

Научная статья
УДК 347.77, 347.78
DOI: [http](http://dx.doi.org/10.26907/2542-0402.2022.42.3.42-51)

Original article

НЕЗАЩИЩЕННОСТЬ КОНТЕНТА В ЦИФРОВОЙ СРЕДЕ: ПОИСКИ РЕШЕНИЯ

CONTENT INSECURITY IN THE DIGITAL ENVIRONMENT: FINDING A SOLUTION

Мария Александровна ГОРДЕЕВА

Российский государственный гуманитарный университет, Москва, Российская Федерация,
gordeevamaria@inbox.ru,
<https://orcid.org/0000-0002-2624-0307>

Анна Александровна НОВИКОВА

Российский государственный гуманитарный университет, Москва, Российская Федерация,
novikova.a@rggu.ru,
<https://orcid.org/000-0002-4950-0802>

Информация об авторах

М.А. Гордеева — кандидат исторических наук, заведующая кафедрой культуры мира и демократии (Кафедра ЮНЕСКО) Российского государственного гуманитарного университета

А.А. Новикова — кандидат исторических наук, доцент кафедры культуры мира и демократии (Кафедра ЮНЕСКО) Российского государственного гуманитарного университета

Аннотация. Современные практики защиты авторского права в цифровой среде представляются сложными не только из-за характера объекта собственности, но и из-за самой природы нарушений. Практически неограниченные возможности копирования контента из социальных сетей и интернет-платформ создают заметные

- сложности с точки зрения его распространения и защиты авторских прав. Статья посвящена анализу ряда судебных кейсов, связанных с нарушениями авторских прав как музыкантами, блогерами, журналистами, так и обычными пользователями цифровых платформ, что связано с изменением потребления контента, несистемностью и сетевым характером цифровой среды и особенностями поведения человека в интернет-среде.

- **Ключевые слова:** авторское право; объекты авторского права; нарушения авторского права; проблемы регулирования авторского права; интернет-среда и социальные сети

- **Для цитирования:** Гордеева М.А., Новикова А.А. Незащищенность контента в цифровой среде: поиски решения // Труды по интеллектуальной собственности (Works on Intellectual Property). 2022. Т. 42, № 3. С. 42–51; <http://dx.doi.org/10.26907/2542-0402.2022.42.3.42-51>

- **Maria A. GORDEYEVA**
Russian State University for the Humanities, Moscow, Russian Federation,
gordeevamaria@inbox.ru,
<https://orcid.org/0000-0002-2624-0307>

дения) и фотографиях. Защита прав создателей и владельцев авторских прав затрудняется сложностью произведений, создаваемых современными авторами в сфере мультимедиа.

Кратко сопоставим законодательный опыт защиты прав автора в цифровой среде в более жестком и гибком вариантах — опыт Великобритании и Соединенных Штатов Америки. Авторское право в Великобритании регламентируется достаточно жестко на основании Закона об авторском праве, промышленных образцах и патентах 1988 г. [1], дополненного Законом о цифровой экономике 2017 г., вступившим в силу в 2018 г. [2].

В нем сделаны оговорки относительно исключительных случаев бесплатного использования; таковыми являются, например, образовательные цели, в то время как любое копирование считается нарушением. Членство в Европейском союзе заставило Великобританию адаптировать собственное законодательство в области авторских прав и привести его в определенное соответствие с директивой ЕС по авторскому праву [3]. Эти принципы были в полной мере реализованы в рамках Положения об авторском праве и смежных правах 2003 г. [4], по которому основной идеей является допущение использования копии авторского произведения пользователями напрямую без посредников или коммерческих целей.

Сравнивая законодательство Великобритании и Соединенных Штатов Америки, мы можем констатировать, что в США применяется намного более гибкий подход, не только более точно определяющий объекты авторского права (как уникальные) и ответственность за нарушение авторских прав, но и учитывающий возможное копирование в образовательных или академических целях, а также по незнанию. Такой подход позволяет исключить непредумышленное копирование материалов, защищенных авторским правом, лицом, сделавшим это по незнанию. Впоследствии ему предоставляется возможность удалить данные материалы в определенный срок, чем обеспечивается гибкое регулирование защиты авторских прав.

Основной законодательный акт США по защите прав автора в цифровой среде — это Закон об авторском праве в цифровую эпоху, принятый в 1998 г. [5]. В этом законе четко обозначены лица, которые несут ответственность за несанкционированное копирование и размещение материалов пользователями. Открытым остается вопрос относительно того, насколько интернет-провайдер может содействовать незаконному распространению объектов авторского права, потому что одним из вызовов для защиты авторских прав в цифровой среде является предотвращение пиратского распространения контента. В этом

смысле оценка воздействия технологий связана прежде всего с пониманием меры ответственности за поведение пользователя, которая должна возлагаться на цифровую платформу или на самого пользователя.

С одной стороны, технологические параметры определяют поведение пользователя, и он ведет себя в логике цифровой среды, легко заимствуя чужие фото или видеоматериалы. С другой стороны, люди свободны в выборе поведения в сети, поэтому на данный момент большинство исследователей придерживаются точки зрения, что пользователь несет основную ответственность. Американский исследователь Элис Марвик, например, отметил, что цифровые технологии усиливают или подавляют определенные стратегии поведения человека, то есть доступность контента является определенным триггером для его несанкционированного распространения [6].

Некоторые исследователи, изучающие феномен «платформ», возражают против термина «платформа», утверждая, что он не является нейтральным. Американский исследователь Т. Гиллеспей отмечает, что этот термин используется такими контент-провайдерами, как YouTube, в рамках стратегии, позволяющей им позиционировать себя для пользователей, клиентов, рекламодателей и политиков, однако утверждает, что он намеренно расплывчатый [7].

С одной стороны, эта расплывчатость дает провайдерам возможность добиваться защиты, позволяющей пользователям выражать свое мнение в качестве «кураторов общественного дискурса». С другой стороны, она предполагает, что они не несут ответственности за контент, размещаемый пользователями. Иными словами, термин «платформа» может позволить себе определенный вид лингвистической маскировки. По словам К. Нильсена и С. Гантера, исследования платформ показывают, что их создатели, разумеется, также являются агентами со своими собственными интересами, которые напрямую взаимодействуют с другими агентами [8].

С распространением социальных сетей цифровое пространство наполнилось новой терминологией и новыми концепциями. Трансформация затронула и урбанистическое пространство — сначала появились цифровые клоны известных мест, затем в «цифру» были переведены бизнесы и сервисы. Интеграция цифровых технологий и цифровой среды в урбанистическое пространство по всему миру привело к важнейшему процессу — переходу в онлайн-пространство закрытых сообществ, комьюнити и организаций.

В 2010-х гг. изменилось коллективное восприятие урбанистического пространства, а последний этап этого изменения происходит под влиянием резкой и всеобъемлющей цифровизации всех областей

человеческой жизнедеятельности. Для большинства населения развитых стран и экономически развитых регионов онлайн-пространство и пространство реальности соединяются воедино через интеграцию цифровых технологий — через смартфоны, через внедрение системы FacePay для оплаты поездок в общественном транспорте, через получение льготных лекарств в коммерческих аптеках по QR-коду, присвоенному каждому медицинскому полису. При этом все еще существуют жесткие барьеры в определенных областях, препятствующие использованию установленных и общеизвестных концепций и нормативов реальной жизни в цифровом ее аналоге.

Потребление контента — любого результата авторской деятельности — происходит автоматически. Оно начинается каждый день, когда человек открывает приложение социальных сетей, ищет что-то при помощи поисковых сервисов в браузере. Контент может располагаться в интернете в качестве великого множества аудиовизуальных единиц, каждая из которых благодаря многообразию интернет-ресурсов воспринимается скорее как данность. Именно вследствие восприятия контента как неперменной части пребывания в интернете начинаются разногласия из-за соблюдения авторских прав — как граждан РФ, так и граждан иностранных государств.

Цифровые технологии и культура потребления контента радикально изменили так называемую архитектуру авторского права, порождая бесчисленные новые способы нарушения прав на интеллектуальную собственность. Природа самого интернета заключается в его постоянной и неизменной несистемности и даже антисистемности.

Авторские права, особенно в цифровой среде, находятся на пересечении нескольких сфер интересов — частных, публичных, научно-образовательных, культурных и социальных, — что в дальнейшем осложняет регулирование и обеспечение авторских прав. Даже на национальном уровне государственный контроль обеспечения авторских прав в цифровой среде не всегда в должном объеме обеспечивает их защиту, однако многофакторность акторов ухудшает ситуацию.

Для понимания причин несоблюдения авторских прав пользователями интернета необходимо установить некоторые особенности восприятия материалов, свойственных пользователям интернета, а также особенности поведения человека в онлайн-пространстве.

В целом, можно охарактеризовать эти особенности и свойства следующим образом:

1) непопулярность платного и лицензионного контента — с распространением платформ, дающих доступ к бесплатному пользовательскому креативно-

му материалу (Instagram, YouTube и др.), порождает у пользователя претенциозность, он чувствует, что оплачивать доступ к этим материалам совершенно необязательно, даже если того требуют автор и его представители;

2) отсутствие доступа к законному потреблению лицензионного контента — проблема, затрагивающая РФ и некоторые страны совершенно по-разному. Популярная стриминговая платформа Disney+ недоступна в России, несмотря на большое количество потенциальных подписчиков из числа российских фанатов продукции компании «Дисней», что приводит к пиратскому потреблению их продуктов;

3) культура потребления пиратского контента — в российском интернет-пространстве пиратство получило широкое распространение, особенно в контексте предыдущих двух особенностей. «Добыча» заблокированного контента — как вследствие нераспространения сервиса на территории страны, так и вследствие требования оплаты доступа к контенту — множество пользователей считают «естественным» поведением. Торрент-сервисы и социальные сети становятся площадками для организации как раз бесплатного доступа к платному контенту;

4) низкий уровень понимания того, что такое авторские права и как они применяются к онлайн-контенту, по сумме всех перечисленных выше особенностей и свойств онлайн-пространства. Пользователи, и так не имеющие достаточной юридической грамотности, начинают отделять в ментальном плане автора от авторских прав, делая любые результаты чужой интеллектуальной собственности достоянием общности.

В целом, уровень правовой грамотности населения неравномерно распространяется на различные области закона и права. Если среднестатистический человек имеет представление о действиях и актах бездействия, влекущих уголовную или административную ответственность, то знания в областях персональных данных, авторских прав и их соблюдения находятся на достаточно низком уровне. Более того, как демонстрируют многие случаи, приведенные ниже, пользователи и потребители разных уровней полностью отделяют произведения на физических носителях от произведений в цифровом пространстве, не применяя к последним даже рудиментарные представления об интеллектуальной собственности и авторских правах.

Аарон Картер, брат американского поп-певца и бывшего члена мужской музыкальной группы Backstreet Boys Ника Картера, использовал для персонального брендинга произведение европейского художника и дизайнера Йонаса Йюдике без его согласия.

Согласно логике Аарона Картера, поскольку картинка была обнаружена им в поисковом сервисе Google, это делает изображение не подлежащим лицензированию и не являющимся предметом юридического соглашения. Йонас Йодике, недовольный подобным распоряжением своей интеллектуальной собственностью, подал иск против Аарона Картера, пользуясь особенностями европейского закона, признаваемого на территории США. В результате в данном конкретном случае суд США признал Йонаса Йодике пострадавшим, присудив ему компенсацию 12,5 тыс. долларов. Этот иск демонстрирует, что даже среди среднего уровня знаменитостей нет настоящего или адекватного понимания авторских прав — как один из аргументов защиты Аарон Картер делался акцент на то, что данный конкретный дизайн не был запатентован в соответствующих структурах, которые полностью признавали бы Йонаса Йодике единственным автором и собственником данного произведения, в то время как с точки зрения европейского закона произведение автоматически полностью и неотчуждаемо принадлежит автору с момента его создания.

Особенностью данного процесса была его публичность — Йонас Йодике смог обратить внимание профессиональных и фанатских сообществ на факт плагиата и нарушения его прав в социальных сетях Facebook и Twitter. Пользователи этих социальных сетей впоследствии отметили тот факт, что работы Йонаса Йодике неоднократно использовались знаменитостями без его согласия и без финансовой компенсации, включая использование его произведений для создания атмосферы в бэкграунде концертных выступлений певицы Мадонны.

Южнокорейская компания индустрии развлечений SM Entertainment, заинтересованная в запуске проекта в стиле альтернативной реальности, познакомила публику со своим последним креативным продуктом — AI-группой AESPA. После длительного периода ожидания музыкальная группа AESPA была представлена при помощи выпуска музыкального клипа на сайте YouTube с дублированием публикации в социальной сети Twitter. Вскоре пользователи социальных сетей сопоставили визуальный ряд из музыкального клипа с портфолио популярных дизайнеров, пользовавшихся услугами визуальной онлайн-галереи ArtStation. Сами дизайнеры также обратили внимание на этот факт, требуя убрать их работы из ролика или выплатить финансовую компенсацию. Компания SM Entertainment, пользуясь тем фактом, что располагается на территории Южной Кореи, а истцы-дизайнеры разбросаны по всему земному шару, затянула иск против AESPA на долгие годы, постоянно апеллируя к идее, что смена цветовой гаммы в произведениях

является достаточным изменением, свидетельствующим о существенной креативной переработке первоначального материала, вследствие которой индивидуальные авторские права неприменимы к итоговому продукту.

Известный распространением пиктографической мемовтики Илон Маск также оказался в центре скандала, когда сотрудникам его компании Tesla на одном из праздников раздали керамические кружки с изображением единорога. Фотографии этих кружек быстро попали в интернет, где энтузиасты и ценители авторской керамики опознали работу дизайнера по керамике из США Тома Эдвардса. Когда пользователи социальных сетей обратили на это внимание самого Маска, тот ответил, что изображение находится в свободном доступе в связи со смертью самого Эдвардса. Однако быстро выяснилось, что законным правообладателем работ Эдвардса является его дочь, Лиза Пранк, вступившая в право владения интеллектуальной собственностью отца после его смерти.

Лиза Пранк дала несколько комментариев, в которых утверждала, что компания Маска дважды предлагала ей заключить контракт на использование дизайна единорога, однако она не была заинтересована в сотрудничестве. Она также заявила о намерении подать иск против компании Маска и компании, производившей кружки для внутреннего мероприятия компании Tesla, фактически нарушивших авторские права на этот дизайн. На данный момент результаты исков — если они были — неизвестны, однако описанная ситуация демонстрирует, что при пересечении частных и корпоративных интересов авторские права могут быть нарушены прямым образом, при этом размывая понятие авторских прав, распространяя в интернете некорректную информацию от лица известных и влиятельных личностей, нанося им репутационный ущерб.

Торговые гиганты и медиакорпорации являются одними из самых злостных нарушителей авторских прав в интернет-пространстве. Товары, продающиеся на популярных площадках, таких как TaoBao, Amazon [9], AliExpress, Ozon, RedBubble, Wildberries и др., содержащие какие-либо изображения, часто используют авторские произведения, скопированные с публикаций самих авторов в социальных сетях [10]. Все перечисленные выше компании имеют внутренние механизмы удаления из товарного ряда лотов, содержащих нелицензионный авторский контент, однако фактического удаления подобных лотов не происходит, в результате чего эти гиганты продолжают торговать нелицензионными товарами и товарами, нарушающими авторские права.

Эти же платформы зачастую имеют контракты с фирмами, курирующими «боты-захватчики», кото-

рые сканируют комментарии к постам в социальных сетях и «ловят» использование заданных ключевых слов. После этого боты «захватывают» изображение или текстовое сопровождение, которое вызывает подобную реакцию у пользователей, после чего происходит автоматическая генерация базового мерчандайза с этими фразами или изображениями. Данный мерчандайз потом размещается на перечисленных выше платформах, ссылка на которые ответным комментарием отправляется восторженным пользователям [11].

Интересен тот факт, что компании и люди, заинтересованные в соблюдении прав авторов и художников, чьи работы таким образом эксплуатируются, начали таким же образом бороться с так называемыми репостерами. Репостер — это человек, размещающий чужие рисунки и иные авторские произведения, преимущественно фанатское искусство («фан-арт»), на своих страницах без ссылки на оригинального автора фан-арта. Данная модель поведения в заинтересованных сообществах активно порицается и встречает волну противодействия, в результате чего репостеры зачастую вынуждены удалять присвоенный контент или полностью удалять свои страницы из социальных сетей. Пользователи-фанаты начали массово оставлять комментарии под постами репостеров, точно привлекающих боты-захватчики, с которыми в данный момент борются фирмы-правообладатели. Если фан-арт-произведение посвящено героям вселенной Marvel, и репостер, и «бот-захватчик», и маркетплейс, на котором размещен нелегальный мерчандайз, в итоге вынуждены уступить корпоративному гиганту «Дисней», позволяя онлайн-сообществам рудиментарно контролировать собственное пространство [12].

Менее продуктивна борьба с использованием авторских произведений искусства для производства NFT — non-fungible tokens, ставших одним из самых заметных векторов развития криптокультуры. Сгенерированные изображения часто размещаются на криптомаркетплейсах и пользуются спросом у коллекционеров криптоискусства, однако сами авторы первоначального изображения, видеоряда или аудиомызыкального ряда не получают от этого ни признания, ни финансовой компенсации. Поскольку область крипто слабо регулируется в какой-либо из ныне существующих правовых сфер, нарушение авторского права в криптопространстве становится повсеместным и всеобъемлющим, создавая реальную проблему для авторов и создателей контента [13]. Одним из самых злостных нарушителей является маркетплейс OpenSea [14], который из-за массивного негативного PR со стороны художников и дизайнеров и их поклонников был вынужден создать механизм по удалению

контента, нарушающего авторские права по запросу правообладателя [15], однако его было недостаточно для регулирования действий криптоаукционеров. В результате популярная портфолио-платформа для художников и дизайнеров DeviantArt создала две отдельные службы, направленные на борьбу с подобной эксплуатацией авторского контента [16]. Первая служба — бот, идентифицирующий размещение контента, имитирующего авторские произведения или подозрительно похожего на них, уведомляющий художника или дизайнера о нарушении авторских прав. Вторая служба представляет собой международную команду адвокатов и юридических лиц, размещенных на каждом континенте, услугами которых авторы могут воздействовать на платформы-нарушители для удаления украденного контента или получения финансовой компенсации за использование их произведений. Все юристы, работающие с DeviantArt, предоставляют свои услуги pro bono [17].

Онлайн-сервис YouTube является одним из примеров постоянного и слабо регулируемого распространения контента, на котором нарушаются авторские права. В абсолютном большинстве случаев в сложных условиях применения принципов соблюдения авторских прав в онлайн-среде добавляется фактор международного несоответствия законодательств разных стран. Сам сервис подчиняется американским законам ДМСА, СОРРА и ССРА, регулирующим соблюдение авторских прав в цифровом пространстве, распространение контента, который могут потреблять несовершеннолетние лица и лица, входящие в уязвимые социальные группы.

Американский блогер Mr. Beast (Джеймс Дональдсон), известный своей филантропической деятельностью и суммарным количеством подписчиков в социальных сетях 98,5 млн. человек), в 2021 г. обратил внимание на то, что российско-белорусский блогер А4 (Владислав Андреевич Бумага) практически полностью копировал его видеоролики. Владислав Бумага создавал превью и заставки, в точности повторявшие заставки и превью Джеймса Дональдсона по цветовой гамме, композиции и элементам. Сценарии видео также практически полностью совпадали, включая реакцию задействованных лиц на происходящие события. При попытке привлечь Владислава Бумага к ответственности Джеймс Дональдсон столкнулся с абсолютным несоответствием американского законодательства и российского правового поля, в результате чего конфликт остался неразрешенным [18].

Американская бьюти-блогер Меган Ринкс стала жертвой взлома своего канала на YouTube, в результате которого все ее материалы и данные были удалены с самого канала, а вместо них индонезийская кон-

тент-ферма стала размещать компиляции низкого качества от других визажистов, нарушавшие авторские права самих визажистов. При попытке вернуть себе канал Меган Ринкс столкнулась с тем, что предметом ее интеллектуальной собственности признали видео с ее присутствием и произведенные ею самой — канал на YouTube, согласно ответу от ресурса, предметом чьей-либо собственности не является. Меган Ринкс в результате утратила собственную аудиторию на YouTube, несмотря на массовую поддержку в данной ситуации других блогеров и художников на других социальных сетях. Подписчики Ринкс в итоге массово отписались от канала, так как вместо авторского визаж-контента получали индонезийские видео низкого качества и непопулярного формата [19].

Другим примером саморегулирования заинтересованного онлайн-сообщества является давление, оказанное на многочисленные платформы, на которых размещала свой контент Сюзи Лу. Сюзи Лу представляла жанр «реакции», характеризующийся фокусировкой на реакции блогера на контент. Сюзи Лу производила «реакции» на популярные японские аниме-сериалы, однако в отличие от других блогеров помимо своей реакции на экране в полном объеме демонстрировала сами сериалы. Таким образом, Сюзи Лу позволяла фанатам аниме смотреть целые серии, не приобретая доступа к официальным платформам — дистрибьюторам аниме.

Многие онлайн-блогеры обратили внимание на то, что Сюзи Лу также дублировала этот же контент на платформах Twitch и Patreon по подписке, фактически продавая чужой продукт по заниженной цене. Заинтересованные сообщества начали массово жаловаться на ее контент и на платформы, позволяющие подобным образом влиять на доходы популярных японских авторов. Только массовые жалобы от крупных блогеров и рядовых пользователей привели к блокировке аккаунтов Сюзи Лу в зарубежном интернет-пространстве [20].

Примечательно, что сам канал Сюзи Лу имел достаточно ограниченное число подписчиков, что позволяло ей оставаться вне поля зрения правовых служб платформ, на которых она размещала свои материалы. Если бы на ее нарушение авторских прав не обратили внимание фанатские сообщества, с большой вероятностью она продолжала бы размещать чужой контент под предлогом «реакции» на него.

Границы допустимой переработки чужого контента для собственного произведения в США, например, были определены по прецедентному делу, в рамках которого американский комик Мэтт Хосс (настоящее имя — Мэтт Хоссейнзаде) попытался засудить владельцев компании N3N3 Productions

Итана и Хилу Кляйн за создание вторичного произведения — ролика, высмеивающего стилистику произведений Мэтта Хосса и его манеру поведения [21]. В рамках данного судебного разбирательства было установлено, что Итан и Хила Кляйн не нарушали авторских прав Мэтта Хосса в связи с тем, что его контент был использован в частичном, компилятивном характере, сопровождаясь авторским юмористическим контентом, составлявшим существенную художественную сущность, и превращая вторичный контент в самостоятельное креативное произведение.

Тем не менее в 2021 г. конфликт по поводу онлайн-контента и авторских прав на него перешел все мыслимые границы. Корпорация «Дисней» зарегистрировала как торговую марку «Локи» в связи с выходом одноименного сериала у Marvel. Прототипом главного героя является бог из норвежской мифологии Локи, чей культ соблюдался на территориях Скандинавских стран и в Исландии. В результате создания данной торговой марки пользователи маркетплейса RedBubble столкнулись с тем, что люди из Скандинавских стран, которых зовут Локи (т.е. это их официальное и зарегистрированное имя), не смогли разместить заказы на создание футболок и кружек с собственным именем. Та же судьба постигла современных носителей имен других скандинавских божеств, таких как Один, Фригга, Сиф. На данный момент конфликт остается неразрешенным [22].

Все описанные выше ситуации демонстрируют либо полное незнание правовых систем в области авторского права и интеллектуальной собственности, либо эксплуатацию несогласованности правовых систем между странами, чьи граждане становятся истцами и ответчиками в отдельно взятых судебных разбирательствах и публичных спорах. Часть ныне действующего законодательства сильно устарела и может в том числе навредить лицам, пытающимся привлечь к ответственности тех, кто нарушил их авторские права.

Например, платформа YouTube, действующая на основе американского DMCA, для урегулирования конфликта и в соответствии с требованиями самого закона сообщает задействованным сторонам персональные данные для потенциального судебного иска. То есть недобросовестные акторы в данном сценарии могут получить полное имя, адрес проживания, адрес регистрации и телефонный номер второй стороны — полный набор, необходимый для стимулирования онлайн-буллинга и даже доксинга (обнародования персональных данных человека в целях устрашения, харассмента и других действий). Очевидно, что в условиях современного развития онлайн-общества данные меры представляют большую угрозу, предлагая призрачные методы улучшения ситуации.

При этом вдохновляют кейсы саморегулирования международных онлайн-сообществ в условиях существования онлайн-вакуума в регулировании и соблюдении правопорядка в контексте авторских прав. Сообщества пытаются осуществлять функцию контроля распространения, мотивации, надзора за авторским контентом, демонстрируя пользовательскую готовность, потребность в сознательном потреблении контента и готовность формировать протоинституциональные механизмы контроля авторского контента в интернет-пространстве.

В будущем компаниям, государствам и надгосударственным организациям следует совершенствовать законы и правила, регулирующие авторское право в интернет-пространстве. Возможным выходом из сложившейся ситуации может стать согласованная и интегрированная на региональном, национальном и наднациональном уровнях правовая система, которая способствовала бы эффективному обеспечению соблюдения авторских прав в интернет-пространстве. В то же время необходимо повышать правовую грамотность как обычных пользователей социальных сетей, так и авторов, художников, чьи произведения находятся в зоне риска недобросовестного использования и эксплуатации.

СПИСОК ИСТОЧНИКОВ

1. Путеводитель по фондам патентной документации отделения «Всероссийская патентно-техническая библиотека» ФИПС и интернет-ресурсам / сост. отделение ВПТБ ФИПС. — URL: <https://www1.fips.ru/about/vptb-otdelenie-vserossiyskaya-patentno-tekhnicheskaya-biblioteka/guide-june2019.pdf> (дата обращения 10.05.2022).
2. United Kingdom. Digital Economy Act 2017. — URL: <https://wipolex.wipo.int/en/text/474845> (дата обращения 10.05.2022).
3. Directive 2001/29/EC of the European Parliament and of the Council of 22 May 2001 on the harmonization of certain aspects of copyright and related rights in the information society // Official Journal of the European Communities. — URL: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/PDF/?uri=CELEX:32001L0029&from=EN> (дата обращения 10.05.2022).
4. United Kingdom. Intellectual Property Office. FOI release. The Copyright and Related Rights Regulations 2003. — URL: <https://www.gov.uk/government/publications/the-copyright-and-related-rights-regulations-2003> (дата обращения 10.05.2022).
5. US Congress. Digital Millenium Copyright Act. — URL: <https://www.congress.gov/bill/105th-congress/house-bill/2281> (дата обращения 10.05.2022).
6. Marwick A.E. Why do people share fake news? A sociotechnical model of media effects. *Georgetown: Georgetown Law Technical Review*, 2018. P. 474–512.
7. Gillespie T. The Politics of Platforms, *New Media & Society* // SAGE Journals. 2010. No 12 (3). P. 64.
8. Nielsen K.R., Ganter S.A. Dealing with digital intermediaries: A case study of the relations between publishers and platforms // SAGE Journals. 2017. No 20 (4). P. 16.
9. Amazon.com: The Place Where American Dreams are Stolen by Chinese Counterfeiters // *Forbes*. 27.09.2017. — URL: <https://www.forbes.com/sites/wadeshepard/2017/09/27/amazon-com-the-place-where-american-dreams-are-stolen-by-chinese-counterfeiters/> (дата обращения 10.05.2022).
10. Stolen Artwork is all Over Amazon — and Creators Want the Company to do Something about it. 23.01.2019. — URL: <https://www.buzzfeednews.com/article/nicolenguyen/amazon-counterfeit-art-sellers-fakes-copyright-infringement> (дата обращения 10.05.2022).
11. Fung B. The Supreme Court’s big ruling on ‘patent trolls’ will rock cbusinesses everywhere // *Washington Post*. 23.05.2017. — URL: <https://www.washingtonpost.com/news/the-switch/wp/2017/05/23/the-supreme-court-just-undercut-patent-trolls-in-a-big-way/> (дата обращения 10.05.2022).
12. Artists are provoking Nintendo and Disney to sue bots that steal artwork // *Polygon*. 5.12.2019. — URL: <https://www.polygon.com/2019/12/5/20997056/i-want-that-on-a-shirt-bots-copyright-infringement-twitter> (дата обращения 10.05.2022).
13. White K.E. A Rule for Determining When Patent Misuse Should be Applied, *11 Fordham Intell. Prop. Media & Ent. L.J.* 671 (2001). — URL: <https://ir.lawnet.fordham.edu/iplj/vol11/iss3/2> (дата обращения 10.05.2022).
14. Yaffe-Bellany D. Thefts, Fraud and Lawsuits at the World’s Biggest NFT Marketplace // *The New York Times*. 06.06.2022 — URL: <https://www.nytimes.com/2022/06/06/technology/nft-opensea-theft-fraud.html> (дата обращения 10.05.2022).
15. How can I report fraudulent content on OpenSea? — URL: <https://support.opensea.io/hc/en-us/articles/4404423595667-How-can-I-report-fraudulent-content-on-OpenSea> (дата обращения 10.05.2022).
16. DeviantArt Protect: Helping Safeguard Your Art. 1.06.2021. — URL: <https://www.deviantart.com/team/journal/DeviantArt-Protect-Helping-Safeguard-Your-Art-884278903> (дата обращения 10.05.2022).
17. Bevan B. Content Creators Are Having Their Pictures And YouTube Channels Stolen And Sold As NFTs // *The Gamer*. 16.01.2022. — URL: <https://www.thegamer.com/opensea-nft-stolen-art-pictures-youtubers-streamers/> (дата обращения 10.05.2022).

18. URL: <https://twitter.com/mrbeast/status/1362842357142585348>
19. A beauty YouTuber with over 2 million subscribers says her account has been hijacked for months but the platform is doing nothing about it // The Insider. 24.02.2020. — URL: <https://www.insider.com/beauty-youtuber-meghan-rienks-account-was-hacked-youtube-did-nothing-2020-2#:~:text=While%20investigating%20the%20random%20content,look%20into%20the%20situation%20ASAP> (дата обращения 10.05.2022).
20. Ellis T.J. The History of Anime Reaction YouTuber: Suzy Lu, and the Controversy (Start To Finish). — URL: <https://animemotivation.com/suzy-lu-anime-reaction-youtuber-controversy/> (дата обращения 10.05.2022).
21. Ha A. Judge sides with YouTubers Ethan and Hila Klein in copyright lawsuit. — URL: <http://tcrn.ch/2wFltBs> (дата обращения 10.05.2022).
22. Disney trademarked Loki, the Marvel movie character. Some fans of the Norse god were not happy // The Washington Post. 2.07.2021 — URL: https://www.washingtonpost.com/religion/disney-loki-redbubble-trademark/2021/07/02/d59908ec-d9c0-11eb-8fb8-aea56b785b00_story.html (дата обращения 10.05.2022).
6. Marwick A.E. Why do people share fake news? A sociotechnical model of media effects. Georgetown: Georgetown Law Technical Review, 2018. P. 474–512.
7. Gillespie T. The Politics of Platforms, New Media & Society // SAGE Journals. 2010. No 12 (3). P. 64.
8. Nielsen K.R., Ganter S.A. Dealing with digital intermediaries: A case study of the relations between publishers and platforms // SAGE Journals. 2017. No 20 (4). P. 16.
9. Amazon.com: The Place Where American Dreams Are Stolen By Chinese Counterfeiters // Forbes. 27.09.2017. — URL: <https://www.forbes.com/sites/wadeshepard/2017/09/27/amazon-com-the-place-where-american-dreams-are-stolen-by-chinese-counterfeiters/> (дата обращения 10.05.2022).
10. Stolen Artwork Is All Over Amazon — And Creators Want the Company to do Something About it. 23.01.2019. — URL: <https://www.buzzfeednews.com/article/nicolenguyen/amazon-counterfeit-art-sellers-fakes-copyright-infringement> (дата обращения 10.05.2022).
11. Fung B. The Supreme Court’s big ruling on ‘patent trolls’ will rock businesses everywhere // Washington Post. 23.05.2017. — URL: <https://www.washingtonpost.com/news/the-switch/wp/2017/05/23/the-supreme-court-just-undercut-patent-trolls-in-a-big-way/> (дата обращения 10.05.2022).
12. Artists are provoking Nintendo and Disney to sue bots that steal artwork // Polygon. 5.12.2019. — URL: <https://www.polygon.com/2019/12/5/20997056/i-want-that-on-a-shirt-bots-copyright-infringement-twitter> (дата обращения 10.05.2022).
13. White K.E. A Rule for Determining When Patent Misuse Should be Applied, 11 Fordham Intell. Prop. Media & Ent. L.J. 671 (2001). — URL: <https://ir.lawnet.fordham.edu/iplj/vol11/iss3/2> (дата обращения 10.05.2022).
14. Yaffe-Bellany D. Thefts, Fraud and Lawsuits at the World’s Biggest NFT Marketplace // The New York Times. 06.06.2022 — URL: <https://www.nytimes.com/2022/06/06/technology/nft-opensea-theft-fraud.html> (дата обращения 10.05.2022).
15. How can I report fraudulent content on OpenSea? — URL: <https://support.opensea.io/hc/en-us/articles/4404423595667-How-can-I-report-fraudulent-content-on-OpenSea> (дата обращения 10.05.2022).
16. DeviantArt Protect: Helping Safeguard Your Art. 1.06.2021 — URL: <https://www.deviantart.com/team/journal/DeviantArt-Protect-Helping-Safeguard-Your-Art-884278903> (дата обращения 10.05.2022).
17. Bevan B. Content Creators Are Having Their Pictures And YouTube Channels Stolen And Sold As NFTs // The

REFERENCES

1. Putevoditel’ po fondam patentnoy dokumentatsii otdeleniya “Vserossiyskaya patentno-tekhnicheskaya biblioteka” FIPS i Internet-resursam [Elektronnyy resurs] / sost. otdeleniye VPTB FIPS. — URL: <https://www1.fips.ru/about/vptb-otdelenie-vserossiyskaya-patentno-tekhnicheskaya-biblioteka/guide-june2019.pdf> (дата обращения 10.05.2022)
2. United Kingdom. Digital Economy Act 2017. — URL: <https://wipo.lex.wipo.int/en/text/474845> (дата обращения 10.05.2022)
3. Directive 2001/29/EC of the European Parliament and of the Council of 22 May 2001 on the harmonization of certain aspects of copyright and related rights in the information society // Official Journal of the European Communities. — URL: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/PDF/?uri=CELEX:32001L0029&from=EN> (дата обращения 10.05.2022).
4. United Kingdom. Intellectual Property Office. FOI release. The Copyright and Related Rights Regulations 2003. — URL: <https://www.gov.uk/government/publications/the-copyright-and-related-rights-regulations-2003> (дата обращения 10.05.2022).
5. US Congress. Digital Millenium Copyright Act. — URL: <https://www.congress.gov/bill/105th-congress/house-bill/2281> (дата обращения 10.05.2022).

- Gamer. 16.01.2022. — URL: <https://www.thegamer.com/opensea-nft-stolen-art-pictures-youtubers-streamers/> (data obrascheniya: 10.05.2022).
18. URL: <https://twitter.com/mrbeast/status/1362842357142585348>
19. A beauty YouTuber with over 2 million subscribers says her account has been hijacked for months but the platform is doing nothing about it // The Insider. — 24.02.2020. — URL: <https://www.insider.com/beauty-youtuber-meghan-rienks-account-was-hacked-youtube-did-nothing-2020-2#:~:text=While%20investigating%20the%20random%20content,look%20into%20the%20situation%20ASAP> (data obrascheniya: 10.05.2022).
20. *Ellis T.J.* The History of Anime Reaction YouTuber: Suzy Lu, And The Controversy (Start To Finish). — URL: <https://animemotivation.com/suzy-lu-anime-reaction-youtuber-controversy/> (data obrascheniya: 10.05.2022).
21. *Ha A.* Judge sides with YouTubers Ethan and Hila Klein in copyright lawsuit. — URL: <http://tcrn.ch/2wFLtBs> (data obrascheniya: 10.05.2022).
22. Disney trademarked Loki, the Marvel movie character. Some fans of the Norse god were not happy // The Washington Post. — 2.07.2021 — URL: https://www.washingtonpost.com/religion/disney-loki-redbubble-trademark/2021/07/02/d59908ec-d9c0-11eb-8fb8-aea56b785b00_story.html (data obrascheniya: 10.05.2022).