

Приведен анализ юридических лиц, специализирующихся на создании и использовании цифрового имущества, в том числе и занимающихся коммерциализацией интеллектуальной собственности. Данные организации являются представителями креативных индустрий и работают в сфере креативной экономики. Цель исследования – выявление особого правового статуса юридических лиц, создающих и использующих цифровое имущество в своей предпринимательской деятельности. Сделан вывод о наличии сходных и различных черт, между рассматриваемыми явлениями, а также выделена правовая природа рассматриваемых организаций.

Ключевые слова: издательство; книжное издательство; видеоигровое издательство; цифровое имущество; исключительное авторское право.

Любовь Борисовна Ситдикова, д-р юрид. наук, профессор, ведущий научный сотрудник НОЦ «Цивилист» кафедры гражданского права, ФГБОУ ВО «Юго-Западный государственный университет», Курск, Россия; профессор, департамент права Института экономики, управления и права, ГАОУ ВО города Москвы «Московский городской педагогический университет», Москва, Россия; SitdikovaLB@mgru.ru

Никита Антонович Галкин, преподаватель, департамент права Института экономики, управления и права, ГАОУ ВО города Москвы «Московский городской педагогический университет», Москва, Россия; GalkinNA@mgru.ru

ЮРИДИЧЕСКИЕ ЛИЦА, СОЗДАЮЩИЕ И ИСПОЛЬЗУЮЩИЕ ЦИФРОВОЕ ИМУЩЕСТВО В ПРЕДПРИНИМАТЕЛЬСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Введение

В условиях интенсивного характера развития цифрового общества полагаем необходимым рассмотреть некоторые вопросы оборота цифрового имущества в деятельности хозяйствующих субъектов. Появление и распространение цифрового имущества требует осмысления как теоретических, так и практических вопросов правового регулирования их применения и обращения. Выберем несколько организаций, на наш взгляд, наиболее интересных для данной темы, и рассмотрим их как с теоретической, так и практической точки зрения. По нашему мнению, на современном этапе наиболее показательным являются создание и использование цифрового имущества, которое можно исследовать на основе деятельности такого юридического лица, как издательство.

Обсуждение

Понятие «издательство» – довольно широкое. Поэтому, сначала рассмотрим в целом научные подходы к понятию «издательство», а затем к пониманию особенностей издательства, связанного с оборотом такого вида цифрового имущества, как видеоигры.

Существует классическое определение понятия «издательство», которое Д. Н. Ушаков определяет, как предприятие или учреждение, издающее произведение печати [7, с. 257]. Под произведениями печати понимается продукция полиграфического характера в виде печатной книги, газеты, журнала и других изделий. Данное понимание издательства является классическим и как вид экономической деятельности существует довольно давно. Он непосредственно связан с авторами произведений и исключительным правом на произведение.

Статья 2 Закона о средствах массовой информации понятие «издательство» отождествляется с понятием «издатель» и понимает под ним предприятие или предпринимателя, который осуществляет материально-техническое обеспечение производства продукции средства массовой информации [1]. Современное понимание издательства имеет несколько расширительное толкование и его необходимо связывать с понятием «издательская деятельность».

Наиболее популярной организационно-правовой формой деятельности издательства является общество с ограниченной ответственностью. Сущность издательской деятельности заключается в распространении информации и создании прибавочной стоимости объектов авторского права. Издательство приобретает исключительное право у автора или правообладателя на издаваемое произведение и организует его воспроизведение и распространение. При этом автору может выплачиваться гонорар как выплата разового вознаграждения или роялти как выплата определенного договором процента от выручки за продажу произведения. В целом это можно отнести к деятельности данного юридического лица, в котором по лицензионному издательскому договору приобретает исключительное право на объект авторского права, а по трудовому договору с коллективом (исполнителями) организуется работа дизайнеров, художников и иных лиц, создающих обложки и внутреннее дизайнерское наполнение печатной продукции и ее выпуск, которое можно описать как материально-техническое обеспечение производства продукции. Под материально-техническим обеспечением следует иметь в виду все возможные формы издательской деятельности: печатной, электронной или звуковой, в информационно-коммуникационной сети Интернет, в виде мультимедийных продуктов [2, раздел 587].

Издательство видеоигр, несмотря на похожее название, кардинально отличается от литературного издательства своей деятельностью. Рассмотрим понятие «издательство видеоигр». Научно-технический словарь дает следующее определение «видеоигра – игра с использованием изображений, сгенерированных электронной аппаратурой» [9]. Ряд исследователей отождествляет понятие «видеоигра» и «компьютерная игра». Другие авторы эти понятия различают, при этом в основном отличительные признаки связаны с техническими вопросами. Необходимо придерживаться точки зрения, что видеоигра является подвидом компьютерной игры [5]. Следует считать видеоигру объектом авторских прав, так как в процессе создания видеоигры присутствуют творческие и научные начала. В процессе создания видеоигры участвуют сценаристы, программисты, художники, дизайнеры, композиторы, иные специалисты [6, с. 343].

Перечень ОКВЭД (код 58.21) содержит понятие «издание компьютерных игр», причем ОКВЭД содержит следующее пояснение: «издание компьютерных игр для любых платформ» [2, раздел 58]. Для наилучшего понимания отметим нюансы терминологии, компьютерные игры издаются для персональных компьютеров, а видеоигры распространяются и на консоли, и на мобильные устройства, и на персональные компьютеры. Поэтому логичнее было бы использовать данный термин как более широкое понятие. Однако мы понимаем, что в соответствии с перечнем раздела 58 ОКВЭД, даже если издатель занимается производством игр на мобильные устройства, с точки зрения классификатора это будет являться именно компьютерной игрой. Таким образом, «издательство видеоигр» – это компания, издающая видеоигры, разработанные внутри компании или отдельными компаниями, занимающимися разработкой видеоигр. Схожесть между литературным и видеоигровым издательством в том, что они несут ответственность за издание и продвижение продукта.

Обратимся к ЕГРЮЛ, и в качестве примера приведем известного российского издателя видеоигр АО «Бука» [3]. Мы видим, что данное юридическое лицо является корпоративным. Обратим внимание на сведения о видах экономической деятельности. Основным видом деятельности является торговля оптовая компьютерами, периферийными устройствами к компьютерам и программным обеспечением. В качестве дополнительных видов деятельности можно отметить: копирование записанных носителей информации; торговля розничная компьютерами, периферийными устройствами к ним и программным обеспечением в специализированных магазинах; издание компьютерных игр; издание прочих программных продуктов.

Отмечено, что автор видеоигры – он же разработчик или компания-разработчик обращается с полностью готовым или предварительно готовым продуктом, и уже издатель занимается выпуском и продвижением видеоигры. Сотрудничество разработчика видеоигры с издательством имеет определенные положительные моменты, при этом могут оформляться исключительные лицензии.

1. Комплект разработчика (DevKit) и портирование. Комплект разработчика представляет собой модифицированную версию игровой консоли. Модификации этого продукта позволяют загружать в себя программный код через компьютер и подключать периферийные устройства, то есть это устройство необходимо для портирования игры. Как правило, видеоигры изначально являются компьютерными, а потом портируются для других платформ, что позволяет обеспечить большее количество продаж видеоигры. При этом порт игры может сделать как сам разработчик, так и издатель видеоигры.

2. Локализация. Перевод игры на другие языки. Издатель заинтересован в локализации, ведь тогда продукт будет доступен для большего количества стран, в том числе может быть локализовано озвучивание или оформление субтитрами.

3. Продвижение игры и реклама. Как правило, издатель заинтересован в наибольшем количестве продаж, он будет самостоятельно создавать и продвигать рекламную кампанию для видеоигры.

Сотрудничество разработчика с издателем видеоигры имеет инвестиционную привлекательность. Если игра еще в стадии разработки, издатель спонсирует разработчика, но после выхода игры издатель берет наибольший процент с продаж (роялти) в зависимости от стоимости инвестиции. Разработчик может и самостоятельно выпустить игру, но тогда экономические риски возрастают, так как индустрия видеоигр – это сложный комплекс мер по обеспечению жизненного цикла производства, внедрения, распространения и потребления такого уникального продукта, как видеоигра, и это, как правило, непосильно разработчику.

Как правильно отмечают авторы, игровые объекты существуют, имеют ценность и могут быть использованы только в определенном виртуальном мире – конкретной онлайн-игре [8, с. 18]. Проблематику вовлечения видеоигры в гражданский оборот мы подробно рассматривали в статье «Цифровые права и сфера оказания услуг» [4]. Возникающие отношения можно охарактеризовать как оказание цифровых услуг по использованию интеллектуальной собственности. Аналогичная точка зрения высказана Ю. С. Харитоновой и Л. В. Санниковой, которые на основании наличия неотделимой связи видеоигры и платформы, в рамках которой она существует и участвует в обороте, квалифицировали отношения по приобретению виртуальных объектов как одного из видов услуг [8, с. 20].

На основании вышеизложенного можно сделать вывод, что все объекты интеллектуальной деятельности, передаваемые пользователю, являются смешанным договором, основу которого составляют договор возмездного оказания услуг и лицензионный договор. Такие отношения можно охарактеризовать как «оказание цифровых услуг по использованию интеллектуальной собственности».

Заключение

Подводя итог, следует отметить, что в данной статье предусмотрен не полный перечень юридических лиц, создающих и использующих цифровое имущество в своей предпринимательской деятельности. При рассмотрении издательств, специализирующихся на продукции полиграфического характера, и издательств по изданию компьютерных игр, следует отметить, что есть как общие черты, так и различия в зависимости от их специфики деятельности.

Очевидно, что в целом все эти организации используют известные инструменты по приобретению исключительных прав (лицензионные договоры, служебные произведения), иногда создают смешанные договоры в зависимости от цели своей деятельности.

Список литературы

1. **О средствах массовой информации:** Закон РФ от 27.12.1991 г. № 2124-1 (ред. от 13.06.2023) // СПС «КонсультантПлюс».
2. **ОК 029-2014** (КДЕС Ред. 2). Общероссийский классификатор видов экономической деятельности (утв. Приказом Росстандарта от 31.01.2014 г. № 14-ст) (ред. от 07.11.2023) // СПС «КонсультантПлюс».

3. **Выписка из Единого государственного реестра юридических лиц** № ЮЭ9965-22-122340887. Текст: электронный. URL: <https://egrul.nalog.ru> (дата обращения 23.10.2023).
4. **Ситдикова Л. Б., Галкин Н. А.** Цифровые права и сфера оказания услуг // *Юридический мир*. 2023. № 12. С. 35 – 38. doi: 10.18572/1811-1475-2023-12-35-38
5. **Кисилева Л. Ю., Рахматулина Р. Ш.** Видеоигры как объекты интеллектуальной собственности // *Образование и право*. 2022. № 3. С. 93 – 99. doi: 10.24412/2076-1503-2022-3-93-99
6. **Медведев М. Р., Фаткуллаев Э. С.** Характеристика видеоигр как особого объекта интеллектуальной собственности // *Инновация, наука, образование*. 2020. № 14. С. 338 – 347.
7. **Ушаков Д.** Толковый словарь русского языка / Под ред. Д. Н. Ушакова. Переработанное издание. 100 тысяч слов / 100 000 слов в современной редакции. М.: ЛадКом, 2015. 848 с.
8. **Харитонов Ю. С., Санникова Л. В.** Виртуальное игровое имущество как цифровой актив в предпринимательском обороте // *Хозяйство и право*. 2020. № 1. С. 13 – 21.
9. **Научно-технический энциклопедический словарь.** Видеоигра // Академик. Текст: электронный. URL.: <https://dic.academic.ru/dic.nsf/ntes/738/ВИДЕОИГРА> (дата обращения: 02.12.2023).

References

1. **On the media:** Law of the Russian Federation dated December 27, 1991 no. 2124-1 (as amended on June 13, 2023), *SPS “Konsul'tantPlyus”* [SPS “ConsultantPlus”]. (In Russ.)
2. **ОК 029-2014** (NACE Rev. 2). All-Russian classifier of types of economic activity (approved by Order of Rosstandart dated January 31, 2014 no. 14-st) (as amended on November 7, 2023), *SPS “Konsul'tantPlyus”* [SPS “ConsultantPlus”]. (In Russ.)
3. **Available at:** <https://egrul.nalog.ru> (accessed 23 October 2023).
4. **Sitdikova L.B., Galkin N.A.** [Digital rights and the sphere of service provision], *Yuridicheskiy mir* [Legal world], 2023, no. 12, pp. 35-38. doi: 10.18572/1811-1475-2023-12-35-38 (In Russ., abstract in Eng.)
5. **Kisileva L.Yu., Rakhmatulina R.Sh.** [Video games as objects of intellectual property], *Obrazovaniye i pravo* [Education and law], 2022, no. 3, pp. 93-99. doi: 10.24412/2076-1503-2022-3-93-99 (In Russ., abstract in Eng.)
6. **Medvedev M.R., Fatkullayev E.S.** [Characteristics of video games as a special object of intellectual property], *Innovatsiya, nauka, obrazovaniye* [Innovation, science, education], 2020, no. 14, pp. 338-347. (In Russ., abstract in Eng.)
7. **Ushakov D.; Ushakov D.N. (Ed.)** *Tolkovyy slovar' russkogo yazyka. 100 tysyach slov / 100 000 slov v sovremennoy redaksii* [Explanatory dictionary of the Russian language. 100 thousand words / 100,000 words in a modern edition], Moscow: LadKom, 2015, 848 p. (In Russ.)
8. **Kharitonova Yu.S., Sannikova L.V.** [Virtual gaming property as a digital asset in business turnover], *Khozyaystvo i pravo* [Economy and Law], 2020, no. 1, pp. 13-21. (In Russ., abstract in Eng.)
9. **Available at:** [https://dic.academic.ru/dic.nsf/ntes/738/ VIDEOIGRA](https://dic.academic.ru/dic.nsf/ntes/738/VIDEOIGRA) (accessed 02 December 2023).

Legal Entities Creating and Using Digital Assets in Business Activities

L. B. Sitdikova, *D. Sci (Law), Professor,
Leading Researcher at Academic research Center “Civilist”,
Department of Civil Law, Southwestern State University, Kursk, Russia;
Professor, Department of Law of the Institute of Economics, Management and Law,
Moscow City Pedagogical University, Moscow, Russia;
SitdikovaLB@mgpu.ru*

N. A. Galkin, *Lecturer,
Institute of Economics, Management and Law,
Moscow City Pedagogical University, Moscow, Russia;
GalkinNA@mgpu.ru*

The article is devoted to the analysis of legal entities specializing in the creation and use of digital assets, including those engaged in the commercialization of intellectual property. Most often these organizations are representatives of creative industries and work in the creative economy. The purpose of the study is to identify the special legal status of legal entities that create and use digital property in their business activities. The study concludes that there are similarities and differences between the phenomena under consideration, and also highlights the legal nature of the organizations under consideration.

Keywords: publishing house; book publisher; video game publisher; digital property; exclusive copyright.

© Л. Б. Ситдикова, 2023

© Н. А. Галкин, 2023

Статья поступила в редакцию 01.12.2023

При цитировании использовать:

Ситдикова Л. Б., Галкин Н. А. Юридические лица, создающие и использующие цифровое имущество в предпринимательской деятельности // *Право: история и современность*. 2023. Т. 7, № 4. С. 500 – 505. doi: 10.17277/pravo.2023.04.pp.500-505

ДЛЯ ЗАМЕТОК