

ВОПРОСЫ АВТОРСКОГО ПРАВА ИГРОВЫХ ТРАНСЛЯЦИЙ

В. С. Семеницкая

Белорусский государственный университет, г. Минск;

semenitskaya.vika@gmail.com;

науч. рук. – Е. Б. Леанович, канд. юр. наук, доц.

Статья посвящена анализу вопросов авторского права трансляций видеоигр. Автором исследуется вопрос о возможности отнесения игровых трансляций к производным произведениям. Рассмотрены исключения, допускающие размещение игровых трансляций без согласия правообладателя видеоигры. Показаны правовые аспекты использования музыкальных произведений в составе видеоигры во время игровых трансляций. Актуальность темы обусловлена тем, что стремительное развитие игровой индустрии и рост популярности стриминговых платформ несут новые риски, связанные с нарушением прав интеллектуальной собственности разработчиков видеоигр и иных правообладателей. Правовые гарантии, обеспечивающие правомерность игрового стриминга, являются стимулом для дальнейшей свободы творчества и свободы выражения авторов игровых трансляций.

Ключевые слова: игровая трансляция, авторское право, производное произведение, доктрина добросовестного использования, музыкальное произведение.

Потоковое онлайн-вещание контента стало одним из наиболее популярных видов деятельности пользователей в интернет-пространстве. Среди многочисленных разновидностей трансляций (музыкальных, кулинарных, разговорных и т.д.) наиболее распространен игровой стриминг. Согласно статистике, в 2021 году его доля в общем объеме потокового онлайн-вещания составила 54% [1]. Стриминговые платформы, их пользователи, разработчики видеоигр и правообладатели ежедневно вовлекаются в правоотношения интеллектуальной собственности. Ключевым вопросом является определение правовых оснований проведения игровых трансляций и использования объектов авторского права в них.

Как правило, игровые трансляции представляют собой доведение объекта авторского права до всеобщего сведения. Если речь идет о трансляции киберспортивных турниров, осуществляется сообщение в эфир или по кабелю. Особый интерес представляет такой способ использования видеоигр как создание производного произведения или переработка. Игровой стриминг в большинстве случаев соответствует критериям переработки. Во-первых, в его основе лежит конкретный узнаваемый результат интеллектуальной деятельности – видеоигра. Во-вторых, стрим имеет объективную форму выражения, поскольку воспринимается зрителями при помощи технических средств. В-третьих, большинство игровых трансляций является результатом творческой деятельности, поскольку отличаются новизной и оригинальностью. При этом даже стримы без

большого числа комментариев со стороны игрока (например, профессиональные стримы, которые пользователи смотрят с целью развития игровых навыков) также могут отличаться творческим характером, который проявляется в манере игры или стратегии [2, с. 114].

Безусловно, важно решить вопрос о правовом основании создания такого производного произведения. Правовое регулирование данной сферы во многом зависит от лицензионных соглашений. Некоторые компании (например, Ubisoft) прямо допускают игровые стримы при условии бесплатного просмотра таких трансляций для пользователей [3]. Однако если подобные прямые указания отсутствуют, возникает вопрос о пределах свободного использования видеоигры.

В связи с тем, что наиболее известные стриминговые сервисы (в том числе Twitch) относятся к юрисдикции США, целесообразно рассмотреть присущую данной правовой системе концепцию *fair use*. Идея, лежащая в основе данной доктрины, заключается в том, что в целях поощрения свободы выражения и свободы творчества в определенных условиях допускается использование объекта интеллектуальной собственности без разрешения владельца авторских прав. Концепция основывается на анализе четырех критериев.

При рассмотрении производного произведения с точки зрения первого критерия – цели и характера использования – устанавливается, каким образом изменяется предназначение оригинальной работы. Как правило, игровые трансляции преследуют новые, дополнительные цели по сравнению с исходным замыслом (т.е. характер использования игры является преобразующим) [4]. Например, в видеоинструкциях стримеры дают комментарии по игровому процессу и стратегиям, создают оригинальные игровые ситуации; в видеообзорах игры подвергаются анализу, критике, оценке плюсов и минусов. Важнейшую роль играет определение коммерческого или некоммерческого характера использования.

Второй фактор – сущность оригинальной работы – предполагает анализ природы видеоигры как объекта авторско-правовой охраны и рассматривается в составе первого критерия, поскольку невозможно определить цель использования объекта без ее сопоставления с назначением и характером оригинальной работы.

Третий критерий связан с оценкой объема и существенности заимствований. Копирование оригинального произведения в полном объеме, безусловно, не может являться добросовестным использованием, однако стримеры во время трансляций не показывают все составные элементы видеоигры (графику, программный код и т.д.). Наиболее важную роль в трансляции играет сам стример, его взаимодействие с игрой, другими стримерами и пользователями.

Четвертый фактор предполагает анализ воздействия на рынок и ценность оригинального произведения: оценивается, какую выгоду или вред стрим может принести рынку (как существующему, так и потенциальному) и самому правообладателю. Также устанавливается, может ли производное произведение быть прямым субституту оригинала. Применительно к игровым трансляциям это невозможно, поскольку просмотр игрового процесса не может заменить сам процесс. Игровые стримы также могут повысить популярность видеоигры, привлечь внимание новых пользователей [5, с. 47].

В целом, по сравнению с более сложным процессом получения разрешения от правообладателя видеоигры применение принципов fair use в стриминге представляется наиболее оптимальным способом правомерного использования видеоигр. Хотя соблюдение критериев определяется в зависимости от конкретных фактических обстоятельств, некоммерческий и преобразующий характер использования играет наиболее важную роль при квалификации игровой трансляции как удовлетворяющей требованиям fair use.

Одним из наиболее интересных является вопрос об использовании отдельных объектов авторского права в составе видеоигры. В 2020 году стриминговая платформа Twitch обязала стримеров не использовать охраняемые авторским правом музыкальные композиции и удалять существующие трансляции, которые нарушают данное правило. При рассмотрении вопроса использования саундтреков видеоигр, компания заявила, что во время стримов их необходимо отключать [6]. Предполагает ли это, что во время трансляции используется не только видеоигра, но и ее составные части? В стриминге видеоигра как сложный объект используется полностью. Если такое использование является правомерным, то правомерно и воспроизведение саундтреков видеоигры.

Ситуация с лицензированными музыкальными произведениями (композициями, которые были включены в видеоигру на основании соглашения между разработчиками и исполнителями) выглядит иначе. Как правило, такие композиции существуют отдельно от видеоигры, как, например, песня Power из игры Saints Row 3. В таких случаях необходимо согласование использования музыки с правообладателями, что бывает затруднительно. Некоторые стриминговые сервисы предлагают использовать на фоне стримов бесплатные композиции из специальных библиотек [7]. Использование лицензированной музыки может регулироваться при помощи соглашений между стриминговыми сервисами и правообладателями (как это сделал сервис Facebook Live) или по инициативе разработчиков видеоигр, предусматривающих опцию «выключение лицензированной музыки» [2, с. 116]. Так, например, разработчики игры

Cyberpunk 2077 добавили "режим стримера", предусматривающий отключение лицензированных композиций, чтобы трансляции игроков не удалялись вследствие ошибки в работе автоматизированных онлайн-инструментов, которые сканируют каналы на предмет нарушения авторских прав [8].

Таким образом, стриминг представляет собой такие способы использования произведения, как доведение до всеобщего сведения, сообщение в эфир или по кабелю и – при соблюдении критериев – переработка. Закрепление возможности добросовестного игрового стриминга без согласия правообладателя как правового основания использования видеоигры предоставляет большую свободу выражения авторам трансляций. Как правило, составные части игры с юридической точки зрения не используются в стриминге – только игра как сложный объект и входящие в ее состав лицензированные музыкальные композиции, правомерность воспроизведения которых во многом зависит от соглашений и превентивных инструментов стриминговых сервисов.

Библиографические ссылки

1. *Benitez, C.* The Ultimate List of Live Streaming Statistics for 2022 [Electronic resource] / C. Benitez // The official website of Findstack. – Mode of access: <https://findstack.com/live-streaming-statistics/>. – Date of access: 29.04.2022.
2. *Артемьева, Е. А.* Правовое регулирование игрового стриминга по российскому законодательству / Е. А. Артемьева // Журнал Суда по интеллектуальным правам, № 3 (33), 2021. – С. 112-123.
3. *Ubisoft Video Policy* [Electronic resource] / The official website of Ubisoft. – Mode of access: <https://legal.ubi.com/VideoPolicy/en-INTL>. – Date of access: 28.04.2022.
4. *Lopez, D., Shaikh, U.* Let's Play Fair: Streaming Video Game Content [Electronic resource] / D. Lopez, U. Shaikh // U.S. Law Group, 2021. – Mode of access: <https://uslawgroupinc.com/lets-play-fair-streaming-video-game-content/>. – Date of access: 28.04.2022.
5. *Чурилов, А. Ю.* Некоторые вопросы правового режима и охраны трансляций компьютерных видеоигр / А. Ю. Чурилов // Сибирское юридическое обозрение, № 17 (1), 2020. – С. 43-50.
6. *Pearson R.* Twitch Asks Users to Mute Game Audio to Avoid Music DMCA Strikes [Electronic resource] / R. Pearson // The Niche Gamer Blog. – Mode of access: <https://nichegamer.com/twitch-asks-users-to-mute-game-audio-to-avoid-music-dmca-strikes/>. – Date of access: 27.04.2022.
7. *Twitch Music Guidelines* [Electronic resource] / The official website of Twitch. – Mode of access: <https://www.twitch.tv/p/en/legal/community-guidelines/music/>. – Date of access: 27.04.2022.
8. *Calvin, A.* Streamers can turn off licensed music in Cyberpunk 2077 to avoid DMCA strikes [Electronic resource] / A. Calvin // The official website of VG247. – Mode of access: <https://www.vg247.com/cyberpunk-2077-streamers-music-cd-projekt>. – Date of access: 29.04.2022.