

*Тюпич Д.Д.,  
аспирант кафедры гражданского права и процесса Института  
права  
ФГБОУ ВО «Челябинский государственный университет»  
г. Челябинск*

## **ПРАВОВАЯ ПРИРОДА СТРИМИНГА ВИДЕОИГРЫ С ТОЧКИ ЗРЕНИЯ РОССИЙСКОГО ЗАКОНОДАТЕЛЬСТВА**

***Аннотация.** Анализируется правовая природа стриминга видеоигр. Особое внимание уделяется анализу правовых позиций правообладателей видеоигр в отношении такого использования, а также соблюдению их прав и законных интересов. В статье исследуется вопрос о том каким из видов использования видеоигры является стриминг: сообщение по кабелю, доведение до всеобщего сведения, переработка произведения, его публичный показ или публичное исполнение. Автором дается правовая характеристика стрима, соответствие самого стрима критериям объекта авторского права и обосновывается позиция о признании стрима в качестве производного произведения. Оценивается степень использования самой видеоигры при стриминге. Проведен анализ применения доктрины *fair use* в отношении стриминга видеоигр. В статье анализируется необходимость правового закрепления стриминга в качестве способа использования объекта интеллектуальной собственности.*

***Ключевые слова:** интеллектуальная собственность, видеоигры, стрим, производное произведение, доктрина свободного использования (*fair use*).*

*Daniil D. Tyupich*

*Postgraduate student of the Department of Civil Law and Procedure  
of the Institute of Law of Chelyabinsk State University*

*Associate at INTELLECT Law Firm*

*625-38, ul. Karl Marx, Chelyabinsk, Russia, 454090*

## **THE LEGAL NATURE OF STREAMING VIDEO GAMES UNDER RUSSIAN LEGISLATION**

***Abstract.** The legal nature of video game streaming is analyzed. Particular attention is paid to the analysis of the legal positions of video game copyright holders regarding such use, as well as the observance of their rights and legitimate interests. The article explores the issue of what kind of use of a video game is streaming: cable communication, bringing to the public, processing of a work, its public display or public performance. The author gives the legal characteristics of the stream, the compliance of the stream itself with the criteria of the object of copyright and substantiates the position on recognizing the stream as a derivative work. The degree of use of the video game itself in streaming is assessed. An analysis of the application of the fair use doctrine in relation to video game streaming was carried out. The article analyzes the need for legal consolidation of streaming as a way to use an object of intellectual property.*

***Key words:** intellectual property, video games, stream, derivative work, fair use doctrine.*

Современная индустрия развлечений подвержена цифровизации и компьютеризации не меньше, чем любая другая индустрия, направленная на обеспечение жизнедеятельности человека. С учетом повсеместного распространения сети Интернет, пандемийных ограничений, вызванных распространением COVID-19, современные пользователи предпочитают

проводить свой досуг в виртуальном пространстве: просмотр кинофильмов в онлайн-кинотеатрах, общение в социальных сетях, получение новых навыков в онлайн-школах и т. д. Однако одним из самых популярных способов проведения досуга человеком являются видеоигры.

Видеоигры приобрели свою популярность в 80-ые годы XX века, когда компания Nintendo выпустила первую массовую игровую приставку. С тех пор рынок видеоигр не перестает расти. Если в 2014 году рынок видеоигр оценивался в 83,6 млрд. долларов<sup>1</sup>, то по оценкам аналитиков к концу 2022 года он составит более 200 млрд. долларов, а к концу 2024 – приблизится к 220 млрд. долларов<sup>2</sup>.

Стоит отметить, что видеоигры уже давно вышли за пределы детских развлечений. В эту индустрию включены миллиарды пользователей разных возрастных категорий. При этом использование видеоигр уже не сводится только к линейному прохождению сюжета самим пользователем или в компании друзей. Развитие индустрии привело и к развитию культуры вокруг нее. Так, некоторые не линейные онлайн-игры превратились в полноценные спортивные дисциплины наравне с футболом, шахматами и боксом. Ежегодно проводятся десятки киберспортивных турниров по выявлению лучших игроков в конкретной игровой дисциплине (CS:GO, Dota 2, Fifa и т.д.).

Все вышеизложенное, в совокупности с отсутствием у большинства пользователей необходимого компьютерного оборудования, которое не всегда отвечает потребностям, предъявляемым современными видеоиграми, привело к возникновению стримов.

Стрим (с англ. Stream – поток) – это трансляция пользователем видео в режиме реального времени с использованием сети «Интернет». Стримы могут проводиться на разную тематику и проходить в разном виде, например, в виде

---

1 Башкиров А. В 2015 году рынок игр вырастет на 9,4%, а Китай обгонит США // URL: <https://kanobu.ru/news/v-2015-godu-ryinok-igr-vyirastet-na-94-a-kitaj-obgonit-ssha-376220/> (дата обращения 27.01.2023).

2 Beyond 2021: Where does gaming go next? // URL: <https://games.withgoogle.com/reports/beyondreport/> (дата обращения 27.01.2023).

обсуждения интересной темы стримером (лицо которое организует стрим) со своей аудиторией.

Одним из самых популярных видов стримов являются игровые стримы, когда стример снимает процесс своей игры в видеоигру на собственном устройстве и транслирует его в сети Интернет для просмотра другими пользователями. С игровыми стримами тесно связаны: летсплеи, отличие которых заключается в распространении ранее записанного видео с игровым процессом, записанным в офлайн режиме, а также обзоры видеоигр, которые представляют собой оценку специалистом видеоигры по определенным критериям, к которой, в качестве иллюстрации, добавлены некоторые отрывки игрового процесса.

Для проведения стримов используются различные интернет-площадки, некоторые из них созданы исключительно для стриминга (например, Twitch), другие используют стримы в качестве сопутствующего контента (например, видеохостинг Youtube).

Основной целью проведения стримов является монетизация (заработок). Стримеры заинтересованы в получении материальной выгоды от проведения стримов. В этой среде доступны несколько видов заработка: сотрудничество со стриминговой платформой, которая добавляет к видео стрима рекламу и часть денежных средств отчисляет стримеру, добровольные пожертвования пользователей-зрителей (донаты), реклама, а также платные подписки на аккаунт стримера, предоставляющие подписавшимся зрителям определенные преимущества перед другими пользователями.

Учитывая специфику и цели проведения стримов, целесообразно обратить внимание на соблюдение стримерами прав правообладателей видеоигр.

Действующим законодательством установлен запрет на использование объекта интеллектуальной собственности без санкции правообладателя, за исключением некоторых случаев, предусмотренных ГК РФ. В связи с чем, для

использования видеоигры в стрим-трансляции необходимо получить разрешение правообладателя.

Однако получение такого разрешения не всегда в действительности возможно. Игровые корпорации вряд ли смогут ответить на обращение каждого стримера о предоставлении права использовать видеоигру. Более того, разработчики видеоигр, как правило, сотрудничают с определенными известными стримерами и заключают с ними соглашения о проведении стримов по конкретной видеоигре.

Вместе с тем, зачастую правообладатели видеоигр сами заинтересованы в том, чтобы их произведения использовались для трансляции игровых стримов, поскольку такая реклама привлекает больше пользователей, которые, заинтересовавшись видеоигрой после просмотра стрима, приобретают ее у правообладателя. В таком случае правообладатели должны самостоятельно позаботиться о верном предоставлении права такого использования, которое ни нарушит права самих правообладателей, ни отпугнет потенциальных стримеров от использования видеоигры.

Как правило, правообладатели разрабатывают соответствующую Политику в отношении видеозаписей, в которой предусматривают права пользователей использовать видеоигры в стримах. Наиболее яркими и известными примерами являются Политики CD Project Red<sup>3</sup> (The Witcher, Cyberpunk 2077), Valve<sup>4</sup> (серия игр Half-Life, CS GO) и Ubisoft<sup>5</sup> (серии игр Prince of Persia, Assassin's creed). Если обобщить изложенное в локальных актах указанных правообладателей в отношении видеозаписей, то можно сделать вывод, что правообладатель допускает использование видеоигры для проведения стримов при соблюдении ряда условий: 1) некоммерческое использование видеоигры в стримах: стример не вправе взимать плату с

---

<sup>3</sup> Политика в отношении видеозаписей // URL: <https://cdprojektred.com/ru/videopolicy> (дата обращения 20.12.2022).

<sup>4</sup> Правила работы с видео // URL: [https://store.steampowered.com/video\\_policy](https://store.steampowered.com/video_policy) (дата обращения 20.12.2022).

<sup>5</sup> Размещение материалов Ubisoft, защищенных авторским правом // URL: <https://www.ubisoft.com/ru-ru/help/article/posting-copyrighted-ubisoft-material/000062649> (дата обращения 20.12.2022).

пользователей-зрителей за просмотр и доступ к стриму, а также продавать и лицензировать стрим; 2) сохранение целостности видеоигры: стример не вправе извлекать составные части видеоигры (например, звуковые дорожки, музыку или предметы) с целью их распространения в обособленной форме; 3) соблюдение прав правообладателей лицензируемой музыки: в видеоиграх правообладатели могут использовать объекты интеллектуальной собственности, принадлежащие третьим лицам, получив у этих лиц соответствующие права использования, наиболее часто такими объектами являются аудиокomпозиции; при запуске стрима стример должен убедиться, что такой объект не будет использован им в трансляции, например, стриминговые площадки могут заблокировать видео, в котором присутствует аудиокomпозиция хоть и включенная в видеоигру, но права на которую принадлежат третьему лицу - не правообладателю видеоигры. В таком случае право на использование этой композиции стример должен получить у ее автора. В целях минимизировать свои и пользовательские риски в указанной части, разработчики видеоигр предусмотрели возможность отключения лицензированного контента в настройках видеоигры.

При этом указанные правообладатели оставляют пользователям право монетизации стримов путем использования официальных методов, предусмотренных стриминговой платформой. То есть, стример может получать денежные средства в качестве донатов от зрителей, но не вправе самостоятельно интегрировать рекламу в видео.

Таким образом, некоторые правообладатели самостоятельно предоставляют пользователям право использовать видеоигры для ведения стримов. Подобное право представляет собой вид свободного использования произведения, не предусмотренного законом, но санкционированного правообладателем видеоигры. В связи с чем можно сделать вывод, что в настоящее время подобные вопросы разрешаются в порядке саморегулирования правообладателями.

Однако правообладателей-разработчиков видеоигр огромное количество, и не все из них открыто предоставляют право использовать свои видеоигры в стримах. Такие гиганты игровой индустрии как EA Games в своей Политике не указывают однозначного права пользователей на стриминг. Однако несмотря на то, что до настоящего времени не известны какие-либо случаи судебных споров относительно стрима видеоигр без согласия правообладателя, представляется необходимым изучить вопрос о правовой природе такого использования.

В современном российском правовом поле сформировалось две позиции относительно того, к какому способу использования видеоигры относится стриминг. А.Д. Макаров приравнивает стриминг к сообщению по кабелю или же доведением до всеобщего сведения (п. п. 8, 11 ст. 1270 ГК РФ)<sup>6</sup>. Между тем, данная позиция не соответствует понятию «сообщения по кабелю» в понимании ГК РФ. Так, под сообщением по кабелю ГК РФ определяет сообщение произведения для всеобщего сведения по радио или телевидению с помощью кабеля, провода, оптического волокна или аналогичных средств. Вероятно, что А.Д. Макаров определяя стриминг как сообщение по кабелю руководствовался технической составляющей работы сети «Интернет», а именно использованием оптоволоконных линий для его функционирования. Между тем, ГК РФ однозначно определяет, что сообщение в эфир возможно только по радио и телевидению. Такой подход в действительности имеет место быть только в том случае, когда осуществляется трансляция киберспортивного турнира по телевидению. Подобная позиция была высказана Е.А. Артемьевой, которая также критически отнеслась к возможности применения к стримингу положений о сообщении по кабелю без контекста телепоказа<sup>7</sup>.

---

6 Макаров А. Д. Игровые стримы и авторские права // URL: [https://zakon.ru/blog/2019/05/28/igrovye\\_strimy\\_i\\_avtorskie\\_prava](https://zakon.ru/blog/2019/05/28/igrovye_strimy_i_avtorskie_prava) (дата обращения 20.12.2022).

7 Артемьева Е. А. Правовое регулирование игрового стриминга по российскому законодательству // Журнал Суда по интеллектуальным правам. 2021. № 3 (33). С. 112-123 // URL: <http://ipcmagazine.ru/asp/legal-regulation-of-gaming-streaming-under-russian-law> (дата обращения 20.12.2022).

Вместе с тем, Е.А. Артемьева соглашается с А.Д. Макаровым в части квалификации стриминга как доведения объекта до всеобщего сведения, поскольку сеть «Интернет» предоставляет доступ к материалам любым лицам, в любое время и из любой точки мира. Однако здесь необходимо сделать оговорку о том, что в случае стриминга использоваться в целях доведения до всеобщего сведения будет не сама видеоигра, а стрим, как переработанное (производное) произведение.

В действительности, в большей степени стриминг может быть квалифицирован как переработка произведения. Такой позиции придерживаются А.Ю. Чурилов и Е.А. Артемьева.

Действующее законодательство относит к объектам авторского права производные произведения, то есть произведения, представляющие собой переработку другого произведения (п. 2 ст. 1259 ГК РФ). В процессе переработки одно произведение создается, базируясь на элементах другого произведения, которое (оригинал) должно быть узнаваемо в рамках производного.

Стрим, как и любой другой производный объект, должен обладать критериями, наличие которых квалифицирует его как объект авторского права: объективное выражение в виде аудиовизуального произведения, воспринимаемое при помощи технических средств; существенное использование в качестве основы оригинала произведения, а именно видеоигры; творческий характер произведения. Именно наличие творческой составляющей в стриминге является основным условием квалификации его как производного произведения. Помимо самого игрового процесса, стример, как правило, снимает себя в процессе игры, свои эмоции и свои действия, комментирует прохождение, общается с пользователями-зрителями через окно чата и т.п. Вместе с тем, основной целью стримов является наблюдение зрителей за стилем и процессом игры стримера, в связи с чем, даже если видео стрима лишено каких-либо комментариев игрока, то такое произведение все



равно отвечает признаку творчества, поскольку стиль игры и стиль прохождения видеоигры уникален у каждого игрока вне зависимости от единых механик игры.

А. Ю. Чурилов выделяет еще два способа использования видеоигры, к которым можно отнести стриминг в той или иной ситуации: публичный показ произведения и публичное исполнение.

Между тем, публичный показ не может относиться к стримингу, поскольку представляет собой уже ранее изготовленный материал, в то время как стриминг осуществляется в онлайн формате. К тому же стриминг, как правило, не демонстрирует статичные фрагмента произведения, а характеризуется динамичностью.<sup>8</sup> Стриминг может квалифицироваться как публичное исполнение, однако такой способ использования больше соответствует презентации правообладателем вновь изданной видеоигры.

Таким образом, стриминг видеоигры может быть квалифицирован не иначе как переработка оригинального произведения. В редких случаях можно говорить о передаче в эфир, когда речь идет о трансляции по телевидению киберспортивного соревнования наряду с футбольным или хоккейным матчем.

Вместе с тем, учитывая, что для использования видеоигры в целях переработки, создания производного произведения и дальнейшего его распространения в сети Интернет необходимо согласие правообладателя, важно установить правовые основания такого использования.

В ситуации, когда правообладатель самостоятельно предоставил пользователям возможность использования видеоигры в качестве основы стриминга не возникает спорной ситуации, поскольку правообладатель таким образом предоставил неограниченному числу пользователей возможность свободного использования произведения. Однако в ситуации, когда

---

<sup>8</sup> Артемьева Е. А. Указ. соч.

правообладатель не обозначил свою позицию, либо вообще ввел запрет на такое использование (например, как это в свое время сделали Nintendo, предоставив пользователям право стримить видеоигры только при вступлении в программу Creator Programs, по условиям которой 60% выручки стримеров от трансляций на платформах принадлежало правообладателю)<sup>9</sup> необходимо определить возможно ли свободное использование видеоигр для проведения стримов.

Совершенно точно можно определить, что стриминг не может квалифицироваться как свободное использование произведения в личных целях (ст. 1273 ГК РФ), поскольку основной смысл стриминга – это трансляция на широкую аудиторию процесса игры в целях получения материальной выгоды. Стримы осуществляются в коммерческих целях и удовлетворяют потребности относительно большого количества зрителей.<sup>10</sup>

Еще одним из способов свободного использования произведений, который может быть применен к стримингу является пародия (ст. 1274 ГК РФ). Однако, несмотря на соответствие стрима ряду критериев пародии (в основе лежит другое произведение, которое узнаваемо и находится в центре нового), он не отвечает ее главному признаку – юмористической направленности. Стримы могут сопровождаться какими-либо шутками и юмористическими комментариями стримера, однако основной задачей стриминга является демонстрация игрового процесса.

Из всех возможных способов свободного использования произведений сущности стриминга соответствует цитирование (ст. 1274 ГК РФ). В практике российских судов уже рассматривался вопрос по поводу цитирования фотографий блогера Ильи Варламова. При рассмотрении дела суды разъяснили, что цитированию могут подвергаться фотографии при соблюдении условий цитирования: указание автора произведение и

---

<sup>9</sup> Nintendo Creators Program lets YouTube users share ad revenue // URL: <https://www.eurogamer.net/nintendo-creators-program-lets-youtube-users-share-ad-revenue> (дата обращения 27.01.2023).

<sup>10</sup> Артемьева Е. А. Указ. соч.

использование в объеме, оправданном целью цитирования. С указанием авторства при стриме видеоигры каких-либо спорных вопросов не возникает: имя автора либо правомерно указано, либо не указано в нарушение требований законодательства.

Что касается объема цитирования, то стрим представляет собой прохождение части видеоигры, а иногда и всей видеоигры в рамках одного видео, в связи с чем объем цитирования может казаться несоразмерным тому объему творческих действий стримера, направленных на описание процесса игры. Вместе с тем важно обратить внимание, что основной функцией стрима является иллюстрация процесса прохождения игры, описание действий, которые необходимо совершить игроку для достижения цели видеоигры, в связи с чем наличие визуального изображения необходимо для лучшего восприятия. При этом цитирование не становится основой содержания произведения и не преобладает над объемом творческих действий стримера, поскольку надлежащее словесное описание процесса и стратегии игры также способствует восприятию процесса и достижения целей стрима. Иными словами, стример может запустить онлайн трансляцию своего повествования о прохождении игры, при этом не демонстрируя сам процесс прохождения, и цель стриминга все равно будет достигнута, хотя вряд ли такое произведение будет положительно принято пользователями-зрителями и соберет большое количество просмотров. По мнению Е.А. Артемьевой сам факт возможности осуществить стрим и видеообзор без видеоряда видеоигры свидетельствует о соблюдении условия о том, что цитирование не должно преобладать над объемом творческих действий стримера<sup>11</sup>.

Также стоит согласиться с мнением А.Ю. Чурилова, который, учитывая составной характер видеоигры, как объекта интеллектуальной собственности, приходит к мнению, что при стриминге объем цитирования видеоигры

---

<sup>11</sup> Там же.

ограничивается лишь цитированием аудиовизуального элемента игры, а цифровой код видеоигры и иные ее составляющие стримером не используются<sup>12</sup>.

Поскольку индустрия разработки видеоигр наиболее развита зарубежом, целесообразно изучить порядок и правовой режим стриминга в иностранных юрисдикциях.

Законодательство об авторском праве США предусматривает концепцию добросовестного использования произведения (fair use). Применительно к видеоиграм данная концепция выглядит следующим образом:

Первый критерий – цель и характер использования произведения.

В данном случае оценивается степень переработки произведения и ее оригинальность. Этот критерий не совсем относится к стримингу, однако больше подойдет при оценке использования видеоигры в обзорах и видеоинструкциях по игровому процессу, поскольку в первом случае автор обзора оценивает видеоигру и в качестве аргументов демонстрирует отрывки игрового процесса, во втором случае оригинальностью является игровой процесс конкретного пользователя, который также является уникальным творческим произведением. Важным моментом при применении этого критерия является также коммерческое или некоммерческое использование видеоигры. Презюмируется, что коммерческое использование является недобросовестным, однако одного такого фактора недостаточно для нераспространения на стримы концепции fair use<sup>13</sup>.

Второй критерий – характер оригинальной работы.

В данном случае оценивается вид произведения. Художественные произведения в США подлежат большей защите, чем документальные. С

---

12 Чурилов А. Ю. Некоторые вопросы правового режима и охраны трансляций компьютерных игр // Сибирское юридическое обозрение. 2020. Том 17. №1.С. 43 – 50 / URL: <https://www.siberianlawreview.ru/jour/article/view/362/362> (дата обращения 20.12.2022).

13 Midway Mfg. Co. v. Artic Int'l, Inc. 704 F. 2d 1009 (7th Cir. 1983) // URL: <https://casetext.com/case/midway-mfg-co-v-artic-intern-inc-2> (дата обращения 20.12.2022).

учетом правовой природы видеоигры ее можно признать художественным произведением.

Третий критерий – объем и существенность заимствований из оригинальной работы.

Данный критерий определяет какой объем стрима занимает видеоигра. Вместе с тем важно отметить, что видеоигра не ограничивается аудиовизуальной составляющей, в связи с чем все существенные элементы видеоигры стример заимствовать не может. К тому же, важным аспектом стрима является именно игрок и его действия в процессе игры, его видение, умения и решения при ее прохождении, которые, как уже отмечалось, носят творческий характер, поскольку играть одинаково в одну видеоигру невозможно.

Четвертый критерий – воздействие, оказываемое производным произведением на ценность оригинала.

В данном случае необходимо установить является ли стрим заменой самой видеоигры. Представляется, что просмотр видео игрового процесса не может заменить сам процесс игры. Просмотр футбольного матча и игра в футбол не заменяют друг друга, а являются различными видами досуга. Более того, стриминг позволяет правообладателям вовлечь больше пользователей в использование видеоигры. Как отмечает А.Ю. Чурилов, фактически стриминг представляет собой бесплатную рекламу видеоигры для правообладателя<sup>14</sup>.

Таким образом, стоит отметить, что стриминг видеоигры соответствует критериям fair use, установленным законодательством США. В то же время, зачастую коммерческий характер стриминга подлежит оценке непосредственно судом, однако, как показывает практика взаимоотношений правообладателей со стримерами, первые готовы предоставлять вторым возможность монетизации контента через стриминговые сервисы в целях

---

14 Чурилов А.Ю. Указ. соч.

продвижения своего произведения, но устанавливают строгий запрет на получение денежных средств от стримов каким-либо иным образом (реклама, платный доступ к видео, платные подписки не через стриминговую платформу и т.п.).

Из изложенного следует, что даже при наличии института свободного использования произведений, такой подход применим не ко всем случаям стриминга видеоигр. Вместе с тем, на данном этапе развития отрасли саморегулирование правообладателями стриминга показало себя наиболее благоприятным образом. Так, правообладатель может в локальном акте установить политику в отношении видеозаписей игрового процесса, которая будет сохранять баланс между соблюдением прав правообладателя и интересами потребителей. Например, сохранение возможности монетизации через стриминговые сервисы является отражением этого баланса, поскольку большое количество стримов способствует распространению самой видеоигры, и правообладатель получает бесплатную рекламу своего произведения.

Некоторые правоведы предлагают предусмотреть два возможных варианта регулирования правового статуса стриминга: закрепление в законе стриминга, как нового способа свободного использования, и легализация стриминга без разрешения правообладателя, но с выплатой ему вознаграждения.

Как верно отмечает Е.А. Артемьева, первый вариант не учитывает права правообладателей, которые могут быть против использования своего произведения в контексте определенных действий или их трансляцию в видео, которые напрямую с играми не связаны. При этом стоит отметить, что ограничение по моментам игры, которые можно показывать на стриме, не соответствует сложившейся практике стриминга, когда его целью является демонстрация прохождения видеоигры другим пользователям-зрителям, которые в силу определенных обстоятельств не могут самостоятельно

использовать произведение. Вместе с тем привлечение таких зрителей приводит к увеличению фан-базы видеоигры и к продаже продукции, сопутствующей видеоигре.

В связи с чем одновременное допущение свободного использования видеоигры и установление ограничений правообладателями юридически противоречит друг другу и не вносит правовой ясности в сложившуюся на данный момент практику саморегулирования этих отношений.

Что касается второго варианта, то он не учитывает интересов начинающих стримеров, которые будут вынуждены платить вознаграждение, несоразмерное доходу, полученному от стрима. Также возникает вопрос по поводу порядка выплаты вознаграждения: создание организации по управлению коллективными правами наряду с фонограммами, либо предоставление правообладателю права установления размера вознаграждения. Вместе с тем, первое не гарантирует соблюдения прав правообладателей, поскольку практика показала наличие огромного количества злоупотреблений со стороны организаций, управляющих правами на фонограммы. Второе фактически воспроизводит уже установленное ГК РФ право на использование произведения, которое может быть предоставлено волеизъявлением правообладателя третьему лицу за соответствующее вознаграждение.

Кроме того, легализация стриминга без разрешения правообладателя, но с выплатой ему вознаграждения, не соответствует интересам самого правообладателя, поскольку, как уже не единожды отмечалось ранее, правообладатели получают собственную выгоду от стриминга в виде бесплатной рекламы.

Таким образом, резюмирую проведенное исследование необходимо отметить, что в настоящий момент индустрия игрового стриминга функционирует надлежащим образом путем саморегулирования. Однако это

не отменяет возможной необходимости законодательного закрепления такого регулирования в будущем.

Сами стримы могут быть квалифицированы с точки зрения действующего российского законодательства как переработки оригинала произведения – производные произведения, а видеоигры, а именно их аудиовизуальная составляющая, может восприниматься как цитата, необходимая для полного восприятия описания стримером игрового процесса.

### **Библиография:**

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

2. Башкиров А. В 2015 году рынок игр вырастет на 9,4%, а Китай обгонит США // Интернет-портал Канобу, 27 января 2023 г.. URL: <https://kanobu.ru/news/v-2015-godu-ryinok-igr-vyirastet-na-94-a-kitaj-obgonit-ssha-376220/> (дата обращения 27 января 2023 г.).

3. Макаров А.Д. Игровые стримы и авторские права // Интернет-портал Закон.ру, 20 декабря 2022 г.. URL: [https://zakon.ru/blog/2019/05/28/igrovye\\_strimy\\_i\\_avtorskie\\_prava](https://zakon.ru/blog/2019/05/28/igrovye_strimy_i_avtorskie_prava) (дата обращения 20.12.2022).

4. Политика в отношении видеозаписей // URL: <https://cdprojektred.com/ru/videopolicy> (дата обращения 20 декабря 2022 г.).

5. Правила работы с видео // URL: [https://store.steampowered.com/video\\_policy](https://store.steampowered.com/video_policy) (дата обращения 20 декабря 2022 г.).

6. Размещение материалов Ubisoft, защищенных авторским правом // URL: <https://www.ubisoft.com/ru-ru/help/article/posting-copyrighted-ubisoft-material/000062649> (дата обращения 20 декабря 2022 г.).



7. Чурилов А.Ю. Некоторые вопросы правового режима и охраны трансляций компьютерных игр // Сибирское юридическое обозрение. – 2020. – Том 17., №1. – С. 43 – 50.

8. Beyond 2021: Where does gaming go next? // URL: <https://games.withgoogle.com/reports/beyondreport/> (дата обращения 27 января 2023 г.).

9. Nintendo Creators Program lets YouTube users share ad revenue // URL: <https://www.eurogamer.net/nintendo-creators-program-lets-youtube-users-share-ad-revenue> (дата обращения 27 января 2023 г.).