

EULA, МОДИФІКАЦІЇ ТА КОД: СІРІ ЗОНИ АВТОРСЬКОГО ПРАВА ЄС У ВІДЕОІГРАХ

Пилученко Д.В., Бевзо Ф.О.,

Науково-дослідний інститут інтелектуальної власності Національної академії правових наук України, м. Київ

Розвиток авторського права та суміжних прав у ЄС в межах Acquis Communautaire створює не лише правила для деяких країн або галузей, вони змінюють правила гри на ринку відеоігор. Але роблять законодавці це повільно. Створення нових правил/законів базується на вже наявних випадках, через що Європейська Директива 2019/790 [1] стала однією з перших, насправді відчутних змін, що охопила медійну сферу, зокрема такі онлайн-платформи як YouTube чи Twitch. Положення статті 17 закріплює винятки щодо використання охоронюваних об'єктів для освітніх і наукових цілей. Однак ця ж норма зобов'язує онлайн-платформи відповідати за контент, що порушує авторські права (включаючи стрімінг ігор). До цього моменту найсильніший вплив на відеоігрову сферу мало рішення суду UsedSoft GmbH v. Oracle, 2012 [2], що постановило: "...після першого продажу віртуальної копії гри, правовласник втрачає право контролювати подальше поширення", обмежуючи права видавців ігор на монополію з розповсюдження копій своїх ігор.

Обидва випадки мали значний вплив на всю відеоігрову сферу. Можна сказати, що з продажем копій законодавці були знайомі найближче, адже мали численні випадки схожих правовідносин за десятиліття, ба навіть століття торгівлі. Тому врегулювання питання зайняло значно менше часу, ніж питань, з якими законодавці ніколи не стикалися, як от моди до ігор і т.п. Чим менше існує аналогічних випадків, тим слабше правове регулювання.

Європейська Директива 2019/790 хоча й вводить нові правила для онлайн-платформ, зобов'язавши їх відповідати за розміщений контент, але при цьому в ній відсутнє визначення щодо контенту, який не відповідає критеріям платформи, та способи перевірки, все ще лишаються майже незрозумілими. Якщо ж говорити про ще складнішу тематику, – створення модів до ігор, – то тут правового регулювання й того менше. З'явилися нові норми щодо EULA (End User License Agreement) [3], але вони радше відкрили шпарину, аніж розв'язали питання. Дані норми вказують видавцям та розробникам на можливі варіанти, але ніяк не регламентують взаємодію користувача із продуктом в цілому. Як-от створення власних рівнів, механік, або інших їх складових.

Будь-яка взаємодія з кодом все ще лишається незаконною. Навіть якщо мова йде про виправлення системних вразливостей, або навіть зняття певного відсотку навантажень чи обмежень з гри.

Література:

1. Directive (EU) 2019/790 of the European Parliament and of the Council of 17 April 2019 on copyright and related rights in the Digital Single Market and amending Directives 96/9/EC and 2001/29/EC. URL: <https://www.wipo.int/wipolex/en/legislation/details/18927>
2. Judgment of the Court (Grand Chamber), 3 July 2012. UsedSoft GmbH v Oracle International Corp. Case C-128/11. URL: <https://curia.europa.eu/juris/liste.jsf?num=C-128/11>
3. What is an End User License Agreement (EULA)? Icertis. URL: <https://www.icertis.com/contracting-basics/the-importance-of-the-end-user-license-agreement/>