

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ РЕСПУБЛИКИ БЕЛАРУСЬ
БЕЛОРУССКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
ФАКУЛЬТЕТ МЕЖДУНАРОДНЫХ ОТНОШЕНИЙ

Кафедра международного права

Аннотация к дипломной работе

**ПРАВА ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ СОБСТВЕННОСТИ НА
ВИДЕОИГРЫ В МЕЖДУНАРОДНОМ ЧАСТНОМ ПРАВЕ**

Матюлевич Станислав Викторович

Научный руководитель –
кандидат юридических наук, доцент Е. Б. Леанович

Минск, 2025

АННОТАЦИЯ

1. Структура и объем дипломной работы

Дипломная работа состоит из титульного листа, задания на дипломную работу, оглавления, реферата дипломной работы, введения, трех глав, заключения, списка использованных источников, приложения. Общий объем работы составляет 62 страницы, включая 7 рисунков, 3 таблицы. Список использованных источников занимает 12 страниц и включает 120 позиций.

2. Ключевые слова

ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНАЯ СОБСТВЕННОСТЬ, ВИДЕОИГРА, АВТОРСКОЕ ПРАВО, ТОВАРНЫЙ ЗНАК, ПАТЕНТ, КОМПЬЮТЕРНАЯ ПРОГРАММА, АУДИОВИЗУАЛЬНОЕ ПРОИЗВЕДЕНИЕ, КЛОНИРОВАНИЕ.

3. Текст реферата

Объектом исследования являются правоотношения, связанные с правовой охраной видеоигр и ее элементов как объектов интеллектуальной собственности.

Предметом исследования являются акты национального законодательства различных юрисдикций, акты международного права, акты вторичного права ЕС, судебная практика, а также правовая доктрина.

Цель исследования – определить особенности правовой охраны видеоигры и ее отдельных элементов как объектов интеллектуальной собственности как в Республике Беларусь, так и в других юрисдикциях и выявить существующие пробелы и коллизии в регулировании тех или иных внутриигровых элементов со спецификой международного частного права.

Методами исследования являются: сравнительно-правовой, формально-юридический, системно-структурный, а также общенаучные методы.

Полученные результаты и их новизна. По результатам исследования были сделаны выводы об охране видеоигры и ее элементов различными институтами права интеллектуальной собственности, а также выявлены актуальные проблемы регулирования отношений в индустрии. Сформулированы предложения по совершенствованию законодательства Республики Беларусь в области интеллектуальной собственности, включая закрепление в законодательстве определения «видеоигра», внедрение понятия «сложный объект авторского права» в качестве транзитного периода по отношению к последующему внедрению еще более прогрессивного понятия «сложный объект интеллектуальной собственности», изменение формулировки коллизионной привязки *lex loci protectionis*, применимой при разрешении споров о клонировании видеоигр, и некоторые другие.

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

Область возможного практического применения. Результаты исследования могут использоваться в нормотворческом и правоприменительном процессе, а также для дальнейшего исследования рассматриваемой проблематики. Представляется релевантным внедрение в учебный план специальности 1-24 01 01 «Международное право» дисциплины «Право видеоигр», включая тему и содержание настоящей работы.

АНАТАЦЫЯ

1. Структура і аб'ём дыпломнай працы

Дыпломная праца складаецца з тытульнага ліста, задання на дыпломную працу, зместа, рэферата дыпломнай працы, уводзінаў, трох глаў, заключэння, спісу выкарыстаных крыніц, дадатку. Агульны аб'ём працы складае 62 старонкі, у тым ліку 7 малюнкаў, 3 табліцы. Спіс выкарыстаных крыніц займае 12 старонак і ўключае 120 пазіцый.

2. Ключавыя словы

ІНТЭЛЕКТУАЛЬНАЯ ЎЛАСНАСЦЬ, ВІДЭАГУЛЬНЯ, АЎТАРСКАЕ ПРАВА, ТАВАРНЫ ЗНАК, ПАТЭНТ, КАМП'ЮТАРНАЯ ПРАГРАМА, АЎДЫЯВІЗУАЛЬНЫ ТВОР, КЛАНАВАННЕ.

3. Змест працы

Аб'ектам даследавання з'яўляюцца праваадносіны, звязаныя з прававой аховай відэагульняў і яе элементаў як аб'ектаў інтэлектуальнай уласнасці.

Прадаметам даследавання з'яўляюцца акты нацыянальнага заканадаўства розных юрысдыкцый, акты міжнароднага права, акты другаснага права ЕС, судовая практыка, а таксама прававая дактрына.

Мэта даследавання – вызначыць асаблівасці прававой аховы відэагульні і яе асобных элементаў як аб'ектаў інтэлектуальнай уласнасці як у Рэспубліцы Беларусь, так і ў іншых юрысдыкцыях і выявіць існуючыя прабелы і калізій у рэгуляванні тых ці іншых нутрагульнявых элементаў са спецыфікай міжнароднага прыватнага права.

Метадамі даследавання з'яўляюцца: параўнальна-прававы, фармальна-юрыдычны, сістэмна-структурны, а таксама агульнанавуковыя метады.

Атрыманыя вынікі і іх навізна. Па выніках даследавання былі зроблены высновы аб ахове відэагульні і яе элементаў рознымі інстытутамі права інтэлектуальнай уласнасці, а таксама выяўлены актуальныя праблемы рэгулявання адносін у індустрыі. Сфармуляваны прапановы па ўдасканаленні заканадаўства Рэспублікі Беларусь у галіне інтэлектуальнай уласнасці, уключаючы замацаванне ў заканадаўстве вызначэння «відэагульня», укараненне паняцця «складаны аб'ект аўтарскага права» ў якасці транзітнага перыяду ў адносінах да наступнага ўкаранення яшчэ больш прагрэсіўнага паняцця «складаны аб'ект інтэлектуальнай уласнасці», змяненне фармулёўкі калізійнай прывязкі *lex loci protectionis*, дастасавальнай пры вырашэнні спрэчак аб кланаванні відэагульняў, і некаторыя іншыя.

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

Вобласць магчымага практычнага прымянення. Вынікі даследавання могуць выкарыстоўвацца ў нарматворчым і правапрымяняльным працэсе, а таксама для далейшага даследавання разгляданай праблематыкі. Уяўляецца рэlevantным укараненне ў навучальны план спецыяльнасці 1-24 01 01 «Міжнароднае права» дысцыпліны «Права відэагульняў», уключаючы тэму і змест сапраўднай працы.

ANNOTATION

1. Structure and scope of the final thesis

The thesis consists of a title page, thesis assignment, table of contents, abstract, introduction, 3 chapters, conclusion, list of references, annex. Total scope of work is 62 pages, including 7 pictures, 3 tables. The list of references occupies 12 pages and includes 120 positions.

2. Keywords

INTELLECTUAL PROPERTY, VIDEO GAME, COPYRIGHT, TRADEMARK, PATENT, COMPUTER PROGRAMME, AUDIOVISUAL WORK, CLONING.

3. Summary text

Object of research: legal relations related to legal protection of video games and its elements as intellectual property objects.

Subject of research: national legislation of different jurisdictions, International Law, EU secondary law, judicial practice, as well as legal doctrine.

Purpose of research: to determine the specifics of legal protection of a video game and its individual elements as intellectual property objects both in the Republic of Belarus and in other jurisdictions and to identify existing gaps and conflicts in the regulation of certain in-game elements with the specifics of Private International Law.

Methods of research: comparative legal, formal legal, systemic structural, as well as general scientific methods.

The results of the work and their novelty. Based on the results of the research there were made conclusions about the protection of a video game and its elements by various institutions of Intellectual Property Law, as well as current problems of regulation of relations in the industry were identified. Proposals to improve the legislation of the Republic of Belarus in the field of Intellectual Property were formulated, including fixing the definition of “video game” in the legislation, introduction of the concept of “complex copyright object” as a transit period in relation to the subsequent introduction of even more progressive concept of “complex intellectual property object”, changing the wording of the governing clause *lex loci protectionis* applicable to the resolution of disputes on video game cloning, and some other issues.

Reliability of materials and results of the thesis. The materials used and the results of the thesis are reliable. The study has been conducted independently.

Area of possible practical application. The results of the research can be used in the law-making and law-enforcement process, as well as for further research of the issues under consideration. It seems relevant to introduce the discipline “Video Game Law” into the curriculum of the major 1-24 01 01 “International Law”, including the topic and content of this research.