**ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ**

**«РОССИЙСКАЯ ГОСУДАРСТВЕННАЯ АКАДЕМИЯ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ СОБСТВЕННОСТИ»**

**Юридический факультет**

Кафедра «Гражданского и предпринимательского права»

Дисциплина «Гражданское право»

Курсовая работа

на тему: «Правовая охрана персонажей мультипликационного произведения по законодательству Российской Федерации»

**Студентки 2 курса**

**очной формы обучения**

**по направлению**

**«юриспруденция»**

**Ф.И.О.**

**Ткачук Татьяны Сергеевны**

**Научный руководитель:**

**Сергеева Наталья Юрьевна**

**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

(подпись)

**Итог защиты \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

(оценка)

**Москва – 2021 год**

**СОДЕРЖАНИЕ**

[**ВВЕДЕНИЕ** 3](#_Toc101272119)

[**1.** **ПОНЯТИЕ ПЕРСОНАЖА МУЛЬТИПЛИКАЦИОННОГО ПРОИЗВЕДЕНИЯ КАК ОБЪЕКТА АВТОРСКО-ПРАВОВОЙ ОХРАНЫ И КРИТЕРИИ ЕГО ОХРАНОСПОСОБНОСТИ** 6](#_Toc101272120)

[**2.** **ОСОБЕННОСТИ ПРАВОВОЙ ОХРАНЫ ПЕРСОНАЖА МУЛЬТИПЛИКАЦИОННОГО ПРОИЗВЕДЕНИЯ** 11](#_Toc101272121)

[**3.** **ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ МУЛЬТИПЛИКАЦИОННЫХ ПРОИЗВЕДЕНИЙ В ОТДЕЛЬНЫХ ВИДАХ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ СОБСТВЕННОСТИ** 19](#_Toc101272122)

[**4.** **ОТДЕЛЬНЫЕ МЕРЫ ГРАЖДАНСКО-ПРАВОВОЙ ОТВЕТСТВЕННОСТИ ЗА НАРУШЕНИЕ ИСКЛЮЧИТЕЛЬНОГО ПРАВА НА МУЛЬТИПЛИКАЦИОННЫЙ ПЕРСОНАЖ** 24](#_Toc101272123)

[**ЗАЛЮЧЕНИЕ** 27](#_Toc101272124)

[**СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ И ЛИТЕРАТУРЫ** 29](#_Toc101272125)

# **ВВЕДЕНИЕ**

В современных условиях интеллектуальная собственность становится всё более важным фактором социально-экономического развития цифровизированного общества. Это подтверждается тем, что на сегодняшний день страны с наиболее развитыми экономическими системами, как, например, Китай, очень большое внимание уделяется данному правовому институту, что подтверждается и статистикой (за 2020 год, по данным Всемирной Организации Интеллектуальной Собственности в Китае был выдан 1 400 661 патент). Основываясь на «Едином плане по достижению национальных целей развития Российской Федерации на период до 2024 года и на плановый период до 2030 года», опубликованный Правительством Российской Федерации, в качестве важнейшего средства обеспечения возможностей самореализации и развития талантов, а также цифровой трансформации и обеспечение присутствия Российской Федерации в числе десяти ведущих стран мира по объему научных исследований и разработок, в том числе за счет создания эффективной системы высшего образования рассматривается развитие и обеспечение защиты результатов интеллектуальной деятельности, в том числе в рамках коммерческого оборота объектов интеллектуальной собственности.

Интерес к авторскому праву в эпоху диджитализации, в первую очередь, связан с выделением в качестве одного из объектов его охраны программ для ЭВМ, в качестве которой, например, может рассматриваться программное обеспечение. Однако также не стоит сбрасывать со счетов и такой объект, как персонаж произведения, а именно – мультипликационного произведения, о росте интереса к которому служит увеличение рассматриваемых судами дел о нарушении исключительных прав на героев мультфильмов (например, среди владельцев мультипликационных товарных знаков абсолютный рекордсмен по количеству судебных дел — московское ООО «Маша и медведь», на счету которого, по данным СПАРК, 9983 арбитражных иска за все время на 2020 год).

Объектом исследования курсовой работы являются гражданские правоотношения, возникающие в процессе реализации правообладателей исключительных авторских прав.

В качестве предмета исследования рассматриваются вопросы участия в обороте части аудиовизуальных произведений (персонажей), критерии их охраноспособности и особенности правового регулирования, а также их использование в иных видах результатов интеллектуальной деятельности и приравненных к ним средств индивидуализации.

Цель представленной курсовой работы – углубленное изучение темы «Правовая охрана персонажей мультипликационного произведения по законодательству Российской Федерации».

Для достижения поставленной цели в процессе выполнения работы будут реализованы следующие задачи:

1. Выделить критерии охраноспособности и вывести определение персонажа мультипликационного произведения;
2. Рассмотреть вопросы правовой охраны и защиты персонажей;
3. Определить возможность и механизмы использования персонажей в отдельных видах интеллектуальной собственности.

Теоретическая значимость проведённого исследования заключается в ознакомлении с институтом интеллектуальной собственности, а также углубленном рассмотрении возможности и способов участия в гражданско-правовом обороте персонажа мультипликационного произведения, а также его правовой защиты.

Практическая значимость данной работы заключена в применении впоследствии в практической деятельности полученных знаний, а также возможного использования некоторых положений в качестве дополнительной литературы при изучении авторского права и возможностью использования представленных выводов и предложений в правотворческой и правоприменительной деятельности в целях выработки единообразной судебной практики при рассмотрении и разрешении споров, связанных с незаконным использованием персонажей аудиовизуальных произведений как объектов исключительных прав.

При написании данной курсовой работы были использованы следующие методы: общенаучный, включающий в себя анализ, синтез и системный метод; формально-юридический, представленный сравнительно-правовым методом, методом толкования и методом сравнения; статистический метод.

В процессе написания курсовой работы автор обращался к Бернской конвенции 1886 года, Конституции Российской Федерации, Гражданскому кодексу, Постановлениям Пленума ВС РФ, судебной практике, а также различной научной литературе, представленной статьями и учебниками таких авторов, как Суханов Е.А., Ионас В.Я., Копылов А.Ю., Абакумовы Д.В. и М.В. и др.

Курсовая работа состоит из введения, четырех глав, заключения и списка использованных источников.

# **ПОНЯТИЕ ПЕРСОНАЖА МУЛЬТИПЛИКАЦИОННОГО ПРОИЗВЕДЕНИЯ КАК ОБЪЕКТА АВТОРСКО-ПРАВОВОЙ ОХРАНЫ И КРИТЕРИИ ЕГО ОХРАНОСПОСОБНОСТИ**

Вопрос определения и предоставления правовой охраны для такой категории, как «персонаж мультипликационного произведения», в юридической практике является не новым. Возник он с появлением спроса на возможность «вторичного» использования героев мультфильмов в целях ведения коммерческой деятельности, а также судебной практики по вопросам нарушения исключительных прав авторов на них. В силу проработанности и узнаваемости их довольно легко использовать в, например, средствах индивидуализации – товарных знаках, а процесс от создания до получения прибыли в процессе их участия в гражданском обороте может быть очень коротким и не требовать трат большого количества ресурсов.

«Пионерами» нормативного закрепления персонажей в качестве объектов интеллектуальной собственности стали страны англо-саксонской правовой семьи, а вот в Российской Федерации законодательное закрепление данного правового явления произошло лишь в 2008 г. со вступлением в силу четвертой части ГК РФ, поскольку в принятом ранее Законе РФ от 09.07.1993 № 5351-1 «Об авторском праве и смежных правах» говорилось лишь о том, что часть произведения (включая его название), которая удовлетворяет требованиям охраноспособности произведения в целом и может использоваться самостоятельно, является объектом авторского права (п.3 ст.6), однако прямого указания на персонаж в законе не сдержалось.

На данный момент в отечественной юридической науке сложилась практика охраняемых, т.е. юридически значимых, и неохраняемых объектов, которые могут быть выделены в любом произведении. Наиболее полно данная концепция раскрыта в работах В.Я. Ионаса, который утверждал, что «к юридически безразличным относятся «тема, материал, сюжетное ядро и идейное содержание произведения», а юридически значимые элементы, образующие форму произведения, «делятся на две подгруппы. Это «элементы внутренней формы произведения: его образы» и «элементы внешней формы: язык произведения со всеми его словарными и художественными особенностями», при этом «образ произведения – важнейший носитель новизны, существенной для нового произведения»[[1]](#footnote-1), исходя из чего персонажей можно как раз таки отнести к внутренней форме, выраженной в ключевых образах аудиовизуального произведения.

На данный момент к персонажу как к юридически значимому охраняемому объекту применимы общие положения и методы правового регулирования и защиты объектов авторских прав.

В подтверждение приведённой выше точки зрения стоит сказать о том, что законодатель в отечественных нормативно-правовых актах так и не закрепил как такового понятия персонажа аудиовизуального произведения, упомянув лишь в п. 7 ст. 1259 ГК РФ о том, что он может являться объектом авторских прав в том случае, если по своему характеру может быть признан самостоятельным результатом творческого труда автора и отвечает требованиям п. 3 вышеупомянутой статьи: выраженный(е) в какой-либо объективной форме обнародованный(е) или необнародованный(е) персонаж(и) (наброски, эскизы, макеты, их словесные описания и т.д.) в форме изображения, звуко- или видеозаписи, в объемно-пространственной форме (например, 3D-модель).

Одной из причин незакрепленности данной дефиниции, как отмечают многие правоведы, в числе которых Лысенко П.М. и Энтин В.Л., может служить тот факт, что в действительности персонаж и возможная трактовка определения данного понятия всегда будут неразрывно связаны с его объективным выражением, а также видом произведения в принципе.

В одной из научных статей, посвященных проблематике правового регулирования персонажей как объектов авторского права Копылов А.Ю. приводит следующее определение: «персонаж (фр. реrsоnnаgе; от лат. реrsоnа . особа, маска, лицо) . это прежде всего некий художественный образ, который наделяется индивидуальными свойствами, позволяющими публике воспринимать творческое произведение как единое целое. В качестве персонажей могут выступать как образы людей, так и животных, образы растений, различных неодушевленных объектов и сил природы, анимированных волей автора, сказочных вымышленных существ. Персонажи могут воплощать как добродетели, так и пороки, выполнять нравоучительные функции.».[[2]](#footnote-2)

В качестве героев аудиовизуальных произведений отечественная практика рассматривает:

- вымышленных персонажей (например, герои мультипликационного сериала «Фиксики», «Барбоскины», мультфильма «Карлик нос»)

- реальные лица (например, главные герои мультфильмов «Звёздные собаки: Белка и Стрелка», «Князь Владимир»).

Необходимо также уделить внимание и нормам, заключенным в пунктах 3 и 5 статьи 2 Бернской конвенции по охране литературных и художественных произведений, принятой в 1886 году, которые косвенно указывают на оригинальность произведения и творческий характер деятельности автора по его созданию, что позволяет выделить эти признаки в качестве основных критериев охраноспособности произведения как объекта авторского права. Также данный критерий рассматривается и в п. 7 ст. 1259 ГК РФ, предусматривающий отнесение к объектам авторских прав частей произведения в том случае, если они созданы в результате творческой деятельности (творческого труда).

Следовательно, можно сделать вывод о том, что персонаж мультипликации представляет собой появившийся в результате творческой деятельности оригинальный (новый) образ, являющийся действующим лицом мультфильма или мультипликационного сериала, коим может являться вымышленное существо или реальная личность (в таком случае, человек, с которого «рисовали» персонажа или черты его характера, будет являться прототипом), выраженный (зафиксированный) в аудиовизуальной форме, наделённый определенными чертами характера и внешностью, выделяющими его среди других и позволяющими отнести данное действующее лицо к самостоятельным объектам защиты авторских прав.

Некоторые разъяснения по вопросу признания персонажа объектом правовой охраны рассматривается в п. 81 Постановления Пленума Верховного Суда РФ от 23.04.2019 N 10 "О применении части четвертой Гражданского кодекса Российской Федерации": части произведения сохраняют свою узнаваемость как часть конкретного произведения при их использовании отдельно от всего произведения в целом; такие части произведений сами по себе, отдельно от всего произведения в целом, могут быть признаны самостоятельным результатом творческого труда автора и выражены в объективной форме».[[3]](#footnote-3)

Однако, как отмечено в п. 82 вышеупомянутого Постановления, не любое действующее лицо мультфильма будет являться персонажем: «истец, обращающийся в суд за защитой прав именно на персонаж как часть произведения, должен обосновать, что такой персонаж существует как самостоятельный результат интеллектуальной деятельности. При этом учитывается, обладает ли конкретное действующее лицо произведения достаточными индивидуализирующими его характеристиками: в частности, определены ли внешний вид действующего лица произведения, характер, отличительные черты или другие особенности, в силу которых действующее лицо произведения является узнаваемым даже при его использовании отдельно от всего произведения в целом».[[4]](#footnote-4)

Можно сделать вывод, что под критериями охраноспособности персонажа рассматриваются творческий характер, оригинальность, объективность формы выражения, имя, внешность, движения, голос, мимика, фразы (например, фраза Волка «Ну, погоди!») и иные признаки, предназначенные для слухового и зрительного восприятия, которые позволят выделить героя из общего массива действующих лиц аудиовизуального произведения.

На основании рассмотренных вышеизложенных положений российского законодательства и юридической научной литературы были приведены и выведены определения персонажа и критерии его охраноспособности, на основании анализа которых предлагается законодательно закрепить в качестве нормы-дефиниции в ст. 1263 ГК РФ определение персонажа мультипликационного произведения: появившийся в результате творческой деятельности оригинальный образ, являющийся действующим лицом мультипликационного произведения, зафиксированный в аудиовизуальной форме, наделённый определенными чертами характера и внешностью, выделяющими его среди других действующих лиц и позволяющими отнести данного персонажа к самостоятельным объектам защиты авторских прав, а также отразить в качестве критериев охраноспособности героев и отнесения их к объектам авторских прав творческий характер, оригинальность, объективность формы выражения, имя, внешность, движения, голос, мимику, фразы и иные индивидуализирующие признаки.

# **ОСОБЕННОСТИ ПРАВОВОЙ ОХРАНЫ ПЕРСОНАЖА МУЛЬТИПЛИКАЦИОННОГО ПРОИЗВЕДЕНИЯ**

Начать рассмотрение данного пункта хотелось бы с упоминания о том, что к правовому регулированию персонажей аудиовизуальных произведений, как было указано ранее, применимы нормы авторского права, срок действия которых является ограниченным и существует в течение всей жизни автора, а также на протяжении 70 лет после его смерти, после чего они становятся общедоступным общественным достоянием. Также стоит отметить, что, по общему правилу, исключительные права на героев могут переходить по наследству, что в юридической практике вызывало наименьшее количество споров.

Также стоит отметить, что на основании положений ст. 1272-1274 и 1278-1279 персонаж произведения может быть свободно использован посредством воспроизведение произведения в личных или учебных целях (персонаж в данном случае будет рассматриваться как часть охраняемого авторским правом произведения), свободное использование в пародии или карикатурах, а также в фанатском творчестве, которое на данный момент никак не регулируется отечественными законами, однако применимым в данном случаем п. 2 ст. 1266 ГК РФ предусмотрено, что «извращение, искажение или иное изменение произведения, порочащие честь, достоинство или деловую репутацию автора, равно как и посягательство на такие действия, дают автору право требовать защиты его чести, достоинства или деловой репутации»[[5]](#footnote-5). В отечественной практике подобных примеров найти не удалось, однако, например, в Японии автор додзинси по «Покемонам» был арестован и привлечен к уголовной ответственности за нарушение авторского права. Причиной обращения автора оригинала к столь строгим мерам послужило то, что автор додзинси использовал персонажей «Покемона» для создания порнографических работ, что, по мнению автора, оказывало разрушительное влияние на оригинал[[6]](#footnote-6).

Также нельзя не отметить и п. 12 Обзора судебной практики по делам, связанным с разрешением споров о защите интеллектуальных прав (утв. Президиумом Верховного Суда РФ 23.09.2015), предусматривающего важнейшее положение для практической деятельности о том, что «права на персонажи аудиовизуальных произведений - мультипликационных фильмов, созданных до 3 августа 1992 года, принадлежат предприятию, осуществившему съемку мультфильма, то есть киностудии (или ее правопреемнику) (например, АО «Киностудия Союзмультфильм»). У физических лиц, принимавших участие в создании мультфильмов в указанный период, отсутствуют исключительные права на мультфильмы и их персонажи»[[7]](#footnote-7).

Ещё одной из первостепенных проблем правовой охраны является отграничение правомерного использования персонажей от нарушения исключительных авторских прав на них.

Под способами использования произведения, а соответственно, аналогично и персонажей подразумеваются

1. Переработка или перевод произведения;
2. Публичный показ произведения;
3. Прокат оригинала или экземпляра произведения.
4. Ретрансляция;
5. Распространение произведения путем продажи или иного отчуждения его оригинала или экземпляров;
6. Доведение произведения до всеобщего сведения.

Больше всего вопросов в практике вызывает вопрос переработки – одного из правомочий в составе исключительного права, которое заключается в создании производного произведения, то есть экранизации, инсценировки и т.д. Изначально правом на переработку обладает автор, но оно может быть им передано по договору об отчуждении исключительного права, лицензионному договору или без заключения таковых в порядке, предусмотренном ст. 1241 ГК РФ. «При этом производное произведение обладает самостоятельной ценностью, и автору переработки принадлежат исключительные права на ту форму, в которой воплощен его собственный замысел»[[8]](#footnote-8). Так, например, по мнению А.В. Деноткиной, «писатель (а впоследствии – сценарист) имеет исключительные права на текст, который он написал, но создание персонажа – сложный процесс, в основе которого лежит авторский текст, но все-таки воплощение (форма) принадлежит художнику и киностудии»[[9]](#footnote-9).

Стоит отметить, что в 2017 году ВС РФ рассмотрел дело компании Карт Бланш Гритингс Лимитед, которая ссылалась на то, что общество с ограниченной ответственностью «Лукойл-Нижневолжскнефтепродукт» нарушило ее исключительные права, поскольку без надлежащего разрешения использовало принадлежащие ей исключительные права путем предложения к продаже и реализации товара, сходного до степени смешения с персонажем «медвежонок Tatty Teddy» литературного произведения с иллюстрациями «Серый мишка с голубым носом? История Ми Ту Ю», представляющего собой переработку названного персонажа. Сравнивая представленные товары, суд по интеллектуальным правам пришел к выводу о наличии существенных различий между представленными игрушками. Отклоняя довод компании о ненадлежащей оценке судами вопроса переработки указанного персонажа, выразившейся в создании спорного товара, Суд по интеллектуальным правам отметил, что при установлении факта переработки персонажа определяющее значение имеет ассоциация спорного товара с этим персонажем и при проведении сравнительного анализа спорного товара и изображения персонажа «медвежонок Tatty Teddy» литературного произведения с иллюстрациями «Серый мишка с голубым носом? История Ми Ту Ю» суды правомерно установили отсутствие всей совокупности отличительных признаков, присущих указанному персонажу, и компанией не было представлено доказательств, свидетельствующих о наличии у рядового потребителя ассоциации спорного товара именно с указанным персонажем литературного произведения.

От переработки также необходимо отличать создание схожего, но творчески самостоятельного произведения, что не является нарушением. Отличие между ними сокрыто в том, что при переработке, когда «одно произведение создано на основе другого» (п. 95 Постановления № 10), т.е. автор более позднего произведения брал за основу уже созданный ранее персонаж и перерабатывал конкретные его детали. В данном случае, в доктрине выработано мнение о том, что самостоятельностью характеризуется только конечный результат. Но при создании в процессе творческой деятельности самостоятельного и основанного на том же исходном материале произведения оригинален и творчески независим сам процесс работы, когда автор непосредственно обращается к источнику, а не к более раннему произведению другого автора.

Знаменательным делом в отношении приведенного выше положения являлся спор между Леонидом Шварцманом, который в качестве художника-постановщика принимал участие в создании визуального образа Чебурашки для мультфильма Романа Качанова «Крокодил Гена», и компаниями «БРК-Косметикс» и «Седьмой континент» из-за распространения продукции болгарской фирмы «ТОМИ ШОУ Козметикс» с изображением Чебурашки. Истец требовал прекратить незаконное использование персонажа мультипликационного фильма и выплатить ему сумму денежной компенсации в размере 4,7 миллиона рублей с учетом требований о компенсации морального вреда. Суть возражений ответчика сводилась к тому, что изображение Чебурашки было размещено на упаковках товаров в соответствии с правами, переданными фирме автором книги «Крокодил Гена и его друзья» Э.Н. Успенским на основании заключенного с ним договора. Художник фирмы производителя сделал рисунок, руководствуясь описанием Чебурашки, содержащимся в упомянутой книге. Тот факт, что оно визуально практически идентичен образу героя мультфильма, является чистой случайностью. В данном споре суд встал на сторону ответчиков, не учитывая тот факт, что «появление визуального образа Чебурашки непосредственно связано с его выражением в форме изображения, созданного именно художником с применением им своих профессиональных навыков, воображения, таланта, и творческую природу данного акта отрицать невозможно»

Еще одним не менее важным и зачастую рассматриваемым в доктрине вопросом является разграничение персонажа в качестве части произведения и самостоятельного объекта, охраняемых авторским правом. Смысл разграничения в том, что, если принять, что персонаж является частью произведения, то он подлежит защите только в рамках самого произведения, вместе с ним. Соответственно, если, например, будут неправомерны использованы несколько героев аудиовизуального произведения и качестве составных частей произведения, то всё это будет считаться одним правонарушением – посягательством на произведение в целом, что предусмотрено в Постановлении Пленума Верховного Суда РФ от 23.04.2019 N 10 "О применении части четвертой Гражданского кодекса Российской Федерации": «совместное использование нескольких частей одного произведения образует один факт использования»[[10]](#footnote-10).

Однако на практике сложился и иной подход: если же считать каждого персонажа отдельным самостоятельным объектом авторских прав. Так, например, произошло в деле «Маши и Медведя»: истец обратился с требованием о взыскании денежной компенсации за нарушение исключительных прав на использование персонажей детского мультипликационного сериала «Маша и Медведь», а именно: «Маша», «Медведь», «Медведица», «Заяц», «Белка», «Ежик», «Волк». Постановлением Суда по интеллектуальным правам от 08.10.2014 судебные акты изменены. Исковые требования по делу удовлетворены. С ответчика в пользу истца было взыскано 10 000 рублей компенсации за нарушение исключительных прав за каждого героя.

Впоследствии в 2019 году в ранее упомянутом Постановлении Пленума ВС РФ № 10 было установлено, что истец, обращающийся в суд за защитой прав на персонаж, должен обосновать, что такой персонаж существует как самостоятельный результат интеллектуальной деятельности. Это значит, что если будет доказано, что каждый незаконно использованный персонаж существует как самостоятельный результат творческой деятельности, то правообладатель вправе требовать взыскание денежной компенсации, предусмотренной нормами ст. 1301 ГК РФ за каждое нарушение исключительного права на персонаж. Интересным наблюдением из практики является то, что при доказывании факта творческой самостоятельности персонажа, Верховный Суд предлагает правоприменителю опираться на субъективный критерий: средний представитель «публики» должен «узнать» его, что было позаимствовано из англо-саксонской правовой семьи.

Также в рамках данной главы хотелось бы рассмотреть дело «Трех Богатырей», поскольку вопрос правовой охраны персонажей данных произведений представлялся автору наиболее интересным в силу того, что герои данного мультипликационного произведения изначально являлись действующими лицами произведений фольклора, былин, которые, в соответствии с нормами ГК не подлежат охране авторским правом, посокльку споры о незаконности использования такого персонажа все же встречаются. Подобный случай отражен в деле № А40-92472/2016, где истец – ООО «Студия анимационного кино Мельница» обратилась в суд с исковым заявлением к ООО «Витязь» о незаконности использования в рекламных материалах изображения Ильи Муромца из мультфильма про трех богатырей. В отзыве на исковое заявление Ответчик ссылался на недоказанность принадлежности исключительных прав на персонажа компании, а также возможность свободного использования персонажа произведения ввиду того, что он является героем русского народного фольклора. Дело дошло до кассационного рассмотрения в СИП РФ, где суд не согласился с доводами ответчика ввиду того, что оригинальный художественный образ спорного героя анимационных фильмов «Трех Богатырей», создан в результате творческого труда автора и обладает оригинальностью, особыми внешними чертами и иными индивидуализирующими его признаками, потому он является самостоятельным объектом авторского права, охраняемым в соответствии с действующим законодательством.

И, конечно, невозможно не затронуть вопрос существования данного правового явления в сети интернет. Наиболее понятным представляется вопрос существования персонажей мультипликационных произведений в составе сложного объекта охраны авторских прав, аудиовизуального произведения, опубликованного на стримминговых сервисах, обладающих правом на предоставление их в прокат на 48 часов (например, сервис «Okko») или покупкой, предусматривающей неограниченный доступ пользователю данного сервиса для воспроизведения данного произведения в личных целях (например, семейного просмотра). Однако стоит отметить о площадках, предоставляющих доступ к данным произведениям «в обход» норм права, что должно караться по закону, но зачастую остаётся безнаказанным, поскольку отслеживать каждый такой веб-сайт не представляется возможным.

Интересным также является вопрос использования персонажа в качестве мема. Например, Мегафон в своей рекламе продемонстрировал Ждуна, но разрешение на его использование не запросил. В России все права на данного персонажа принадлежат Си-Ди-Лэнд-Контакту, потому впоследствии компания подала иск на Мегафон за незаконное использование персонажа в коммерческих целях и выиграла 8 600 000 рублей, из чего можно сделать вывод о том, что для использования героев мультфильмов в мемах, которые также будут являться объектами защиты авторских прав, необходимо получить разрешение автора, если, конечно, он не разрешил свободное использование своего произведения или если оно не является общественным достоянием, однако в силу существования ранее упомянутых платформ, предоставляющих доступ к мультфильмам незаконно, появление смешных картинок становится также сложнее контролировать.

На основании рассмотренных примеров из практики и поставленных в доктрине вопросов можно сделать вывод о том, что на данный момент происходит закрепление и уточнение механизмов и критериев правового регулирования персонажей произведений (к числу которых относятся и мультипликационные), о чем свидетельствует факт того, что большое количество возникающих на практике вопросов уже нашли свое отражение и решения в обзорах судебной практики и Постановлениях Пленума ВС РФ, однако автор курсовой предлагает законодательно закрепить критерии разграничения переработки от создания схожего, но творчески самостоятельного произведения, выражающихся в наличии творческого, оригинального и новаторского характера самой деятельности по созданию персонажа, которые на данный момент отражены лишь доктринально.

# **ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ МУЛЬТИПЛИКАЦИОННЫХ ПРОИЗВЕДЕНИЙ В ОТДЕЛЬНЫХ ВИДАХ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ СОБСТВЕННОСТИ**

В доктрине на сегодняшний день выделяются две разновидности пересечения объектов интеллектуальной собственности: in fact и in law[1](http://ipcmagazine.ru/legal-issues/crossing-of-rights-to-trademarks-works-and-industrial-designs#1).

В первом случае речь идет об объединении различных объектов интеллектуальной собственности. Например, компьютерные игры, которые включают в себя объекты авторских прав (персонажи, программы для ЭВМ, музыкальные саундтреки), средства индивидуализации (логотип игры) и тд.

Во втором случае речь идет о пересечении границ различных сегментов права интеллектуальной собственности. Один и тот же элемент продукта, коммерческой деятельности субъекта получает защиту одновременно в рамках нескольких правовых режимов в сфере интеллектуальной собственности. Так, например, всем известный и любимый многими Кот Матроскин является объектом защиты авторских прав, как персонаж литературного и мультипликационного произведения, а также в качестве товарного знака молочной продукции «Простоквашино» компании Danone, которая получила права на использование данного персонажа после слияния с Юнимилк.

Большое внимание в юридической литературе уделялось вопросам пересечения авторских и патентных прав, однако затрагивали они в основном произведения декоративно-прикладного искусства, промышленных образцов и наименования места происхождения товара, например, жестовские подносы, невероятной красоты оренбургские пуховые платки, тульские пряники и др. Однако очень мало говорится пересечении авторских прав и промышленной собственности в отношении персонажей мультипликационных произведений, поскольку узнаваемые герои могут воплощаться в существенных признаках внешнего вида изделий. Особенно развита эта практика за рубежом, когда обладатели исключительных прав на мультфильмы патентуют узнаваемые образы персонажей в качестве промышленных образцов, которые затем используются для производства различных товаров: детских игрушек, сувениров, аксессуаров и одежды. Хотя и в нашей стране в последнее время отмечается возросший интерес к данному секторы рынка, как со стороны потребителей, производителей (правообладателей).

В силу специальных требований заявитель обязан предоставить документальное подтверждение согласия обладателя авторского права или его правопреемника на включение в промышленный образец элемента, тождественного или сходного до степени смешения с названием или внешним видом известного в Российской Федерации персонажа, права на которого возникли ранее даты регистрации и выдачи патента. Таким документальным подтверждением может быть лицензионный договор с правообладателем, условиями которого предусмотрен такой способ использования, как включение персонажа в состав промышленного образца, либо документ, подтверждающий, что правообладатель в отношении персонажа, являющегося самостоятельным объектом авторских прав и в соответствии с нормами п. 5 ст. 1233 ГК РФ и в порядке, предусмотренном Правительством РФ сделал заявление о предоставлении любым лицам возможности безвозмездно использовать принадлежащие ему произведение науки, литературы или искусства либо объект смежных прав на определенных правообладателем условиях и в течение указанного им срока (публичная лицензия).

Нарушение данного положения можно увидеть в решении арбитражного суда Свердловской области № А60-54276/2020 от 29 марта 2021 года, согласно которому истец являлся правообладателем товарного знака по международной регистрации № 1213307, зарегистрированного в отношении товаров 18, 25, 28 классов Международной классификации товаров и услуг для регистрации знаков, а также ему принадлежат исключительные права на объекты авторского права – изображения персонажей «Баки», «Поли», «Рой», «Марк», «Хэлли», «Эмбер», «Кэп», «Дампу», «Макс», «Скул би», «Клини». Иск был мотивирован нарушением ответчиком исключительных прав компании при реализации товара – игрового набора машинок, содержащего изображения названных персонажей и обозначение, сходное до степени смешения с товарным знаком без передачи авторских прав и отчуждения с последующей передачей прав на товарный знак. Вследствие рассмотрения дела ответчика обязали выплатить компенсацию за каждого незаконно использованного персонажа.

Также стоит говорить и о том, что большой интерес к персонажам в силу их узнаваемости просматривается и со стороны создателей средств индивидуализации, поскольку полюбившиеся «мультяшные» герои зачастую приносят очень хорошую прибыли, вследствие отдачи предпочтений именно таким компаниям и брендам детской аудитории и, как следствие, родительской.

Например, изобразительный товарный знак в виде фигурки Маши (из известного всем мультфильма), правообладателем которого является ООО «Маша и Медведь», по данным Роспатента индивидуализирует несколько классов товаров и услуг согласно МКТУ2 от парфюмерно-косметической продукции до организации зрелищных мероприятий.

Также в деле № А08-3407/2016 индивидуальный предприниматель продавал объемные фигурки (куклы) персонажей анимационного сериала «Барбоскины» в пластиковой упаковке с вложенной в нее полиграфической карточкой с изображением семи персонажей вышеупомянутого анимационного сериала. Истец – компания «Студия анимационного кино «Мельница» ­ предъявила к предпринимателю иск о нарушении исключительных прав на семь товарных знаков, представляющих собой изображения персонажей сериала «Барбоскины», и произведения изобразительного искусства ­ рисунки «Мама», «Малыш», «Роза», «Лиза», «Папа» (изображения тех же самых персонажей). Суды трех инстанций признали иск подлежащим удовлетворению.

Спецификой использования персонажей в составе товарных знаков является возможность их «вечной охраны», поскольку, согласно п. 2 ст. 1491 ГК РФ продление срока действия исключительного права на товарный знак возможно неограниченное число раз. При этом авторское право на персонаж произведения прекратится через 70 лет со дня смерти автора, исходя из ст. 1281 ГК РФ, который впоследствии станет общественным достоянием.

Практика использования именно имен персонажей в составе фирменных наименований является достаточно распространенной. Объясняется это тем, что обладателями прав на фирменные наименования как средства индивидуализации могут выступать исключительно коммерческие организации, основной целью деятельности которых является извлечение прибыли с последующим ее присвоением учредителями. Поэтому удачно выбранное учредителями фирменное наименование способно выполнить функцию, сходную с функцией товарного знака – привлечь внимание потребителей к деятельности коммерческой организации, связанной с производством товаров, их реализацией и оказанием услуг.

По состоянию на сегодняшний день при введении в поисковую строку названий в ЕГРЮЛ насчитывается приблизительно 306 368 юридических лиц с наименованием «Маша и Медведь», 8 юридических лиц с наименованием «Фиксики», 23 юридических лица с наименованием «Барбоскины» и т.д.

Включение имен узнаваемых персонажей в состав фирменного наименования возможно тремя способами:

1. Когда автор или иной правообладатель выступает в качестве одного из учредителей или даже единственным учредителем, данный способ одновременно является осуществлением его исключительного права в отношении персонажа;
2. Когда с правообладателем заключен лицензионный договор на предоставление права использовать персонаж произведения в составе фирменного наименования;
3. Использования персонажей, ставших общедоступными общественными достояниями.

К сожалению, в рамках данной работы не были рассмотрены вопросы пересечения авторских прав и географических указаний и мест наименования товаров, поскольку на данный момент в отечественной практике не сложилось прецедентов касательно данного вопроса.

В данной главе были рассмотрены вопросы возможного использования персонажа мультипликационного произведения в иных видах интеллектуальной собственности, а также нормативные аспекты. Стоит отметить, что проблемы и аспекты данной главы являются наиболее проработанными и понятными, поскольку по ним сложилась обширнейшая отечественная юридическая практика.

# **ОТДЕЛЬНЫЕ МЕРЫ ГРАЖДАНСКО-ПРАВОВОЙ ОТВЕТСТВЕННОСТИ ЗА НАРУШЕНИЕ ИСКЛЮЧИТЕЛЬНОГО ПРАВА НА МУЛЬТИПЛИКАЦИОННЫЙ ПЕРСОНАЖ**

Из содержания норм ст. 1229 ГК РФ следует, что абсолютное исключительное право, как базовый элемент системы интеллектуальных прав, закрепляет монополию правообладателя в отношении использования соответствующего объекта интеллектуальной собственности.

Распоряжаться правами на персонаж любым известным способом может только правообладатель. Другие лица могут осуществлять правомочия, составляющие содержание исключительного права, только с его разрешения, правовой формой которого является лицензионный договор (ст. 1286, ст. 1235 ГК РФ). Помимо лицензионного договора распространенным явлением в практике оборота исключительных прав выделяются «письма – согласия», представляющие собой акты одностороннего волеизъявления правообладателей, признаваемые судами в качестве доказательств разрешенного использования результатов интеллектуальной деятельности и средств индивидуализации.

Даже наличие лицензионного договора между обладателем исключительного права на персонаж и лицензиатом не исключает возникновение соответствующей деликтной ответственности. Речь идет о превышении пределов договорного использования персонажа, за рамками предоставленных лицензиату полномочий. Обязанность не нарушать абсолютное исключительное право основана на законе, а не на договоре. Лицензиат, выйдя за пределы договорного использования нарушает именно абсолютное право, поэтому он является уже не должником, ненадлежащим образом исполнившим договорное обязательство, а лицом причинившим вред – деликвентом.

В Гражданском кодексе статьями 12, 15, 1250, 1252-1253 и 1301 предусмотрен комплекс норм, закрепляющих виды гражданско-правовой ответственности за нарушение исключительных прав на результат интеллектуальной деятельности и приравненные к ним средства индивидуализации, например, изъятие из оборота контрафактной продукции, наложение ареста на материальные носители, оборудование и материалы, запрет на осуществление соответствующих действий в информационно-телекоммуникационных сетях и т.д., однако основной формой за такие нарушения выступает возмещение убытков, состав и размер которых должен определятся по правилам ст. 15 ГК РФ, а также ст. 1301, предусматривающей возможность требовать по выбору обладателя исключительных прав от нарушителя вместо возмещения убытков выплаты компенсации:

«1) в размере от десяти тысяч рублей до пяти миллионов рублей, определяемом по усмотрению суда исходя из характера нарушения;

2) в двукратном размере стоимости контрафактных экземпляров произведения;

3) в двукратном размере стоимости права использования произведения, определяемой исходя из цены, которая при сравнимых обстоятельствах обычно взимается за правомерное использование произведения тем способом, который использовал нарушитель»[[11]](#footnote-11).

Например, «дело Лунтика» № А82-10056/2018, рассмотренное арбитражным судом Ярославской области, согласно которому общество с ограниченной ответственностью "Мельница" обратилось с иском к Обществу с ограниченной ответственностью "Гастроном" о взыскании 50 000 руб. компенсации за незаконное использование товарного знака №310284 "Лунтик" и персонажа "Лунтик" анимационного сериала "Лунтик". В порядке самозащиты права, предусмотренной статьей 12 Гражданского кодекса Российской Федерации, 10.08.2017 в магазине "Гастраном представителем истца была приобретена марципановая фигурка Лунтика, реализуемая с нарушением исключительных прав истца на объект интеллектуальной собственности, которые последнее не передавало ответчику. По итогам рассмотрения дела арбитражный суд Ярославской области решил взыскать с ответчика 50 000 руб. компенсации, а также 2000 руб. в возмещение расходов по уплате госпошлины и 627,30 руб. судебных расходов[[12]](#footnote-12).

Данная глава представляет собой рассмотренные виды гражданско-правовой ответственности нарушения исключительных прав авторов на мультипликационных персонажей, наиболее подробно среди которых были рассмотрены возмещение убытков и компенсация, которые на основании рассмотренной судебной практики явились наиболее часто применяемыми судами.

# **ЗАЛЮЧЕНИЕ**

Подводя итог проделанной работы стоит сказать о том, что законодательное регулирование такого правового явления, как персонаж мультипликационного произведения на данный момент находится на стадии своего становления и нормативного закрепления, а также в будущем представляется возможным предположить, что интерес к нему только возрастет, поскольку на данный момент можно проследить увеличения количества судебных споров, возникающих из процесса участия героев мультипликации в гражданском обороте.

Также стоит отметить, что намеченные изначально цели и задачи в процессе написания работы были реализованы.

В ходе углубленного изучения темы были предложены возможная формулировка определения персонажа мультипликационного произведения, а также выведены критерии охраноспособности персонажа, которые возможно применить в правоприменительной деятельности.

Также были рассмотрены вопросы особенностей правовой охраны персонажа мультипликационного произведения и сделаны выводы о том, что регулирование вопросов, связанных с участием данного правового явления в гражданском обороте находится на стадии закрепления и проработки законодателем, а также автор курсовой предлагает предусмотреть в нормативно-правовых актах критерии разграничения переработки и создания схожего, но творчески самостоятельного произведения, выражающихся в наличии творческого, оригинального и новаторского характера самой деятельности по созданию персонажа, которые на данный момент отражены лишь доктринально.

Также в процессе написания данной работы были рассмотрены различные варианты использования персонажей мультфильмов в различных видах интеллектуальной собственности, исходя из анализа которых представилась возможность сделать вывод о том, что наиболее часто с авторским правом на персонажей в практике пересекаются промышленные образцы и средства индивидуализации – товарные знаки, а также автору данной работы для себя в ходе исследования было интересно отметить, что персонажи могут существовать в качестве коммерческих наименований.

И, конечно, следует сказать о видах гражданско-правовой ответственности на героев мультипликационных произведений, предусмотренных Гражданским кодексом, среди которых в судебной практике Российской Федерации чаще всего упоминались компенсация и возмещение ущерба.

Стоит отметить, что, как было сказано ранее, правовое регулирование персонажа мультипликационного произведения как объекта охраны авторским правом на данный момент не является исчерпывающим и требует некоторых доработок в силу перехода данной категории в цифровую плоскость, а также в связи с ростом количества судебных решений и их заметным усложнением.

# **СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ И ЛИТЕРАТУРЫ**

**Правовые источники**

1. Бернская Конвенция по охране литературных и художественных произведений от 9 сент. 1886 г. Официальный сайт ВОИС.
2. Договор о законах по товарным знакам от 27.10.1994 г. Официальный сайт ВОИС.
3. Договор ВОИС по авторскому праву (ДАП) от 06.03.2002 г. Официальный сайт ВОИС.
4. Конституция Российской Федерации (принята всенародным голосованием 12.12.1993) (с учетом поправок, внесенных Законами РФ о поправках к Конституции РФ от 30.12.2008 N 6-ФКЗ, от 30.12.2008 N 7-ФКЗ, от 05.02.2014 N 2-ФКЗ, от 01.07.2020 N 11-ФКЗ) // Собрание законодательства РФ, 01.07.2020, N 31, ст. 4398.
5. Гражданский кодекс Российской Федерации от 30.11.1994 № 51-ФЗ (ред. от 29.12.2020) (с изм. и доп. от 26.10.2021) // КонсультантПлюс: справочно-правовая система [Офиц. сайт].

**Научная, специальная и учебная литература**

1. Гражданское право : учебник для студентов, обучающихся по направлению подготовки 40.03.01 "Юриспруденция", квалификация Бакалавр : в 4 томах / [В. Ю. Бузанов, А. С. Ворожевич, А. В. Копылов и др.] ; ответственный редактор, доктор юридических наук, профессор Е. А. Суханов ; Московский государственный университет имени М. В. Ломоносова, Юридический факультет, Кафедра гражданского права. - 2-е изд., перераб. и доп. - Москва : Статут, 2019-.Вещное право. Наследственное право. Интеллектуальные права. Личные неимущественные права. Т. 2. - 2019. - 462, [1] с.; ISBN 978-5-8354-1554-0
2. Ионас, Владимир Яковлевич Произведения творчества в гражданском праве [Текст]. - Москва : Юрид. лит., 1972. - 168 с
3. Кекуа Сандро Отариевич Право информационных технологий и интеллектуальной собственности: дис. магистра юрид. наук: 40.04.01.. - М., 2019
4. Копылов А.Ю. Персонаж произведения как объект авторских прав : дис. ... канд. юрид. наук : 12.00.03 / А. Ю. Копылов. – Томск, 2021. – 198 с.
5. Томилов, А. Ю. Особенности реализации права на защиту исключительных прав на персонажи произведений и серии мультипликационных сериалов / А. Ю. Томилов, В. А. Томилова // Вестник Челябинского государственного университета. Серия: Право. — 2017. — Т. 2, вып. 3. — С. 41—45.

**Электронные ресурсы: (не забыть убрать отсюда даты обращения)**

1. Абакумов Денис Васильевич, Абакумова Надежда Владимировна Охрана персонажей как объекта авторских прав // Актуальные проблемы современности: наука и общество. 2019. №2 (23). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/ohrana-personazhey-kak-obekta-avtorskih-prav>
2. Анисимова В.М. Персонаж аудиовизуального произведения // Образование и право. 2016. №12. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/personazh-audiovizualnogo-proizvedeniya>
3. Богданова Е. Е. Охрана интеллектуальных прав в сферах виртуальной и дополненной реальности // Lex Russica. 2020. №7 (164). URL: https://cyberleninka.ru/article/n/ohrana-intellektualnyh-prav-v-sferah-virtualnoy-i-dopolnennoy-realnosti
4. Казакова Анастасия Витальевна К вопросу о защите исключительного права на персонаж // Вопросы российской юстиции. 2021. №12. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/k-voprosu-o-zaschite-isklyuchitelnogo-prava-na-personazh
5. Копылов Андрей Юрьевич Персонаж произведения как самостоятельный объект авторского права: теория и практика // Вестн. Том. гос. ун-та. 2019. №449. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/personazh-proizvedeniya-kak-samostoyatelnyy-obekt-avtorskogo-prava-teoriya-i-praktika
6. Копылов Андрей Юрьевич Творчество как условие охраноспособности произведения // Имущественные отношения в РФ. 2019. №12 (219). URL: https://cyberleninka.ru/article/n/tvorchestvo-kak-uslovie-hranosposobnosti-proizvedeniya
7. Копылов Андрей Юрьевич Условия охраноспособности персонажа художественного произведения // Вестн. Том. гос. ун-та. 2020. №457. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/usloviya-ohranosposobnosti-personazha-hudozhestvennogo-proizvedeniya
8. Коровин Станислав Алексеевич Правовая охрана персонажа произведения // E-Scio. 2021. №6 (57). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/pravovaya-ohrana-personazha-proizvedeniya>
9. Лазарева Юлия Андреевна Правовая охрана персонажа как объекта авторского права // Вопросы российской юстиции. 2021. №12. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/pravovaya-ohrana-personazha-kak-obekta-avtorskogo-prava
10. Останина Е.А. К вопросу о защите права на персонаж произведения // Правопорядок: история, теория, практика. 2016. №1 (8). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/k-voprosu-o-zaschite-prava-na-personazh-proizvedeniya>
11. Поздеева Виктория Сергеевна Персонаж как объект авторского права // Вопросы российской юстиции. 2021. №16. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/personazh-kak-obekt-avtorskogo-prava
12. Рахматулина Римма Шамильевна Свобода договора и ее ограничение в лицензионных соглашениях с участием предпринимателей // Образование и право. 2016. №5. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/svoboda-dogovora-i-ee-ogranichenie-v-litsenzionnyh-soglasheniyah-s-uchastiem-predprinimateley

**Судебная практика**

1. Постановление ВС РФ № 309-АД15-17933 от 28 апреля 2016 г. по делу № А07-22739/2014 // Судебные и нормативные акты (СудАкт): база судебных актов, судебных решений и нормативных документов.
2. Постановление Пленума Верховного Суда РФ от 23.04.2019 N 10 "О применении части четвертой Гражданского кодекса Российской Федерации" // КонсультантПлюс: справочно-правовая система [Офиц. сайт].
3. Обзор практики рассмотрения арбитражными судами дел, связанных с применением законодательства об интеллектуальной собственности: информационное письмо Президиума Высшего Арбитражного Суда РФ от 13 дек. 2007 г. № 122 // КонсультантПлюс
4. Обзор судебной практики по делам, связанным с разрешением споров о защите интеллектуальных прав (утв. Президиумом Верховного Суда РФ 23.09.2015) // КонсультантПлюс: справочно-правовая система [Офиц. сайт].
5. Определение ВС РФ № 307-ЭС21-5204 от 11 мая 2021 г. по делу № А21-3044/2020 // Судебные и нормативные акты (СудАкт): база судебных актов, судебных решений и нормативных документов.
6. Определение ВС РФ № 309-ЭС21-27473 от 11 января 2022 г. по делу № А60-54276/2020 // Судебные и нормативные акты (СудАкт): база судебных актов, судебных решений и нормативных документов.
7. Постановление Суда по интеллектуальным правам. Дело № А40-92472/2016 (от 30 октября 2017) // Судебные и нормативные акты (СудАкт): база судебных актов, судебных решений и нормативных документов.
8. Решение Арбитражного Суда Ярославской области Дело №А82-10056/2018 (от 12 ноября 2018) // Судебные и нормативные акты (СудАкт): база судебных актов, судебных решений и нормативных документов.

1. Ионас, Владимир Яковлевич Произведения творчества в гражданском праве [Текст]. - Москва : Юрид. лит., 1972. - 168 с [↑](#footnote-ref-1)
2. Копылов Андрей Юрьевич Персонаж произведения как самостоятельный объект авторского права: теория и практика // Вестн. Том. гос. ун-та. 2019. №449. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/personazh-proizvedeniya-kak-samostoyatelnyy-obekt-avtorskogo-prava-teoriya-i-praktika (дата обращения: 29.03.2022). [↑](#footnote-ref-2)
3. Постановления Пленума Верховного Суда РФ от 23.04.2019 N 10 "О применении части четвертой Гражданского кодекса Российской Федерации"// КонсультантПлюс: справочно-правовая система [Офиц. сайт]. [↑](#footnote-ref-3)
4. Постановления Пленума Верховного Суда РФ от 23.04.2019 N 10 "О применении части четвертой Гражданского кодекса Российской Федерации"// КонсультантПлюс: справочно-правовая система [Офиц. сайт]. [↑](#footnote-ref-4)
5. Гражданский кодекс Российской Федерации от 30.11.1994 № 51-ФЗ (ред. от 29.12.2020) (с изм. и доп. от 26.10.2021) // КонсультантПлюс: справочно-правовая система [Офиц. сайт]. [↑](#footnote-ref-5)
6. Paul Kallenbach and Anthony Middleton. 50 shades of infringement: fan fiction, culture and copyright // http://www.minterellison.com/files/Uploads/Documents/Publications/Articles/50-shades-of-infringement-fan-fiction-culture-201511.pdf (дата обращения: 31.03.2022). [↑](#footnote-ref-6)
7. Обзор судебной практики по делам, связанным с разрешением споров о защите интеллектуальных прав (утв. Президиумом Верховного Суда РФ 23.09.2015) // КонсультантПлюс: справочно-правовая система [Офиц. сайт]. [↑](#footnote-ref-7)
8. Деноткина А.В. Правовая охрана товарных знаков и объектов авторского права: сравнительно-правовой анализ: дис. … канд. юрид. наук. М., 2017. [↑](#footnote-ref-8)
9. Деноткина А.В. Правовая охрана товарных знаков и объектов авторского права: сравнительно-правовой анализ: дис. … канд. юрид. наук. М., 2017. [↑](#footnote-ref-9)
10. Постановление Пленума Верховного Суда РФ от 23.04.2019 N 10 "О применении части четвертой Гражданского кодекса Российской Федерации" // КонсультантПлюс: справочно-правовая система [Офиц. сайт]. [↑](#footnote-ref-10)
11. Гражданский кодекс Российской Федерации от 30.11.1994 № 51-ФЗ (ред. от 29.12.2020) (с изм. и доп. от 26.10.2021) // КонсультантПлюс: справочно-правовая система [Офиц. сайт]. [↑](#footnote-ref-11)
12. Решение Арбитражного Суда Ярославской области Дело №А82-10056/2018 (от 12 ноября 2018) // Судебные и нормативные акты (СудАкт): база судебных актов, судебных решений и нормативных документов. [↑](#footnote-ref-12)