

ПРАВО ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ СОБСТВЕННОСТИ В КОМПЬЮТЕРНОМ СПОРТЕ

АЛЕКСЕЕВ СЕРГЕЙ ВИКТОРОВИЧ,
главный научный сотрудник, заведующий кафедрой
спортивного права Института законодательства и сравнительного правоведения
при Правительстве Российской Федерации,
доктор юридических наук, профессор
sportpravo@gmail.com

МЕЛЬНИК ВАСИЛИЙ НИКОЛАЕВИЧ,
аспирант Национального исследовательского университета
«Высшая школа экономики» (НИУ ВШЭ)
1melnik@mail.ru

В связи с совершенствованием технологий, постепенным переходом к цифровизации общества и признанием компьютерного спорта видом спорта на территории Российской Федерации возник ряд сложностей с механизмами правового регулирования интеллектуальных прав в сфере компьютерного спорта. Данная статья направлена на выявление проблем, связанных с интеллектуальными правами в компьютерном спорте. Авторы анализируют правовую природу видеоигр, аккаунтов, указывая на ряд законодательных пробелов в регулировании отношений в данной сфере. Предлагаются варианты для законодательного заполнения данных пробелов.

Ключевые слова: компьютерный спорт, видеоигры, аккаунты, объекты интеллектуальных прав, право пользования, отчуждение объектов интеллектуальных прав.

INTELLECTUAL PROPERTY LAW IN COMPUTER SPORTS

ALEKSEEV SERGEY V.
Chief Researcher, Head of the Department
of Sports Law of the Institute of Legislation and Comparative Law
under the Government of the Russian Federation
LL.D., Professor

MELNIK VASILIIY N.
Postgraduate Student of the National Research University
Higher School of Economics (NRU HSE)

Given the technology improvement, a gradual transition to the digitalization of society and the recognition of e-sports as a sport in the Russian Federation faced some difficulties with steam mechanisms of regulation of intellectual property rights in the field of computer sports. This article aims to identify problems related to intellectual property rights in computer sports. The authors analyze the legal nature of video games and accounts, pointing out a number of legislative gaps in determining their legal nature and related rights. They offer implemented options for legislative filling of these gaps.

Keywords: computer sports, video games, accounts, objects of intellectual rights, right of use, alienation of objects of intellectual rights.