

<https://www.alt-invest.ru/lib/programmnye-produkty-dlya-ocenki-effektivnosti-investicionnyx-proektov> (дата обращения: 15.07.2024).

7. Разработан профстандарт для работы с ИИ // Сайт АНО «Национальное агентство развития квалификаций» [Электронный ресурс]. – URL: <https://nark.ru/news/spk/razrabotan-profstandart-dlya-raboty-s-ii> (дата обращения: 15.07.2024).

8. Сайт АНО «Университет Национальной технологической инициативы 2035» [Электронный ресурс]. – URL: <https://www.2035.university> (дата обращения: 15.07.2024).

9. Сайт Национального центра развития искусственного интеллекта при Правительстве Российской Федерации [Электронный ресурс]. – URL: <https://ai-region2024.ru> (дата обращения: 15.07.2024).

10. Макафи Э., Бриньолфсон Э. Машина, платформа, толпа. Наше цифровое будущее. – 2-е изд. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2019.

11. The new laws of FDI attraction. OCO Global WAIPA Innovation report 2023 // WAIPA website [Электронный ресурс]. – URL: <https://waipa.org/waipa-content/uploads/OCO-Global-WAIPA-Innovation-Report-2023.pdf> (дата обращения: 15.07.2024).

Д. А. Зубрик,
магистр,

Гродненский государственный университет
имени Янки Купалы

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЧИТ-КОДОВ КАК НАРУШЕНИЕ ПРАВ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ ОНЛАЙН-ИГР

Аннотация. В статье анализируется использование чит-кодов в онлайн-играх. Приводятся примеры зарубежной правоприменительной практики относительно привлечения к ответственности за создание и распространение чит-кодов. Рассматриваются основания привлечения к ответственности за использование чит-кодов: на основе лицензионного соглашения и в рамках действующего белорусского законодательства. Ввиду отсутствия прямых норм в белорусском законодательстве приводится анализ смежных норм. В заключение приводятся доводы относительно актуальности и реальности привлечения субъектов права, выступающих в качестве пользователей онлайн-игр, к ответственности за использование чит-кодов.

Ключевые слова: чит-код, онлайн-игры, правовое регулирование, лицензионное соглашение, информационная сеть, компьютерные игры, пользователи, ответственность

THE USAGE OF CHEAT CODES AS A VIOLATION OF THE RIGHTS OF USERS OF ONLINE GAMES

Abstract. The article is analyzed the use of cheat codes in online games. Examples of foreign law enforcement practice regarding prosecution for the creation

and distribution of cheats are given. The grounds for bringing responsibility for using cheats are considered: based on an End-user license agreement and within the current Belarusian legislation. Due to a lack of direct provisions in Belarusian law, an analysis is provided of related provisions. In conclusion, arguments are provided regarding the relevance and feasibility of bringing legal entities that act as users of online games to justice for using cheats.

Keywords: cheat code, online games, legal regulation, End-user license agreement, information network, computer games, users, responsibility

Введение. Игровая индустрия является важной частью современной культуры. Сотни пользователей ежедневно создают аккаунты в онлайн-играх, где существует возможность взаимодействия с другими игроками. Как правило, в онлайн-играх необходимо получать различные достижения для дальнейшего продвижения. Однако некоторые пользователи прибегают к использованию чит-кодов для упрощения игры.

Чит-коды представляют собой специальные команды (числовые или текстовые), которые необходимо ввести игроку для получения требуемых достижений или преимуществ. Ряд чит-кодов нацелены на быстрое прохождение уровня или получение дополнительных ресурсов. Такое использование специальных команд является несправедливым по отношению к другим пользователям, поскольку создается неравенство в сетевой игре. В связи с этим необходимо определить, каким образом следует привлекать к юридической ответственности игроков, прибегающих к использованию чит-кодов, тем самым нарушая права других пользователей онлайн-игры.

Основная часть. 6 июля 2022 года в Екатеринбурге был вынесен обвинительный приговор в отношении Андрея Кирсанова. Последний был приговорен к двум с половиной годам ограничения свободы. Уголовное дело в отношении А. Кирсанова было возбуждено еще весной 2021 года по части второй статьи 273 Уголовного кодекса РФ («Создание и распространение вредоносных компьютерных программ»). А. Кирсанов обвинялся в том, что создал сайт по продаже чит-кодов для игр World of Tanks и World of Warships. В данном уголовном деле потерпевшей стороной выступила компания Wargaming, так как продаваемые чит-коды создавали преимущество перед другими игроками, что нарушало равенство. Было установлено, что Кирсанов занимался продажей чит-кодов с 2014 года. Ущерб, причиненный компании Wargaming, оценивается в 670 млн рублей [1].

Также в июле 2023 года в Шанхае были арестованы несколько человек по подозрению в создании чит-кодов для онлайн-игры Genshin Impact. Сами разработчики игры указали, что в дальнейшем будут упорнее бороться с подобными незаконными проявлениями. Более того, разработчики напомнили, что это не первый арест по подозрению в создании чит-кодов: в предыдущий раз создателям чит-кодов назначили тюремный срок и штраф в размере \$16,3 тыс. [2].

29 мая 2024 года стало известно, что Activision одержала вторую победу в судебном деле против EngineOwning, разработчика читов для Call of Duty. Изначально исковые требования были предъявлены только к компании EngineOwning, однако в 2022 году исковые требования были также предъявлены к ряду других

компаний, занимающихся продажей чит-кодов. Но после второго судебного заседания суд обязал нескольких ответчиков (в том числе и компанию EngineOwning) выплатить денежную компенсацию Activision, составляющую \$14,5 млн. В судебном решении также было определена обязанность EngineOwning прекратить деятельность по созданию и распространению чит-кодов и при этом передать свой сайт в собственность Activision. Более того, EngineOwning обязана покрыть расходы компании Activision на адвокатов (общая сумма расходов составляет \$292,9 тыс.) [3].

Как мы видим, на данный момент существует практика привлечения к ответственности за создание и распространение чит-кодов. Однако можем ли мы привлекать к ответственности лиц, использующих чит-коды для упрощения получения достижений в онлайн-играх?

Необходимо подчеркнуть, что у каждой игровой компании существует лицензионное соглашение, или EULA (End-user license agreement). В рамках соглашения указываются правила пользования и условия игры. То есть можно сказать, что лицензионное соглашение – это договор, в котором предоставляются права на пользование игровой продукцией компании. Также в рамках лицензионного соглашения может предусматриваться ответственность за использование чит-кодов в онлайн-игре. Как правило, используется блокировка, бан, ограничение по пользованию или удаление аккаунта в отношении тех пользователей, которые применили чит-код. Однако в рамках предупреждения совершения незаконных действий может применяться предупреждение.

Рассмотрим для примера лицензионное соглашение от компании Wargaming. Раздел 12 лицензионного соглашения содержит в себе Кодекс поведения пользователей игры. Так, п. 12.1 предусматривает запрет на создание, использование, предоставление, распространение неавторизованных программ или инструментов. Сюда также относится использование различных инструментов (хаки, читы, эксплойты, скрипты, боты, тренеры, программы автоматизации и др.), направленных на взаимодействие с продуктом Wargaming любым способом и в любых целях: 1) перехват информации; 2) имитация информации; 3) перенаправление коммуникации; 4) искажение информации о месте нахождения пользователя для получения выгоды. Если будет установлено, что такое использование было, то Wargaming, согласно разделу 19 лицензионного соглашения, имеет право: 1) на определенное время или навсегда ограничить доступ к некоторым функциям; 2) на определенное время или навсегда ограничить доступ к учетной записи; 3) на определенное время или навсегда ограничить доступ к некоторым продуктам; 4) расторгнуть лицензионное соглашение и удалить учетную запись пользователя [4]. Можно сказать, что Wargaming достаточно строго относится к тем пользователям, которые используют чит-коды в онлайн-игре. Однако в рамках лицензионного соглашения также присутствует раздел 20, который регламентирует применимое законодательство при выявлении нарушений. Такое введение позволяет не только урегулировать правоотношения пользователей локально в онлайн-игре, но и учитывать особенности правовой системы каждого пользователя.

Действительно, принятие лицензионных соглашений значительно упрощает правовое регулирование. Однако необходимо учитывать также и особенно-

сти законодательства конкретной страны. Ниже будут рассмотрены нормы из белорусского законодательства, которые могли бы регулировать ответственность за использование чит-кодов в онлайн-играх.

Необходимо указать, что онлайн-игры строятся на сетевой архитектуре. Сетевые архитектуры бывают двух видов: 1) peer-to-peer (передача данных осуществляется между подключенными игроками); 2) клиент-серверная (передача данных осуществляется исключительно только между игроком и сервером). Также необходимо выделить основные компоненты сетевых игр: 1) транспортный протокол – содержит в себе порядок передачи информации между игроками и сервером; 2) протокол приложения – отражает передачу информации от игрока к серверу и наоборот; 3) логика приложения – охватывает правила использования полученных данных [5]. В связи с этим возникает вопрос: можем ли мы говорить, что онлайн-игры – это информационная сеть?

В Законе Республики Беларусь «Об информации, информатизации и защите информации» от 10 ноября 2008 г. № 455-З (далее – Закон) указано, что информационная сеть – совокупность информационных систем либо комплексов программно-технических средств информационной системы, взаимодействующих посредством сетей электросвязи. В то же время под информационной системой подразумевается совокупность банков данных [6]. Так как онлайн-игры содержат в себе банки данных пользователей, программ и иной информации, можно сказать, что каждая онлайн-игра содержит в себе информационную систему. Более того, таких информационных систем может быть множество (например, протоколы сетевых игр), поэтому каждая онлайн-игра является информационной сетью. Ко всему этому, пользователи могут взаимодействовать друг с другом в режиме реального времени, что также характерно для информационной сети.

Следует указать, что если признавать онлайн-игру информационной сетью, то игроки выступают в качестве пользователей информационной сети. Необходимо отметить, что в Законе определены права пользователей информационной сети: 1) использование информационной сети для доступа к информационным ресурсам; 2) получение, распространение и предоставление информации, полученной от информационной сети. Также в Законе определены обязанности пользователей информационной сети: 1) соблюдение прав других лиц при использовании информационной сети; 2) соблюдение действующего законодательства [6]. Можно сказать, что обязанность по соблюдению прав других лиц при использовании информационной сети является отражением нормы из лицензионного соглашения онлайн-игр, где пользователи должны соблюдать права других игроков и не использовать различные модификации для получения преимущества. Более того, за использование подобных модификаций в отношении такого лица применяются различные санкции (бан, удаление аккаунта, ограничение по функционалу и др.). Также следует подчеркнуть, что права и обязанности пользователей информационных систем коррелируются с нормами из лицензионного соглашения, что еще больше подчеркивает тезис о том, что онлайн-игра – это информационная сеть.

Следует указать, что прямой нормы, определяющей ответственность пользователя онлайн-игры, использующего чит-коды, нет. Несмотря на это, существуют смежные нормы, которые могут быть использованы при квалификации деяния.

Необходимо подчеркнуть, что онлайн-игры являются компьютерными программами. Поэтому при правовой регламентации использования чит-кодов в онлайн-играх требуется обратиться к Закону Республики Беларусь «Об авторском праве и смежных правах» от 17 мая 2011 г. № 262-З (далее – Закон об авторском праве). Деятельность пользователей онлайн-игр регулируется ч. 3 ст. 13 Закона об авторском праве, в которой определено, что лицо, правомерно владеющее экземпляром компьютерной программы, имеет право на использование такой программы по ее прямому назначению. Сюда также включается деятельность по установке программы на компьютер или иное устройство, запуску и работе с программой (т. е. использование заложенного функционала) на тех условиях, которые были определены автором или иным правообладателем [7]. Таким образом, мы можем сделать вывод, что указанная норма определяет порядок пользования онлайн-игрой по ее прямому назначению. Из этого следует, что пользователь может осуществлять свою деятельность в онлайн-игре исключительно только на основе норм и принципов, заложенных в лицензионном соглашении.

Использование чит-кода также подразумевает внесение изменений в код игры для получения конкретных благ. Статья 39 Закона об авторском праве определяет порядок свободного пользования компьютерными программами и базами данных. Устанавливается, что если лицо правомерно владеет экземпляром компьютерной программы, то оно [лицо] имеет право на адаптацию программы без изменений исходного кода или с внесением изменений при условии, что код находился в открытом доступе либо же лицу было предоставлено такое право [7]. Из этого следует, что если в лицензионном соглашении было отражено, что пользователь может применять чит-коды, либо же такая деятельность была разрешена на основе других локальных документов, то такое использование является правомерным. Если же такое разрешение отсутствует, то применение чит-кодов является нарушением порядка функционирования онлайн-игры и нарушает авторские права игровой компании.

В свою очередь, следует указать, что в ч. 1 ст. 55 Закона об авторском праве установлено, что нарушением авторского или смежного права являются любые действия, противоречащие нормам законодательства об авторском праве [7]. Поэтому, если игровая компания рассмотрит в действиях пользователя нарушение авторского права (под действиями рассматривается использование чит-кодов), то такая компания имеет право подать исковое заявление с требованием о возмещении причиненных убытков.

Рассмотрим уголовную ответственность за использование чит-кодов. При анализе правоприменительной практики было выявлено, что на данный момент лица привлекаются к ответственности за создание и распространение чит-кодов. К примеру, в Российской Федерации ответственность наступает по ст. 273 Уголовного кодекса Российской Федерации. В белорусском законодательстве предусмотрена ответственность за подобное деяние по ст. 354 Уголовного кодекса Республики Беларусь (далее – УК). В ч. 1 ст. 354 УК указано, что разработка, использование, распространение либо сбыт компьютерной программы или специального программного или аппаратного средства, заведомо предназначенных для нарушения системы защиты, несанкционированного доступа к компьютерной системе,

сети или машинному носителю, несанкционированного уничтожения, блокирования, модификации компьютерной информации или неправомерного завладения компьютерной информацией либо нарушения работы компьютерной системы, сети или машинного носителя, наказываются штрафом, или арестом, или ограничением свободы на срок до трех лет, или лишением свободы на тот же срок [8]. Действительно, чит-код нарушает последовательность получения достижений, тем самым облегчая саму игру. Однако мы не можем сказать, что чит-код является компьютерной программой, поскольку чит-код – это набор чисел или букв, который вносится в саму игру (т. е. введение конкретной команды на что-то). Из этого следует, что сейчас привлекать к уголовной ответственности за использование чит-кода в онлайн-игре не представляется возможным. Более того, трудностью в определении квалификации является и тот факт, что в Республике Беларусь на данный момент отсутствует правоприменительная практика по данному вопросу.

Заключение. Таким образом, можно сделать вывод, что на данный момент в белорусском законодательстве отсутствуют прямые нормы, регулирующие ответственность за нарушение прав пользователей онлайн-игр посредством использования чит-кодов. Однако анализ действующего законодательства показал, что такое лицо можно привлечь к ответственности на основании смежных норм. Но, с нашей точки зрения, такое привлечение не является актуальным, поскольку при регистрации в онлайн-игре каждый пользователь подписывает лицензионное соглашение, в котором указана ответственность за использование чит-кодов. При этом не исключается возможность игровой компании направить иски о получении возмещения убытков, причиненных использованием чит-кодов.

Список литературы

1. Главные юридические конфликты в игровой индустрии (июль – декабрь 2022) // App2Top [Электронный ресурс]. – URL: <https://app2top.ru/pravo/glavny-e-yuridicheskie-konflikty-v-igrovoj-industrii-iyul-dekabr-2022-205348.html> (дата обращения: 15.07.2024).
2. В Китае арестовали создателей читов для Genshin Impact // Хабр [Электронный ресурс]. – URL: <https://habr.com/ru/news/750080> (дата обращения: 15.07.2024).
3. Activision получила \$14,5 млн от создателей читов для Call of Duty // Хабр [Электронный ресурс]. – URL: <https://habr.com/ru/news/818161> (дата обращения: 15.07.2024).
4. Лицензионное соглашение Wargaming.net // Wargaming.net. [Электронный ресурс] – URL: <https://legal.eu.wargaming.net/ru/eula> (дата обращения: 15.07.2024).
5. О сетевой модели в играх для начинающих // Хабр [Электронный ресурс]. – URL: <https://habr.com/ru/articles/467025> (дата обращения: 15.07.2024).
6. Об информации, информатизации и защите информации: Закон Респ. Беларусь, 10 ноября 2008 г. № 455-3 // ЭТАЛОН. Законодательство Республики Беларусь [Электронный ресурс] / Нац. центр правовой информ. Респ. Беларусь. – Минск, 2024.
7. Об авторском праве и смежных правах: Закон Респ. Беларусь, 17 мая 2011 г. № 262-3 // ЭТАЛОН. Законодательство Республики Беларусь [Электронный ресурс] / Нац. центр правовой информ. Респ. Беларусь. – Минск, 2024.

8. Уголовный кодекс Республики Беларусь: 9 июля 1999 г., № 275-З: принят Палатой представителей 2 июня 1999 года г.: одобр. Советом Респ. 24 июня 1999 года г.: в ред. Закона Респ. Беларусь от 08.07.2024 г. // ЭТАЛОН. Законодательство Республики Беларусь [Электронный ресурс] / Нац. центр правовой информ. Респ. Беларусь. – Минск, 2024.

М. Ю. Осипов,

кандидат юридических наук,
Международная полицейская академия ВПА

К ВОПРОСУ ОБ ОСОБЕННОСТЯХ ПРОЕКТИРОВАНИЯ АВТОМАТИЗИРОВАННЫХ СИСТЕМ УПРАВЛЕНИЯ ДЛЯ ЮРИДИЧЕСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Аннотация. Статья посвящена особенностям проектирования автоматизированных систем управления для юридической деятельности. Предметом исследования, результаты которого изложены в настоящей статье, выступают особенности и закономерности проектирования автоматизированных систем управления для юридической деятельности. Цель исследования заключается в том, чтобы рассмотреть особенности и закономерности проектирования автоматизированных систем управления для юридической деятельности. К числу методов исследования, при помощи которых были получены результаты, изложенные в настоящей статье, можно отнести общенаучные методы: анализ, синтез, индукцию, дедукцию, абстрагирование, обобщение, моделирование. В ходе исследования было установлено, что процесс проектирования автоматизированных систем управления для юридической деятельности включает в себя несколько этапов: 1) осуществление реинжиниринга юридической деятельности с целью выделения в ней ключевых моментов; 2) определение того, какие ключевые моменты юридической деятельности подлежат автоматизации; 3) определение платформы для осуществления автоматизации юридической деятельности; 4) создание автоматизированных систем управления юридической деятельностью. Также в статье рассмотрены факторы, влияющие на особенности протекания каждого этапа проектирования автоматизированных систем управления для юридической деятельности.

Ключевые слова: право, цифровые технологии, автоматизированные системы управления, юридическая деятельность, этапы, факторы, проектирование

ON THE QUESTION OF THE FEATURES OF DESIGNING AUTOMATED CONTROL SYSTEMS FOR LEGAL ACTIVITIES

Abstract. The article is devoted to the features of designing automated control systems for legal activities. The subject of the study, the results of which are presented in this article, are the features and patterns of designing automated control systems for legal activities. The purpose of the study is to consider the features and patterns of designing automated control systems for legal activities. The research methods by which the results presented in this article were obtained include general scientific methods: analysis, synthesis, induction, deduction, abstraction, generalization,