообладателю неэксклюзивное право на использование, воспроизведение, модификацию, создание производных работ, распространение, передачу, транскодирование, перевод, трансляцию и иную передачу, а также на публичный показ и публичное воспроизведение. В случае перересовки скина он не утрачивает право на денежные отчисления.

ЛИТЕРАТУРА

1. Newzoo – источник киберспортивной аналитики и маркетинговых исследований. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://newzoo.com/>. – Дата доступа: 10.05.2020.
2. Киберспортивные державы [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.cybersport.ru/other/articles/mirovye-kibersportivnye-derzhavy-kakie-strany-lidery-v-kibersporte>. – Дата доступа: 04.02.2020.
3. Рыбакова Ю. Кастомизация как актуальное требование современного рынка [Электронный ресурс] / Е. Сутырина – Режим доступа: https://rdca.ru/assets/users/nominant/presentation/2017/Voice_Ribakova_2017.pdf. – Дата доступа: 18.02.2020.
4. CS:GO установила новый рекорд [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.cybersport.ru/counter-strike-go/news/cs-go-ustanovila-novyi-rekord-v-shuter-igrali-bolee-1-256-mln-polzovatelei-odnovremnenno/>. – Дата доступа: 11.04.2020.
5. Путь к вершине. В Китае запущены официальные сервера CS:GO [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.championat.com/cybersport/article-3317151-v-kitae-otkrylis-servera-counter-strike-global-offensive.html>. – Дата доступа: 15.03.2020.
6. Положение об управлении публикациями [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.nppa.gov.cn/nppa/channels/322.shtml>. – Дата доступа: 23.01.2020.
7. Религия конфуцианство и её главные постулаты [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://salik.biz/articles/54740-religija-konfucianstvo-i-eyo-glavnye-postulaty.html>. – Дата доступа: 15.03.2020.
8. Калугина, Е.Н. Правовая природа мультимедийной игры как объекта интеллектуальных прав / Е.Н. Калугина // Правовой партнер. – 2013. – № 2. – с. 18–24.
9. Соглашение подписчика Steam [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://store.steampowered.com/subscriber_agreement/. – Дата доступа: 23.09.2019.