

ПРАВОВАЯ ОХРАНА РЕЗУЛЬТАТОВ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

DOI: 10.17803/1994-1471.2024.163.6.062-070

Д. А. Залялов*

Границы правомерной и неправомерной трансляции видеоигр

Аннотация. Статья исследует границы правомерного и неправомерного использования видеоигры как сложного объекта при осуществлении трансляции видеоигры стримером. Автор предлагает пересмотреть тенденцию к широкой правовой охране авторских прав правообладателей в условиях глобального информационного и цифрового общества. В статье представлена измененная доктрина добросовестного использования с целью установления факта добросовестного и недобросовестного использования видеоигры стримером, что позволит определять в стриме наличие оснований для признания его случаем свободного использования, т.е. признания стрима добросовестным или недобросовестным. Таким образом, использование этой измененной доктрины позволит установить и применять институт добросовестного использования для трансляций видеоигр. В статье также предложен порядок разрешения споров между правообладателем и стримером.

Ключевые слова: видеоигры; способы использования видеоигр; стриминг; стрим; трансляция видеоигр; транслятор; стример; доведение произведения до всеобщего сведения; добросовестное и недобросовестное использование произведений; доктрина добросовестного использования; правомерное и неправомерное использование произведений.

Для цитирования: Залялов Д. А. Границы правомерной и неправомерной трансляции видеоигр // Актуальные проблемы российского права. — 2024. — Т. 19. — № 6. — С. 62–70. — DOI: 10.17803/1994-1471.2024.163.6.062-070.

The Limits of Legal and Illegal Video Game Streaming

Danis A. Zalyalov, Master's Student, Kutafin Moscow State Law University (MSAL),
Moscow, Russian Federation
daniszalyalov100@gmail.com

Abstract. The paper deals with the boundaries of legal and illegal use of a video game as a complex object when streaming a video game. The author proposes to reconsider the trend towards broad legal protection of copyright holders in the context of a global information and digital society. The article presents an amended doctrine of fair use in order to establish the fact of fair and unfair use of a video game by a streamer, which will allow determining

© Залялов Д. А., 2024

* Залялов Данис Анасович, магистрант Московского государственного юридического университета имени О.Е. Кутафина (МГЮА)
Садовая-Кудринская ул., д. 9, г. Москва, Россия, 125993
daniszalyalov100@gmail.com

in the stream whether there are grounds for recognizing it as a case of free use, that is, recognizing the stream as fair or unfair. Thus, the use of this modified doctrine will allow the establishment and application of the institute of fair use for video game streaming. The paper also suggests a procedure for resolving disputes between the copyright holder and the streamer.

Keywords: video games; ways of using video games; streaming; stream; video game streaming; translator; streamer; making a work available to the public; fair and unfair use of works; the doctrine of fair use; lawful and unlawful use of works.

Cite as: Zalyalov DA. The Limits of Legal and Illegal Video Game Streaming. *Aktual'nye problemy rossijskogo prava*. 2024;19(6):62-70. (In Russ.). DOI: 10.17803/1994-1471.2024.163.6.062-070

Видеоигры в нынешнее время занимают лидирующие позиции в области мировой экономики и являются крупнейшим мировым продуктом в сфере мировой индустрии развлечений. Только лишь годовая общемировая выручка рынка видеоигр, по опубликованным отчетам аналитической компании «Newzoo», за 2021 г. составила 180,3 млрд долл.¹, а за 2022 г. — 184,4 млрд долл.²; при этом важно отметить, что данные показатели превышают показатели киноиндустрии и музыкальной индустрии. Учитывая такую тенденцию, можно с уверенностью заявить, что в игровые процессы тем или иным образом вовлечено огромное количество людей, что, несомненно, повышает регулярную заинтересованность в использовании видеоигр в целом и результатов интеллектуальной деятельности, являющихся составными частями видеоигр, в частности не только в личных целях — для проведения досуга, отдыха и развлечения, но и в качестве потенциальных средств для коммерциализации, получения дохода (коммерческой выгоды) как частными лицами, так и организациями. Соответственно, все это может привести к неконтролируемому (неправомерному) использованию со стороны игроков, а в случаях с правообладателями их чрезмерная заинтересованность в правовой защите своих произведений может перейти границу и нарушить справедливый баланс прав и интересов между правообладателями и игроками (стримерами, блогерами). Таким

образом, подобное неконтролируемое (неправомерное) использование видеоигр вместе с составляющими их результатами интеллектуальной деятельности игроками путем трансляции (стриминга) и записи видеоигр, а также неконтролируемое злоупотребление правом и интересами или же необоснованное поведение правообладателей (игровых компаний), в результате которого игроки лишаются доступа к собственному контенту (стримам, записям видеоигр), аккаунту и т.д., порождают проблемы, связанные с границами правомерного и неправомерного использования, которые на данный момент крайне размыты, неясны и сомнительны.

Необходимо отметить, что в целях единообразия термин «стриминг видеоигр» используется как синоним термина «трансляция видеоигр». Вместе с тем стрим (трансляция) и загруженная запись игрового процесса видеоигры (или просто запись) для целей данной статьи выступают синхронными объектами изучения, несмотря на различие во времени их публикации для всеобщего доступа (стримы публикуются и становятся доступными в прямом эфире, а запись игрового процесса видеоигры — только после ее загрузки на канал (аккаунт) стримера), т.е. речь будет идти одновременно об обоих форматах публикации геймплея (и о стриме, и о записи). При этом термины «транслятор», «стример» и «блогер» в рамках настоящего исследования также являются синонимами.

¹ URL: <https://newzoo.com/resources/blog/the-games-market-in-2021-the-year-in-numbers-esports-cloud-gaming> (дата обращения: 01.06.2023).

² URL: https://newzoo.com/resources/blog/the-games-market-in-2022-the-year-in-numbers?utm_campaign=GGMR+2022&utm_source=linkedin&utm_medium=social&utm_content=Look+back+2022+Insights+Post (дата обращения: 01.06.2023).

Справедливо утверждать, что трансляция видеоигры представляет собой разновидность способов использования результатов интеллектуальной деятельности, в том числе и видеоигры как сложного объекта (аудиовизуального произведения), который формально не закреплен в действующем законодательстве, но тем не менее, учитывая открытый перечень способов использования в соответствии со ст. 1270 ГК РФ, важно рассмотреть трансляцию как способ использования видеоигры в качестве сложного объекта, включающего множество результатов интеллектуальной деятельности.

Итак, прежде чем приступить к анализу правомерности и неправомерности трансляции видеоигры, следует предложить классификацию трансляции видеоигр. Разделить трансляцию можно на следующие виды: 1) в некоторых стримингах (трансляциях) может присутствовать только механический игровой процесс с аудиовизуальным отображением исключительно видеоигры (геймплея), без комментирования транслятора(-ов), какой-либо дополнительной анимации и отображения из видеокамер, облика транслятора или без демонстрации его личного облика из веб-камеры или другой камеры; 2) трансляция видеоигр способом, описанным в п. 1 выше, но только с комментированием и (или) отображением своего облика или без отображения собственного облика (например, включенная камера, направленная на потолок или в пол, и т.д.); 3) трансляция видеоигры без звука и с отображением или без отображения облика (пожалуй, самый редкий тип стриминга). Важно, конечно же, добавить, что вышеперечисленные виды (типы) использования могут переплетаться и перемешиваться.

Переходя к анализу границ правомерной и неправомерной трансляции, необходимо исследовать вопрос о способах использования, которые могут быть задействованы при трансляции; при этом одновременно надлежит затронуть и природу трансляции видеоигры (стрима), так как, исследовав один вопрос, неизбежно придется рассматривать и другой, ведь между ними существует не просто тесная, а взаимная прямая связь. Итак, для начала следует выделить такой способ, как переработка произведения, и,

следовательно, первая возникающая проблема касательно границ правомерного и неправомерного использования заключается в следующем: в каком из вышеприведенных видов трансляции видеоигр непосредственно трансляцию игрового геймплея можно считать производным произведением, т.е. переработкой? Безусловно, механическую трансляцию аудиовизуальных компонентов видеоигры и составляющих ее результатов интеллектуальной деятельности без достаточных творческих усилий нельзя признать творческим объектом, и, соответственно, в данном случае налицо простое использование чужих результатов интеллектуальной деятельности. Таким образом, было бы справедливо заявить, что производным произведением можно было бы считать все вышерассмотренные типы трансляции, за исключением механической демонстрации игрового процесса, осуществленной без творческого вклада транслятора. Здесь важно отметить, что измерить степень приложенных творческих усилий и творческого вклада довольно сложно, поэтому можно предположить, что чем сильнее выражена творческая составляющая в трансляции видеоигры в виде комментариев, обзоров, юмора, импровизации, внешнего образа стримера, графических составляющих, дизайна, анимации видео ролика, стиля игры, в том числе демонстрации своей уникальной стратегии и тактики и т.д., тем выше вероятность признания получившегося видео производным произведением. Но все не так просто: перед тем как утверждать о добросовестной или недобросовестной трансляции, т.е. о границах правомерного и неправомерного использования, важно для начала разобраться, имела ли место переработка как таковая. Можно смело заявить, что готовую механическую трансляцию прохождения видеоигры без явного творческого вклада в любом случае нельзя признать переработкой. Но тогда встает вопрос, можно ли признать стрим, осуществленный с творческим вкладом, а именно с комментированием, юмором, особой подачей, демонстрацией уникальной тактики и стратегии игрового процесса, добавленной анимацией, производным произведением, полученным в результате переработки, в соответствии с п. 1

ст. 1260 и подп. 9 п. 2 ст. 1270 ГК РФ? Из формулировки и смысла названных положений следует, что стрим видеоигры, даже с выраженным творческим вкладом (например, с комментированием, демонстрацией уникальной тактики и стратегии, накладываемой анимацией), сложно, если вообще возможно, признать производным произведением, полученным в результате переработки, поскольку перечисленные законодателем виды производных произведений (экранизация, аранжировка и т.д.) едва ли можно применить к трансляции. Вместе с тем, если предположить, что стрим видеоигры является результатом некоей иной переработки, целесообразно ли признавать его производным произведением, опираясь на указанные нормы, ведь стример фактически не меняет саму видеоигру и ее аудиовизуальные составляющие (результаты интеллектуальной деятельности), а лишь использует ее, прилагая творческие усилия к подаче геймплея, игрового процесса, чтобы зрителям было интересно и увлекательно смотреть и слушать? Таким образом, было бы справедливо заявить, что институт производного произведения и действующие нормы ГК РФ, посвященные данному виду произведений, едва ли подходят для обоснования механизма улучшенной правовой охраны стрима и защиты прав стримера.

Следующие способы, которые необходимо выделить, — это публичный показ и публичное исполнение. Для начала важно отметить, что мнения авторов разных работ различаются. Так, Е. А. Артемьева³ утверждает, что публичный показ произведения неприменим к трансляциям видеоигр, поскольку в них редко демонстрируются статичные фрагменты результата интеллектуальной деятельности: как сама игра, так и стрим характеризуются динамичностью. Э. Э. Сулейманов и А. К. Шульга⁴ (в их статье речь идет об аудиовизуальных произведениях, поскольку видеоигра по своей правовой форме является сложным объектом; большинство исследова-

телей считают видеоигры аудиовизуальными произведениями или мультимедийными продуктами; при этом российский правовой порядок позволяет судам (правоприменителям) относить видеоигры к тому или иному виду⁵) утверждают, что исключительное право на аудиовизуальное произведение реализуется посредством как публичного показа, так и публичного исполнения; таким образом, названные авторы приходят к выводу, что законодатель не дает точных пояснений относительно отличия публичного показа от публичного исполнения, что позволяет трактовать данные понятия по-разному. Вероятнее всего, верна позиция Е. А. Артемьевой. Она ссылается на постановления Девятого арбитражного апелляционного суда, Суда по интеллектуальным правам и ФАС Московского округа, из которых следует, что законодатель определяет Интернет как информационно-телекоммуникационную сеть, которая не является местом, открытым для свободного посещения, в связи с чем по смыслу ст. 1276 ГК РФ публичный показ не может быть применен к трансляциям видеоигр (стримам). Соответственно, если ориентироваться строго на действующее законодательство, такие способы использования, как публичный показ и публичное исполнение, можно не рассматривать для определения правовой природы трансляции игрового процесса (видеоигры), а институт производного произведения, как уже выяснено, тоже не может быть применен к специфике стрима (трансляции). Таким образом, вопрос правовой природы хотя и тесно связан с вопросом о границах правомерной и неправомерной трансляции, все же требует отдельного научного исследования, которому необходимо посвятить самостоятельную работу.

Соответственно, данная работа предлагает учитывать и опираться на современные реалии фактических общественных отношений, сложившихся в условиях информационного и цифрового общества в среде игроков, и в частности

³ Артемьева Е. А. Правовое регулирование игрового стриминга по российскому законодательству // Журнал Суда по интеллектуальным правам. 2021. № 3 (33). С. 112–123.

⁴ Сулейманов Э. Э., Шульга А. К. Публичный показ и публичное исполнение как способы использования исключительного права на аудиовизуальное произведение // Эпомен. 2021. № 57. С. 351–358.

⁵ В США суды, как правило, признают видеоигры аудиовизуальными произведениями.

стримеров, т.е. переосмыслить, сбалансировать чрезмерно широкую и абсолютную авторско-правовую охрану правообладателей (авторов) и принять во внимание недооцененную значимость общественных интересов (игроков и стримеров в рамках настоящей статьи) в области авторского права, а не замыкаться только на учете интересов правообладателей (авторов); заявленный тезис обосновывается актуальной тенденцией, свидетельствующей о том, что стримеры могут в значительной степени определить коммерческий успех видеоигры, о чем написано в статье «Как стримеры определяют успех видеоигр»⁶, причем это может касаться и тех, кто не извлекает финансовую выгоду от стримов. Это позволит стримерам не сталкиваться с необоснованным нарушением их прав и интересов в части блокировки контента или аккаунтов и обеспечить сбалансированную правовую защиту прав и интересов правообладателей (авторов) и игроков (потребителей), представляющих общественные интересы. Соответственно, для установления баланса прав между названными сторонами данная работа предлагает следующий механизм, по которому можно будет определить, осуществлена ли трансляция добросовестно, для того чтобы игроки не сталкивались массово с блокировкой контента. Итак, для обоснования и сбалансирования правовой защиты прав и интересов игроков (потребителей), представляющих общественные интересы, уместно и целесообразно было бы обратиться к праву стран англосаксонской правовой семьи, а именно к доктрине добросовестного использования (fair use)⁷; это позволит рассматривать добросовестный стрим как случай свободного использования, т.е. стрим как итоговый (готовый) результат добросовестного использования видеоигры стримером будет признаваться случаем свободного использования в рамках проблематики настоящего исследования.

Далее, важно предложить механизм урегулирования спора между правообладателем и

стримером: когда правообладатель обнаружил факт использования его видеоигры (результата интеллектуальной деятельности), он должен в каждом случае (стриме) разбираться и фиксировать доказательства и уведомлять игрока с приложенными доказательствами о нарушении авторских прав; в случае же отсутствия ответа от игрока или непринятия им мер по удалению контента в разумный срок правообладатель имеет право уведомить игрока (стримера) о том, что его контент, в котором зафиксированы нарушения авторских прав, будет в одностороннем порядке удален или ограничен правообладателем. Если игрок возражает, то он должен иметь право инициировать разбирательство, но сначала стороны должны самостоятельно путем переговоров в претензионном досудебном порядке решить в установленный срок спор без обращения в суд, а если не удастся, то обе стороны должны иметь право инициировать разбирательство в судебном порядке.

Переходя к критериям упомянутой доктрины, предлагается изменить их для целей настоящего исследования, что в конечном итоге позволит определить, была ли переработка правомерной, т.е. действовало ли добросовестно осуществившее ее лицо (в данном случае игрок, являющийся стримером, блогером). Применительно к видеоигровым трансляциям (записям видеоигр) данная правовая доктрина наиболее удачно подходит к решению вопроса о правомерности и добросовестности транслятора (игрока, стримера). Она предусматривает четыре критерия:

- 1) цель и характер использования произведения (оценивается степень переработки произведения и ее оригинальность, а также то, преследует ли пользователь цель получить коммерческую выгоду);
- 2) характер оригинальной работы (сущность);
- 3) объем и существенность заимствований из оригинальной работы;

⁶ Как стримеры определяют успех видеоигр // URL: <https://www.global-esports.news/ru/general/как-стримеры-определяют-успех-видеоигр/> (дата обращения: 03.06.2023).

⁷ United States Copyright Act 1976. Chapter 1. Section 107 [Закон об авторском праве США 1976. Глава 1. Раздел 107] // URL: <https://www.copyright.gov/title17/92chap1.html#107> (дата обращения: 03.06.2023).

4) воздействие, оказываемое производным произведением на ценность оригинала.

Для целей данной статьи из числа указанных применимы только два критерия: первый и четвертый. Соответственно, для ответа на вопрос, действовал ли стример добросовестно, необходимо адаптировать названную доктрину к тематике настоящего исследования и в конечном итоге предложить применение этих критериев для российского правового порядка; такой подход поможет понять, создан ли стрим путем добросовестного использования стримером видеозаписи, и определить, в каких случаях оно имеет место.

Первое, на что надо обратить внимание, как указано в п. 1 выше, — это характер и цель использования произведения (видеозаписи). Применяя названный пункт, следует учитывать степень вложенных игроком творческих усилий. Таким образом, предлагается следующий механизм (институт) для определения добросовестной или недобросовестной трансляции (стрима), заключающийся в следующем: по общему правилу чем больше и чаще используются и чем сильнее выражены такие творческие составляющие, как: комментарии; обзоры; юмор; импровизация; внешний образ стримера; графические составляющие в виде дизайна, анимации видеоролика (стрима); стиль игры, в том числе демонстрация своей уникальной стратегии и тактики и т.д., тем выше вероятность признания получившегося видеоролика (стрима) результатом добросовестного использования видеозаписи стримером. Вместе с тем если даже одна составляющая из выше-названных ярко выражена в высокой степени, что в итоге позволяет сформировать впечатление, что стример специально работал над каждым видеороликом и приложил для этого творческие усилия, создал уникальную атмосферу для своих видеороликов (стримов), узнаваемую, уникальную и неповторимую, в чем-то новаторскую и необычную, то этого может быть достаточно для признания стрима результатом добросовестного использования видеозаписи. Что касается цели, то здесь все проще: если стример не преследовал цели получить коммерческую выгоду и если он ее фактически не

получил, то налицо добросовестное поведение; если же он явно стремился извлечь коммерческую выгоду, более того, если это и есть его основная цель (или одна из таковых), и он фактически получил, получал или же получит коммерческую выгоду, то в данном случае очевиден факт недобросовестного использования видеозаписи стримером.

Третий критерий из числа вышеуказанных, а именно объем и существенность заимствования оригинального произведения, нецелесообразно применять к стримам, т.к. стрим по факту является полным заимствованием аудиовизуальных отображений оригинальной видеозаписи. Что бы игрок ни наложил, как бы творчески ни украсил, преобразовал или переработал свой стрим или запись, все равно стрим (запись видеозаписи) полностью состоит из видео и аудио оригинальной видеозаписи. Этот критерий можно было бы применить лишь для коротких и недолгих обзоров видеозаписей с фрагментарными вставками эпизодов геймплея, но о них в настоящем исследовании речь не идет.

Четвертый критерий в рамках проблематики данной статьи можно рассматривать со следующей позиции: насколько влияет стрим на ценность оригинального произведения, т.е. вступает ли он в конкуренцию с игрой, снижает ли ее ценность и значимость? Например, в случае, когда игрок необъективно и намеренно, с негативным умыслом раскритиковал игру, тем самым снизив объем покупок и повысив негативные отзывы и впечатления у других потенциальных игроков, подобные обстоятельства могут быть преимущественно использованы для обоснования признания такого стрима результатом недобросовестного использования видеозаписи. Или же, наоборот, если игрок способствовал рекламе и продвижению видеозаписи, похвалил, положительно оценил, предлагал и рекомендовал к покупке, приобретению, более того, даже оставил в описании или в комментариях к стриму ссылку на сайт правообладателя или сервиса, информационного ресурса, где она продается, такие обстоятельства могут быть положены в основу признания стрима (трансляции) результатом добросовестного использования видеозаписи. Соответственно, настоящее

исследование предлагает применять эти два критерия для решения поставленных проблем.

Важно обозначить, что доктрина добросовестного использования (fair use) является альтернативой правовых систем англосаксонской правовой семьи случаям свободного использования произведений, т.е. закрытому перечню случаев, ограничивающих авторское право авторов (правообладателей), который распространен в правовых системах романо-германской правовой семьи. Таким образом, возникает вопрос, что лучше подходит для российского законодательства — доктрина добросовестного использования или закрытый перечень случаев свободного использования? Данная работа предлагает включить трансляцию в перечень случаев свободного использования с пометками о добросовестности и о критериях, в случае соблюдения которых такое использование будет считаться добросовестным и признаваться случаем свободного использования; подобное соответствие будет устанавливаться в каждом конкретном случае, тем самым обеспечивая гибкий инструмент разрешения споров в условиях быстрого научного и технологического прогресса. Безусловно, нынешние случаи свободного использования нет необходимости изменять, т.к. соответствующие нормы закрепляют стабильность и ясность в области необходимого объема ограничения авторского права, тогда как использование доктрины добросовестного использования в измененной форме, предложенной в настоящем исследовании и адаптированной к российскому законодательству, поможет улучшить охрану и защиту авторских прав не только в пользу автора, но и в пользу общества (игроков, стримеров) в условиях быстрого технологического прогресса. Полагаем, что выдвинутая в данной статье измененная доктрина добросовестного использования наиболее удачно подходит для российского правового порядка, несмотря на мнения некоторых отечественных исследователей, например О. В. Калятина⁸, о том, что она не вписывается в рамки российского авторского законодательства и тем самым

нарушает баланс правовых норм, особенно в части случаев свободного использования; соответствующие авторы считают, что нельзя отменить институт «свободного использования» в пользу «доктрины добросовестного использования», так как это приведет к неразберихе в вопросе объема правовой охраны для авторов и в вопросе границ и объема допустимого использования для потребителей. В настоящем же исследовании предлагается объединить эти два института и использовать их как взаимодополняющие, а не заменять один другим.

Важно отметить, что упомянутая доктрина, используемая в США, предназначена в первую очередь для охраны общественных интересов в произведениях, поскольку нельзя замыкаться только на авторах как абсолютных выгодоприобретателях и заинтересованных лицах, ведь к таковым относится и общество. Соответственно, данная доктрина является инструментом для переосмысления и сбалансирования чрезмерно широкой и абсолютной авторско-правовой охраны авторов и правообладателей и, таким образом, позволяет учесть недооцененную значимость общественных интересов (игроков и стримеров в рамках данной статьи) в области авторского права, а не только интересов правообладателей (авторов). Важно отметить, что произведения имеют свою культурную, научную и коммерческую ценность только из-за того, что общество готово потреблять и использовать их. Ведь автор, публикуя, демонстрируя и выкладывая свое произведение, стремится познакомить общество со своим творчеством и предлагает оценить и использовать его, т.е. основным и определяющим духовным заказчиком произведений является общество, и, таким образом, игровые компании разрабатывают игры не для себя, а для общества (игроков). Далее, следует задуматься глубже и учесть потенциал, а также возможности и новые способы, формы и сроки обмена информацией и знаниями в условиях информационного и цифрового общества. Почему бы не учесть тот факт, что общество, вероятнее всего, заинтересовано

⁸ Калятин О. В. О перспективах применения в России доктрины добросовестного использования // Закон. 2015. № 11. С. 42–49.

в более широких возможностях по сравнению с применяемыми сейчас в контексте широкой правовой защиты прав и интересов правообладателей (авторов) произведений (в данном случае видеоигр), которые позволяют без достаточного обоснования блокировать и ограничивать доступ стримерам и блогерам к их контенту? Так, например, один из аргументов в пользу заявленного тезиса приведен в статье игрового портала stopgame.ru «Из-за нарушения прав Bungie блокируют контент даже самой Bungie»⁹, где указывается на потерю контроля правообладателя над системой блокировки контента, приводящей к злоупотреблению исключительным правом и неконтролируемой блокировке не только контента игроков, но даже контента самого правообладателя, причем массовые случаи не приводят к справедливому разрешению конфликтов и споров между правообладателями и игроками; также примечательно, что юрист Ричард Хог (Richard Hoeg) полагает, что крупные игровые компании выставляют для создателей контента слишком драконовские юридические условия, где произведения фанатов почти никак не защищены от капризов правообладателей. Если учесть данные тезисы и воспринять их на практике, это даст возможность приблизиться к балансу и золотой середине прав и интересов авторов, правообладателей и игроков (общество).

Таким образом, предложенная измененная доктрина позволит в условиях глобального информационного и цифрового общества, учитывая особенность цифровых технологий, определять в каждом конкретном случае наличие добросовестного использования. Каждый случай имеет свои особенности и обстоятельства, и важно принимать во внимание их все, сопоставляя с вышеназванными критериями добросовестного использования для достижения объективной справедливости, основанной на принципе добросовестности. Ведь основное предназначение права, особенно цивилистики, — это достижение справедливого баланса

прав и интересов между всеми участниками общественных отношений.

Именно в силу широкой цифровизации общественной жизнедеятельности и высокого уровня развития информационного общества, беспрепятственного обмена информацией и знаниями в Российской Федерации и практически во всех странах мира в мировом сообществе тенденция широкой цифровизации и информатизации воспринимается как просто должное и обыденное, т.е. как то, что в корне не изменило формы отношений и не создало новых способов взаимоотношений и восприятия информации. Вместе с тем на фоне резкой смены постиндустриального общества информационным с превалированием не производящего сектора экономики, а обслуживающего, а также с бурно развивающимися технологиями и научными достижениями в фундаментальном и прикладном уровнях почему-то еще пока не укоренилась позиция, сводящаяся к тому, что ведь именно потребители информационного и цифрового общества стали, пожалуй, главными экономическими движущими силами и рычагами обслуживающей экономики; именно потребители в цифровой среде являются духовными заказчиками или же источниками вдохновения. В связи с этим следует переосмыслить природу исключительного права с упором на современные условия и признаки информационного и цифрового общества и пересмотреть монополию правообладателя на исключительное право, в особенности негативное правомочие, т.е. правомочие запрещать использование произведения всем другим лицам. Иными словами, необходимо сформировать правовой механизм, позволяющий повысить эффективность контроля не только над игроками и потребителями объектов интеллектуальной собственности, но и над самими правообладателями, для того чтобы не допустить необоснованного и произвольного осуществления правообладателями права запрещать использовать результаты интеллектуальной деятельности и удалять,

⁹ Из-за нарушения прав Bungie блокируют контент даже самой Bungie // URL: https://stopgame.ru/newsdata/52546/iz_zh_narusheniya_prav_bungie_blokiruyut_kontent_dazhe_samoy_bungie (дата обращения: 05.06.2023).

блокировать все, что могло бы содержать абстрактный признак нарушения исключительного права, без разбирательства, обоснования и намерения достичь объективной (учитывающей общественные интересы и новые реалии информационного и цифрового общества), а не субъективной справедливости.

В заключение важно отметить, что данное исследование ставит на обсуждение проблему, заключающуюся в том, что стримеры видеоигры сталкиваются с необоснованной блокировкой контента, созданного путем ее трансляции, или загруженной записи игрового процесса видеоигры, притом что такой контент не направлен на получение коммерческой выгоды (и она фактически не получается) и возник в ходе добросовестного использования в условиях глобального информационного, цифрового общества и быстрого научно-технологического прогресса. Соответственно, добросовестность заключается в том, что стример в процессе стрима и в результате загрузки и публикации записи игрового процесса видеоигры не получил коммерческую выгоду, не осуществил необоснованную и умышленную, намеренную критику, снизившую коммерческую и культурную ценность видеоигры, продемонстрировал потенциальным игрокам (покупателям) ее особенности или игровой

процесс (геймплей), порекомендовал и прорекламирал видеоигру непосредственно самой трансляцией или записью. Таким образом, в настоящей работе предлагается применять в измененном виде вышеописанную доктрину добросовестного использования, объединив с целью получения взаимодополняющего эффекта два института: добросовестного использования и закрытого перечня случаев свободного использования. Помимо этого, в данном исследовании формулируется вышеизложенный механизм и порядок разрешения споров между правообладателем и стримером, а также порядок блокировки правообладателем трансляции видеоигры, осуществленной стримером, т.е. предлагается порядок защиты правообладателем своих прав и интересов, который не замыкается только на нем, а учитывает интересы игроков (стримеров, блогеров) в отношении своих добросовестных стримов, вытекающие из особенностей глобального информационного и цифрового общества в условиях быстрого технологического прогресса, а именно из сложных отношений, сформированных в цифровой среде, которая позволяет беспрепятственно и свободно пользоваться информацией и благами цифровых и информационно-телекоммуникационных технологий.

БИБЛИОГРАФИЯ

1. *Артемова Е. А.* Правовое регулирование игрового стриминга по российскому законодательству // Журнал Суда по интеллектуальным правам. — 2021. — № 3 (33). — С. 112–123.
2. *Калятин О. В.* О перспективах применения в России доктрины добросовестного использования // Закон. — 2015. — № 11. — С. 42–49.
3. *Сулейманов Э. Э., Шульга А. К.* Публичный показ и публичное исполнение как способы использования исключительного права на аудиовизуальное произведение // Эпомен. — 2021. — № 57. — С. 351–358.

Материал поступил в редакцию 7 июня 2023 г.

REFERENCES (TRANSLITERATION)

1. Artemeva E. A. Pravovoe regulirovanie igrovogo striminga po rossiyskomu zakonodatelstvu // Zhurnal Suda po intellektualnym pravam. — 2021. — № 3 (33). — S. 112–123.
2. Kalyatin O. V. O perspektivakh primeneniya v Rossii doktriny dobrosovestnogo ispolzovaniya // Zakon. — 2015. — № 11. — S. 42–49.
3. Suleymanov E. E., Shulga A. K. Publichnyy pokaz i publichnoe ispolnenie kak sposoby ispolzovaniya iskluychitel'nogo prava na audiovizualnoe proizvedenie // Epomen. — 2021. — № 57. — S. 351–358.