

СТАТЬИ

ЧИТЫ И АНТИЧИТ-ТЕХНОЛОГИИ В КОНТЕКСТЕ АВТОРСКОГО ПРАВА: ВОПРОСЫ КВАЛИФИКАЦИИ И ОТВЕТСТВЕННОСТИ

Д. В. Граф

Московский государственный институт международных отношений
(университет) МИД России
119454, Россия, Москва, пр. Вернадского, 76

Аннотация

Компьютерные игры стали неотъемлемой частью досуга миллионов людей во всем мире. При этом стремление игроков к конкурентному преимуществу и желание получить быстрый результат нередко приводят к использованию читов — программных средств, позволяющих нечестным путем добиваться побед. Распространение читов подрывает принципы честной игры, создает неравные условия для пользователей. Это, в свою очередь, приводит к уменьшению игровой аудитории и, как следствие, влечет убытки издателей. Кроме этого, зачастую читы посягают на исключительные права правообладателей. В связи с этим возрастает необходимость изучения правовой проблематики читов, особенно в контексте защиты авторских прав правообладателей видеоигр. Цель исследования — охарактеризовать с позиции права читы и технологии противодействия читам (античит), определить их взаимосвязь с нормативными актами в сфере авторского права, а также пользовательскими соглашениями, установить вид ответственности создателей читов, а также выявить, всегда ли читы недопустимы с точки зрения закона. Для достижения поставленной цели были применены такие специально-юридические методы, как формально-юридический (в частности, при анализе объема авторско-правовой охраны видеоигр и при рассуждениях о том, насколько те или иные нормы могут охватывать читы) и сравнительно-правовой (в особенности при сравнении норм, посвященных техническим средствам защиты авторских прав, объему авторско-правовой охраны видеоигр и т. д.). В результате исследования было предложено несколько квалификаций читов (уголовно- и гражданско-правовая), был сделан вывод о том, что большинство современных читов нарушают исключительные права авторов видеоигр и условия пользовательских соглашений. В связи с этим растет востребованность технологий противодействия читам, которые зачастую по сути являются техническими средствами защиты авторских прав, и в некоторых юрисдикциях за сам факт их обхода может следовать ответственность.

Ключевые слова

читы, античит, авторское право, видеоигра, пользовательское соглашение, право интеллектуальной собственности

Конфликт интересов

Автор сообщает об отсутствии конфликта интересов.

Финансирование

Исследование не имеет спонсорской поддержки.

Для цитирования

Граф, Д. В. (2025). Читы и античит-технологии в контексте авторского права: вопросы квалификации и ответственности. *Цифровое право*, 6(1), 52–73. <https://doi.org/10.38044/2686-9136-2025-6-3>

Поступила: 15.01.2025, принята в печать: 25.02.2025, опубликована: 31.03.2025

ARTICLES

CHEATS AND ANTI-CHEAT TECHNOLOGIES IN THE CONTEXT OF COPYRIGHT: ISSUES OF QUALIFICATION AND LIABILITY

Denis V. Graf

Moscow State Institute of International Relations (MGIMO-University)
76, Vernadsky Ave., Moscow, Russia, 119454

Abstract

Computer games have become an integral part of leisure activities for millions of people around the world. At the same time, the desire of players to gain a competitive advantage and the will to achieve immediate results often encourage the users to employ cheats, i.e., software tools enabling victories to be achieved dishonestly. The spread of cheats undermines the principles of fair play and creates unequal conditions for users. This, in turn, leads to a decrease in the gaming audience and, as a result, entails losses for publishers. In addition, cheats often infringe on the exclusive rights of copyright holders. In this regard, the legal issues of cheats, especially in the context of protecting the copyrights of video game copyright holders, represent a relevant research direction. This study aims to characterize cheats and anti-cheat technologies from the legal point of view, to determine their conformity with the provisions of copyright laws and with user agreements, to establish the type of responsibility of the creators of cheats, as well as to identify whether cheats are always deemed unacceptable from the legal point of view. The research was conducted using the methods of formal legal and comparative legal analysis. The former was used to assess the scope of copyright protection of video games and to discuss the capacity of individual norms to cover cheats. The latter was used to compare norms concerning technological means of copyright protection, the scope of copyright protection of video games, etc. As a result, several legal qualifications of cheats (from the point of view of criminal and civil law) were proposed. It was concluded that most modern online game cheats violate the exclusive rights of the authors as well as the provisions of user agreements. In this regard, there is a growing demand for anti-cheating technologies, which are in essence technological means of copyright protection, and in some jurisdictions, the very fact of their circumvention may result in liability.

Keywords

cheats, anti-cheat, copyright, video game, user agreement, intellectual property law

Conflict of interest	The author declares no conflict of interest.
Financial disclosure	The study has no sponsorship.
For citation	Graf, D. V. (2025). Cheats and anti-cheat technologies in the context of copyright: Issues of qualification and liability. <i>Digital Law Journal</i> , 6(1), 52–73. https://doi.org/10.38044/2686-9136-2025-6-3
Submitted: 15 Jan. 2025, accepted: 25 Feb. 2025, published: 31 Mar. 2025	

Введение

На современном этапе развития индустрии видеоигр, представляющей собой многомиллиардный сегмент экономики, всё более актуальной становится проблема использования читов. Дефиниции понятия «чит» не унифицированы в правовом поле, однако в самом широком смысле данная категория охватывает действия, нарушающие установленные правила и принципы честной игры, в узком же — касается использования стороннего программного обеспечения, используемого для модификации игры с целью получения определенных преимуществ. Сегодня читы распространены настолько, что, по различным оценкам, суммарная прибыль их создателей варьируется от 12 до 73 млн долл. США в год (Collins et al., 2024, p. 30).

Всё чаще издатели видеоигр обращаются в суд, чтобы привлечь создателей читов к ответственности и не допустить дальнейшего распространения такого губительного для многопользовательских игр программного обеспечения, в ином случае они рискуют потерять значительную часть своей аудитории. Однако привлечь создателей читов к ответственности не всегда так просто, ведь формулировки законов имеют определенные нюансы, а судебная практика, особенно в англосаксонской правовой семье, может разниться от округа к округу. Особо острым вопрос защиты прав издателей стал после недавнего решения Суда Европейского союза по делу *Sony v. Datel*, где суд принял занял довольно противоречивую позицию и встал на сторону создателя читов¹.

В настоящей статье будет изучен комплекс проблем, связанных с защитой авторских прав в контексте распространения и использования читов, включая анализ релевантной практики судов США, Европейского союза и иных государств. В частности, будут рассмотрены природа видеоигры и читов как вида модификаций к ней, охраняемые и неохраняемые элементы игры, вопросы, касающиеся квалификации читов с точки зрения права (как уголовного, так и гражданского), соотношения технологий противодействия читам (античиты) и технических средств защиты авторских прав, вида ответственности создателя читов, а также соотношения ответственности по договору и ответственности за нарушение авторских прав при создании читов. Наконец, мы представим гипотетические критерии для признания читов допустимыми, иными словами, рассмотрим ситуации, при которых создание читов не повлечет юридической ответственности их создателя.

¹ Case C-159/23, *Sony Comput. Ent. Eur. Ltd. v. Datel Design and Dev. Ltd. and Others*, ECLI:EU:C:2024:887 (Oct. 17, 2024).

Понятие игры

Прежде чем рассуждать о читах и различных проблемных аспектах данного явления, стоит рассмотреть правовую природу видеоигр, поскольку читы являются «аксессуарными» по отношению к ним. Ввиду отсутствия унифицированного, нормативно закреплённого определения видеоигры и ее характеристик ее правовая квалификация и характеристики варьируются в зависимости от подходов конкретных ученых, а также от законодательства и правоприменительной практики юрисдикций. Например, некоторые исследователи определяют видеоигру как интерактивную цифровую развлекательную среду, созданную с использованием игрового движка, представляющего собой набор программных модулей многократного использования (Rabiolo, 2024, p. 11). Другие определяют ее как «любую форму компьютерного развлекательного программного обеспечения, будь то текстовое или графическое, с использованием любой электронной платформы, такой как персональные компьютеры или консоли, и с участием одного или нескольких игроков в физической или сетевой среде» (Frasca, 2001, p. 4). Согласно иным определениям, видеоигра рассматривается как «сложная авторская работа, которая предполагает взаимодействие с человеком при выполнении задачи, основанной на правилах системы, с поддающимися количественной оценке результатами с помощью компьютерной программы на специальном оборудовании»².

С правовой точки зрения превалирует подход, согласно которому видеоигра представляет собой сложный объект. Она состоит из элементов, которые с позиций авторского права классифицируются следующим образом: графика и кадры — как художественные произведения, звуковые эффекты — как звукозаписи, а компьютерный код — как литературное произведение (Corbett, 2016, p. 616). Каждый из компонентов видеоигры вписывается в категорию произведений, охраняемых законодательством об авторском праве, и, следовательно, может подлежать самостоятельной защите (при условии, что эта составляющая отвечает требованиям оригинальности, установленным в данной юрисдикции).

Отсутствие единой квалификации и комплексная природа видеоигры позволяют относить ее к нескольким видам сложных объектов: как к аудиовизуальным произведениям, так и к мультимедийным продуктам. Отдельные исследователи считают, что ввиду интерактивного характера видеоигр и возможности контроля игрока над процессом, принципиально отличающих их от традиционных аудиовизуальных произведений, представляется более адекватным рассмотрение данного объекта в качестве мультимедийного продукта (Grosheide et al., 2013, pp. 1–13).

Подход Европейского союза к природе видеоигр был выражен в решении от 23 января 2014 г. по делу C-355/12 *Nintendo v. PC Box*³, где суд отметил, что «видеоигры представляют собой сложный материал, включающий в себя не только компьютерную программу, но и графические и звуковые элементы, которые, хотя и зашифрованы компьютерным языком, обладают уникальной творческой ценностью, которая не может быть сведена к такому шифрованию», вследствие чего они защищены как Директивой 2009/24/ЕС о правовой охране компьютерных программ⁴, так и Директивой 2001/29/ЕС

² Gürnlü, I. (2020). *Video games and copyright protection under international, European and U.S. law* (p. 17) [White paper]. Stanford-Vienna Transatlantic Technology Law Forum. <https://law.stanford.edu/publications/no-59-video-games-and-copyright-protection-under-international-european-and-u-s-law/>

³ Case C 355/12, *Nintendo Co. Ltd. & Others v. PC Box Srl & 9Net Srl*, ECLI:EU:C:2014:25, ¶ 23 (Jan. 23, 2014).

⁴ Directive 2009/24/EC, of the European Parliament and of the Council of 23 April 2009 on the Legal Protection of Computer Programs, 2009 O.J. (L 111) 16.

об авторском праве⁵. Такой подход был позднее поддержан в судах некоторых государств — членов ЕС⁶.

В США, как отмечают некоторые исследователи, видеоигры подпадают под категорию аудиовизуальных произведений в соответствии с Законом об авторском праве 1976 г. (Corbett, 2016, p. 616). Однако, на наш взгляд, такое понимание квалификации видеоигр в США все же не совсем верно. Как следует из дела *Stern Electronics, Inc. v. Kaufman et al.*, аудиовизуальное отображение игры может охраняться авторским правом, независимо от лежащей в его основе программы⁷. Из данной формулировки следует, что по сути подход в США схож с трактовкой рассматриваемого явления в ЕС. Это было в дальнейшем подтверждено Бюро по авторским правам в Циркуляре № 61: «Видеоигра обычно содержит два основных компонента: аудиовизуальный материал, который появляется на экране, и компьютерную программу, которая запускает игру»⁸. В судебном акте по делу *Epic Games v. Apple* судья определил не менее важные с позиций авторского права характеристики видеоигры: «Видеоигры требуют определенного уровня интерактивности или вовлеченности между игроком и средой. Другими словами, необходимо, чтобы игрок мог ввести определенную команду или сделать выбор, который затем отражается в самой игре. Это определение игр отличается от других форм развлечений, зачастую являющимися пассивными формами, которыми наслаждаются потребители (например, фильмы, телевидение, музыка)»⁹.

В целом подходы в обеих упомянутых юрисдикциях схожи: авторским правом охраняется как программный код, лежащий в основе функционирования игры, так и аудиовизуальные элементы, включая, в частности, совокупный эффект игрового процесса, выраженный в визуальной и аудиальной форме¹⁰.

Поскольку наше исследование во многом посвящено рассмотрению правовых проблем, связанных с читами, которые, как было отмечено ранее, представляют собой модификации кода игры, уделим отдельное внимание программной части.

Программа в широком смысле представляет собой совокупность инструкций, выраженных на языке, интерпретируемом компьютером, определяющих последовательность операций, осуществляемых техническим устройством. В рамках игры программа выступает сложными алгоритмическими структурами, обеспечивающими управление игровым процессом, визуализацией, аудиосопровождением и взаимодействием с пользователем. В этом контексте особо важен вопрос об объеме охраны программы. Все ли изменения кода будут считаться модификациями с правовой точки зрения?

⁵ Directive 2001/29/EC, of the European Parliament and of the Council of 22 May 2001 on the Harmonisation of Certain Aspects of Copyright and Related Rights in the Information Society, 2001 O.J. (L 167) 10.

⁶ См., например: Cour de cassation [Cass.] [Кассационный суд Франции] 1e civ., 23.10.2024, № 23-13.738, <https://www.legifrance.gouv.fr/juri/id/JURITEXT000050443215>

⁷ *Stern Electronics Inc. v. Kaufman*, 669 F.2d 852, ¶ 11 (2d Cir. 1982). Текст решения представлен в свободном доступе на вторичном ресурсе: Wikisource. (2024, April 23). *Stern Electronics, Inc. v. Kaufman*. https://en.wikisource.org/wiki/Stern_Electronics_Inc_v_Kaufman

⁸ U.S. Copyright Off., Circular 61 on Copyright Registration of Computer Programs (rev'd March, 2021). <https://www.copyright.gov/circls/circ61.pdf>

⁹ *Epic Games Inc. v. Apple Inc.*, No. 4:20-cv-05640-YGR, Dkt. No. 812, slip. op. at *68 (N.D. Cal., Sept. 10, 2021) <https://cand.uscourts.gov/wp-content/uploads/cases-of-interest/epic-games-v-apple/Epic-v-Apple-20-cv-05640-YGR-Dkt-812-Order.pdf>

¹⁰ Dimita, G., Lee, Y. H., & Macdonald, M. (2022). Copyright infringement in the video game industry (p. 12). World Intellectual Property Organization. https://www.wipo.int/edocs/mdocs/enforcement/en/wipo_ace_15/wipo_ace_15_4.pdf

Объем охраны программы в ЕС и США

В ЕС компьютерные программы охраняются как литературные произведения. Эта защита основана, в частности, на директивах 2001/29/ЕС и 2009/24/ЕС. Прецедентное право обеспечивает защиту исходного и объектного кодов компьютерной программы, которые формируют ее основной *исполняемый текст*. Исходный код — это компьютерная программа, которая написана на языке программирования и понятна компетентному специалисту (Rabiolo, 2024, р. 13). В отличие от него объектный код — это та же компьютерная программа, представленная в машиночитаемом формате, необходимом для выполнения программы компьютером. Таким образом, этот код выступает в качестве текста, охраняемого авторским правом, но только если он является результатом сознательного и творческого выбора его создателя (автора).

Здесь очевидно различие между традиционными литературными произведениями и компьютерными программами. Если романы, стихи, пьесы и т.д. практически всегда являются творческими по сути, то в компьютерных программах некоторые части кода могут быть созданы в силу технической необходимости, носить исключительно функциональный, а не творческий характер и, следовательно, не подлежать охране. Эта мысль подтверждается в решении Суда ЕС по делу C-406/10 *SAS Institute Inc. v. World Programming Ltd.* из которого следует, что не охраняются функциональность компьютерной программы, ее язык программирования и формат файлов данных, используемых в компьютерной программе¹¹. Кроме того, методы, с помощью которых пользователь применяет компьютерную программу, такие как графический интерфейс пользователя, также не защищены авторским правом (это вытекает из дела *Bezpečnostní softwarová asociace v. Ministerstvo kultury*¹²). Это связано, в частности, с тем, что указанные элементы не приводят к воспроизведению программы.

Большое значение для правоприменительной практики имеет недавнее решение Суда ЕС по делу *Sony v. Datel*¹³. Согласно факту истец разрабатывал читы для консолей PSP. Однако особенность заключалась в том, что чит не вносил изменений в код, а лишь записывал определенное значение переменной именно в ту область оперативной памяти, которая отведена под специальную функцию, за счет чего не создавалось копий игры¹⁴. Суды рассматривали следующие вопросы: каков объем охраны программы, а именно ее исходного и объектного кодов, и, соответственно, считается ли внесение изменений в значения переменных в оперативной памяти устройства модификацией?

Изначально в рамках рассмотрения данного спора немецкий суд первой инстанции подошел к толкованию модификации широко, отметив, что исключительное право на модификацию не ограничено по способу технической реализации¹⁵. Следовательно, запрещены не только не разрешенные автором изменения непосредственно кода, но и изменения, вносимые в значения переменных в оперативной памяти программы. Апелляционный суд не согласился с таким широким подходом, постановив, что значения переменных не входят в объем охраны программы, а их изменение не приводит к нарушению авторских прав¹⁶. Фактически читы лишь придавали программе состояние, которое могло бы возникнуть при обычной работе игры,

¹¹ Case C-406/10, *SAS Institute Inc. v. World Programming Ltd.*, ECLI:EU:C:2011:787 (Nov. 29, 2011).

¹² Case C-393/09, *Bezpečnostní softwarová asociace v. Ministerstvo kultury*, 2010 E.C.R. I-13971.

¹³ Case C-159/23, *Sony Comput. Ent. Eur. Ltd. v. Datel Design and Dev. Ltd. and Others*, ECLI:EU:C:2024:887 (Oct. 17, 2024).

¹⁴ *Ibid.* at ¶ 51 (Oct. 17, 2024).

¹⁵ LG Hamburg, 310 O 199/10, ¶ 83, Jan. 24, 2012. <https://openjur.de/u/2387984.html>

¹⁶ OLG Hamburg, 5 U 23/12, ¶¶ 78, 108, Oct. 7, 2021. <https://openjur.de/u/2392380.html>

но не на данном этапе. Однако, как отметил суд, программная последовательность компьютерной программы не является частью охраняемого объекта¹⁷.

Апелляционный суд обратился за разъяснением термина «модификация» к генеральному адвокату и Суду ЕС. Генеральный адвокат в своем заключении отметил: защита распространяется на исходный и объектный коды программы, поскольку это формы выражения, *которые позволяют воспроизводить или впоследствии создавать программу*. И наоборот, такие элементы, как функциональные возможности, языки программирования и форматы файлов данных, не являются защищенными формами выражения¹⁸.

Статус переменной не столь однозначен. Генеральный адвокат разграничил параметры переменной (такие как ее местоположение в памяти, имя, тип данных) и ее значение (т.е. конкретную информацию, передаваемую в это местоположение)¹⁹. По мнению адвоката, параметры переменных являются неотъемлемыми компонентами программного кода и, при достаточной оригинальности, пользуются защитой, предусмотренной Директивой 2009/24. Однако эта защита не распространяется на значения переменных, поскольку:

- 1) они представляют собой данные, внешние по отношению к коду, не существуют в момент создания программы и генерируются только во время ее выполнения, т.е. не позволяют воспроизвести программу;
- 2) они не соответствуют критерию оригинальности, так как не являются результатом интеллектуального творчества автора программы: их значения не поддаются творческому контролю автора, а зависят от действий игрока;
- 3) они не отвечают требованию достаточной идентификации объекта охраны. Значения переменных постоянно меняются как во время работы программы, так и при каждом последующем запуске²⁰.

Генеральный адвокат также подчеркнул, что сфера действия исключительных прав не может быть шире объекта охраны, а тот, в свою очередь, не должен зависеть от соответствующего исключительного права²¹. Суд ЕС в своем решении, опираясь во многом на доводы генерального адвоката, заключил, что изменение значений переменных не подпадает под защиту, предоставляемую Директивой 2009/24, в той мере, в какой это содержимое не позволяет воспроизводить или впоследствии создавать такую программу²².

Следует отметить, что данное решение с точки зрения практики довольно важное. Можно полагать, что такой подход приведет к увеличению количества читов, которые будут работать исключительно с данными в оперативной памяти, не нарушая при этом действующего законодательства. Однако, на наш взгляд, остается неясным, какую часть решения следует рассматривать как общее правило, а какую — как позицию *in casu*, с учетом того, что анализ релевантных аспектов дела в позиции генерального адвоката представлен под заголовком «Применение в настоящем деле». Поэтому важно учесть следующие нюансы.

Во-первых, переменная не всегда ограничивается столь несущественной ролью, как в рассматриваемом деле, где она лишь увеличивала запас ускорения игрока²³. Сложно

¹⁷ OLG Hamburg, 5 U 23/12, ¶ 118, Oct. 7, 2021. <https://openjur.de/u/2392380.html>

¹⁸ Case C-159/23, Sony Comput. Ent. Eur. Ltd. v. Datel Design and Dev. Ltd. and Others, ECLI:EU:C:2024:887, ¶ 37 (Oct. 17, 2024).

¹⁹ Case C-159/23, Sony Comput. Ent. Eur. Ltd. v. Datel Design and Dev. Ltd. and Others, ECLI:EU:C:2024:363, ¶ 44 (Apr. 25, 2024).

²⁰ Ibid., ¶ 48–50 (Apr. 25, 2024).

²¹ Ibid., ¶ 61 (Apr. 25, 2024).

²² Case C-159/23, Sony Comput. Ent. Eur. Ltd. v. Datel Design and Dev. Ltd. and Others, ECLI:EU:C:2024:887, ¶ 52 (Oct. 17, 2024).

²³ Ibid., ¶ 18 (Oct. 17, 2024).

предсказать, каким было бы решение суда, если бы переменная или ее содержание имели большее значение для функционирования видеоигры.

Во-вторых, излишнее внимание к тому, что содержимое переменной изменялось именно в оперативной памяти, в определенной степени противоречит принципу технологической нейтральности, закрепленному в Директиве 2009/24 (Widła, 2023, p. 357)²⁴.

Таким образом, прецедентная сила данного решения на настоящий момент остается под вопросом.

В США Закон об авторском праве в цифровую эпоху определяет компьютерную программу как «набор утверждений или инструкций, которые прямо или косвенно используются в компьютере для достижения определенного результата»²⁵. Защите подлежит произведение, выраженное «словами, цифрами или другими словесными или числовыми символами или обозначениями», независимо от конкретного материального носителя²⁶. Как и в ЕС, идеи, процессы и методы не наделены возможностью защиты²⁷, а программная часть видеоигры охраняется как литературное произведение (Lee, 2022, p. 11).

Ключевое различие между правом ЕС и США состоит в том, что в США «не проводится граница между исполняемым кодом и неисполняемыми комментариями или данными, которые могут содержаться в исходном коде компьютерной программы»²⁸. Любой из элементов подлежит защите при достаточной оригинальности.

Таким образом, программная часть видеоигры состоит из значительного числа элементов, при этом подходы к объему охраняемой части разнятся, и зачастую охраняются лишь определенные фрагменты. В дальнейшем мы увидим, что этот фактор может привести к сложностям в привлечении создателей чивов к ответственности.

Исключительные права автора программы в ЕС и США

Уточнение объема охраны программы имеет большое значение, поскольку это определяет сферу действия прав, которыми обладает автор программы. В ЕС согласно ст. 4 Директивы 2009/24 к таким правам относятся:

- 1) постоянное или временное воспроизведение компьютерной программы любыми средствами и в любой форме полностью или частично; в той степени, в которой загрузка, отображение на экране, запуск, передача или хранение компьютерной программы обуславливают данное воспроизведение, совершение подобных действий возможно только с разрешения правообладателя;
- 2) перевод, адаптация, настройка и любые иные изменения компьютерной программы, а также воспроизведение полученного результата без ущерба правам лиц, производящих такие изменения;
- 3) любая форма распространения среди неопределенного круга лиц, в том числе прокат, оригинальной компьютерной программы или ее копий²⁹.

²⁴ Directive 2009/24/EC, of the European Parliament and of the Council of 23 April 2009 on the Legal Protection of Computer Programs, ¶ 7, 2009 O.J. (L 111) 16.

²⁵ 17 U.S.C. § 101.

²⁶ Ibid.

²⁷ 17 U.S.C. § 102(b).

²⁸ U.S. Copyright Office, Compendium of U.S. Copyright Office Practices § 101 (3d ed. 2021) ¶ 721.6. <https://www.copyright.gov/comp3/docs/compendium.pdf>

²⁹ Directive 2009/24/EC, of the European Parliament and of the Council of 23 April 2009 on the Legal Protection of Computer Programs, 2009 O.J. (L 111/16) 16, 18.

В США нет отдельного перечня исключительных прав автора программы, релевантным является § 106 разд. 17 Свода законов США³⁰, содержащий исключительные права автора произведения.

Определение понятия читов

Поскольку читы являются видом модификаций, мы уделим особое внимание одному из упомянутых исключительных прав — праву на модификацию. Вопрос, связанный с модификациями программ, в частности игр, уже изучался некоторыми исследователями (Lee, 2022; Deng & Li, 2021). Под модификациями следует понимать процесс изменения игры, обычно с помощью компьютерного программирования с использованием программных средств, не являющихся частью игры (Rabiolo, 2024, p. 15). С учетом такой широкой трактовки модификаций важно рассмотреть, как категория «чит» определяется в контексте игровой среды, чтобы отграничить ее от других видов изменений.

Некоторые авторы рассматривают читы как «любое поведение, которое игрок использует для получения преимущества перед равными ему игроками или достижения цели в онлайн-игре в случае, если в соответствии с правилами игры, такое преимущество не могло быть получено игроком» (Yan & Randell, 2005, p. 1). Практически аналогичным образом другие исследователи понимают под читом случаи, когда игрок берет под свой контроль игровой процесс, используя внешние ресурсы, а не играя по правилам (Doherty et al., 2014, p. 2393). Впрочем, такие определения включают в себя очень много видов поведения игрока, поэтому, на наш взгляд, стоит разделить читы на две группы.

К первой будет относиться поведение, нарушающее дух и правила игры как вида деятельности, а не как объекта авторского права. Примеры могут включать в себя сговор с целью продвижения по турнирной таблице, использование ИИ для выбора лучших ходов в шахматах и т. п. Такое поведение может быть наказуемо с позиций каких-либо локальных положений или пользовательских соглашений, но не преследуемо законом.

Вторая группа, более значимая в данном контексте, включает поведение, предполагающее работу с кодом игры, что потенциально может нарушать права правообладателей. К примеру, В. Ванг определяет читы как «программу, созданную третьими лицами без согласия обладателя авторских прав, которые злонамеренно изменяют игровые данные в интересах игроков» (Wang, 2023, p. 25). Иные исследователи относят к читам использование ботов (Gorton & Abiona, 2023, pp. 111–112). На наш взгляд, к читам можно отнести также изменение изначального кода, меняющее определенные характеристики персонажа или клиента игры; создание сторонних программ, влияющих на сервера игры.

Читы в том виде, в котором мы их знаем, появились вместе с первыми видеоиграми. Изначально их целью было упрощение разработки: читы значительно облегчали процесс тестирования и отладки игр. Некоторые читы стали знаковыми: это и так называемый код *Konami*, и ряд кодов в серии игр *GTA*. Читы такого рода обычно допускаются разработчиками, поскольку не причиняют вреда игровому опыту пользователей и могут даже улучшать его. Зачастую использование читов в офлайн- и однопользовательских играх не вызывает такой обеспокоенности, как в онлайн- и многопользовательских играх. Это обусловлено серьезными рисками для других пользователей: есть вероятность того, что применение читов одним игроком испортит игровой опыт для большого количества людей. Также проблема заключается в том,

³⁰ 17 U.S.C. § 106.

что потенциальный нарушитель получает доступ не только к игровым файлам, но и к более широкой инфраструктуре для взаимодействия (Rendenbach, 2022, p. 11).

Причины, по которым правообладатели противодействуют распространению читов, вполне очевидны. Во-первых, когда игрок использует читы, он получает преимущество перед другими пользователями и лишает их желания играть, что, в свою очередь, влечет уменьшение игровой аудитории и потерю доходов для проекта (Jhang-Li & Chiang, 2024, p. 1). Во-вторых, читы могут иметь негативное влияние на спортивную сферу. Популярность киберспорта стремительно растет, и для обеспечения честной конкуренции необходимо строгое соблюдение правил, исключающее любые способы получения необоснованных преимуществ одних игроков перед другими (Schöber & Stadtmann, 2022). Использование читов может повлечь не только последствия в виде негативного опыта игроков, но и нарушение правил спортивных турниров и несправедливую выплату призовых средств. Именно поэтому на киберспортивных соревнованиях устройства участников досматриваются, а за использование читов обычно следуют дисквалификация и лишение призового места, если оно было выявлено после проведения соревнований. Наконец, создание читов зачастую подразумевает обратный инжиниринг кода и внесение изменений в него, что нарушает права разработчика и его коммерческую тайну.

Квалификация читов с точки зрения права

Читы можно рассматривать в контексте как уголовного, так и гражданского права. Вместе с тем применение уголовно-правовой квалификации в отношении читов пока что не так распространено: в качестве примеров мы можем упомянуть регулирование Российской Федерации, Китая и Южной Кореи.

В России релевантной является статья 273 УК РФ «Создание, использование и распространение вредоносных компьютерных программ», которая включает в свой состав «создание, распространение или использование компьютерных программ <...> предназначенных для несанкционированной <...> модификации, копирования компьютерной информации или нейтрализации средств защиты компьютерной информации»³¹ и применение которой в отношении читов подтверждается судебной практикой. Например, на основании данной статьи в 2022 г. Андрею Кирсанову был вынесен приговор³². Согласно квалификации судом деяния А. Ю. Кирсанова, он «из корыстной заинтересованности создал вредоносные компьютерные программы, действия которых по отношению к программам *World of Tanks* и *World of Warships* являются несанкционированными, заведомо приводящими к модификации порождаемой указанными программами компьютерной информации»³³. В частности, он создал ботов, позволяющих управлять играми без затрачивания человеческих ресурсов, с набором функций, изменяющих и тем самым упрощающих игру. К сожалению, суд не углубился в детали рассматриваемых модификаций, а лишь руководствовался аргументом стороны обвинения: «...вносит изменения в программу игры, модифицирует ее и позволяет получать преимущество одним

³¹ Уголовный кодекс Российской Федерации от 13.06.1996 № 63-ФЗ (ред. 28.12.2024). Собрание законодательства РФ, 17.06.1996, № 25, ст. 2954.

³² Приговор Верх-Исетского районного суда г. Екатеринбурга от 6 июля 2022 г. по делу 1-382/22. Доступен для ознакомления по адресу: https://verhisetsky-svd.sudrf.ru/modules.php?name=sud_delo&srv_num=2&name_op=doc&number=258206328&delo_id=1540006&new=0&text_number=1

³³ Там же.

игроком перед другими, что разрушает соревновательный принцип игрового процесса, наносит ущерб деловой репутации правообладателя»³⁴.

В Южной Корее распространение и создание читов также наказуемо. Согласно ст. 46 Закона о продвижении игровой индустрии Республики Корея³⁵ лицо, которое распространяет компьютерные программы или устройства, не предоставленные или не одобренные коммерческой организацией, связанной с игровыми продуктами, или производит их для распространения в нарушение подп. 8 п. 1 ст. 32 (согласно этому пункту к ним относятся программы, нарушающие нормальную работу игровых продуктов)³⁶, подлежит наказанию в виде тюремного заключения с принудительными работами на срок не более одного года или штрафа в размере, не превышающем 10 млн вон. Законопроектом в 2023 г. было предложено возложить ответственность также на игроков, использующих читы, но от этой идеи отказались³⁷.

В Китае статья 285 Уголовного кодекса предусматривает ответственность за вторжение в компьютерную информационную систему, а статья 286 — за иные действия с информационными системами, в том числе создание или распространение деструктивных программ, таких как компьютерные вирусы³⁸. Несмотря на отсутствие многообразия судебной практики по данному вопросу в Китае, в качестве примера можно привести дело, в рамках которого двое лиц продавали читы к игре *CrossFire*, за что были осуждены по ст. 285 Уголовного кодекса³⁹. При этом компьютерная информационная система определяется в соответствии с Положением о защите компьютерных информационных систем как «человеко-машинная система, состоящая из компьютеров и связанных с ними и поддерживающих устройств и средств, которые собирают, обрабатывают, хранят, передают, извлекают и иным образом обрабатывают информацию в соответствии с конкретными прикладными целями и правилами»⁴⁰. Онлайн-игры, как следует из текста, подпадают под сферу действия компьютерных информационных систем, определенных китайским законодательством (Wang, 2023, p. 26).

³⁴ Там же.

³⁵ Gaim San-eop Jinheung-e Gwanhan Beopnyul [Game Industry Promotion Act] [Закон о продвижении игровой индустрии], ст. 46. <https://www.law.go.kr/LSW/LSInfoP.do?lsiSeq=205598&viewCls=engLSInfoR&urlMode=engLSInfoR#>

³⁶ Закон о продвижении игровой индустрии, ст. 32, п. 1, подп. 8. <https://www.law.go.kr/LSW/LSInfoP.do?lsiSeq=205598&viewCls=engLSInfoR&urlMode=engLSInfoR#>

³⁷ General, R. (2023, 30 November). *South Korean lawmaker proposes imposing fines on video game hackers*. NextShark. <https://nextshark.com/south-korea-fines-video-game-hackers>

³⁸ (中華人民共和國刑法) [Criminal Law of the People's Republic of China] [Уголовный кодекс Китайской Народной Республики] (обнародован Постоянным комитетом Всекитайского собрания народных представителей 14.03.1997, вступил в силу с 01.10.1997), ст. ст. 285, 286, Вестник Постоянного комитета ВСНП, перевод закона на английский язык доступен по адресу http://en.npc.gov.cn.cdurl.cn/2020-12/26/c_921604.htm (дата обращения: 14.01.2025).

³⁹ Текст судебного решения недоступен в открытых источниках, однако об этом есть несколько заметок в прессе. См., например: 赵学锋 & 谢元森. (2024, 7 мая). 男子非法获利600多万！全国首例“AI外挂”案一审公开宣判 [Лицо незаконно заработало более 6 миллионов юаней! Первое дело о «плагине ИИ» в Китае было публично рассмотрено в суде первой инстанции]. CCTV. https://content-static.cctvnews.cctv.com/snow-book/index.html?t=1715057336451&to_cstyle_id=feeds_default&share_to=wechat&track_id=CD622FC8-BCD9-4AB2-B9F8-3DB8A06ED3D9_736751235281&item_id=17817216441300693088

⁴⁰ Jìsuānjī Xìnxì Xìtǒng Ànquán Bǎohù Tiáolì [计算机信息系统安全保护条例] [Положение о защите компьютерных информационных систем] (обнародовано Государственным советом Китайской Народной Республики 18.02.1994, вступило в силу 18.02.1994), https://www.gov.cn/gongbao/content/2011/content_1860849.htm. Перевод постановления на английский язык доступен по адресу: <https://www.asianlii.org/cn/legis/cen/laws/rfspocis719/> (дата обращения: 14.01.2025).

С точки зрения гражданского права квалификация читов более многогранна. Во-первых, создание и распространение читов могут подразумевать нарушение авторских прав, включая право на воспроизведение, создание производных произведений и доведение произведения до всеобщего сведения (вопрос о том, были ли нарушены исключительные права, должен решаться в конкретном деле, но в целом речь может идти о таких нарушениях, если читы распространяются вместе с кодом самой игры либо заимствуют его в значительной степени). Кроме того, создание и распространение читов нередко влекут ответственность за обход технических средств защиты авторских прав (далее — ТЗЗАП) в случаях, если в игре были предусмотрены механизмы противодействия читам, которые будут охарактеризованы далее. Помимо этого, создание и использование читов в большинстве случаев влекут договорную ответственность на основании нарушения лицензионных соглашений, которые в сфере видеоигр часто известны как *EULA* (*End User License Agreement*) или *ToS* (*Terms of Service*)⁴¹. При этом, как следует из результатов нашего анализа, подавляющее большинство таких соглашений не дает определения читам и употребляет этот термин как устоявшийся и общеизвестный, т.е. без какого-либо пояснения. В то же время соглашение компании *Blizzard* использует вместо «читов» слово «мошенничество» (*cheating*), и понимаются под ним не только непосредственно читы, но и другие средства, меняющие функциональность игры или упрощающие игровой процесс, например боты, хаки (т.е. внесение изменений в платформу), и даже «методы, прямо не разрешенные *Blizzard* (независимо от того, выполняются ли они с использованием оборудования, программного обеспечения, их комбинации или иным образом), влияющие на игровой процесс и/или помогающие в нем, включая использование любых внутриигровых ошибок (курсив мой. — Д.Г.)». Если мы обратимся к лицензионному соглашению *Konami*⁴², то там также запрещено получение несправедливого преимущества, будь то за счет читов или злоупотребления внутриигровыми ошибками. За использование читов лицензия игрока обычно отзывается (фактически аккаунт будет заблокирован)⁴³.

Нельзя не отметить, что большая часть нарушений с использованием читов совершается именно игроками, по сути, они выступают здесь «выгодоприобретателями». Однако бороться с отдельными пользователями крайне неэффективно, и зачастую их ответственность выражается в отзыве их лицензии на игру. Более эффективным методом является борьба с создателями и распространителями читов (примеры именно такого рода дел будут рассмотрены далее). Вопрос связан с тем, в какой степени и на каком основании можно привлекать создателя читов за нарушение авторских прав создателя игры.

Помимо ответственности за прямое (*direct*) нарушение авторских прав и условий лицензии при разработке читов, в США выделяется также ответственность за вторичное нарушение (*secondary infringement*), которое включает в себя еще два подвида нарушений:

- косвенное (*vicarious*) нарушение авторских прав: лицо несет косвенную ответственность за нарушение авторских прав другим лицом, если это лицо непосредственно извлекло выгоду из деятельности, нарушающей авторские права, и имело право и возможность осуществлять надзор за деятельностью, нарушающей авторские права, независимо от того, знало ли это лицо о нарушении или нет;

⁴¹ Dimita, G., Lee, Y. H., & Macdonald, M. (2022). *Copyright infringement in the video game industry* (p. 12). World Intellectual Property Organization. https://www.wipo.int/edocs/mdocs/enforcement/en/wipo_ace_15/wipo_ace_15_4.pdf

⁴² Konami. (2025, January 23). Terms of use. <https://legal.konami.com/games/efootball/terms/tou/en-gb.html>

⁴³ Blizzard. (2024, March 21). Blizzard end user license agreement. <https://www.blizzard.com/en-us/legal/fba4d00f-c7e4-4883-b8b9-1b4500a402ea/blizzard-end-user-license-agreement>

- сопутствующее (*contributory*) нарушение авторских прав: лицо несет материальную ответственность за нарушение авторских прав другим лицом, если оно знает или должно было знать о действиях, нарушающих авторские права, и побуждает к этой деятельности или вносит в нее существенный вклад⁴⁴.

Ответственность за данные нарушения упоминались во многих делах: например, *Take-Two Interactive Software Inc. v. Jhonny Perez* (суд привлек разработчика к ответственности на основании нарушений авторских прав правообладателей игры, а также собственного нарушения лицензии и нарушения лицензии игроками (*tortious interference*))⁴⁵, *Blizzard v. Bossland GmbH* (суд посчитал, что создатели читов виновны в подстрекательстве к нарушению договора, санкционировали эти нарушения и должны нести за них ответственность)⁴⁶. И действительно, в большинстве случаев создатели читов осведомлены о том, что они своими действиями нарушают авторские права, побуждают игроков к нарушению, предлагая читы к покупке, и извлекают выгоду из их продажи. Возможным исключением мог бы быть гипотетический случай, когда бесплатно распространяемая без ведома ее создателя программа, вопреки задумкам создателя, использовалась как античит, хотя изначально предназначалась для чего-то иного. В таком случае ни один из критериев не будет соблюден.

Схожий подход присутствует и в ЕС, где только пользователи, которые модифицируют программное обеспечение, несут прямую ответственность за любое нарушение авторских прав, а производители, такие как, например, ранее упомянутый *Datel*⁴⁷, могут нести только ответственность за вторичные нарушения, но такая ответственность регулируется национальным законодательством и не гармонизирована на уровне ЕС.

Одним из основных способов борьбы операторов игр с читами является внедрение специальных античит-технологий. Так, в *Steam* существует система VAC, сканирующая файлы игрока перед запуском программы⁴⁸. Иные известные механизмы включают в себя *Riot Vanguard*⁴⁹, используемый в играх *Riot*, и *Easy Anti-cheat* (<https://www.easy.ac/en-US>). Несмотря на эффективность, такие программы не лишены недостатков, поскольку они могут глубоко проникать в компьютерную систему игрока и собирать данные, что может быть сомнительным с точки зрения защиты данных⁵⁰.

Разобрав в общих чертах характеристики читов, считаем необходимым осветить несколько теоретических вопросов, связанных с ними:

- античит как техническое средство защиты авторских прав;
- соотношение ответственности по договору и ответственности за нарушение авторских прав в результате создания читов;
- случаи допустимого использования читов.

⁴⁴ Bungle, Inc. v. Aimjunkies.com, No. 2:21-cv-00811-TSZ, Dkt. No. 293, slip.op. (W.D. Wash., May 23, 2024).

⁴⁵ Take-Two Interactive Software Inc. v. Jhonny Perez, No. 1:18-cv-07658, Dkt. No. 24(29), slip. op. (S.D.N.Y. Feb. 4, 2019).

⁴⁶ Blizzard Ent., Inc. v. Bossland GmbH, No. 8:16-cv-01236-DOC-KES, Dkt. No. 35, slip. op. (C.D. Cal., Mar. 31, 2017).

⁴⁷ См. ранее рассмотренное нами дело: Case C-159/23, Sony Comput. Ent. Eur. Ltd. v. Datel Design and Dev. Ltd. and Others, ECLI:EU:C:2024:887 (Oct. 17, 2024).

⁴⁸ Steam. (n.d.). Valve anti-cheat (VAC) system. Retrieved Jan, 10, 2025, from <https://help.steampowered.com/en/faqs/view/571A-97DA-70E9-FF74>

⁴⁹ Valorant. (2024, January 5). What is Vanguard? <https://support.valorant.riotgames.com/hc/en-us/articles/360046160933-What-is-Vanguard>

⁵⁰ Banerjee, S. (2020). Riot responds to Valorant Vanguard's safety, data protection. TalkEsport. <https://www.talkesport.com/news/riot-responds-to-valorant-vanguards-safety-data-protection/>

Античит как техническое средство защиты авторских прав

Вопрос правового режима читов непосредственно касается и античит-технологий. Под этим довольно широким термином можно понимать комплекс методов и технологий, направленных на предотвращение несанкционированного использования программных и/или аппаратных средств для получения несправедливого преимущества одних игроков перед другими. Впрочем, помимо такой достаточно узкой цели, данные технологии предотвращают также, в сущности, неправомерное использование защищенных авторским правом файлов игры за пределами того, что допускается ее механикой и условиями лицензии, и являются, таким образом, своего рода способами самозащиты правообладателей игры.

Исследователи выделяют множество видов таких технологий. Не вдаваясь в технические детали, обозначим их: идентификация игрока (по учетной записи или уникальному коду оборудования); проверка целостности файлов или памяти; обфускация; сканирование запущенных процессов; сканирование исполняемого кода, загруженных драйверов и т.д. (Collins et al., 2024, pp. 36–37).

Любое использование читов в той или иной мере возможно именно за счет обхода античит-технологий. Один из ключевых правовых вопросов в этой области, который не был тщательно изучен ранее, затрагивает режим таких технологий и возможности их отождествления с ТСЗАП.

Для начала рассмотрим этот вопрос с точки зрения права США. Ключевым является § 1201 разд. 17 Свода законов США, в рамках которого можно выделить несколько отдельных составов:

- § 1201(a)(1)(A) запрещает «обход технологических мер, которые эффективно контролируют доступ к произведению, охраняемому [Законом об авторском праве. — Д.Г.]»;
- § 1201(a)(2) запрещает «торговлю технологиями, которые обходят технологические меры, эффективно контролирующие доступ к произведению, защищенному авторским правом (курсив мой. — Д.Г.)»;
- § 1201(b)(1) запрещает «торговлю технологиями, которые обходят технологические меры, эффективно защищающие права владельца авторских прав (курсив мой. — Д.Г.)»⁵¹.

Всё большее число разработчиков видеоигр подает иски против создателей читов, обвиняя их в нарушении вышеприведенного параграфа. Однако использование § 1201 для предотвращения обхода античит-технологий не всегда является корректным⁵². С одной стороны, в тех случаях, когда явно присутствует нарушение авторских прав (например, создаются производное произведение, копия программы с внедренным туда сторонним кодом), применение этой статьи обычно не вызывает проблем. В законе не уточняется, является ли нарушение авторских прав необходимым условием для нарушения по § 1201, поэтому в случае отсутствия нарушения вопрос применения данной статьи становится более сложным. В практике отсутствует единство подходов: одни суды утверждают, что нарушение авторских прав является необходимым условием (*Chamberlain Group, Inc. v. Skylink Technologies, Inc.*⁵³), другие — придерживаются позиции,

⁵¹ 17 U.S.C. § 101.

⁵² Hotnog, C. A. (2018, April 19). Cheater's guide: An analysis of whether third party cheat software in video games violates § 1201 of the DMCA. *The University of Cincinnati Intellectual Property and Computer Law Journal*. <https://ucipclj.org/2018/04/19/a-cheaters-guide-an-analysis-of-whether-third-party-cheat-software-in-video-games-violates-§1201-of-the-dmca/>

⁵³ *The Chamberlain Grp., Inc. v. Skylink Tech., Inc.*, 381 F.3d 1178 (3rd Cir. 2004).

что нет необходимости устанавливать связь с нарушением авторских прав (*MDY Industries, LLC v. Blizzard Entertainment, Inc.*⁵⁴).

Детали дела *Chamberlain Group, Inc. v. Skylink Technologies, Inc.* не связаны с читami, однако основной вывод из решения суда заключается в том, что сфера действия обсуждаемой нормы ограничивается правами владельца авторских прав. Таким образом, суд постановил, что § 1201(a) не предоставляет владельцам авторских прав нового права на защиту от обхода, а вместо этого устанавливает новые основания для иска в связи с несанкционированным доступом ответчика к защищенным материалам, когда это нарушает права владельца авторских прав. Соответственно, для применения этой статьи необходимо доказать связь между обходом ТСЗАП и нарушением авторских прав.

В то же время в деле *MDY Industries, LLC v. Blizzard Entertainment, Inc.* рассматривался вопрос, непосредственно связанный с читami. Разработчики создавали ботов для игры *World of Warcraft*. После того как *Blizzard* внедрила античит-технологии, *MDY* активно модифицировала программу, чтобы избежать обнаружения. В данном деле суд предложил противоположное толкование § 1201.

Запрет, предусмотренный § 1201(b)(1), направлен на обход мер, которые защищают исключительные права в соответствии с § 106, в то время как § 1201(a) предоставляет владельцам авторских прав новое право на защиту от обхода ТСЗАП. Следовательно, нарушение по подразделу “a” не всегда будет влечь нарушение по подразделу “b” и может быть самостоятельным.

Влияние последнего дела на практику достаточно велико. Например, в деле *Activision Publishing, Inc. v. EngineOwning UG*⁵⁵, истцы утверждали, что читы обходят античит-технологии, контролирующие доступ к произведению, защищенному авторским правом, в частности доступ к «динамическим аудиовизуальным элементам» (скопирован вывод суда в деле *MDY*). Суд вынес решение в пользу истца⁵⁶. На дело *MDY* также ссылался суд в своем решении по делу *Bungie Inc v. Bansal et al*⁵⁷.

В ЕС регулированию ТСЗАП посвящены статья 6 Директивы 2001/29 и статья 7 Директивы 2009/24/ЕС. Важный вывод о связи этих двух директив содержится в материалах Суда ЕС по делу *Nintendo v. PC Box*⁵⁸. Так, генеральный адвокат в своем мнении отмечает, что, как это следует из дела *C-128/11 UsedSoft GmbH v. Oracle International Corp.*, Директива 2009/24/ЕС является *lex specialis* по отношению к Директиве 2001/29/ЕС и имеет по отношению к ней преимущественную силу, «но только в тех случаях, когда защищенные материалы полностью подпадают под действие первой»⁵⁹. Суд ЕС, согласившийся с его позицией, постановил, что поскольку Директива 2001/29/ЕС обеспечивает более надежную защиту ТСЗАП, чем Директива 2009/24/ЕС, именно первая должна регулировать ТСЗАП, используемые в гибридных продуктах, таких как видеоигры (Rendas, 2015).

Важный вывод в части того, что может считаться ТСЗАП, был сделан в ранее упомянутом деле *Sony v. Datel*, где Суд ЕС постановил, что простое деление памяти на уровни приложений (*application level*) и ядра (*kernel level*) не является ТСЗАП.

⁵⁴ *MDY Indus., LLC v. Blizzard Ent., Inc.*, 629 F.3d 928 (9th Cir. 2010).

⁵⁵ *Activision Publ'g, Inc. v. EngineOwning UG*, No. 2:22-cv-00051, Dkt. No. 1, slip. op. (C.D. Cal., Jan. 04, 2022).

⁵⁶ *Activision Publ'g, Inc. v. EngineOwning UG*, No. 2:22-cv-00051-MWF-JC, Dkt. No. 185, slip. op. (C.D. Cal., May 28, 2024).

⁵⁷ *Bungie Inc v. Bansal et al*, No. 2:2021cv01111, Dkt. No. 54 (W.D. Wash. May 8, 2023).

⁵⁸ *Case C-355/12, Nintendo Co. Ltd. & Others v. PC Box Srl & 9Net Srl*, ECLI:EU:C:2014:25 (Jan. 23, 2014).

⁵⁹ *Case C 355/12, Nintendo Co. Ltd. & Others v. PC Box Srl & 9Net Srl*, ECLI:EU:C:2013:581, ¶ 34 (July 3, 2012).

Отдельно нужно рассмотреть регулирование в Канаде и подход канадских судов в связи с некоторыми особенностями правоприменения. Общие положения об обходе ТСЗАП по факту дублируют положения американского закона, что связано с гармонизацией законодательства в рамках соглашения между США, Мексикой и Канадой⁶⁰. Внимания, впрочем, заслуживают несколько судебных дел.

Прежде всего, это рассмотренное Федеральным судом Канады дело *Nintendo of America, Inc. v. King*⁶¹. В этом деле выражен подход правоприменителя к толкованию положений закона, связанных с обходом ТСЗАП. Суд выразил согласие с широким толкованием «мер технологической защиты», которое охватывает «любую эффективную технологию, устройство или компонент». По мнению суда, «открытый характер этого определения отражает намерение парламента предоставить обладателям авторских прав возможность защищать свои бизнес-модели с помощью любых имеющихся в их распоряжении технологических инструментов». В данном деле истец использовал три способа контроля доступа к своим произведениям, защищенным авторским правом, на консолях *Nintendo*: физическую конфигурацию (игровые карты заявителя для консолей имеют определенную форму, размер и расположение электрических соединений), проверку безопасности при загрузке, а также шифрование и скремблирование. Кроме того, суд продублировал подход американского суда в деле *MDY* и установил, что фактическое нарушение авторских прав не является необходимым условием для возмещения предусмотренных законом убытков за обход ТСЗАП. Кроме того, по мнению суда, для иска по этому основанию не требуется даже фактического обхода ТСЗАП: достаточно угрозы их обхода. Из этого логически следует, что фактический доступ к защищенной авторским правом работе или ее копирование также не требуются.

Не менее интересно дело *Cognosphere Pte. Ltd. d.b.a. Hoyoverse v. Joaquin Soriano et al.* К сожалению, само решение суда недоступно в открытых источниках, однако известно, что истец выиграл дело, а также имеется текст иска⁶². Предполагаем, что суд согласился с доводами истца о том, что используемые в игре истца *Genshin Impact* два основных ТСЗАП (а именно защита на уровнях приложений и ядра) предназначены для предотвращения незаконной модификации кода и являются ТСЗАП, что совершенно противоположно подходу ЕС.

Рассмотрев регулирование и подходы к ТСЗАП, можно сделать несколько важных выводов. Во-первых, заметна разница подходов законодателей и правоприменителей к квалификации обхода ТСЗАП: в то время как в ЕС и в части судов США обход ТСЗАП является лишь дополнительным основанием иска о нарушении авторских прав, в ряде судов США и в Канаде обход ТСЗАП трактуется как самостоятельное нарушение. Кроме того, различаются позиции относительно степени эффективности ТСЗАП: если ЕС предъявляет достаточно серьезные требования, чтобы меры защиты считались ТСЗАП по смыслу закона и им предоставлялась надлежащая защита, то США и Канада трактуют их более широко.

Можно сделать вывод о том, что большинство античит-технологий, особенно в онлайн-играх, где большая часть контента располагается на серверах и становится доступной игроку после прохождения проверки и подключения к серверам, будут приравнены к ТСЗАП по смыслу

⁶⁰ Petit, G. (2024, November 22). *Bill C-244: Unlocking the right to repair*. <https://www.lavery.ca/en/publications/our-publications/5389-bill-c-244-unlocking-the-right-to-repair.html>

⁶¹ *Nintendo of Am. Inc. v. King* (2017), [2018] 1 FCR 509 (Can.). См. обзор данного дела: Lifshitz, L.R. (2017). *Bad Games*. <https://www.canadianlawyermag.com/news/opinion/bad-games/270492>

⁶² Текст иска, к примеру, доступен на следующем неофициальном ресурсе: SCRIBD. (n.d.) *Genshin lawsuit via Polygon*. Retrieved January, 10, 2025, <https://ru.scribd.com/document/704027216/Genshin-Lawsuit-via-Polygon>

закона и при их обходе издатели смогут добиться привлечения нарушителей к ответственности на основании нарушения авторских прав.

Соотношение ответственности по договору и ответственности за нарушение авторских прав за создание читов

Как было обозначено ранее, читы зачастую запрещены разработчиками игр, что прописано в пользовательских соглашениях. Факт создания читов приводит к нарушению пользовательского соглашения и, соответственно, условий лицензии. В связи с этим релевантен вопрос, является ли нарушение лицензии в связи с нарушением пользовательского соглашения, по которому она передается, нарушением авторских прав правообладателей игры (De Werra, 2021, p. 73).

Этот вопрос находился, например, в основе спора, который недавно рассматривался в Суде ЕС по делу *IT Development SAS v. Free Mobile SAS*⁶³. Суд постановил, что нарушение пункта лицензионного соглашения на компьютерную программу, касающегося прав интеллектуальной собственности на эту программу, подпадает под понятие «нарушение прав интеллектуальной собственности» в рамках Директивы 2004/48/ЕС «О реализации прав на интеллектуальную собственность»⁶⁴ и, следовательно, правообладатель должен пользоваться гарантиями, предусмотренными этой Директивой, независимо от режима ответственности, применимого в соответствии с национальным законодательством.

Таким образом, Суд ЕС оставил за государствами-членами право решать, какой режим ответственности (договорной или на основании закона) должен применяться, при условии, однако, наличия гарантий, предусмотренных Директивой 2004/48/ЕС.

В то же время в США выработан более четкий подход к разграничению ответственности за нарушение условий лицензии. В рамках данного подхода проводится различие между нарушениями условия (*condition*) и ковенанта (*covenant*), которые влекут за собой разные правовые последствия: только нарушение условия может привести к использованию средств правовой защиты в связи с нарушением прав интеллектуальной собственности. Такой вывод можно сделать из решения американского суда по делу *MDY Industries LLC v. Blizzard Entertainment, Inc. and Vivendi Games, Inc.*⁶⁵ Суд в данном деле не поддержал *Blizzard*, которая утверждала, что нарушение пункта контракта, касающегося игрового поведения, в частности использования читов, может быть истолковано как нарушение авторских прав, поскольку программное обеспечение воспроизводит само себя во время выполнения.

Как отметил суд, для возмещения ущерба за нарушение авторских прав вследствие нарушения лицензионного соглашения (1) копирование должно выходить за рамки лицензии и (2) жалоба владельца авторских прав должна основываться на исключительном праве (например, незаконное воспроизведение или распространение)⁶⁶.

⁶³ Case C-666/18, *IT Development SAS v. Free Mobile SAS*, ECLI:EU:C:2019:1099 (Dec. 18, 2019). См. обзор данного дела: Spitz, B. (2020, August 21). CJEU: The breach of an IP clause of a software licence agreement constitutes a copyright infringement. *Kluwer Copyright Blog*. <https://copyrightblog.kluweriplaw.com/2020/08/21/cjeu-the-breach-of-an-ip-clause-of-a-software-licence-agreement-constitutes-a-copyright-infringement/>

⁶⁴ Directive 2004/48/EC, of the European Parliament and of the Council of 29 April 2004 on the Enforcement of Intellectual Property Rights, 2004 O.J. (L 195) 16.

⁶⁵ *MDY Indus., LLC v. Blizzard Ent., Inc.*, 629 F.3d 928 (9th Cir. 2010). См. об этом: Vondran, S. (2016, October 7). Software publishers suing for breach of end user license agreement (EULA). *Attorney Steve Blog*. <https://www.vondranlegal.com/software-publishers-suing-for-breach-of-contract-end-user-license-agreement-eula>

⁶⁶ *MDY Indus., LLC v. Blizzard Ent., Inc.*, 629 F.3d 928 *at 940 (9th Cir. 2010).

Можно также упомянуть дело *Oracle America, Inc. v. Rimini Street, Inc.*, где было установлено, что компания *Rimini Street*, сторонний поставщик услуг поддержки ПО, нарушила лицензионное соглашение *Oracle*, используя ПО *Oracle* способами, не разрешенными соглашением⁶⁷. В соответствии с решением суда это нарушение равносильно нарушению авторских прав, поскольку связано с несанкционированным воспроизведением программного обеспечения *Oracle*⁶⁸.

Это означает, что если при создании и дальнейшем использовании читов нарушаются авторские права, например через модификацию кода игры или создание не разрешенных лицензией копий игры, то создатели читов могут быть привлечены к ответственности как за нарушение условий лицензии, так и за нарушение авторских прав. Такое происходит, когда механизм читов обусловлен копированием кода игры при разработке читов, внесением изменений в него и созданием (даже временной) копии игры при работе чита.

В то же время, если читы, как это было в деле *Datel*⁶⁹, вносят изменения лишь в оперативную память или если чит создан автором на основе собственного кода и не подразумевает работу с охраняемыми элементами игры при разработке и, соответственно, исключительные права правообладателей не нарушаются, то ответственность создателя читов будет только договорной. Для правообладателя это будет означать меньший размер компенсации, так как подлежащие возмещению суммы в связи с нарушением лицензионного соглашения, как правило, минимальны по сравнению с доступными средствами правовой защиты по искам о нарушении авторских прав. Кроме того, некоторые заметные различия заключаются в том, что в иске об авторских правах победившая сторона может потребовать оплаты услуг адвоката, в то время как в иске о нарушении контракта каждая сторона обычно несет расходы на оплату услуг адвоката самостоятельно (Lee, 2022, p. 16).

Стоит отметить и подход Великобритании, который по сути схож с подходом США, но формулировка закона, предопределяющего британское регулирование в данном отношении, является довольно интересной. Согласно ст. 16(2) Закона об авторском праве, промышленных образцах и патентах «авторское право на произведение нарушается лицом, которое без лицензии владельца авторских прав совершает или разрешает другому лицу совершать какие-либо действия, *ограниченные авторским правом* (курсив мой. — Д.Г.)»⁷⁰. Применение этой нормы можно увидеть в деле *Take-Two v. James*⁷¹. В рамках данного дела суд, помимо прочего, сослался на статью 16(3) Закона об авторском праве, промышленных образцах и патентах, в соответствии с которой нарушение авторских прав может касаться всего произведения или его существенной части, и на статью 17(6), по которой копирование включает в себя создание «временных» копий. Применив эти нормы, суд постановил, что, предоставляя читы *Epsilon* потребителям, которым они их продали, ответчики санкционировали копирование программы *GTA V* или ее существенных частей.

Подводя итог, отметим, что создание читов обычно приводит к нарушению лицензии правообладателя игры и, соответственно, к договорной ответственности создателя читов. В то же время, когда при этом нарушаются исключительные права на модификацию и воспроизведение, создатель читов зачастую будет нести как договорную ответственность, так и ответственность на основании закона.

⁶⁷ Rimini St., Inc. v. Oracle USA, Inc. 879 F.3d 948.

⁶⁸ Grenzner, A. (2024). *Copyright issues concerning cheat software: A comparative analysis of EU and US law* (p. 53). Transatlantic Technology Law Forum. <https://law.stanford.edu/wp-content/uploads/2024/12/TTLF-WP-126-Grenzner.pdf>

⁶⁹ Case C-159/23, Sony Comput. Ent. Eur. Ltd. v. Datel Design and Dev. Ltd. and Others, ECLI:EU:C:2024:887 (Oct. 17, 2024).

⁷⁰ Copyright, Designs and Patents Act 1988, c. 48 (UK).

⁷¹ Take-Two Interactive Software Inc. and Another v. James and Others, [2020] EWHC 179 (Pat).

Случаи правомерного использования читов

Как было сказано ранее, читы являются одним из видов модификаций. Однако из-за их особенностей и назначения применение тех же оснований, которые делают создание модификаций законным (Weisdorfer, 2024), в отношении читов, скорее всего, будет невозможно. Поэтому данный вопрос требует отдельного рассмотрения в контексте читов. Например, можно обратиться к концепции добросовестного использования (*fair use*), которая активно используется в США и часто упоминается как одно из оснований для законного создания модификаций. Важно, что эта доктрина, будучи довольно расплывчатой, отличается от случаев свободного использования произведений, четко предусмотренных в странах континентальной правовой семьи, что делает правоприменительную практику в США в этой сфере, зависимой не столько от положений закона, сколько от обстоятельств конкретного дела. Эта правовая доктрина разрешает ограниченное использование материалов, защищенных авторским правом, без получения разрешения правообладателей. Добросовестное использование регулирует § 107 разд. 17 Свода законов США. Существует четыре фактора, которые суды будут использовать при анализе иска.

Первым фактором являются цель и характер использования. Использование в некоммерческих, образовательных, научных и иных схожих целях, а также преобразующий характер произведения говорят в пользу добросовестного использования. Читы, как правило, носят коммерческий характер и едва ли являются преобразующими, поскольку существенно заимствуют код игры, поэтому этот фактор, скорее всего, будет свидетельствовать против добросовестного использования.

Второй фактор касается характера произведения, защищенного авторским правом. Чем менее творческим является оригинальное произведение, тем более это благоприятствует добросовестному использованию. Видеоигры — это в высшей степени креативные произведения, поэтому читы вряд ли можно квалифицировать как добросовестное использование: в основе оригинальной видеоигры лежат элементы творчества.

Третьим фактором являются объем и существенность заимствования. Читы в значительной степени взаимодействуют с кодом игры, поэтому этот фактор, скорее всего, также будет свидетельствовать против добросовестного использования.

Наконец, четвертый фактор оценивает влияние читов на рынок. Читы могут негативно воздействовать на продажи видеоигры, поскольку потенциально будут «отбивать» у пользователей желание покупать игру⁷². Несмотря на то что в деле *Lewis Galoob Toys, Inc. v. Nintendo of America, Inc.*⁷³ суд посчитал, что истец не смог доказать ущерб рынку, поскольку *Nintendo* не намеревалась сама продавать измененные версии игры, решение по упомянутому делу было основано рядом деталей, которые неприменимы к большинству читов в онлайн-играх, поэтому зачастую четвертый фактор будет играть против добросовестного использования.

Таким образом, данная доктрина едва ли сможет оправдать допустимость создания и использования читов. Однако, на наш взгляд, существуют гипотетические случаи, при которых читы всё же смогут считаться допустимыми, хоть перечень таких случаев и не очень обширен.

Во-первых, некоторые исследователи упоминают подразумеваемую лицензию. Это концепция в США, состоящая в признании существования неписаной лицензии, которая позволяет

⁷² Grenzner, A. (2024). *Copyright issues concerning cheat software: A comparative analysis of EU and US law* (p. 53). Transatlantic Technology Law Forum. <https://law.stanford.edu/wp-content/uploads/2024/12/TTLF-WP-126-Grenzner.pdf>

⁷³ *Lewis Galoob Toys, Inc. v. Nintendo of Am., Inc.*, 964 F.2d 965 (9th Cir. 1992).

стороне (лицензиату) делать то, для чего обычно требуется явное разрешение другой стороны (лицензиара), без такого разрешения. Можно предположить, что, когда разработчик видео-игр предоставляет инструменты для моддинга, это, по-видимому, подразумевает разрешение для игрока на создание модификаций (Rabiolo, 2024, p. 21. В отношении читов такие случаи невероятно редки, однако можно привести несколько примеров. Так, игра *Else Heart.Break()*⁷⁴ дает игроку возможность менять код игры и, соответственно, при желании значительно упрощать прохождение; в играх серии *Disgaea*⁷⁵ в определенный момент появляется персонаж, который открывает для игрока читы; *Sims*⁷⁶ и игры серии *GTA*⁷⁷ также известны встроенными в геймплей и доступными игрокам читами. Однако эти читы в определенной степени являются частью игровой механики и уже предусмотрены разработчиками, к тому же они используются в одиночных играх, поэтому их применение едва ли будет пресекаться. В случае многопользовательских онлайн-игр читы, как правило, всё же запрещены.

Во-вторых, можно отметить случаи, когда игра распространяется по свободной лицензии. Ее условия могут различаться, однако, например, такие лицензии, как *GNU GPL*⁷⁸ и *Mozilla Public License*⁷⁹, разрешают пользователям изменять и распространять работу при соблюдении условий такой лицензии или какой-либо иной, совместимой с ней. Соответственно, в таких случаях создание читов для игр не будет воспрещаться.

В-третьих, в гипотетическом случае, когда пользовательское соглашение содержит определенный перечень запрещенного поведения, относящегося к читам, создание и использование необозначенного вида читов, вероятно, будет приемлемым. В качестве примера можно привести ранее упомянутое дело *MDY*, где на момент создания ботов они не были запрещены пользовательским соглашением, за счет чего пользователи могли их свободно применять.

Заключение

В данной статье был рассмотрен ряд вопросов авторского права, связанных с использованием читов в компьютерных играх.

В зависимости от юрисдикции читы могут квалифицироваться не только с гражданско-правовой точки зрения, но и с уголовно-правовой (например, в России, Китае и Южной Корее).

Несмотря на то, что большая часть нарушений совершается именно игроками, зачастую правообладатели игр предпочитают привлекать к ответственности создателей читов, которые несут косвенную ответственность, поскольку способствуют нарушению лицензионных соглашений пользователями читов.

Читы как вид модификаций обычно взаимодействуют с кодом программы, тем самым нарушают исключительные права ее авторов, а также могут приводить к значительным финансовым убыткам, уменьшая аудиторию. Именно поэтому на сегодняшний день существует множество античит-технологий, позволяющих бороться с нечестными способами игры. На основе приведенных рассуждений мы сделали вывод, что с точки зрения закона большинство античит-технологий подпадает под законодательное понятие технических средств защиты авторских прав

⁷⁴ Steam. (2015, September 24). *Else Heart.Break()*. https://store.steampowered.com/app/400110/Else_HeartBreak/

⁷⁵ Disgaea Wiki. (n.d.). *Cheat shop*. Fandom. Retrieved January 10, 2025, from https://disgaea.fandom.com/wiki/Cheat_Shop

⁷⁶ EA. (n.d.). *Cheats for the Sims 4*. Retrieved January 10, 2025, from <https://www.ea.com/games/the-sims/cheats?setLocale=en-us>

⁷⁷ GTA Wiki. (n.d.). *Cheats in GTA V*. Fandom. Retrieved January 10, 2025, from https://gta.fandom.com/wiki/Cheats_in_GTA_V

⁷⁸ Free Software Foundation. (2007, June 29). *GNU general public license, version 3*. <https://www.gnu.org/licenses/gpl-3.0.en.html>

⁷⁹ Mozilla. (n.d.). *Mozilla public license, version 2.0*. Retrieved January 10, 2025, from <https://www.mozilla.org/en-US/MPL/2.0/>

и за их обход следует ответственность на основании не только лицензионного соглашения, но и закона, причем в ряде юрисдикций обход античит-технологий может считаться самостоятельным нарушением, даже если при этом не нарушаются исключительные права авторов игры.

Наконец, были предложены гипотетические случаи, когда создание и использование читов, вопреки их кажущейся абсолютной неприемлемости, могут быть допустимы в отличие от доктрины добросовестного использования (*fair use*): случаи подразумеваемого лицензирования, случаи, когда игра распространяется на основании свободной лицензии, а также ситуации, когда пользовательские соглашения содержат ограничительное определение читов.

Понимание правовых аспектов создания и использования читов является важным шагом к созданию справедливой игровой среды.

Список литературы / References

1. Collins, S., Pouloupoulos, A., Muench, M., & Chothia, T. (2024). Anti-cheat: Attacks and the effectiveness of client-side defences. In *Proceedings of the 2024 workshop on research on offensive and defensive techniques in the context of man at the end (MATE) attacks (CheckMATE '24)* (pp. 30–43). Association for Computing Machinery. <https://doi.org/10.1145/3689934.3690816>
2. Corbett, S. (2016). Videogames and their clones — how copyright law might address the problem. *Computer Law & Security Review*, 32(4), 615–622. <https://doi.org/10.1016/j.clsr.2016.05.001>
3. de Werra, J. (2021). Contract law and intellectual property transactions: Research perspectives. In I. Calboli, M. L. Montagnani (Eds.), *Handbook of intellectual property research: Lenses, methods, and perspectives* (pp. 67–82). <https://doi.org/10.1093/oso/9780198826743.003.0005>
4. Deng, Z., & Li, Y. (2021). Players' rights to game mods: Towards a more balanced copyright regime. *Computer Law & Security Review*, 43, Article 105634. <https://doi.org/10.1016/j.clsr.2021.105634>
5. Doherty, S., Liskey, D., Via, C. M., Frederick, C. M., & Liu, D. (2014). An analysis of expressed cheating behaviors in video games. *Proceedings of the 2014 International Annual Meeting of the Human Factors and Ergonomics Society*, 58(1), 2393–2396. <http://doi.org/10.1177/1541931214581498>
6. Frasca, G. (2001). Videogames of the oppressed: Videogames as a means for critical thinking and debate [Master's thesis, Georgia Institute of Technology]. <https://ludology.typepad.com/weblog/articles/thesis/frascathesisvideogames.pdf>
7. Gorton, S., & Abiona, O. (2023). The confidentiality of coding video games with cheat code and bots for cheating in a virtual world. *International Journal of Communications, Network and System Sciences*, 6(16), 105–114. <https://doi.org/10.4236/ijcns.2023.166008>
8. Grosheide, F. W., Roerdink, H., & Thomas, K. (2014). Intellectual property protection for video games — a view from the European Union. *Journal of International Commercial Law and Technology*, 9(1), 1–13.
9. Jhang-Li, J. H., & Chiang, R. I. (2024). Strategies for online game publishers to counter third-party cheats. *Electronic Commerce Research and Applications*, 64, Article 101364. <https://doi.org/10.1016/j.elerap.2024.101364>
10. Lee, C. A. (2022). Video game modding in the U.S. intellectual property law: Controversial issues and gaps. *Digital Law Journal*, 3(4), 8–31. <https://doi.org/10.38044/2686-9136-2022-3-4-8-31>
11. Rabiolo, M. p. (2024). Legal dimensions of video game modding: A comparative analysis of EU, US, and international legal framework [Master's Dissertation, Lund University]. <https://lup.lub.lu.se/luur/download?func=downloadFile&recordId=9158640&fileId=9158654>
12. Rendas, T. (2015). Lex Specialis(sima): Videogames and technological protection measures in EU copyright law. *European Intellectual Property Review*, 37(1), 39–45.

13. Rendenbach, C. A. (2022). Anti-cheating measures in video games [Bachelor's Dissertation, Technical University of Munich]. <https://collab.dvb.bayern/download/attachments/77832800/main.pdf>
14. Schöber, T., & Stadtmann, G. (2022). The dark side of e-sports — An analysis of cheating, doping & match-fixing activities and their countermeasures. *International Journal of Esports*, 1(1). <https://www.ijesports.org/article/98/html>
15. Wang, W. (2023). The social harms and criminal liability of selling cheating software for online games: A legal perspective. *Communications in Humanities Research*, 15, 25–29. <https://doi.org/10.54254/2753-7064/15/20230534>
16. Weisdorfer, E. (2024). Transformative play: The legalities of modding in the video game industry. *Cybaris*, 16(1), Article 3.
17. Widła, B. (2023). Circular economy versus copyright protection of computer programs in the EU: challenges and lessons from the CJEU's judgment in Top System. *Journal of Intellectual Property Law & Practice*, 18(5), 353–359. <https://doi.org/10.1093/jiplp/jpad021>
18. Yan, J., & Randell, B. (2005). A systematic classification of cheating in online games. In *Proceedings of 4th ACM SIGCOMM Workshop on network and system support for games, (NetGames 2005)* (pp. 1–9). Association for Computing Machinery. <https://doi.org/10.1145/1103599.1103606>

Сведения об авторе:

Граф Д. В. — магистрант международно-правового факультета МГИМО МИД России, Москва, Россия.

den29graf2002@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0009-0001-8360-2140>

Information about the author:

Denis V. Graf — Master Student (LL.M.), International Law Faculty, MGIMO-University, Moscow, Russia.

den29graf2002@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0009-0001-8360-2140>