

**РЕНЖИН Илья Александрович,**

*Аспирант, Российская государственная академия интеллектуальной собственности,*

*e-mail: gamepgg@gmail.com*

## **ПРАВОВЫЕ КОЛЛИЗИИ МЕЖДУ ИЗДАТЕЛЯМИ ИГР И АВТОРАМИ (СТРИМЕРАМИ) В СФЕРЕ АВТОРСКОГО ПРАВА**

**Аннотация.** В данной научной работе рассматриваются правовые аспекты взаимодействия между издателями компьютерных игр и стримерами, которые транслируют игровой процесс. Исследование актуально в условиях стремительного роста индустрии видеоигр и популярности стриминговых платформ, где вопросы защиты авторских прав становятся все более значимыми. В цифровую эпоху, когда стриминг превратился в мощный инструмент монетизации и продвижения контента, правовая неопределенность между издателями и стримерами требует комплексного анализа для обеспечения баланса интересов всех сторон. Научная новизна исследования заключается в систематизации подходов к определению границ правового регулирования коммерческого использования видеоигр стримерами, а также в анализе последствий нарушения лицензионных соглашений и положений законодательства об авторском праве.

**Ключевые слова:** авторское право, компьютерные игры, стриминг, судебная практика, лицензионное соглашение, интеллектуальная собственность.

**RENZHIN Ilia Alexandrovich,**

*Student Russian state academy of intellectual property*

## **LEGAL COLLISIONS BETWEEN GAME PUBLISHERS AND CONTENT CREATORS (STREAMERS) IN THE FIELD OF COPYRIGHT**

**Annotation.** This scientific work examines the legal aspects of the interaction between video game publishers and streamers who broadcast gameplay. Based on an analysis of judicial practice in Russia and the USA, the main issues related to the use of copyright objects in the context of streaming are identified. The scientific novelty of the research lies in the systematization of approaches to determining the boundaries of legal regulation of commercial use of video games by streamers, as well as in the analysis of the consequences of violating licensing agreements and copyright legislation.

**Key words:** Copyright, video games, streaming, legal practice, licensing agreement, intellectual property.

### **Введение**

Правовые коллизии между издателями игр и авторами (стримерами) в сфере авторского права представляют собой сложную и развивающуюся область. Рассмотрим подробнее основные аспекты этой проблемы и некоторые примеры судебной практики в России и США. Компьютерная игра является сложным объектом интеллектуальной собственности [1, С.46], включающим программный код, графику, музыку, сценарий и персонажей. Все эти элементы охраняются авторским правом, что создает сложности при определении границ прав издателей и стримеров [2, С.132]. Согласно

законодательству, использование произведения возможно только с согласия правообладателя. Это распространяется и на трансляции игрового процесса, которые могут квалифицироваться как «доведение до всеобщего сведения» или «публичное исполнение». Многие стримеры монетизируют свои трансляции, что может рассматриваться как коммерческое использование произведения, требующее отдельного разрешения от правообладателя игры. Однако в настоящее время когда все больше и больше людей переходя от старого закостеневшего у многих людей отдыха перед экранами телевизора с просмотрами различных ТВ передач, к просмотрам прямых

трансляций необходимо рассмотреть вопрос судебной практики связанной с вопросами нарушения авторских прав игроками в том числе и теми кто ведет прямую трансляцию. Рассматривая вопросы связанные с такими нарушениями нужно отметить тот факт что сам по себе факт трансляции уже вызывает правовые вопросы в особенности с тем что компьютерная игра является сложным объектом интеллектуальной собственности.

#### Основная часть

В России судебная практика по вопросам авторских прав между издателями игр и стримерами пока не очень развита. Однако есть общие принципы, которые могут применяться в таких спорах. Например, дело о стриминге футбольных матчей: хотя это не касается напрямую видеоигр, но в 2019 году Мосгорсуд вынес решение о блокировке стримов футбольных матчей на Twitch по иску «Яндекса», который владел правами на трансляцию. Это создало прецедент для защиты прав на трансляцию контента.

В США было несколько значимых дел, касающихся авторских прав в контексте видеоигр и стриминга. *Atari Games Corp. v. Oman* (1992): хотя это дело не касается напрямую стриминга, оно установило важный прецедент о том, что видеоигры могут получать авторско-правовую защиту как аудиовизуальные произведения. Суть дела заключалась в попытке компании Atari зарегистрировать свою игру *BREAKOUT* как аудиовизуальное произведение, чтобы получить авторско-правовую защиту. Регистратор авторских прав США отказал в регистрации, заявив, что игра не обладает достаточным уровнем творческой оригинальности из-за простоты её графики и элементов. Однако суд постановил, что отказ регистратора был необоснованным, поскольку стандарт креативности для авторского права очень низкий. Суд отменил решение регистратора и отправил дело на пересмотр с указанием учитывать игру как единое произведение, а не только её отдельные элементы. Итогом стало признание игры *BREAKOUT* объектом авторского права, что стало важным прецедентом, подтверждающим, что даже простые видеоигры могут быть защищены законом об авторском праве.

Другим значимым случаем является *MDY Industries, LLC v. Blizzard Entertainment, Inc.* (2010), которое касалось использования ботов

в игре *World of Warcraft*. Суд постановил, что нарушение лицензионного соглашения может привести к нарушению авторских прав, что потенциально применимо и к стримингу. Blizzard подала иск против MDY Industries за разработку и продажу бота *Glider*, который автоматизировал игровой процесс в *World of Warcraft*. Blizzard утверждала, что использование бота нарушает условия лицензионного соглашения (EULA) и положения DMCA (Закона об авторском праве в цифровую эпоху), так как бот обходил защитные механизмы игры. Суд признал MDY виновной в нарушении условий лицензионного соглашения Blizzard, положений DMCA и обязал выплатить компенсацию в размере \$6,5 млн за нарушение DMCA. Дело подтвердило силу лицензионных соглашений в защите прав разработчиков игр и установило ответственность за обход защитных технологий.

Рассматривая вопросы не судебных дел можно на примере ведущей стриминговой платформы отследить тенденцию к защите авторских прав в интернете, массовые удаления контента на Twitch из-за жалоб на нарушение авторских прав показали, насколько серьезно платформы и правообладатели относятся к вопросам авторского права в стриминге. В 2020 году Twitch начал массово удалять контент стримеров из-за нарушений DMCA. Основной причиной стало использование музыки, защищённой авторским правом, во время трансляций. Twitch получил тысячи уведомлений о нарушениях от Американской ассоциации звукозаписывающих компаний (RIAA). Контент был удален автоматически без возможности обжалования. Стримерам было рекомендовано удалить весь архивный контент, чтобы избежать дальнейших нарушений. Стримеры критиковали Twitch за недостаточную прозрачность и отсутствие инструментов для массового удаления контента. Многие жаловались на невозможность идентифицировать конкретные нарушения. Twitch усилил меры по соблюдению DMCA и внедрил автоматизированные технологии для проверки контента. Однако это вызвало недовольство среди стримеров из-за отсутствия гибкости и поддержки со стороны платформы.

С точки зрения права ЕС при привлечении к ответственности медиаплатформы ключевой вопрос, на который необходимо получить ответ, – осуществляет ли данное лицо сообщение для

всеобщего сведения (communication to the public) [3, С. 249].

В завершение работы хотелось бы отметить, что правовые коллизии между издателями игр и стримерами остаются сложной и неоднозначной областью. Отсутствие четкого регулирования и устоявшейся судебной практики создает неопределенность для обеих сторон. Многие издатели предпочитают саморегулирование, разрешая стриминг на определенных условиях, но сохраняют за собой право на правовые действия в случае нарушений. Стримерам рекомендуется внимательно изучать лицензионные соглашения игр и политики платформ, на которых они ведут трансляции, чтобы избежать потенциальных правовых проблем. Некоторые ученые считают что лучше распространить на видеоигры правовой режим баз данных [4, С.55]. Кроме того, важно подчеркнуть, что развитие технологий и рост

популярности стриминга [5, С.235] требуют более глубокой проработки законодательной базы как на национальном, так и на международном уровне. Современные цифровые платформы, такие как Twitch, YouTube и другие, становятся неотъемлемой частью медиaproстранства, где права авторов и пользователей должны находиться в равновесии. Без ясных правил игры существует риск возникновения конфликтов, которые могут негативно сказаться как на креативной составляющей стримеров и создателей видеоконтента, так и на экономических интересах правообладателей. Судебная практика формирующаяся на данный момент показывает нам что разнообразный подход к существующим проблемам связанным с авторским правом в деятельности людей которые транслируют игровой процесс, либо же ведут прямую трансляцию движется в схожем направлении как в Российской Федерации так и в Соединённых штатах Америки.

#### **Список литературы:**

- [1] Овчаров, Д. В Сравнительно-правовой анализ терминов «видеоигра» и «компьютерная игра» // Юридическая наука. — 2021. — №. 12. — С. 44-48.
- [2] Васильев А. А., Печатнова Ю.В. Термин «компьютерная игра»: опыт междисциплинарного анализа // Пролог: журнал о праве. — 2021. — №. 2 (30). — С. 131–138.
- [3] Онлайн-медиаплатформы: европейский опыт правового регулирования // Право цифровой экономики. 2021 (17): ежегодник-антология / Рук. и науч. ред. М. А. Рожкова. М. — 2021. — №. 17. — С. 249.
- [4] Данилов И.С. Game over: серьезный вопрос о роли права в мире видеоигр // Предпринимательское право. — 2021. — №. 1. — С. 53–58
- [5] Ренжин, И.А Авторские права на произведения, созданные искусственным интеллектом: анализ правового статуса и возможных подходов //Юридическая наука. — 2024. — №. 12. — С. 235.

#### **Spisok literatury:**

- [1] Ovcharov, D. V Sravnitel'no-pravovoi analiz terminov «videoigra» i «komp'yuternaia igra» // Iuridicheskaya nauka. — 2021. — №. 12. — S. 44-48.
- [2] Vasil'ev A. A., Pechatnova Yu.V. Termin «komp'yuternaia igra»: opyt mezhdistsiplinarnogo analiza // Prolog: zhurnal o prave. — 2021. — №. 2 (30). — S. 131–138.
- [3] Onlain-mediaplatformy: evropeiskii opyt pravovogo regulirovaniia // Pravo tsifrovoy ekonomiki. 2021 (17): ezhegodnik-antologiya / Ruk. i nauch. red. M. A. Rozhkova. M. — 2021. — №. 17. — S. 249.
- [4] Danilov I.S. Game over: ser'eznyi vopros o roli prava v mire videoigr // Predprinimatel'skoe pravo. — 2021. — №. 1. — S. 53–58
- [5] Renzhin, I.A Avtorskie prava na proizvedeniia, sozdannye iskusstvennym intellektom: analiz pravovogo statusa i vozmozhnykh podkhodov //Iuridicheskaya nauka. — 2024. — №. 12. — S. 235.

