

ЗАЩИТА АВТОРСКИХ ПРАВ НА ФОРМАТ ОНЛАЙН-ШОУ COPYRIGHT PROTECTION FOR THE ONLINE SHOW FORMAT

Артем Сергеевич ВАРТАНОВ

Российский университет дружбы народов имени Патриса Лумумбы, Москва, Российская Федерация,
1142230054@rudn.ru,
ORCID: 0009-0007-7035-337X

Информация об авторе

А.С. Вартанов — аспирант кафедры гражданского права и процесса и международного частного права

Аннотация. В статье рассмотрена крайне актуальная в последние годы проблема защиты авторских прав на онлайн-шоу, или трансляций в сети интернет. Проведен сравнительный анализ информационного и авторского права, рассмотрено место онлайн-шоу в этих отраслях. Обоснован правовой статус онлайн-шоу как аудиовизуального произведения. Проанализированы зарубежный опыт и судебная практика, в результате чего даны рекомендации по внесению изменений в часть четвертую ГК РФ.

Ключевые слова: авторское право, интеллектуальная собственность, онлайн-шоу, трансляция, стриминг

Для цитирования: Вартанов А.С. Защита авторских прав на формат онлайн-шоу // Труды по интеллектуальной собственности (Works on Intellectual Property). 2024. Т. 49, № 2. С. 109–117; DOI: 10.17323/tis.2024.21719

Artyom S. VARTANOV

Patrice Lumumba Peoples' Friendship University of Russia,
Moscow, Russian Federation,
1032213873@rudn.ru,
ORCID: 0009-0007-7035-337X

Information about the author

A.S. Vartanov — postgraduate student of the Department of Civil Law and Process and Private International Law

Abstract. The article substantiates the extremely urgent problem of copyright protection for online shows or

- broadcasts on the Internet in recent years. A comparative
- analysis of information and copyright law is carried out,
- and the place of online shows in these industries is justified.
- The legal status of an online show as an audiovisual work is
- substantiated. Foreign experience and judicial practice are
- analyzed, as a result of which recommendations are made
- on amendments to Part IV of the Civil Code of the Russian
- Federation.

• **Keywords:** copyright, intellectual property, online show, broadcast, streaming

• **For citation:** Vartanov A.S. Copyright Protection for the Online Show Format // Trudi po Intellectualnoy

• *Sobstvennosti* (Works on Intellectual Property). 2024. Vol. 49 (2). P. 109–117; DOI: 10.17323/tis.2024.21719

Потоковое вещание видео, или трансляция различных событий в режиме реального времени посредством сети Интернет, иначе называемое стримингом, в последние годы приобретает все большую популярность. Досуг обычного гражданина в современном мире сложно представить без ежедневного просмотра десятков видео и трансляций на различные темы. Исследователи утверждают, что суммарный доход от одних лишь трансляций видеоигр в интернете составляет сотни миллиардов долларов ежегодно [4, с. 113]. Однако понятие онлайн-шоу включает в себя множество других компонентов, поэтому объем рынка таких трансляций представляется сравнимым с объемом рынка телерадиовещания, если не превосходящим его.

С развитием платформ потокового вещания и ростом популярности онлайн-шоу понимание правового ландшафта, окружающего их, имеет решающее значение. Правовое поле не только защищает права создателей контента, но и обеспечивает честную конкуренцию и инновации в цифровой сфере. Являясь, по сути, аудиовизуальными произведениями, онлайн-шоу при этом требуют особого правового регулирования в связи со своими отличительными чертами.

Тем не менее правовое регулирование онлайн-шоу, в особенности защита авторских прав на них, представляется недостаточно хорошо закрепленным в законодательстве. Научные исследования на эту тему представлены лишь несколькими публикациями, а развитие технологий делает представленную в них информацию стремительно устаревающей. Между тем количество трансляций в интернете растет в геометрической прогрессии, как и число нарушений авторских прав. В связи с этим представляется актуальным не только проанализировать сущность и особенности онлайн-шоу, но и подробно рассмотреть защиту авторских прав на данный формат произведений, включая и перспективные варианты.

В первую очередь разберемся в том, каким образом соотносятся медиаправо и авторское право, поскольку онлайн-шоу являются объектом регулирования обеих названных отраслей.

Медиаправо как подотрасль информационного права относительно общественных отношений, свя-

- занных со средствами массовой информации, средствами массовой коммуникации, соотносится с рядом межотраслевых комплексных институтов: правом интеллектуальной собственности (в том числе авторским правом и отдельными институтами промышленной собственности), рекламным правом и др. В него включаются такие подинституты, как право печатных СМИ, право радио и телевидения, право кинематографии и другие [10, с. 229].

- Медиаправо может также затрагивать вопросы интеллектуальной собственности, связанные с созданием, лицензированием и распространением медиаконтента. Именно здесь начинается поле действия авторского права, представляющего собой область законодательства об интеллектуальной собственности, которая защищает права создателей и владельцев оригинальных авторских произведений.

- Связь между медиаправом и авторским правом заключается в том, что СМИ и пользователи часто создают, используют и распространяют материалы, защищенные авторским правом. Наряду с этим их собственные материалы, включая онлайн-шоу, нуждаются в правовой защите. Поэтому понимание и соблюдение законодательства об авторском праве является важным аспектом медиаправа. Основное же различие между названными отраслями заключается в сфере применения. В то время как медиаправо является широким и охватывает различные правовые вопросы, относящиеся к медиаиндустрии в целом, авторское право направлено на защиту интеллектуальной собственности и прав авторов.

- На практике для эффективной и легальной работы и пользователям, и медиаорганизациям приходится ориентироваться в обеих отраслях права. Например, новостное издание должно не только следить за тем, чтобы не нарушать авторские права при публикации материалов, но и рассматривать вопросы диффамации, конфиденциальности и соблюдения нормативных требований в рамках более широкого спектра законодательства о СМИ.

- Безусловно, онлайн-шоу относятся к современным средствам массовой информации (коммуникации). Так, М.Д. Большчева пишет: «Потоковое вещание, или стриминг, можно считать не просто отдельным видом вещания, который активно используется средствами массовой информации, но и полноценным социально-культурным феноменом, определяемым особенностями цифровой эпохи, спецификой новых форм взаимодействия современных СМИ с аудиторией, особой ролью потребителя как создателя контента». С этим утверждением сложно не согласиться, поскольку в цифровую эпоху СМИ все меньше полагаются на телерадиовещание и все

больше смещают внимание на интернет, транслируя информацию на специальных сервисах. Это же касается и обычных пользователей, запускающих свои трансляции на различные темы, музыкальных стриминговых сервисов и др. Все это охватывается как медиаправом, так и авторским правом. Приоритет защиты прав автора оригинального произведения является одним из важнейших принципов обеих отраслей.

Таким образом, медиаправо охватывает более широкий круг вопросов, касающихся различных аспектов регулирования деятельности СМИ, в то время как авторское право направлено на защиту творческих произведений. Однако, когда речь заходит об онлайн-шоу, мы обнаруживаем пересечение этих двух отраслей права. Онлайн-шоу, будучи аудиовизуальными произведениями, подпадают под сферу авторского права, но при этом требуют соблюдения законодательства о СМИ в части распространения и распределения контента.

Как отмечено выше, онлайн-шоу по своей сущности являются аудиовизуальными произведениями. В ст. 1263 ГК РФ закреплено, что такими работами являются «произведения, состоящие из зафиксированной серии связанных между собой изображений (с сопровождением или без сопровождения звуком) и предназначенные для зрительного и слухового (в случае сопровождения звуком) восприятия с помощью соответствующих технических устройств. Аудиовизуальные произведения включают в себя кинематографические произведения, а также все произведения, выраженные средствами, аналогичными кинематографическим (теле- и видеофильмы и другие подобные произведения), независимо от способа их первоначальной или последующей фиксации» [1].

Из этого определения вытекают характерные черты аудиовизуальных произведений: наличие ряда изображений, объединенных общей смысловой нагрузкой, определенная цель использования (зрительное и слуховое восприятие), необходимость в технических устройствах для воспроизведения [5, с. 90–91]. Как мы можем наблюдать, онлайн-шоу полностью соответствуют этим признакам — следовательно, являются аудиовизуальными произведениями, из чего вытекает их статус как объекта защиты авторских прав.

При этом приведенное в ст. 1263 ГК РФ определение далеко не совершенно, особенно в свете современных технологий. Это естественным образом вытекает из устаревшей формулировки, появившейся тогда, когда онлайн-шоу не существовало в принципе. Так, в нем отсутствуют такие значимые признаки, как движение изображений (т.е. суть видео), оригинальность произведения, создание его в результате творческого труда и др. При этом формулировка

«независимо от способа их первоначальной или последующей фиксации» предполагает, что онлайн-шоу могут являться аудиовизуальными произведениями, несмотря на свою сущность.

В этой связи автор предлагает внести изменения в указанную статью и сформулировать следующее определение: «Аудиовизуальное произведение — это вид интеллектуальной собственности, созданный в результате творческого труда и состоящий из серии связанных между собой изображений, движущихся или неподвижных, сопровождаемых звуком или нет, способных восприниматься визуально и/или на слух с помощью соответствующих технических устройств». Вторую же часть определения можно оставить без изменения, поскольку, как уже было сказано, она подразумевает все существующие на сегодняшний день виды аудиовизуальных произведений. Как представляется, это определение будет способствовать укреплению и актуализации правовой базы и внесению ясности в быстро развивающуюся цифровую сферу.

Перейдем к рассмотрению сущности онлайн-шоу и их характерных особенностей. Поскольку онлайн-шоу по своей сути является синонимом онлайн-трансляции, его можно определить как разновидность аудиовизуального произведения, которое передается через интернет и может просматриваться в режиме реального времени или в записи. Трансляция характеризуется возможностью передачи высококачественного аудиовизуального контента зрителям с помощью потоковой технологии. Онлайн-шоу обычно состоят из ряда взаимосвязанных изображений и звуков, объединенных одной тематикой, которые синхронизируются для создания непрерывного впечатления от просмотра. Доступ к ним возможен с различных устройств, включая компьютеры, смартфоны, планшеты, телевизоры, и зачастую они оптимизированы под различные размеры и разрешения экрана. Онлайн-шоу также могут включать в себя интерактивные функции, такие как чаты, опросы и интеграции с социальными сетями, которые позволяют зрителям взаимодействовать с контентом и друг с другом в режиме реального времени. Таким образом, в процессе онлайн-шоу происходит взаимодействие творчества создателя, зрительской аудитории и интеллектуальной собственности.

Онлайн-шоу условно можно разделить на лицензионные и пользовательские [11, с. 350]. Последние, в свою очередь, подразделяются на собственный контент (например, прямые эфиры в VK) и дублируемый (трансляция материала, созданного другим человеком). Лицензионные онлайн-шоу осуществляются профессиональными участниками рынка через предоставление платной подписки (Spotify, «Яндекс Му-

зыка», Okko и др.). Правовые вопросы, как правило, урегулированы в лицензионном соглашении, с которым соглашаются все пользователи, а правообладателю официально отчисляется часть средств, вырученных от трансляции.

Пользовательские же онлайн-шоу создают на порядок больше правовых сложностей. Трансляции на платформах (YouTube, Twitch, VK Play и др.) создаются самими пользователями в режиме реального времени и могут существовать в записи. Это могут быть прямые эфиры с концертов, прохождения видеоигр, онлайн-трансляции вебинаров, познавательный контент и др. Создатели таких трансляций нередко не заботятся об авторских правах и правомерном использовании материала, а лицензионное соглашение с площадкой не в состоянии урегулировать все вопросы.

Например, часто встречается ситуация, когда площадка делает оговорку о том, что «контент распространяется на ваш страх и риск». Так, в Условиях обслуживания сервиса Twitch (США) говорится, что «Twitch не гарантирует того, что третьи лица не будут копировать, использовать или распространять пользовательский контент. Во всех предусмотренных применимым правом случаях вы настоящим признаете, что Twitch не несет ответственности за несанкционированное копирование, использование или распространение пользовательского контента третьими лицами, освобождает Twitch от ответственности и в будущем отказываетесь от всех претензий к Twitch за такое несанкционированное копирование». Далее указано следующее: «Если вы являетесь правообладателем авторских прав или агентом автора и считаете, что опубликованный в сервисах Twitch контент их нарушает, отправьте уведомление, согласно Положениям ДМСА» [3]. Тем самым сервис как бы отходит в сторону, вынуждая правообладателя самостоятельно разбираться с нарушенным правом, не выступая даже посредником.

Другим интересным примером является лицензионное соглашение российской стриминговой площадки VK Play Live, где говорится: «Размещая любой пользовательский контент в форумах, чатах или других виртуальных пространствах, предназначенных для общения, пользователь обязуется не загружать, не передавать, не публиковать и не распространять иным образом (...) пользовательский контент, который нарушает любые права интеллектуальной собственности» [12]. Подчеркнем, что это положение касается лишь «пространств, предназначенных для общения», сами же трансляции и регулирование авторских прав на них в соглашении никак не закреплены.

Санкции, применимые к пользователю, нарушившему соглашение, включают в себя ряд мер, обычно схожих между различными платформами. Это может

быть как предупреждение либо удаление контента, нарушающего авторские права, так и блокировка учетной записи вместе со всем незаконно распространяемым контентом. Представляется, что данные меры недостаточны, поскольку правообладатель не получает ни отчислений, ни какой-либо другой выгоды от незаконно транслированного контента, который могли просмотреть тысячи человек. А в связи с тем, что почти все стриминговые платформы юридически зарегистрированы за рубежом, дело часто осложняется иностранным элементом.

Переходя к защите авторских прав на формат онлайн-шоу, следует обратить внимание на тот факт, что пользовательские трансляции могут передавать как самостоятельно созданный контент (например, кулинарное шоу с приготовлением оригинальных блюд), так и неоригинальные произведения (например, транслировать видеоигру или запись с концерта). Именно последняя категория дает множество причин для споров между правообладателями, пользователями и третьими лицами.

Виды нарушений авторских прав, которые могут возникнуть в онлайн-шоу, главным образом представлены следующими:

- лицо, создающее трансляцию, использует объекты авторских прав без согласия правообладателя и за пределами свободного использования;
- лицо, потребляющее трансляцию, скачивает хотя бы часть файла [14].

Ранее было показано, что онлайн-шоу по своей сути являются аудиовизуальными произведениями. Следовательно, по российскому законодательству защита авторских прав на онлайн-шоу не отличается от таковой на аудиовизуальные произведения, однако имеются некоторые особенности. Рассмотрим этот процесс более подробно, а также приведем несколько перспективных технологий.

Способы правовой защиты авторских прав на аудиовизуальные произведения предусматривают применение различных механизмов снабжения авторских прав, которые включают в себя не только нормативную регламентацию отношений интеллектуальной собственности, но и охранную деятельность компетентных государственных и негосударственных органов.

Способы защиты авторских прав делятся на две группы. Первая подробно перечислена в ст. 12 ГК РФ («Способы защиты гражданских прав»). Вторая имеет нормативное регулирование в четвертой части Гражданского кодекса. В соответствии с п. 1 ст. 1252 ГК РФ одним из способов защиты авторских прав является предъявление требований о признании права, о пресечении действий, которые нарушают право или создают угрозу его нарушения, о возмещении убыт-

ков, об изъятии материального носителя, о публикации решения суда о допущенном нарушении с указанием, кто является правообладателем. Также ст. 1253 ГК РФ предусмотрена ликвидация юридического лица и прекращение деятельности индивидуального предпринимателя в тех случаях, когда неоднократно или грубо нарушались авторские права на результаты интеллектуальной деятельности.

Отмечу, что приведенные выше способы относятся к судебным методам защиты. Однако если обратить внимание на внесудебные методы, то законодательство не закрепляет конкретные правовые приемы. При этом многие специалисты отмечают, что можно нотариально заверить результаты интеллектуальной деятельности и зарегистрировать их в Российском авторском обществе (РАО), однако данные действия не носят обязательного характера. А с учетом того, что многие авторы сейчас публикуют свои произведения в интернете, данные механизмы практически невозможно назвать эффективными.

Охраноспособность аудиовизуальных произведений сопряжена с наличием таких критериев, как творческий характер; новизна и оригинальность; наличие объективной формы [7, с. 58]. Отечественное законодательство предоставляет правовую охрану произведениям, независимо от способа и формы их выражения, и не указывает на критерий воспроизводимости объективной формы как обязательное условие охраны произведения. Говоря об онлайн-шоу, они удовлетворяют названным требованиям, следовательно, являются охраноспособными. Тем не менее автору необходимо делать свой личный творческий вклад настолько, что онлайн-шоу можно признать самостоятельным произведением. К примеру, если автор ведет трансляцию видеоигры без своих комментариев и (или) оригинальных решений, ее вряд ли можно считать объектом авторского права, подлежащим защите.

Вопрос о том, к какому способу использования произведения относится онлайн-шоу, является дискуссионным. А.Ю. Чурилов, например, считает, что трансляцию в зависимости от обстоятельств можно рассматривать как три способа использования произведения: публичный показ, публичное исполнение и переработку [15, с. 45]. Игровой стриминг в большинстве случаев соответствует критериям переработки, иные же виды онлайн-шоу могут подпадать под другие категории использования в зависимости от сущности трансляции.

В этой связи хотелось бы отметить, что в западной правовой доктрине существует концепция Fair Use («добросовестное использование»). Это юридическая доктрина, допускающая ограниченное исполь-

зование материалов, защищенных авторским правом, без необходимости получения разрешения от правообладателей. Эта концепция особенно важна в США и является частью Закона об авторском праве, изложенного в разд. 107 разд. 17 Свода законов США. Целью добросовестного использования является содействие свободе слова и предоставление возможности комментировать, критиковать, сообщать новости, преподавать, заниматься научной деятельностью и исследованиями.

При определении того, квалифицируется ли использование как добросовестное, суды обычно учитывают четыре фактора.

1. Цель и характер использования. Сюда входит вопрос о том, носит ли использование коммерческий характер или преследует некоммерческие образовательные цели. Суды часто уделяют особое внимание преобразующему использованию — использованию, которое придает оригиналу новое выражение или значение либо перепрофилирует его для новой аудитории; такое использование с большей вероятностью будет признано добросовестным.

2. Природа произведения, охраняемого авторским правом. Этот фактор учитывает само произведение (например, является ли оно фактическим или творческим). Фактические произведения чаще признаются объектом добросовестного использования, чем творческие произведения.

3. Объем и существенность используемой части. Здесь рассматриваются как количество, так и качество используемого материала, защищенного авторским правом. Использование небольшой, менее значительной части произведения может способствовать добросовестному использованию. Однако даже небольшая часть может оказаться слишком большой, если она составляет «ядро» произведения.

4. Влияние использования на потенциальный рынок. Этот фактор учитывает, не нанесет ли использование ущерба рынку или стоимости произведения, охраняемого авторским правом. Если использование материала может конкурировать с оригинальным произведением или снизить его продажи, то вероятность того, что оно будет защищено в соответствии с принципом добросовестного использования, снижается [13, с. 358-359].

С точки зрения защиты авторских прав на онлайн-шоу концепция добросовестного использования может применяться, когда другие используют контент из онлайн-шоу (например, демонстрируют прохождение видеоигры, пройденной автором оригинальной трансляции). Если контент автора онлайн-шоу используется в целях комментирования, критики или пародии, он может быть защищен прин-

ципом добросовестного использования. Однако если другое физическое или юридическое лицо использует контент из онлайн-шоу таким образом, что он конкурирует с оригинальной трансляцией или негативно влияет на ее рыночный потенциал, это, вероятно, не будет считаться добросовестным использованием. Факт некоммерческого использования материала также играет важную роль, однако в свете того, что практически на всех онлайн-шоу присутствует возможность финансово отблагодарить автора (так называемый донат), коммерческие трансляции гораздо более распространены.

В российском праве, в отличие от концепции Fair Use, применяется перечневый подход, то есть закрепление в ГК РФ исчерпывающего перечня случаев свободного использования. Например, согласно ст. 1274 ГК РФ, можно делать пародии, согласно ст. 1275 для библиотек и архивов без извлечения прибыли можно копировать произведения для сохранности и т.п. Основное различие между «добросовестным» и «свободным» использованием состоит в том, что круг случаев свободного использования произведений, содержащийся в соответствующих статьях ГК РФ, не подлежит расширительному толкованию [6, с. 23].

Заемствование этой гибкой концепции российским правом, с одной стороны, представляется логичным и прорывным шагом, который позволит урегулировать ряд спорных моментов. С другой стороны, это породит хаос в отечественном авторском праве и в первые годы создаст множество проблем в правоприменительной практике. Перечневый подход обладает рядом достоинств, однако, по мнению автора, он несколько устарел, особенно в свете активного распространения информации в интернете. Аналог концепции добросовестного использования, распространяющийся на все виды произведений, мог бы смягчить излишнюю жесткость российского авторского права и способствовать развитию творчества, дальнейшей модернизации и либерализации законодательства.

Онлайн-шоу могут транслироваться только на специальных интернет-площадках. Эти сайты предусматривают возможность защиты авторских прав и, как правило, имеют удобную встроенную систему для удаления незаконно размещенного контента. На некоторых платформах (типа YouTube) его обнаружение происходит автоматически. Например, автор видео или онлайн-шоу не может использовать музыкальную композицию, которая защищена авторскими правами.

Так, музыка и видеоролики, защищенные авторским правом, на YouTube обнаруживаются с помощью системы Content ID, предоставляемой YouTube. Эта автоматизированная система, фактически являющаяся техническим средством защиты авторских

прав по смыслу ст. 1299 ГК РФ, позволяет владельцам авторских прав идентифицировать свой контент и управлять им. Работает она следующим образом.

1. Правообладатели предоставляют YouTube копии своего контента. Этот контент добавляется в базу данных.

2. Content ID сканирует все загружаемые видеоролики по базе данных контента, защищенного авторским правом, на предмет совпадения с эталонной библиотекой, чтобы определить, совпадает ли какая-либо часть видеоролика с какой-либо частью эталонного контента.

3. Если Content ID обнаруживает совпадение между загруженным видеороликом и контентом в базе данных, он предпринимает действия, указанные владельцем авторских прав.

4. Правообладатели сами выбирают, что делать при обнаружении совпадений:

- блокировать весь видеоролик от просмотра;
- монетизировать видео, размещая на нем рекламу (в этом случае доход от показа рекламы выплачивается правообладателю);
- отслеживать статистику просмотров видеоролика;
- разрешить использование, но с указанием авторства в описании видеоролика.

В дополнение к Content ID владельцы авторских прав могут вручную проверять видеоролики на YouTube и направлять уведомления о принадлежности авторских прав, если они обнаруживают, что их работа была использована без разрешения. Это часто относится к контенту, который может отсутствовать в системе Content ID, или к более сложным случаям, когда требуется участие человека.

Рассмотренная система крайне перспективна и предупреждает нарушение авторских прав до момента загрузки видеоролика или в процессе трансляции. В отношении онлайн-шоу система также работает, сначала высылая предупреждение ведущему в момент обнаружения контента, защищенного авторским правом, а затем прерывая и удаляя трансляцию, если нарушение авторского права не прекратилось. В настоящее время системы, аналогичные этой, не настолько распространены, однако их развитие критически важно для предупреждения и защиты авторских прав в интернете.

Перспективные способы защиты авторских прав, в том числе и на формат онлайн-шоу, включают в себя множество технологических решений. Несмотря на то что многие из них или находятся в разработке, или слишком сложны в реализации, можно выделить несколько вариантов, которые также можно считать «любимыми технологиями, техническими устройствами»

ми или их компонентами, контролирующими доступ к производству, предотвращающими либо ограничивающими осуществление действий, которые не разрешены автором или иным правообладателем в отношении произведения» (ст. 1299 ГК РФ).

Например, технология водяных знаков, встраивающая во фрагмент видео уникальный идентификатор, по которому можно отследить источник несанкционированного копирования, является эффективным решением для защиты цифровых изображений и видеозаписей, в том числе и трансляций, от нарушения авторских прав.

Развивающиеся технологии, такие как блокчейн и NFT (Non-Fungible Tokens), также предлагают новые механизмы защиты авторских прав и монетизации контента. Например, использование блокчейна для хранения и управления авторскими правами и правами на распространение подразумевает, что каждая транзакция или каждое лицензионное соглашение, касающееся контента, могут быть записаны в блокчейн, создавая прозрачную и неизменяемую книгу учета прав собственности и использования. Смарт-контракты могут быть использованы для автоматизации реализации этих прав, позволяя в режиме реального времени распределять доходы между владельцами авторских прав при потоковом воспроизведении контента.

Перед внедрением этих и других технологий владельцам авторских прав следует оценить их практическую целесообразность, стоимость и возможность использования пользователями. Правовая база также должна развиваться, чтобы в полной мере поддерживать и признавать эти цифровые механизмы защиты авторских прав.

Несмотря на то что в настоящее время не так много дел, посвященных именно нарушению авторских прав на онлайн-шоу, отдельные случаи достойны упоминания. Следует подчеркнуть, что правообладатели преимущественно арестовывают требования стриминговым площадкам, а не авторам нарушающих закон трансляций. Площадки выступают в качестве информационных посредников, представляют платформу для пользователей, которые уже делятся контентом. Подобные сервисы его содержание не контролируют. Поэтому, если стриминговая площадка заранее приняла все необходимые меры по удалению контента при наличии претензий, то, вероятнее всего, она сможет избежать материальной ответственности. Например, как было показано ранее, Twitch максимально ограничивает свою ответственность, прописывая в правилах ответственность пользователя за контент.

Однако это все равно не избавляет площадки от требований на запрет распространения информации

и взыскания компенсации. В качестве примера можно привести дело Rambler Group vs Twitch, которое рассматривали в Московском городском суде. Компания в 2019 г. приобрела исключительную лицензию на трансляцию матчей Английской премьер-лиги в России. Параллельно администраторы узнали, что пользователи Twitch дублируют трансляцию футбольных матчей. Компания через суд потребовала взыскать с платформы 180 млрд рублей, однако все закончилось подписанием мирового соглашения [14].

В связи с ситуацией в мире в настоящее время особенно актуальным представляется создание отечественных онлайн-платформ для трансляции контента. Такие платформы уже активно развиваются; в качестве примера можно привести VK PLAY, которая, несмотря на свою новизну, в текущем году занимает третье место в РФ по числу создаваемых трансляций, уступая лишь таким сервисам, как Twitch (США) и Trovo (Китай). Отечественный конкурент популярных западных сервисов предоставляет не только стриминговый сервис, но и магазин игр, где продукцию можно приобрести, не нарушая авторских прав издателей, а также новостную площадку и встроенный сервис монетизации.

В этой связи необходимо обратить особое внимание на правовое регулирование трансляций в подобных отечественных сервисах, поскольку для судебной практики это явление достаточно новое. Это связано с тем, что ранее абсолютное большинство трансляций проводилось на западных сервисах — таких как YouTube, Twitch и др., удобство и монетизация которых не оставляли шанса развитию российских платформ. Соответственно вся судебная практика включала в себя иностранный элемент в виде зарубежного сервиса, на котором и велась трансляция. Сейчас же в связи с развитием платформ, находящихся в РФ, дела о нарушении авторских прав будут включать по большей части российских субъектов.

Подводя итог, необходимо сказать, что правовое регулирование онлайн-шоу, в особенности авторских прав на них, далеко от совершенства. Растущая распространенность онлайн-шоу в цифровую эпоху подразумевает необходимость надежной правовой базы. В настоящее время существуют законодательные недостатки в надлежащей защите авторских прав в рамках быстро развивающейся технологии онлайн-шоу. Необходимо совершенствовать защиту прав создателей контента при одновременном поощрении инноваций и честной конкуренции.

В статье были рассмотрены связи между медиа-правом и авторским правом и место онлайн-шоу как аудиовизуальных произведений в этой связи. Сложность нарушений авторских прав в пользовательском

контенте на различных потоковых платформах остается высокой, в связи с чем автор рекомендует технологические решения для защиты авторских прав, такие как системы идентификации контента, технология водяных знаков, блокчейн и др. Также автор предлагает пересмотреть определение аудиовизуальных произведений в ГК РФ, чтобы лучше охватить характеристики онлайн-шоу, гарантируя им такую же защиту, как и другим произведениям, защищенным авторским правом.

СПИСОК ИСТОЧНИКОВ

1. Гражданский кодекс Российской Федерации, часть 4 (электронный ресурс). — URL: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_64629/ (дата обращения: 19.11.2023).
2. Fair use и доктрина «расширяющего полезность использования» (электронный ресурс). — URL: <https://legal-support.ru/information/blog/ip-daidzhest/fair-use-i-doktrina-rasshiryaushhego-poleznost-ispolzovaniya/> (дата обращения: 19.11.2023).
3. Twitch.tv — Terms of service (электронный ресурс). — URL: <https://www.twitch.tv/p/ru-ru/legal/terms-of-service/> (дата обращения: 19.11.2023).
4. Артемьева Е.А. Правовое регулирование игрового стриминга по российскому законодательству // Журнал Суда по интеллектуальным правам. 2021. № 3 (33). С. 112–123.
5. Бызова А.В. Понятие и виды аудиовизуальных произведений как объектов авторских прав в Российской Федерации // Наука и образование в XXI веке: сб. научных трудов по материалам Международной научно-практической конференции: в 2 частях. М.: АР-Консалт, 2018. С. 90–95.
6. Волкова К.Ю. Концепции добросовестного использования (fair use) и честного использования (fair dealing) в законодательстве по авторскому праву и их значение для библиотек // Научные и технические библиотеки. 2021. № 10. С. 15–28.
7. Епифанов А.Е., Мирина Н.В. К вопросу обеспечения защиты авторских прав на аудиовизуальные произведения // Право и инновации: новые вызовы технологической революции. Материалы II Приволжского юридического конгресса. Уфа, 2022. С. 52–64.
8. Кирис Д.А. Особенности защиты авторских прав на аудиовизуальное произведение в России и за рубежом. М.: Триумф, 2020. 76 с.
9. Названы самые популярные в России стриминговые платформы (электронный ресурс). — URL: <https://iz.ru/1567041/2023-08-31/nazvany-samyepopuliarnye-v-rossii-strimingovye-platformy> (дата обращения: 19.11.2023).
10. Носкова Н.А. Законодательное регулирование медиainдустрии // Актуальные проблемы радио- и кинотехнологий: сб. материалов III Международной научно-технической конференции, посвященной 100-летию со дня основания Санкт-Петербургского государственного института кино и телевидения. Редакционная коллегия: Д.П. Барсуков и др. 2019. С. 227–230.
11. Пашенко И.Ю. Авторские права и пользовательский стриминг: нарушения в прямом эфире // Правовая защита интеллектуальной собственности: проблемы теории и практики: сб. материалов VIII Международного юридического форума (IP Форума). М.: Московский гос. ун-т имени О.Е. Кутафина (МГЮА), 2020. С. 350–354.
12. Пользовательское соглашение VK Play (электронный ресурс). — URL: https://documentation.vkplay.ru/terms_vkpr/tou_vkpr (дата обращения: 19.11.2023).
13. Семеницкая В.С. Вопросы авторского права игровых трансляций // 79-я научная конференция студентов и аспирантов Белорусского государственного университета: сб. материалы конференции. В 3-х частях. Редколлегия: В.Г. Сафонов (гл. ред.) и др. Минск, 2023. С. 357–360.
14. Стриминг с последствиями: как уличить блогера в нарушении авторских прав? — URL: <https://legalacademy.ru/sphere/post/striming-s-posledstviyami-kak-ponyat-chto-blogger-narushil-avtorskie-prava> (дата обращения: 19.11.2023).
15. Чурилов А.Ю. Некоторые вопросы правового режима и охраны трансляций компьютерных игр // Сибирское юридическое обозрение. 2020. Т. 17. № 1. С. 43–50.

REFERENCES

1. Grazhdanskiy kodeks Rossijskoj Federacii, chast' 4 (Electronic resource). — URL: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_64629/ (data obrashcheniya: 19.11.2023]
2. Fair use i doktrina "rasshiryaushchego poleznost' ispol'zovaniya". — URL: <https://legal-support.ru/information/blog/ip-daidzhest/fair-use-i-doktrina-rasshiryaushhego-poleznost-ispolzovaniya/> (data obrashcheniya: 19.11.2023).
3. Twitch.tv — Terms of service (Electronic resource). — URL: <https://www.twitch.tv/p/ru-ru/legal/terms-of-service/> (data obrashcheniya: 19.11.2023).
4. Artem'eva E.A. Pravovoe regulirovanie igrovogo striminga po rossijskomu zakonodatel'stvu // Zhurnal Suda po intellektual'nym pravam. 2021. No 3 (33). S. 112–123.
5. Byzova A.V. Ponyatie i vidy audiovizual'nyh proizvedenij kak ob'ektov avtorskih prav v Rossijskoj Federacii //

- Nauka i obrazovanie v XXI veke: Sb. nauchnyh trudov po materialam Mezhdunarodnoj nauchno-prakticheskoy konferencii: v 2 chastyah. M.: AR-Konsalt. 2018. S. 90–95.
6. Volkova K.Yu. Konceptii dobrosovestnogo ispol'zovaniya (fair use) i chestnogo ispol'zovaniya (fair dealing) v zakonodatel'stve po avtorskomu pravu i ih znachenie dlya bibliotek // Nauchnye i tekhnicheskie biblioteki. 2021. No 10. S. 15–28.
 7. Epifanov A.E., Mirina N.V. K voprosu obespecheniya zashchity avtorskih prav na audiovizual'nye proizvedeniya // Pravo i innovacii: novye vyzovy tekhnologicheskoy revolyucii: sb. statey po materialam II Privolzhskogo yuridicheskogo kongressa. Ufa, 2022. S. 52–64.
 8. Kiris D.A. Osobennosti zashchity avtorskih prav na audiovizual'noe proizvedenie v Rossii i za rubezhom. M.: Triumf, 2020. 76 s.
 9. Nazvany samye populyarnye v Rossii strimingovye platformy (Electronic resource) // URL: <https://iz.ru/1567041/2023-08-31/nazvany-samye-populyarnye-v-rossii-strimingovye-platformy> (data obrashcheniya: 19.11.2023).
 10. Noskova N.A. Zakonodatel'noe regulirovanie mediaindustrii // Aktual'nye problemy radio- i kinotekhnologii: sb. Statey po Materialam III Mezhdunarodnoj nauchno-tekhnicheskoy konferencii, posvyashchennoj 100-letiyu so dnya osnovaniya Sankt-Peterburgskogo gosudarstvennogo instituta kino i televideniya. Redakcionnaya kollegiya: D.P. Barsukov i dr. 2019. S. 227–230.
 11. Pashchenko I.Yu. Avtorskie prava i pol'zovatel'skij striming: narusheniya v pryamom efire // Pravovaya zashchita intellektual'noj sobstvennosti: problemy teorii i praktiki: sbornik materialov VIII Mezhdunarodnogo yuridicheskogo foruma (IP Forum). M.: MGYuA, 2020. S. 350–354.
 12. Pol'zovatel'skoe soglasenie VK Play (Electronic resource). — URL: https://documentation.vkplay.ru/terms_vkp/tou_vkp (data obrashcheniya: 19.11.2023).
 13. Semenickaya V.S. Voprosy avtorskogo prava igrovyyh translyacij // 79-ya nauchnaya konferenciya studentov i aspirantov Belorusskogo gosudarstvennogo universiteta. Materialy konferencii. V 3 chastyah. Redkollegiya: V.G. Safonov (gl. red.) i dr. Minsk, 2023. S. 357–360.
 14. Striming s posledstviyami: kak ulichit' blogera v narushenii avtorskih prav? (Electronic resource). — URL: <https://legalacademy.ru/sphere/post/striming-s-posledstviyami-kak-ponyat-cto-blogger-narushil-avtorskie-prava> (data obrashcheniya: 19.11.2023)/
 15. Churilov A.Yu. Nekotorye voprosy pravovogo rezhima i ohrany translyacij komp'yuternyyh igr // Sibirskoe yuridicheskoe obozrenie. 2020. T. 17. No 1. S. 43–50.