

Оригинальная статья / Original article

УДК 347

<https://doi.org/10.21869/2223-1501-2025-15-4-105-123>

Авторско-правовая охрана видеоигр в Китае

А.А. Бабенко ¹ ¹Саратовская государственная юридическая академия

ул. им. Чернышевского Н.Г., д. 104/3, г. Саратов 410056, Российская Федерация

✉e-mail: sasha.babenko.99@mail.ru

Резюме

Актуальность. Индустрия видеоигр в последние годы становится одной из динамично развивающихся отраслей современной цифровой экономики. Вместе с тем отечественное законодательство не выделяет видеоигры в качестве самостоятельного объекта авторских прав. В условиях продолжающейся научной дискуссии по вопросу авторско-правовой охраны видеоигр важное значение приобретает сравнительно-правовой анализ зарубежного опыта, в особенности Китая, формирующего в настоящее время крупнейший видеоигровой рынок.

Цель исследования состоит в выявлении правовой природы видеоигр и особенностей их авторско-правовой охраны в Китае.

Задачи: определение существующих в китайской судебной практике подходов к квалификации видеоигр и их составных творческих компонентов как объектов авторского права, изучение особенностей авторско-правовой охраны видеоигр в этой стране.

Методология. Статья подготовлена с применением методов анализа, синтеза, индукции и дедукции, описания, системного метода, формально-юридического и сравнительно-правового.

Результаты. В ходе исследования установлено, что в Китае видеоигры не выделены законом в отдельную категорию объектов авторского права. До последнего времени они традиционно рассматривались как разновидность компьютерных программ. Однако в условиях возникшей проблемы создания игр-клонов китайские суды стали применять два новых подхода к определению правовой природы видеоигр: 1) «компонентный», при котором видеоигра рассматривается как совокупность самостоятельных охраняемых произведений, и 2) признание видеоигр «квазикинематографическими» или аудиовизуальными произведениями. Каждый из названных подходов имеет как положительные, так и отрицательные стороны, поэтому некоторые китайские исследователи также предлагают рассматривать видеоигры не в рамках существующих традиционных категорий объектов авторского права, а как «иные» произведения, подлежащие правовой охране.

Вывод. Изученный правовой опыт Китая может учитываться при дальнейшем теоретическом осмыслении правовой природы видеоигр и их авторско-правовой охраны в отечественной юридической науке, использоваться для адаптации российского законодательства в целях регулирования интеллектуальной собственности в индустрии видеоигр.

Ключевые слова: видеоигры; компьютерные игры; интеллектуальные права; авторские права; индустрия видеоигр; правовая охрана.

Конфликт интересов: Автор декларирует отсутствие явных и потенциальных конфликтов интересов, связанных с публикацией настоящей статьи.

Для цитирования: Бабенко А.А. Авторско-правовая охрана видеоигр в Китае // Известия Юго-Западного государственного университета. Серия: История и право. 2025. Т. 15, № 4. С. 105–123. <https://doi.org/10.21869/2223-1501-2025-15-4-105-123>.

Поступила в редакцию 17.06.2025

Принята к публикации 29.07.2025

Опубликована 29.08.2025

Copyright protection of video games in China

Alexander A. Babenko¹ ✉

¹Saratov State Law Academy

104/3 N.G. Chernyshevsky Str., Saratov 410056, Russian Federation

✉e-mail: sasha.babenko.99@mail.ru

Abstract

Relevance. In recent years, the video game industry has emerged as one of the fastest-growing sectors of the modern digital economy. There is also a lack of up-to-date judicial practice in Russia related to the copyright protection of video games. In the context of an ongoing academic debate over the copyright regime applicable to video games, comparative legal analysis of foreign approaches - particularly that of China, which currently forms the world's largest video game market - becomes increasingly significant.

The purpose of this study is to identify the legal nature of video games and the specific features of their copyright protection under Chinese law.

Objective: the research aims to analyze the existing approaches in Chinese legal and judicial practice to the qualification of video games and their constituent creative components as copyrightable subject matter, and to examine the specificities of copyright protection applied to video games in China.

Methodology. The article employs the methods of analysis, synthesis, induction and deduction, description, as well as the systemic, formal-legal, and comparative-legal methods.

Results. The research demonstrates that Chinese copyright law does not explicitly define video games as a separate category of protected works. Traditionally, they have been treated as a form of computer program. As a result, Chinese courts have developed alternative approaches to determining the legal nature of video games and their components. These include: (1) the "component-based" approach, under which a game is treated as a compilation of independently protected works; and (2) the qualification of video games as "quasi-cinematographic" or "audiovisual works." Each of these approaches has its strengths and weaknesses. In this regard, some Chinese legal scholars advocate for treating video games as "other works" deserving copyright protection under a residual clause in Article 3 of the PRC Copyright Law.

Conclusion. The Chinese legal experience examined in this article may be considered in the further theoretical understanding of the legal nature of video games and their copyright protection in Russian legal scholarship. It may also serve as a basis for adapting Russian legislation to more effectively regulate intellectual property in the video game industry.

Keywords: video games; computer games; intellectual property rights; copyright; video game industry; legal protection.

Conflict of interest: The Author declare the absence of obvious and potential conflicts of interest related to the publication of this article.

For citation: Babenko A.A. Copyright protection of video games in China. *Izvestiya Yugo-Zapadnogo gosudarstvennogo universiteta. Seriya: Istoriya i pravo* = *Proceedings of the Southwest State University. Series: History and Law*. 2025;15(4):105–123. (In Russ.) <https://doi.org/10.21869/2223-1501-2025-15-4-105-123>.

Received 17.06.2025

Accepted 29.07.2025

Published 29.08.2025

Введение

В последние годы индустрия видеоигр становится одной из динамично развивающихся отраслей современной цифровой экономики. По данным аналитических агентств, в 2024 г. число пользователей видеоигр по всему миру превысило

3,3 млрд чел.¹, а объем глобального рынка видеоигр достиг 184,3 млрд долл. США¹.

¹ Duarte F. How many gamers are there? (New 2025 Statistics) // Exploding Topics: site. 2025. March 28. URL: <https://explodingtopics.com/blog/number-of-gamers> (дата обращения: 16.04.2025).

Будучи важной частью сферы развлечений и цифровой экономики, индустрия видеоигр всё чаще становится объектом проведения юридических исследований с позиции авторского права [1, с. 12].

По своей правовой природе видеоигры значительно отличаются от традиционных, преимущественно односоставных категорий охраняемых объектов, создаваемых одним автором или ограниченным числом соавторов в рамках одной формы выражения. Современные видеоигры, напротив, включают в себя множество разнородных творческих компонентов: программный код, графику, персонажи, сценарии, пользовательский интерфейс, музыку, звуковые эффекты, игровые механики и пр. [2, с. 338–350], создаются, как правило, большими творческими коллективами, состоящими из десятков или даже сотен программистов, геймдизайнеров, художников, сценаристов, композиторов, актёров и других лиц [3, р. 8–9].

В юридической литературе отмечается, что видеоигры подлежат правовой охране в качестве объектов авторского права, поскольку создаются творческим трудом и выражены в объективной цифровой форме [4, с. 95]. Однако на сегодняшний день в рамках авторского права ещё не выработан единый подход к их квалификации: в одних случаях видеоигры рассматриваются в качестве программ для ЭВМ или баз данных [5, с. 63], в других – как составные объекты, включающие в себя совокупность литературных, музыкальных, сценарных, визуальных, хореографических и иных произведений [6, с. 45], каждое из которых подлежит самостоятельной правовой охране [7,

с. 27]. Существует также мнение о том, что видеоигры являются сложными объектами, в том числе «мультимедийными продуктами» [8, с. 46–55]. Понимание правовой природы видеоигр также существенно различается в зависимости от юрисдикции: в некоторых государствах они могут признаваться аудиовизуальными или кинематографическими произведениями [3, с. 11].

Такое многообразие подходов свидетельствует о сложности правовой природы видеоигр и о необходимости дальнейшего теоретического осмысления этой проблемы. В условиях отсутствия универсального подхода представляется актуальным рассмотреть данную проблему на примере опыта Китайской Народной Республики (далее – Китай, КНР). Выбор правового опыта Китая для проведения настоящего исследования обусловлен следующими обстоятельствами.

Во-первых, Китай в 2024 г. занял первое место в мире по объёму доходов от внутренней видеоигровой индустрии (47 млрд долл. США) и числу активных пользователей видеоигр (701,6 млн чел.)². Эти показатели свидетельствуют о значительной вовлеченности населения в указанную индустрию и о высоком экономическом уровне её развития в этой стране.

Во-вторых, китайские игровые компании сегодня занимают лидирующие позиции на глобальном рынке видеоигр. Так, корпорация Tencent в 2024 г. была признана крупнейшей в мире по объёму выручки, заработав на видеоиграх 24,9 млрд долл. США³. За счёт больших

¹ Гайфуллина Е. Игровая индустрия 2024 в цифрах – обзор от GamesIndustry // App2Top.ru: сайт. 2024. 23 дек. URL: <https://app2top.ru/news/igrovaya-industriya-2024-v-tsifrah-obzor-ot-gamesindustry-226002.html> (дата обращения: 16.04.2025).

² Top countries and markets by video game revenues // Newzoo International: site. URL: <https://newzoo.com/resources/rankings/top-10-countries-by-game-revenues> (дата обращения: 17.04.2025).

³ Top public games companies by revenues // Newzoo International: site. URL: <https://newzoo.com/resources/rankings/top-25->

доходов Tencent инвестирует в ведущие западные игровые компании¹, усиливая с каждым годом своё влияние на экономическое и культурное развитие мировой индустрии видеоигр².

В-третьих, в Китае сегодня остро стоит проблема так называемого «рескининга» онлайн-игр, т. е. создания визуально схожих копий оригинальных игровых проектов [9, с. 295]. Распространение подобной практики привело к значительному увеличению числа судебных споров между разработчиками оригинальных игр и создателями их копий. В отчёте по судебным спорам в сфере нарушений авторских прав на онлайн-игры, опубликованном в апреле 2025 г. китайским издателем Shengqu Games и юридической компанией Red and Blue, отмечается, что в Китае за период с 2014 по 2024 г. было вынесено 156 судебных решений, связанных с нарушением авторских прав на онлайн-игры³.

С учётом вышеизложенного цель настоящего исследования состоит в вы-

явлении правовой природы видеоигр и особенностей их авторско-правовой охраны в Китае.

Методология

В основу проведения исследования положен всеобщий диалектический метод научного познания. Для получения достоверных выводов применялись общенаучные методы анализа, синтеза, индукции и дедукции. В целях изучения проблемы правовой квалификации видеоигр и их творческих компонентов как объектов авторского права использовались системный и сравнительно-правовой методы. Эти методы позволили выявить и оценить подходы китайской судебной практики к решению проблемы авторско-правовой охраны видеоигр и их составных творческих компонентов. Формально-юридический метод использовался для изучения положений действующего законодательства КНР, в частности Закона «Об авторском праве».

Результаты и их обсуждение

Общие положения об охраняемых объектах в авторском праве Китая

В Китае авторское право основано на Законе КНР от 7 сентября 1990 г. (в ред. от 01.06.2021) «Об авторском праве»⁴. Указанный закон принят в целях охраны авторских прав на различные виды произведений (ст. 1). При этом в ст. 3 этого Закона даются разъяснения относительно того, что считать охраняемым произведением. Так, под произведением понимается «результат интеллектуальной деятельности в области литературы, искусства или науки, обладающий свойством оригинальности и выраженный в определенной внешней форме». Помимо

companies-game-revenues (дата обращения: 17.04.2025).

¹ Борисов Д. Как компания Tencent из Китая захватила гейминг. Ей принадлежит почти вся игровая индустрия в мире // iPhones.ru: сайт. 2024. 9 нояб. URL: https://www.iphones.ru/iNotes/ot_plagiata_do_glavnoi_kompanii_kitaya?ysclid=m9twn9gg1141096089 (дата обращения: 17.04.2025).

² Шаоюй Юань. Виртуальный шелковый путь: Tencent использует видеоигры для расширения культурного влияния Китая // За рубежом: сайт. 2025. 11 февр. URL: <https://zarubejom.ru/articles/virtualnyy-shelkovyy-put/> (дата обращения: 17.04.2025).

³ Ванло юси сусун ланьпишу (2014–2024) фабу [Вышла «Синяя книга по судебным разбирательствам в сфере онлайн-игр за 2014 – 2024 гг.»] (на китайском языке; 《网络游戏诉讼蓝皮书 (2014-2024)》发布)

// Китайский интернет-портал о культуре Qianlong.com: сайт. 2025. 22 апр. URL: <https://culture.qianlong.com/2025/0422/8474693.shtml> (дата обращения: 30.04.2025).

⁴ Copyright Law of China (2020) // China Justice Observer: site. URL: <https://www.china-justiceobserver.com/law/x/copyright-law-of-china-20201111> (дата обращения: 19.04.2025).

общей дефиниции, указанная статья содержит примерный перечень охраняемых произведений, к числу которых относятся: 1) письменные произведения; 2) устные произведения; 3) музыкальные, драматические, хореографические и акробатические произведения искусства, а также произведения «*Quyi*»¹; 4) произведения изобразительного искусства и архитектуры; 5) фотографические произведения; 6) аудиовизуальные произведения (до 1 июня 2021 г.: «кинематографические произведения и произведения, созданные способом, аналогичным кинематографическому»²); 7) конструкторские чертежи, проекты изделий, карты и эскизы, модели, иные графические произведения; 8) компьютерное программное обеспечение; 9) другие результаты интеллектуальной деятельности, которые обладают признаками произведения³.

Таким образом, можно отметить, что в Китае видеоигры не выделены законом в качестве самостоятельного объекта авторского права. По этому вопросу нет разъяснений и в Положении о применении Закона об авторском праве, принятом в 2013 г. Государственным советом КНР⁴.

¹ Термин «*Quyi*» обозначает более 300 региональных жанров традиционного китайского устно-исполнительского искусства.

² Бажанов П. Внесены изменения в Закон КНР «Об авторском праве» // CNLegal: блог о законодательстве Китая. 2020. 21 дек. URL: https://cnlegal.ru/china_intellectual_property/china_copyright_law_2020/ (дата обращения 19.04.2025).

³ Copyright Law of China (2020) // China Justice Observer: site. URL: <https://www.chinajusticeobserver.com/law/x/copyright-law-of-china-20201111> (дата обращения: 19.04.2025).

⁴ Чжочзо цюань фа шиши тяоли [Положение о применении Закона КНР «Об авторском праве»] (на китайском языке; 著作权法实施条例) // China Justice Observer: site. URL: <https://www.chinajusticeobserver.com/law/x/implementing-regulations-on-the->

Видеоигра как компьютерное программное обеспечение (компьютерная программа / программа для ЭВМ)

В ст. 3 Закона КНР «Об авторском праве», в том числе в его редакциях 2001 г., 2010 г. и 2020 г., охраняемым объектом авторского права признаётся компьютерное программное обеспечение (компьютерная программа). При этом в ст. 64 этого Закона отмечается, что «Государственный совет КНР обязан принять отдельное положение о мерах по охране компьютерного программного обеспечения»⁵. В результате в 2001 г. этим органом было принято до сих пор действующее «Положение об охране компьютерного программного обеспечения»⁶.

Проанализировав в 2013 г. указанное положение в целях выявления правовой природы видеоигр и их авторско-правовой охраны в китайском национальном правовом порядке, исследователи Всемирной организации интеллектуальной собственности (далее – ВОИС) пришли к выводу о том, что понятие «компьютерное программное обеспечение» в данном подзаконном акте определяется широко и включает в себя все типы компьютерных программ, а также сопутствующую к ним документацию [3, с. 28]. По данному вопросу ими также было проанализировано Положение о временных мерах по управлению онлайн-играми⁶, согласно которому онлайн-игры

copyright-law-20130130/chn (дата обращения: 20.04.2025).

⁵ Цзисуаньцзи жуанцзянь баоху тяоли [Положение об охране компьютерного программного обеспечения] (на китайском языке; 计算机软件保护条例) // China Justice Observer: site. URL: <https://www.chinajusticeobserver.com/law/x/regulations-on-the-protection-of-computer-software-20130130/chn> (дата обращения: 20.04.2025).

⁶ Указанное положение принято в 2010 г., изменено в 2017 г., отменено в 2019 г. Об этом подробнее см.: Цай Жунвэй. Су пин

признавались в Китае «игровыми продуктами и услугами, состоящими из программного обеспечения и информационных данных, поставляемых пользователям через сеть Интернет или сети мобильной связи»¹.

С учётом проведенного анализа эксперты ВОИС пришли к выводу, что видеоигры в Китае можно рассматривать как разновидность компьютерного программного обеспечения [3, с. 28]. При таком подходе, как отметили исследователи, согласно ст. 10 Положения об охране компьютерного программного обеспечения, ст. 11, 13 Закона КНР «Об авторском праве» (в ред. 2010 г.), авторские права на видеоигру должны возникать у физического лица – разработчика компьютерной программы [3, с. 28]. Если над созданием видеоигры трудятся не только программисты, но и представители других творческих профессий (к примеру, дизайнеры, сценаристы, композиторы, художники), они могут быть признаны её соавторами [3, с. 28–29]. Если видеоигра создаётся по поручению и в соответствии с намерениями юридического лица или иной организации, исключительные имущественные права на неё возникают у этих лиц, а непосредственные авторы видеоигры в таком случае сохраняют право на указание своего авторства (к примеру, в её титрах) и на получение вознагражде-

ния за создание служебного произведения [3, с. 29–30].

Таким образом, в Китае (по состоянию на 2013 г.) правовая природа видеоигр и вопросы их авторско-правовой охраны рассматривались преимущественно в рамках норм, регулирующих такой объект авторского права, как компьютерное программное обеспечение. Соответствующее правовое регулирование с тех пор не претерпело существенных изменений. Положение об охране компьютерного программного обеспечения продолжает действовать. В то же время в 2019 г. было отменено Положение о временных мерах по управлению онлайн-играми, согласно которому онлайн-игры считались цифровыми продуктами, состоящими в том числе из программного обеспечения². При этом последние изменения, внесенные в 2020 г. в Закон КНР «Об авторском праве», как уже отмечалось, не выделили видеоигры в отдельную категорию охраняемых объектов.

На основании вышеизложенного в отечественной юридической литературе отмечается, что в Китае видеоигры рассматриваются как разновидность компьютерных программ [10, с. 60], причём на данный подход исследователи ссылаются и в актуальных научных публикациях [11, с. 81].

Однако такое мнение не в полной мере отражает современное состояние проблемы в Китае. На это обращают внимание китайские исследователи из Шанхайского университета «Цзяотун», отмечая, что «формально видеоигры по

Ванло юси гуаньли баньфа [Краткий обзор «Мер по управлению онлайн-играми»] (на китайском языке; 速评 «网络游戏管理办法») // Юридическая фирма «Чжун Лунь»: сайт. 25 дек. 2023. URL: <https://www.zhonglun.com/research/articles/15986.html> (дата обращения: 20.04.2025).

¹ Ванло юси гуаньли чжаньсин баньфа [Положение о временных мерах по управлению онлайн-играми] (на китайском языке; 网络游戏管理暂行办法) // Правительство КНР: сайт. URL: https://www.gov.cn/gongbao/content/2010/content_1730704.htm (дата обращения 20.04.2025).

² Однако с 2023 г. рассматривается вопрос о принятии нового подобного положения. Об этом см.: Цай Жунвэй. Су пин Ванло юси гуаньли баньфа [Краткий обзор «Мер по управлению онлайн-играми»] (на китайском языке; 速评 «网络游戏管理办法») // Юридическая фирма «Чжун Лунь»: сайт. 25 дек. 2023. URL: <https://www.zhonglun.com/research/articles/15986.html> (дата обращения: 20.04.2025).

своей природе могут быть отнесены к категории компьютерного программного обеспечения, но в Китае правообладатели редко предъявляют иски о нарушении авторских прав, основанные на защите их программного кода» [12, с. 382].

Представляется, что причины такой тенденции связаны, прежде всего, с характером самих судебных споров в китайской индустрии видеоигр: преимущественно они возникают по поводу «рескининга» онлайн-игр, т. е. незаконного копирования их аудиовизуальных компонентов [12, с. 383]. Кроме того, правообладатели в Китае сегодня в большей степени заинтересованы в охране аудиовизуальной части своих игр как эстетически привлекательной и непосредственно воспринимаемой игроками [12, с. 383]. Дополнительные сложности вызывают особенности доказывания: в делах о защите авторских прав на компьютерную программу истец и ответчик вынуждены раскрывать суду и экспертам исходный код своих игр в целях проведения его сравнения, что создает серьезные риски утраты коммерческой тайны [12, с. 383], в результате чего правообладатели в Китае предпочитают избегать подачи подобных исков. Так, в приведенном ранее отчете о нарушениях авторских прав на онлайн-игры отмечается, что за период с 2014 по 2024 г. в Китае было выявлено только пять подобных случаев, когда правообладатели защищали авторские права на видеоигры как на разновидность компьютерных программ¹.

Таким образом, видеоигры в Китае могут квалифицироваться в качестве компьютерных программ. Однако подоб-

ный подход ограничен в своих возможностях, поскольку обеспечивает охрану лишь функциональной (технической) части видеоигры, не затрагивая её визуальные, звуковые, текстовые и иные творческие компоненты. В связи с этим, как отмечают исследователи Шанхайского университета «Цзяотун», китайские суды в рамках конкретных споров были вынуждены выйти за рамки традиционной квалификации и определить правовую природу аудиовизуальных компонентов видеоигр путём их соотнесения с другими категориями охраняемых произведений, предусмотренных в ст. 3 Закона КНР «Об авторском праве» [12, с. 383].

Видеоигра как совокупность самостоятельных охраняемых произведений

В своей работе исследователи Шанхайского университета «Цзяотун» отмечают, что современные видеоигры, как правило, представляют собой совокупность различных компонентов, т. е. состоят из компьютерных программ, игровых правил, сюжетных линий, карт локаций, персонажей, музыки, кат-сцен и т. д. [12, с. 383] Поэтому в условиях распространения практики «рескининга» видеоигр китайские суды были вынуждены предоставить правообладателям «компонентную» (в нашем понимании и переводе) авторско-правовую защиту видеоигр, рассматривая каждый их творческий компонент как самостоятельное охраняемое произведение [12, с. 383].

Одним из первых случаев, в которых был применён данный подход, стало дело, связанное с карточной онлайн-игрой «Hearthstone». Фабула этого дела такова: в 2013 г. китайская компания Unico выпустила игру «Legend of Crouching Dragon», повторявшую игровые механики, визуальное и текстовое оформление игры «Hearthstone»². В январе 2014 г.

¹ Ванло юси сусун ланьпишу (2014–2024) фабу [Вышла «Синяя книга по судебным разбирательствам в сфере онлайн-игр за 2014 – 2024 гг.»] (на китайском языке; 《网络游戏诉讼蓝皮书 (2014-2024)》发布) // Qianlong.com: site. 2025. April. 22. URL: <https://culture.qianlong.com/2025/0422/8474693.shtml> (дата обращения: 30.04.2025).

² Jun Yang, Xiaobo He. Protection for online games under the general provision of the anti-unfair competition law - commentary on the Unfair Competition Dispute «Hearthstone v.

правообладатель этой игры (американская компания Blizzard Entertainment – истец) и её оператор на территории Китая (компания NetEase – соистец) обратились в Первый промежуточный народный суд г. Шанхая с иском о нарушении авторских прав, в котором указали, что Unico незаконно заимствовала для своей игры из игры «Hearthstone»: логотипы; визуальное оформление интерфейса; дизайн игровых карт; текстовые описания игровых карт и их колод; видеоролики и анимационные эффекты, сопровождающие открытие «карточного магазина» и «пакетов с наборами карт» [12, с. 384].

Рассматривая это дело, суд на основании ст. 3 Закона КНР «Об авторском праве» квалифицировал спорные объекты следующим образом: логотипы игры «Hearthstone», игровой интерфейс и дизайн игровых карт как произведения изобразительного искусства; текстовые описания игровых карт и их колод как литературные произведения; видеоролики и анимационные эффекты открытия карточного магазина и пакетов с наборами карт как кинематографические произведения [12, с. 384–385]. Однако в результате сравнения этих двух игр и их спорных объектов суд установил нарушение исключительных прав истцов только в части незаконного воспроизведения в игре «Legend of Crouching Dragon»: логотипов; анимационных эффектов и видеороликов из игры «Hearthstone», признав остальные спорные объекты, используемые ответчиком, не нарушающими права истцов [12, с. 384–385]. Тем не менее по этому делу суд обязал компанию Unico выплатить в пользу Blizzard Entertainment и NetEase компенсацию в размере 10 млн юаней за имеющиеся нарушения и прекратить рас-

пространение игры «Legend of Crouching Dragon»¹.

Подобный «компонентный» подход к защите авторских прав на видеоигру был использован той же компанией Blizzard Entertainment в 2015 г. в деле о незаконном заимствовании визуальных объектов из принадлежащей ей онлайн-игры «World of Warcraft» в игре «Everyone WarCraft», разработанной китайской компанией Chengdu Qiyou и управляемой компанией Fenbo Times (далее – ответчики)². В рамках этого дела Суд по интеллектуальным правам провинции Гуанчжоу признал дизайн семи монстров и восемнадцати игровых персонажей из игры «World of Warcraft» произведениями изобразительного искусства и установил, что ответчики, используя эти произведения в своей игре «Everyone WarCraft» без согласия правообладателя (Blizzard), нарушили его исключительное право на воспроизведение указанных объектов. По результатам рассмотрения этого дела суд обязал ответчиков прекратить распространение игры «Everyone WarCraft» и присудил в пользу истца компенсацию в размере 6 млн юаней³.

В рамках «компонентного» подхода к защите авторских прав на видеоигру показательным также является следующее

¹ Eric Jou. Blizzard wins copyright lawsuit against chinese hearthstone clone // Kotaku: site. 2014. November 10. URL: <https://kotaku.com/blizzard-wins-copyright-lawsuit-against-chinese-hearthstone-1656745617> (дата обращения: 22.04.2025).

² См.: Blizzard Entertainment Inc. and Shanghai EaseNet Network Technology Development Co., Ltd. V. Chengdu Qiyou Technology Co., Ltd. ET AL. (2015) // WIPO: site. URL: <https://www.wipo.int/wipolex/en/text/578667> (дата обращения: 22.04.2025).

³ Blizzard Entertainment succeeds in infringement lawsuit against World of Warcraft // Hong Fang Law: site. 2016. September 21. URL: <https://www.hongfanglaw.com/en/news/blizzard-entertainment-succeeds-in-infringement-lawsuit-against-world-of-warcraft/> (дата обращения: 22.04.2025).

legend of crouching dragon» // Watson and Band: site. 2015. October 16. URL: http://www.watson-band.com/en/pubDetail_en.htm?item.id=9a154cddf9ad44cab07c1172d6fafba7 (дата обращения: 22.04.2025).

судебное дело о незаконном заимствовании карт игровых уровней. В 2017 г. китайская корпорация Tencent, являющаяся в Китае оператором южнокорейского онлайн-шутера CrossFire, предъявила иск к семи компаниям, обвинив их в копировании шести карт из игры «CrossFire» в игре «Crisis Action»¹. Суд первой инстанции согласился с тем, что все шесть игровых карт воспроизведены в игре «Crisis Action» незаконно, и присудил корпорации Tencent компенсацию в размере 45,2 млн юаней за указанное нарушение. Однако в декабре 2021 г. Верховный народный суд провинции Гуандун отменил это решение и постановил новое, в котором отметил, что по аналогии с картами реального мира игровые карты, будучи пространственным отражением виртуального мира, т. е. игрового уровня, могут быть отнесены к графическим произведениям (Согласно п. 7 ст. 3 Закона КНР «Об авторском праве»), поскольку соответствуют их критериям². После чего, сравнив в этом деле спорные игровые карты, суд установил, что ответчики незаконно воспроизвели в своей игре «Crisis Action» в качестве графических произведений лишь четыре из шести оригинальных карт игры «CrossFire», в связи с чем сумма компенсации, присужденная корпорации Tencent, была снижена до 25 млн юаней.

Таким образом, в правоприменительной практике Китая по делам о нарушении авторских прав на видеоигры сформировался в том числе «компонент-

ный» подход, основанный на квалификации отдельных составных творческих компонентов видеоигр в качестве самостоятельных охраняемых произведений.

В целях унификации подобной судебной практики ещё в 2020 г. Верховный суд провинции Гуандун издал специальные разъяснения по рассмотрению споров, связанных с интеллектуальной собственностью в сфере онлайн-игр, где подтвердил состоятельность данного подхода к охране видеоигр и указал, что при рассмотрении требований правообладателя о нарушении авторских прав необходимо индивидуально оценивать каждый компонент видеоигры, соотнося его с конкретной категорией охраняемых произведений, предусмотренных ст. 3 Закона КНР «Об авторском праве», в рамках которого можно признать: 1) литературными произведениями – описания игровых персонажей, их характеристик, навыков и оружия, а также правила игры и её сюжет; 2) произведениями изобразительного искусства – изображения игровых персонажей, оружия, виртуальных предметов, иконки и логотипы игры, карты и игровые сцены; 3) музыкальными произведениями – фоновую музыку, основной саундтрек игры, звуковые эффекты; 4) аудиовизуальными произведениями – внутриигровые видеоролики и анимации³.

Несмотря на то, что указанные разъяснения подлежат обязательному применению только в «игровых делах», рас-

¹ The first game map copyright infringement case: Tencent was awarded \$3.9 mln. // China IP Today: site. 2022. March 29. URL: <https://www.chinaiptoday.com/post.html?id=1778> (дата обращения: 22.04.2025).

² A. Wininger. Guangdong higher people's court rules for Tencent in China's first game map copyright case // National Law Review: site. 2021. December 8. URL: <https://natlawreview.com/article/guangdong-higher-peoples-court-rules-tencent-china-s-first-game-map-copyright-case> (дата обращения: 22.04.2025).

³ См.: Гуань юй ванло юси чжиши чанцюань миньши цзюфэнь аныцзянь де шэньпан чжийнь [Разъяснения Верховного суда провинции Гуандун по рассмотрению споров, связанных с интеллектуальной собственностью в сфере онлайн-игр] (на китайском языке; 关于网络游戏知识产权民事纠纷案件的审判指引) // Верховный суд провинции Гуандун: офиц. сайт. URL: http://www.gdcourts.gov.cn/gsxx/quanweifabu/guifanwenjian/content/mpost_1046318.html (дата обращения: 22.04.2025).

смаатриваемых судами провинции Гуандун, китайские юристы предполагают, что они могут быть ориентиром и для других судов, рассматривающих аналогичные дела¹.

Видеоигра как квазикинематографическое / аудиовизуальное произведение

В китайской судебной практике наряду с «компонентным» подходом сформировался и другой подход, основанный на квалификации аудиовизуального содержания видеоигры в качестве единого произведения. В рамках этого подхода до 1 июня 2021 г.² китайские суды рассматривали «общее динамическое визуальное отображение видеоигры на экране»³ как «кинематографическое произведение или произведение, созданное способом, аналогичным кинематографическому», а после указанной даты – как «аудиовизуальное произведение» в соответствии с новой редакцией Закона «Об авторском праве». Развитие этой правовой позиции во многом связано с тем, что на практике появились случаи нарушения авторских прав, состоящие в полном или существенном копировании аудиовизуального содержания видеоигр. Это побудило правообладателей обращаться за защитой не отдельных творческих компонентов своих игр, а их «общего дина-

мического визуального отображения на экране».

Показательным в этом отношении является судебный спор, возникший в 2014 г. между компанией Zhuangyou – китайским оператором южнокорейской онлайн-игры «Miracle MU» (истец по делу) и компаниями Shuoxing и Weidong (ответчики по делу), разработавшими и запустившими в Китае онлайн-игру «Miracle Myth». Основанием для иска в этом споре стал плагиат со стороны ответчиков, выразившийся в практически полном копировании в их игре «Miracle Myth» графики, персонажей, названий карт, сцен и сюжетных линий из игры истца «Miracle MU»⁴.

Шанхайский народный суд нового района Пудун (первая инстанция), рассмотрев это дело в 2016 г., признал, что указанные компоненты игры «Miracle MU» обладают оригинальностью и внешней формой выражения, что позволяет защищать их нормами авторского права. При этом игровые карты, персонажи, монстры, сцены и сюжетные линии в этой игре, как посчитал суд, не только оригинальны, но и объединены в уникальное целое – в саму игру, что позволяет осуществлять их защиту как единого произведения. Сама видеоигра «Miracle MU», по мнению суда, как единое произведение представляет собой непрерывную последовательность динамически

¹ См.: Guangdong High Court released trial guidelines for online game-related IP disputes // Lexology: site. 2020. May 19. URL: <https://www.lexology.com/library/detail.aspx?g=81e16b28-619e-430e-beaf-18275fca9fc5> (дата обращения: 24.04.2025).

² Дата вступления в силу поправок в Закон КНР «Об авторском праве», принятых в 2020 г.

³ Авторский перевод конструкции «Overall Game Screen» (буквально – общий игровой экран), используемой в статье упомянутых китайских исследователей университета «Цзяотун» и в других публикациях на английском языке из списка литературы, а также конструкции 游戏画面 (буквально – игровой экран), которая использовалась в решениях китайских судов.

⁴ См.: Фэн Фэй. 500 万 元 赔 偿 额 再 创 新 高 · 国内 首 例 将 网 络 游 戏 整 体 画 面 认 定 为 “ 类 电 影 作 品 ” 案 一 审 判 决 // Новости интеллектуальной собственности Китая: сайт. 2016. 13 мая. URL: <https://www.ciplawyer.cn/articles/122611.html> (дата обращения: 24.04.2025).

меняющихся изображений на экране, воспроизводимых действиями игроков, но в пределах изначального творческого замысла разработчиков игры, тем самым форма её выражения и способ воспроизведения аналогичны кинематографическому¹.

На основании изложенного и п. 6 ст. 3 Закона КНР «Об авторском праве» (в ред. 2010 г.), п. 11 ст. 4 Положения о применении указанного закона (в ред. 2013 г.) суд признал игру «Miracle MU» «произведением, созданным способом, аналогичным кинематографическому» (в понимании китайских правоведов – «квазикинематографическим произведением» или «квазифильмом»¹). Сравнив между собой две указанные игры, суд также установил, что графическое исполнение игры «Miracle Myth» полностью аналогично игре истца «Miracle MU», тем самым в действиях ответчиков имеется нарушение прав истца на воспроизведение и адаптацию (в отечественном понимании – переработку) указанной онлайн-игры как «квазикинематографического произведения», в результате чего истцу была присуждена компенсация в размере 5,1 млн юаней.

В 2017 г. Шанхайский суд по интеллектуальным правам (апелляционная инстанция) поддержал правовую позицию суда первой инстанции по этому делу, дополнительно обратив внимание на то,

¹ См.: Фэн Фэй. 500 ван юань пэйчан э цай чуан синь гао, го-нэй шоу ли цзян ванло юси чжэнтхи хуамянь жэньдин вэй «лэй дяньин цзоцзюнь» ань и шэнь паньцзюэ [5 млн юаней компенсации – новый рекорд: первое в Китае решение суда о признании общего визуального ряда онлайн-игры «произведением, похожим на фильм»] (на китайском языке; 500万元赔偿额再创新高·国内首例将网络游戏整体画面认定为“类电影作品”案一审判决) // Новости интеллектуальной собственности Китая: сайт. 2016. 13 мая. URL: <https://www.ciplawyer.cn/articles/122611.html> (дата обращения: 24.04.2025).

что, хотя видеоигры и отличаются от традиционных фильмов наличием интерактивности, это не исключает их квалификацию как «квазикинематографических произведений», поскольку игровая графика на экране, подобно фильмам, формируется из непрерывной последовательности изображений, которые возникают и изменяются в зависимости от действий игрока, однако полностью в рамках изначального замысла разработчиков игры².

Продолжением аналогичной судебной практики стало дело о плагиате игры «Tai Chi Panda», рассмотренное в 2018 г. Народным судом промежуточной инстанции г. Сучжоу (первая инстанция), а затем в 2019 г. Высшим народным судом провинции Цзянсу (апелляционная инстанция)³. В рамках этого дела правооб-

² См.: Лу Фэньюй, Цинь Тяньнин. Ванло юси чжэнтхи хуамянь гоу чэн «лэй дяньин цзоцзюнь» де жэньдин – пин Шоусин гунсы дэн юй Чжуаню гунсы дэн чжочзо цюань циньцюань цзи бу чжэндан цзинчжэн цзюфэнь шансу ань [Является ли общий визуальный ряд онлайн-игры «произведением, подобным фильму»: комментарий к апелляционному делу о нарушении авторских прав и недобросовестной конкуренции в споре между компаниями Shuoxing, Zhuangyou и др.] (на китайском языке; 《网络游戏整体画面构成“类电影作品”的认定 – 评硕星公司等与壮游公司等著作权侵权及不正当竞争纠纷

上诉案》) // Шанхайский суд по интеллектуальным правам: офиц. сайт. 2017. 15 нояб. URL: <https://www.shzcfy.gov.cn/detail.jhtml?id=10010132> (дата обращения: 24.04.2025).

³ Цзянсу шэн гаоцзи жэньминь фаяюань миньши паньцзюэ шу 1054 2019-12-31 [Решение Верховного народного суда провинции Цзянсу №1054 от 31.12.2019 г. по делу компании Suzhou Snail (правообладателя игры Tai Chi Panda) против компаний Chengdu Tianxiang и Beijing iQiyi (разработчика и оператора игры Hua Qian Gu)] (на китайском языке; 江苏省高级人民法院 民事判决书 1054, 2019-12-31) // База китайских судебных решений по спорам об интеллектуальной

ладатель игры «Tai Chi Panda» (истец по делу) утверждал, что ответчики, разработавшие и управляющие онлайн-игрой «Hua Qian Gu», незаконно заимствовали из его игры оригинальное графическое оформление, пользовательский интерфейс, игровые механики, тем самым нарушили его авторские права на эту видеоигру. В свою очередь, ответчики настаивали на том, что авторские права истца они не нарушали, поскольку: а) видеоигры в Китае не признаны самостоятельной категорией охраняемых произведений; б) графическое оформление, интерфейс и игровые механики, используемые в игре истца, являются техническими решениями и идеями, которые китайским законодательством не охраняются. Народный суд промежуточной инстанции г. Сучжоу отклонил указанные доводы и согласился с истцом в том, что авторские права на его видеоигру были нарушены действиями ответчиков. Своё решение суд аргументировал следующим образом¹.

Во-первых, произведение в рамках Закона КНР «Об авторском праве» подлежит охране, если оно оригинально, имеет внешнюю форму выражения, относится к сфере литературы, науки или искусства (ст. 3 этого Закона). Видеоигра «Tai Chi Panda» можно отнести к произведениям в области искусства, поскольку она имеет красочный дизайн, насыщенный игровой процесс и эстетически привлекательна для игроков. Указанная видеоигра также имеет оригинальные творческие компоненты: графический интерфейс, сюжет, игровые уровни и правила игры, созданные с использованием зна-

чительного интеллектуального вклада команды разработчиков. При этом любая видеоигра состоит из двух основных частей: статической совокупности программного кода и информационных данных, а также «общего динамического визуального отображения на экране». Каждая из этих частей может быть признана внешней формой выражения видеоигры как произведения. Однако в связи с характером нарушения в рамках этого дела внешней формой выражения игры «Tai Chi Panda» признаётся её «общее динамическое визуальное отображение на экране». Таким образом, видеоигра «Tai Chi Panda» соответствует общим критериям охраноспособности произведений.

Во-вторых, признав видеоигру «Tai Chi Panda» соответствующей общим критериям охраноспособности, суд соотнес её с такой категорией объектов авторского права, как «кинематографические произведения и произведения, созданные способом, аналогичным кинематографическому» (согласно п. 6 ст. 3 Закона КНР «Об авторском праве» (в ред. 2010 г.))², отметив при этом, что, согласно п. 11 ст. 4 Положения о применении закона об авторском праве КНР, под ними понимают «произведения, зафиксированные на определённых материальных носителях, состоящие из серии изображений (со звуком или без него) и воспроизводимые с помощью соответствующих технических устройств либо передаваемые иными способами»³. Видеоигра «Tai Chi Panda»

собственности: сайт. URL: <https://m.iphouse.cn/verdict/show/id/1126527.html?code=l2ywY2pna5aUaA==> (дата обращения: 25.04.2025).

¹ В решении Верховного народного суда провинции Цзянсу подробно описывается правовая позиция суда первой инстанции по этому делу. Также подробный правовой анализ этого дела на английском языке имеется в работе [9].

² Бизнес в Китае: информационно-аналитический портал. URL: <https://asia-business.ru/law/law3/copyright/> (дата обращения: 20.04.2024).

³ Чжочзо цюань фа шиши тяоли [Положение о применении Закона КНР «Об авторском праве»] (на китайском языке; 著作权法实施条例) // China Justice Observer: site. URL: <https://www.chinajusticeobserver.com/law/x/implementing-regulations-on-the-copyright-law-20130130/chn> (дата обращения: 20.04.2025).

соответствует этому определению, поскольку игроки напрямую воспринимают лишь её аудиовизуальную составляющую, подобно тому, как зритель воспринимает фильм в процессе его воспроизведения на экране. Кроме того, в большинстве случаев у видеоигр есть сюжет, в том числе и у игры «Tai Chi Panda», что ещё больше сближает её с кинофильмами, отличительным признаком которых является наличие сюжета (сценария). Также видеоигры, подобно фильмам, состоят из непрерывной последовательности динамически меняющихся изображений со звуком или без него, воспроизводимых на экране действиями игроков в ходе игрового процесса, но в пределах изначального творческого замысла разработчиков игры.

На основании изложенного Народный суд промежуточной инстанции г. Сучжоу признал видеоигру «Tai Chi Panda» произведением, созданным способом, аналогичным кинематографическому («квазикинематографическим произведением»). В своём решении суд также отметил, что ответчики, использовав оригинальное графическое оформление, интерфейс и игровые механики игры «Tai Chi Panda», незаконно переработав их для создания своей игры «Hua Qian Gu», допустили нарушение авторских прав истца на воспроизведение и адаптацию (переработку) указанного «квазикинематографического произведения» (п. 14 ст. 4 и ст. 12 Закона КНР «Об авторском праве»), в результате чего в пользу истца была взыскана компенсация в размере 30 млн юаней.

Верховный народный суд провинции Цзянсу, рассмотрев в 2019 г. это дело в апелляционной инстанции, оставил решение Народного суда промежуточной инстанции г. Сучжоу без изменения, согласившись с квалификацией видеоигры «Tai Chi Panda» как «квазикинематогра-

фического произведения» и размером компенсации, присужденной истцу¹.

Таким образом, анализ китайской судебной практики показывает, что аудиовизуальное содержание видеоигры (её «общее динамическое визуальное отображение на экране») может квалифицироваться как единое «квазикинематографическое произведение».

Однако с 1 июня 2021 г. в Законе об авторском праве КНР категория «кинематографических произведений или произведений, созданных с использованием способов, аналогичных кинематографическому» была заменена на категорию «аудиовизуальные произведения»². Обобщив судебную практику ещё до вступления в силу законодательных изменений, Верховный народный суд провинции Гуандун в 2020 г. в своих разъяснениях отметил, что видеоигра может быть признана аудиовизуальным произведением, если соответствует следующим критериям: а) её составные творческие аудиовизуальные компоненты достаточно оригинальны; б) могут быть воспроизведены с помощью технических устройств; в) отображаются на экране в качестве непрерывной динамической последова-

¹ Цзянсу шэн гаоцзи жэньминь фаяюань миньши паньцзюэ шу 1054 2019-12-31 [Решение Верховного народного суда провинции Цзянсу №1054 от 31.12.2019 г. по делу компании Suzhou Snail (правообладателя игры Tai Chi Panda) против компаний Chengdu Tianxiang и Beijing iQiyi (разработчика и оператора игры Hua Qian Gu)] (на китайском языке; 江苏省高级人民法院 民事判决书 1054, 2019-12-31) // База китайских судебных решений по спорам об интеллектуальной собственности: сайт. URL: <https://m.iphouse.cn/verdict/show/id/1126527.html?code=l2ywY2pna5aUaA>== (дата обращения: 25.04.2025).

² Бажанов П. Внесены изменения в Закон КНР «Об авторском праве» // CNLegal.ru: блог о законодательстве Китая. URL: https://cnlegal.ru/china_intellectual_property/china_copyright_law_2020/ (дата обращения 25.04.2025).

тельности изображений, возникающих в процессе управления игрой пользователем, однако по заранее заданным разрабатчиком игры правилам¹.

На основании изложенного китайские исследователи Шанхайского университета «Цзяотун» отмечают, что, исходя из сформировавшейся судебной практики, после 1 июня 2021 г. «общее динамическое визуальное отображение видеоигры на экране» стало рассматриваться в Китае как аудиовизуальное произведение [12, с. 387], в том числе подобная правовая квалификация была использована в 2021 г. Третьим промежуточным народным судом г. Шанхая в деле о нарушении авторских прав на игру «Legend of Mir» [12, с. 387]. В связи с чем нельзя не отметить, что в приведённом отчёте о нарушении в Китае авторских прав на онлайн-игры констатировалось, что за период с 2014 по 2024 г. китайские суды признавали видеоигры (онлайн-игры) «квазикинематографическими» или «аудиовизуальными произведениями» в тридцати двух случаях², что, по нашему мнению, свидетельствует о сформировавшейся в этой стране устойчивой су-

дебной практике по возможной квалификации видеоигр в качестве такого рода произведений.

Проведённый анализ показал, что в китайском законодательстве об авторском праве видеоигры не закреплены в качестве самостоятельного объекта охраны. Вместе с тем современное состояние видеоигр уже не позволяет рассматривать их исключительно как разновидность компьютерных программ, поэтому правоприменительная практика Китая была вынуждена искать новые подходы к пониманию правовой природы видеоигр и защите авторских прав на эти объекты.

Первоначально судебная практика Китая пошла по пути предоставления правообладателям так называемой «компонентной» авторско-правовой защиты, при которой каждый творческий компонент видеоигры квалифицируется отдельно в рамках предусмотренных законом категорий охраняемых произведений.

С одной стороны, указанный подход позволяет обеспечить охрану практически всех ключевых творческих компонентов видеоигры как традиционных объектов авторского права, что существенно упрощает решение следующих теоретических вопросов: во-первых, об авторстве, поскольку при таком подходе каждый отдельный составной творческий компонент игры (произведение, входящее в неё) имеет своего конкретного автора; во-вторых, о передаче исключительных прав от авторов к организатору создания видеоигры (игровой студии или издателю) путём признания созданных произведений служебными либо через заключение различного рода договоров (авторского заказа, лицензионных, об отчуждении исключительного права).

С другой стороны, на практике всегда существует риск того, что конкретный творческий компонент видеоигры, рассмотренный судом в отрыве от неё, может быть не признан самостоятельным охраняемым произведением. На данный

¹ См.: Гуань юй ванло юси чжиши чанцюань миньши цзюфэнь аныцзянь де шэньпан чжйнь [Разъяснения Верховного суда провинции Гуандун по рассмотрению споров, связанных с интеллектуальной собственностью в сфере онлайн-игр] (на китайском языке; 关于网络游戏知识产权民事纠纷案件的审判指引) // Верховный суд провинции Гуандун: офиц. сайт. URL: http://www.gdcourts.gov.cn/gsxx/quanweifabu/guifanwenjian/content/mpost_1046318.html (дата обращения: 22.04.2025).

² Ванло юси сусун ланьпишу (2014–2024) фабу [Вышла «Синяя книга по судебным разбирательствам в сфере онлайн-игр за 2014–2024 гг.»] (на китайском языке; 《网络游戏诉讼蓝皮书 (2014-2024)》

发布) // Qianlong.com: site. 2025. April. 22. URL: <https://culture.qianlong.com/2025/0422/8474693.shtml> (дата обращения: 30.04.2025).

риск указывают и китайские исследователи [12, с. 388]. При этом именно недобросовестные разработчики, занимающиеся «рескинингом» видеоигр, сегодня заинтересованы в том, чтобы отдельным творческим компонентам из игр конкурентов не предоставлялась авторско-правовая охрана, а их копирование не влекло за собой юридической ответственности за нарушение авторских прав.

По этой причине в судебной практике Китая получил развитие альтернативный подход, предполагающий признание видеоигр «квазикинематографическими», а после внесения изменений в законодательство – аудиовизуальными произведениями. В рамках данного подхода китайские правообладатели стремятся получить комплексную правовую охрану аудиовизуальной части своих видеоигр, которая, как считают суды, может представлять собой «непрерывную последовательность динамически меняющихся изображений на экране, воспроизводимых действиями игроков, но в пределах изначального творческого замысла разработчиков игры».

С одной стороны, такой подход обеспечивает комплексную правовую охрану аудиовизуальной части игры в свете того, что на практике (причём не только в Китае [13]) появились случаи нарушения авторских прав, состоящие в полном или частичном копировании аудиовизуального содержания видеоигр. В рамках данного подхода довольно понятно решаются и теоретические вопросы о возникновении авторских и передаче исключительных прав на видеоигру как на аудиовизуальное произведение. К примеру, в соответствии со ст. 17 Закона КНР «Об авторском праве», исключительные права на такие произведения возникают у продюсера (лица, организовавшего создание произведения), а авторские права непосредственно возникают у сценаристов, режиссёров, операторов, авторов текста песен и других лиц –

создателей этого произведения¹, т. е. в Китае предусмотрен открытый перечень авторов аудиовизуальных произведений, поэтому на практике его возможно толковать с учётом особенностей процесса создания видеоигр. В таком случае все авторы видеоигры как аудиовизуального произведения, согласно этой статье, имеют право на указание своего авторства и право на вознаграждение в соответствии с заключёнными с продюсером договорами¹.

С другой стороны, в ходе формирования в Китае подобной судебной практики отмечалось, что квалификация «общего динамического визуального отображения видеоигры на экране» в качестве «квазикинематографического» или аудиовизуального произведения является мерой, которая не должна приводить к распространению правовой охраны на все без исключения составные компоненты видеоигр. Тем не менее китайские правообладатели, добиваясь от судов признания видеоигр подобного рода произведениями, начали стремиться к получению одновременной защиты не только аудиовизуальной части своих игр, но и их правил и игровых механик, которые традиционно рассматривались как «идеи», не подлежащие правовой охране, однако теперь такой подход в судебной практике Китая поставлен под сомнение².

Более того, квалификация видеоигр в качестве «квазикинематографических» или аудиовизуальных произведений, на

¹ Copyright Law of China (2020) // China Justice Observer: site. URL: <https://www.china-justiceobserver.com/law/x/copyright-law-of-china-20201111> (дата обращения: 19.04.2025).

² Об этом см.: Чжан Вэйцзюнь. Дяньцзы юси гуйцзэ цзо вэй «ци та цзоцзюнь» баоху де уцуй [Размышления о защите правил видеоигр в Китае] (на китайском языке; 电子游戏规则作为“其他作品”保护的误区) // Новости интеллектуальной собственности Китая: сайт. 2024. September 26. URL: <https://www.ciplawyer.cn/articles/154648.html> (дата обращения: 07.05.2025).

наш взгляд, опирается на расширительное толкование соответствующих категорий. Видеоигры в Китае признаются такого рода произведениями за счёт того, что игроки, подобно зрителям фильмов, воспринимают на экране динамически меняющиеся изображения со звуком или без него. При этом китайские судьи подчеркивают, что данные изображения возникают на экране в результате действий игроков, однако в рамках изначального творческого замысла разработчиков игры. Тем не менее нельзя не отметить, что не во всех играх действия игроков строго соответствуют творческому замыслу разработчиков, особенно если игра предоставляет игроку большую свободу действий, имеет открытый виртуальный мир и даёт возможность отклоняться от заранее спланированного сценария или даже игнорировать его. Это существенно отличает видеоигры от кинофильмов или иных подобных аудиовизуальных произведений, где зрители никак не влияют на процесс создания и воспроизведения изображений, а все кадры, появляющиеся на экране, всегда являются результатом творческого замысла их авторов.

В процессе формирования подобной судебной практики большие вопросы у китайских исследователей вызывал и способ создания указанных выше произведений. Отмечалось, что «киносъёмка» традиционно является основным способом создания кинофильмов и иных подобных аудиовизуальных произведений, тогда как процесс разработки видеоигр гораздо сложнее [9, с. 337]. С этим следует согласиться, поскольку указанный способ в процессе создания видеоигр используется лишь для захвата движений реальных актёров с помощью технологии «motion capture» в целях создания катсцен, анимации персонажей и других внутриигровых объектов. В остальном же производство видеоигр включает в себя программирование, 2D- и 3D-моделирование, работу над физикой игрового мира, запись и обработку звуковых эф-

фектов, создание музыкального сопровождения, озвучивание персонажей, разработку нарративного дизайна, сюжетов и диалогов, проектирование уровней и игровых механик и другие виды творческой деятельности.

Поэтому в связи с изложенным нельзя не отметить, что подобная квалификация видеоигр в качестве «квазикинематографических», а затем аудиовизуальных произведений, как указывает исследователь Цзяо Хэпин, применяется китайскими судами по аналогии закона, что, по его мнению, представляет собой лишь временную меру для решения проблемы авторско-правовой охраны видеоигр [14, с. 58–59]. В свою очередь, итальянский исследователь Джакомо Бони считает подобную правовую квалификацию видеоигр ошибочной (не учитывающей их интерактивную природу) и справедливо замечает, что, несмотря на огромную значимость видеоигровой индустрии для экономики Китая, в Законе КНР «Об авторском праве» до сих пор отсутствует надлежащее и самостоятельное определение видеоигр как объектов авторского права [15, с. 46–47].

Выводы

Законодательство и судебная практика Китая активно адаптируются к правовым вопросам, связанным с индустрией видеоигр. В этих условиях на сегодняшний день уже невозможно утверждать, что в этой стране в качестве основного используется какой-либо один из проанализированных нами подходов к пониманию правовой природы видеоигр и осуществлению их авторско-правовой охраны. Напротив, как отмечают исследователи из Шанхайского университета «Цзяотун», китайский подход к авторско-правовой охране видеоигр в настоящее время можно признать «раздельным», т. е. фактически «дистрибутивным», в рамках которого каждый творческий компонент видеоигры может представлять собой отдельное охраняемое произведение

(к примеру, литературное, музыкальное, сценарное, изобразительное и пр.), звуковые и визуальные компоненты в своей совокупности признаваться аудиовизуальным произведением, техническая же часть игры (программный код, игровой движок) квалифицироваться как компьютерное программное обеспечение.

В связи с этим нельзя не отметить, что такое понимание правовой природы видеоигр в целом соответствует российской концепции «сложного объекта», их определению через его разновидность – категорию «мультимедийных продуктов», однако законодательство Китая подобных правовых конструкций не предусматривает.

В то же время китайские исследователи из Шанхайского университета «Цзяотун» считают, что сложившаяся в их стране разносторонняя правовая квалификация видеоигр и их составных частей является сложной и может приводить к пересечению или неэффективности в защите авторских прав на видеоигры. Поэтому они предлагают рассматривать видеоигры как «иные результаты интеллектуальной деятельности, обладающие признаками произведения», а не в рамках каких-то других традиционных категорий, поскольку с 1 июня 2021 г. законодательство Китая предусматривает

открытый перечень охраняемых объектов авторского права и в китайской судебной практике уже делаются первые попытки признания видеоигр подобного рода «иными» произведениями.

Вместе с тем в России правовая природа видеоигр и их авторско-правовая охрана всё ещё остаются неопределёнными, в том числе из-за отсутствия современной судебной практики по этим вопросам. На этом основании полагаем, что изученный правовой опыт Китая может использоваться в отечественной юридической науке в целях дальнейшего теоретического осмысления правовой природы видеоигр, их авторско-правовой охраны и адаптации российского законодательства в целях регулирования интеллектуальной собственности в индустрии видеоигр, развитие которой в нашей стране планируется осуществлять при поддержке государства. Так, на рассмотрении Государственной Думы РФ в настоящее время находится специальный законопроект о регулировании деятельности по разработке и распространению видеоигр (№795581-8), а Президентом РФ в сентябре 2024 г. по итогам визита в Республику Саха (Якутия) поднят вопрос о дополнительном государственном финансировании программ по разработке видеоигр.

Список литературы

1. Компьютерные игры в юридических исследованиях: к вопросу о предпосылках модели регулирования / В.В. Архипов, А.А. Васильев, Н.Ю. Андреев, Ю.В. Печатнова // Вестник Санкт-Петербургского университета. Право. 2023. Т. 14, вып. 1. С. 5-21. <https://doi.org/10.21638/spbu14.2023.101>.
2. Каштанова П.А. Разнообразие объектов авторского права в составе видеоигр // Право цифровой экономики – 2022 (18): Ежегодник-антология / науч. ред. М.А. Рожкова. М.: Статут, 2022. С. 335-352.
3. The legal status of video games: comparative analysis in national approaches / A. Ramos, L. Lopez, A. Rodriguez, T. Meng, S. Abrams. Geneva: WIPO Publication, 2013. 97 p.
4. Киселева Л.Ю. Видеоигры как объекты права интеллектуальной собственности // Образование и право. 2022. № 3. С. 93-99. <https://doi.org/10.24412/2076-1503-2022-3-93-99>.
5. Архипов В.В. Интеллектуальная собственность в индустрии компьютерных игр: проблемы теории и практики // Закон. 2015. № 11. С. 61-69.

6. Stein J.S. The legal nature of video games - adapting copyright law to multimedia // *Press Start*. 2015. Vol. 2, no. 1. P. 43-55. URL: <https://press-start.gla.ac.uk/press-start/article/view/25> (дата обращения: 17.04.2025).
7. Чурилов А.Ю. Правовое регулирование интеллектуальной собственности и новых технологий: вызовы XXI века: монография. М.: Юстицинформ, 2020. 224 с.
8. Гринь Е.С. Авторские права на мультимедийный продукт: монография. М.: Проспект, 2024. 128 с.
9. Li Zihao. The copyright protection of video games from reskinning in China: A comparative study on UK, US and China approaches // *Tsinghua China Law Review*. 2019. Vol. 11, no. 2. P. 293-340. URL: <https://ssrn.com/abstract=3603041> (дата обращения: 17.04.2025).
10. Чурилов А.Ю. Правовое регулирование интеллектуальной собственности в индустрии видеоигр // *ИС. Авторское право и смежные права*. 2017. № 10. С. 59-68.
11. Лемяцких Е.О. Простые сложности: статус видеоигры и особенности её правовой охраны // *Труды по интеллектуальной собственности*. 2022. Т. 41, № 2. С. 80-89. <https://doi.org/10.17323/tis.2022.14450>.
12. Xu Y., Wan C. Chinese practice in the copyright protection of video games: An attempt under the element splitting approach // *International Journal of Social Science and Education Research*. 2025. Vol. 8, no. 5. P. 382-390. [https://doi.org/10.6918/IJOSSER.202505_8\(5\).0052](https://doi.org/10.6918/IJOSSER.202505_8(5).0052).
13. Чувствинов И.В. Видеоигры и интеллектуальная собственность: особенности защиты прав при небуквальном копировании // *Журнал Суда по интеллектуальным правам*. 2021. № 3 (33). С. 102-111.
14. Цзяо Хэпин. Синьши цзеши лунь ся ванло юси дунтай хуамянь де чжочзо цюань баоху луцзин [Подход к защите авторских прав на динамические изображения онлайн-игр в рамках теории формального толкования] // Сяньдай фа сюэ [Современная юриспруденция]. 2021. Т. 43, № 2. С. 44-59. (на китайском языке; 焦和平.形式解释论下网络游戏动态画面的著作权保护路径 // *现代法学*, 2021年 第43卷, 第2期, 44-59页).
15. Boni G. Legal regulation and IP rights protection of online games in China // *Universita Ca Foscari Venezia: site*. 2021. URL: <https://unitesi.unive.it/handle/20.500.14247/11009> (дата обращения: 17.04.2025).

References

1. Arkhipov V.V., Vasil'ev A.A., Andreev N.Yu., Pechatnova Yu.V. Computer games in legal research: on the prerequisites for a regulatory model. *Vestnik Sankt-Peterburgskogo gosudarstvennogo universiteta. Pravo = Vestnik of Saint Petersburg University. Law*. 2023;14(1):5-21. (In Russ.) <https://doi.org/10.21638/spbu14.2023.101>.
2. Kashtanova P.A. The diversity of copyrightable subject matter within video games. In: Rozhkova M.A. *Law of the Digital Economy – 2022 (18): Annual Anthology*. Moscow: Statut; 2022. P. 335-352. (In Russ.)
3. Ramos A., Lopez L., Rodriguez A., Meng T., Abrams S. The legal status of video games: Comparative analysis in national approaches. Geneva: WIPO; 2013. 97 p.
4. Kiseleva L.Yu. Video games as objects of intellectual property rights. *Obrazovanie i pravo = Education and Law*. 2022;(3):93-99. (In Russ.) <https://doi.org/10.24412/2076-1503-2022-3-93-99>.
5. Arkhipov V.V. Intellectual property in the video game industry: theoretical and practical issues. *Zakon = Law*. 2015;(11):61-69. (In Russ.)
6. Stein J.S. The legal nature of video games – adapting copyright law to multimedia. *Press Start*. 2015;2(1):43-55. <https://doi.org/10.6918/IJOSSER>.

7. Churilov A.Yu. Legal regulation of intellectual property and new technologies: challenges of the 21st century. Moscow: Iustitsinform; 2020. 224 p. (In Russ.)
8. Grin' E.S. Copyright in multimedia products. Moscow: Prospekt; 2024. 128 p. (In Russ.)
9. Li Z. The copyright protection of video games from reskinning in China: a comparative study on UK, US and China approaches. *Tsinghua China Law Review*. 2019;(11):293-340. Available from: <https://ssrn.com/abstract=3603041> (accessed 17.04.2025).
10. Churilov A.Yu. Legal regulation of intellectual property in the video game industry. IS. *Avtorskoe pravo i smezhnye prava = IP. Copyright and Related Rights*. 2017;(10):59-68. (In Russ.)
11. Lemiatskikh E.O. Simple complexities: the legal status of video games and specifics of their copyright protection. *Trudy po intellektual'noi sobstvennosti = Intellectual Property Law Review*. 2022;41(2):80-89. (In Russ.) <https://doi.org/10.17323/tis.2022.14450>.
12. Xu Y., Wan C. Chinese practice in the copyright protection of video games: an attempt under the element splitting approach. *International Journal of Social Science and Education Research*. 2025;8(5):382-390. [https://doi.org/10.6918/IJOSSE.202505_8\(5\).0052](https://doi.org/10.6918/IJOSSE.202505_8(5).0052).
13. Chuvstvinov I.V. Video games and intellectual property: particularities of rights protection in cases of non-literal copying. *Zhurnal Suda po intellektual'nym pravam = Journal of the Court for Intellectual Rights*. 2021;(3):102-111. (In Russ.)
14. Jiaon. Sin'shi tszeshi lun' sya vanlo yusi duntai khuamyan' de chzhochzo tsyuan' baokhu lutszin [The copyright protection of Internet game images under the theory of formalism interpretation]. *Syan'dai fa syue = Modern Law Science*. 2021;43(2):44-59. (焦和平. - 形式解释论下网络游戏动态画面的著作权保护路径 // 现代法学, 2021年 第43卷, 第2期, 44-59页).
15. Boni G. Legal regulation and IP rights protection of online games in China. Venice: Ca' Foscari University; 2021. 115 p. Available at: <https://unitesi.unive.it/handle/20.500.14247/11009> (accessed 17.04.2025).

Информация об авторе / Information about the Author

Бабенко Александр Александрович, аспирант кафедры гражданского права, Саратовская государственная юридическая академия, г. Саратов, Российская Федерация, e-mail: sasha.babenko.99@mail.ru, ORCID: 0009-0001-0811-6708

Alexander A. Babenko, Postgraduate Student of the Department of Civil Law, Saratov State Law Academy, Saratov, Russian Federation, e-mail: sasha.babenko.99@mail.ru, ORCID: 0009-0001-0811-6708