

НАУЧНАЯ СТАТЬЯ

УДК 330.14.012; 347.78

DOI: 10.26730/2587-5574-2024-1-27-38

ЗАЩИТА ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ СОБСТВЕННОСТИ В УСЛОВИЯХ ЦИФРОВОЙ ТРАНСФОРМАЦИИ ЭКОНОМИКИ

Хмелевская А.С., Кукарцева А.Н.

Национальный исследовательский Томский государственный университет



Информация о статье

Поступила:
25 декабря 2023 г.

Одобрена после рецензирования:
03 февраля 2024 г.

Принята к публикации:
15 марта 2024 г.

Ключевые слова: цифровая трансформация экономики, интеллектуальная собственность, права собственности, цифровые активы.

Аннотация.

Статья отражает исследование проблемы усиления защиты интеллектуальной собственности, объекты которой постоянно множатся и диверсифицируются в ходе цифровизации экономики. Проблемой также является неполный перечень цифровых активов, права собственности на которые не нашли соответствующего отражения в российском законодательстве. Это отличается особенной актуальностью в условиях преобразования системы права в отношении усиления защиты интеллектуальной собственности, становления новой правовой культуры и правореализации, в процессе ускорения цифровой трансформации экономики. В статье рассмотрено существующее в России правовое регулирование цифровых объектов творчества, таких как интернет-мемы, видеоигры и стримы, токены NFT. Показано, что Интернет-мем и видеоигра с законодательной точки зрения являются объектами авторских прав, тогда как стримы не могут быть отнесены к объектам авторского права; в свою очередь, для уточнения токена NFT как объекта гражданских прав целесообразно использовать определение «цифровой вещи», конкретизировав законодательство Российской Федерации.

Для цитирования: Хмелевская А.С., Кукарцева А.Н. Защита интеллектуальной собственности в условиях цифровой трансформации экономики // Экономика и управление инновациями. 2024. № 1 (28). С. 27-38. DOI: 10.26730/2587-5574-2024-1-27-38, EDN: ZTRHCZ

PROTECTION OF INTELLECTUAL PROPERTY IN THE CONDITIONS OF DIGITAL TRANSFORMATION OF THE ECONOMY

Anna S. Khmelevskaya, Alexandra G. Kukartseva

National Research Tomsk State University



Article info

Submitted:
25 December, 2023

Approved after reviewing:
03 February 2024

Accepted for publication:
15 March 2024

Abstract.

The article reflects a study of the problem of strengthening the protection of intellectual property, the objects of which are constantly multiplying and diversifying in the course of digitalization of the economy. Another problem is the incomplete list of digital assets, the ownership of which is not adequately reflected in Russian legislation. This is particularly relevant in the context of the transformation of the legal system in relation to strengthening the protection of intellectual property, the formation of a new legal culture and legal implementation, in the process of accelerating the digital transformation of the economy. The article examines the existing legal regulation of digital creative objects in Russia, such as Internet memes, video games and streams, and NFT tokens. It is shown that from a legislative point of view, an Internet meme and a video game are objects of copyright, while streams cannot be classified as objects of copyright; in turn, to clarify the NFT token as an object of civil rights, it is advisable to use the definition of “digital thing”, specifying the legislation of the Russian Federation.

Keywords:

digital transformation of the economy, intellectual property, property rights, digital assets.

For citation: Khmelevskaya A.S., Kukartseva A.G. Protection of intellectual property in the conditions of digital transformation of the economy. *Economics and Innovation Management*, 2024, no. 1 (28), pp. 27-38. DOI: 10.26730/2587-5574-2024-1-27-38, EDN: ZTRHCZ

1. Введение

В настоящее время новая технологическая реальность в условиях цифровой трансформации экономики выглядит так: деловые, образовательные, культурные связи в обществе образуют систему делового общения, которое происходит с помощью игровых прямых трансляций в сети Интернет; Интернет-мемы, видеоигровая индустрия и блокчейн олицетворяют последние достижения цивилизации. Эта реальность породила вызовы для системы регулирования интеллектуальной собственности на цифровые активы. Актуальность исследования обусловлена тем, что в сфере интеллектуальной собственности произошли значительные изменения относительно объектов ее регулирования, некоторые из которых остались не закрепленными в гражданском законодательстве. Даже несмотря на открытый перечень объектов авторских прав, на практике затрудняется процесс охраны нового объекта. Поэтому возникает необходимость в адаптации частично устаревших гражданско-правовых норм под вновь созданные цифровые объекты творчества, круг которых постоянно расширяется, а стоимость также возрастает.

Объектом исследования являются общественные отношения, регулирующие новые объекты интеллектуальной собственности; предмет исследования – институциональные нормы, т.е. элементы действующего гражданского законодательства, регулирующие отношения собственности, возникающие по поводу новых объектов интеллектуальной собственности, а также практика их применения органами судебной власти. Цель исследования состоит в анализе нормативно-правовых основ регулирования цифровых объектов интеллектуальной собственности и определении путей их совершенствования. Для ее достижения была проанализированы институты прав собственности таких цифровых благ, как Интернет-мемы, стриминговые трансляции, компьютерные видеоигры и цифровые токены NFT.

2. Материалы и методы

Исторически отечественное законодательство в сфере защиты авторских прав как таковых формировалось на основе международных актов, которые получили становление в 1886 г. с принятием Бернской конвенции об охране литературных и художественных произведений, защищавшей права создателей нематериальных активов без главенства территориального принципа [1]. Данная конвенция закрепила основополагающие принципы защиты авторских прав, например, принцип национального режима, посредством которого права иностранных и национальных авторов приравнивались и не должны были содержать какие-либо особые условия. Далее в 1952 г. была принята Всемирная конвенция об авторском праве [2], которая была принята в дополнение к Бернской и содержала принцип национального режима. Позднее в связи распространением радио- и телевизионного вещания в 1961 г. была принята Международная конвенция об охране прав исполнителей, изготовителей фонограмм и вещательных организаций, установившая правовой статус «публикации» как объекта не только правовых, но и рыночных экономических отношений. Помимо принципа национального режима она вводила принцип, благодаря которому любому иностранному автору всегда предоставлялся минимум определенных прав. В 1971 г. была принята Конвенция об охране интересов производителей фонограмм от их незаконного воспроизводства, которая предотвращала копирование фонограмм и дальнейшую продажу без согласия производителя и предоставила свободу государствам самостоятельно определять меры охраны.

Что касается Российской Федерации, в 1994-2003 гг. РФ подписала указанные выше центральные международные конвенции в области авторских и смежных прав и начала претворять основополагающие идеи данных актов в национальное законодательство. В частности, в период с 1992 г. по 1994 г. были приняты такие важные законы, как Закон РФ «Об авторском праве и смежных правах» (1993 г.) [3], которые определяют смежные права, разделяющие их на личные

имущественные и неимущественные, применительно к различного рода произведениям, включая вещательные трансляции и фонограммы. Дальнейший шаг в развитии российского законодательства в сфере защиты авторских прав воплотился в положениях об охране результатов интеллектуальной деятельности и о средствах индивидуализации, которые были закреплены в 2006 г. в IV части Гражданского Кодекса Российской Федерации. Наряду с этим были преобразованы нормативные основы административной и уголовной ответственности за нарушения авторских прав.

Таким образом, за последнее столетие поступательного развития науки и техники как неизбежного закономерного процесса произошла глубокая трансформация отношений собственности, объектом которых выступили непоименованные объекты, начиная с книг и фонограмм музыкальных произведений и заканчивая новейшими разработками в области цифровых активов. Следовательно, прежние нормативно-правовые основы не способны в новых условиях отражать интересы общества, а потому неизбежно появление новых объектов и режима охраны интеллектуальной собственности.

В период Третьей промышленной революции (Индустрии 3.0, вторая половина 20 в.) в законодательстве большинства стран закрепляется определение объекта интеллектуальной собственности, куда были включены произведения науки, литературы, искусства, в том числе открытия, изобретения, рационализаторские предложения, промышленные образцы, программы для ЭВМ, базы данных, экспертные системы, ноу-хау, торговые секреты, товарные знаки, фирменные наименования и знаки обслуживания. Чисто цифровые активы – программы ЭВМ, базы данных разного рода стали объектом охраны прав собственности в конце 20 в. В настоящее время по мере перехода порога Четвертой промышленной революции (Индустрия 4.0, начало 21 в.) окончательно оформилось понимание цифровой трансформации экономики, и в обществе утвердилось извлечение пользы из цифровых и информационных технологий. Под влиянием развития и внедрения Интернета во все сферы жизни общества происходит формирование цифровой экономики, в которой произведения как объекты собственности существуют в чисто цифровой форме и, следовательно, могут быть скопированы (контроль копирования равнозначен контролю к доступу) и могут использоваться одновременно большим числом людей [4].

Назревает вопрос о характере связи соответствующих объектов с интеллектуальной собственностью и способности правовой системы к созданию надлежащего правового режима цифровых достижений, который на сегодняшний день остается без точного законодательного ответа. Однако не совсем правильным является суждение о том, что все промышленные революции обязаны порождать трансформацию права. В частности, микросхемы получили отдельный институт защиты прав их разработчиков и изготовителей, а традиционные компьютерные программы защищены в правах классическими инструментами авторского права [5].

Объектом авторско-правовой охраны в сфере 3D-печати является созданная в редакторе модель. Сканированное неоригинальное изображение не может подлежать правовой охране, так как процесс сканирования подразумевает исключительно техническую работу создателя модели, но далеко не творческую. Стоит обратить внимание на серьезный инновационный прорыв как за рубежом, так и в России, которым стал блокчейн в качестве революционного изменения в сфере хранения данных. По своей сути блокчейн («звено в цепи») – совместно используемый распределенный регистр, облегчающий процесс записи сделок (транзакций). Несмотря на то, что до сих пор запрещается использование криптовалюты для оплаты товаров и услуг на территории РФ, ее можно покупать, выпускать, продавать, совершать с ней другие сделки. Система распределенного реестра все чаще используется для размещения произведения в децентрализованном реестре и передачи прав на результаты интеллектуальной деятельности. Можно привести в качестве примера тот факт, что информационное агентство ТАСС в 2020 г. сообщило о первой цифровой сделке по передаче прав на музыкальный трек в России. Кроме того, блокчейн можно использовать для определения полноправного сублицензиата и для проверки действительности лицензионного соглашения. Благодаря зарегистрированным в системе распределенного реестра операциям, связанным с лицензионным соглашением, любой человек способен по цепочкам блоков узнать обо всех действиях, которые совершались с лицензионным продуктом [6].

Также с помощью технологии блокчейн был создан Non Fungible Token (NFT) – цифровой токен – запись в распределенном реестре, обладающий своими уникальными атрибутами, что определяет его невзаимозаменяемость и радикальное отличие от других цифровых активов.

В свою очередь, интернет-сайты как объект права собственности были признаны таковым Гражданским Кодексом РФ в 2013 г. [7]; при этом А.А. Кравченко предлагает рассматривать сайты как составное произведение, дизайнерское решение, компьютерную программу и базу данных как объект авторских и смежных прав [8].

Также из-за стремительного развития цифровых технологий появилась проблема правовой регламентации отношений по свободному использованию произведений между российскими и зарубежными субъектами интеллектуальной деятельности. Первоначально был разработан зарубежный механизм Creative Commons, который был направлен на создание лицензионной модели, разрешающей использование произведения любому человеку по всему миру. В 2014 г. появился российский аналог Creative Commons – открытые лицензии. Особенностями российских открытых лицензий является распространение не только на произведения науки, литературы и искусства, размещенные в сети Интернет, но и на объекты авторских прав, используемые вне виртуальной среды.

Также следует уделить внимание предпосылкам появления в обозримом будущем цифровой личности [9]. Однако данное понятие с содержательной точки зрения не является новым, поскольку это определенная совокупность данных о субъекте, которая выражена в цифровой форме (персональные данные, медицинские данные, история запросов в браузере, история покупок и перемещений, сведения об интересах и т.п.). Поэтому это стоит рассматривать как новый способ закрепления информации. Это привело к возникновению нового класса произведений – мультимедийных (цифровых) сложных объектов. Новые особенности цифровых произведений и технологий подтолкнули к изменениям подходов регулирования. Поэтому основной проблемой части четвертой Гражданского Кодекса РФ является далеко не полный перечень цифровых активов, права собственности на которые еще не осмыслены и не нашли соответствующее отражение в законодательстве. Именно поэтому значительное внимание восполнению данного пробела уделено в проекте изменений в Гражданском Кодексе РФ, который разрабатывается на основе Концепции развития гражданского законодательства РФ [10].

Из всего вышесказанного следует вывод о том, что цифровая трансформация экономики включает в себя преобразование системы права в отношении усиления защиты интеллектуальной собственности, становление новой правовой культуры и правореализации. Находясь на пороге Индустрии 4.0 с ее цифровыми продуктами, возникает необходимость определить правовое регулирование некоторых новых непоименованных в законе объектов интеллектуальной собственности, таких как Интернет-мемы, «стримы», цифровые токены, и акцентировать внимание на определении и усовершенствовании законодательных подходов регулирования относительно поименованного объекта интеллектуальной собственности, порожденного Третьей промышленной революцией, такого, как видеоигра.

3. Результаты и обсуждение

3.1. Регулирование прав собственности в сфере Интернет-мемов

Одним из самых обсуждаемых результатов цифровой экономики являются мемы, которые быстро распространяются через Интернет. В российском законодательстве отсутствует определение мема, однако в научной литературе существуют два подхода к данному вопросу: широкий – как единица культурной информации, которая копируется и передается от одного носителя к другому, и узкий – мем как текст, наполненный невербальной информацией (например, изображениями, кадр из фильма).

Целесообразно выделить обывательский и правовой (юридический) подходы к определению мема [11]. Согласно обывательскому подходу, мем – это картинки, фотографии, кадры из популярных фильмов, имеющие краткие комментарии, которые чаще всего имеют сатирический характер. С правовой точки зрения можно рассмотреть мем как карикатуру, товарный знак, промышленный образец. Специфическими особенностями мема являются: спонтанность возникновения и вирусность распространения в чатах и социальных сетях; отсутствие глубинного смысла; реплицируемость (воспроизведение); серийность – способность образовывать серии, объединенные общей тематикой, идеей или схожесть по оформлению; актуальность – реакция на текущие события; выражение разнообразных эмоций и мнений относительно текущих событий; мимикрия – подражание различным жанрам (карикатурам, комиксам, плакатам).

Если относить мемы к объектам авторского права на цифровые объекты интеллектуальной собственности, то под ними понимают продукт индивидуального творческого труда, обладающий своей объективной формой. Иными словами, Интернет-мем есть произведение и охраняется как исключительное право на использование этого произведения. Поэтому мем может стать охраноспособным при выполнении следующих условий: признание самостоятельности результата авторского творческого труда (согласно ст. 1259 Гражданского Кодекса РФ, п. 7, это есть существенный критерий) мема, а также наличие объективной формы закрепления (п. 3 – формальный критерий).

Наличие заимствования чужого контента в меме делает его переработанным произведением, в котором за основу взята, к примеру, чужая фотография и придумана забавная подпись под ней. Согласно ст. 1260 Гражданского Кодекса РФ автору переработки цифрового продукта принадлежат права на картинку с текстом, которая появилась в результате переработки. Однако, чтобы не нарушить авторские права на первоначальное оригинальное фото или видео, нужно получить разрешение у правообладателя этого произведения в соответствии с п. 1 ст. 1229 Гражданского Кодекса РФ. Не требуется просить разрешения в тех случаях, когда картинка размещается в общем доступе и разрешена к использованию неограниченным кругом лиц. В то же время зачастую в лицензионных соглашениях владельцы прав устанавливают запрет брать работы для коммерческих целей. Существуют еще исключения, когда можно использовать произведение без разрешения правообладателя, но исключительно в информационных, учебных и научно-исследовательских целях [12]. Так, в 2018 г. Арбитражный суд Москвы взыскал с российской телекоммуникационной компании «Мегафон» 8,6 млн руб. за незаконное использование бренда «Ждун» на своем сайте без получения согласия правообладателя [12]. Необходимость получения разрешения у правообладателя и случаи использования мема без такого разрешения приводят к сходству правовых режимов Интернет-мема и фотографических произведений. Стоит обратить внимание на то, что в случае использования собственных фотографий и видео с изображением другого человека необходимо получить разрешение модели на использование ее изображения в соответствии со ст. 152.1 Гражданского Кодекса РФ, если данное изображение выступает ключевым объектом съемки.

Как вариант защиты авторских прав конкретного автора в российском правовом пространстве можно предположить регистрацию интернет-мема в качестве товарного знака [13]. Данный способ защиты можно использовать в маркетинговых целях, для рекламы, съемок фильмов, создания видеоигр и трансляций в интернете. Например, выпускать и продавать сувениры, канцтовары, игрушки, одежду, товары для дома, книги с принтом определенного мема. После регистрации товарного знака его автор получает исключительные права; такая регистрация имеет свои положительные и отрицательные стороны. С одной стороны, правообладатель имеет возможность передавать права на использование своего товарного знака другим лицам именно на возмездной основе, обращаться в суд в случае обнаружения нарушений со стороны других лиц и получать за это большие суммы компенсаций. С другой стороны, процесс оформления занимает не менее 18 месяцев, отсюда возникает риск возможной потери актуальности мема.

В зарубежных странах также распространена практика регистрации мема в качестве бренда – то есть инвестируемого товарного знака, выведенного на рынок и известного потребителям. Другими словами, бренд всегда является товарным знаком, а товарный знак не всегда становится брендом [14]. Так, например, компания CD Land обладает правами на образ Ждуна, компания Grumpy Cat Limited – на изображение хмурой кошки (Grumpy Cat). По большей степени предметом судебных разбирательств является не мем как таковой, а бренд, товарный знак, то есть средство индивидуализации, но никак не объект авторского права. Одним из способов защиты авторских прав является их депонирование с помощью системы COPYTRUST. Данный способ является более практичным для автора мема по сравнению с регистрацией товарного знака, так как свидетельство можно получить в течение 5 минут после регистрации; оно также подтверждает существование объекта в конкретный момент времени, и его можно использовать в любой судебной инстанции. Этот метод фиксации авторских прав используют и как дополнительный способ подтверждения, пока регистрируется товарный знак.

3.2. Регулирование прав собственности в сфере компьютерных игр (видеоигр)

Сегодня внимание исследователей обращено к вопросу определения и выработки системы регулирования прав собственности на видеоигры и составляющие их элементы. Видеоигры представляют собой комплексные объекты права, объединяющие большое число независимых результатов интеллектуального труда – текстовые сценарии, аудио- и видео, образы и внешний вид игровых персонажей, игровой мир в целом, а также компьютерный код игрового движка, исходный код и комментарии к нему [15, С. 25].

В Гражданском Кодексе РФ заложена возможность трактовать компьютерную видеоигру расширенно (ст. 1261) – как программу для ЭВМ, то есть формализованную систему цифровых данных и команд, предназначенных для получения звукового и визуального результата. Из этого проистекает охрана прав интеллектуальной собственности на видеоигры аналогично авторским правам на литературные произведения [16, С. 63]. Вместе с тем любая видеоигра содержит определенный набор команд, компьютерных кодов и алгоритмов, образующих аудиовизуальные отображения, функционирует с помощью вычислительных устройств и носит интерактивный характер при взаимодействии с ней. Кроме того, судебная практика показывает, что до 2018 г. суды зачастую квалифицировали видеоигры как компьютерные программы как таковые [17], опираясь на их отличительную черту – наличие программного кода, неотъемлемого от создания и воспроизведения на ЭВМ [18].

Однако подобная точка зрения является дискуссионной, поскольку для создания высокозатратных видеоигр используются произведения многих самостоятельных авторов. Отсюда следует вывод, что, с одной стороны, данные объекты утратят свою независимость и будут относиться к категории программ для ЭВМ как объект авторского права. С другой стороны, авторы таких произведений вряд ли будут согласны с тем, что результаты их творчества признаются только аудиовизуальными изображениями, и права на них им не предоставляются. Кроме того, принимая во внимание интерактивность видеоигры, если рассматривать ее исключительно как программу для ЭВМ, где за основу взят программный код, то из связки уходят результаты творческого труда создателей аудио- и графических образов.

Интерес представляет подход к представлению компьютерной видеоигры как программы для ЭВМ [19], который акцентирует внимание на том, что все звуки и изображения, воспроизводимые во время сеансов инди-игр, текстовых многопользовательских видеоигр, генерируются программным кодом при помощи только труда IT-специалистов. Однако, если программа для ЭВМ «подгружает» иные объекты из внешних файлов, видеоигра представляет из себя сложное произведение.

Таким образом, с точки зрения защиты прав интеллектуальной собственности на цифровые активы компьютерная игра обладает свойствами как программы для ЭВМ, так и художественного объекта (мультимедийного продукта), что делает ее «...сложным синтетическим объектом авторских прав [19]». Правовая природа видеоигры в настоящий момент окончательно не сформулирована и нуждается в детализации и уточнении. Наиболее рациональным вариантом решения данной проблемы является закрепление в 4 части Гражданского Кодекса РФ понимания компьютерной игры как сложного объекта, объединяющего существенные черты мультимедийного продукта и программного кода. Это позволит выделить обладателей исключительных прав на результаты художественного творчества, применяемые в видеоиграх.

3.3. Регулирование прав собственности в сфере игровых прямых трансляций в сети Интернет (стримов)

Программа для ЭВМ порождает аудиовизуальное отображение (т.е. картинку с монитора), которое транслируется неограниченному кругу лиц и (или) записывается в процессе стриминга. Стриминг представляет собой потоковую видео- и аудио трансляцию в сети Интернет определенных событий в игровой форме в режиме реального времени, что приобретает все большую популярность [15, С. 37]. К категориям стримов относятся любительские развлекательные трансляции, спортивные (турнирные) трансляции, а также трансляции выступлений известных киберспортсменов. Инициатором стриминговой трансляции может быть любой пользователь, зарегистрированный на специальных сервисах. Ранее было определено, что видеоигры являются сложным объектом интеллектуальной деятельности, так как они включают в себя несколько самостоятельных охраняемых результатов интеллектуальной деятельности, например кода программы для ЭВМ, музыкальные произведения, персонажей, графические элементы и другое. Правообла-

дателями игры выступают компания-издатель и/или компания-разработчик, которые впоследствии заключают договоры с авторами всех объектов, которые входят в игру, и приобретают по этим договорам право использования этих объектов. Согласно п. 1 ст. 1229 Гражданского Кодекса РФ только правообладатель может по своему усмотрению разрешать или запрещать другим лицам использование результата интеллектуальной деятельности или средства индивидуализации. Обращаясь к практической деятельности, можно уточнить, что чаще всего такие запреты или разрешения прописываются в лицензионном соглашении.

Следовательно, применительно к стримам именно правообладатель решает вопрос о возможном запуске трансляций. Более того, многие стримеры любят играть в онлайн-игры под музыку своих любимых исполнителей, использование которой в рамках стриминга также требует отдельного согласия правообладателя соответствующих треков. На сегодняшний день распространена такая особенность, что многие игроки являются профессиональными стримерами и используют их в качестве своего основного источника дохода. Но нормы об исключительном праве на произведение у правообладателя позволяют им запрещать создание и монетизацию такого контента по своему усмотрению. Отсюда следует, что главной проблемой всех стримеров является периодическая блокировка аккаунтов из-за жалоб правообладателей.

Поэтому стоит акцентировать внимание на том, когда стример имеет право разместить игровую трансляцию со своим участием без явно выраженного согласия правообладателя. К возможным способам защиты прав стримера можно отнести свободное использование произведения, исходя из следующих соображений.

Во-первых, для этого стоит обратиться к ст. 1273 Гражданского Кодекса РФ, с помощью которой допускается без согласия автора или иного правообладателя воспроизведение гражданином в личных целях (некоммерческого использования) для удовлетворения личных потребностей (например, закрытая трансляция для друзей стримера). Однако в большинстве случаев данный способ сложен для применения, поскольку игровые трансляции профессиональных стримеров нечасто преследуют некоммерческие цели, охватывают потребности широкого круга Интернет-пользователей и в итоге не удовлетворяют собственные потребности стримера. Поэтому данный способ свободного использования не соотносим со стримами.

Во-вторых, с уточнением имени автора и источника заимствования, без выплаты вознаграждения (аналогично цитированию в оригинале и в переводе в научных, полемических, информационных, учебных целях – пп. 1 п. 1 ст. 1274 Гражданского Кодекса РФ), например, для развития игровых навыков. А.Ю. Чурилов отмечает, что в стримах объем заимствований небольшой, так как код и аналогичные элементы Интернет-трансляции не затрагиваются [15, С. 47]. Следовательно, данный кейс свободного использования возможен только в отношении учебных стримов, которые носят познавательный, а не развлекательный характер.

В-третьих, согласно п. 4 ст. 1274 Гражданского Кодекса РФ стрим – это создание произведения в жанре литературной, музыкальной или иной пародии либо в жанре карикатуры на основе другого (оригинального) правомерно обнародованного произведения и использование этой пародии либо карикатуры. Однако стримы с трудом можно назвать пародиями, основными критериями которых являются использование существующего объекта с отличием от него, нахождение первоначального произведения в центре нового, а не на его фоне, и юмористический характер. Они могут и не отличаться от основной игры, так как действия игрока не всегда изменяют аудиовизуальные элементы в процессе трансляции, что является в достаточной мере оценочным [15, С. 47]. В любительских стримах центральным объектом может быть юмор конкретного стримера, где видеоигра будет являться фоном. Также трансляция не всегда может представлять имитацию игры, поскольку именно действия в игре должны быть объектом насмешки, стример должен подражать ее героям, а стримеры могут только играть в игру, не всегда производя ее анализ и критику с юмористической точки зрения. Поэтому проблематично признание трансляции в качестве пародии и, как следствие, исключение применения данной нормы в российском законодательстве.

Таким образом, легальное использование игровой прямой трансляции в сети Интернет зависит от воли правообладателя, от условий лицензионного соглашения при его наличии; при этом под случаи свободного использования произведений могут подпадать также цитирование и пародия. При нарушении данных условий правообладатель может требовать удаления контента. В связи с этим данный вопрос также требует дополнительной проработки в виде расширения круга

случаев свободного использования произведений, закрепленных в ч. 4 ГК РФ, и обоснованного добавления к ним создания и некоммерческого использования пользовательского контента в видеоиграх.

3.4. Регулирование прав собственности на цифровые токены (NFT).

На сегодняшний день отсутствует определение NFT или невзаимозаменяемого токена как в законодательстве, так и в доктрине и науке. Поэтому необходимо дать определение отдельным составляющим данного понятия. По мнению экономиста Усмана В. Чохана, термин «взаимозаменяемость» обозначает возможность обмена актива (предмета) на аналогичные ему [20]. То есть если в ситуации с биткоином как средством обмена пользователи свободно переводят их, и никто из них ничего не теряет и не приобретает друг от друга, то в ситуации с NFT он уникален сам по себе, поэтому его нельзя обменять или заменить другим токеном. Именно этим он отличается от криптовалюты и от валюты в целом, поскольку, будучи элементом смарт-контракта, является невзаимозаменяемым. Следовательно, на правовом уровне один токен можно отличить от другого [15, С. 65].

Также для более полного понимания NFT необходимо обратиться к процессу его создания. Первоначально создается некоторое произведение искусства либо в материальном, либо в цифровом пространстве. Далее происходит процесс токенизации нашего объекта, т.е. присваивания личной записи в распределенном реестре блокчейн. Данная запись и представляет из себя NFT. Создание токена и привязка к нему изображения осуществляется с помощью специализированных сервисов блокчейн (например, Ethereum, BSC или Binance Smart Chain), платформ и криптовалютного кошелька (MetaMask, Trust Wallet), поддерживающих конкретный блокчейн, в котором будет находиться наш токен [21].

Для определения вида объектов гражданских прав в отношении NFT необходимо обратиться к ст. 128 Гражданского Кодекса РФ. Исходя из отсутствия легального определения вещи, обратимся к доктринальному. Вещи являются исключительно объектами материального мира, отсюда следует, что NFT не является вещью. Поэтому NFT можно отнести к категории иного имущества, поскольку это не результат работ или оказания услуг, это не результаты интеллектуальной деятельности (ст. 1225 Гражданского Кодекса РФ), так как это просто запись в реестре о подтверждении права собственности на объект, не содержащая творческого характера. Кроме того, NFT не является безналичными денежными средствами и бездокументарными ценными бумагами, поскольку не указан таковым в законе.

Теперь обратимся к ст. 141.1 Гражданского Кодекса РФ о цифровых правах. Исходя из ее смысла, цифровыми правами являются только те, которые указаны в Законе «О цифровых финансовых активах» [22]: цифровые финансовые активы и утилитарные цифровые права. Вместе с тем следует помнить, что NFT не содержит ни денежные требования, ни возможность осуществления прав по эмиссионным ценным бумагам, поэтому NFT не подпадает под определение цифровых финансовых активов. Кроме того, этот закон также регулирует цифровую валюту, а NFT по своему существу представляет собой не платежный, а правоподтверждающий инструмент. В соответствии с Законом «О привлечении инвестиций с использованием инвестиционных платформ» [23] утилитарное цифровое право – это взаимозаменяемый токен, который заверяет право инвестора на получение выгоды от проекта, в который он вложит свои деньги. Однако NFT – это уникальный и невзаимозаменяемый токен на определенный объект.

Такие исследователи, как Гузнов А., Михеева Л., Новоселова Л. и Авакян Е. утверждают, что NFT может быть новой разновидностью цифровых прав, поскольку он отвечает всем характеристикам, указанным в ст. 141.1 Гражданского Кодекса РФ по поводу удостоверения права держателя на некий объект [24]. Исходя из гражданского принципа диспозитивности и открытого перечня объектов гражданского права, NFT можно отнести к категории иного имущества, он имеет идентичный правовой статус с криптовалютой. Отсюда следует, что NFT не запрещен в обороте на территории России, токен можно свободно покупать, продавать, обменивать, дарить, хранить, передавать в наследство, вносить в уставный капитал обществ, совершать иные сделки.

Можно выделить два возможных подхода к легализации уникального токена NFT. Первый – признать его самостоятельным активом со своей рыночной ценностью, что превращает токен в объект гражданских прав, равно как и прочие цифровые активы.

Второй подход заключается в создании специальной правовой основы для учета электронных активов в системах блокчейн. В этом случае NFT будет использоваться как запись в реестре о правах конкретного лица на определенный цифровой объект [20].

Мы полагаем считать наиболее рациональным второй подход, который, тем не менее, следует дополнить новым объектом гражданских прав – «цифровая вещь» (с корректировкой статьи 128 Гражданского кодекса РФ). Под цифровой вещью будем понимать цифровой актив, который используется в гражданском обороте для удовлетворения потребностей индивидов. На цифровую вещь также будут распространяться все три правомочия собственности, где предметом сделки будет сама цифровая вещь, на которую токен удостоверяет права. Данные права о принадлежности цифровой вещи целесообразно учитывать в распределенных реестрах блокчейн. Поэтому следует рассматривать NFT как правоподтверждающий инструмент для нового объекта гражданских прав.

4. Заключение

На данный момент в российском обществе происходит трансформация сферы интеллектуальной собственности, т.е. радикальное изменение формы, вида или направления движения права, приводящее к перестройке значительной части существующего правопорядка. Она будет включать в себя преобразование системы права (в т. ч. системы законодательства), а также последующее преобразование правовой культуры и правоприменения. Новые особенности мультимедийных продуктов подтолкнули к изменениям подходов регулирования. Это вызвало необходимость в адаптации частично устаревших гражданско-правовых норм под вновь созданные объекты творчества.

Поэтому определенный объект интеллектуальной собственности появляется в законодательстве только тогда, когда формируется очевидная общественная потребность в создании специального правового регулирования. В статье было проанализировано правовое регулирование новых объектов творчества, таких как интернет-мемы, видеоигры и стримы, токены NFT. Необходимо попытаться, какие из них уже входят в правовой режим охраны объектов авторского права, а какие необходимо закрепить в перечне объектов смежных прав. Существует два основных критерия охраноспособности объектов авторского права: объективная форма и наличие творческого труда. Интернет-мем с законодательной точки зрения можно назвать объектом авторских прав, так как в нем присутствуют два критерия охраноспособности. Видеоигра представляет собой объект авторских прав, поскольку является многокомпонентным произведением; каждый из этих элементов в свою очередь выступает самостоятельным объектом авторских прав. При этом стримы не могут быть отнесены к объектам авторского права, поскольку в их создании не всегда проявляется творческий подход. В стримах отсутствует наличие мысленного образа, так как пользователь транслирует свою игру зрителям. В свою очередь, для уточнения токена NFT как объекта гражданских прав целесообразно ввести в Гражданский Кодекс РФ определение «цифровой вещи» – цифрового актива, используемого в гражданском обороте для удовлетворения потребностей людей.

Список источников

1. Хасанов Э.Р. Особенности реализации положений Бернской конвенции об охране литературных и художественных произведений 1886 года // Социально-политические науки. – 2015. – №4. – С. 1-3.
2. Всемирная Конвенция об авторском праве, подписанная в Женеве 6 сентября 1952 года. URL: <https://docs.cntd.ru/document/1900510> (последнее обращение: 22.12.2023).
3. Закон РФ "Об авторском праве и смежных правах" от 09.07.1993 N 5351-1. URL: https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_2238/ (последнее обращение: 22.12.2023).
4. Рахматулина Р.Ш. Цифровая форма объектов авторского права // Право и цифровая экономика. – 2019. – № 1. – С. 36.
5. Матвеев А.Г., Синельникова В.Н. Объекты интеллектуальной собственности, получающие охрану в XXI веке // Вестник Пермского университета. Юридические науки. – 2019. Вып. 44. – С. 284.
6. Шомахов А.Р. Использование технологий блокчейн в сфере интеллектуальных прав // Скиф. – 2020. – №11 (51). – С. 137.
7. Федеральный закон от 12 марта 2014 г. № 35-ФЗ «О внесении изменений в части первую, вторую и четвертую Гражданского кодекса Российской Федерации и отдельные законодательные акты Российской Федерации». URL: https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_160073/ (последнее обращение: 22.12.2023).

8. Кравченко А. А. Правовой режим интернет-сайта как комплексного объекта права интеллектуальной собственности: дис. ... канд. юрид. наук. М., 2015. С. 115.
9. Степанов О.А., Степанов М.М. Правовое регулирование генезиса цифровой личности // Правоприменение. – 2022. – №3. – С. 19-32.
10. Суханов Е.А. О Концепции развития гражданского законодательства РФ // Вестник Московского университета. Серия 11. Право. – 2010. – №5. – С. 7-26.
11. Майборода В.А., Майборода Э.Т. Мемы в законодательстве России // Власть. – 2014. – №8. – С. 154-158.
12. Руденкова А.А. Правовое регулирование использования фотографических произведений и интернет-мемов в современном мире // Право будущего: интеллектуальная собственность, инновации, Интернет. Правоведение. – 2019. – Вып. 2. – С. 150.
13. Шошин С.В. Интернет-мемы: пропаганда и контрпропаганда (некоторые юридические аспекты) // Теология. Философия. Право. – 2022. – №1 (17). – С. 28.
14. Шведина Е.Б. Принципиальные различия и сходства товарного знака и бренда: теоретические подходы к формированию диапазона маркетинговых решений // Современные тенденции в экономике и управлении: новый взгляд. – 2010. – №6. – С. 5.
15. Чурилов А.Ю. Правовое регулирование интеллектуальной собственности и новых технологий: вызовы XXI века: монография. – Москва: Юстицинформ, 2020. – 366 с.
16. Корнеев В. А. Программы для ЭВМ, базы данных и топологии интегральных микросхем как объекты интеллектуальных прав. – М.: Статут, 2010. – 214 с.
17. Постановления ФАС Московского округа от 30.05.2011 N КГ-А41/4600-11 по делу N А41-36671/10.
18. Киселева Л.Ю. Видеоигры как объекты права интеллектуальной собственности // Образование и право. – 2022. – №3. – С. 95.
19. Данилов И.С. Особенности правового режима видеоигр // Предпринимательское право. – 2022. – № 2. – С. 76.
20. Емельянов Д.С., Емельянов И.С. Невзаимозаменяемые токены (NFT) как самостоятельный объект правового регулирования // Имущественные отношения в РФ. – 2021. – №10 (241). – С. 71-76.
21. Fairfield J. Tokenized: The Law of Non-Fungible Tokens and Unique Digital Property // Indiana Law Journal. – 2021. Vol. 22. – pp. 49.
22. Федеральный закон "О цифровых финансовых активах, цифровой валюте и о внесении изменений в отдельные законодательные акты Российской Федерации" от 31.07.2020 N 259-ФЗ. URL: https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_358753/ (последнее обращение: 22.12.2023).
23. Федеральный закон "О привлечении инвестиций с использованием инвестиционных платформ и о внесении изменений в отдельные законодательные акты Российской Федерации" от 02.08.2019 N 259-ФЗ. URL: https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_330652/ (последнее обращение: 22.12.2023).
24. Гузнов А.Г., Михеева Л.Ю., Новоселова Л.А., Авакян Е.Г. и др. Цифровые активы в системе объектов гражданских прав // Закон. – 2018. – № 5. – С. 22.

Конфликт интересов

Авторы заявляют об отсутствии конфликта интересов.

© 2024 Авторы. Издательство Кузбасского государственного технического университета имени Т.Ф. Горбачева. Эта статья доступна по лицензии Creative Commons «Attribution» («Атрибуция») 4.0 Всемирная (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)

Авторы

Хмельевская Анна Сергеевна – студент

Национальный исследовательский Томский государственный университет

634050, Томск, пр. Ленина, 36

E-mail: xas072@mail.ru

Кукарцева Александра Николаевна – старший преподаватель кафедры гражданского процесса

Национальный исследовательский Томский государственный университет

634050, Томск, пр. Ленина, 36

E-mail: alexq468@gmail.com

References

1. Hasanov E.R. Osobennosti realizacii polozhenij Bernskoj konvencii ob ohrane literaturnyh i hudozhestvennyh proizvedenij 1886 goda [Features of the implementation of the provisions of the Berne Convention for the Protection of Literary and Artistic Works of 1886]. Social'no-politicheskie nauki Socio-political sciences. 2015. Vol. 4. pp. 1-3.

2. Vsemirnaya Konvenciya ob avtorskom prave, podpisannaya v Zheneve 6 sentyabrya 1952 goda [Universal Copyright Convention, signed in Geneva on September 6, 1952]. URL: <https://docs.cntd.ru/document/1900510> (last access: 22.12.2023).
3. Zakon RF "Ob avtorskom prave i smezhnyh pravah" ot 09.07.1993 N 5351-1 [Law of the Russian Federation "On Copyright and Related Rights" dated 07/09/1993 N 5351-1]. URL: https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_2238/ (last access: 22.12.2023).
4. Rahmatulina R.SH. Cifrovaya forma ob"ektov avtorskogo prava [Digital form of copyright objects]. Pravo i cifrovaya ekonomika = Law and Digital Economy. 2019. Vol. 1. pp. 36.
5. Matveev A.G., Sinel'nikova V.N. Ob"ekty intellektual'noj sobstvennosti, poluchayushchie ohranu v XXI veke [Intellectual property objects receiving protection in the 21st century]. Vestnik Permskogo universiteta. YUridicheskie nauki = Bulletin of Perm University. Legal sciences. 2019. Vol. 44. pp. 284.
6. Shomahov A.R. Ispol'zovanie tekhnologij blokchejn v sfere intellektual'nyh prav [Intellectual property objects receiving protection in the 21st century // Bulletin of Perm University. Legal sciences]. Skif. 2020. Vol. №11 (51). pp. 137.
7. Federal'nyj zakon ot 12 marta 2014 g. № 35-FZ «O vnesenii izmenenij v chasti pervuyu, vtoruyu i chetvertuyu Grazhdanskogo kodeksa Rossijskoj Federacii i ot del'nye zakonodatel'nye akty Rossijskoj Federacii» [Federal Law of March 12, 2014 No. 35-FZ "On amendments to parts one, two and four of the Civil Code of the Russian Federation and certain legislative acts of the Russian Federation"]. URL: https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_160073/ (last access: 22.12.2023).
8. Kravchenko A.A. Pravovoj rezhim internet-sajta kak kompleksnogo ob"ekta prava intellektual'noj sobstvennosti: dis. ... kand. jurid. Nauk [Legal regime of an Internet site as a complex object of intellectual property law: dis. ...cand. legal sci]. Moscow., 2015. S. 115.
9. Stepanov O.A., Stepanov M.M. Pravovoe regulirovanie genezisa cifrovoj lichnosti [Legal regulation of the genesis of digital personality]. Pravoprimerenie = Law enforcement. 2022. Vol. 3. pp. 19-32.
10. Suhanov E.A. O Konceptii razvitiya grazhdanskogo zakonodatel'stva RF [On the Concept of the development of civil legislation of the Russian Federation]. Vestnik Moskovskogo universiteta. Seriya 11. Pravo = Bulletin of Moscow University. Series 11. Law. 2010. Vol. 5. pp. 7-26.
11. Majboroda V.A., Majboroda E.T. Memy v zakonodatel'stve Rossii [Memes in Russian legislation]. Vlast' = Power. 2014. Vol. 8. pp. 154-158.
12. Rudenkova A.A. Pravovoe regulirovanie ispol'zovaniya fotograficheskikh proizvedenij i internet-memov v sovremen-nom mire [Legal regulation of the use of photographic works and Internet memes in the modern world]. Pravo budushchego: intellektual'naya sobstvennost', innovacii, Internet. Pravovedenie = Law of the future: intellectual property, innovation, Internet. Jurisprudence. 2019. Vol. 2. pp. 150.
13. Shoshin S.V. Internet-memy: propaganda i kontropaganda (nekotorye yuridicheskie aspekty) [Internet memes: propaganda and counter-propaganda (some legal aspects)]. Teologiya. Filosofiya. Pravo = Theology. Philosophy. Right. 2022. Vol. 1 (17). pp. 28.
14. Shvedina E.B. Principial'nye razlichiya i skhodstva tovarnogo znaka i brenda: teoreticheskie podhody k formirovaniyu diapazona marketingovyh reshenij [Fundamental differences and similarities of a trademark and a brand: theoretical approaches to the formation of a range of marketing decisions]. Sovremennye tendencii v ekonomike i upravlenii: novyj vzglyad = Modern trends in economics and management: a new view. 2010. Vol. 6. pp. 5.
15. Churilov A Yu. Pravovoe regulirovanie intellektual'noj sobstvennosti i novyh tekhnologij: vyzovy XXI veka: monografiya. [Legal regulation of intellectual property and new technologies: challenges of the 21st century: monograph]. Moscow: Justitsinform, 2020. 366 p.
16. Korneev V.A. Programmy dlya EVM, bazy dannyh i topologii integral'nyh mikroskhem kak ob"ekty intellektual'nyh prav [Computer programs, databases and topologies of integrated circuits as objects of intellectual rights]. Moscow: Statut, 2010. 214 p.
17. Postanovleniya FAS Moskovskogo okruga ot 30.05.2011 N KG-A41/4600-11 po delu N A41-36671/10 [Resolution of the Federal Antimonopoly Service of the Moscow District dated May 30, 2011 N KG-A41/4600-11 in case No. A41-36671/10].
18. Kiseleva L. Yu. Videoigrы kak ob"ekty prava intellektual'noj sobstvennosti [Video games as objects of intellectual property rights]. Obrazovanie i pravo = Education and law. 2022. Vol. 3. pp. 95.
19. Danilov I.S. Osobennosti pravovogo rezhima videoigr [Features of the legal regime of video games]. Predpriimatel'skoe pravo = Business law. 2022. Vol. 2. pp. 76.
20. Emel'yanov D.S., Emel'yanov I.S. Nevzaimozamenyaemye tokeny (NFT) kak samostoya-tel'nyj ob"ekt pravovogo regulirovaniya [Non-fungible tokens (NFTs) as an independent object of legal regulation // Property relations in the Russian Federation]. Imushchestvennye otnosheniya v RF. 2021. Vol. 10 (241). pp. 71-76.
21. Fairfield J. Tokenized: The Law of Non-Fungible Tokens and Unique Digital Property. Indiana Law Journal. 2021. Vol. 22. pp. 49.
22. Federal'nyj zakon "O cifrovyyh finansovyh aktivah, cifrovoj valyute i o vne-senii izmenenij v ot del'nye zakonodatel'nye akty Rossijskoj Federacii" ot 31.07.2020 N 259-FZ [Federal Law "On digital financial assets, digital currency and on amendments to certain legislative acts of the Russian Federation" dated July 31, 2020 N 259-FZ]. URL: https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_358753/ (poslednee obrashchenie: 22.12.2023).
23. Federal'nyj zakon "O privlechenii investicij s ispol'zovaniem investicion-nyh platform i o vnesenii izmenenij v ot del'nye zakonodatel'nye akty Rossijskoj Federacii" ot 02.08.2019 N 259-FZ [Federal Law "On attracting investments using investment

platforms and on introducing amendments to certain legislative acts of the Russian Federation” dated 02.08.2019 N 259-FZ]. URL: https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_330652/ (poslednee obrashchenie: 22.12.2023).

24. Guznov A.G., Miheeva L.Yu., Novoselova L.A., Avakyan E.G. et al. Cifrovye aktivy v sisteme ob'ektov grazhdanskih prav [Digital assets in the system of objects of civil rights]. Zakon = Law. 2018. Vol. 5. pp. 22.

Conflicts of Interest

The authors declare no conflict of interest.

© 2024 The Authors. Published by T. F. Gorbachev Kuzbass State Technical University. This is an open access article under the CC BY license (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

Authors

Anna Khmelevskaya – student,
National Research Tomsk State University
634050 Tomsk, Lenin Ave., 36
E-mail: xas072@mail.ru

Alexandra Kukartseva – senior lecturer at the Department of Civil Procedure
National Research Tomsk State University
634050 Tomsk, Lenin Ave., 36
E-mail: alexq468@gmail.com

