

Дата поступления рукописи в редакцию: 22.07.2026 г.

Дата принятия рукописи в печать: 23.08.2026 г.

ГРЕБЕНКИН Григорий Сергеевич,

Уральский институт управления – филиал РАНХиГС,
кафедра гражданского права и процесса, Екатеринбург, Россия,

тел.: +7 (922) 437-24-92,

тел.: +7 (343) 251-76-67,

e-mail: grigoriy.grebenkin@gmail.com

Научный руководитель:

МАНСУРОВ Гафур Закирович,

доктор юридических наук, доцент,

e-mail: mansurov-gz@ranepa.ru

ОСНОВАНИЯ ВОЗНИКНОВЕНИЯ ПРАВ НА КОМПОНЕНТЫ ВИДЕОИГРЫ: РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ПРАВ МЕЖДУ РАЗРАБОТЧИКАМИ

Аннотация. Цель исследования – установить, как различия в правовом основании создания отдельных компонентов видеоигры определяют распределение исключительных прав между организатором игры и непосредственными создателями этих компонентов. Объектом исследования являются гражданско-правовые отношения между организатором создания видеоигры как сложного объекта и авторами входящих в ее состав результатов интеллектуальной деятельности. Работа выполнена на материале части четвертой Гражданского кодекса Российской Федерации, разъяснений и обзора судебной практики Верховного Суда Российской Федерации, доктринальных источников 2015–2025 годов и законодательства США о служебном произведении. Используются формально-юридический метод, метод анализа судебной практики и элементы сравнительно-правового метода. Показано, что видеоигра как сложный объект (ст. 1240 ГК РФ) объединяет разнородные по правовому режиму компоненты: созданные штатными работниками (ст. 1295 ГК РФ), привлеченными авторами по договору авторского заказа (ст. 1288–1289 ГК РФ) и совместно несколькими лицами в режиме соавторства (ст. 1258 ГК РФ). Установлено, что квалификация компонента как служебного произведения требует доказанного вхождения творческой задачи в трудовую функцию работника, причем бремя доказывания несет работодатель. Для компонента, созданного по договору авторского заказа, результат зависит от того, создавался ли он специально для игры: в этом случае действует презумпция абзаца второго пункта 1 статьи 1240 ГК РФ в пользу организатора взамен общего правила пункта 3 статьи 1233 ГК РФ о лицензии. Предложена модель разграничения правовых режимов компонентов в виде последовательности из трех проверяемых вопросов, применимая при составлении трудовых договоров и договоров авторского заказа.

Ключевые слова: видеоигра, сложный объект, служебное произведение, договор авторского заказа, соавторство, программа для ЭВМ, распределение исключительных прав, трудовая функция работника.

GREBENKIN Grigory Sergeevich,

Ural Institute of Management – branch of RANEPa,
Yekaterinburg, Russia

Academic supervisor:

MANSUROV Gafur Zakirovich,

Doctor of Law, Associate professor

FOUNDATIONS FOR THE EMERGENCE OF RIGHTS TO VIDEO GAME COMPONENTS: ALLOCATION OF RIGHTS AMONG DEVELOPERS

Annotation. The purpose of the study is to establish how the legal basis for creating a video game component determines allocation of the exclusive right between the game's organizer and the component's direct creator. The object of the study is the civil-law relations between the organizer of a video game as a complex object and the authors of its component results. The study draws on Part Four of the Russian Civil Code, the explanations and the review of judicial practice of the Supreme Court of the Russian Federation, Russian doctrinal sources of 2015–2025, and United States work-made-for-hire law, using the formal-legal method, analysis of judicial practice, and elements of the comparative-legal method. A video game as a complex object (Art. 1240) is shown to combine components created on heterogeneous legal grounds: as works made for hire under Art. 1295, under commissioned-work agreements

(Arts. 1288–1289), or jointly under joint authorship (Art. 1258). Classifying a component as a work made for hire requires proof that the creative task fell within the employee's job function, and the burden of that proof lies with the employer. For a commissioned component, the outcome depends on whether it was created specifically for the game: this triggers the presumption under Art. 1240(1) favouring the organizer instead of the general licence rule of Art. 1233(3). A three-question model for differentiating the legal regimes of components is proposed, usable in drafting employment and commissioned-work agreements.

Key words: video game, complex object, work made for hire, commissioned work agreement, joint authorship, computer program, allocation of exclusive rights, employee's job function.

Введение

Актуальность обращения к теме объясняется устойчивым ростом числа компонентов видеоигр – программного кода, аудиовизуальных и музыкальных элементов, – вовлекаемых разработчиками в гражданский оборот, при отсутствии в российском праве специального регулирования этой сферы. Вопрос о принадлежности прав решается по общим нормам о сложном объекте, служебном произведении, авторском заказе и соавторстве, что порождает практическую неопределенность и на уровне трудовых, и на уровне гражданско-правовых отношений между организатором проекта и создателями отдельных компонентов.

Видеоигра как объект гражданского оборота на протяжении последнего десятилетия последовательно рассматривается в российской правовой доктрине через призму статьи 1240 Гражданского кодекса Российской Федерации о сложном объекте. В. В. Архипов одним из первых показал, что квалификация видеоигры как программы для ЭВМ либо как сложного объекта не может быть дана универсально: она зависит от конкретных технических особенностей устройства и содержания каждой игры [1]. Коллективная работа 2023 года расширила этот подход до анализа компьютерных игр как самостоятельного предмета юридических исследований с учетом их медийной природы [2]. Систематизация признаков и видов сложных объектов, предпринятая в новейшей литературе, также ведется на уровне объекта в целом [3]. Отдельно вопросы правового режима мультимедийного продукта как совокупности результатов интеллектуальной деятельности разработаны в монографии Е. С. Гринь (Котенко), заложившей основы российской доктрины в этой области [4]. Все эти направления сосредоточены на квалификации игры как единого целого и отвечают на вопрос, на каком основании организатор проекта (издатель, продюсер, работодатель-разработчик) приобретает право использовать входящие в игру результаты интеллектуальной деятельности в совокупности.

Открытым при этом остается вопрос иного уровня: кому и на каком основании изначально принадлежит исключительное право на каждый отдельно взятый компонент видеоигры. Речь идет о программном коде, персонажах, музыке, текстах, графических и анимационных элементах до того, как права на них консолидируются у организатора. Настоящая статья сосредоточена именно на этом, предшествующем уровне анализа и предлагает дифференцированную модель распределения прав на компоненты видеои-

гры в зависимости от правового основания их создания. Квалификация видеоигры в целом как программы для ЭВМ либо мультимедийного продукта составляет самостоятельный предмет исследования и здесь не рассматривается.

Цель настоящей статьи – установить, как различия в правовом основании создания отдельных компонентов видеоигры определяют распределение исключительных прав между организатором игры и непосредственными создателями этих компонентов. Для ее достижения решаются следующие задачи: определить пределы действия правила о консолидации прав организатором сложного объекта; раскрыть условия квалификации компонента как служебного произведения; установить, при каких обстоятельствах включается презумпция перехода исключительного права по договору авторского заказа; разграничить уровни применения категорий соавторства; свести полученные результаты в проверяемую последовательность вопросов. Методологическую основу составили формально-юридический метод (анализ статей 1229, 1233, 1240, 1258, 1288, 1289 и 1295 ГК РФ), метод анализа судебной практики (разъяснения Пленума Верховного Суда Российской Федерации и обзор судебной практики, утвержденный Президиумом Верховного Суда Российской Федерации 23 сентября 2015 г.) и элементы сравнительно-правового метода (обращение к законодательству и судебной практике США о служебном произведении). Научная новизна работы состоит в смещении уровня анализа: вместо очередного довода в пользу той или иной квалификации игры как целого показано, что для практики распределения прав такая квалификация вторична, а определяющим является статус каждого компонента и основание его создания. Показано, в частности, что предусмотренная пунктом 1 статьи 1240 ГК РФ консолидация прав организатором не является самоисполнимой: при дефекте основания создания отдельного компонента организатор не приобретает права его использования, несмотря на фактическое включение компонента в игру.

Общее правило консолидации прав организатором сложного объекта

Согласно пункту 1 статьи 1240 ГК РФ, лицо, организовавшее создание сложного объекта, приобретает право использования входящих в него результатов интеллектуальной деятельности на основании договоров с обладателями исключительных прав на эти результаты; сам по себе факт организации проекта такого права не порождает [5]. Фигура организатора и природа принадлежащих ему правомочий

составляют самостоятельный предмет исследования в отечественной доктрине авторского права [6]. Для каждого компонента видеоигры значение имеет, следовательно, не квалификация игры в целом, а конкретное основание, на котором создан именно этот компонент: трудовые отношения, договор авторского заказа либо совместный труд нескольких лиц.

Применение этой нормы к видеоигре предполагает отнесение игры к сложным объектам. Перечень таких объектов в пункте 1 статьи 1240 ГК РФ закрытый: кинофильм, иное аудиовизуальное произведение, театральное зрелищное представление, мультимедийный продукт, база данных. Видеоигра охватывается этим перечнем как мультимедийный продукт [4]. Тезис о вторичности квалификации игры следует понимать в связи с этим в узком смысле: для распределения прав на компоненты безразличен спор о том, считать ли игру преимущественно программой для ЭВМ или мультимедийным продуктом, тогда как отнесение игры к сложным объектам является предпосылкой применения статьи 1240 ГК РФ и далее предполагается. Три названных основания создания компонентов разбираются ниже.

Служебное произведение как основание возникновения прав у работодателя

Первое и наиболее распространенное основание создания компонентов видеоигры в штатной студии-разработчике – институт служебного произведения (ст. 1295 ГК РФ). Согласно этой норме, исключительное право на произведение, созданное в пределах установленных для работника трудовых обязанностей, по общему правилу принадлежит работодателю, если договором между ними не предусмотрено иное. Ключевым условием применения нормы выступает буквальное вхождение соответствующей творческой задачи в трудовую функцию работника, а не сам факт работы по трудовому договору как таковой.

Обзор судебной практики по делам, связанным с разрешением споров о защите интеллектуальных прав, утвержденный Президиумом Верховного Суда Российской Федерации 23 сентября 2015 г., формулирует применительно к программам для ЭВМ следующую позицию: исключительное право на программу, созданную в рамках исполнения установленных для работника (автора) трудовых обязанностей, первоначально возникает у работодателя, если иное не предусмотрено договором [7]. В деле, положенном в основу этой позиции, принадлежность права работодателю была обоснована тем, что разработка программ осуществлялась работником в рамках заключенного с ним трудового договора и возложенных на него должностной инструкцией обязанностей; содержание инструкции суд исследовал отдельно и привел в судебном акте. Презумпция в пользу работодателя, таким образом, опирается на доказанное содержание трудовой функции и от такого доказывания не освобождает.

Два других дела, включенных в тот же обзор,

показывают обратную ситуацию. В первом Судебная коллегия по гражданским делам Верховного Суда Российской Федерации не согласилась с выводами нижестоящих судов, признавших произведения декоративно-прикладного искусства служебными: доказательств того, что их создание входило в круг служебных обязанностей автора, представлено не было, а служебное задание могло быть дано работодателем только в пределах трудовых функций работника. Во втором Судебная коллегия отменила судебное постановление по спору о фотографиях, созданных штатным корреспондентом: ни контракт, ни приказ о назначении на должность не содержали указания на то, что в обязанности корреспондента входит создание фотографических произведений, а представленные работодателем служебные задания относились к иным периодам и иным материалам.

Ни одно из приведенных дел не касается видеоигр: предметом споров выступали программа автоматизированной системы управления, изделия декоративно-прикладного искусства и фотографии. Перенос сформулированных в них позиций на разработку видеоигр правомерен, поскольку статья 1295 ГК РФ носит общий характер и распространяется на любые произведения, включая программы для ЭВМ, а предметом доказывания во всех трех делах выступало одно и то же обстоятельство – содержание трудовой функции работника безотносительно к отраслевой специфике созданного результата. Этот подход сохранен и в действующих разъяснениях высшей судебной инстанции: согласно абзацу пятому пункта 104 постановления Пленума Верховного Суда Российской Федерации от 23 апреля 2019 г. № 10 «О применении части четвертой Гражданского кодекса Российской Федерации», бремя доказывания того, что произведение создано в пределах установленных для работника трудовых обязанностей, лежит на работодателе [8]. Специальная судебная практика по спорам о служебном характере результатов, созданных при разработке видеоигр, не выявлена; приведенные позиции остаются наиболее близким ориентиром для таких споров.

Применительно к разработке видеоигр изложенное означает, что программист, художник или композитор, формально состоящий в штате студии, не утрачивает исключительное право на созданный им код, модель персонажа или музыкальный трек автоматически. Для закрепления права за работодателем требуется, чтобы соответствующая творческая задача была прямо зафиксирована в его должностной инструкции или ином документе, определяющем трудовую функцию. Р. М. Янковский, И. А. Бардов и А. А. Никифоров, рассматривая программу для ЭВМ как многослойный объект, отмечают, что формулировки должностных инструкций не всегда достигают степени конкретности, необходимой для бесспорной квалификации результата как служебного; следствием становится риск сохранения прав за работником вопреки ожиданиям работодателя [9]. Общие вопросы служебного характера программного обеспечения затрагиваются также в новейшей моногра-

фии, посвященной правовым аспектам разработки и коммерциализации программного обеспечения [10].

У видеоигр эта проблема приобретает специфическую форму. Над одним проектом обычно работают значительное число сотрудников с разными трудовыми функциями: программист, левел-дизайнер, композитор, сценарист. Должностная инструкция, содержание которой ограничено формулировками одной трудовой функции, по построению не описывает творческие задачи, отнесенные к иной трудовой функции. Применительно к результату, вышедшему за пределы буквального текста инструкции конкретного сотрудника, требование о вхождении задачи в трудовую функцию не может считаться выполненным автоматически, а бремя доказывания служебного характера такого результата ложится на работодателя.

Два дополнительных условия статьи 1295 ГК РФ также имеют для студии практическое значение. Во-первых, исключительное право возвращается автору, если работодатель в течение трех лет со дня, когда произведение было предоставлено в его распоряжение, не начнет его использование, не передаст исключительное право другому лицу и не сообщит автору о сохранении произведения в тайне (п. 2 ст. 1295 ГК РФ). Для компонента, созданного в отмененном или отложенном проекте, этот срок способен привести к утрате права на уже готовый результат. Во-вторых, за работником сохраняется право на вознаграждение за служебное произведение, размер и порядок выплаты которого определяются договором, а при наличии спора – судом (п. 3 ст. 1295 ГК РФ, пункты 105 и 106 названного постановления Пленума).

Договор авторского заказа и презумпция статьи 1240 ГК РФ

Второе основание – договор авторского заказа (ст. 1288 ГК РФ), которым оформляются отношения с авторами, привлеченными на гражданско-правовой основе вне штата: фрилансерами-композиторами, художниками-иллюстраторами, актерами озвучивания. Молчание такого договора о переходе исключительного права по общему правилу пункта 3 статьи 1233 ГК РФ означает лицензию: заказчик получает лишь право использования результата в пределах, оговоренных договором, а исключительное право остается у автора.

Из этого общего правила пункт 3 статьи 1233 ГК РФ делает изъятие для результата, специально созданного или создаваемого для включения в сложный объект. К такому договору применяется обратная презумпция абзаца второго пункта 1 статьи 1240 ГК РФ, вытесняющая правило о лицензии: право переходит к заказчику в полном объеме, если стороны прямо не договорились об ином. Компонент видеоигры, специально созданный под конкретную игру, в этом случае подпадает под презумпцию, действующую в пользу организатора.

Общее правило пункта 3 статьи 1233 ГК РФ сохраняет значение прежде всего для случаев, когда

компонент передан организатору из уже существующего произведения, например ранее написанного музыкального трека, и специально для игры не создавался. Практическая сложность в том, что граница между этими двумя ситуациями не сводится к формулировке договора и требует анализа фактических обстоятельств его заключения.

Соавторство и делимость творческого вклада

Третье основание, требующее отдельной квалификации, – совместное создание одного компонента несколькими лицами, регулируемое институтом соавторства (ст. 1258 ГК РФ). Закон различает делимое соавторство, при котором часть произведения, созданная отдельным соавтором, имеет самостоятельное значение и может использоваться независимо от остальных частей, и неделимое соавторство, при котором произведение образует неразрывное целое.

Для видеоигры как сложного объекта в целом категории соавторства, как правило, неприменимы. Входящие в ее состав компоненты, как правило, обладают самостоятельным значением и способны использоваться отдельно от игры: музыкальный трек может быть издан отдельно, персонаж использован в мерчандайзинге. Такая совокупность представляет собой множество самостоятельных произведений, объединенных в сложный объект по правилам ст. 1240 ГК РФ; признаков единого неделимого результата соавторства она не образует.

Категория соавторства сохраняет значение на уровне отдельного компонента. Если, например, музыкальный трек написан двумя композиторами, работающими совместно, и их вклады не могут быть выделены как самостоятельные части, возникает неделимое соавторство. В этом случае согласно пункту 3 статьи 1229 ГК РФ распоряжение исключительным правом осуществляется совместно, а каждый из соавторов вправе самостоятельно принимать меры по защите своих прав. Доктринальная разработка вопроса о делимости творческих вкладов применительно к аудиовизуальному произведению – объекту, по структуре близкому к видеоигре как совокупности разнородных результатов, – показывает, что раздельное соавторство признается именно тогда, когда часть результата имеет самостоятельное значение и способна использоваться независимо от целого [11]. Сопоставление с аудиовизуальным произведением методологически оправдано: оба объекта объединяют разнородные результаты нескольких создателей, и вопрос о делимости творческого вклада в обоих случаях решается на уровне отдельного результата, а не объекта в целом.

Смешение уровня анализа, то есть применение категорий соавторства к игре в целом вместо ее отдельных компонентов, ведет к неверному выводу о необходимости получения согласия всех участников проекта на любое использование игры, тогда как такое согласие требуется только в отношении неделимо и совместно созданных компонентов. Специальная судебная практика о делимости творческих

вкладов применительно к отдельному компоненту видеоигры на момент проведения исследования не выявлена; изложенное решение опирается на общие нормы ст. 1258 и п. 3 ст. 1229 ГК РФ и подлежит проверке по мере накопления практики.

Сравнительно-правовой аспект: тест work made for hire

Две из рассмотренных конструкций – служебное произведение и договор авторского заказа – имеют аналог в зарубежном праве; институт соавторства прямого зарубежного эквивалента для целей настоящего сопоставления не имеет. Согласно Copyright Act, компьютерная программа признается служебным произведением (work made for hire) автоматически, без дополнительного соглашения, если она создана работником в пределах его служебных обязанностей; для разграничения статуса работника и независимого подрядчика применяется тест, сформулированный Верховным судом США в деле *Community for Creative Non-Violence v. Reid* [12]. К лицам, привлеченным по заказу вне трудовых отношений, эта конструкция неприменима вовсе. Компьютерная программа не входит в перечень девяти видов заказных произведений, для которых закон допускает признание служебным произведением по письменному соглашению сторон [13]; поэтому переход права к заказчику в этом случае должен оформляться прямой уступкой права, а не оговоркой о служебном характере произведения. Направление проверки в обеих системах общее: оно идет от статуса лица и содержания его функции, тогда как факт участия в проекте сам по себе значения не имеет. Различается юридико-техническое оформление последствий для заказных отношений.

Из зарубежных правовых порядков для сопоставления избрано законодательство США, поскольку институт work made for hire кодифицирован непосредственно в тексте закона и в силу этого допускает прямое сопоставление с презумпциями статей 1295 и 1240 ГК РФ. В правовых порядках континентальной правовой семьи, к которой принадлежит и российское право, аналогичный вопрос, как правило, решается не через специальную презумпцию служебного характера, а через общие нормы о договорном переходе имущественных прав, что делает прямое сопоставление конструкций менее показательным для целей настоящей статьи. Практическое следствие этого различия для российского разработчика состоит в том, что презумпция абзаца второго пункта 1 статьи 1240 ГК РФ закрывает для заказных компонентов тот разрыв, который в праве США приходится устранять прямой уступкой права: при молчании договора о судьбе исключительного права российский организатор приобретает это право, если компонент создавался специально для игры, тогда как американский заказчик без прямой уступки исключительного права не приобретает.

Возражение против дифференцированной модели и ответ на него

Против изложенной модели может быть вы-

двинуто возражение: право на компонент в любом случае консолидируется у организатора в силу пункта 1 статьи 1240 ГК РФ, а значит, различие служебного произведения, авторского заказа и соавторства не имеет практического значения и носит теоретический характер. Возражение неточно отражает механизм консолидации. Пункт 1 статьи 1240 ГК РФ обязывает организатора приобрести право использования на основании договора с обладателем исключительного права, однако само это право у организатора автоматически не возникает. Если фактических оснований для консолидации нет (творческая задача не входила в трудовую функцию работника; компонент не создавался специально для игры, а договор не содержит условия об уступке; соавторы не оформили совместное распоряжение неделимым результатом), организатор не приобретает права использования компонента, несмотря на его формальное включение в состав игры. Различие оснований, таким образом, не факультативно: оно указывает, какой именно договор организатору требуется заключить с конкретным создателем и какой риск возникает при его отсутствии или дефекте.

Результаты: последовательность из трех вопросов

Проведенный анализ позволяет свести определение правового режима компонента видеоигры к последовательности из трех вопросов, ответы на которые показывают, кому изначально принадлежит исключительное право. Первый: в каких отношениях – трудовых или гражданско-правовых – создатель компонента состоит с организатором проекта. Второй: для трудовых отношений – охватывает ли формулировка трудовой функции, зафиксированная в должностной инструкции и трудовом договоре, конкретную творческую задачу, приведшую к созданию компонента; для гражданско-правовых отношений – создавался ли компонент специально для этой игры или был передан организатору из уже существующего произведения. Третий: при создании компонента несколькими лицами – делимы ли их творческие вклады. Эта последовательность не заменяет собой квалификацию видеоигры как сложного объекта в целом, а дополняет ее на уровне анализа, предшествующем консолидации прав организатором.

Практическое значение предложенной модели состоит в том, что она указывает на конкретные точки правового риска, устранимые на договорном уровне до возникновения спора. Должностные инструкции штатных сотрудников студии-разработчика должны формулировать творческие задачи с той степенью конкретности, которая позволяет однозначно отнести созданный результат к служебному произведению. В договорах с привлеченными авторами целесообразно прямо оговаривать переход исключительного права, вместо того чтобы полагаться на презумпцию ст. 1240 ГК РФ без крайней необходимости: ее применение зависит от того, создавался ли компонент специально для игры, то есть от вопроса факта, который при возникновении

спора придется доказывать отдельно. При совместной работе нескольких лиц над одним компонентом целесообразно заранее определить в соглашении между ними делимость их вкладов и порядок распоряжения правами. Детализация правового режима видеоигры на уровне отдельных компонентов, дополняющая анализ игры как сложного объекта в целом, позволяет точнее прогнозировать распределение исключительных прав между организатором проекта и создателями входящих в игру результатов интеллектуальной деятельности и снижает риск споров, аналогичных рассмотренным в обзоре судебной практики Верховного Суда Российской Федерации 2015 года.

Заключение

Результаты исследования сводятся к следующему.

1. Квалификация видеоигры как программы для ЭВМ либо как мультимедийного продукта определяет режим игры в целом. Вопрос о том, кому изначально принадлежит исключительное право на ее отдельные компоненты, решается на ином уровне анализа и зависит от правового основания создания конкретного компонента.

2. Отнесение компонента к служебному произведению (ст. 1295 ГК РФ) обусловлено не самим фактом трудовых отношений: необходимо буквальное вхождение соответствующей творческой задачи в трудовую функцию работника. Для многопрофильных команд разработчиков видеоигр это условие часто не выполняется автоматически, а бремя его доказывания несет работодатель.

3. Для компонента, созданного по договору авторского заказа, решающим является факт его специального создания для игры: только он запускает презумпцию абзаца второго пункта 1 статьи 1240 ГК РФ в пользу организатора взамен общего правила о лицензии.

4. Категории делимого и неделимого соавторства применимы к отдельному компоненту видеоигры, созданному совместно несколькими лицами. К игре как сложному объекту в целом они неприменимы постольку, поскольку входящие в нее компоненты сохраняют самостоятельное значение и способны использоваться отдельно от игры; для проектов, результат которых на такие компоненты не распадается, вопрос решается по правилам ст. 1258 ГК РФ. Смещение этих уровней ведет к неверному определению круга лиц, согласие которых необходимо для использования игры.

5. Правило пункта 1 статьи 1240 ГК РФ о консолидации прав организатором не устраняет значения перечисленных оснований. При отсутствии фактических предпосылок для их применения организатор не приобретает права использования компонента, несмотря на включение компонента в состав игры.

6. Предложенная последовательность из трех вопросов (характер отношений с организатором, содержание трудовой функции или факт специального создания, делимость совместного творческого вклада) может использоваться при подготовке тру-

довых договоров и договоров авторского заказа в организациях-разработчиках видеоигр для снижения риска утраты консолидации прав.

Список литературы:

[1] Архипов, В. В. Интеллектуальная собственность в индустрии компьютерных игр: проблемы теории и практики / В. В. Архипов // Закон. – 2015. – № 11. – С. 61–69.

[2] Компьютерные игры в юридических исследованиях: к вопросу о предпосылках модели регулирования / В. В. Архипов [и др.] // Вестник Санкт-Петербургского университета. Право. – 2023. – Т. 14, № 1. – С. 5–21.

[3] Сложные объекты интеллектуальных прав. Особенная часть / М. А. Рожкова [и др.] // Журнал Суда по интеллектуальным правам. – 2025. – № 4 (50). – С. 6–30.

[4] Гринь (Котенко), Е. С. Авторские права на мультимедийный продукт : монография / Е. С. Гринь (Котенко). – М.: Проспект, 2013. – 124 с.

[5] Гражданский кодекс Российской Федерации (часть четвертая) : Федеральный закон от 18 декабря 2006 г. № 230-ФЗ // Собрание законодательства Российской Федерации. – 2006. – № 52 (ч. 1). – Ст. 5496.

[6] Братусь, Д. В. Организационные авторские права : монография / Д. В. Братусь ; под общ. ред. Б. М. Гонгало. – М.: Статут, 2022. – 236 с.

[7] Обзор судебной практики по делам, связанным с разрешением споров о защите интеллектуальных прав : утв. Президиумом Верховного Суда Российской Федерации 23 сентября 2015 г. // СПС «ГАРАНТ». – URL: <https://www.garant.ru/products/ipo/prime/doc/71101778/> (дата обращения: 08.09.2026).

[8] Постановление Пленума Верховного Суда Российской Федерации от 23 апреля 2019 г. № 10 «О применении части четвертой Гражданского кодекса Российской Федерации» // Бюллетень Верховного Суда Российской Федерации. – 2019. – № 10.

[9] Янковский, Р. М. Три взгляда на компьютерную программу: исходный текст, производное и служебное произведение / Р. М. Янковский, И. А. Бардов, А. А. Никифоров // Вестник экономического правосудия Российской Федерации. – 2022. – № 10. – С. 100–137.

[10] Савельев, А. И. Правовые аспекты разработки и коммерциализации программного обеспечения / А. И. Савельев. – М.: Статут, 2024. – 620 с.

[11] Ковалева, Я. Вопросы соавторства в отношении аудиовизуального произведения / Я. Ковалева // Интеллектуальная собственность. Авторское право и смежные права. – 2016. – № 3. – С. 11–16.

[12] Community for Creative Non-Violence v. Reid, 490 U.S. 730 (1989).

[13] Copyright Act of 1976, 17 U.S.C. § 101.

References:

[1] Arkhipov, V. V. Intellectual Property in the Computer Game Industry: Theoretical and Practical Issues / V. V. Arkhipov // Zakon. – 2015. – No. 11. – P. 61–69.

- [2] Computer Games in Legal Research: On the Prerequisites for a Regulatory Model / V. V. Arkhipov [et al.] // Vestnik of Saint Petersburg University. Law. – 2023. – Vol. 14, No. 1. – P. 5–21.
- [3] Complex Objects of Intellectual Property Rights: Special Part / M. A. Rozhkova [et al.] // Journal of the Intellectual Property Rights Court. – 2025. – No. 4 (50). – P. 6–30.
- [4] Grin (Kotenko), E. S. Copyright in Multimedia Products: Monograph / E. S. Grin (Kotenko). – Moscow: Prospekt, 2013. – 124 p.
- [5] Civil Code of the Russian Federation (Part Four): Federal Law No. 230-FZ of December 18, 2006 // Collection of Legislation of the Russian Federation. – 2006. – No. 52 (Part 1). – Art. 5496.
- [6] Bratus, D. V. Organizational Copyrights: Monograph / D. V. Bratus; ed. by B. M. Gongalo. – Moscow: Statut, 2022. – 236 p.
- [7] Review of Judicial Practice in Cases Involving the Resolution of Disputes on the Protection of Intellectual Property Rights: Approved by the Presidium of the Supreme Court of the Russian Federation on September 23, 2015 // GARANT Legal Reference System. – URL: <https://www.garant.ru/products/ipo/prime/doc/71101778/> (accessed: 08.09.2026).
- [8] Resolution of the Plenum of the Supreme Court of the Russian Federation No. 10 dated April 23, 2019, «On the Application of Part Four of the Civil Code of the Russian Federation» // Bulletin of the Supreme Court of the Russian Federation. – 2019. – No. 10.
- [9] Yankovsky, R. M. Three Perspectives on a Computer Program: Source Code, Derivative Work, and Work Created in the Course of Employment / R. M. Yankovsky, I. A. Bardov, A. A. Nikiforov // Herald of Economic Justice of the Russian Federation. – 2022. – No. 10. – P. 100–137.
- [10] Savelyev, A. I. Legal Aspects of Software Development and Commercialization / A. I. Savelyev. – Moscow: Statut, 2024. – 620 p.
- [11] Kovaleva, Ya. Issues of Co-authorship Regarding Audiovisual Works / Ya. Kovaleva // Intellectual Property. Copyright and Related Rights. – 2016. – No. 3. – P. 11–16.
- [12] Community for Creative Non-Violence v. Reid, 490 U.S. 730 (1989).
- [13] Copyright Act of 1976, 17 U.S.C. § 101.