

Гражданское право, предпринимательское право, семейное право...

УДК 347.1

DOI: 10.19073/2658-7602-2020-17-1-43-50

**НЕКОТОРЫЕ ВОПРОСЫ ПРАВОВОГО РЕЖИМА
И ОХРАНЫ ТРАНСЛЯЦИЙ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР****ЧУРИЛОВ Алексей Юрьевич***✉ lefikantor@yandex.ru

Пр. Ленина, 35, Томск, 634050, Россия

Аннотация. В работе рассматриваются особенности правового режима игровых трансляций, размещаемых в сети Интернет. Дана оценка основным подходам отечественной и зарубежной теории и практики к определению правового режима игры. Автором исследуется вопрос о возможности отнесения игровых трансляций к производным произведениям, а также, в случае отсутствия признаков производности, – к публичным показам или исполнениям произведения. В статье представлена классификация и формы игровых трансляций. Рассмотрены присущие правовым системам России, США и Европейского союза исключения, допускающие размещение игровых трансляций в сети Интернет. Сделан вывод о необходимости совершенствования законодательства в сфере игровых трансляций.

Ключевые слова: исключительное право, игровая трансляция, производное произведение, использование произведения.

**Some Issues of the Legal Regime and the Protection
of PC-Game Broadcasts****Churilov Aleksei Yu.****✉ lefikantor@yandex.ru

35 Lenina pr., Tomsk, 634050, Russia

Abstract. The paper discusses the features of the legal regime of gaming broadcasts posted on the Internet. The assessment of the main approaches of domestic and foreign theory and practice to the definition of the legal regime of the game is given. The Author investigates the possibility of classifying game broadcasts as derivative works, as well as in the absence of features of a derivative work, as a public display or public performance of the work. The article presents the classification and forms of game broadcasts. In the paper the study of the theory and practice of Russia, the United States and European Union is concluded. Reviewed the relevant exclusions of above-mentioned legal systems that allow the posting of game broadcasts on the Internet. The conclusion is made about the need for improving legislation in the field of gaming broadcasts.

Keywords: exclusive right, game broadcast, derivative work, use of the work.

Потоковое вещание видео, или трансляция различных событий в режиме реального времени посредством сети Интернет, в индустрии видеоигр (так называемый стриминг (от англ. *stream* – поток)) приобретает все большую популярность.

В 2016 г. 14 тыс. популярных игроков-стримеров заработали 60 млн долларов¹.

Исследователи приводят следующую классификацию игровых трансляций: киберспортивных турниров, профессиональных игроков

* Аналитик научно-образовательного центра «Интеллектуальные и цифровые права» Юридического института Национального исследовательского Томского государственного университета, кандидат юридических наук.

** Analytic at scientific educational center “Intellectual Property and Intellectual Rights” of Law Institute of the National Research Tomsk State University, Candidate of Legal Sciences.

¹ *Greco M.* Watch Me Play Video Games! Amazon’s Twitch Platform Draws Users and Dollars, CNBC (May 14, 2016, 11:03 AM). URL: <https://www.cnbc.com/2016/05/13/amazons-twitch-streamers-can-make-big-bucks.html>

и общие стримы [9]. С ростом популярности стримов все более отчетливо возникает вопрос о том, возможно ли размещение подобных роликов в сети без согласия правообладателей игры.

Игровой стриминг может осуществляться в двух формах – непосредственно потокового вещания игрового процесса в реальном времени либо путем загрузки на сервис потокового вещания видео (например, YouTube, Twitch) предзаписанного ролика. На экране при трансляции игрового процесса, как правило, отображаются: аудиовизуальные элементы игры; видео с веб-камеры игрока; чат, с помощью которого зрители взаимодействуют с игроком (как факультативная составляющая трансляции). К этой категории также можно отнести и видеообзоры игр.

Определение правового режима компьютерной игры представляет некоторые сложности как в науке, так и на практике. В настоящее время в России сложились три основные точки зрения на правовой режим компьютерной игры. Компьютерная игра рассматривается как: 1) программа для ЭВМ; 2) сложный мультимедийный продукт (сложный объект); сложный объект, а также программа для ЭВМ либо база данных, а в отдельных случаях может не включать охраноспособные объекты [1]. Исходя из буквального толкования нормы ст. 1261 Гражданского кодекса Российской Федерации (далее – ГК РФ), компьютерная игра представляет собой в первую очередь программу для ЭВМ, поскольку программой для ЭВМ является представленная в объективной форме совокупность данных и команд, предназначенных для функционирования ЭВМ и других компьютерных устройств в целях получения определенного результата, включая подготовительные материалы, полученные в ходе разработки программы для ЭВМ, и порождаемые ею аудиовизуальные отображения.

Вместе с тем представляется наиболее соответствующим технической природе игры взгляд на нее как на сложный мультимедийный продукт, состоящий из нескольких как охраноспособных (в том числе и аудиовизуального произведения и программы для ЭВМ), так и не охраноспособных элементов. При этом каж-

дый из этих элементов может рассматриваться и охраняться отдельно от других². Мультимедийный продукт исследователи определяют как выраженный в электронной (цифровой) форме объект авторских прав, который включает несколько охраняемых результатов интеллектуальной деятельности (таких как программа для ЭВМ, произведения изобразительного искусства, музыкальные произведения и др.) и с помощью компьютерных устройств функционирует в процессе взаимодействия с пользователем [3]. Стоит безоговорочно согласиться с тем, что мультимедийные продукты могут подпадать под несколько правовых режимов охраны, а именно: в ряде случаев к мультимедийному продукту применимы режим патентного права, режим охраны средств индивидуализации и законодательство о защите конкуренции [4], помимо традиционного режима охраны авторским правом.

В зарубежных странах существуют несколько основных подходов к определению правового режима компьютерных игр. В соответствии с первым, которого придерживаются Аргентина, Китай, Канада, Израиль, Италия, игра представляет собой программу для ЭВМ. Второй подход, который доминирует в Бельгии, Дании, Германии, Японии, Швеции, Англии и США, состоит в рассмотрении игры как сложного объекта, элементы которого подлежат самостоятельной охране. Третья группа стран, представленная в первую очередь Республикой Корея, придерживается позиции о необходимости регулирования компьютерных игр как аудиовизуальных произведений [12]. В рамках Европейского Союза в настоящее время действует Директива 2001/29/ЕС Европейского парламента и Совета Европейского Союза «О гармонизации некоторых аспектов авторских и смежных прав в информационном обществе»³ (далее – Директива), в рамках которой, как показывает практика⁴, видеоигра, хотя и представляет собой сложный объект, охраняется авторским правом как единое целое. Однако, как отмечено выше, не все страны ЕС придерживаются этой позиции.

В качестве промежуточного итога следует заключить, что при соблюдении условий охрано-

² Этой точки зрения придерживаются как в США (Computer Associates International, Inc. v. Altai, Inc. 982 F. 2d 693 (2d Cir. 1992)), так и в Англии (Electronic Techniques (Anglia) Ltd v Critchley Components Ltd [1997] FSR 401).

³ 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.

⁴ Nintendo v. PC Box. Case C-355/12.

способности, а также если игра содержит аудиовизуальные элементы, то этим элементам игры предоставляется правовая охрана как объекту авторского права – аудиовизуальному произведению. Это определение не относится к текстовым играм, а также к играм для людей с частичным или отсутствующим зрением – речь идет в первую очередь о наиболее распространенной категории современных игр, имеющих аудиовизуальные составляющие. В связи с этим возникает вопрос о том, какими правами обладает разработчик в отношении компьютерной игры и нарушает ли их игрок во время потокового вещания игрового процесса.

Нет никакого сомнения, что действия игрока по использованию отдельных игровых аудиоэлементов (музыки, голосов персонажей и т. д.) и размещение их с помощью сервисов потокового вещания в сети Интернет будет являться нарушением исключительного права разработчиков. Вместе с тем не вполне определен правовой статус трансляций игр, представляющих собой уникальную комбинацию аудиовизуальных элементов игры, взаимодействия самого игрока со зрителями и игрой. В частности, непонятно, можно ли рассматривать такой объект как производное произведение и каковы пределы использования игры в таких трансляциях, какое правовое значение имеет факт наличия комментариев игрока, а также видео с веб-камеры.

В первую очередь следует заключить, что трансляция игрового процесса, стрим игры, будет являться производным произведением, если представляет собой нечто большее, чем простую демонстрацию игрового процесса в сети Интернет. В соответствии со ст. 1259 ГК РФ к объектам авторских прав относятся производные произведения, т. е. произведения, представляющие собой переработку другого произведения – закон к таким произведениям относит переводы, обработки, экранизации, аранжировки, инсценировки и «другие подобные произведения». При этом исключительное право на использование переработки возникает с момента создания соответствующего объекта, но оно может быть осуществлено (реализовано) лишь с согласия обладателя исключительных прав на оригинал или иное первоначальное произведение [2]. Сходным путем следуют зарубежная теория и практика. Можно

сформулировать следующие критерии отнесения произведения к производному:

1) творческий характер произведения [5], поскольку чисто техническая работа не повлечет создание объекта авторского права;

2) придание произведению объективной формы;

3) существенное использование оригинальной работы при создании производного. Существенность должна определяться судом в каждом конкретном случае. Так, создание нового уровня на основе сюжетной линии, персонажей, и графической части игрового контента позволило судье отнести результат интеллектуальной деятельности к производному произведению. Следует сделать замечание относительно того, что оригинальная работа должна быть охраноспособным объектом авторского права [11], в противном случае невозможно говорить о производности произведения [6].

Представляется необходимым решить вопрос о правовом основании создания такого производного произведения и размещения его в сети Интернет. Как правило, разработчики видеоигр и игроки, транслирующие процесс игры, не вступают в правовые конфликты относительно игровых стримов. Лицензионные соглашения многих компаний прямо допускают трансляцию игр при условии, что просмотр таких видео бесплатен для пользователей⁵. Вместе с тем, несмотря на то что споры относительно прав на потоковое вещание видеоигр не доходили до суда, этот вопрос интересен и требует разрешения как для практики, так и для развития доктрины в этом направлении.

В некоторых правовых порядках существует концепция добросовестного использования произведений (*fair use* в США, *fair dealing* в Великобритании, Австралии, Канаде). В рамках правового поля ЕС аналогичной доктрины не существует, в связи с этим необходимо решить вопрос, подпадает ли такое сообщение под исчерпывающий список исключений допустимого использования объектов авторского права, приведенный в ст. 5 Директивы. Также необходимо рассмотреть этот вопрос и в отечественном правовом пространстве.

Разберем доктрину добросовестного использования на примере Закона об авторском праве

⁵ См., напр.: *Ubisoft Video Policy*. URL: <https://www.ubisoft.com/en-us/videopolicy.html> ; *Blizzard Video Policy*. URL: <https://www.blizzard.com/ru-ru/legal/dd76b654-f2c4-4aaa-ba49-ca3122de2376/blizzard-video-policy> ; *Rockstar games EULA*. URL: <https://www.rockstargames.com/eula> ; и др.

США (Copyright Act of 1976). В рамках этого закона используются 4 критерия добросовестного использования (*fair use*):

1) цель и характер использования, включая оценку, имеет ли такое использование коммерческий характер или осуществляется для некоммерческих образовательных целей;

2) характер оригинальной работы;

3) объем и существенность заимствования из оригинальной работы;

4) воздействие, которое такое использование оказывает на потенциальный рынок или ценность охраняемого произведения.

При рассмотрении подобных дел суды не ограничиваются только указанными в законе критериями. Анализ использования произведения на добросовестность представляется крайне трудным и изменчивым от случая к случаю, различные суды отдают приоритет различным критериям, считая остальные несущественными. Тем не менее трудность применения этих критериев не умаляет значения доктрины добросовестного использования, поскольку ее гибкость позволяет предоставить охрану оригинальным и творческим игровым трансляциям.

Предлагаю рассмотреть возможность применения каждого из этих критериев к игровым трансляциям.

1. Цель и характер использования.

Для исследования игровых трансляций с этой точки зрения судам необходимо установить характер использования, в частности, изменяет ли производное произведение оригинал каким-либо образом. Несмотря на то что этот фактор не является решающим, судьи часто обосновывают им возможность признания лица добросовестным [13]. И, как отмечают суды, чем больше было изменено оригинальное произведение, тем менее важны будут остальные критерии⁶. В большей степени под этот критерий подпадают видеобзоры игр, поскольку, как было отмечено еще в первом деле, посвященном добросовестному использованию, критик при написании обзора может использовать существенные части работы постольку, поскольку это необходимо для воплощения его замысла в добросовестной и справедливой критике⁷. Различные видеонструкции по игровому процессу, в частности, стратегическим играм, также подпадают под этот критерий,

поскольку комментарии игроков, уникальные создаваемые игровые ситуации существенно изменяют игровой процесс, выступают оригинальным результатом творческого труда игрока.

Существенное значение при применении первого критерия имеет коммерческое или некоммерческое использование производного произведения, поскольку судами презюмируется недобросовестность коммерческого использования произведения, причем этот фактор «важный, но не решающий» [8].

2. Характер оригинальной работы.

В США в настоящее время в судах преобладает точка зрения на компьютерную игру в том числе как на аудиовизуальное произведение, которое предоставляет довольно большой перечень прав разработчику-правообладателю. При этом допустима охрана игры как литературного произведения в дополнение к аудиовизуальному⁸.

Суды предпочитают признавать добросовестным использованием создание произведения на основе документальных, нежели художественных работ. Таким образом, суды предоставляют более обширную защиту работам художественным, чем документальным [8].

3. Объем и существенность заимствований из оригинальной работы.

Суть этого критерия состоит в том, что судам необходимо выявить, какое количество оригинальной работы включено в производное произведение. Так, полное копирование оригинала будет, несомненно, признано недобросовестным.

Игроки, транслирующие игровой процесс, не могут продемонстрировать во время трансляции все существующие элементы игры. Более того, основное значение в стриме имеет именно сам игрок, его взаимодействие с игровым миром, другими игроками, а также зрителями. Следовательно, третий фактор должен, по общему правилу, решаться в пользу стримера.

4. Воздействие, которое производное произведение оказывает на потенциальный рынок или ценность охраняемого произведения.

Это комплексный экономический критерий, использование которого подразумевает исследование не только существующего рынка производного произведения и оригинальной работы, но и потенциальных рынков, которые они могут занять. Некоторые зарубежные ученые считают

⁶ *Campbell v. Acuff-Rose Music, Inc.*, 510 U. S. 569, 578–79 (1994).

⁷ *Folsom v. Marsh*, 9 F. Cas. 342 (C. C. D. Mass. 1841).

⁸ *Midway Mfg. Co. v. Artic Int'l, Inc.* 704 F. 2d 1009 (7th Cir. 1983).

экономический анализ воздействия производного произведения на рынок первостепенным фактором, который необходимо учитывать при оценке добросовестного использования произведения [10]. Суды должны соотнести ту выгоду, которую игровая трансляция принесет обществу и создателю оригинальной работы, и тот вред, который может быть нанесен владельцу охраняемого авторским правом продукта. Необходимо определить, является ли игровая трансляция как производное произведение прямым субституту оригинальной работы. С очевидностью отвечаем, что нет, поскольку просмотр игрового процесса другого игрока не может заменить собой непосредственно игровой процесс.

Более того, игровые трансляции могут повысить популярность игры, привлечь к ней внимание новых игроков, покупателей. Фактически, игроки, транслирующие свой игровой процесс, предоставляют бесплатную рекламу разработчикам игр. Следовательно, в рамках правовой доктрины и практики США допустимо признание размещения игровых трансляций добросовестным использованием и, как следствие, игрокам предоставляется определенная свобода действий в этой сфере.

В Европейском Союзе понятие «доведение до всеобщего сведения» в настоящее время приобрело очень широкий охват – сюда суды включают и потоковое вещание через Интернет коммерческого телевидения⁹, и создание гиперссылок для доступа к фотографиям¹⁰, и даже предоставление услуг по записи и облачному хранению частных копий телевизионных передач¹¹. Без сомнения, можно утверждать, что трансляция игры посредством сети Интернет на соответствующих сервисах будет являться доведением до всеобщего сведения: во-первых, служит сообщением (в настоящее время под сообщением суды понимают любое предоставление доступа к объекту для публики с помощью различных технических средств); во-вторых, очевидно существование новой аудитории у такой игровой трансляции. В настоящее время, действительно, Суд справедливости ЕС придерживается той точки зрения, что использование объектов авторского права с применением такой технологии вещания, как стриминг, без специального согла-

сия на это правообладателей представляет нарушение авторского права, хотя действия по скачиванию произведений в память компьютера и не происходит [7]. Однако суды рассматривали только неизменные трансляции каких-либо объектов авторского права, не затрагивая вопрос о природе игровых стримов.

Что касается предусмотренных ст. 5 исключений, то закрепленное в ст. 5(2)b Директивы право на использование и сообщение произведения в целях исключительного личного пользования было отвергнуто в деле *VCAST Limited v RTI SpA*. Вместе с тем страны – участницы ЕС могут определить и другие исключения, в частности, перечисленные в ст. 5(3)(d), (k) и (o) Директивы, связанные с: (d) цитированием в целях осуществления критики или анализа при условии, что речь идет о произведении или ином объекте, опубликованном в соответствии с действующим законодательством, со ссылкой на источник и автора, если это возможно; (k) использованием в целях создания карикатур, пародий или стилизаций; (o) использованием в других второстепенных целях, для которых исключения и ограничения уже предусмотрены национальным законодательством.

Каждое из этих исключений имеет отношение для определения, являются ли действия игрока по взаимодействию со зрителями нарушением исключительных прав разработчика игры.

Например, исключение (k) допускает использование произведений для целей создания карикатур, пародий или стилизаций. Европейский Суд установил, что пародия характеризуется двумя критериями: 1) она должна использовать существующий объект, при этом значительно отличаться от него; 2) должна являться выражением юмора или насмешки¹². Трансляция игрового процесса не вполне подпадает под указанные критерии, поскольку не обязательно будет существенно отличаться от игры – выполнение этого критерия зависит, во-первых, от действий самого игрока, так как, по общему правилу, аудиовизуальные элементы игры не изменяются в процессе трансляции, и, во-вторых, от судебного толкования термина «существенное отличие». Кроме того, пародия должна представлять собой имитацию игры по форме выражения

⁹ *ITV Broadcasting Ltd and Others v TVCatchUp Ltd*. Case C-607/11.

¹⁰ *GS Media BV v Sanoma Media Netherlands BV and Others*. Case C-160/15.

¹¹ *VCAST Limited v RTI SpA*. Case C-265/16.

¹² *Johan Deckmyn and Vrijheidsfonds VZW v Helena Vandersteen and Others*. Case C-201/13.

произведения¹³, которой не является трансляция игрового процесса – именно те действия, которые происходят в игре, и являются объектом критики, насмешек и т. д. Под это исключение подходят видеообзоры игр.

Исключение (d), которое, безусловно, подходит для видеообзоров игр, не может применяться к обыкновенным трансляциям игрового процесса, поскольку игрок, проводящий стрим, не анализирует и не критикует игру, а лишь играет в нее.

В связи с тем, что трансляции игрового процесса не попадают в перечень исключений и, как следствие, могут быть нарушением исключительного права разработчиков в отсутствие соглашений между игроками и создателями игр, некоторые исследователи предлагают ограничивать исключительные права разработчиков через концепцию свободы выражения игроков [9].

В российском правовом пространстве игровую трансляцию можно рассматривать с трех точек зрения: как публичный показ произведения, как публичное исполнение произведения, как создание производного произведения.

Очевидно, что игровая трансляция, размещенная на сервисе, может представлять собой публичный показ произведения, под которым понимается любая демонстрация оригинала или экземпляра произведения непосредственно либо на экране с помощью пленки, диапозитива, телевизионного кадра или иных технических средств, а также демонстрация отдельных кадров аудиовизуального произведения без соблюдения их последовательности непосредственно либо с помощью технических средств в месте, открытом для свободного посещения, или в месте, где присутствует значительное число лиц, не принадлежащих к обычному кругу семьи, независимо от того, воспринимается произведение в месте его демонстрации или в другом месте одновременно с демонстрацией произведения. Во время прямой трансляции, а также при размещении предзаписанного видеоролика в сети Интернет производится демонстрация как отдельных кадров аудиовизуального произведения, входящего в состав мультимедийного продукта, так и иных частей мультимедийного продукта. Сеть Интернет, очевидно, соответствует критерию наличия

значительного числа лиц, не принадлежащих к обычному кругу семьи.

Игровую трансляцию можно рассматривать и как публичное исполнение произведения, под которым понимается представление произведения в живом исполнении или с помощью технических средств (радио, телевидения и иных технических средств)¹⁴, и как показ аудиовизуального произведения (с сопровождением или без сопровождения звуком) в месте, открытом для свободного посещения, или в месте, где присутствует значительное число лиц, не принадлежащих к обычному кругу семьи, независимо от того, воспринимается произведение в месте его представления или показа либо в другом месте одновременно с представлением или показом произведения.

Безусловно, если игровая трансляция представляет собой нечто большее, чем простой показ игрового процесса (без комментариев игрока; без его изображения на экране), – будь то видеообзор или даже игровой процесс с комментариями, существует, как уже отмечалось, возможность признать такую игровую трансляцию производным произведением. Следует подчеркнуть, что и игровой процесс без каких-либо комментариев может быть творческим трудом стримера и представлять собой производное произведение.

Поскольку каждое из перечисленных действий является правомочием, входящим в состав исключительного права разработчика игры, необходимо проанализировать, в каких случаях, помимо предусмотренных лицензионным соглашением, игрок может разместить такую игровую трансляцию в сети Интернет без явно выраженного согласия правообладателя. Следовательно, необходимо обратиться к предусмотренной возможности свободного использования произведения. В первую очередь следует рассмотреть норму ст. 1273 ГК РФ, в соответствии с которой допускается без согласия автора или иного правообладателя воспроизведение, осуществляемое только гражданином и только в личных целях, под которыми по смыслу ст. 1273 понимается последующее некоммерческое использование соответствующего экземпляра для удовлетворения собственных потребностей или потребностей обычного круга семьи этого гражданина

¹³ Ibid. Opinion of advocate general Cruz Villalon.

¹⁴ Ведь игровой процесс, который отражается в игровой трансляции, является «отыгрыванием» определенной роли игроком.

(который определяется судом с учетом конкретных обстоятельств рассматриваемого дела)¹⁶. Очевидно, что игровая трансляция в сети Интернет, во-первых, не всегда преследует некоммерческие цели, а во-вторых, удовлетворяет потребности широкого круга лиц, имеющих доступ к сети Интернет, и, как следствие, не может подпадать под случаи свободного использования произведения в личных целях в рамках ст. 1273 ГК РФ.

Потенциально, к некоторым игровым трансляциям применимы нормы ст. 1274 ГК РФ. В частности, видеобзоры могут подходить под подп. 1 п. 1 ст. 1274 ГК РФ, в соответствии с которым допускается без согласия автора или иного правообладателя и без выплаты вознаграждения, но с обязательным указанием имени автора, произведения которого используется, и источника заимствования, цитирование в оригинале и в переводе в научных, полемических, критических, информационных, учебных целях, а также в целях раскрытия творческого замысла автора правомерно обнародованных произведений в объеме, оправданном целью цитирования,

включая воспроизведение отрывков из газетных и журнальных статей в форме обзоров печати. Под подпункт 2 п. 1 этой же нормы, допускающей использование правомерно обнародованных произведений и отрывков из них в качестве иллюстраций в изданиях, радио- и телепередачах, звуко- и видеозаписях учебного характера в объеме, оправданном поставленной целью, могут попадать обзоры игровых ситуаций, созданные игроками для образовательных целей.

На этом перечень допустимых случаев возможного использования произведения применительно к игровым трансляциям исчерпывается. Очевидно, что далеко не все игровые стримы подходят под предусмотренные отечественным законодателем исключения.

В качестве вывода следует отметить, что регулирование пользовательского контента в сфере игровой индустрии, в частности, игровых трансляций, далеко от совершенства. Необходимо предоставить большую свободу выражения авторам игровых трансляций, закрепив возможность добросовестной трансляции игрового процесса в сети Интернет без согласия правообладателя.

Список литературы

1. Архипов В. В. Интеллектуальная собственность в индустрии компьютерных игр: проблемы теории и практики // Закон. 2015. № 11. С. 61–69.
2. Гаврилов Э. П. Перевод и иная переработка произведения // Патенты и лицензии. Интеллектуальные права. 2015. № 1. С. 31–38.
3. Котенко Е. С. Мультимедийный продукт как объект авторских прав : автореф. дис. ... канд. юрид. наук. М., 2012. 26 с.
4. Назаренко А. В. Проблемы правовой квалификации мультимедийных продуктов // Интеллектуальная собственность. Авторское право и смежные права. 2016. № 9. С. 27–34.
5. Соломонович Л. Критерии охраноспособности произведения // Интеллектуальная собственность. Авторское право и смежные права. 2016. № 2. С. 51–57.
6. Чурилов А. Ю. К вопросу о правовом режиме модификации компьютерной игры // Хозяйство и право. 2017. № 6 (485). С. 69–76.
7. Энтин В. Л. Интеллектуальная собственность в праве Европейского союза. М. : Статут, 2018. 174 с.
8. Fisher W. Reconstructing the Fair Use Doctrine // Harvard Law Review. 1988. № 8. P. 1659–1795.
9. Jungar E. E. Streaming Video Games: Copyright Infringement or Protected Speech? // Press Start. 2016. Vol. 3, № 2. P. 22–47.
10. Moore R. A. Fair Use and Innovation Policy // New York University Law Review. 2007. № 3. P. 944–973.
11. Rosen Z. Mod, Man, and Law: A Reexamination of the Law of Computer Game Modifications // Chicago-Kent Journal of Intellectual Property. 2005. № 2. P. 196–214.
12. The Legal Status of Video Games : Comparative Analysis in National Approaches / A. Ramos, L. López, A. Rodríguez, T. Meng, S. Abrams. Geneva : World Intellectual Property Organization, 2013. 96 p.
13. Zahr S. Foreword: Fair Use in the Digital Age, and Campbell v. Acuff-Rose at 21 // Washington Law Review. 2015. № 2. P. 579–596.

References

1. Arkhipov V. V. *Intellektual'naya sobstvennost' v industrii komp'yuternykh igr: problemy teorii i praktiki* [Intellectual Property in the Video Game Industry: Problems of Theory and Practice]. *Zakon – Law*, 2015, no. 11, pp. 61–69.
2. Gavrilov E. P. *Perevod i inaya pererabotka proizvedeniya* [Translation and Other Adaptation of the Work]. *Patenty i litsenzii. Intellektual'nyye prava – Patents & Licenses. Intellectual Rights*, 2015, no. 1, pp. 31–38.

¹⁵ О некоторых вопросах, возникших в связи с введением в действие части четвертой Гражданского кодекса Российской Федерации : постановление Пленума Верхов. Суда Рос. Федерации, Пленума Высш. арбитра. суда Рос. Федерации от 26 марта 2009 г. № 5/29. Доступ из СПС «КонсультантПлюс».

3. Kotenko E. S. *Mul'timediynyi produkt kak ob'ekt avtorskikh prav*. Avtoref. dis. kand. jurid. nauk [A Multimedia Product as an Object of Copyright. Ext. Abstr. Cand. Legal Sci. Dis.]. Moscow, 2012. 26 p.

4. Nazarenko A. V. Problemy pravovoi kvalifikatsii mul'timediinykh produktov [Issues of Legal Identification of Multimedia Product]. *Intellektual'naya sobstvennost'*. *Avtorskoe pravo i smezhnye prava – Intellectual Property. Copyright and Related Rights*, 2016, no. 9, pp. 27–34.

5. Solomonenko L. Kriterii okhranosposobnosti proizvedeniya [Criteria of Protectability of Work]. *Intellektual'naya sobstvennost'*. *Avtorskoe pravo i smezhnye prava – Intellectual Property. Copyright and Related Rights*, 2016, no. 2, pp. 51–57.

6. Churilov A. Yu. K voprosu o pravovom rezhime modifikatsii komp'yuternoii igry [On the Legal Regime for the Modification of a Computer Game]. *Khozyaistvo i pravo – Economy and Law*, 2017, no. 6 (485), pp. 69–76.

7. Entin V. L. *Intellektual'naya sobstvennost' v prave Evropeiskogo soyuza* [Intellectual Property in European Union Law]. Moscow, Statut Publ., 2018. 174 p.

8. Fisher W. Reconstructing the Fair Use Doctrine. *Harvard Law Review*, 1988, no. 8, pp. 1659–1795.

9. Jungar E. E. E. Streaming Video Games: Copyright Infringement or Protected Speech? *Press Start*, 2016, vol. 3, no. 2, pp. 22–47.

10. Moore R. A. Fair Use and Innovation Policy. *New York University Law Review*, 2007, no. 3, pp. 944–973.

11. Rosen Z. Mod, Man, and Law: A Reexamination of the Law of Computer Game Modifications. *Chicago-Kent Journal of Intellectual Property*, 2005, no. 2, pp. 196–214.

12. Ramos A., López L., Rodríguez A., Meng T., Abrams S. *The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches*. Geneva, World Intellectual Property Organization Publ., 2013. 96 p.

13. Zahr S. Foreword: Fair Use in the Digital Age, and Campbell v. Acuff-Rose at 21. *Washington Law Review*, 2015, no. 2, pp. 579–596.