

Меркуленко И. Н.
МОДИФИКАЦИИ И ДОПОЛНЕНИЯ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР
КАК ОСОБЫЕ ОБЪЕКТЫ АВТОРСКОГО ПРАВА

*Меркуленко Илья Николаевич, студент магистратуры Волгоградского
государственного университета, г. Волгоград, Россия,
ilya96.merkulenko@yandex.ru*

Научный руководитель: канд. юрид. наук, доцент Копьёв А. В.

В современном развивающемся мире рынок компьютерных игр перешел в интернет-пространство. Благодаря развитию интернета появились различные интернет-магазины игр, например, Steam, где разработчики реализуют свой как основной продукт, так и дополнения (DLC, загружаемый контент) к нему. Кроме этого, по всему миру есть разработчики-любители, которые по своей инициативе придумывают модификации (МОДы) к играм. И в данной ситуации возникает вопрос: какие права возникают у разработчика модификации к игре?

Законодательно термины «дополнение» и «модификация» не предусмотрены. Термин «Дополнение (DLC, загружаемый контент)» можно сформулировать так: чаще всего платный, созданный разработчиками контент для компьютерной игры, которая распространяется через информационно-телекоммуникационную сеть «Интернет». Исходя из такого определения можно сделать вывод, что загружаемый контент относится полностью к авторскому праву.

Термин «модификация (MOD)» можно обозначить следующим образом: неофициальный контент, написанный посредством средств разработки для программирования игр, которые предлагаются к компьютерной игре либо специализированных программ, произведенных для модифицирования игр.

Таким образом, получается, что существует основной продукт – компьютерная игра, являющийся авторским правом разработчика (например, игра – Hearts of Iron IV, разработчик – Paradox Interactive) и определенный круг лиц, которые разработали модификацию на основе данной игры (например, мод – Kaiserreich и 5 сторонних разработчиков). Разработчики в процессе создания модификации выполняют определенную работу. Так, используя игровой движок игры, который был разработан авторами, прописывают новые коды к существующим, меняют модели, игровую карту и другие детали с помощью специальной программы.

Чтобы определиться, какие права будут у разработчиков модификации, необходимо обратить внимание на такой акт, как Пользовательское соглашение, в котором одним из пунктов будет прописано, кому принадлежат права на данный продукт и производные к нему. Так, в Пользовательском соглашении разработчика Paradox Interactive указано, что право интеллектуальной собственности на продукт и производные от него принадлежат данной студии. Кроме того, в соглашении предусмотрено, что пользователю «запрещено извлекать информацию из Программного обеспечения, выполнять обратное

проектирование, разбирать, дизассемблировать, декомпилировать и переводить Программное обеспечение, а также производить другие действия с целью получения исходного кода Программного обеспечения за исключением осуществления данных действий в рамках действующего законодательства». В соответствии с Гражданским кодексом Российской Федерации такие действия возможны при соблюдении условий, описанных в ст. 1280 кодекса. Также стоит отметить, что автор игры поддерживает разработчиков модов, чтобы распространить массово игру.

Кроме того, следует обратить внимание, каким способом приобретена игра. В первом случае, разработчик мода получил игру в дар от разработчика либо купил ее в интернет-магазине, т. е. приобрел законно. В данном случае при отсутствии положений, закрепляющих право интеллектуальной собственности на все производные продукты автора, разработчик мода может считаться автором мода. Во втором случае, если разработчик мода нелегально получил игру и разработал модификацию, то он не имеет права на авторство и, кроме того, может подвергнуться административной и уголовной ответственности.

Минич С. А.

РАЗВИТИЕ ЗАКОНОДАТЕЛЬСТВА О СОЗДАНИИ И ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ВРЕМЕННЫХ НАУЧНЫХ КОЛЛЕКТИВОВ В РЕСПУБЛИКЕ БЕЛАРУСЬ

*Минич Светлана Александровна, магистрант Академии управления при
Президенте Республики Беларусь, г. Минск, Беларусь, ekabpils75@mail.ru
Научный руководитель: канд. юрид. наук Станкевич О. Г.*

Говоря о юридических формах организации научной деятельности, большое внимание уделяется проведению научных исследований временными научными коллективами (далее – ВНК).

ВНК как форма организации проведения научных исследований является не только исторически сложившейся, но и весьма удобной формой работы коллектива специалистов по определенной тематике и на сегодняшний день одной из самых активно используемых в Республике Беларусь. ВНК являются не просто субъектом научной деятельности, они жизненно необходимы для развития отечественной науки, они позволяют объединить усилия специалистов различных областей в целях достижения определенной цели – нового знания, способствуют развитию междисциплинарных исследований, позволяют оказывать стимулирующее воздействие на научных работников путем дополнительного финансирования.

В Республике Беларусь ВНК, как субъект научной деятельности, получил свое специальное правовое регулирование в середине 1990-х гг. Впервые понятие ВНК было дано в 1995 г. во Временном положении Министерства образования Республики Беларусь «О порядке формирования и организации