

Авторское право и цифровой суверенитет

Кириленко В. П.^{*}, Алексеев Г. В., Румянцев А. С.

Северо-Западный институт управления РАНХиГС, Санкт-Петербург, Российская Федерация

^{*}e-mail: v.vvaas@yandex.ru

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-4445-1682>

РЕФЕРАТ

Цифровая трансформация затрагивает все сферы жизни общества, принося туда интерактивные технологии и виртуальную реальность. Поскольку виртуальное (цифровое) пространство зависит от технических и творческих решений, положенных в его основу, постольку правовой режим копирования креативных решений влияет как на свободу творчества, необходимую для устойчивого развития, так и на публичный контроль, значимый для сохранения управляемости суверенных государств и их интеграционных объединений.

Цель. Совершенствование правового режима охраны интерактивных произведений для создания универсального и гармоничного информационного пространства, где защищены права авторов и экономические интересы разработчиков софта, а также гарантирован цифровой суверенитет.

Задачи. Разработка концепции правовой охраны интерактивных произведений и политико-правовое моделирование цифрового (информационного) пространства предполагают имплементацию международных соглашений в области интеллектуальных прав, а также решение комплекса задач по формализации результатов той творческой деятельности, которая воспринимается посредством цифровых технологий.

Методология. Политико-правовое моделирование цифрового пространства осуществляется за счет привнесения терминологической определенности и создания системы защиты прав на интерактивные произведения. Такая правовая конструкция должна обеспечивать эффективный общественный контроль при сохранении свободы творчества в цифровом пространстве.

Результаты. Защита имущественных и моральных прав авторов интерактивных произведений значительно отличается от режима охраны аудиовизуальных произведений и произведений литературы. В то время как по форме объективного выражения компьютерная программа может быть похожа на литературное произведение, ее восприятие целевой аудиторией принципиально отличается тем, что моделирует виртуальное (цифровое) пространство, которое в последнее время стремится контролировать государство.

Выводы. Стремление государства к цифровому суверенитету имеет смысл только при условии высокой востребованности целевой аудиторией интерактивных произведений, обнародованных под юрисдикцией государства. Поскольку информационное пространство универсально, постольку цифровой суверенитет государства неразрывно связан с участием в интеграционных союзах, позволяющих обеспечить надлежащее качество результатов творческого труда и создать необходимое в условиях цифровой трансформации пространство для развития интерактивного искусства и процветания творческих корпораций.

Ключевые слова: интерактивное произведение, свобода, контроль, информационная безопасность, искусственный интеллект, виртуальная реальность

Для цитирования: Кириленко В. П., Алексеев Г. В., Румянцев А. С. Авторское право и цифровой суверенитет. *Евразийская интеграция: экономика, право, политика*. 2023; 17 (1): 76–88.

<https://doi.org/10.22394/2073-2929-2023-01-76-88>

Copyright and Digital Sovereignty

Viktor P. Kirilenko*, Georgy V. Alekseev, Alexey S. Rumyantsev

North-West Institute of Management of RANEPA (Saint Petersburg, Russian Federation)

* e-mail: v.vvaas@yandex.ru

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-4445-1682>

ABSTRACT

Digital transformation affects all social spheres bringing to life interactive technologies and virtual reality. Since the virtual (digital) space depends on the digital and creative solutions that form its technological base, insofar the legal regime of copying creative solutions affects both the freedom of creativity necessary for sustainable development and public control which is significant for maintaining the manageability of sovereign states and integrational unions.

Aim. Improving the legal regime for the protection of interactive works to create a universal and harmonious information space where the rights of authors and the economic interests of software developers are protected, as well as digital sovereignty is guaranteed.

Tasks. The concept development for legal protection of interactive works and the political and legal modeling of the digital (information) space presuppose the implementation of international agreements in the field of intellectual rights, as well as solution of several tasks to formalize the results of the creative activity that are perceived through digital technologies.

Methods. Political and legal modeling of the digital space is carried out by introducing terminological certainty and creating a system of the interactive works protection. Such legal construction should provide effective public control while preserving creative freedom in digital space.

Results. The protection of the copyright and moral rights of the authors of interactive works differs significantly from the legal protection of audiovisual artworks and literature. While the form of objective expression in computer programs may be similar to a literary artwork, their perception by the target audience is fundamentally different in that it models a virtual (digital) space, which the state administration seeks to control in recent years.

Conclusion. The state administration's tendency to digital sovereignty makes sense only if the target audience demonstrates high demand for interactive artworks published under the state jurisdiction. Since the information space is universal, the digital sovereignty of the state is inextricably linked with participation in integration unions that ensure the proper quality of the results of creative work and create the digital space that is necessary under digital transformation for the interactive art development and the prosperity of creative corporations.

Keywords: interactive artwork, freedom, control, information security, artificial intelligence, virtual reality

For citing: Kirilenko V. P., Alekseev G. V., Rumyantsev A. S. Copyright and Digital Sovereignty. *Eurasian Integration: Economics, Law, Politics*. 2023; 17 (1): 76–88. (In Rus.)
<https://doi.org/10.22394/2073-2929-2023-01-76-88>

Введение

Известный американский юрист Лоуренс Лессиг (Lawrence Lessig) в своей монографии «Свободная культура» (Free Culture), предлагая новый подход к охране художественных произведений, отмечает, что «из всей творческой работы, произведенной человеком..., крошечная часть имеет коммерческую ценность на протяжении достаточно длительного времени. Для этой крошечной части авторское право является критически важным правовым механизмом» [46]. Другой влиятельный американец Дэвид Рокфеллер (David Rockefeller) небезосновательно полагал, что «наднациональный суверенитет интеллектуальной элиты и мировых банкиров, безусловно, предпочтительнее национального

самоопределения, практиковавшегося в прошлые века»¹. Осознавая угрозы неолиберализма [16], констатируем, что суверенитет интеллектуальной элиты является критически важным правовым механизмом, который обеспечивается авторским правом и экономической рациональностью [15].

Цифровой суверенитет и творческие решения

Цифровой суверенитет и творческие решения неразрывно взаимосвязаны. Поскольку практически все измерения цифрового пространства определяются масштабами интерактивного творчества [44], постольку стремление к авторитету в цифровом пространстве зависит от способности производить и защищать интерактивные творческие решения. С одной стороны, многие российские ученые полагают, что «информационный суверенитет представляет собой... компонент государственного суверенитета, ...в виртуальном информационном пространстве» [18, с. 14], и выступают за протекционистскую политику в отношении национальных интересов, осознавая при этом, что цифровые технологии затрагивают вопросы устойчивого развития и международные нормы «в области защиты прав человека» [9, с. 127]. С другой стороны, «фактически информационный потенциал как “возможность” государства в информационном пространстве является определяющим фактором для государственного информационного суверенитета» [12, с. 29]. Объективное противопоставление возможностей и ограничений характерно для доктринального дискурса об информационной безопасности.

Понятие «цифровой суверенитет», по мнению канадского ученого Стефана Кутюра (Stéphane Couture), тесно связано с определениями технологического, компьютерного и «информационного суверенитета» [17]. Инновационная экономика — это «портал возможностей», через который суверенное государство способно «сформировать цифровое общество» [1, с. 125]. Американские ученые Нейл Уокер (Neil Walker) и Йенс Бартельсон (Jens Bartelson), понимая суверенитет весьма классически «как притязание на авторитет или императивную власть» [35; 55], представляют весьма популярную в Европейском союзе (ЕС) идею о том, что «суверенитет — это речевой акт», связанный с претензией на авторитет. Датские политологи Ребекка Адлер-Ниссен (Rebecca Adler-Nissen) и Томас Гаммельтофт-Хансен (Thomas Gammeltoft-Hansen) в своей монографии «Игры в суверенитет» (Sovereignty Games) создают парадигму суверенитета, где он — языковая игра, «конечной целью которой является расширение полномочий игроков в определенной сфере», а также «претензии на власть и социальные практики, которые их окружают» [31]. Парадигма игры в суверенитет, которая «предполагает инструментализацию суверенитета для различных целей» [54], была с энтузиазмом воспринята в Китайской Народной Республике (КНР).

В процессе моделирования цифрового суверенитета интересен запретительный опыт КНР [9, с. 117–118], который демонстрирует, что «нарушение информационной блокады в долгосрочном периоде приводит к нарушению информационного суверенитета» [Там же, с. 124]. При проведении запретительной политики в информационной сфере угрозу представляет бюрократизация «такого живого, динамичного и творческого процесса, каким является производство и распространение массовой информации» [26, с. 205]. Угроза «цифрового концлагеря» [21] на практике встречает широкое сопротивление со стороны всей креативной цифровой индустрии.

Правительство КНР в 2017 г. обнародовало «Международную стратегию сотрудничества в киберпространстве» (ISCC), которая провозгласила «мир, суверенитет, совместное управление и общие выгоды» в качестве основных принципов международного обмена и сотрудничества в киберпространстве. Среди стратегических целей: защита суверенитета и обеспечение безопасности, защита законных прав и интересов граждан, содействие сотрудничеству в области цифровой экономики и создание платформ для обмена киберкультурой [57]. За период 2013–2023 гг. в рамках инициатив «Один пояс — один путь» и «Цифровой Шелковый путь» в КНР создали технологии и инфраструктуру для экспорта китайской версии Интернета [39].

¹ David Rockefeller's 1991 Speech at a Bilderberg Group Meeting [Электронный ресурс] // LewRockwell.com. March 24, 2017. URL: https://www.lewrockwell.com/2017/03/no_author/david-rockfellers-chilling-speech-bilderberg/ (дата обращения: 12.01.2023).

Включенность КНР в борьбу за цифровой суверенитет инструментальными средствами демонстрирует острую потребность в креативности при игре на авторитет в виртуальном мире. Власти в борьбе за авторитет в информационном пространстве принимают международные стратегии сотрудничества в киберпространстве на национальном и наднациональном уровнях¹. Несмотря на то, что главным стратегическим просчетом таких стратегий остается «отсутствие ценности конкретного индивида» [2, с. 8], технологическая конкуренция между США, КНР и ЕС ускоряет цифровую трансформацию, существенно повышая показатели цифровой экономики. В ЕС крепнет понимание того, что не следует полагаться на регулирующую власть и, поскольку «судьи не выигрывают игру», для сохранения цифрового суверенитета ЕС должен стать «технологической сверхдержавой» (tech superpower) [40]. По мнению российских юристов Л. А. Новоселовой и О. С. Гриня, отечественные «проекты стратегических документов в сфере ИС (интеллектуальной собственности. — В. К., Г. А.) страдают существенными недостатками, пробелами, отсутствием продуманных решений...» [23, с. 4].

Известный культуролог Танг-Хуэй Ху (Tung-Hui Hu) полагает, что рост интереса к «цифровому суверенитету» отчасти обусловлен значимостью облачных технологий, однако основную угрозу от цифровой трансформации он видит в разрыве социальных связей [41; 42], сохранение которых невозможно без новаторских творческих решений. Доминирование США в виртуальном мире определяется не столько технологическим прогрессом, сколько способностью американских корпораций совместить цифровые технологии и интерактивное творчество для получения экономического результата.

Цифровой суверенитет США в значительной степени зависит от успешности IT-бизнеса под американской юрисдикцией, так как «инфраструктурная мощь США заключается в способности извлекать и развертывать социальные ресурсы, а также инициировать и использовать технологические инновации, которые генерируются частным капиталом, и реализуется посредством цифровых платформ» [43]. Американские производители компьютеров изначально активно эксплуатировали интерес человека к играм. Глобальный рынок видеоигр развивается за счет роста числа онлайн-геймеров, и в 2020 г. объем рынка онлайн-игр достиг 166 млрд долл. США. Ожидается, что благодаря растущему проникновению смартфонов и планшетов игровой рынок будет демонстрировать рост в прогнозируемый период 2023–2028 гг., увеличиваясь в среднем на 9% и достигнув 278 млрд долл. США к 2026 г.²

Подчиненность цифровой трансформации экономической логике и парадигме массового потребления «катализирует стирание граней между отраслями права» [27]. Гипотеза о том, что игры за суверенитет подчиняются логике интерактивного искусства, где успех определяется популярностью интерактивных произведений, а также доходами (или убытками) от реализации национальной стратегии сотрудничества в киберпространстве, находит свое подтверждение в правовом дискурсе вокруг правовой охраны компьютерных программ. Во-первых, разработка интерактивных произведений требует от законодательной власти постоянной актуализации нормативно-правовой базы в интересах авторов и IT-корпораций, так как они всегда будут стремиться под более удобную юрисдикцию, а во-вторых, система разрешения споров о правах на интерактивные произведения призвана защищать национальные интересы в цифровой сфере.

Интерактивные произведения

Интерактивные произведения (компьютерные игры) в развитых государствах регулируются как комплексные художественно-технологические решения задач по созданию мультимедийного продукта.

¹ International Strategy for Cyberspace in a Networked World [Электронный ресурс] // Prosperity, Security, and Openness. May, 2011. USA. URL: https://obamawhitehouse.archives.gov/sites/default/files/rss_viewer/international_strategy_for_cyberspace.pdf (дата обращения: 12.01.2023); International Strategy of Cooperation on Cyberspace [Электронный ресурс] // China Development Gateway (CnDG). March 08, 2017. URL: http://p.china.org.cn/2017-03/08/content_50081017.htm (дата обращения: 12.01.2023); Joint Communication to the European Parliament and the Council. The EU's Cybersecurity Strategy for the Digital Decade [Электронный ресурс] // European Commission. Brussels, 16.12.2020. URL: <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/library/eus-cybersecurity-strategy-digital-decade-0> (дата обращения: 12.01.2023).

² Global Digital Games Market: By Platform: Flash, iOS, Android, Social Network, Others; By Subscription Model: Premium, Paymium, Freemium, Others; By Device: Computers, Laptop, Smartphones, Others; Regional Analysis; Historical Market and Forecast (2018–2028); Competitive Landscape; Industry Events and Developments [Электронный ресурс] // Expert Market Research (EMR) URL: <https://www.expertmarketresearch.com/reports/digital-games-market> (дата обращения: 12.01.2023); Gaming Market — Growth, Trends, COVID-19 Impact, and Forecasts (2023–2028) [Электронный ресурс] // Mordor Intelligence. URL: <https://www.mordorintelligence.com/industry-reports/global-gaming-market> (дата обращения: 12.01.2023).

Британский профессор Таня Аплин (Tanya Aplin) определяет мультимедийный продукт, как «компьютеризованную комбинацию цифровых объектов, представляющих собой текст или графические изображения, а также последовательный поток информации из аудио- и видеозаписи, с которой пользователь может интерактивно взаимодействовать» [32]. Очевидно, что «обратное проектирование» (reverse engineering) [33] и другие приемы современного творчества расширяют границы свободного использования (fair use) объектов интеллектуальной собственности для создания в глобальном информационном пространстве передовых и конкурентоспособных мультимедийных продуктов [34]. Известный американский разработчик и дизайнер компьютерных игр Джесси Шелл (Jesse N. Schell) обоснованно полагает, что в зависимости от творческого замысла авторов интерактивное произведение может включать в себя: видеовставки, систему управления техникой, комплексную физику объектов и прочее структурное наполнение, которое зависит от жанра и бюджета проекта [52].

Американский юрист Грег Ластовка (Greg Lastowka) в своей работе «Виртуальная юстиция» (Virtual Justice) сформулировал определение мультимедийного произведения — составного результата творческого труда, которое содержит новые охраняемые авторским правом элементы, каждый из которых может быть как самостоятельным объектом права, так и выступать частью интерактивного продукта — компьютерной программы [45]. Правовая доктрина США начала XXI в. в отношении видеоигр не охраняла сам продукт, а только защищала его элементы и патентные права на оборудование, с помощью которого осуществляется воспроизведение.

Развитие американской доктрины, в частности в работах Дерек Стеттнера (Derek C. Stettner) и Молли Лоусон (Molly S. Lawson), привело к пониманию того факта, что мультимедийное произведение с аудиовизуальными элементами включает в себя изображения, видеозаписи и звуки, а также программное обеспечение, которое технически управляет аудиовизуальными элементами и позволяет пользователям при помощи интерактивности взаимодействовать с различными элементами игры [53]. Вместе с тем некоторые европейские ученые, например Ральф Эгерер (Ralph Egerer), полагают, что мультимедийное произведение представляет собой компьютерную программу, управляющую игрой, и создается она на основе аудиовизуального произведения [49]. Европейская правовая доктрина постепенно приходит к выводу о том, что видеоигры — самостоятельная форма творчества с участием искусственного интеллекта [38].

Российская правовая доктрина также склоняется к выводу о том, что видеоигры — самостоятельный вид производных, составных произведений современного искусства, коммерциализация которых основана на праве доступа к игровой инфраструктуре. В. В. Архипов, задаваясь вопросом «Киберспортивное право: миф или реальность?» [4], приходит вместе с уважаемыми соавторами к выводу, что «компьютерные игры представляют собой разновидность виртуальных миров как пространства воображения человеческого сознания, созданного с помощью технических средств» [8]. Надо полагать, что без «права доступа к информации» [14] не будет и виртуальных миров. В этом контексте логичны выводы А. Ю. Чурилова о рациональности разработки договора «доступа к инфраструктуре облачного гейминга» [30] и режима коммерческой тайны для игровых технологий [29]. Конструктивными представляются идеи Е. С. Гринь о необходимости охраны результатов творческого труда, основой которых является компьютерная программа [10], в том числе «технологий виртуальной и дополненной реальностей, ... виртуальных образов» [11]. Однако при поисках оптимальных правовых решений для защиты интерактивных творческих решений (в том числе для «аватаров в виртуальных мирах» [5]) рекомендуется учитывать, что, во-первых, все эти виртуальные (облачные) миры находятся одновременно под несколькими национальными юрисдикциями и, во-вторых, технические средства (особенно софт) постоянно модифицируются в интересах разработчиков.

Цифровой суверенитет проявляется при создании произведений искусства, востребованных на национальном рынке. Так, в частности, в Японии на фоне популярности жанра аниме (японской мультипликации) образовались две рациональные правовые позиции в отношении понятия интерактивного произведения [49]. Первая относит видеоигры к кинематографическим произведениям, включающим в себя визуальные или аудиовизуальные эффекты (анимацию), зафиксированные в программном ко-

де; вторая — к составным произведениям, включающим в себя визуальные и музыкальные произведения, зафиксированные в программном коде [49]. Представляется, что именно спрос целевой аудитории в Японии на жанр аниме во многом характеризует ее цифровой суверенитет и самобытность.

Во многих видеоиграх участвует искусственный интеллект, и на вопрос о том, насколько устоявшиеся критерии творчества «допустимо применять... к объектам, создаваемым искусственным интеллектом» [22, с. 531], безусловно, заманчиво отвечать по логике гражданского права, утверждая, что «по поводу создаваемых искусственным интеллектом объектов стороны сами могут договариваться о статусе таких объектов» [Там же, с.539]. Вместе с тем если сравнивать мультимедийный продукт с аудиовизуальным произведением, то видеоигры «отличаются своей интерактивностью — способностью функционировать при взаимодействии с пользователем» [19]. Несмотря на то, что «государственный контроль в сфере интерактивного творчества в развитых государствах, например во Франции, изначально был ориентирован на борьбу с распространением контрафактных компьютерных программ (интернет-пиратством)» [20], со временем пришло понимание того, что «в современном цифровом мире стоит не только задача охраны интеллектуальной собственности, но и продвижения новых способов ее коммерциализации» [6].

Профессор А. П. Сергеев обоснованно полагает, что «нематериальная сущность объектов интеллектуальной собственности не может не оказывать серьезного влияния на особенности правового регулирования связанных с ними общественных отношений..., [однако] некоторые нормы вещного права достаточно абстрагированы от естественной природы вещей и потому могут также *применяться* (курсив наш. — В. К., Г. А.) к нематериальным объектам» [24, с. 93]. Тот факт, что именно проблемы применения права имеют принципиальное значение, представляется одинаково справедливым и в отношении интерактивных произведений, и в отношении цифрового суверенитета.

Разрешение авторских споров

Разрешение авторских споров изначально использовалось властями США как инструмент контроля над информационным пространством. Конгресс США при разработке Закона об авторском праве 1976 г.¹ пришел к выводу, что компьютерная программа является литературным произведением, поскольку исходный код выражен словами, цифрами или другими обозначениями. Эта правовая логика нашла широкую поддержку в праве США конца XX в. [37; 47] Нет сомнения в том, что ст. 1261 ГК РФ в отношении того, что «авторские права на все виды программ для ЭВМ, включая исходный текст и объектный код, охраняются так же, как авторские права на произведения литературы»², заимствована из права США.

Вместе с тем на практике суды США расценивают видеоигры как аудиовизуальные произведения, прецедентный характер здесь носит спор *Midway Manufacturing Co. vs Artic International, Inc.* 1983 г.³ Решение по делу *Atari Games Corp. vs Oman* 1992 г.⁴ демонстрирует, что охраноспособность интерактивного произведения связана с минимальным необходимым по мнению суда уровнем оригинальности как визуальных, так и аудиальных составляющих. Российская юридическая наука столкнулась с аналогичной проблемой, которую стремится решить через образы персонажей [7]. В рамках судебного спора *Nintendo vs PC BOX* 2014 г.⁵ суд ЕС указал, что видеоигры являются по своей структуре сложными мультимедийными произведениями [56].

При разрешении споров судебные власти США широко применяют трехэтапный тест, который требует (1) создать иерархию образов для предположительно охраняемой программы, (2) отфильтровать

¹ U.S. Copyright Act of 1976, 17. U.S.C. §§ 101 et seq. [Электронный ресурс] // Глобальная база данных правовой информации об ИС WIPO LEX. URL: <https://www.wipo.int/wipolex/ru/text/430210> (дата обращения: 12.01.2023).

² Ст. 1261, гл. 70, разд. VII, ч. 4 ГК РФ «Программы для ЭВМ» [Электронный ресурс] // Кодификация.РФ. URL: <https://rulings.ru/gk-rf-chast-4/Razdel-VII/Glava-70/Statya-1261/> (дата обращения: 12.01.2023).

³ *Midway Manufacturing Co. vs Artic International, Inc.*, 704 F. 2d. 1009 [Электронный ресурс] // Justia. URL: <https://law.justia.com/cases/federal/appellate-courts/F2/704/1009/107395/> (дата обращения: 12.01.2023).

⁴ *Atari Games Corp. v. Oman*, 979 F. 2d. 242 [Электронный ресурс] // Justia. URL: <https://law.justia.com/cases/federal/appellate-courts/F2/979/242/383509/> (дата обращения: 12.01.2023).

⁵ *Nintendo Co. Ltd and Others v. PC Box Srl and 9Net Srl* [Электронный ресурс] // Info Curia Case-law. URL: <https://curia.europa.eu/juris/liste.jsf?num=C-355/12> (дата обращения: 12.01.2023).

незащищенные элементы и (3) сравнить авторские элементы охраняемой программы со второй программой, которая является основанием для заявления о нарушении прав [51]. Практически повсеместно при отграничении интерактивных произведений от технического софта на практике важную роль играет личность автора компьютерной программы [58], однако в отношении реальности нарушения интеллектуальных прав на видеоигры многие американские тесты, применяемые в судах, расцениваются юристами в ЕС как «логическое заблуждение» (logical fallacy) [48].

Учитывая, что судебная практика признает видеоигры аудиовизуальными произведениями, отдельного внимания заслуживает спор *Silberstein v. Fox Entertainment Group, Inc.*¹, который возник после того, как в 2002 г. вышел фильм “Ice Age”, где присутствует белка по имени Scrat. Нью-Йоркский художник Айви Зильберштейн (Ivy Supersonic) доказала, что представила компании Fox персонажа по имени Sqrat в 1999 г. и тогда же подала заявку на регистрацию торговой марки в Управление по патентам и товарным знакам США. Изначально было ясно, что истец сопричастен к созданию персонажа мультфильма и ответчик в какой-то степени нарушил авторские права истца, однако требования истца были связаны с притязаниями на все аудиовизуальное произведение с участием персонажа Scrat и такие притязания невозможно было признать справедливыми [50]. Все же в 2018 г. компания Disney была вынуждена прекратить использование персонажа Scrat полученного от Fox вместе с интеллектуальными правами на “Ice Age”, так как Апелляционный суд США пришел к выводу о необходимости достижения соглашения между истцом (правообладателем торговой марки Sqrat) для использования персонажа Scrat. Спор рассматривался более пятнадцати лет в различных инстанциях и решил одну принципиальную политико-правовую задачу — уравнивал интересы авторов и креативных корпораций.

Заключение

Реализация цифрового суверенитета возможна только на основе технической базы и творческого потенциала. Защита авторских прав на интерактивные произведения является частью стратегии информационной безопасности в условиях цифровой трансформации. Креативный подход к реализации цифрового суверенитета состоит в том, что на определенной стадии развития информационного потенциала цифровая инфраструктура начинает приносить доход тем государствам, которые защищают авторские права и гарантируют экономическую прибыль IT-корпорациям.

Виртуальный характер цифрового суверенитета во многом определяется природой мультимедийной коммуникации [13]. Реализация авторитета креативной части политического класса в виртуальном мире требует широкой аудитории, а значит, международная интеграция способствует росту креативной индустрии. Современные технологии, такие как большие данные и машинное обучение, контролируются корпорациями и претендуют на самостоятельный правовой статус, в противовес защита прав авторов становится основной целью реализации цифрового суверенитета государства.

При защите авторских прав на интерактивные произведения «инструментарий смежного права вряд ли пригоден для надлежащего регулирования частных отношений по использованию в обороте больших данных» [25, с. 106], а значит, для охраны результатов интеллектуального труда и защиты цифрового суверенитета все чаще будут использоваться нетрадиционные объекты интеллектуальной собственности, такие как ноу-хау, без которых сложно представить себе современное интерактивное творческое решение.

Литература

1. Агеев А. И., Аверьянов М. А., Евтушенко С. Н. [и др.] Цифровое общество: архитектура, принципы, видение // Экономические стратегии. 2017. Т. 19. № 1 (143). С. 114–125.
2. Алексеев Г. В. Расширение областей применения информационных технологий и информационная безопасность государства // Управленческое консультирование. 2017. № 5 (101). С. 8–19. DOI: 10.22394/1726-1139-2017-5-8-19

¹ Ivy Silberstein v. Fox Entertainment Group, Inc., No. 16-55318 (9th Cir. 2018) United States Court of Appeals [Электронный ресурс] // Justia. URL: <https://law.justia.com/cases/federal/appellate-courts/ca9/16-55318/16-55318-2018-04-25.html> (дата обращения: 12.01.2023).

3. Арзамаскин Н. Н., Смирнов С. В. Некоторые особенности суверенитета современного государства в информационном пространстве // Правовое государство: теория и практика. 2021. № 1 (63). С. 9–22. DOI: 10.33184/pravgos-2021.1.1
4. Архипов В. В. Киберспортивное право: миф или реальность? // Закон. 2018. № 5. С. 80–92.
5. Архипов В. В. Персонажи (аватары) в многопользовательских компьютерных играх: вопросы правовой квалификации в свете междисциплинарных исследований // Закон. 2022. № 3. С. 58–74. DOI: 10.37239/0869-4400-2022-18-3-58-74
6. Близнаец И. А. Авторское право в цифровой среде. Новые вызовы // Роль интеллектуальной собственности в прорывном научно-технологическом развитии общества. XXIII Международная конференция Роспатента. Москва, 2019. С. 35–38.
7. Близнаец И. А., Витко В. С. Персонаж как объект авторско-правовой охраны в законодательстве России. Москва, 2022.
8. Васильев А. А., Архипов В. В., Андреев Н. Ю. [и др.] Онтологический статус компьютерных игр в контексте правовых исследований // Алтайский юридический вестник. 2022. № 4 (40). С. 175–182.
9. Грибин Н. П., Кохтюлина И. Н., Седунов Д. И. [и др.] Информационный суверенитет: материалы научной дискуссии // Россия и мир: научный диалог. 2022. № 2 (4). С. 100–131. DOI: 10.53658/RW2022-2-2(4)-100-131
10. Гринь Е. С. Виртуальный образ как объект правовой охраны // Актуальные проблемы российского права. 2020. Т. 15. № 6 (115). С. 143–148. DOI: 10.17803/1994-1471.2020.115.6.143-148
11. Гринь Е. С., Богданова Е. Е., Славин О. А. [и др.] Интеллектуальные права в сфере технологий виртуальной и дополненной реальностей. Москва. 2023.
12. Кефели И. Ф., Мальмберг С. А. Информационный потенциал государства как основа информационного суверенитета // Управленческое консультирование. 2019. № 1 (121). С. 29–39. DOI: 10.22394/1726-1139-2019-1-29-39
13. Кириленко В. П., Алексеев Г. В. Международно-правовые гарантии свободы самовыражения // Управленческое консультирование. 2014. № 2 (62). С. 116–123.
14. Кириленко В. П., Алексеев Г. В. Право доступа к информации и медиабезопасность // Теоретическая и прикладная юриспруденция. 2019. № 1. С. 39–49.
15. Кириленко В. П., Алексеев Г. В. Содействие развитию науки и искусства как правовая гарантия информационной безопасности // Евразийский юридический журнал. 2020. № 4 (143). С. 71–80.
16. Кириленко В. П., Алексеев Г. В., Пацек М. Естественное право и кризис либерального правопорядка // Вестник Санкт-Петербургского университета. Право. 2019. Т. 10. № 1. С. 38–54. DOI: 10.21638/spbu14.2019.103
17. Кутюр С., Тоупин С. Что означает понятие «суверенитет» в цифровом мире? // Вестник международных организаций: образование, наука, новая экономика. 2020. Т. 15. № 4. С. 48–69. DOI: 10.17323/1996-7845-2020-04-03
18. Кучерявый М. М. Государственная политика информационного суверенитета России в условиях современного глобального мира // Управленческое консультирование. 2015. № 2 (74). С. 8–15.
19. Лебедь В. В. Мультимедийные продукты в условиях адаптации французских законов об авторском праве к информационным реалиям // Государство и право. 2014. № 5. С. 72–77.
20. Лебедь В. В. Правовой режим аудиовизуальных и музыкальных произведений во Франции // Государство и право. 2014. № 2. С. 85–91.
21. Мерзляков С. С. Российский IT-специалист: между «цифровым концлагерем» и «технологическим гуманизмом» // Вопросы инновационной экономики. 2021. Т. 11. № 4. С. 1543–1556. DOI: 10.18334/vopros.11.4.113804
22. Наумов В. Б., Тютюк Е. В. К вопросу о правовом статусе «творчества» искусственного интеллекта // Правоведение. 2018. Т. 62. № 3. С. 531–540. DOI: 10.21638/11701/spbu25.2018.307

23. Новоселова Л. А., Гринь О. С. Формирование стратегий развития интеллектуальной собственности в целях преодоления административных барьеров // Право. Журнал Высшей школы экономики. 2020. № 2. С. 4–27. DOI: 10.17323/2072-8166.2020.2.4.27
24. Сергеев А. П. Применение правил раздела II «Право собственности и другие вещные права» Гражданского кодекса РФ к отношениям интеллектуальной собственности // Закон. 2018. № 12. С. 87–95.
25. Сергеев А. П., Терещенко Т. А. Большие данные: в поисках места в системе гражданского права // Закон. 2018. № 11. С. 106–123.
26. Суходолов А. П., Рачков М. П., Бычкова А. М. Запретительная политика государства в сфере средств массовой информации: анализ законодательства и правоприменительной практики. Москва, 2018.
27. Талапина Э. В. Право и цифровизация: новые вызовы и перспективы // Журнал российского права. 2018. № 2 (254). С. 5–17. DOI: 10.12737/art_2018_2_1
28. Фомин А. А. Информационный суверенитет как фактор обеспечения национальной безопасности // Современное право. 2021. № 4. С. 27–33. DOI: 10.25799/NI.2021.59.73.004
29. Чурилов А. Ю. Правовое регулирование интеллектуальной собственности в игровой индустрии // Интеллектуальная собственность. Авторское право и смежные права. 2017. № 10. С. 59–68.
30. Чурилов А. Ю. Правовое регулирование облачного гейминга // Актуальные проблемы российского права. 2022. Т. 17. № 8 (141). С. 83–92. DOI: 10.17803/1994-1471.2022.141.8.083-092
31. Adler-Nissen R., Gammeltoft-Hansen T. Sovereignty Games. Instrumentalizing State Sovereignty in Europe and Beyond. New York : Palgrave Macmillan. DOI: 10.1057/9780230616936
32. Aplin T. Copyright Law in the Digital Society. The Challenges of Multimedia. Oxford : Bloomsbury Academic. 2011.
33. Aplin T. Reverse Engineering and Commercial Secrets // Current Legal Problems. Vol. 66. Iss. 1. 2013. P. 341–377. DOI: 10.1093/clp/cut004
34. Aplin T., Bently L. Global Mandatory Fair Use: The Nature and Scope of the Right to Quote Copyright Works. 2020.
35. Bartelson Jens. The Concept of Sovereignty Revisited // European Journal of International Law. 2006. Vol. 17. Iss. 2. P. 463–474. DOI: 10.1093/ejil/chl006
36. Bertol D., Foell D. Designing Digital Space: An Architect's Guide to Virtual Reality. Wiley. 1997.
37. Brill J. Computer Programs as Literary Works and as Modes of Operation: A Case Comment on Lotus v. Borland // Chicago-Kent Law Review. 1998. Volume 74. Iss. 1. P. 289–314.
38. Georgieva H. Video Games — Objects of Intellectual Property Law. Comparative Law Analysis // Proceedings of University of Ruse. 2016. Vol. 55.
39. Hillman J. E. The Digital Silk Road: China's Quest to Wire the World and Win the Future. 2021.
40. Hobbs C. (Ed.). Europe's Digital Sovereignty: From Rulemaker to Superpower in the Age of US-China Rivalry. European Council on Foreign Relations. 2020.
41. Hu. Tung-hui. A Prehistory of the Cloud. Cambridge, MA : The MIT Press. 2015.
42. Hu. Tung-hui. Digital Lethargy. Dispatches from an Age of Disconnection. Cambridge, MA : The MIT Press. 2022.
43. Kelton M., Sullivan M., Rogers Z. [et al.] Virtual sovereignty? Private Internet Capital, Digital Platforms and Infrastructural Power in the United States // International Affairs. 2022. Vol. 98. Iss. 6. P. 1977–1999. DOI: 10.1093/ia/iiaa226
44. Kirby J. Digital Space and Embodiment in Contemporary Cinema: Screening Composite Spaces. Taylor & Francis. 2022. DOI: 10.4324/9781003222262
45. Lastowka G. Virtual Justice: The New Laws of Online Worlds. Yale University Press. 2010.
46. Lessig L. Free Culture. New York : The Penguin Press. 2004.
47. Menell P. S. An Analysis of the Scope of Copyright Protection for Application Programs // Stanford Law Review. 1989. Vol. 45. P. 1045.
48. Moon K. Another Nail in the Coffin for non-Literal Software Copyright Infringement? // Journal of Intellectual Property Law & Practice. 2015. Vol. 10. Iss. 12. P. 921–930. DOI: 10.1093/jiplp/jpv173

49. Ramos A., López L., Rodríguez A. [et al.] The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches. Geneva. WIPO. 2013. 98 p.
50. Rothstein J. K. Unilateral Settlements and Retroactive Transfers: A Problem of Copyright Co-Ownership // University of Pennsylvania Law Review. 2009. Vol. 157. No. 3. P. 881–921.
51. Samuelson P. Functionality and Expression in Computer Programs: Refining the Tests for Software Copyright Infringement // Berkeley Technology Law Journal 2016. Vol. 31. Iss. 2. P. 1215–1300. DOI: 10.2139/ssrn.2667740
52. Schell J. N. The Art of Game Design: A Book of Lenses. CRC Press. 3rd Edition. 2019. 653 p.
53. Stettner D. C., Lawson M. S. Top Issues in 2020: Digital Technology. USA. 2020.
54. Tai K., Yuan Yi Zhu. A historical Explanation of Chinese Cybersovereignty // International Relations of the Asia-Pacific. 2022. Vol. 22. Iss. 3. P. 469–499. DOI: 10.1093/irap/lcab009
55. Walker N. Sovereignty in Transition. Hart Publishing 2003. 572 p.
56. Widła B. More than a game: Did Nintendo v. PC Box give manufacturers more control over the use of hardware? // Computer Law & Security Review. 2016. Vol. 33. DOI: 10.1016/j.clsr.2016.11.013
57. Xinbao Z. China's Strategy for International Cooperation on Cyberspace // Chinese Journal of International Law. 2017. Vol. 16. Iss. 3. P. 377–386. DOI: 10.1093/chinesejil/jmx026
58. Zhu C. W. A Regime of Droit Moral Detached from Software Copyright? — The Undeath of the 'Author' in Free and Open Source Software Licensing // International Journal of Law and Information Technology. 2014. Vol. 22. Iss. 4. P. 367–392. DOI: 10.1093/ijlit/eau004

Об авторах:

Кириленко Виктор Петрович, заведующий кафедрой международного и гуманитарного права Северо-Западного института управления РАНХиГС (Санкт-Петербург, Российская Федерация), доктор юридических наук, профессор, заслуженный юрист Российской Федерации;
e-mail: v.vvaas@yandex.ru; ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-4445-1682>

Алексеев Георгий Валерьевич, доцент кафедры правоведения Северо-Западного института управления РАНХиГС (Санкт-Петербург, Российская Федерация), кандидат юридических наук, доцент;
e-mail: Deltafox1@yandex.ru; ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-3720-0105>

Румянцев Алексей Сергеевич, магистрант Северо-Западного института управления РАНХиГС (Санкт-Петербург, Российская Федерация);
e-mail: alexey.rum133@gmail.com

References

1. Ageev A. I., Averyanov M. A., Yevtushenko S. N. [et al.] Digital Society: Architecture, Principles, Vision. *Economic Strategies* [Ekonomicheskie strategii]. 2017; 19 (1): 114–125. (In Rus.)
2. Alekseev G. V. Expansion of the Fields of Application of Information Technologies and Information Security of the State. *Administrative Consulting* [Upravlencheskoe konsul'tirovanie]. 2017; (5): 8–19. (In Rus.) DOI: 10.22394/1726-1139-2017-5-8-19
3. Arzamaskin N. N., Smirnov S. V. Some Features of the Sovereignty of the Modern State in the Information Space. *The Rule-of-Law State: Theory and Practice* [Pravovoe gosudarstvo: teoriya i praktika]. 2021; (1): 9–22. (In Rus.) DOI: 10.33184/pravgos-2021.1.1
4. Arkhipov V. V. Esports Law: Myth or Reality? *Law [Zakon]*. 2018; (5): 80–92. (In Rus.)
5. Arkhipov V. V. Characters (Avatars) in Multiplayer Computer Games: Questions of Legal Qualification in the Light of Interdisciplinary Research. *Law [Zakon]*. 2022; (3): 58–74. (In Rus.) DOI: 10.37239/0869-4400-2022-18-3-58-74
6. Bliznets I. A. Copyright in the Digital Environment. New challenges. The Role of Intellectual Property in the Breakthrough Scientific and Technological Development of Society. XXIII International Conference of Rospatent. Moscow, 2019: 35–38. (In Rus.)

7. Bliznets I. A., Vitko V. S. A Character as an Object of Copyright Protection in the Legislation of Russia. Moscow, 2022. (In Rus.)
8. Vasiliev A. A., Arkhipov V. V., Andreev N. Yu. [et al.] The Ontological Status of Computer Games in the Context of Legal Research. *Altai Law Journal* [Altaiskii yuridicheskii vestnik]. 2022; (4): 175–182. (In Rus.)
9. Gribin N. P., Kohtyulina I. N., Sedunov D. I. [et al.] Information Sovereignty: Materials of Scientific Discussion. *Russia and the World: Scientific Dialogue* [Rossiya i mir: nauchnyi dialog]. 2022; (2): 100–131. (In Rus.) DOI: 10.53658/RW2022-2-2(4)-100-131
10. Grin E. S. Virtual Image as an Object of Legal Protection. *Actual Problems of Russian Law* [Aktual'nye problemy rossiiskogo prava]. 2020; 15 (6): 143–148. (In Rus.) DOI: 10.17803/1994-1471.2020.115.6.143-148
11. Grin E. S., Bogdanova E. E., Slavin O. A. [et al.] Intellectual Rights in the Field of Virtual and Augmented Reality Technologies. Moscow. 2023. (In Rus.)
12. Kefeli I. F., Malmberg S. A. The Information Potential of the State as the Basis of Information Sovereignty. *Administrative Consulting* [Upravlencheskoe konsul'tirovanie]. 2019; (1): 29–39. (In Rus.) DOI: 10.22394/1726-1139-2019-1-29-39
13. Kirilenko V. P., Alekseev G. V. International Legal Guarantees of Freedom of Expression. *Administrative Consulting* [Upravlencheskoe konsul'tirovanie]. 2014; (2): 116–123. (In Rus.)
14. Kirilenko V. P., Alekseev G. V. Right of Access to Information and Media Security. *Theoretical and Applied Law* [Teoreticheskaya i prikladnaya yurisprudentsiya]. 2019; (1): 39–49. (In Rus.)
15. Kirilenko V. P., Alekseev G. V. Promoting the Development of Science and Art as a Legal Guarantee of Information Security. *Eurasian Law Journal* [Evraziiskii yuridicheskii zhurnal]. 2020; (4): 71–80. (In Rus.)
16. Kirilenko V. P., Alekseev G. V., Patsek M. Natural Law and the Crisis of Liberal Law and Order. *Vestnik of Saint Petersburg University. Law* [Vestnik Sankt-Peterburgskogo universiteta. Pravo]. 2019; 10 (1): 38–54. (In Rus.) DOI: 10.21638/spbu14.2019.103
17. Couture S., Toupin S. What Does the Notion of “Sovereignty” Mean When Referring to the Digital? *International Organisations Research Journal* [Vestnik mezhdunarodnykh organizatsii: obrazovanie, nauka, novaya ekonomika]. 2020; 15 (4): 48–69. (In Rus.) DOI: 10.17323/1996-7845-2020-04-03
18. Kucheryavy M. M. State Policy of Information Sovereignty of Russia in the Conditions of the Modern Global World. *Administrative Consulting* [Upravlencheskoe konsul'tirovanie]. 2015; (2): 8–15. (In Rus.)
19. Lebed V. V. Multimedia Products in the Conditions of Adaptation of French Copyright Laws to Information Realities. *State and Law* [Gosudarstvo i pravo]. 2014; (5): 72–77. (In Rus.)
20. Lebed V. V. The Legal Regime of Audiovisual and Musical Works in France. *State and Law* [Gosudarstvo i pravo]. 2014; (2): 85–91. (In Rus.)
21. Merzlyakov S. S. Russian IT Specialist: Between the “Digital Concentration Camp” and “Technological Humanism”. *Russian Journal of Innovation Economics* [Voprosy innovatsionnoi ekonomiki]. 2021; 11 (4): 1543–1556. (In Rus.) DOI: 10.18334/vinec.11.4.113804.
22. Naumov V. B., Tytyuk E. V. On the Legal Status of the “Creativity” of Artificial Intelligence. *Pravovedenie* [Pravovedenie]. 2018; 62 (3): 531–540. (In Rus.) DOI: 10.21638/11701/spbu25.2018.307
23. Novoselova L. A., Grin O. S. Formation of Strategies for the Development of Intellectual Property in Order to Overcome Administrative Barriers. *Law. Journal of the Higher School of Economics* [Pravo. Zhurnal Vysshei shkoly ekonomiki]. 2020; (2): 4–27. (In Rus.) DOI: 10.17323/2072-8166.2020.2.4.27
24. Sergeev A. P. Application of the Rules of Section II “Property Rights and Other Property Rights” of the Civil Code of the Russian Federation to Intellectual Property Relations. *Law [Zakon]*. 2018; (12): 87–95. (In Rus.)
25. Sergeev A. P., Tereshchenko T. A. Big Data: In Search of a Place in the System of Civil Law. *Law [Zakon]*. 2018; (11): 106–123. (In Rus.)
26. Sukhodolov A. P., Rachkov M. P., Bychkova A. M. Prohibitive State Policy in the Field of Mass Media: Analysis of Legislation and Law Enforcement Practice. Moscow. 2018. (In Rus.)
27. Talapina E. V. Law and Digitalization: New Challenges and Prospects. *Journal of Russian Law* [Zhurnal rossiiskogo prava]. 2018; (2): 5–17. (In Rus.) DOI: 10.12737/art_2018_2_1

28. Fomin A. A. Information Sovereignty as a Factor of Ensuring National Security. *Modern Law* [Sovremennoe pravo]. 2021; (4): 27–33. (In Rus.) DOI: 10.25799/NI.2021.59.73.004
29. Churilov A. Yu. Legal Regulation of Intellectual Property in the Gaming Industry. *Intellectual Property. Copyright and related rights* [Intellektual'naya sobstvennost'. Avtorskoe pravo i smezhnye prava]. 2017; (10): 59–68. (In Rus.)
30. Churilov A. Yu. Legal Regulation of Cloud Gaming. *Actual Problems of Russian Law* [Aktual'nye problemy rossiiskogo prava]. 2022; 17 (8): 83–92. (In Rus.) DOI: 10.17803/1994-1471.2022.141.8.083-092
31. Adler-Nissen R., Gammeltoft-Hansen T. Sovereignty Games. Instrumentalizing State Sovereignty in Europe and Beyond. New York : Palgrave Macmillan. DOI: 10.1057/9780230616936
32. Aplin T. Copyright Law in the Digital Society. The Challenges of Multimedia. Oxford : Bloomsbury Academic. 2011.
33. Aplin T. Reverse Engineering and Commercial Secrets. *Current Legal Problems*. 2013; 66 (1): 341–377. DOI: 10.1093/clp/cut004
34. Aplin T., Bently L. Global Mandatory Fair Use: The Nature and Scope of the Right to Quote Copyright Works. 2020.
35. Bartelson Jens. The Concept of Sovereignty Revisited. *European Journal of International Law*. 2006; 17 (2): 463–474. DOI: 10.1093/ejil/chl006
36. Bertol D., Foell D. Designing Digital Space: An Architect's Guide to Virtual Reality. Wiley. 1997.
37. Brill J. Computer Programs as Literary Works and as Modes of Operation: A Case Comment on Lotus v. Borland. *Chicago-Kent Law Review*. 1998; 74 (1): 289–314.
38. Georgieva H. Video Games — Objects of Intellectual Property Law. Comparative Law Analysis. *Proceedings of University of Ruse*. 2016; 55.
39. Hillman J. E. The Digital Silk Road: China's Quest to Wire the World and Win the Future. 2021.
40. Hobbs C. (Ed.). Europe's Digital Sovereignty: From Rulemaker to Superpower in the Age of US-China Rivalry. European Council on Foreign Relations. 2020.
41. Hu. Tung-hui. A Prehistory of the Cloud. Cambridge, MA : The MIT Press. 2015.
42. Hu. Tung-hui. Digital Lethargy. Dispatches from an Age of Disconnection. Cambridge, MA: The MIT Press. 2022.
43. Kelton M., Sullivan M., Rogers Z. [et al.] Virtual Sovereignty? Private Internet Capital, Digital Platforms and Infrastructural Power in the United States. *International Affairs*. 2022; 98 (6): 1977–1999. DOI: 10.1093/ia/iia226
44. Kirby J. Digital Space and Embodiment in Contemporary Cinema: Screening Composite Spaces. Taylor & Francis. 2022. DOI: 10.4324/9781003222262
45. Lastowka G. Virtual Justice: The New Laws of Online Worlds. Yale University Press. 2010.
46. Lessig L. Free Culture. The Penguin Press. New York. 2004.
47. Menell P. S. An Analysis of the Scope of Copyright Protection for Application Programs. *Stanford Law Review*. 1989; 45: 1045.
48. Moon K. Another Nail in the Coffin for non-Literal Software Copyright Infringement? *Journal of Intellectual Property Law & Practice*. 2015; 10 (12): 921–930. DOI: 10.1093/jiplp/jpv173
49. Ramos A., López L., Rodríguez A. [et al.] The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches. Geneva. WIPO. 2013. 98 p.
50. Rothstein J. K. Unilateral Settlements and Retroactive Transfers: A Problem of Copyright Co-Ownership. *University of Pennsylvania Law Review*. 2009; 157 (3): 881–921.
51. Samuelson P. Functionality and Expression in Computer Programs: Refining the Tests for Software Copyright Infringement. *Berkeley Technology Law Journal*. 2016; 31 (2): 1215–1300. DOI: 10.2139/ssrn.2667740
52. Schell J. N. The Art of Game Design: A Book of Lenses. CRC Press. 3rd Edition. 2019. 653 p.
53. Stettner D. C., Lawson M. S. Top Issues in 2020: Digital Technology. USA. 2020.
54. Tai K., Yuan Yi Zhu. A Historical Explanation of Chinese Cybersovereignty. *International Relations of the Asia-Pacific*. 2022; 22 (3): 469–499. DOI: 10.1093/irap/lcab009

55. Walker N. Sovereignty in Transition. Hart Publishing 2003. 572 p.
56. Widła B. More than a Game: Did Nintendo v. PC Box Give Manufacturers More Control over the Use of Hardware? *Computer Law & Security Review*. 2016; 33. DOI: 10.1016/j.clsr.2016.11.013
57. Xinbao Z. China's Strategy for International Cooperation on Cyberspace. *Chinese Journal of International Law*. 2017; 16 (3): 377–386. DOI: 10.1093/chinesejil/jmx026
58. Zhu C. W. A Regime of Droit Moral Detached from Software Copyright? – the undeath of the 'author' in free and open source software licensing. *International Journal of Law and Information Technology*. 2014; 22 (4): 367–392. DOI: 10.1093/ijlit/eau004

About the authors:

Viktor P. Kirilenko, Head of the Chair of International and Humanitarian Law of North-West Institute of Management of RANEPa (Saint Petersburg, Russian Federation), Doctor of Science (Jurisprudence), Professor, Honored Lawyer of Russian Federation;
e-mail: v.vvaas@yandex.ru; ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-4445-1682>

Georgy V. Alekseev, Associate Professor of the Chair of Law of North-West Institute of Management of RANEPa (Saint Petersburg, Russian Federation), PhD in Jurisprudence, Associate Professor;
e-mail: Deltafox1@yandex.ru; ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-3720-0105>

Alexey S. Rumyantsev, Master Program Student of North-West institute of Management of RANEPa (Saint Petersburg, Russian Federation);
e-mail: alexey.rum133@gmail.com