

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ РЕСПУБЛИКИ БЕЛАРУСЬ

БЕЛОРУССКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ

ФАКУЛЬТЕТ МЕЖДУНАРОДНЫХ ОТНОШЕНИЙ

Кафедра международного права

Аннотация к дипломной работе

**МЕЖДУНАРОДНОЕ И НАЦИОНАЛЬНОЕ ПРАВОВОЕ
РЕГУЛИРОВАНИЕ ОБЪЕКТОВ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ
СОБСТВЕННОСТИ В ВИДЕОИГРАХ**

Алесенкова Аида Сергеевна

Научный руководитель:

кандидат юридических наук,

доцент Е. Б. Леанович

Минск, 2024

АННОТАЦИЯ

1. Структура и объем дипломной работы

Дипломная работа состоит из задания на дипломную работу, оглавления, реферата дипломной работы, введения, трех глав, заключения, списка использованных источников. Общий объем работы составляет 48 страниц. Список использованных источников занимает 7 страниц и включает 62 позиций.

2. Перечень ключевых слов

ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНАЯ СОБСТВЕННОСТЬ, РЕСПУБЛИКА БЕЛАРУСЬ, ВИДЕОИГРЫ, АВТОРСКОЕ ПРАВО, ТОВАРНЫЙ ЗНАК, СЛОЖНЫЙ ОБЪЕКТ, МУЛЬТИМЕДИЙНЫЙ ПРОДУКТ.

3. Содержание работы

Объект исследования: общественные отношения, возникающие в связи с созданием и использованием объектов интеллектуальной собственности в видеоиграх.

Предметом исследования являются международные правовые акты, национальное и зарубежное законодательство, доктринальные источники, материалы правоприменительной практики.

Цель работы: формулирование рекомендаций по совершенствованию нормативной базы, регулирующей охрану объектов интеллектуальной собственности в видеоиграх в Республике Беларусь.

Методы исследования: анализ, синтез, классификация, аналогия, прогнозирование, системно-структурный, сравнительно-правовой.

Полученные результаты. В результате исследования сделаны выводы об охране объектов интеллектуальной собственности в видеоиграх в Республике Беларусь, США и Китае. Были выявлены актуальные проблемы регулирования правом Республики Беларусь создания и использования видеоигр, отдельных их элементов, и подготовлены рекомендации по модернизации законодательства Республики Беларусь в области права интеллектуальной собственности.

Результаты исследования могут использоваться в качестве материала, разъясняющего правоприменение права интеллектуальной собственности, учебного материала, базы для нормотворчества и дальнейших научных исследований.

Автор работы подтверждает *достоверность материалов и результатов работы* и самостоятельность ее выполнения. Все заимствованные из литературных и других источников теоретические, методические положения и концепции сопровождаются ссылками на их авторов.

АНАТАЦЫЯ

1. Структура і аб'ём дыпломнай працы

Дыпломная праца складаецца з задання на дыпломную працу, зместа, рэферата дыпломнай працы, уводзінаў, трох глаў, заключэння, выкарыстаных крыніц. Агульны аб'ём працы складае 48 старонак. Спіс выкарыстаных крыніц займае 7 старонак і ўключае 62 пазіцыі.

2. Ключавыя словы

ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНАЯ УЛАСНАСЦЬ, РЭСПУБЛІКА БЕЛАРУСЬ, ВІДЭАГУЛЬНІ, АУТАРСКАЕ ПРАВА, ТАВАРНЫ ЗНАК, СКЛАДАНЫ АБ'ЕКТ, МУЛЬТІМЕДЫЙНЫ ПРАДУКТ.

3. Змест працы

Аб'ект даследавання: грамадскія адносіны, якія ўзнікаюць у сувязі са стварэннем і выкарыстаннем аб'ектаў інтэлектуальнай уласнасці ў відэагульнях.

Прадметам даследавання выступаюць міжнародныя прававыя акты, нацыянальнае і замежнае заканадаўства, дактрынальныя крыніцы, матэрыялы правапрымяняльнай практыкі.

Мэта работы: фармуляванне рэкамендацый па ўдасканаленні нарматыўнай базы, якая рэгулюе ахову аб'ектаў інтэлектуальнай уласнасці ў Рэспубліцы Беларусь.

Метады даследавання: фармуляванне рэкамендацый па ўдасканаленні нарматыўнай базы, якая рэгулюе ахову аб'ектаў інтэлектуальнай уласнасці ў Рэспубліцы Беларусь.

Атрыманыя вынікі. У выніку даследавання зроблены высновы аб ахове аб'ектаў інтэлектуальнай уласнасці ў відэагульнях у Рэспубліцы Беларусь, ЗША і Кітаі. Былі выяўлены актуальныя праблемы рэгулявання правам Рэспублікі Беларусь стварэння і выкарыстання відэагульняў, асобных іх элементаў, і падрыхтаваны рэкамендацыі па мадэрнізацыі заканадаўства Рэспублікі Беларусь у галіне права інтэлектуальнай уласнасці.

Вынікі даследавання могуць выкарыстоўвацца ў якасці матэрыялу, які растлумачвае правапрымяненне правы інтэлектуальнай уласнасці, навучальнага матэрыялу, базы для нарматворчасці і далейшых навуковых даследаванняў.

Аўтар працы пацвярджае *дакладнасць матэрыялаў і вынікаў працы* і самастойнасць яе выканання. Усе запазычаныя з літаратурных і іншых крыніц тэрэтычныя, метадычныя палажэнні і канцэпцыі суправаджаюцца спасылкамі на іх аўтараў.

ANNOTATION

1. Structure and scope of the diploma work

The diploma work consists of diploma work assignment, table of contents, diploma work summary, introduction, 3 chapters, conclusion and list of references. Total scope of work is 48 pages. The list of references occupies 7 pages and includes 62 positions.

2. Keywords

INTELLECTUAL PROPERTY, REPUBLIC OF BELARUS, VIDEO GAMES, COPYRIGHT, TRADEMARK, COMPLEX OBJECT, MULTIMEDIA PRODUCT.

3. The content of the work

The object of the research: public relations arising in connection with the creation and use of intellectual property objects in video games.

The subject of the study are international legal acts, national and foreign legislation, doctrinal sources, materials of law enforcement practice..

The purpose of the research: to formulate recommendations for improving the regulatory framework governing the protection of intellectual property in video games in the Republic of Belarus.

The methods of the research: analysis, synthesis, classification, analogy, forecasting, system-structural, comparative legal.

The results obtained. As a result of the study, conclusions were drawn about the protection of intellectual property in video games in the Republic of Belarus, the USA and China. The actual problems of regulation by the law of the Republic of Belarus of the creation and use of video games and their individual elements were identified, and recommendations were prepared on the modernization of the legislation of the Republic of Belarus in the field of intellectual property law.

The results of the study can be used as a material explaining the enforcement of intellectual property rights, educational material, a base for rulemaking and further scientific research.

The author of the work confirms the *reliability of the materials and results of the work* and the independence of its implementation. All theoretical, methodological provisions and concepts borrowed from literary and other sources are accompanied by references to their authors