

**МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ РЕСПУБЛИКИ БЕЛАРУСЬ
БЕЛОРУССКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
ФАКУЛЬТЕТ МЕЖДУНАРОДНЫХ ОТНОШЕНИЙ
Кафедра международного права**

Аннотация к дипломной работе

**СРАВНИТЕЛЬНЫЙ АНАЛИЗ ПРАВОВОГО РЕГУЛИРОВАНИЯ
ВИДЕОИГР КАК ОБЪЕКТА ГРАЖДАНСКИХ ПРАВ В РЕСПУБЛИКЕ
БЕЛАРУСЬ И ЗАРУБЕЖНЫХ ГОСУДАРСТВАХ**

Савко Дарья Александровна

Научный руководитель —

доцент С.С. Лосев

Минск, 2023

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 и двух приложений. Общий объем работы составляет 85 страниц. Список использованных источников занимает 8 страниц и включает 75 позиций.

2. Перечень ключевых слов

ПРАВОВАЯ ОХРАНА, ВИДЕОИГРЫ, КОМПЬЮТЕРНЫЕ ПРОГРАММЫ, ЛИЦЕНЗИОННЫЙ ДОГОВОР, ДОГОВОР УСТУПКИ, ДОГОВОР НА ИЗДАНИЕ ВИДЕОИГРЫ, МУЛЬТИМЕДИЙНЫЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ, СЛОЖНЫЙ ОБЪЕКТ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ СОБСТВЕННОСТИ.

3. Содержание работы

Объект исследования – общественные отношения, возникающие в сфере правового регулирования видеоигр как объекта интеллектуальной собственности.

Предмет исследования – национальные, зарубежные и международные источники правового регулирования: Гражданский Кодекс Республики Беларусь, Закон об авторском праве и смежных правах, четвертая часть Гражданского Кодекса Российской Федерации, акты об авторском праве зарубежных государств, а также судебная практика, научные исследования по вопросам правового положения видеоигр.

Цель работы – выявить и предложить решение основных правовых проблем, возникающих при создании и использовании видеоигры как мультимедийного произведения.

Методы научного исследования. В работе использованы общие логические методы, в том числе метод индукции и метод дедукции, анализа и синтеза, метод моделирования, метод системного анализа.

Полученные результаты. В результате исследования выявлены пробелы в законодательстве в отношении объектов интеллектуальной собственности, обоснована необходимость внесения изменений и дополнений в законодательство об авторском праве, предложены формулировки для внесения дополнений и изменений в Закон об авторском праве и смежных правах Республики Беларусь, в Гражданский Кодекс Республики Беларусь, предложено нормативное определение видеоигры и мультимедийного продукта, рассмотрен механизм охраны видеоигр как объектов авторского права в Республике Беларусь и зарубежных странах, выявлены основные тенденции развития правового регулирования видеоигр.

Достоверность материалов и результатов дипломной работы. Использованные материалы и результаты дипломной работы являются достоверными. Работа выполнена самостоятельно.

Рекомендации по использованию результатов работы. Результаты дипломной работы могут быть использованы для внедрения в законодательство Республики Беларусь путем выдвижения законодательных инициатив по реформированию законодательства в сфере интеллектуальной собственности.

АНАТАЦЫЯ

1. Структура і аб'ём дыпломнай працы

Дыпломная праца складаецца з задання на дыпломную працу, зместа, рэферата дыпломнай працы, ўвядзення, трох кіраўнікоў, заключэння, спісу выкарыстаных крыніц і двух прыкладанняў. Агульны аб'ём працы складае 85 старонак. Спіс выкарыстаных крыніц займае 8 старонак і ўключае 75 пазіцый.

2. Пералік ключавых слоў

ПРАВАВАЯ АХОВА, ВІДЭАГУЛЬНІ, КАМПУТАРНЫЯ ПРАГРАМЫ, ЛІЦЭНЗІЙНЫ ДАГАВОР, ДАГАВОР САСТУПКІ, ДАГАВОР АБ ВЫДАННІ ВІДЭАГУЛЬНІ, ПРАДУКТЫ МУЛЬТЫМЕДЫЯ, СКЛАДНЫ АБ'ЕКТ ІНТЭЛЕКТУАЛЬНАЙ УЛАСНАСЦІ.

3. Змест працы

Аб'ект даследавання – грамадскія адносіны, якія ўзнікаюць у сферы прававога рэгулявання відэагульняў як аб'екта інтэлектуальнай уласнасці.

Прадмет даследавання – нацыянальныя, замежныя і міжнародныя крыніцы прававога рэгулявання: Грамадзянскі кодэкс Рэспублікі Беларусь, Закон аб аўтарскім праве і сумежных правах, чацвёртая частка Грамадзянскага кодэкса Расійскай Федэрацыі, акты аб аўтарскім праве замежных дзяржаў, а таксама судовая практыка, навуковыя даследаванні па пытаннях прававога становішча відэагульняў.

Мэта працы – выявіць і прапанаваць рашэнне асноўных прававых праблем, якія ўзнікаюць пры стварэнні і выкарыстанні відэагульняў як мультымедычнага твора.

Метады навуковага даследавання. У працы выкарыстаныя агульныя лагічныя метады, у тым ліку метады індукцыі і метады дэдукцыі, аналізу і сінтэзу, метады мадэлявання, метады сістэмнага аналізу.

Атрыманыя вынікі. У выніку даследавання выяўлены прабелы ў заканадаўстве ў дачыненні да аб'ектаў інтэлектуальнай уласнасці, абгрунтавана неабходнасць унясення змяненняў і дапаўненняў у заканадаўства аб аўтарскім праве, прапанаваны фармулёўкі для ўнясення дапаўненняў і змяненняў у Закон аб аўтарскім праве і сумежных правах Рэспублікі Беларусь, у Грамадзянскі кодэкс Рэспублікі Беларусь, прапанавана нарматыўнае вызначэнне відэагульняў, разгледжаны механізм аховы відэагульняў як аб'ектаў аўтарскага права ў Рэспубліцы Беларусь і замежных краінах, выяўлены асноўныя тэндэнцыі развіцця прававога рэгулявання відэагульняў.

Дакладнасць матэрыялаў і вынікаў дыпломнай працы. Выкарыстаныя матэрыялы і вынікі дыпломнай працы з'яўляюцца дакладнымі. Праца выканана самастойна.

Рэкамендацыі па выкарыстанні вынікаў працы. вынікі дыпломнай працы могуць быць выкарыстаны для ўкаранення ў заканадаўства Рэспублікі Беларусь шляхам вылучэння заканадаўчых ініцыятыў па рэфармаванні заканадаўства ў сферы інтэлектуальнай уласнасці.

ANNOTATION

1. Structure and scope of the diploma work

The thesis consists of a thesis assignment, a table of contents, an abstract of the thesis, an introduction, three chapters, a conclusion, a list of sources used and two appendices. The total volume of the work is 85 pages. The list of sources used occupies 8 pages and includes 75 positions.

2. List of keywords

LEGAL PROTECTION, VIDEO GAMES, COMPUTER PROGRAMS, LICENSE AGREEMENT, ASSIGNMENT AGREEMENT, VIDEO GAME PUBLISHING AGREEMENT, MULTIMEDIA WORKS, COMPLEX INTELLECTUAL PROPERTY.

3. The content of the work

The object of the research is public relations arising in the field of legal regulation of video games as an object of intellectual property.

The subject of the research are the national, foreign and international sources of legal regulation: the Civil Code of the Republic of Belarus, the Law on Copyright and Related Rights, the fourth part of the Civil Code of the Russian Federation, the copyright acts of foreign countries, including the United States, the European Union and EAEC countries, as well as court practice, and academic research on the legal status of video games.

The purpose of the study is to identify and propose a solution to the main legal problems arising during the creation and use of a video game as a multimedia work.

Methods of scientific research. The work uses general logical methods, including the method of induction and the method of deduction, analysis and synthesis, the method of modeling, the method of system analysis.

The results obtained. As a result of research, the legislative gaps in the legislation regarding intellectual property objects were identified, the need for amendments and additions to the copyright legislation was substantiated, wordings were proposed for making additions and amendments to the Law on Copyright and Related Rights of the Republic of Belarus, to the Civil Code of the Republic of Belarus, proposed a regulatory definition of a video game and multimedia work, examined the mechanism of protection of video games as objects of copyright in the Republic of Belarus and foreign countries, identified the main trends in the development of legal regulation of video games

Reliability of materials and results of the thesis. The materials used and the results of the thesis are reliable. The work was done independently.

Recommendations for using the results of the work. The results of the diploma work can be used for application in the legislation of the Republic of Belarus by proceeding with legislative proposals to reform legislation in the intellectual property sphere.