

ПРАВОВОЙ АНАЛИЗ ЛИЦЕНЗИОННЫХ СОГЛАШЕНИЙ К MMORPG

LEGAL ANALYSIS OF MMORPG LICENSE AGREEMENTS

Максим Олегович ЗВЕРЕВ

Российская государственная академия интеллектуальной собственности (РГАИС), Москва, Российская Федерация,
astrolamb4@gmail.com,
ORCID: 0000-0002-1183-7653

Информация об авторе

М.О. Зверев — аспирант Российской государственной академии интеллектуальной собственности (РГАИС)

Аннотация. Статья посвящена отдельным положениям в лицензионных соглашениях различных широко известных массовых многопользовательских ролевых онлайн-игр (MMORPG), таких как Linage 2 (тип игры free-to-play) и World of Warcraft (тип игры pay-to-play), а также более поздней Axie Infinity (тип игры play-to-earn). Положения лицензионных соглашений к компьютерным играм являются ярким примером некорректных и зачастую не имеющих законной силы условий. Стремясь получить доступ к игре, игроки беспрекословно принимают их и, не зная о своих правах или стремясь избежать дорогостоящих судебных разбирательств, редко оспаривают. В этой связи, а также в связи с ценностью игровой индустрии для международной экономики в статье произведен правовой анализ некоторых положений лицензионных соглашений указанных компьютерных игр.

Ключевые слова: компьютерная игра, лицензионное соглашение, лицензия, авторское право, пользователь, MMORPG

Для цитирования: Зверев М.О. Правовой анализ лицензионных соглашений к MMORPG // Труды по интеллектуальной собственности (Works on Intellectual Property). 2024. Т. 48, № 1. С. 94–104; DOI: 10.17323/tis.2024.19826.

- **Maxim O. ZVEREV**
- Russian State Academy of Intellectual Property (RGAIS),
- Moscow, Russian Federation,
- astrolamb4@gmail.com,
- ORCID: 0000-0002-1183-7653

Information about the author

- M.O. Zverev — postgraduate student of the Russian State
- Academy of Intellectual Property (RGAIS)

- **Abstract.** The article is devoted to certain provisions in the license agreements of various well-known MMORPGs such as: Linage 2 (free-to-play game type) and World of Warcraft (pay-to-play game type), as well as the later Axie Infinity (play-to-earn game type). The provisions of the license agreements for computer games are a vivid example of incorrect and, often, unenforceable conditions. In an effort to gain access to the game, players unquestioningly accept them and, unaware of their rights or seeking to avoid costly litigation, rarely challenge them. In this regard, and also taking into account the value of the gaming industry for the international economy, the article provides a legal analysis of some provisions of the license agreements of these computer games.

- **Keywords:** computer game; license agreement; license; copyright; user; MMORPG

For citation: Zverev M.O. Legal Analysis of MMORPG

- License Agreements // Trudi po Intellectualnoy Sobstvennosti (Works on Intellectual Property). 2024. Vol. 48 (1). P. 94–104. DOI: 10.17323/tis.2024.19826.

ВВЕДЕНИЕ

Многие лицензионные соглашения (EULA), прилагаемые к онлайн-продуктам и услугам, содержат положения и условия, которые в случае оспаривания вряд ли будут иметь юридическую силу [1]. Например, в зависимости от юрисдикции суд может установить, что положения о штрафах и исключениях ответственности не были надлежащим образом раскрыты потребителям [2], в то время как содержание других условий, несмотря на надлежащее предварительное раскрытие, может быть признано недобросовестным или противоречащим закону. В свою очередь, владельцы онлайн-продуктов, как правило, полагаются на устойчивее пассивное поведение потребителей, выражающееся в нежелании защищать свои права в судебном или административном порядке [3]. В этой связи плохо составленные лицензионные соглашения стали нормой, и, поскольку большинство игроков принимают лицензионное соглашение «как есть» и редко оспаривают условия, сложившуюся ситуацию можно описать следующим образом: «изменение законов без прохождения какого-либо законодательного процесса» [4].

Сегодня на рынке представлено множество различных жанров и поджанров компьютерных игр, но фокус исследования будет направлен на лицензионные соглашения некоторых типов массовых многопользовательских ролевых онлайн-игр (MMORPG). К таким играм относятся pay-to-play (P2P): World of Warcraft, The Lord of Rings, Heart of stone; free-to-play (F2P): Aion, RF online, Linage 2; play-to-earn (P2E); Axie Infinity, Alien Worlds, Splinterlands. Правовой интерес к предложенным играм обусловлен несколькими факторами: во-первых, широкий охват пользовательской аудитории, во-вторых, сложившиеся внутри игр экономические отношения (наличие внутриигрового рынка товаров и услуг за реальные деньги) при отсутствии правового (государственного) регулирования, в-третьих, наличие спорных (с правовой точки зрения) лицензионных соглашений, которые де-факто навязываются пользователям под угрозой отказа в доступе к игре, в-четвертых, отсутствие (на любом уровне) унифицированных правил и ограничений при составлении лицензионных соглашений.

Для анализа лицензионных соглашений необходимо определить конкретные игры для разбора их локальной нормативной базы. Выбор будет обусловлен популярностью конкретной игры (и, следовательно, охватом ее аудитории). В типе P2P это World of Warcraft [5], F2P — Linage 2 [6], P2E — Axie Infinity [7]. World of Warcraft является одним из первых представителей компьютерных игр этого типа, она создана в 2004 г. При этом благодаря разработчикам и удачной рекламной кампании World of Warcraft не теряет популярности и сегодня, согласно отчету Activision Blizzard [8], количество активных пользователей за сентябрь 2023 г. составило 1 млн 230 тыс. Согласно отчету экспертов mmostats, охват пользовательской аудитории Linage 2 составляет 250 тыс. пользователей [9], а ежедневная пользовательская аудитория Axie Infinity — примерно 1 млн человек [10].

ОСНОВНЫЕ ПОЛОЖЕНИЯ О MMORPG

Определяющие характеристики MMORPG — то, что действие в них разворачивается в вымышленном или «основанном на фантазии» [11] мире, где действуют много игроков, и у них нет установленной конечной цели [12]. MMORPG требует от своих пользователей принять виртуальную личность, или аватар, и «выполнять определенные задания и испытания, чтобы прогрессировать в игровом мире» [13]. MMORPG предназначены для того, чтобы побудить пользователей подписаться на игру на постоянный и неопределенный срок. Срок «жизни» MMORPG ограничен только желанием и творческой способностью разработчиков загружать новый контент, миссии и функционал в игру для поддержания популярности и высокого «онлайна» [13].

В MMORPG часто можно играть бесплатно, но, тем не менее, их игроки должны принять условия лицензионного соглашения, прежде чем им будет предоставлен доступ. Бизнес-модель «free-to-play» предполагает продажу виртуальных товаров и услуг, которые становятся необходимыми или желанными для игрока по мере того, как он все более эмоционально вовлекается в игру и стремится достичь различных ее уровней. Как только доступ к игре будет предоставлен,

игрокам необходимо принять или создать аватар, который может взаимодействовать с аватарами других игроков, а также конкурировать с ними [14]. Во многих играх пользователи также соревнуются за обладание предметами виртуальной «собственности» [15]. Виртуальная собственность состоит из компьютерного кода, который, как часто утверждают разработчики, является их интеллектуальной собственностью (утверждение несколько спорное) [16].

Иной способ монетизации — *pay-to-play*, доступ пользователям предоставляется на платной основе (по ежемесячной/ежеквартальной подписке) либо на основании покупки копии игры. В данном случае основная цель производителя игры сводится к поддержанию популярности проекта¹ для получения максимальных сборов с подписок. Однако, в отличие от первого случая, в процессе игры финансовая нагрузка на пользователей ниже.

Play-to-earn — третий способ монетизации MMORPG. Данный способ существенно отличается от других типов игр. В нем пользователи сначала обязаны приобрести за криптовалюту проекта NFT² и с их помощью начать взаимодействовать с другими пользователями для получения собственной прибыли. Доходы создателей игры в данном случае зависят от нескольких факторов: популярности игры, биржевого курса криптовалюты игры, количества и суммы сделок купли-продажи NFT, так как их основной заработок — это процент (от 25 до 50) от общей суммы совершенных операций по купле-продаже NFT игры.

Целями лицензионного соглашения (варианты которого прилагаются к большинству цифровых продуктов) являются поддержка бизнес-модели правообладателя и защита его авторских прав. По сути, лицензионное соглашение к игре — это способ защиты авторских прав владельца игры путем навязывания пользователям заведомо обременительных условий под угрозой отказа в доступе к игре. Отметим некоторые особенности лицензионных соглашений, присущих игровой индустрии. Во-первых, лицензионное соглашение — это не лицензия, обязывающая владельца авторских прав совершать определенные действия; скорее она обязывает пользователя произведения, защищенного авторским правом [17]. Во-вторых, лицензионное соглашение обычно включает в себя множество условий, которые не относятся

к авторскому праву на произведение, но вместо этого подпадают под принципы договорного права и законодательства о защите прав потребителей.

В отличие от других видов лицензионных соглашений на использование некоторых продуктов в режиме онлайн, лицензионные соглашения, прилагаемые к компьютерным играм, как правило, очень похожи друг на друга, независимо от страны, в которой проводится та или иная игра. Например, «условия предоставления услуг» Webzen, корейского правообладателя R2 Online [18], аналогичны условиям Aion [19], которым владеет российская компания Inpova, в то время как лицензионные соглашения более поздней американской MMORPG Path of Exile [20] аналогичны лицензионному соглашению Runescape. Наиболее вероятная причина такого международного распространения лицензионных соглашений заключается в том, что они были скопированы с лицензионных соглашений других игр или созданы с использованием шаблонов, представленных на онлайн-форумах без тщательного юридического анализа [21].

Поскольку единственный зарегистрированный случай, когда правообладатель игры подал в суд на пользователя за нарушение условий лицензионного соглашения, связан с мошенничеством [22], некоторые могут задаться вопросом: действительно ли важно то, что некоторые условия лицензионного соглашения не имеют законной силы или несправедливы? Однако вероятная причина отсутствия судебных разбирательств по этому поводу заключается в том, что пользователи, нарушившие какое-либо условие лицензионного соглашения, немедленно блокируются разработчиком, которому это разрешено другим пунктом лицензионного соглашения. Вероятно, пользователи согласились с этим фактом без возражений, поскольку, даже если они осознают потенциальную несправедливость (или незаконность) условий лицензионного соглашения, стоимость оспаривания действий производителей игр непомерно высока.

Таким образом, цель лицензионных соглашений к MMORPG направлена на защиту правовых и экономических интересов правообладателей игр. При этом компании-производители, полагаясь на апатичность пользователей, считают себя застрахованными от судебных разбирательств, и они правы, так как количество судебных разбирательств по инициативе пользователей стремится к нулю. Все это приводит к тотальной экономии на разработке корректных и законных лицензионных соглашений. Зачастую большинство условий о выборе закона, подсудности, досудебного урегулирования спора, положений об интеллектуальной собственности и другие не соответствуют применимому законодательству. Учитывая роль индустрии

¹ В данном случае понятие «проект» является синонимом понятию «игра».

² Невзаимозаменяемый токен (англ. Non-fungible token) — вид криптографических токенов, каждый экземпляр которых уникален (специфичен) и не может быть заменен или замещен другим аналогичным токеном.

компьютерных игр в мировой экономике, автор видит невозможным ее существование в таком виде, в каком она нам представлена сегодня. В последующих разделах будут более подробно рассмотрены условия лицензионных соглашений.

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ЛИЦЕНЗИОННЫХ СОГЛАШЕНИЙ

С момента появления программного обеспечения возник вопрос о его лицензировании с конечным пользователем. В связи с этим появились так называемые оберточные лицензии, браузерные лицензии и клик-лицензии, которые по мере развития технологий и правоприменительной практики друг друга дополняли, а со временем и взаимно заменяли.

Первым видом лицензий, применяемых к программному обеспечению, являются оберточные лицензии. Термин «оберточная лицензия» происходит от самых ранних способов продажи компьютерного программного обеспечения, при которых компьютерный диск (или аналог) заворачивался в прозрачную пластиковую пленку, благодаря которой покупатели могли ознакомиться с условиями лицензионного соглашения производителя, напечатанными на внешней стороне упаковки. Вскрытие покупателем упаковки расценивалось как автоматическое принятие лицензии, поскольку у покупателя была возможность ознакомиться со всеми ее положениями и условиями [23].

В последующем, когда лицензии на программное обеспечение становились все более сложными и громоздкими, а места на упаковке не хватало, их стали печатать на отдельном листе и вкладывать в упаковку с программным обеспечением. Поскольку у производителя не было возможности узнать, принял ли покупатель условия, в лицензию обычно включался пункт, в котором говорилось, что невозврат товара в течение определенного срока подразумевает, что покупатель принял условия лицензии [24].

Другие лицензии — браузерные — содержат инструкцию по ознакомлению с положениями и условиями лицензии или договора на продажу, но не требуют от потребителя выразить свое согласие каким-либо отслеживаемым способом, например, нажав на кнопку «я принимаю» [25]. Сторона дает согласие и заключает договор или принимает лицензию, продолжая покупку или продолжая пользоваться веб-сайтом. Положения и условия могут быть представлены на той же веб-странице, что и инструкция для покупателя, или к ним можно получить доступ по гиперссылке [26]. В спорах, в которых покупатель позже утверждает, что он не знал о каких-либо особых условиях, не говоря уже о том, что был связан их положениями, суды, как

правило, принимают во внимание месторасположение таких лицензий на веб-сайте и то, были ли они четко доведены до сведения потенциального покупателя. Если будет установлено, что лицензионное соглашение было доведено до сведения потребителя, то браузерная лицензия может быть признана обязательной [27].

Более надежным форматом для представления потребителям положений и условий онлайн-лицензии являются клик-лицензии. Этот формат требует, чтобы покупатели нажимали на экранное поле или кнопку, подтверждая, что они согласны с положениями и условиями лицензии. Однако аналогично требованиям браузерной лицензии, описанным выше, для обеспечения юридической силы положений и условий клик-лицензии они также должны быть доступны и наглядны для потребителя на той же веб-странице или через гиперссылку [28]. Существует ряд плохо оформленных веб-сайтов, которые позволяют покупателям нажать на кнопку «Я согласен», но не требуют от него предварительно ознакомиться с правилами и условиями. В этом случае суды могут не признать, что такой формат создаст юридические последствия для пользователя [29].

Подводя итог, можно сказать, что положения и условия лицензионных соглашений, представленных пользователям онлайн, требуют тщательного обдумывания. Суды, как правило, склонны применять традиционные принципы договорного права, касающиеся включения условий в договор в онлайн-среде. Поэтому наиболее важной особенностью, которую следует учитывать, является то, что пользователь должен быть надлежащим образом уведомлен о положениях и условиях лицензионного соглашения, прежде чем он приступит к дальнейшим действиям: например, необходимо расположить его на домашнем разделе веб-сайта или сделать доступным с помощью размещенной на видном месте гиперссылки, к которой направляется пользователь.

Еще одной проблемой является содержание положений и условий. Многие компании пользуются тем фактом, что обычные пользователи не утруждают себя чтением лицензионного соглашения [30]. Анализ поведения потребителей в интернете показал, что они, как правило, нажимают на кнопку «Я согласен», не принимая во внимание зачастую очень пространственные положения и условия [31]. Это очень хорошая новость для производителей игр, поскольку это означает, что они могут вставить в лицензионное соглашение любое положение, которое пожелают. Пользователи редко оспаривают лицензионные соглашения в связи с высокой стоимостью этого процесса или из-за недостаточной осведомленности о своих собственных правах.

Следовательно, вопрос о том, имеет ли юридическую силу каждое отдельное условие лицензионного соглашения в том смысле, в котором разработчик предполагал, заслуживает тщательного анализа. При этом большое значение имеет вопрос территориальной привязки (местонахождения производителя игры, пользователя), так как от этого напрямую зависит применимое право. Неприемлемо, чтобы разработчик навязывал любое положение, которое, по его мнению, может быть подходящим, полагаясь на безразличие или меньший экономический статус своих пользователей.

АНАЛИЗ УСЛОВИЙ ЛИЦЕНЗИОННЫХ СОГЛАШЕНИЙ

Юрисдикция, выбор закона и суда

Лицензионные соглашения к играм *Linage 2*, *Axie Infinity* и *World of Warcraft* содержат условия о выборе юрисдикции и подсудности, которые должны применяться в случае возникновения спора. Так, согласно положению 6.2 лицензионного соглашения к игре *Linage 2*, «все споры будут регулироваться законодательством штата Калифорния» [6]. Согласно ст. 13 лицензионного соглашения к игре *Axie Infinity*, применимым законодательством является законодательство США [7]. Аналогично производители игры *World of Warcraft* предусмотрели применимость американского законодательства ко всем разногласиям с пользователями.

В целом, считается хорошей договорной практикой включать в соглашения условия о применимом законодательстве и подсудности, особенно если дело касается контрагентов, расположенных в разных странах, однако данные положения не всегда будут работать. В этой связи возникает вопрос: подлежат ли такие положения принудительному исполнению? Все зависит от нескольких факторов, включая фактические обстоятельства спора. Иными словами, спорные правоотношения регулируются нормами авторского или договорного права, не связанного с авторским правом, а также с физическим местонахождением сторон. В законодательстве об авторском праве территориальный принцип и правило национального режима, закрепленные в Бернской конвенции [32], в совокупности создают совершенно иную среду для рассмотрения юрисдикционных вопросов, чем те, которые относятся к договорному праву, где продолжают применяться традиционные нормы коллизионного права. В случае спора по соглашению суд страны, в которой возбуждено судебное производство, сначала рассматривает вопрос подсудности. В случае если подсудность будет установлена, суд примет решение о принятии искового заявления к производству.

Рассматривая ситуацию возникновения какого-либо спора между производителем игры и российским пользователем, необходимо оценить правовую возможность применения права Российской Федерации к данным правоотношениям. Обратимся к ст. 1210 ГК РФ [33], где указано, что стороны договора вправе самостоятельно избрать применимое право к их правам и обязанностям по данному договору. Трактовка данного положения фактически сводится к тому, что если стороны согласились с особенностями рассмотрения споров по иностранному праву, то суды должны строго придерживаться этого положения. Но действительно ли пользователь как более слабая сторона осуществил свое волеизъявление? Ответим отрицательно, данный пункт лицензионного соглашения был навязан правообладателем без возможности его оспорить. При этом Роспотребнадзор в своих письмах неоднократно рассматривал схожие ситуации и пояснял [34]: «Выбор применимого права в договорах с потребителями не является нарушением, но он не может повлечь за собой лишение потребителя защиты своих основных прав».

В связи с этим потребитель вправе обратиться за защитой своих прав в суд по месту своего жительства. Данное положение Роспотребнадзора согласуется со ст. 17 Закона о защите прав потребителей [35].

Споры об авторском праве

Одним из главных принципов, предусмотренных в Бернской конвенции, является национальный режим. Данный принцип раскрывается следующим образом: государства — члены Конвенции должны предоставлять правовую охрану отечественным и иностранным произведениям из других стран-участниц в равном объеме. В сочетании с принципом территориальности правило национального режима гарантирует, что местное законодательство в равной степени применяется как к иностранным, так и к местным произведениям, защищенным авторским правом в этой стране. Таким образом, независимо от указаний в лицензионном соглашении на конкретные юрисдикции рассмотрения спора, нельзя быть уверенным в том, что суды Российской Федерации, Соединенных Штатов Америки, Французской республики и других стран согласятся рассматривать конкретное дело, если пользователь, находящийся за границей, нарушает одно из условий лицензионного соглашения. Вместо этого принцип территориальности может иметь преимущественную силу над пунктом о выборе права в лицензионном соглашении, требуя от суда применять закон об авторском праве зарубежной страны и рассматривать спор в этой стране. Такая ситуация может вызвать некоторые проблемы, поскольку сроки

защиты исключительных прав в разных странах различаются, а личные неимущественные права могут охраняться бессрочно либо не охраняться вовсе.

В контексте того, что относится к странам Европейского союза, Педро де Мигель Асенсио объясняет: «Во многих странах применение закона о происхождении произведения, защищенного авторским правом, ограничено вопросом первоначального права или авторства...» [36]. Эта ситуация контрастирует с вопросами нарушения и объема прав, к которым, как правило, применяется законодательство страны, где испрашивается защита [36].

Существует положение, указывающее на то, что подсудность должна быть избрана с учетом материальных возможностей сторон: «Оговорка о выборе суда в соглашениях с неограниченным количеством лиц может быть действительной только в том случае, если положение о выборе закона будет разумным и легкодоступным для стороны, не вносящей изменения в договор, на момент его заключения» [36]. Такое положение о выборе применимого права и подсудности было предложено специалистами Американского института права (ALI), которые столкнулись с проблемой определения юрисдикции в открытых договорах по интеллектуальной собственности с неограниченным числом лиц. При этом такая рекомендация согласуется с принципами международных коммерческих договоров УНИДРУА [37] и соответствует подходу судов к вопросам юрисдикции.

Досудебное урегулирование спора и арбитраж

Положения об урегулировании споров в досудебном порядке, а также положения об арбитражном разбирательстве очень часто включаются в лицензионные соглашения к программному обеспечению, в частности к компьютерным играм. Данные положения считаются необходимыми для преодоления коллизионных проблем, возникающих в ходе судебного разбирательства.

Однако стоит учитывать, что часто данные положения могут сильно различаться или отсутствовать вовсе. Например, лицензионное соглашение игры *Rupescare* не содержит пункта об урегулировании споров, вместо этого требуя, чтобы споры передавались на рассмотрение в «суды Англии», и заявляя, что его «положения и условия регулируются английским законодательством» [38].

В лицензионных соглашениях к другим играм (*Linage 2*, *Axie Infinity*, *World of Warcraft*) такие положения присутствуют, но они имеют некоторые различия. Так, разделом 5 лицензионного соглашения к игре *Linage 2* [6] предусмотрен так называемый неофициальный порядок урегулирования спора. Данный

порядок является обязательным условием для дальнейшей передачи спора на разрешение в арбитраж. Согласно ему, пользователь обязан в досудебном порядке обратиться в юридический отдел правообладателя игры с претензией, где указываются все основные претензии, а также доводы, поддерживающие тезисы пользователя. В течение как минимум 30 дней правообладатель рассмотрит данную претензию и уведомит пользователя о своем решении. Другими положениями лицензионного соглашения регламентируется порядок передачи и рассмотрения спора в арбитраже. Так, по п. 5.2 все споры подлежат разрешению в арбитраже по правилам коммерческого арбитража Американской арбитражной ассоциации. «Один незаинтересованный в исходе спора арбитр будет вести арбитражное разбирательство в Ирвайне, Калифорния, посредством подачи документов сторонами, по телефону или через интернет. Арбитр завершит все разбирательства в течение шести месяцев с момента возбуждения производства и вынесет решение объемом не более 3 тыс. слов. Каждая сторона оплатит свои арбитражные расходы».

Положения лицензионного соглашения к игре *World of Warcraft* [39] аналогичны положениям к игре *Linage 2*, за исключением установления ограничения на коллективные иски.

В лицензионном соглашении к игре *Axie Infinity* [40] содержатся наиболее обременительные условия для потребителей в части урегулирования споров. В п. «b» ст. 13 указана оговорка «пользователю разъяснено, что он осознает свое право передать иск в суд и на суд присяжных». В случае если спор все же будет передан на рассмотрение в арбитраж, он будет проведен по американскому законодательству в США. Однако если дело будет передано на рассмотрение в суд, то дело должно быть рассмотрено в судах штата или федеральных судах, расположенных на Каймановых островах, заседающих на Большом Каймане. При этом потребители отказываются от личного закона физического лица, а также соглашаются с тем, что судебное разбирательство может быть возбуждено только в течение одного года с момента возникновения права обращения в суд.

Поскольку требование о проведении переговоров применимо ко всем пользователям, будет ли арбитражная оговорка применима к игроку из другой страны? Например, составитель лицензионного соглашения должен осознавать, что по законодательству Новой Зеландии от потребителя может не потребоваться передача спора в арбитраж, если только потребитель не предоставил отдельное письменное соглашение о том, что он передаст его в данный орган. В российском законодательстве арбитражные (или

третьейские) оговорки с потребителями относятся к оспоримым сделкам [41]. Так, в случае если судом будет установлен факт недобросовестности правообладателя игры, а именно включение в соглашения арбитражной оговорки в целях создания существенных препятствий для реализации потребителем права на обращение с иском [42], данная оговорка может быть признана недействительной.

Согласно действующему российскому законодательству, с 2015 г. отсутствует ограничение о включении в договор присоединения арбитражной оговорки. Однако сложившаяся правоприменительная практика [43] указывает, что, хотя включение в договор присоединения (чем и является по своей правовой природе лицензионное соглашение к MMORPG) арбитражной оговорки не запрещено, однако данное положение будет признано недействительным, поскольку оно существенно ограничивает право потребителя на защиту. При этом А.В. Асосков [42] указывает, что сам факт включения в договор присоединения арбитражной оговорки влечет чрезмерные обременительные последствия для потребителя, например: затруднение защиты прав в связи с лишением гарантий, установленных процессуальным кодексом; труднодоступность суда; чрезмерный размер арбитражного сбора; установление места рассмотрения спора одной стороной; избрание арбитра (арбитров) одной стороной; одностороннее ограничение круга допустимых доказательств и другие.

Таким образом, можно сделать вывод, что правообладатели игр в своих лицензионных соглашениях, принимаемых пользователями «как есть», зачастую создают юридические препятствия для защиты пользователями своих прав. К таким препятствиям могут относиться «обязательный» досудебный порядок урегулирования спора, «обязательный» арбитраж, рассмотрение спора по иностранному праву и в другой стране. Все данные условия как отдельно, так и в совокупности де-факто лишают потребителя права на защиту ввиду неподъемной дороговизны процесса. Однако, отвечая на вопрос, являются ли данные условия законными и применимыми ко всем, скажем: зачастую и в подавляющем большинстве случаев нет, но стоит учитывать действующее законодательство страны по месту нахождения пользователя, а также сложившуюся правоприменительную практику.

Положения об интеллектуальной собственности

Зачастую лицензионные соглашения к онлайн-играм являются чрезмерно обременительными для пользователя. Практически все нормы лицензионных соглашений направлены на обеспечение и защиту интересов правообладателя [44]. Такое положение вещей мы

смогли уже увидеть в рассмотренных выше примерах. Однако остался незатронутым важный аспект правовой реальности пользователей — интеллектуальные права. Ответить на вопрос, допускает ли производитель игр возможность возникновения интеллектуальных прав пользователей в различных типах игр, мы сможем после изучения лицензионных соглашений к рассматриваемым играм.

Пунктом С ст. 1, а также ст. 2 лицензионного соглашения к World of Warcraft регулируются отношения по вопросу интеллектуальной собственности правообладателя и пользователя игры. Так, пользователю запрещено создавать любые производные произведения на основе игры, в том числе видеоролики, игры, музыку и другие произведения (так называемый пользовательский контент). Однако в случае его создания все права будут принадлежать Blizzard без возможности оспаривания. Также все игровые аккаунты, имена, уникальные внешности персонажей являются собственностью Blizzard. В случае если пользователь создаст производное произведение³ [44] или продаст игровой аккаунт, правообладатель вправе расторгнуть с ним лицензионное соглашение в одностороннем порядке и заблокировать учетную запись.

Принятие таких положений пользователем фактически ведет к ограничению, а порой — к отказу от определенных прав. В соответствии с принципом свободы договора стороны могут установить отказ от определенных прав. Однако в ситуации, когда одна сторона обладает экономическим превосходством и навязала «договор» другой, более слабой стороне без какой-либо возможности выразить несогласие с каким-либо его условием, суды, как правило, придерживаются совершенно иной точки зрения. Так, пользователь может в судебном порядке добиться защиты своих прав, несмотря на заключенное «кабальное» лицензионное соглашение. Однако, поскольку другое условие лицензионного соглашения позволяет разработчику «по своему собственному усмотрению» прекратить действие лицензионного соглашения с конкретным пользователем [39], маловероятно, что многие игроки предпримут шаги по судебной защите своих прав.

В игре Linage 2 в ст. 2.2.2 «Собственность и права» правообладатель допускает создание пользователями производных произведений, однако сразу указывает: «Настоящим вы предоставляете нам безотзывную, бессрочную, всемирную, неисключительную, безвозмездную, сублицензируемую лицензию на

³ Стоит обратить внимание на то, что в играх пользователь, зачастую не осознавая этого, создает производные произведения.

использование, воспроизведение, изменение, адаптацию, публикацию, трансляцию, публикацию, продажу, распространение вашего произведения для любых целей (включая рекламные цели) на любом носителе на безвозмездной основе». Также пользователь дает аналогичные права любому другому пользователю игры.

Более того, пользователь лишается права отзывать или прекращать вышеуказанную лицензию, а также запрещать, ограничивать правомочия правообладателя игры или других пользователей на созданное производное произведение. Таким образом, правообладатель игры, осознавая нереализуемость запрета на создание производных произведений внутри игры, пошел по пути принудительного лицензирования авторских прав пользователей на безвозмездной основе.

Иной путь был избран производителем игры Axie Infinity. Данная игра относится к типу play-to-earn и получает основной доход с комиссий от сделок купли-продажи между пользователями игрового имущества посредством официального маркетплейса [45]. В этой связи правообладателю необходимо стимулировать экономическую активность пользователей любым доступным способом. Пунктом b ст. 3 «Права интеллектуальной собственности» правообладатель игры определяет условия использования цифровых активов игры. Так, производителю игры принадлежат все интеллектуальные права на визуальную составляющую, однако сам цифровой актив принадлежит пользователю, купившему или создавшему его внутри игровой экосистемы. В этой связи пользователь вправе отчуждать цифровые активы другим пользователям посредством официального маркетплейса игры.

Другой статьей [40], «Пользовательский контент», регламентируется порядок создания и лицензирования пользователями своих производных произведений. Данный порядок схож с порядком в игре Lineage 2, пользователю не запрещено создавать объекты интеллектуальных прав, однако при их создании пользователь автоматически предоставляет компании Axie Infinity безотзывную, всемирную, безвозмездную и бессрочную лицензию на любое коммерческое и некоммерческое использование данного произведения.

Таким образом, можно заключить, что существует проблема интеллектуальных прав пользователей компьютерных игр, выразившаяся в либо непризнании, либо в необоснованном ограничении правомочий «пользования» и «распоряжения». Отвечая на вопрос, допускает ли правообладатель игры возможность возникновения интеллектуальных прав у пользователей, ответим утвердительно, однако с учетом всех ограничений заключим, что интеллектуальные права признаются в серьезно ограниченном виде.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В данной статье были рассмотрены несколько положений в лицензионных соглашениях к некоторым MMORPG, различных в зависимости от бизнес-модели, и объяснено, почему они являются проблемными как для правообладателей, так и для пользователей. Как объясняется в статье, некоторые положения и условия лицензионных соглашений MMORPG вряд ли будут поддержаны судом или третьей стороной в случае возникновения спора. Например, может быть установлено, что какой-либо пункт лицензионного соглашения противоречит действующему законодательству или сложившейся правоприменительной практике.

Другая проблема заключается в том, что правообладатели несколько успокоены возможностью принудительного исполнения своих лицензионных соглашений, полагаясь на результаты исследований, которые показывают, что потребители редко читают лицензионные соглашения или оспаривают их. Тем не менее эта ситуация является неудовлетворительной. Для игроков в MMORPG реальность такова, что многие условия лицензионных соглашений нарушают их права как потребителей услуги, а также права на интеллектуальную собственность.

Ввиду высокой экономической ценности индустрии компьютерных игр существует мнение о необходимости выработки ее международного регулирования. Так, возможно, наиболее удачным решением станет международное сотрудничество в разработке типовой лицензии на компьютерные игры в различных вариациях, соответствующих конкретному типу компьютерной игры, по аналогии с лицензионным соглашением Организации Объединенных Наций по программному обеспечению [46]. Учитывая обилие жанров и поджанров компьютерных игр, задача создания подходящей модели лицензии с рядом вариаций, вероятно, будет сложной. Однако экономическая важность отрасли предполагает, что необходимо найти решение проблемы лицензионного соглашения.

СПИСОК ИСТОЧНИКОВ

1. Sharon K Sandeen. The Sense and Nonsense of Web Site Terms of Use Agreements // Hamline Law Review. No 26. 2003. P. 499.
2. Adams John. Digital Age Standard Form Contracts under Australian Law: Wrap Agreements, Exclusive Jurisdiction, and Binding Arbitration Clauses // Pacific Rim Law & Policy Journal. 2004. No 13. P. 503, 516.
3. Bakos Yannis, Marotta-Wurgler Florencia, Trossen David R. Does Anyone Read the Fine Print? Consumer Attention

- to Standard-Form Contracts // *Journal of Legal Studies*. 2014. No 43. P. 1, 19. См. также: *Hoffman David A. From Promise to Form: How Contracting Online Changes Consumers* // *New York University Law Review*. 2016. No 91. P. 1595.
4. Newitz Annalee. *Dangerous Terms: A User's Guide to EULAs*. 2017 [электронный ресурс]. — URL: <https://www.eff.org/wp/dangerous-termsusers-guide-eulas>
 5. Официальный интернет-ресурс [электронный ресурс]. — URL: <https://worldofwarcraft.blizzard.com/ru-ru/>
 6. Официальный интернет-ресурс [электронный ресурс]. — URL: <https://www.lineage2.com/en-us>
 7. Официальный интернет-ресурс [электронный ресурс]. — URL: <https://axieinfinity.com/>
 8. Официальный интернет-ресурс [электронный ресурс]. — URL: <https://www.activisionblizzard.com/>
 9. Официальный интернет-ресурс [электронный ресурс]. — URL: <https://mmostats.com/game/lineage-2>
 10. Официальный интернет-ресурс [электронный ресурс]. — URL: <https://dappradar.com/dapp/axie-infinity>
 11. Официальный интернет-ресурс [электронный ресурс]. — URL: <http://www.thatvideogameblog.com/2016/06/02/what-is-the-difference-between-an-mmorpg-and-an-mmo/>
 12. Techopedia explains Massively Multiplayer Online Role-Playing Game (MMORPG) [электронный ресурс]. — URL: <https://www.techopedia.com/definition/1919/massively-multiplayer-online-role-playing-game-mmorpg>
 13. *Barker Kim*. MMORPGing: The Legalities of Game Play. BILETA. 2011 [электронный ресурс]. — URL: http://www.academia.edu/532867/BILETA_2011_-_MMORPGing_The_Legalities_of_Game_Play
 14. *Westbrook Theodore J.* Owned: Finding a Place for Virtual World Property Rights // *Michigan State Law Review*. 2006. P. 780.
 15. *Зверев М.О.* Права геймеров на виртуальную собственность // *Труды по интеллектуальной собственности (Works on Intellectual Property)*. 2022. Т. 41, № 2. С. 69–79. DOI: <https://doi.org/10.17323/tis.2022.14449>
 16. *Abramovitch Susan, Cummings David*. Virtual property, real law: the regulation of property in video games: Part 2 // *Entertainment Law Review*. 2010. No 1(2). P. 52, 53.
 17. *Liebowitz S.J.* Alternative Copyright Systems: The Problems with a Compulsory Licence. — URL: <https://personal.utdallas.edu/~liebowit/intprop/complpff.pdf>
 18. Официальный интернет-ресурс [электронный ресурс]. — URL: <https://r2.webzen.co.kr/main>
 19. Официальный интернет-ресурс [электронный ресурс]. — URL: <https://ru.4game.com/aionclassic/>
 20. Официальный интернет-ресурс [электронный ресурс]. — URL: <https://www.pathofexile.com/game>
 21. Шаблоны лицензионных соглашений [электронный ресурс]. — URL: <https://eulatemplate.com/> и <https://termsfeed.com/>
 22. Официальный интернет ресурс [электронный ресурс]. — URL: <https://www.scmp.com/news/world/united-states-canada/article/2122239/video-game-company-sues-cheating-players-who-spoil>
 23. *Corbett Susan, Sims Alexandra*. E-commerce and the Law. Thomson Reuters New Zealand Ltd., 2014. P. 101–102.
 24. *Hill vs. Gateway 2000 Inc* 105F 3d 1147 (7th Cir 1997).
 25. *Pollstar vs. Gigmania Ltd*. 170 F Supp 2d 974, 981 (E.D. Cal. 2000).
 26. *Southwest Airlines vs. BoardFirst L.L.C.*, 06-CV-0891-B, 2007 WL 4823761, at 4 (N.D.Tex. Sept. 12, 2007).
 27. *Nguyen vs. Barnes & Noble* 763 F. 3d 1171 (9th Cir 2014); *Register.com Inc vs. Verio Inc* 356 F 3d 393 (2nd Cir NY 2004); *Specht vs. Netscape Communications Corp* 150 F Supp 2d 585 (SD NY 2001).
 28. *Swift vs. Zynga Game Network, Inc* 805 F Supp 2d 904 (N D Cal 2011).
 29. 925 F Supp 2d 1185 (Dist Ct Colo 2013).
 30. *Hillman Robert A., Rachlinski Jeffrey J.* Standard Form Contracting in the Electronic Age // *New York University Law Rev*. 2002. No 77. P. 429. *Gomulkiewicz Robert W.* Getting Serious about User-Friendly Mass Market Licensing for Software // *Geo Mason Law Rev*. 2004. No 12. P. 687.
 31. *Marks Colin P.* Online and “As Is” // *Pepperdine Law Rev*. 2018. Vol. 45 No 1. P. 3; *Bakos Yannis, Berreby David*. Click to agree with what? No one reads terms of service, studies confirm // *The Guardian*. 03.03.2017 [электронный ресурс]. — URL: <https://www.theguardian.com/technology/2017/mar/03/terms-of-service-online-contracts-fine-print>
 32. Статья 5.2 Бернского соглашения об охране литературных и художественных произведений.
 33. Гражданский кодекс Российской Федерации (часть третья) от 26.11.2001 № 146-ФЗ (ред. от 24.07.2023, с изм. и доп., вступ. в силу 04.08.2023).
 34. Официальный интернет ресурс [электронный ресурс]. — URL: https://www.rospotrebнадзор.ru/about/info/news/news_details.php?ELEMENT_ID=16778
 35. Закон РФ «О защите прав потребителей» от 07.02.1992 № 2300-1 (ред. от 04.08.2023).
 36. *Pedro de Miguel Asensio*. The Law Governing International Intellectual Property Licensing Agreements

- (A Conflict of Laws Analysis) // de Werra J. (ed). Research Handbook on Intellectual Property Licensing. Cheltenham: Edward Elgar Publishing, 2013. P. 312; [Электронный ресурс]. — URL: https://eprints.uctm.es/18063/1/pdemiguelasensio-IP_Licensing_2013.pdf
37. Американский институт права «Интеллектуальная собственность: принципы, регулирующие юрисдикцию, выбор права и судебные решения в транснациональных спорах». Раздел 202(3)(a). Окончательный проект 30 марта 2007 г.
 38. Официальный интернет-ресурс [электронный ресурс]. — URL: <https://content.runescape.com/downloads/LICENCE.txt>
 39. Официальный интернет ресурс [электронный ресурс]. — URL: <https://www.blizzard.com/ru-ru/legal/08b946df-660a-40e4-a072-1fbde65173b1/licenzionnoe-soglashenie-s-konechnym-polzovatelem-dlya-emea-blizzard>
 40. Официальный интернет ресурс [электронный ресурс]. — URL: <https://axieinfinity.com/terms-of-use>
 41. Терентьева Л.В. Арбитражные оговорки в соглашениях с участием потребителя // Право. Журнал Высшей школы экономики. 2020. № 2. С. 28–44.
 42. Асосков А.В. Арбитражная оговорка в договоре присоединения: российские подходы и зарубежный опыт // Вестник международного коммерческого арбитража. 2014. № 1. С. 10–24.
 43. Определение Конституционного Суда РФ от 04.10.2012 № 1831-О.
 44. Будник Р.А., Зверев М.О. Интеллектуальные права геймеров // Закон. 2022. № 7. С. 200.
 45. Официальный интернет ресурс [электронный ресурс]. — URL: <https://app.axieinfinity.com/marketplace>
 46. Официальный интернет ресурс [электронный ресурс]. — URL: https://www.un.org/en/development/desa/population/migration/data/estimates2/docs/UNITED_Nations_Software_Licence_Agreement2015.pdf
 - Consumers // New York University Law Review. 2016. No 91. P. 1595.
 4. Newitz Annalee. Dangerous Terms: A User's Guide to EULAs. 2017 [электронный ресурс]. — URL: <https://www.ineff.org/wp/dangerous-termsusers-guide-eulas>
 5. Oficial'nyj internet resurs [elektronnyj resurs]. — URL: <https://worldofwarcraft.blizzard.com/ru-ru/>
 6. Oficial'nyj internet resurs [elektronnyj resurs]. — URL: <https://www.lineage2.com/en-us>
 7. Oficial'nyj internet resurs [elektronnyj resurs]. — URL: <https://axieinfinity.com/>
 8. Oficial'nyj internet resurs [elektronnyj resurs]. — URL: <https://www.activisionblizzard.com/>
 9. Oficial'nyj internet resurs [elektronnyj resurs]. — URL: <https://mmostats.com/game/lineage-2>
 10. Oficial'nyj internet resurs [elektronnyj resurs]. — URL: <https://dappradar.com/dapp/axie-infinity>
 11. Oficial'nyj internet resurs [elektronnyj resurs]. — URL: <http://www.thatvideogameblog.com/2016/06/02/what-is-the-difference-between-an-mmorpg-and-an-mmo/>
 12. Techopedia explains Massively Multiplayer Online Role-Playing Game (MMORPG) [elektronnyj resurs]. — URL: <https://www.techopedia.com/definition/1919/massively-multiplayer-online-role-playing-game-mmorpg>
 13. Barker Kim. MMORPGing: The Legalities of Game Play. BILETA. 2011 [elektronnyj resurs]. — URL: http://www.academia.edu/532867/BILETA_2011_-_MMORPGing_The_Legalities_of_Game_Play
 14. Westbrook Theodore J. Owned: Finding a Place for Virtual World Property Rights // Michigan State Law Review. 2006. P. 780.
 15. Zverev M.O. Prava gejmerov na virtual'nyu sobstvenost' // Trudy po intellektual'noj sobstvennosti (Works on Intellectual Property). 2022. T. 41, No 2. P. 69–79. DOI: <https://doi.org/10.17323/tis.2022.14449>
 16. Abramovitch Susan, Cummings David. Virtual property, real law: the regulation of property in video games: Part 2 // Entertainment Law Review. 2010. No 21 (2). P. 52, 53.
 17. Liebowitz S.J. Alternative Copyrigh Systems: The Problems with a Compulsory Licence. — URL: <https://personal.utdallas.edu/~liebowit/intprop/complpff.pdf>
 18. Oficial'nyj internet resurs [elektronnyj resurs]. — URL: <https://r2.webzen.co.kr/main>
 19. Oficial'nyj internet resurs. [elektronnyj resurs]. — URL: <https://ru.4game.com/aionclassic/>
 20. Oficial'nyj internet resurs [elektronnyj resurs]. — URL: <https://www.pathofexile.com/game>
 21. Shablony licenziyonyh soglashenij [elektronnyj resurs]. — URL: <https://eulatemplate.com/>; <https://terms-feed.com/>

REFERENCES

1. Sandeen Sharon K. The Sense and Nonsense of Web Site Terms of Use Agreements // Hamline Law Review. 2003. No 26. P. 499.
2. Adams John. Digital Age Standard Form Contracts under Australian Law: Wrap Agreements, Exclusive Jurisdiction, and Binding Arbitration Clauses // Pacific Rim Law & Policy Journal. 2004. No 13. P. 503, 516.
3. Bakos Yannis, Marotta-Wurgler Florencia, Trossen David R. Does Anyone Read the Fine Print? Consumer Attention to Standard-Form Contracts // Journal of Legal Studies. 2014. No 43. P. 1, 19. Sm. takzhe Hoffman David A. From Promise to Form: How Contracting Online Changes

22. Oficial'nyj internet resurs [elektronnyj resurs]. — URL: <https://www.scmp.com/news/world/united-states-canada/article/2122239/video-game-company-sues-cheating-players-who-spoil>
23. Corbett Susan, Sims Alexandra. E-commerce and the Law. Thomson Reuters New Zealand Ltd., 2014. P. 101-102.
24. Hill vs. Gateway 2000 Inc 105F 3d 1147 (7th Cir 1997).
25. Pollstar vs. Gigmania Ltd 170 F Supp 2d 974, 981 (E.D. Cal. 2000).
26. Southwest Airlines vs. BoardFirst L.L.C., 06-CV-0891-B, 2007 WL 4823761, at 4 (N.D.Tex. Sept. 12, 2007).
27. Nguyen vs. Barnes & Noble 763 F. 3d 1171 (9th Cir 2014); Register.com Inc vs. Verio Inc 356 F 3d 393 (2nd Cir NY 2004); Specht vs. Netscape Communications Corp 150 F Supp 2d 585 (SD NY 2001).
28. Swift vs. Zynga Game Network, Inc 805 F Supp 2d 904 (N D Cal 2011).
29. 925 F Supp 2d 1185 (Dist Ct Colo 2013).
30. Hillman Robert A., Rachlinski Jeffrey J. Standard Form Contracting in the Electronic Age // New York University Law Rev. 2002. No 77. P. 429. Gomulkiewicz Robert W. Getting Serious about User-Friendly Mass Market Licensing for Software // Geo Mason Law Rev. 2004. No 12. P. 687.
31. Marks Colin P. Online and "As Is" // Pepperdine Law Rev. Vol. 45. No 1. 2018. P. 3; Bakos Yannis, Berreby David. Click to agree with what? No one reads terms of service, studies confirm // The Guardian. 03.03.2017 [elektronnyj resurs]. — URL: <https://www.theguardian.com/technology/2017/mar/03/terms-of-service-online-contracts-fine-print>
32. Stat'ya 5.2. Bernskogo soglasheniya ob ohrane literaturnyh i hudozhestvennyh proizvedenij.
33. Grazhdanskij kodeks Rossijskoj Federacii (chast' tret'ya) ot 26.11.2001 No 146-FZ (red. ot 24.07.2023, s izm. i dop., vstup. V silu 04.08.2023).
34. Oficial'nyj internet resurs [elektronnyj resurs] — URL: https://www.rospotrebnadzor.ru/about/info/news/news_details.php?ELEMENT_ID=16778
35. Zakon RF "O zashchite prav potrebitelej" ot 07.02.1992 No 2300-1 (red. ot 04.08.2023).
36. De Miguel Asensio Pedro A. The Law Governing International Intellectual Property Licensing Agreements (A Conflict of Laws Analysis) // J. de Werra (ed). Research Handbook on Intellectual Property Licensing. Cheltenham: Edward Elgar Publishing, 2013. P. 312. [Elektronnyj resurs] — URL: https://eprints.ucm.es/18063/1/pdemiguelasensio-IP_Licensing_2013.pdf
37. Amerikanskij institut prava "Intellectual'naya sobstvennost': principy, reguliruyushchie yurisdikciyu, vybor prava i sudebnye resheniya v transnacional'nyh sporah" Razdel 202(3)(a)// okonchatel'nyj proekt 30 marta 2007.
38. Oficial'nyj internet resurs [elektronnyj resurs]. — URL: <https://content.runescape.com/downloads/LICENCE.txt>
39. Oficial'nyj internet resurs [elektronnyj resurs]. — URL: <https://www.blizzard.com/ru-ru/legal/08b946df-660a-40e4-a072-1fbde65173b1/licenzionnoe-soglashenie-s-konechnym-polzovatelem-dlya-emea-blizzard>
40. Oficial'nyj internet resurs [elektronnyj resurs]. — URL: <https://axieinfinity.com/terms-of-use>
41. Terent'eva L.V. Arbitrazhnye ogovorki v soglasheniyah s uchastiem potrebitelya // Pravo. Zhurnal Vyshej shkoly ekonomiki. 2020. No 2. S. 28–44.
42. Asoskov A.V. Arbitrazhnaya ogovorka v dogovore pri-soedineniya: rossijskie podhody i zarubezhnyj opyt // Vestnik mezhdunarodnogo kommercheskogo arbitrazha. 2014. No 1. S. 10–24.
43. Opredelenie Konstitucionnogo Suda RF ot 04.10.2012 No 1831-O.
44. Budnik R.A., Zverev M.O. Intellektual'nye prava gejmerov // Zakon. 2022. No 7. S. 200.
45. Oficial'nyj internet resurs [elektronnyj resurs]. — URL: <https://app.axieinfinity.com/marketplace>
46. Oficial'nyj internet resurs [elektronnyj resurs]. — URL: https://www.un.org/en/development/desa/population/migration/data/estimates2/docs/UNITED_NATIONS_SOFTWARE_LICENCE_AGREEMENT2015.pdf