Эта часть работы выложена в ознакомительных целях. Если вы хотите получить работу полностью, то приобретите ее воспользовавшись формой заказа на странице с готовой работой:
https://stuservis.ru/statya/351876

Тип работы: Статья

Предмет: Право (другое)

-

Виртуальная реальность является одной из технологий, которая в скором времени изменит наш мир. Прорывные технологии, такие как искусственный интеллект или интернет вещей, привлекают больше внимания общества и государства[6].
Видеостриминг - прямая трансляция различных событий через Интернет - набирает популярность в индустрии видеоигр. Стриминг игр может принимать две формы: непосредственное распространение игрового процесса в реальном времени или загрузка предварительно записанных роликов на сервис потокового видео (например, YouTube или Twitch). Трансляции игрового процесса на экране обычно включают аудиовизуальные элементы игры, кадры с веб-камеры игрока и чат для взаимодействия зрителей с игроком (необязательный элемент трансляции). В эту категорию также могут быть включены видеоролики с обзорами игр [8, с.102].
Определение правового режима компьютерных игр сопряжено с научными и практическими трудностями. В настоящее время в России существуют три основные точки зрения на правовой режим компьютерных игр.
К компьютерным играм относятся следующие:
-компьютерные программы
-сложные мультимедийные продукты (составные объекты): составные объекты, как и компьютерные программы или базы данных, в некоторых случаях могут не включать объект охраны.

1. Гражданский кодекс Российской Федерации (часть четвертая) от 18.12.2006 № 230-ФЗ (ред. от 05.12.2022) // Собрание законодательства РФ. – 2006. - № 52 (1 ч.). - Ст. 5496.
2. Архипов В.В. Киберспортивное право: миф или реальность? // Закон. 2018. № 5. С. 80 - 92.
3. Дремлюга Р.И. Виртуальная реальность: общие проблемы правового регулирования // Актуальные проблемы российского права. 2020. № 9. С. 39 - 49.
4. Кузнецов А. Что такое стриминг и как на этом зарабатывают? / А. Кузнецов // RusBase. 2018. 26 декабря.
5. Рахматулина Р.Ш. Технология deepfake в праве интеллектуальной собственности // Юрист. 2022. № 2. С. 52 - 55.
6. Рынок виртуальной и дополненной реальности: перспективы для стартапов с точки зрения инвестора // Фонд развития интернет-инициатив. URL: https://habr.com/ru/company/friifond/blog/322230/ (дата обращения: 27.04.2023).
7. Ситдикова Р.И., Васильев Э.Э. Потоковая видеозапись (стриминг) как объект интеллектуальной собственности // Юрист. 2021. № 9. С. 59 - 64.
8. Чурилов А.Ю. Правовое регулирование интеллектуальной собственности и новых технологий: вызовы XXI века: монография. М.: Юстицинформ, 2020. 224 с.
9. Чурилов А.Ю. Некоторые вопросы правового режима и охраны трансляций компьютерных игр // Сибирское юридическое обозрение. 2020. Т. 17, № 1. С. 43–50
10. Чурилов А. Ю. К вопросу о правовом режиме модификации компьютерной игры // Хозяйство и право. 2017. № 6 (485). С. 6976.

Эта часть работы выложена в ознакомительных целях. Если вы хотите получить работу полностью, то приобретите ее воспользовавшись формой заказа на странице с готовой работой:
https://stuservis.ru/statya/351876