

ПРАВОВАЯ ОХРАНА РЕЗУЛЬТАТОВ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

DOI: 10.17803/1994-1471.2020.115.6.133-142

А. Г. Королева*

Субъекты интеллектуальных прав в области технологий виртуальной и дополненной реальности¹

Аннотация. В статье рассматриваются вопросы определения правового статуса и круга субъектов, которые могут быть признаны обладателями интеллектуальных прав на технологии виртуальной и дополненной реальности и порождаемые ими объекты. Анализируя круг субъектов в указанной области, автор отмечает необходимость соотношения субъектов и объектов интеллектуальных прав. Особое внимание в статье уделяется проблеме определения прав пользователей платформ виртуальной или дополненной реальности на созданные ими виртуальные объекты. Делается вывод, что создание дополнительного контента для платформ виртуальной или дополненной реальности по общему правилу порождает возникновение авторских прав у их создателей. Рассматривая круг субъектов на сложные объекты в области технологий виртуальной и дополненной реальности, автор приходит к выводу, что субъектный состав правоотношений, возникающих в связи с созданием и использованием мультимедийного продукта, должен определяться исходя из разновидности данного объекта ввиду их многообразия.

Ключевые слова: виртуальная реальность; дополненная реальность; субъекты интеллектуальных прав; интеллектуальные права; авторское право; патентное право; товарные знаки; автор; правообладатель; пользователь.

Для цитирования: Королева А. Г. Субъекты интеллектуальных прав в области технологий виртуальной и дополненной реальности // Актуальные проблемы российского права. — 2020. — Т. 15. — № 6. — С. 133—142. — DOI: 10.17803/1994-1471.2020.115.6.133-142.

¹ Исследование выполнено при финансовой поддержке РФФИ в рамках научного проекта № 18-29-16199.

© Королева А. Г., 2020

* Королева Анастасия Георгиевна, аспирант кафедры интеллектуальных прав Московского государственного юридического университета имени О.Е. Кутафина (МГЮА)
Садовая-Кудринская ул., д. 9, г. Москва, Россия, 125993
korolevanastasia95@gmail.com

Subjects of Intellectual Property Rights in the Field of Virtual and Augmented Reality Technologies²

Anastasia G. Koroleva, Postgraduate student of the Department of Intellectual Property Rights, Kutafin Moscow State Law University (MSAL)
ul. Sadovaya-Kudrinskaya, d. 9, Moscow, Russia, 125993
korolevanastasia95@gmail.com

Abstract. The paper discusses the issues of determining the legal status and circle of subjects that can be recognized as owners of intellectual property rights to virtual and augmented reality technologies and the objects generated by them. Analyzing the circle of subjects in this area, the author notes the need for correlation of subjects and objects of intellectual property rights. Particular attention is given to determination of the rights of users of virtual or augmented reality platforms to virtual objects created by them. It is concluded that the creation of additional content for virtual or augmented reality platforms, as a general rule, gives rise to the creators' copyright. Considering the circle of subjects on complex objects in the field of virtual and augmented reality technologies, the author concludes that the subject composition of legal relations arising in connection with the creation and use of a multimedia product should be determined based on the variety of this object due to their diversity.

Keywords: virtual reality; Augmented Reality subjects of intellectual rights; intellectual rights; copyright; patent law; trademarks; author; copyright holder; user.

Cite as: Koroleva AG. Subekty intellektualnykh prav v oblasti tekhnologiy virtualnoy i dopolnennoy realnosti [Subjects of Intellectual Property Rights in the Field of Virtual and Augmented Reality Technologies]. *Aktualnye problemy rossiyskogo prava*. 2020;15(6):133-142. DOI: 10.17803/1994-1471.2020.115.6.133-142. (In Russ., abstract in Eng.).

Технологии виртуальной и дополненной реальности прочно укоренились в нашей жизни. Спектр их использования поистине широк: от медицины и промышленности до игровой индустрии. При этом отмечается, что по-настоящему рассматриваемые технологии вошли в обиход лишь сейчас, с приходом «цифровой эры»³.

Широкое распространение технологий виртуальной и дополненной реальности оставляет за собой шлейф неразрешенных правовых вопросов в области интеллектуальной собственности. Ранее исследованию подвергались объекты интеллектуальных прав в области рассматриваемых технологий, а также правовые механизмы, обеспечивающие их охрану⁴. Вместе с тем особое значение в анализе правовой сущности ука-

занных категорий имеет определение правового статуса и круга субъектов, которые могут быть признаны обладателями интеллектуальных прав на технологии виртуальной и дополненной реальности и порождаемые ими объекты.

Традиционно в юридической науке в качестве основных субъектов интеллектуальных прав признаются автор и правообладатель. Разграничение названных субъектов обусловлено моментом возникновения прав на объект. С позиции классического понимания правовой природы субъектов интеллектуальных прав первоначальным признается автор, поскольку именно у него с момента создания объекта возникает весь присущий данному режиму спектр имущественных и неимущественных интеллектуальных прав. Выдающийся российский право-

² The reported study was funded by RFBR according to the research project No. 18-29-16199.

³ Афанасьева Е. А. Правовое регулирование виртуальной и дополненной реальности (обзор) // Право будущего : Интеллектуальная собственность, инновации, Интернет : ежегодник. Вып. 1. 2018. С. 166—172.

⁴ См.: Славин О. А., Гринь Е. С. Обзор технологий виртуальной и дополненной реальности // Труды Института системного анализа Российской академии наук. 2019. № 69—6. С. 42—54 ; Гринь Е. С., Королева А. Г. Формирование базовых моделей охраны технологий виртуальной и дополненной реальности в сфере права

вед Г. Ф. Шершеневич справедливо указывал, что «только в лице автора право является первоначальным, в лице других субъектов оно носит характер производный, стоит в зависимости от воли автора»⁵.

Определяя круг субъектов интеллектуальных прав в сфере технологий виртуальной и дополненной реальности, особенно важно отразить взаимосвязь субъекта и объекта интеллектуальных прав. Такое сопоставление естественно: понятия «субъект» и «объект» неотделимы друг от друга. Каждому объекту соответствует определенное правоотношение, участниками которых являются те или иные субъекты. В связи с этим рассмотрим основные объекты интеллектуальных прав в данной области.

Система объектов интеллектуальных прав в сфере технологий виртуальной и дополненной реальности является поистине сложной. Это обусловлено неоднородным характером результатов интеллектуальной деятельности и средств индивидуализации, входящих в состав указанных технологий и порождаемых ими объектов. Однако условно эту систему можно представить в виде составных элементов: произведений, включая сложные объекты авторских прав — мультимедийные продукты; изобретений, полезных моделей и промышленных образцов; товарных знаков. Такое разнообразие объектов и, соответственно, режимов их правовой охраны делает определение круга субъектов правоотношений, возникающих в связи с их созданием и использованием, весьма затруднительным. В целях выполнения этой задачи предлагается разделить рассматриваемые объекты на простые и сложные.

Под простыми объектами интеллектуальных прав понимаются самостоятельные результаты интеллектуальной деятельности, совокупность которых не составляет какой-либо целостности. Как отмечал выдающийся российский цивилист В. А. Дозорцев, традиционные объекты авторского права достаточно просты, они представляют собой результат творческого труда одного лица или, гораздо реже, небольшой группы лиц-соавторов, во всяком случае осуществлявших однородную деятельность⁶.

Для наглядности в качестве примера можно привести очки виртуальной реальности⁷, в составе которых имеются различные объекты интеллектуальных прав. Подобное техническое устройство может включать в себя сразу несколько результатов интеллектуальной деятельности, права на которые будут принадлежать разным лицам, однако это не означает, что указанные объекты, хотя и воплощенные в едином материальном носителе, составляют одно целое. В отношении таких объектов интеллектуальных прав определение круга субъектов происходит традиционно.

Так, лицо, создавшее своим творческим трудом техническое решение, положенное в основу работы таких очков, и в дальнейшем запатентовавшее его в качестве изобретения, будет признаваться автором данного изобретения и, соответственно, обладать правом авторства, а также исключительным правом на изобретение (ст. 1345, 1347 ГК РФ). Аналогичные правила действуют в отношении полезных моделей и промышленных образцов. В качестве исключений из правила закон устанавливает случаи создания объекта патентных прав по заказу, в

интеллектуальной собственности // Актуальные проблемы российского права. 2019. № 6. С. 90—97 ;
Гринь Е. С. Понятие виртуальной и дополненной реальности в сфере интеллектуальной собственности // Российская правовая система в условиях четвертой промышленной революции. XVI Международная научно-практическая конференция (Кутафинские чтения) : материалы конференции : в 3 ч. М. : РГ-Пресс, 2019. Ч. 2. С. 243—246.

⁵ Шершеневич Г. Ф. Избранное. Т. 3, включая авторское право на литературные произведения / вступ. слово, сост.: П. В. Крашенинников. М. : Статут, 2017. С. 117.

⁶ Дозорцев В. А. Интеллектуальные права. Понятие. Система. Задачи кодификации : сборник статей / Исслед. центр частного права. М. : Статут, 2005. С. 146.

⁷ Конструкция, надеваемая на голову и позволяющая погрузиться в мир виртуальной реальности благодаря зрительным и акустическим эффектам присутствия.

связи с выполнением своих трудовых обязанностей или конкретного задания работодателя, когда право на выдачу патента, а также исключительное право может принадлежать иному лицу (ст. 1357, 1370—1372 ГК РФ).

Приведенное в пример устройство, однако, не исчерпывается объектами патентных прав. Работа подобной конструкции не обходится без специализированного программного обеспечения (программы для ЭВМ). Автором программного обеспечения признается лицо, творческим трудом которого был написан соответствующий программный код, облеченный в объективную форму и предназначенный для функционирования компьютерных устройств (ст. 1257, 1261 ГК РФ). Подобных лиц называют программистами-разработчиками. По общему правилу с момента создания такого результата интеллектуальной деятельности автору принадлежит весь комплекс авторских прав, включая исключительное право (ст. 1255 ГК РФ). К особым случаям законодатель относит создание служебных произведений, а также произведений по заказу (ст. 1288, 1295—1298 ГК РФ)⁸.

Справедливости ради отметим, что одним программным обеспечением объекты авторских прав, используемые в технологиях виртуальной и дополненной реальности, а также порождаемых ими результатах интеллектуальной деятельности, не ограничиваются. В частности, к таким объектам можно отнести различные изображения, 3D-модели, музыкальные композиции, авторами которых будут выступать художники, дизайнеры, 3D-модельеры, композиторы. К любым неосложненным произведениям будут применяться те же правила определения правового статуса субъектов, что и для программного обеспечения.

К одной из наиболее актуальных проблем в рассматриваемой области можно отнести определение прав пользователей платформы виртуальной или дополненной реальности на созданные ими виртуальные объекты⁹.

Особенностью многих платформ, использующих технологии виртуальной или дополненной реальности, выступает возможность создания дополнительного контента ее пользователями. Такой контент может представлять собой одежду для персонажей игр, дополнительные объекты виртуальной среды, маски и фильтры для приложений. Еще в прошлом столетии А. П. Сергеев отмечал, что наряду с охраной программы для ЭВМ в последние годы приобрел актуальность вопрос об охране произведений, созданных при помощи ЭВМ¹⁰. В связи с этим возникает вопрос о том, может ли пользователь платформы считаться автором подобного рода виртуальных объектов.

Содержание презумпции творчества, а также принципа эстетической нейтральности как одних из основополагающих начал авторского права позволяет ответить на данный вопрос утвердительно. Презумпция творчества предполагает наличие творческого вклада автора в создание произведения, пока не доказано иное. Принцип эстетической нейтральности закреплен в п. 1 ст. 1259 ГК РФ: «Объектами авторских прав являются произведения науки, литературы и искусства независимо от достоинств и назначения произведения, а также от способа его выражения». Из последнего закономерно вытекает принцип предоставления охраны форме произведения, а не его содержанию. Как справедливо отмечается в литературе, отражение духовного мира автора в созданном им эстетическом объекте влечет уникальную форму последнего¹¹. Указанные на-

⁸ В зависимости от вида и условий договора заказа исключительное право может принадлежать как заказчику, так и исполнителю.

⁹ Под платформой виртуальной или дополненной реальности автор статьи понимает мультимедийный продукт или программное обеспечение, инструментарий которых позволяет создать виртуальный контент.

¹⁰ Сергеев А. П. Право интеллектуальной собственности в Российской Федерации : учебник. Изд. 2-е, перераб. и доп. М., 1999. С. 137—138.

¹¹ Михайлов С. В. Практическое содержание принципа презумпции авторства // Хозяйство и право. 2019. № 9. С. 57—67.

чала находят отражение как в системах континентального права, так и в системах общего права.

Рассмотренные принципы позволяют сделать вывод, что создание дополнительного контента для платформ виртуальной или дополненной реальности по общему правилу порождает возникновение авторских прав у их создателей. Вместе с тем сто́ит отметить некоторые исключения.

Платформы, с помощью которых создается виртуальный контент, можно сравнить с мольбертом и кистью. Однако такое сравнение является весьма абстрактным. Это связано с тем, что инструменты таких платформ ограничены кодом, сгенерированным разработчиком программного обеспечения¹². В отличие от кисти художника, позволяющей автору произведения воплотить любую идею в произведение искусства, инструментарий платформы может значительно ограничивать свободу творчества, что в конечном итоге сказывается на уникальности созданного объекта. Можно ли при этом говорить об отсутствии необходимых условий охраноспособности для возникновения прав на подобный результат интеллектуальной деятельности? Представляется, что нет. Однако презумпция творчества предполагает, что отсутствие творческого характера может быть доказано в суде. Таким образом, возникает опасность признания виртуального объекта неохраноспособным, вследствие чего правовой статус автора произведения нивелируется.

Особым исключением выступает использование чужих результатов интеллектуальной деятельности и средств индивидуализации в виртуальных объектах или их полное воплощение в виртуальной среде (копирование). Большинство пользовательских соглашений рассматриваемых платформ содержит прямой запрет на использование чужих объектов интеллектуальных прав

при создании пользовательского контента. Например, политика платформы Spark AR Studio, принадлежащей компании Facebook, запрещает нарушение интеллектуальных прав компании Facebook, ее филиалов или других третьих лиц при создании подобных объектов¹³.

Однако даже при отсутствии соответствующего запрета нарушение интеллектуальных прав может повлечь, во-первых, удаление самого контента, во-вторых, гражданско-правовую или иную ответственность, в-третьих, признание соответствующего объекта неохраноспособным ввиду отсутствия творческого начала, вызванного плагиатом. Между тем вопрос об отсутствии признаков творчества у таких объектов является неоднозначным. Степень разработанности указанной проблемы наиболее высока в американской доктрине и судебной практике.

Так, в деле *Meshwerks, Inc. v. Toyota Motor Sales* Апелляционный суд США постановил, что трехмерные модели автомобилей, скопированные с реальных автомобилей Toyota, не подлежат авторско-правовой охране ввиду отсутствия оригинальности (оригинальность является одним из критериев охраноспособности произведений в странах общего права)¹⁴.

Иная точка зрения исходит из аналогии виртуальных объектов и фотографических произведений, поскольку последним предоставляется охрана даже при минимальном уровне творчества. По мнению Джека Руссо и Майкла Риша, подобные объекты не просто воссоздание реальности, они являются ее выражением, переданным сквозь призму авторского видения того, что включает в себя реальная среда¹⁵.

Таким образом, несмотря на вышеуказанные исключения, пользователь платформы виртуальной или дополненной реальности признается автором созданного в ней контента. В этой

¹² *Afoaku M.* The Reality of Augmented Reality and Copyright Law // *Northwestern Journal of Technology and Intellectual Property*. 2017. Vol. 15. Pp. 111—128.

¹³ *Spark AR Review Policies* // URL: <https://sparkar.facebook.com/ar-studio/learn/documentation/before-you-start/policy/> (дата обращения: 20.03.2020).

¹⁴ *Meshwerks, Inc. v. Toyota Motor Sales USA, Inc.*, 528 F.3d 1258. 10th Cir. 2008 // URL: <https://www.courtlistener.com/opinion/170844/meshwerks-inc-v-toyota-motor-sales-usa-inc/> (дата обращения: 20.03.2020).

¹⁵ *Russo J., Risch M.* Virtual Copyright // *The Law of Virtual and Augmented Reality*, 2018. URL: <https://ssrn.com/abstract=3051871> (дата обращения: 20.03.2020).

связи возникает закономерный вопрос о принадлежности исключительных прав на рассматриваемые результаты интеллектуальной деятельности их автору.

В литературе отмечается, что владельцы большинства платформ, применяющих технологии виртуальной или дополненной реальности, могут использовать созданные пользователями объекты благодаря лицензионным соглашениям, ограничивая тем самым исключительное право пользователя¹⁶. Такой механизм по своему существу предполагает, что владелец платформы контролирует использование пользователями его творений.

Однако данный подход не является единственным. В качестве примера иного механизма может послужить игра *Second Life*, лицензионное соглашение которой предполагает возможность распоряжения исключительным правом автора и, таким образом, коммерциализации результата творческого труда¹⁷.

Вышеуказанное позволяет сделать вывод о существенном ограничении исключительных прав пользователей большинством владельцев платформ, использующих технологии виртуальной и дополненной реальности. Вместе с тем у некоторых платформ наблюдается тенденция снижения контроля использования виртуальных объектов, созданных пользователями.

Отдельного внимания заслуживает вопрос определения субъектов интеллектуальных прав на «виртуальные» товарные знаки, которые по своему существу результатами интеллектуальной деятельности не являются. Употребление термина «виртуальный» по отношению к товарному знаку условно, речь идет об использовании «реальных» товарных знаков в виртуальном мире или в качестве элемента дополненной реальности. Как правило, в данном случае используются словесные, изобразительные или

комбинированные обозначения. Например, АО «Концерн «Калашников»» зарегистрировало товарный знак АК-47 в отношении товаров 9-го класса Международной классификации товаров и услуг (МКТУ), в том числе в отношении компьютерных игр и программного обеспечения, содержащих изображение оружия¹⁸.

Как и любое средство индивидуализации, товарный знак не несет в себе творческих начал. Институциональное назначение товарного знака сводится к индивидуализации товара или услуги, что делает этот объект эксклюзивным и ценным для конкретного лица. В связи с этим важно отличать производство, которое может быть положено в основу рассматриваемого средства индивидуализации, от самого товарного знака.

Субъектом права на товарный знак может быть только правообладатель — коммерческое юридическое лицо или индивидуальный предприниматель. Данная особенность вытекает из сущности и назначения товарных знаков: указанные объекты не являются результатом творческого труда, их использование допускается лишь в коммерческой деятельности.

В настоящее время законом не урегулирован вопрос, связанный с распределением прав автора произведения и потенциального правообладателя товарного знака, который содержит данное произведение. Возможность использования объекта авторского права в составе товарного знака является одной из проблем пересечения режимов охраны объектов интеллектуальных прав. Интересной в данном ключе представляется точка зрения С. О. Белова. По его мнению, подобный пробел должен быть восполнен путем закрепления в ГК РФ положения о субсидиарном применении норм авторского права к правоотношениям по использованию авторского произведения в составе товарного знака¹⁹. Иной позиции по отношению к пробле-

¹⁶ *Afoaku M.* Op. cit.

¹⁷ *Todd D. M.* *Fostering Creativity in Virtual Worlds: Easing the Restrictiveness of Copyright for User-Created Content* // *New York Law School Law Review*. 2008. Vol. 52. Pp. 67—92.

¹⁸ Заявка № 2014701118 // URL: <https://www.fips.ru/iiss/document.xhtml?faces-redirect=true&id=017ae6fb628b0bedee8c6d9985ba5899> (дата обращения: 20.03.2020).

¹⁹ *Белов С. О субсидиарном применении норм авторского права к отношениям по возникновению права на товарный знак* // *ИС. Авторское право и смежные права*. 2018. № 4. С. 47—56.

ме придерживается А. В. Деноткина. В качестве ее решения ученый рассматривает применение конструкции лицензионного договора между лицом, намеревающимся использовать объект авторского права в качестве товарного знака, и автором данного произведения²⁰. Между тем вопрос о распределении прав между этими субъектами остается открытым и видится особенно актуальным в свете использования произведений, созданных пользователями платформ виртуальной или дополненной реальности, в составе товарного знака.

В отношении всех рассмотренных неосложненных объектов допускается режим совместного обладания (п. 2, 3 ст. 1229 ГК РФ). Наиболее распространенным случаем образования такого режима является возникновение отношений соавторства (за исключением товарных знаков). Однако названные отношения следует отличать от отношений, возникающих в связи с созданием сложных объектов интеллектуальных прав.

По сравнению с традиционными объектами авторских прав, сложные произведения по своему существу составляют продукт разнородной деятельности. По мнению А. Г. Амбаряна, рассматриваемые объекты, несмотря на включение в их состав нескольких результатов интеллектуальной деятельности, мыслятся как новые, самостоятельные произведения, представляющие собой объединение форм других объектов интеллектуальных прав²¹.

В технологиях виртуальной и дополненной реальности использование сложных объектов интеллектуальных прав происходит гораздо чаще. Это обусловлено неоднородным характером как самих объектов, так и субъектов, творческим трудом которых они созданы.

Наиболее ярким примером сложного объекта авторских прав в области рассматриваемых технологий является компьютерная игра. Указанный объект можно охарактеризовать как мультимедийный продукт, выделенный в качестве отдельного вида сложного объекта авторских прав (п. 1 ст. 1240 ГК РФ). Вместе с тем до сегодняшнего момента термин «мультимедийный продукт» российским законодателем не раскрывается, что порождает некоторые сложности при определении круга субъектов интеллектуальных прав на данный объект. Ситуация осложняется и тем, что далеко не все правопорядки закрепляют мультимедийный продукт в качестве отдельного сложного объекта авторских прав. Например, в судебной практике США выработалась позиция, согласно которой мультимедийные продукты относятся к аудиовизуальным произведениям²².

В российской доктрине правовая природа мультимедийного продукта исследовалась небольшим кругом ученых. Вместе с тем науке известны комплексные исследования, связанные с определением правовой природы указанных объектов, а также круга субъектов интеллектуальных прав на них. Так, по мнению Е. С. Гринь (Котенко), мультимедийный продукт как целостное художественное произведение представляет собой выраженный в электронной (цифровой) форме объект авторских прав, который включает в себя несколько охраняемых результатов интеллектуальной деятельности и с помощью компьютерных устройств функционирует в процессе взаимодействия с пользователем²³.

На основе исследования особенностей процесса создания мультимедийного продукта, а также зарубежного опыта регулирования сложных объектов интеллектуальных прав автор де-

²⁰ Деноткина А. Договор об использовании объектов авторского права в качестве товарных знаков. Некоторые аспекты // ИС. Авторское право и смежные права. 2017. № 7. С. 45—50.

²¹ Амбарян А. Г. Субъекты интеллектуальных прав на сложные объекты // ИС. Авторское право и смежные права. 2017. № 9. С. 7—16.

²² Midway Mfg. Co. v. Dirkschneider, 543 F. Supp. 466 (D. Neb. 1981) // URL: <https://law.justia.com/cases/federal/district-courts/FSupp/543/466/1460981/> (дата обращения: 20.03.2020).

²³ Котенко Е. С. Мультимедийный продукт как объект авторских прав : автореф. дис. ... канд. юрид. наук. М., 2012. С. 9.

лает вывод о том, что указанное произведение создается сценаристом, художником, композитором и программистом²⁴. В качестве особого субъекта автор выделяет организатора создания мультимедийного продукта²⁵. Несколько иной позиции придерживается Т. Аплин, выделяя в качестве субъектов прав на мультимедийный продукт дизайнера, продюсера, менеджера проекта, создателя материала, программиста и технического специалиста²⁶.

Важно отметить, что выделение отдельных субъектов мультимедийного продукта не означает отсутствие иных его авторов, однако между ними будут складываться отношения традиционного соавторства²⁷.

Представляется, что субъектный состав правоотношений, возникающих в связи с созданием и использованием мультимедийного продукта, должен определяться исходя из раз-

новидности данного объекта ввиду их многообразия²⁸. Однако нельзя не отметить, что такие субъекты, как менеджер проекта или технический специалист, по характеру своего труда не создают результатов творческой деятельности, в связи с чем сложно согласиться с включением их в перечень авторов мультимедийного продукта. Выделение же наравне с продюсером иных организаторов, по нашему мнению, лишено смысла.

Рассмотренные аспекты позволяют пролить свет на проблему определения субъектов интеллектуальных прав в области технологий виртуальной и дополненной реальности. На сегодняшний день, казалось бы, все эти вопросы решаются традиционно. Однако представленный анализ показал, что многие из них открывают широкое поле для дальнейших дискуссий и рассуждений.

БИБЛИОГРАФИЯ

1. Амбарян А. Г. Субъекты интеллектуальных прав на сложные объекты // ИС. Авторское право и смежные права. — 2017. — № 9. — С. 7—16.
2. Афанасьева Е. А. Правовое регулирование виртуальной и дополненной реальности (обзор) // Право будущего : Интеллектуальная собственность, инновации, Интернет : ежегодник. — Вып. 1. — 2018. — С. 166—172.
3. Белов С. О субсидиарном применении норм авторского права к отношениям по возникновению права на товарный знак // ИС. Авторское право и смежные права. — 2018. — № 4. — С. 47—56.
4. Гринь Е. С. Понятие виртуальной и дополненной реальности в сфере интеллектуальной собственности // Российская правовая система в условиях четвертой промышленной революции. XVI Международная научно-практическая конференция (Кутафинские чтения) : материалы конференции : в 4 ч. — М: РГ-Пресс, 2019. — Ч. 2. — С. 243—246.
5. Гринь Е. С., Королева А. Г. Формирование базовых моделей охраны технологий виртуальной и дополненной реальности в сфере права интеллектуальной собственности // Актуальные проблемы российского права. — 2019. — № 6. — С. 90—97.
6. Деноткина А. Договор об использовании объектов авторского права в качестве товарных знаков. Некоторые аспекты // ИС. Авторское право и смежные права. — 2017. — № 7. — С. 45—50.

²⁴ Котенко Е. С. Авторские права на мультимедийный продукт : монография. М. : Проспект, 2014. С. 77.

²⁵ Котенко Е. С. Авторские права на мультимедийный продукт. С. 77.

²⁶ Aplin T. Copyright Law in the digital society: The Challenges of Multimedia. Oxford and Portland, Oregon : Hart Publishing, 2005. P. 85.

²⁷ Котенко Е. С. Авторские права на мультимедийный продукт. С. 77.

²⁸ К мультимедийным продуктам можно также отнести интернет-сайты, виртуальные музеи, библиотеки, экскурсии и т.п.

7. Дозорцев В. А. Интеллектуальные права. Понятие. Система. Задачи кодификации : сборник статей / Исслед. центр частного права. — М. : Статут, 2005. — 416 с.
8. Котенко Е. С. Авторские права на мультимедийный продукт : монография. — М: Проспект, 2014. — 128 с.
9. Котенко Е. С. Мультимедийный продукт как объект авторских прав : автореф. дис. ... канд. юрид. наук. — М., 2012. — 26 с.
10. Михайлов С. В. Практическое содержание принципа презумпции авторства // Хозяйство и право. — 2019. — № 9. — С. 57—67.
11. Сергеев А. П. Право интеллектуальной собственности в Российской Федерации : учебник. — Изд. 2-е, перераб. и доп. — М., 1999. — 752 с.
12. Славин О. А., Гринь Е. С. Обзор технологий виртуальной и дополненной реальности // Труды Института системного анализа Российской академии наук. — 2019. — № 69—6. — С. 42—54.
13. Шершеневич Г. Ф. Избранное. Т. 3, включая авторское право на литературные произведения / вступ. слово, сост.: П. В. Крашенинников. — М. : Статут, 2017. — 496 с.
14. Afoaku M. The Reality of Augmented Reality and Copyright Law // Northwestern Journal of Technology and Intellectual Property. — 2017. — Vol. 15. — Pp. 111—128.
15. Aplin T. Copyright Law in the digital society: The Challenges of Multimedia. — Oxford and Portland, Oregon : Hart Publishing, 2005. — 254 p.
16. Russo J., Risch M. Virtual Copyright // The Law of Virtual and Augmented Reality. — 2018. — URL: <https://ssrn.com/abstract=3051871> (дата обращения: 20.03.2020).
17. Todd D. M. Fostering Creativity in Virtual Worlds: Easing the Restrictiveness of Copyright for User-Created Content // New York Law School Law Abstract. — 2008. — Vol. 52. — Pp. 67—92.

Материал поступил в редакцию 30 марта 2020 г.

REFERENCES (TRANSLITERATION)

1. Ambaryan A. G. Sub"ekty intellektual'nyh prav na slozhnye ob"ekty // IS. Avtorskoe pravo i smezhnye prava. — 2017. — № 9. — S. 7—16.
2. Afanas'eva E. A. Pravovoe regulirovanie virtual'noj i dopolnennoj real'nosti (obzor) // Pravo budushchego : Intellektual'naya sobstvennost', innovacii, Internet : ezhegodnik. — Vyp. 1. — 2018. — S. 166—172.
3. Belov S. O. subsidiarnom primenenii norm avtorskogo prava k otnosheniyam po vzniknoveniyu prava na tovarnyj znak // IS. Avtorskoe pravo i smezhnye prava. — 2018. — № 4. — S. 47—56.
4. Grin' E. S. Ponyatie virtual'noj i dopolnennoj real'nosti v sfere intellektual'noj sobstvennosti // Rossijskaya pravovaya sistema v usloviyah chetvertoj promyshlennoj revolyucii. XVI Mezhdunarodnaya nauchno-prakticheskaya konferenciya (Kutafinskie chteniya) : materialy konferencii : v 4 ch. — M: RG-Press, 2019. — Ch. 2. — S. 243—246.
5. Grin' E. S., Koroleva A. G. Formirovanie bazovyh modelej ohrany tekhnologij virtual'noj i dopolnennoj real'nosti v sfere prava intellektual'noj sobstvennosti // Aktual'nye problemy rossijskogo prava. — 2019. — № 6. — S. 90—97.
6. Denotkina A. Dogovor ob ispol'zovanii ob"ektov avtorskogo prava v kachestve tovarnyh znakov. Nekotorye aspekty // IS. Avtorskoe pravo i smezhnye prava. — 2017. — № 7. — S. 45—50.
7. Dozorcev V. A. Intellektual'nye prava. Ponyatie. Sistema. Zadachi kodifikacii : sbornik statej / Issled. centr chastnogo prava. — M. : Statut, 2005. — 416 s.
8. Kotenko E. S. Avtorskie prava na mul'timedijnyj produkt : monografiya. — M: Prospekt, 2014. — 128 s.
9. Kotenko E. S. Mul'timedijnyj produkt kak ob"ekt avtorskih prav : avtoref. dis. ... kand. yurid. nauk. — M., 2012. — 26 s.

10. Mihajlov S. V. Prakticheskoe sodержanie principa prezumpcii avtorstva // Hozyajstvo i pravo. — 2019. — № 9. — S. 57—67.
11. Sergeev A. P. Pravo intellektual'noj sobstvennosti v Rossijskoj Federacii : uchebnik. — Izd. 2-e, pererab. i dop. — M., 1999. — 752 s.
12. Slavin O. A., Grin' E. S. Obzor tekhnologij virtual'noj i dopolnennoj real'nosti // Trudy Instituta sistemnogo analiza Rossijskoj akademii nauk. — 2019. — № 69—6. — S. 42—54.
13. Shershenevich G. F. Izbrannoe. T. 3, vklyuchaya avtorskoe pravo na literaturnye proizvedeniya / vstup. slovo, sost.: P. V. Krasheninnikov. — M. : Statut, 2017. — 496 s.
14. Afoaku M. The Reality of Augmented Reality and Copyright Law // Northwestern Journal of Technology and Intellectual Property. — 2017. — Vol. 15. — Pp. 111—128.
15. Aplin T. Copyright Law in the digital society: The Challenges of Multimedia. — Oxford and Portland, Oregon : Hart Publishing, 2005. — 254 p.
16. Russo J., Risch M. Virtual Copyright // The Law of Virtual and Augmented Reality. — 2018. — URL: <https://ssrn.com/abstract=3051871> (data obrashcheniya: 20.03.2020).
17. Todd D. M. Fostering Creativity in Virtual Worlds: Easing the Restrictiveness of Copyright for User-Created Content // New York Law School Law Abstract. — 2008. — Vol. 52. — Pp. 67—92.