Э. И. Абдуллина*

Правовые аспекты создания и использования сложных объектов интеллектуальных прав в виртуальной реальности¹

Аннотация. Правовое регулирование отношений, возникающих по поводу создания и последующего использования объектов в цифровой среде является одним из самых актуальных вопросов в современной юридической науке и практике. Правовая квалификация объектов, разработанных с помощью компьютерных технологий, является дискуссионной в юридической литературе. В частности, это касается объектов, созданных в так называемой виртуальной реальности.

Настоящая статья посвящена анализу ряда вопросов, связанных как с разработкой, так и с функционированием сложных объектов интеллектуальных прав при помощи компьютерных технологий. Автор анализирует понятие виртуальной реальности, рассматривает вопросы, возникающие по поводу квалификации и использования тех объектов, которые создаются в данной сфере (в том числе при технологиях SaaS и API). В статье делается вывод о необходимости развития механизмов распоряжения интеллектуальными правами с учетом развития современных компьютерных технологий.

Ключевые слова: сложные объекты интеллектуальных прав; виртуальная реальность; результаты интеллектуальной деятельности; мультимедийный продукт; лицензионный договор; технология SaaS; базы данных.

DOI: 10.17803/1994-1471.2017.82.9.147-152

Внедрение инноваций в сфере информационных технологий при отсутствии соответствующего законодательного регулирования стало условием для разработки в юридической науке различных вариантов правовой квалификации объектов, которые создаются с помощью таких инноваций. Так, предметом детального правового анализа становятся большие данные (Big Data), технология

blockchain, а также виртуальная реальность и существование в ней различных объектов права, в частности сложных объектов.

Одним из базовых подходов к определению виртуальной реальности является обозначение ее в качестве созданного техническими средствами мира (объектов и субъектов), передаваемого человеку через его ощущения и имитирующего физическое воздействие². Иными словами,

¹ Исследование выполнено при поддержке гранта Президента РФ для молодых российских ученых — кандидатов наук МК-153.2017.6.

² См.: Котенко Е. С. Виртуальность как признак мультимедийного продукта: методологический анализ // Актуальные проблемы российского права. 2011. № 3. С. 138—147.

© Абдуллина Э. И., 2017

* Абдуллина Эльвина Ильдаровна, аспирант кафедры интеллектуальных прав Московского государственного юридического университета имени О.Е. Кутафина (МГЮА)

elly.abdullina@gmail.com

125993, Россия, г. Москва, ул. Садовая-Кудринская, д. 9

виртуальная реальность способна полностью воссоздать и симулировать физическое окружение человека за счет звуковых и визуальных программных средств³, а также таких устройств, как шлем или очки, перчатки и джойстики со встроенными гироскопическими системами и технологиями 3D- и HDMI-графики. Все чаще в понятие виртуальной реальности включается мир, создаваемый в рамках компьютерных игр, где реализованы возможности симуляции различных действий в созданном разработчиками программном пространстве.

С технической точки зрения виртуальная реальность представляет собой средство симуляции определенных действий человека в рамках предоставленного интерфейса определенного программного продукта. Понимание под виртуальной реальностью всего веб-пространства, в частности всех интернет-сайтов, на наш взгляд, является некорректным, несмотря на то, что веб-сайт может являться ее частью⁴. Например, размещенный в сети Интернет веб-сайт лишь с определенным набором информации и не может представлять виртуальную реальность.

Являясь средством симуляции, виртуальная реальность включает различные объекты, которые можно условно разделить на две основные группы:

- созданные правообладателем результаты интеллектуальной деятельности, служащие основой для формирования виртуальной реальности (симуляторы или игры);
- объекты, созданные или приобретенные пользователем на базе предоставленных

симулятором или игрой функциональных возможностей.

Первая группа непосредственно связана с категорией сложного объекта интеллектуальных прав. Так, законодатель в п. 1 ст. 1240 Гражданского кодекса РФ (далее — ГК РФ)⁵, не определяя понятия сложного объекта, указывает на закрытый перечень его разновидностей: аудиовизуальное произведение, театрально-зрелищное представление, мультимедийный продукт и база данных. Указанные объекты объединяет то, что, с одной стороны, они представляют собой единое целое (единый объект), а с другой стороны, имеют сложный состав (структуру), образуемый из совокупности разнородных результатов интеллектуальной деятельности⁶. Представляется, что основным критерием отнесения результата интеллектуальной деятельности к категории сложного объекта является возможность выделения и структурирования его *самостоятельных элементов*, в комплексе образующих единое целое.

Несмотря на закрепление в ст. 1240 ГК РФ закрытого перечня сложных объектов, фактически такой перечень может быть гораздо шире за счет квалификации конкретного результата интеллектуальной деятельности, как, например, мультимедийного продукта⁷. В частности, отнесение интернет-сайта к сложному объекту представляется вполне корректным, поскольку большинству современных сайтов присущ признак интерактивности, который, согласно обоснованной позиции Е. С. Котенко, считается одним из ключевых критериев мультимедийного продукта⁸.

³ Virtual Reality, Margaret Rouse, May 2015 // URL: <http://whatis.techtarget.com/definition/virtual-reality>.

⁴ Энтин В. Л. Авторское право в виртуальной реальности (новые возможности и вызовы цифровой эпохи). М.: Статут, 2017. 216 с.

⁵ Гражданский кодекс Российской Федерации (часть четвертая) от 18 декабря 2006 г. № 230-ФЗ // СЗ РФ. 2006. № 52 (ч. 1). Ст. 5496.

⁶ Заключение Исследовательского центра частного права по вопросам толкования и возможного применения отдельных положений части четвертой ГК РФ // Вестник гражданского права. 2007. № 3. Т. 7. С. 124.

⁷ Определение мультимедийного продукта также не содержится в законодательстве, а предлагается в науке. См.: Котенко Е. С. Мультимедийный продукт как объект авторских прав : дис. ... канд. юрид. наук. М., 2012. С. 98 ; Савельев А. И. Электронная коммерция в России и за рубежом: правовое регулирование. 2-е изд. М.: Статут, 2016. 640 с.

⁸ См.: Котенко Е. С. Мультимедийный продукт как объект авторских прав : автореф. дис. ... канд. юрид. наук. М., 2012 ; Stamatoudi I. A. Copyright and Multimedia Products: A Comparative Analysis. Cambridge

При этом сам мультимедийный продукт нередко ошибочно квалифицируется как программа для ЭВМ или база данных, а база данных рассматривается как составное произведение⁹.

Именно мультимедийный продукт как сложный объект (чаще всего в виде компьютерных игр) является основой для формирования виртуальной реальности.

Вторую группу объектов, включаемых в виртуальную реальность, составляют те, которые созданы или приобретены пользователем мультимедийного продукта.

Вопрос о том, каким образом можно квалифицировать объекты, создаваемые или приобретаемые пользователем в виртуальной реальности, является предметом теоретических исследований¹⁰.

В качестве инструмента регламентации данных отношений на практике используются соглашения с конечным пользователем (End User License Agreement, Terms of Service, Terms of Use)¹¹. В соответствии с их стандартными условиями права на любой контент, который пользователь *создает* в рамках использования программы, принадлежат правообладателю в полном объеме с момента создания. При этом данный контент может являться результатом интеллектуальной деятельности, если отвечает установленным законом критериям его охраноспособности (для объектов авторских прав — творческий характер труда автора и объективная форма выражения результата — ст. 1257, п. 3 ст. 1259 ГК РФ).

Применительно к квалификации отношений по *приобретению* виртуальных объектов наиболее обоснованным подходом, на наш взгляд,

является их рассмотрение как одного из видов услуг. Это обусловлено тем, что действия пользователя по приобретению «игрового имущества» имеют целью улучшение условий использования того или иного программного продукта и не могут существовать вне его. Возмездная передача этих объектов между пользователями также может расцениваться как соответствующая услуга.

Одним из наиболее актуальных примеров распоряжения правами на мультимедийные продукты является применение технологии SaaS (*Software-as-a-Service*), предполагающей предоставление удаленного доступа посредством сети Интернет к функциям программного обеспечения. Примером реализации такой функции является возможность использования мобильного приложения в окне браузера без необходимости его скачивания. Посредством SaaS также предоставляется доступ к онлайн-играм и иным пользовательским мультимедийным продуктам, не требующим от пользователя производить какие-либо действия по установке программного обеспечения непосредственно на устройство.

При квалификации договора по использованию технологии SaaS возможны два основных варианта:

- 1) договор возмездного оказания услуг;
- 2) лицензионный договор.

Как отмечает А. И. Савельев, квалификация SaaS по модели договора возмездного оказания услуг позволяет подчеркнуть наличие у провайдера таких сервисов статуса информационного посредника. В этом случае лицо, являющееся посредником, не будет нести ответственность

University Press, 2003. P. 24 ; *Mille A.* The Legal Status of Multimedia Works // Copyright Bulletin. Vol. 31. 1997. № 2. P. 26 ; *Sega Enterprises Ltd v. Galaxy Electronics Pty Ltd* 35 IPR 161 (1997) ; *Савельев А. И.* Электронная коммерция в России и за рубежом: правовое регулирование.

⁹ См.: *Котенко Е. С.* Понятие и признаки мультимедийного продукта // Lex russica. 2013. № 6. С. 601—615.

¹⁰ См., напр.: *Синицын С. А.* Вещь как объект гражданских прав: возможные и должные критерии идентификации // Законодательство и экономика. 2016. № 11. С. 7—17 ; *Савельев А. И.* Правовая природа виртуальных объектов, приобретаемых за реальные деньги в многопользовательских играх // Вестник гражданского права. 2014. № 1. С. 127—150.

¹¹ *Fairfield J.* Virtual Property // Boston University Law Review. 2005. № 85. P. 1050 ; *Duranske B. T.* Virtual Law: Navigating the Legal Landscape of Virtual Worlds. Chicago: ABA Publishing, 2008. P. 27.

за контент, доставляемый пользователю через приложение. Поэтому модель договора возмездного оказания услуг наиболее соответствует природе возникающих отношений при SaaS. При этом основным преимуществом его квалификации как лицензионного соглашения является минимизация регуляторных и налоговых рисков¹².

Тем не менее данные аргументы не учитывают одной из важных особенностей распространения приложений: любой доступ к программе, как правило, предоставляет сам правообладатель. Если SaaS используется без участия посредника, указанный механизм является классической лицензией со специфическим способом использования результата интеллектуальной деятельности.

Но больший практический интерес представляет проблема использования в виртуальной реальности такой разновидности сложного объекта, как *база данных*, под которой понимается представленная в объективной форме совокупность самостоятельных материалов, систематизированных таким образом, чтобы эти материалы могли быть найдены и обработаны с помощью электронной вычислительной машины (п. 2 ст. 1260 ГК РФ).

База данных служит источником формирования элементов виртуальной реальности, что наблюдается на примере создания мобильных приложений, предоставляющих доступ к подвиду виртуальной реальности — так называемой дополненной реальности («augmented reality»), под которой понимается мобильная или встраиваемая технология, которая позволяет распознавать, обрабатывать и предоставлять данные в режиме реального времени, а также идентифицировать и отслеживать реальные объекты, формировать контекстную информацию¹³. Дополненная реальность является технологией распознавания окружающей среды за счет использования гироскопических, геолокационных программ и предоставления

пользователю информации в целях выполнения какой-либо конечной функции. Такая функция может заключаться в предоставлении данных о местности (например, нахождение магазинов или ресторанов поблизости, расположение созвездий на небе) либо иметь сугубо игровой характер.

Одним из самых известных приложений дополненной реальности является программа Pokemon Go (Niantic Inc, 2016 г.). Основным составляющим элементом дополненной реальности в данном приложении является база данных, которая состоит из карт, к которым пользователь получает доступ посредством мобильного приложения в интерактивном режиме.

Важно отметить, что в отношении использования баз данных в виртуальной реальности существует механизм, отчасти напоминающий SaaS, — технология API («*application programming interface*»). API представляет собой программный интерфейс приложения, набор готовых процедур, функций, предоставляемых приложением или операционной системой для использования во внешних программных продуктах. Основным отличием API от механизма SaaS является то, что последний предоставляет пользователю удаленный доступ к готовому приложению, в то время как API является технологией, встраиваемой в приложение, находящееся на сервере пользователя. Основная функция API сводится к передаче данных в приложение из внешних источников при конкретном запросе. Смысл такого механизма заключается в том, чтобы рационализировать структуру программы, не перегружая ее данными.

Правовые аспекты феномена виртуальной реальности прежде всего обусловлены использованием в цифровой среде признанных законодателем разновидностей сложных объектов интеллектуальных прав (прежде всего мультимедийных продуктов), а также появлением

¹² См.: Савельев А. И. Электронная коммерция в России и за рубежом: правовое регулирование.

¹³ См.: Ryan Calo, et al., «Augmented Reality: A Technology and Policy Primer» Tech Policy Lab, University of Washington, September 2015 // URL: http://techpolicylab.org/wp-content/uploads/2016/02/Augmented_Reality_Primer-TechPolicyLab.pdf.

принципиально новых явлений, в частности виртуальных объектов, создаваемых или приобретаемых пользователями компьютерных технологий. Такие новации обуславливают необходимость развития механизмов распоряжения интеллектуальными правами и проработку перспективных моделей защиты интеллектуальной собственности в данной сфере.

БИБЛИОГРАФИЯ

1. Котенко Е. С. Виртуальность как признак мультимедийного продукта: методологический анализ // Актуальные проблемы российского права. — 2011. — № 3. — С. 138—147.
2. Котенко Е. С. Мультимедийный продукт как объект авторских прав : автореф. дис. ... канд. юрид. наук. — М., 2012.
3. Котенко Е. С. Мультимедийный продукт как объект авторских прав : дис. ... канд. юрид. наук. — М., 2012. — 175 с.
4. Котенко Е. С. Понятие и признаки мультимедийного продукта // Lex Russica. — 2013. — № 6. — С. 601—615.
5. Савельев А. И. Правовая природа виртуальных объектов, приобретаемых за реальные деньги в многопользовательских играх // Вестник гражданского права. — 2014. — № 1. — С. 127—150.
6. Савельев А. И. Электронная коммерция в России и за рубежом: правовое регулирование. — 2-е изд. — М. : Статут, 2016. — 640 с.
7. Сеницын С. А. Вещь как объект гражданских прав: возможные и должные критерии идентификации // Законодательство и экономика. — 2016. — № 11. — С. 7—17.
8. Энтин В. Л. Авторское право в виртуальной реальности (новые возможности и вызовы цифровой эпохи). — М. : Статут, 2017. — 216 с.
9. Fairfield J. «Virtual Property», Boston University Law Review. 2005. № 85. 1050 P.
10. Duranske B. T. Virtual Law: Navigating the Legal Landscape of Virtual Worlds. — Chicago : ABA Publishing, 2008. — 27 p.
11. Hobson A. «Reality check: the regulatory landscape for virtual and augmented reality», R Street Policy Study, September, 2016 // URL: <https://www.rstreet.org/wp-content/uploads/2016/09/69.pdf>.
12. Ryan Calo, et al., «Augmented Reality: A Technology and Policy Primer» Tech Policy Lab, University of Washington, September 2015 // URL: http://techpolicylab.org/wp-content/uploads/2016/02/Augmented_Reality_Primer-TechPolicyLab.pdf.

Материал поступил в редакцию 20 мая 2017 г.

LEGAL ASPECT OF CREATING AND USING COMPLEX OBJECTS OF INTELLECTUAL RIGHTS IN VIRTUAL REALITY

ABDULLINA Elvina Ildarovna — Post-graduate of the Department of Intellectual Rights, Kutafin Moscow State Law University (MSAL)
elly.abdullina@gmail.com
125993, Russia, Moscow, Sadovaya-Kudrinskaya Str., 9

Review. *Legal regulation of relations resulting from the creation and use of digital objects is one of the most pressing issues in contemporary legal science and practice. Legal qualification of objects developed by means of computer technologies is under discussion in legal literature. In particular, this applies to objects that are created in the so-called virtual reality.*

This article is devoted to the analysis of a number of issues related to the development and operation of complex objects of intellectual rights with the help of computer technology. The author analyzes the concept of virtual reality, considering the issues raised about the qualifications and the use of those objects that are created in this area (including SaaS technologies and APIs). The article concludes that there is a need to develop mechanisms for disposition of intellectual rights in the light of the development of modern computer technologies.

Keywords: *complex objects of intellectual rights; virtual reality; results of intellectual activity; multimedia product; license agreement; SaaS technology; database.*

REFERENCES (TRANSLITERATION)

1. *Kotenko E. S. Virtual'nost' kak priznak mul'timedijnogo produkta: metodologicheskij analiz // Aktual'nye problemy rossijskogo prava. — 2011. — № 3. — S. 138—147.*
2. *Kotenko E. S. Mul'timedijnyj produkt kak ob»ekt avtorskix prav : avtoref. dis. ... kand. jurid. nauk / Moskovskaya gosudarstvennaya yuridicheskaya akademiya imeni O.E. Kutafina. — M., 2012.*
3. *Kotenko E. S. Mul'timedijnyj produkt kak ob»ekt avtorskix prav : dis. ... kand. jurid. nauk. — M., 2012. — 175 s.*
4. *Kotenko E. S. Ponyatie i priznaki mul'timedijnogo produkta // Lex Russica. — 2013. — № 6. — S. 601—615.*
5. *Savel'ev A. I. Pravovaya priroda virtual'nyx ob»ektov, priobretaemyx za real'nye den'gi v mnogopol'zovatel'skix igrah // Vestnik grazhdanskogo prava. 2014. № 1. S. 127—150.*
6. *Savel'ev A. I. E'lektronnaya kommerciya v Rossii i za rubezhom: pravovoe regulirovanie. — 2-e izd. — M. : Statut, 2016. — 640 s.*
7. *Sinicyn S. A. Veshh' kak ob»ekt grazhdanskix prav: vozmozhnye i dolzhnye kriterii identifikacii // Zakonodatel'stvo i e'konomika. — 2016. — № 11. — S. 7—17.*
8. *E'ntin V. L. Avtorskoe pravo v virtual'noj real'nosti (novye vozmozhnosti i vyzovy cifrovoj e'poxi). — M. : Statut, 2017. — 216 s.*