

ПРАВОВАЯ ПРИРОДА КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР КАК КОМПЛЕКСНЫХ ОБЪЕКТОВ ПРАВА ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ СОБСТВЕННОСТИ: СРАВНИТЕЛЬНО-ПРАВОВОЙ АНАЛИЗ

THE LEGAL NATURE OF COMPUTER GAMES AS COMPLEX OBJECTS OF INTELLECTUAL PROPERTY LAW: COMPARATIVE LEGAL ANALYSIS

Ани Григоровна ДЖРАГАЦПАНЯН

Российско-Армянский университет, Ереван, Республика Армения,
jraghatspanyan.ani@mail.ru,
ORCID: 0009-0004-8769-9287

Информация об авторе

А.Г. Джрагацпанян — студентка факультета юриспруденции Российско-Армянского университета

Аннотация. Произшедший в последние десятилетия рост популярности компьютерных цифровых и информационно-телекоммуникационных технологий порождает множество неопределенностей и правовых проблем в области защиты и охраны интеллектуальных прав на такой феномен художественной культуры, как компьютерные игры. Компьютерные игры являются уникальным видом творческой интеллектуальной продукции, и неполноценное правовое регулирование создает неблагоприятные условия для дальнейшего развития игровой индустрии, в частности, затрудняя последующий процесс защиты прав. В статье рассмотрена важность защиты интеллектуальной собственности в индустрии компьютерных игр, освещены правовые проблемы регламентации компьютерных игр как сложных комплексных объектов права интеллектуальной собственности, рассмотрены проблемы регулирования авторских прав на компьютерные игры с точки зрения армянской и зарубежной системы законодательства. Раскрыта правовая природа компьютерных игр, рассмотрены отличия исследуемых объектов от иных результатов интеллектуальной деятельности, подчеркнута возможность незаконного копирования игр и предложены способы противостояния им.

Кроме того, проанализированы уникальные аспекты защиты и охраны интеллектуальных прав на объекты, включенные в состав компьютерной игры, такие как

- игровые сценарии, персонажи, музыкальная составляющая. Акцент сделан на коммерческую ценность товарных знаков в индустрии компьютерных игр. Рассмотрены современные вызовы, с которыми сталкиваются разработчики и пользователи компьютерных игр и решение по которым требуют более эффективного сотрудничества между правообладателями, разработчиками и правоохранительными органами. Дополнительно проанализированы перспективы развития игровой индустрии в контексте защиты интеллектуальной собственности в эпоху цифровых технологий и онлайн-развлечений.

- **Ключевые слова:** компьютерные игры, программы для ЭВМ, мультимедийный продукт, сложные объекты интеллектуальной собственности, авторско-правовая защита

- **Для цитирования:** Джрагацпанян А.Г. Правовая природа компьютерных игр как комплексных объектов права интеллектуальной собственности: сравнительно-правовой анализ // Труды по интеллектуальной собственности (Works on Intellectual Property). 2024. Т. 50, № 3. С. 99–106; DOI: 10.17323/fis.2024.22304

• Ani Gh. JRAGHATSPANYAN

Russian-Armenian University, Yerevan, Republic of Armenia,
jraghatspanyan.ani@mail.ru,
• ORCID: 0009-0004-8769-9287

Information about the author

• A.Gh. Jragatspanyan — student of the Faculty of Law of the Russian-Armenian University

- **Abstract.** The growth in popularity of computer digital and information-telecommunication technologies in recent

вателей видеоигр, растет необходимость защиты прав разработчиков. Компьютерные игры длительное время не были популярны, и, когда в 1970-1980-х гг. появились игровые консоли, домашние компьютеры, они постепенно стали частью поп-культуры. Из современных популярных игр, известных всем нам, можно выделить “Dota 2”, “Counter-Strike: Global”, “Grand Theft Auto V”, “Detroit: Become Human” и многие другие.

Так что представляют собой компьютерные игры? Компьютерная игра — это вид программного обеспечения, построенный с использованием мультимедийных возможностей компьютера. Компьютерные игры и видеоигры часто отождествляют, считая, что они имеют одну и ту же правовую природу. Но в научной литературе существуют различные мнения по поводу данного феномена технологического развития. За рубежом часто используется термин «видеоигра» (videogames), а понятие «компьютерная игра» используется строго для игр, которые существуют на компьютерных устройствах. Ни в России, ни в Армении понятие «компьютерная игра» не получило легального определения, поэтому возникает необходимость исследования судебной практики. Рассматривая определение Судебной коллегии Верховного суда РФ от 11 июня 2019 г. №25-КГ19-3, констатируем, что Астраханский областной апелляционный суд использует термин «компьютерные игры» [1].

В зарубежной судебной практике наблюдается тенденция употребления термина «видеоигра». Так, в деле *Alexander v. Take-Two Interactive Software, Inc.* о нарушении исключительных прав на созданные татуировки в играх «WWE» окружной апелляционный суд США использует термин «видеоигра» [2]. Рассматривая научные статьи и судебные дела, которые касаются игровой индустрии, можно констатировать, что отсутствует единый юридически закрепленный термин. Между тем «видеоигра» — понятие более широкое, охватывающее также игры, которые запускаются на консолях, на мобильных телефонах и планшетах, в то время как понятие «компьютерная игра» относится только к играм на компьютерных устройствах.

ПОНЯТИЕ И ХАРАКТЕРНЫЕ ОСОБЕННОСТИ СЛОЖНЫХ ОБЪЕКТОВ ПРАВ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ СОБСТВЕННОСТИ

Понятие «сложный объект» в законодательстве Республики Армения (далее также — РА) отсутствует, что заметно усложняет ряд аспектов, связанных с дальнейшей защитой и регулированием таких объектов. Согласно ст. 1240 Гражданского кодекса Российской Федерации (далее также — ГК РФ), законодатель в основном закрепляет исчерпывающий

перечень результатов интеллектуальной деятельности и также перечисляет основные права автора, организовавшего создание сложного объекта, не определяя отличительные признаки сложных объектов для дальнейшей правильной дефиниции.

Специалисты перечисляют разные признаки сложных объектов. Например, российский ученый В.С. Толстой к признакам сложных объектов относит комплексный субъектный состав и многоуровневость [3]. Внимания также заслуживает трактовка российского цивилиста Т.В. Шатковской, согласно которой права лица, организовавшего создание сложного объекта, распространяются на весь объект, что отличает его от авторов производных и составных произведений [4].

Правовой анализ указанных признаков позволяет сформулировать авторское определение сложного объекта. Так, сложный объект — это комплексный результат интеллектуального творчества, который объединяет в себе различные самостоятельные элементы художественной деятельности, имеет единый и целостный характер и сложный субъектный состав.

Специфика сложных объектов хорошо объясняет суть компьютерных игр. Последние включают в себя множество результатов интеллектуальной деятельности, преимущественное место среди которых занимают цифровые коды, также охраняемые авторским правом. Компьютерная игра включает в себя также картину с музыкальным сопровождением, то есть аудиовизуальное произведение, и персонажи, которые индивидуальны в каждой игре.

Так чем же отличаются компьютерные игры от иных объектов интеллектуальной собственности? При рассмотрении компьютерных игр как аудиовизуальных произведений исключается программное обеспечение, один из фундаментальных элементов компьютерной игры как сложного объекта. В соответствии с п. 1 ст. 1263 ГК РФ аудиовизуальные произведения это связанные между собой изображения (с сопровождением или без сопровождения звука), которые предназначены для зрительного и слухового (в случае сопровождения звуком) восприятия с помощью соответствующих технических устройств.

Аналогичное определение содержится в законодательстве РА (п. 1 ст. 34 Закона Республики Армения «Об авторском праве и смежных правах» от 15 июня 2006 г., далее — Закон РА об авторском праве). Отмечу, что в случае с аудиовизуальными произведениями пользователь в основном является пассивным слушателем или зрителем, в то время как контент компьютерных игр не может проигрываться без активного участия пользователя, его взаимодействия с персонажем. Проведенный анализ позволяет прийти к выводу, что аудиовизуальные произведения и компьютерные

игры основаны на компьютерной программе, но способы взаимодействия с ними различны, что не позволяет отождествлять данные результаты творчества.

Другой подход состоит в регулировании компьютерных игр как программ для электронно-вычислительных машин (далее — ЭВМ), поскольку присутствует исходный код, который выполняет те или иные команды и вызывает отображение аудио. В целом, если сделать сравнительный анализ между законодательствами РА и РФ, то главным различием является то, что в законодательстве РФ понятие «программа для ЭВМ» трактуется и раскрывается лучше, чем в законодательстве РА. Регистрация программы для ЭВМ не является обязательным условием для авторско-правовой охраны, так как авторские права возникают в момент создания программы. Но для уклонений от дальнейших проблем и более эффективной защиты созданного программного обеспечения в будущем рекомендуется пройти процесс регистрации. В законодательстве РФ закреплены способы регистрации и правила оформления заявок на регистрацию программ для ЭВМ.

Однако вернемся к вопросу о правовом регулировании компьютерных игр. С точки зрения автора этой статьи, не совсем корректно рассматривать компьютерные игры как программы для ЭВМ. Проблема состоит в том, что программа для ЭВМ является всего лишь одним из фундаментальных компонентов компьютерной игры, на основе которого создается данный комплексный объект.

В директиве № 2001/29/ЕС Европейского парламента и Совета Европейского союза «О гармонизации некоторых аспектов авторских и смежных прав в информационном обществе» от 22 мая 2001 г. указано, что компьютерные игры являются самостоятельным сложным объектом, отдельные элементы которого заслуживают правовой защиты [5]. Такого мнения придерживается и специалист в области цифрового права А.И. Савельев [6].

Автору данное правовое регулирование представляется обоснованным, однако с определенными исключениями. Так, простые компьютерные игры (головоломки, аркадные игры) трудно назвать сложными объектами. Последние будут рассматриваться как программы для ЭВМ. Что касается компьютерных игр, в которых присутствуют сложная графика, игровой сюжет, разнообразие персонажей, то, по мнению автора, они могут выступать как самостоятельные сложные объекты интеллектуальной собственности.

Представляется необходимым также обратиться к правовому анализу таких объектов интеллектуального труда, как мультимедийные продукты. В этом смысле есть некая специфика, так как гражданское

законодательство РФ, упоминая мультимедийный продукт среди сложных объектов интеллектуальной деятельности в п. 1 ст. 1243 ГК РФ, не раскрывает понятие последнего, а законодательство РА и вовсе не содержит понятия данного результата творческой деятельности. В зарубежной юридической литературе мультимедийный продукт определяется как особый вид компьютерной технологии, который объединяет в себе как традиционную статическую визуальную информацию (текст, графику), так и динамическую — речь, музыку, видеофрагменты, анимацию и т.д. [7].

Российский специалист в области интеллектуальной собственности Е.С. Котенко (Гринь) в своей монографии «Авторские права на мультимедийный продукт» подчеркивает интерактивный признак мультимедийных продуктов и делает вывод, что пользователи могут взаимодействовать с информацией, хранящейся в мультимедийном продукте, и получать ее в модифицированном виде [8]. Анализируя все перечисленное выше и учитывая схожесть понятий в контексте медиаконтента и интерактивности, можно четко сформулировать условия отождествления компьютерных игр и мультимедийных продуктов в случае отсутствия правового регулирования.

ЗАЩИТА АВТОРСКИХ ПРАВ НА КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

Авторское право можно назвать лучшим способом защиты компьютерных игр. Авторские права распространяются на сюжет, персонажи, воображаемую среду и географические места, музыку, искусство, графику и даже исходный код самого программного обеспечения.

Фундаментом компьютерных игр является программный код. Программист же в этом случае обладает личными неимущественными правами, которые нельзя передать другому лицу. В армянской судебной практике хорошим примером нарушения прав на программный код может служить дело ЗАО «Энерджайз глобал сервисиз» против ЗАО «Хайджрмукоюхи», где истец потребовал запретить использование и распространение программы для ЭВМ, являющейся объектом интеллектуальной собственности, другим лицам без разрешения правообладателя [9].

Несмотря на распространение компьютерных игр, их элементы, а именно персонажи, недостаточно исследованы юридической наукой. Анализ судебной практики позволяет сделать вывод, что в спорах о нарушении прав на персонажа истец при обращении в суд за восстановлением нарушенного авторского права должен обосновать, что данный персонаж существует как самостоятельный объект [10]. Незакон-

ное использование персонажа произведения является нарушением исключительного права на само произведение [11].

Музыкальные произведения являются неотъемлемой частью компьютерных игр. Написанная композитором мелодия для одной игры не может быть использована в следующих ее частях или в другой игре без нового договора о передаче прав или лицензии. Следует также заметить, что мелодия произведения и его текст могут являться самостоятельными объектами авторского права [12].

Ключевым фактором для создания игры является также сюжет. Сюжет определяет атмосферу игры, характеры персонажей, основные события и мир, в котором происходят действия. Игровой сценарист в этом случае наделяется авторским правом на сюжет и внутриигровой текст, который приравнивается к литературному произведению. Из популярных сюжетных игр последних десятилетий можно выделить *“The Last of Us, God of War”*, *“Cyberpunk 2077”*, *“Uncharted”* и многие другие.

Разработчик-организатор считается правообладателем всех элементов игры, которые были созданы по его заказу. В процесс создания одной компьютерной игры вносит творческий вклад большой круг лиц, к которым в первую очередь относятся сценаристы, программисты, актеры, гейм-дизайнеры, художники, продюсеры. Соавторство в компьютерных играх является сложным правовым вопросом, регулирование которого по сей день осложнено правовыми проблемами. Примером соавторства может служить игра *“The Legend of Zelda: Breath of the Wild”*, где авторство разделено между продюсером, дизайнером и композитором [13].

В игровой индустрии мы часто сталкиваемся с незаконным копированием игр (пиратством) и созданием игр-клонов. В США ситуация немного легче, так как в 1998 г. при содействии Конгресса США был принят Закон об авторском праве в цифровую эпоху (*Digital Millennium Copyright Act of 1998, DMCA*), который ужесточает ответственность за нарушение прав авторов в сети Интернет [14]. В Бюро авторского права США может обратиться любое лицо, считающее, что его авторские права были нарушены. Как уже упоминалось, в Армении и в России компьютерные игры регулируются как программы для ЭВМ, и в случае нарушения авторских прав в России будет применяться ст. 1252 ГК РФ о нарушении исключительных прав [15], а в Армении права на компьютерные игры регулируются, в частности, ст. 35 и 36 Закона РА об авторском праве. Так, в ст. 35 Закона РА об авторском праве раскрывается понятие компьютерной программы и перечислены исключительные права автора на

способы использования компьютерной программы. Особый интерес представляют регулирования, содержащиеся в ст. 36 Закона РА об авторском праве, в котором затрагивается вопрос декомпиляции компьютерных программ.

Под декомпиляцией следует понимать действия, направленные на преобразование машинного кода в исходный код. Разрешается без согласия автора декомпилировать компьютерные программы, когда данный процесс необходим для получения информации, для дальнейшего взаимодействия [16]. Декомпиляция рассматривается как законный способ модификации игр. Правовед в области интеллектуальной собственности И.Н. Меркуленко называет два способа приобретения игры. В первом случае разработчик модификации приобрел игру законно. Во втором случае, если разработчик нелегально получил игру и разработал модификацию (прописывал новые коды к существующим, менял модели, игровую карту и другие детали с помощью специальной программы), то он не имеет права на авторство, более того, он может подвергнуться административной и уголовной ответственности [17].

В сравнении с Арменией в Германии предусмотрены более строгие ограничения на декомпиляцию. В ст. 69f Закона Республики Германия «Об авторском праве и смежных правах» от 3 января 2018 г. установлено, что исключительные права на полученный в результате декомпиляции код принадлежит автору исходного кода [18]. Данная правовая норма гарантирует сохранение авторских прав и закрепляет оригинальность созданных произведений.

ТОВАРНЫЕ ЗНАКИ В ИНДУСТРИИ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

Права авторов видеоигр не всегда полностью защищаются авторским правом, поэтому обратимся также к вопросам охраны товарных знаков на компьютерные игры.

Зарегистрировать как товарный знак можно:

- во-первых, наименования (например, игры *“Minecraft”*, *“The last of us”*);
- во-вторых, персонажи игр (например, *“Atomic Heart”*);
- в-третьих, символы или объекты, которые связаны с игрой (например, *“Sims”*).

Товарные знаки используются для индивидуализации объектов игр и позволяют отличать данные продукты от продуктов другой компании. Компания может нарушить исключительное право на товарный знак в случае использования зарегистрированного или используемого товарного знака другой компании

[19]. Так, в деле № А40-64050/2019 от 10 февраля 2020 г. истец обратился за взысканием компенсации в связи с использованием его товарных знаков, в том числе общеизвестного, в связи с демонстрацией товара — водки “Stolichnaya” — в художественном фильме. Суд по интеллектуальным правам Москвы согласился с выводом нижестоящих судов о том, что само по себе упоминание товарного знака в произведении не является использованием товарного знака [20].

Также важно отметить, что охрана товарного знака действует только в той юрисдикции, где он зарегистрирован, поэтому компании часто регистрируют свой товарный знак в нескольких странах. В процессе этого крупные компании часто сталкиваются с патентными троллями. Патентными троллями принято называть мелкие компании и частных лиц, которые получают в собственность множество патентов, но вместо разработки товаров и услуг стараются продать их заинтересованным корпорациям по высокой цене, то есть занимаются своего рода вымогательством, не выходя при этом за рамки закона. В октябре 2020 г. компания *Microsoft* обратилась в российский Суд по интеллектуальным правам с требованием прекращения правовой охраны товарного знака “*Minecraft*”, который был зарегистрирован ООО «Сити» в 2014 г. Проблема заключалась в том, что *Microsoft* является обладателем исключительного права на игру “*Minecraft*” с 2014 г. Чтобы не стать жертвой патентных троллей, надо вовремя зарегистрировать товарный знак.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Научно-технический прогресс породил много неопределенностей в сфере регулирования компьютерных игр. В статье продемонстрировано, что компьютерные игры являются красочным примером сложных объектов интеллектуальной собственности, которые объединяют в себе различные самостоятельные элементы, имеющие сложный субъектный состав и единый характер. Используя метод сравнительно-правового анализа и сравнивая компьютерные игры с другими объектами права интеллектуальной собственности, автор этой статьи сделала вывод, что именно регулирование компьютерных игр как одних из самых распространенных видов мультимедийных продуктов является наиболее корректным и правомерным решением.

В контексте авторско-правовой защиты было рассмотрено понятие «декомпиляция компьютерных программ», что позволило сделать вывод: декомпиляция компьютерной игры упрощает дальнейшую ее модификацию, а это, в свою очередь, нарушает права правообладателя компьютерной программы.

В сфере товарных знаков выявлена основная проблема в виде наличия патентных троллей, решение проблемы видится в предварительной регистрации товарных знаков.

СПИСОК ИСТОЧНИКОВ

1. Определение Судебной коллегии по гражданским делам Верховного Суда РФ от 11 июня 2019 г. № 25-КГ19-3. [Электронный ресурс]. — URL: https://vsrf.ru/lk/practice/stor_pdf/1778022 (дата обращения: 25.03.2024).
2. Case 18-cv-966-SMY, *Alexander v. Take-Two Interactive Software, Inc.*, United States District Court for the Southern District of Illinois (26 Sep., 2020).
3. Толстой В.С. Гражданское информационное право: 1-е изд. М.: Академия повышения квалификации и профессиональной переподготовки работников образования, 2009. 296 с.
4. Шатковская Т.В. Сложный объект интеллектуальных прав: проблемы определения и правовой охраны // Право и государство: Теория и практика. 2022. № 4. С. 99–101.
5. Директива Европейского парламента и Совета ЕС № 2001/29/ЕС от 22 мая 2001 г. о гармонизации отдельных аспектов авторского права и смежных прав в информационном обществе. 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. [Электронный ресурс]. — URL: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=celex%3A32001L0029> (дата обращения: 05.04.2024).
6. Савельев А.И. Электронная коммерция в России и за рубежом: Правовое регулирование: 1 изд. М.: Статут, 2014. 543 с.
7. Aplin T. *Copyright Law in the Digital Society: The Challenges of Multimedia*. Oxford: Hart Publishing, 2005. 320 p.
8. Котенко Е.С. Авторские права на мультимедийный продукт. М.: Проспект, 2014. 128 с.
9. Решение Апелляционного гражданского суда РА от 11 окт. 2019 г. по гражданскому делу номер /3763/02/17 по иску ЗАО «Энерджайз глобал сервисиз» против ЗАО «Хайджрмуко-юхи». [Электронный ресурс]. — URL: https://datalex.am:443/?app=AppCaseSearch&case_id=14355223812361107 (дата обращения: 10.03.2024).
10. Макаров С.С., Пронин А.А. Видеоигра как объект авторского права // Известия высших учебных заведений. Уральский регион. 2023. № 4. С. 19–24.

11. Обзор судебной практики по делам, связанным с разрешением споров о защите интеллектуальных прав (утв. Президиумом Верховного Суда РФ 23.09.2015). [Электронный ресурс] // «КонсультантПлюс».
12. Шмелева Ю.В., Толстова О.С. Защита интеллектуальных прав разработчиков видеоигр // Оригинальные исследования. 2021. № 1. С. 15–19.
13. The Legend of Zelda // Nintendo.com. [Сайт]. — URL: <https://zelda.nintendo.com/breath-of-the-wild/> (дата обращения: 01.04.2024).
14. Закон об авторском праве в цифровую эпоху США 1998 г. Digital Millennium Copyright Act of 1998. [Электронный ресурс]. — URL: <https://www.copyright.gov/legislation/pl105-304.pdf> (дата обращения: 04.04.2024).
15. Гражданский кодекс Российской Федерации (часть четвертая) от 18 декабря 2006 г. № 230-ФЗ (с изм., внесенными 30.01.2024). Доступ из справочно-правовой системы «КонсультантПлюс».
16. Закон Республики Армения «Об авторском праве и о смежных правах» от 15 июня 2006 г. № 3А-142-Н (с изм. и доп., внесенными 30.09.2013, 3А-106-Н). [Электронный ресурс]. — URL: <https://www.arlis.am/documentview.aspx?docid=86179> (дата обращения: 04.03.2024).
17. Меркуленко И.Н. Модификации и дополнения компьютерных игр как особые объекты авторского права // Материалы междунар. науч. конференции студентов, магистрантов и аспирантов. Минск: БГУ, 2019. С. 262–263.
18. Закон об авторском праве и смежных правах Германии 1965 г. (с изменениями, внесенными Законом от 1 сент. 2017 г.) Act on Copyright and Related rights of Germany of 1965 (Copyright act, as amended up to act of 1 Sep., 2017). [Электронный ресурс]. — URL: https://www.gesetze-im-internet.de/englisch_urhg/englisch_urhg.html (дата обращения: 04.04.2024).
19. Чурилова А.Ю. Правовое регулирование интеллектуальной собственности в игровой индустрии: моногр. М.: Юстицинформ, 2017. 224 с.
20. Постановление Суда по интеллектуальным правам от 10 февраля 2020 г. № С01-1426/2019 по делу № А40-64050/2019. [Электронный ресурс]. — URL: <https://www.garant.ru/products/ipo/prime/doc/73633486/> (дата обращения: 15.02.2024).
2. Case 18-cv-966-SMY, Alexander v. Take-Two Interactive Software, Inc., United States District Court for the Southern District of Illinois (26 Sep., 2020).
3. Tolstoj V.S. Grazhdanskoe informacionnoe parvo: 1-e izd. M.: Akademiya povysheniya kvalifikacii i professional'noj perepodgotovki rabotnikov obrazovaniya, 2009. 296 s.
4. Shatkovskaya T.V. Slozhnyj ob"ekt intellektual'nyh prav: problemy opredeleniya i pravovoj ohrany // Pravo i gosudarstvo: Teoriya i praktika. 2022. No 4. S. 99–101.
5. Direktiva Evropejskogo parlamenta i Soveta ES No 2001/29/ES ot 22 maya 2001 g. O garmonizacii otdel'nyh aspektov avtorskogo prava i smezhnyh prav v informacionnom obshchestve. Directive 2001/29/EC of the European Parliament and of the Council of 22 May 2001 g. on the Harmonization of Certain Aspects of Copyright and Related Rights in the Information Society. [Elektronnyj resurs]. — URL: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=celex%3A32001L0029> (дата обращения: 05.04.2024).
6. Savel'ev A.I. Elektronnaya kommerciya v Rossii i za rubezhom: Pravovoe regulirovanie: 1 izd. M.: Statut, 2014. 543 s.
7. Aplin T. Copyright Law in the Digital Society: The Challenges of Multimedia. - Oxford: Hart Publishing, 2005. 320 p.
8. Kotenko E.S. Avtorskie prava na mul'timedijnyj product. M.: Prospekt, 2014. 128 s.
9. Reshenie Apelyacionnogo grazhdanskogo suda RA ot 11 okt. 2019g. po grazhdanskomu delu nomer /3763/02/17 po isku ZAO "Enerdzhajz global servisiz" protiv ZAO "Hajdzhrmukoyuhi". [Elektronnyj resurs]. — URL: https://datalex.am:443/?app=AppCaseSearch&case_id=14355223812361107 (дата обращения: 10.03.2024).
10. Makarov S. S., Pronin A.A. Videogra kak ob"ekt avtorskogo prava // Izvestiya vysshih uchebnyh zavedenij. Ural'skij region. 2023. No 4. S. 19–24.
11. Obzor sudebnoj praktiki po delam, svyazannym s razresheniem sporov o zashchite intellektual'nyh prav (utv. Prezidiumom Verhovnogo Suda RF 23.09.2015). [Elektronnyj resurs] // "Konsul'tantPlyus".
12. Shmeleva Yu.V., Tolstova O.S. Zashchita intellektual'nyh prav razrabotchikov videoigr // Original'nye issledovani. 2021. No 1. S. 15–19.
13. The Legend of Zelda // Nintendo.com: [sajt]. — URL: <https://zelda.nintendo.com/breath-of-the-wild/> (дата обращения: 01.04.2024).
14. Zakon ob avtorskom prave v cifrovuyu epohu SSHA 1998 g. Digital Millennium Copyright Act of 1998. [Elektronnyj resurs] — URL: <https://www.copyright.gov/legislation/pl105-304.pdf> (дата обращения: 04.04.2024).

REFERENCES

1. Opredelenie Sudebnoj kollegii po grazhdanskim delam Verhovnogo Suda RF ot 11 iyunya 2019 g. No 25-KG19-3. [Elektronnyj resurs]. — URL: https://vsrf.ru/lk/practice/stor_pdf/1778022 (дата обращения: 25.03.2024).

15. Grazhdanskiy kodeks Rossijskoj Federacii (chast' chetvertaya) ot 18 dekabrya 2006 goda № 230-FZ (s izm., vnesennymi 30.01.2024) // "Konsul'tantPlyus".
16. Zakon Respubliki Armeniya "Ob avtorskom prave i o smezhnyh pravah" ot 15 iyunya 2006 g. No ZA-142-N (s izm. i dop., vnesennymi 30.09.2013, ZA-106-N). [Elektronnyj resurs]. — URL: <https://www.arlis.am/documentview.aspx?docid=86179> (data obrashcheniya: 04.03.2024).
17. Merkulenko I.N. Modifikacii i dopolneniya komp'yuternyh igr kak osobye ob"ekty avtorskogo prava // Materialy mezhdunar. nauch. konferencii studentov, magistrantov i aspirantov. Minsk: BGU, 2019. S. 262–263.
18. Zakon ob avtorskom prave i smezhnyh pravah Germanii 1965 g. (s izmeneniyami, vnesennymi Zakonom ot 1 sent. 2017 g.) Act on Copyright and Related rights of Germany of 1965 (Copyright act, as amended up to act of 1 Sep., 2017). [Elektronnyj resurs]. — URL: https://www.gesetze-im-internet.de/englisch_urhg/englisch_urhg.html (data obrashcheniya: 04.04.2024).
19. Churilova A.Yu. Pravovoe regulirovanie intellektual'noj sobstvennosti v igrovoj industrii: monogr. M.: Yusticinform, 2017. 224 s.
20. Postanovlenie Suda po intellektual'nym pravam ot 10 fevralya 2020 g. No S01-1426/2019 po delu No A40-64050/2019. [Elektronnyj resurs]. — URL: <https://www.garant.ru/products/ipo/prime/doc/73633486/> (data obrashcheniya: 15.02.2024).

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

1. Рощенко С.В. Видеоигра как объект авторских прав в эпоху развития цифровых технологий // Вестник Университета им. О.Е. Кутафина. 2022. № 4. С. 223–229.
2. Чернов А.В. Субъекты интеллектуальных прав на компьютерную игру // Образование и право // Образование и право. 2022. № 4. С. 262–265.
3. Dougherty C., Lastowka G. Virtual Trademarks // Santa Clara High Technology Law Journal. 2008. Vol. 27. P. 749–828.
4. Greenspan D., Dimita G. Mastering the game. Business and Legal Issues for Video Game Developers. Switzerland: WIPO Publication, 2021. 376 p.
5. Pina P. Computer Games and Intellectual Property Law: Derivative Works, Copyright and Copyleft // Business, Technological, and Social Dimensions of Computer Games: Multidisciplinary Developments. 2011. P. 464–475.
6. The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches / A. Ramos., A. Rodríguez, L. López et al. Geneva: WIPO Publication, 2013. 96 p.

BIBLIOGRAPHY

1. Roshchenko S.V. Videoigra kak ob"ekt avtorskih prav v epohu razvitiya cifrovyyh tekhnologij // Vestnik Universiteta im. O.E. Kutafina. 2022. No 4. S. 223–229.
2. Chernov A.V. Sub"ekty intellektual'nyh prav na komp'yuternuyu igr // Obrazovanie i pravo. 2022. No 4. S. 262–265.
3. Dougherty C., Lastowka G. Virtual Trademarks // Santa Clara High Technology Law Journal. 2008. Vol. 27. P. 749–828.
4. Greenspan D., Dimita G. Mastering the game. Business and Legal Issues for Video Game Developers. Switzerland: WIPO Publication, 2021. 376 p.
5. Pina P. Computer Games and Intellectual Property Law: Derivative Works, Copyright and Copyleft // Business, Technological, and Social Dimensions of Computer Games: Multidisciplinary Developments. 2011. P. 464–475.
6. The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches / A. Ramos., A. Rodríguez, L. López et al. Geneva: WIPO Publication, 2013. 96 p.