

# Datorspēles: vai un kādā mērā likums tās regulē

Datorspēles ir mūsdienu interneta lietotāju realitāte. Ar tām aizraujas gan pieaugušie, gan bērni. Diskutējami, vai tas pats par sevi ir labi vai ne. Latvijas Ārstu biedrības vadītājs Pēteris Apinis kritiski norādījis, ka „36,6% zēnu darbdienās, bet 50% nedēļas nogalēs vairāk nekā trīs stundas nododas datorspēlēm. Par meitenēm varam būt cik necik mierīgi – datorspēlēm ilgāk par 3 stundām ik dienas nododas 16,8% meiteņu”.<sup>1</sup>

## JURISTA PADOMS

Datorspēļu industrijas globālais apgrozījums 2015. gadā sasniedza 70 miljardus, bet līdz 2019. gadam varētu pieaugt līdz 100 miljardiem ASV dolāru.<sup>2</sup> Tādējādi tā ir kļuvusi par iespaidīgu un vērtīgu ņemamu izklaides industriju, kas mērogos līdzinās filmu un mūzikas industrijai. Datorspēles iedalāmas trīs lielās grupās: konsoļu spēles (piemēram, *Playstation, Xbox, Nintendo*), personālo datoru spēles (darbojas, izmantojot datora operētājsistēmu) un mobilās spēles (darbojas mobilajās ierīcēs – mobilajos tālruņos un planšetdatoros).

Šī raksta ietvaros nepievērsīšos datorspēļu morāļiem, ētiskajiem un fizisko veselību ietekmējošiem aspektiem, bet gan aplūkošu – cik lielā mērā šo jomu regulē Latvijas tiesību akti. Vērtējums principā būtu izdarāms no divām pusēm: pirmkārt, kādi ir pienākumi un tiesības datorspēļu izstrādātājiem, un, otrkārt, kas jāņem vērā un uz ko var paļauties datorspēļu lietotāji, tajā skaitā bērni un viņu vecāki. Tomēr šī raksta ierobežotā apjoma dēļ galvenokārt aplūkošu tikai vienu regulējuma pusi – proti, galvenos datorspēļu izstrādātāju pienākumus un tiesības. Nobeigumā īsi atzīmēšu arī svarīgāko no lietotāja viedokļa.

### Datorspēļu izstrādātāju pienākumi un tiesības

#### Normatīvais regulējums

Latvijas tiesību akti nesatur datorspēļu definīciju. Vienīgais konkrēti šo nozari regulējošais tiesību akts ir Ministru kabineta noteikumi „Datorspēļu izplatīšanas noteikumi”.<sup>3</sup> Šie noteikumi nosaka datorspēļu izstrādātāju un izplatītāju pienākumus šādās jomās:

■ Datorspēļu klasificēšanas un marķēšanas notei-

kumi (taču tikai tad, ja datorspēle pieejama kompaktdiska vai kasetes formā); atbilstoši noteikumu 1. pielikumā noteiktajiem kritērijiem datorspēlēm norāda vecuma ierobežojumus, sākot no 3+ līdz 18+. Bez papildu marķējuma drīkst izplatīt datorspēles, kuras ir ražotas vai laistas apgrozībā kādā no Eiropas Savienības dalībvalstīm vai Turcijā vai kuras ir ražotas kādā no Eiropas Brīvās tirdzniecības asociācijas valstīm.

■ Datorspēļu tirdzniecība un publiska īre. Tirdzniecībai un publiskai īrei nodod tikai licencētas un atbilstoši noteikumu prasībām klasificētas un marķētas datorspēles. Ar publisku īri tiek saprasts līgums, ar kuru komersants datorspēli par īres maksu nodod lietošanā uz ierobežotu laiku neierobežotam personu lokam.

■ Datorspēles reklamēšana un publiska demonstrēšana. Noteikumi paredz prasības, kas ir jāietver datorspēles reklamā, tajā skaitā, ir jāietver norāde, ka datorspēles var izraisīt atkarību.

■ Datorspēles pieejamība internetā. Noteikumi nosaka kritērijus, atbilstoši kuriem aizliegts izplatīt datorspēli, izmantojot elektroniskos sakaru līdzekļus (elektronisko pastu, īsziņu pakalpojumu, multivides ziņojumu pakalpojumu vai citas tehnoloģijas), piemēram, ja nav saņemēja piekrišana vai saņēmējs nav brīdināts par datorspēles saturu un vecuma ierobežojumiem.

Interesanti, ka ne šie noteikumi, ne Latvijas Administratīvo pārkāpumu kodekss nenosaka atbildību par noteikumu pārkāpumu. Pašos noteikumos paredzēts, ka to izpildi kontrolē Valsts policija, Pašvaldības policija un Patērētāju tiesību aizsardzības centrs. Tomēr ir grūti novērtēt, cik lielā mērā praksē šie noteikumi vispār tiek ievēroti un kādas ir sekas par to neievērošanu.

- 1 Raksts *focus.lv*  
„Pēteris Apinis: Latvijas bērnu veselība jeb Ko nedrīkstēja dzirdēt izglītības ministra maigās ausīs”,  
2013.gada 3.jūlijs.
- 2 DFC Intelligence  
ziņojums, pieejams:  
<http://www.dfciint.com/wp/dfc-intelligence-forecasts-global-video-game-software-industry-to-reach-100b-in-2019/>
- 3 Ministru kabineta noteikumi Nr. 452, pieņemti 06.06.2006.  
*Latvijas Vēstnesis*, 90 (3458), 09.06.2006.



Ieva  
 Andersone,  
 LL.M.,  
 zvērinātu  
 advokātu  
 biroja  
**SORAINEN**  
 zvērināta  
 advokāte

#### Kas jāievēro datorspēļu izstrādātājiem

Lai gan ikdienā, iespējams, tas nav pats pamatnāmais bizness, Latvijā tomēr ir diezgan daudz datorspēļu izstrādātāju. No 2014. gada darbojas arī Latvijas Spēļu izstrādātāju asociācija. Īpaši panākumi šai industrijai ir Lietuvā, jo Lietuvas investīciju aģentūra ir mērķtiecīgi veicinājusi spēļu izstrādātāju pārcelšanos uz Lietuvu no Krievijas un Ukrainas.<sup>4</sup> Spēļu izstrādātājiem ir jāorientējas diezgan plašā tiesību klāstā, lai sekmīgi aizsargātu tiesības uz savām spēlēm un tās veiksmīgi izplatītu.

Lielākā daļa datorspēles elementu tiek aizsargāti ar intelektuālā īpašuma tiesībām: datorspēles pamatā esošā datorprogramma, mūzika, vizuālie tēli un elementi, izmantotie teksti parasti ir autortiesību objekti, savukārt datorspēles nosaukumu var reģistrēt kā preču zīmi. Attiecīgi ir svarīgi nodrošināt, ka visas šīs intelektuālā īpašuma tiesības pieder tieši uzņēmumam, kas datorspēli izstrādā. Tā kā reālo darbu – datorprogrammas izstrādi, tēlu zīmēšanu, sižeta sacerēšanu un citus konkrētos elementus veic fiziskas personas (darbinieki, apakšuzņēmēji vai citas piesaistītās personas), ir būtiski, lai savstarpējie līgumi tiktu noformēti tā, ka intelektuālā īpašuma tiesības pieder pasūtītājam, nevis izpildītājam. Jāievēro, ka Latvijas Autortiesību likums nebūt nenodrošina automātiski: **ja darba līgumā nav paredzēts citādi, tad autortiesību īpašnieks ir darbinieks, nevis darba devējs!** Tādēļ darba vai pasūtījuma līgumā ir konkrēti un nepārprotami jāparedz visu mantisko autortiesību nodošana pasūtītājam.

Praksē dažkārt novērojams, ka uzņēmumi darba līgumos paredzētājam (vai neparedzētājam) normām par intelektuālo īpašumu uzmanību pievērš vien tad, kad tiek meklēti finanšu vai stratēģiskais investors. Spēļu industrijā tā ir tipiska situācija: daudzi spēļu izstrādātāji sāk darbību kā nelieli *start-up* uzņēmumi, un, kad ir izstrādāts interesants un pievilcīgs produkts, meklē investoru. Savukārt jebkurš nopietns investors pirms iesaistīšanās uzņēmuma daļu iegādē veiks padziļinātu juridisko izpēti (*due diligence*) – un šī procesa ietvaros

## Datorspēļu izstrādātājiem jābūt arī ļoti uzmanīgiem, slēdzot izplatīšanas līgumus ar spēļu izplatīšanas platformām.

parasti „uzpeld” problēmas saistībā ar intelektuālā īpašuma piederību. Tāpēc labāk par to domāt jau laikus, tiklīdz tiek uzsākts izstrādāt spēli vai citu intelektuālā īpašuma objektu.

Datorspēļu izstrādātājiem jābūt arī ļoti uzmanīgiem, slēdzot izplatīšanas līgumus ar spēļu izplatīšanas platformām. Lielākā daļa spēļu izstrādātāju savas spēles neizplata paši, bet slēdz līgumus ar lielām izplatīšanas platformām, piemēram, *Steam*<sup>5</sup>. Lai gūtu pēc iespējas lielāku labumu no savas spēles izplatīšanas, līgumi ir jāizstrādā rūpīgi un pārdomāti – neviens likums šo jomu īsti neregulē, attiecīgi tas, kas būs ierakstīts līgumā, arī tiks piemērots.

#### Datorspēļu lietotāju atbildība un tiesības

Galvenais, kas jāatceras datorspēļu lietotājiem: pirmkārt, jūs esat patērētāji. Attiecīgi piemērojamas visas vispārīgās patērētāju tiesības. Otrkārt, vecāki ir atbildīgi par saviem bērniem, kam ir pieeja datorspēlēm.

Papildus vispārējām patērētāju tiesību aizsardzības normām vienīgais speciālais regulējums ir jau minētie Ministru kabineta pieņemtie Datorspēļu izplatīšanas noteikumi. Attiecīgi, ja iegādājaties vai lietojat datorspēli kompaktdiska formā (kasetes forma jau labu laiku diez vai būs aktuāla), varat pārliecināties, vai tā ir pienācīgi marķēta un klasificēta. Ja nav, varat vērsties pie datorspēles ražotāja vai izplatītāja un, ja neseko piemērota rīcība, sūdzēties Patērētāju tiesību aizsardzības centrā.

**Ja datorspēle tiek izplatīta internetā, varat pārliecināties, vai ir brīdinājums par datorspēles saturu un vecuma ierobežojumiem datorspēles lietotājiem. Noteikti par to pārliecinieties, ja datorspēle ir pieejama bērnam.**

Patērētāju tiesību aizsardzības centrs nesēn ir pievērsis pastiprinātu uzmanību datorspēļu nozarei, 2015. gada 1. septembrī izdodot Vadlīnijas godīgas komercprakses īstenošanai bērniem paredzēto tiešsaistes spēļu jomā<sup>6</sup>. Vadlīnijās uzsvērts, ka datorspēles piedāvāšana, popularizēšana, pārdošana vai piedāvāšana spēlēšanai ir komercprakse, uz ko tāpat attiecas Negodīgas komercprakses aizlieguma likums. Vadlīnijās skaidrots, ka šī likuma normas būtu piemērojamas datorspēlēm, it īpaši tām, kas paredzētas bērniem līdz 16 gadu vecumam. **|| P**

## JURISTA PADOMS

- 4 Vairāk informācijas: [www.investlithuania.com/focus-industries/ict/?tab=3](http://www.investlithuania.com/focus-industries/ict/?tab=3)
- 5 <http://store.steampowered.com/>
- 6 [http://www.ptac.gov.lv/sites/default/files/docs/nr\\_19\\_vadlinijas\\_tiesiskaspeles\\_0.pdf](http://www.ptac.gov.lv/sites/default/files/docs/nr_19_vadlinijas_tiesiskaspeles_0.pdf)

Materiāls tapis sadarbībā ar

