

УДК: 347.78.01

DOI: 10.18384/2949-513X-2024-3-42-49

ПРОБЛЕМЫ ЛИЦЕНЗИОННЫХ СОГЛАШЕНИЙ И ОНЛАЙН-ПИРАТСТВА В ОБЛАСТИ ОНЛАЙН КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

Зверев М. О.

*Российская государственная академия интеллектуальной собственности
117279, г. Москва, ул. Миклухо-Маклая, д. 55А, Российская Федерация*

Аннотация

Цель. Обзор отдельных проблем, существующих в индустрии компьютерных игр, и рассмотрение предложений по их преодолению.

Процедура и методы. Базовыми научными методами явились: анализ и гипотеза. Так был произведён анализ существующих локальных нормативных актов к онлайн компьютерным играм жанра массовой многопользовательской ролевой онлайн-игры или ММОПГ (англ. *massively multiplayer online role-playing game*, *MMORPG*) для выявления проблем нормативного регулирования, а также действующего законодательства в части определения наличия эффективных механизмов при разрешении выявленных проблем. Метод гипотез применён в части разработки ряда предложений по улучшению регулирования проблемных отношений.

Результаты. Сделан вывод о наличии системных проблем в области лицензионных соглашений к компьютерным играм. Так, в сегодняшних реалиях они обеспечивают интересы лишь одной стороны – производителя, попирая другую, что не может считаться верным. Даны предложения по созданию типовых правил составления лицензионных соглашений, либо созданию конструктора лицензионных соглашений, учитывающих интересы каждой из сторон. Определено, что в качестве ответа на нарушения прав пользователей появились множество неавторизованных аналогов компьютерных игр. Для нормализации ситуации предложены 2 пути решения проблемы: учёт интересов и потребностей пользователей через создание конструктора лицензионных соглашений, что необходимо для сознательного отказа пользователей от пиратства; создание комплекса административных мер, направленных на принудительное снижение удельного числа нарушений интеллектуальных прав в интернете.

Теоретическая и/или практическая значимость. Выявлены основные правовые проблемы области компьютерных игр, разработаны предложения по их преодолению.

Ключевые слова: авторское право, компьютерная игра, лицензионное соглашение, пиратство, MMORPG

THE PROBLEMS OF LICENSING AGREEMENTS AND ONLINE PIRACY IN THE FIELD OF ONLINE COMPUTER GAMES

M. Zverev

*Russian State Academy of Intellectual Property
ul. Miklukho-Maklaya 55A, Moscow 117279, Russian Federation*

Abstract

Aim. An overview of individual problems existing in the computer game industry and consideration of proposals to overcome them.

Methodology. The basic scientific methods were: analysis and hypothesis. Thus, an analysis of existing local regulations for online computer games of the MMORPG genre was carried out to identify regulatory problems, as well as current legislation in terms of determining the availability of effective

mechanisms for resolving identified problems. The hypothesis method has been applied in terms of developing a number of proposals to improve the regulation of problematic relations.

Results. It is concluded that there are systemic problems in the field of licensing agreements for computer games. So, in today's realities, they ensure the interests of only one side – the manufacturer, trampling on the other, which cannot be considered true. Proposals are given to create standard rules for drafting license agreements, or to create a license agreement designer that takes into account the interests of each of the parties. It is determined that as a response to violations of user rights, many unauthorized analogues of computer games have appeared, and a trend towards their popularization has been determined. To normalize the situation, two ways to solve the problem are proposed: the first, as a priority, to take into account the interests and needs of users through the creation of a license agreement constructor, which is necessary for the conscious refusal of users from piracy, the second is to create a set of administrative measures aimed at forcibly reducing the proportion of intellectual property violations on the Internet.

Research implications. Identifying the main legal problems in the field of computer games and developing proposals to overcome them.

Keywords: copyright, computer game, license agreement, piracy, MMORPG

Введение

Индустрия онлайн компьютерных игр сегодня претерпевает значительные существенные изменения, связанные с цифровизацией многих сфер общественной жизни, глобальной эволюцией сети Интернет и изменением потребностей участников игры. Изначально потребности пользователей были ограниченными и сводились к развлечению, а сами игры не обладали широким функционалом, который сегодня позволяет пользователям осуществлять творческую деятельность. Однако в последнее десятилетие проявилась тенденция к смещению доминантной мотивации игроков в сторону извлечения дохода [12, р. 77].

Конфликт интересов между правообладателями и пользователями онлайн компьютерных игр возникает в связи с несоответствием правового регулирования, создаваемого пользователями контента. В процессе взаимодействия с игровой средой пользователи часто создают объекты интеллектуальной собственности, в т. ч. уникальные внутриигровые элементы: объекты дизайна, произведения литературы, искусства и др. Однако условия лицензионных соглашений онлайн компьютерных игр зачастую содержат положения, исключающие возможность возникновения исключительных и личных прав у пользователей и одновременно требующие безвозмездно-

го их отчуждения в пользу правообладателя игры. Подобные условия ограничивают возможность авторов контента распоряжаться результатами своей интеллектуальной деятельности, что противоречит принципам справедливого баланса интересов, закреплённым, в частности, в нормах ч. 4 Гражданского кодекса РФ.

Стремление пользователей к монетизации создаваемого контента обусловлено его объективной коммерческой ценностью. В условиях существования и успешного развития внутриигровых экономических систем произведения пользователей приобретают самостоятельную рыночную стоимость, а отсутствие правовых механизмов распределения доходов приводит к нарушению имущественных интересов пользователей. Это, в свою очередь, способствует росту числа споров и увеличению случаев использования неофициальных платформ, где участники игровых отношений пытаются реализовать свои права вне правового поля.

При этом тренд изменения потребностей игровых сообществ (с развлекательных на экономические) не был поддержан производителями игр, что выражается в закреплении в лицензионных соглашениях ряда юридических и психологических барьеров, направленных на минимизацию риска судебных тяжб с пользователями [5, с. 94–104], а сложившаяся судебная практика

свидетельствует о непонимании правоприменительными органами сущности данных отношений, что влечёт невозможность защиты пользователями своих прав¹. В частности, лицензионное соглашение к онлайн компьютерной игре World of Warcraft² содержит противозаконные условия, ограничивающие права пользователей на судебную защиту, а также условия, направленные на ограничение личных (неимущественных) прав авторов. Указанная совокупность обстоятельств привела к повсеместному распространению «пиратства».

В свою очередь, пользователи в качестве ответа на необоснованные действия производителей онлайн компьютерных игр: ограничение гражданских, в т. ч. интеллектуальных прав, блокирование игровых аккаунтов без объяснения причин – создают аналоги игровых продуктов, что приводит к снижению популярности официальных игровых площадок и повышению спроса к неавторизованным. При этом отсутствие эффективных средств обеспечения интеллектуальных прав производителей игр в сети Интернет дополнительно подчёркивает актуальность выбранной темы.

Проблемы лицензионных соглашений к компьютерным играм

Сегодня правоотношения между производителями и пользователями игр строятся в рамках власти и подчинения, что приводит к системному злоупотреблению доминирующим положением и недобросовестным действиям со стороны владельцев игр [4, с. 56]. Подтверждение данных фактов может быть найдено, как в актах правоприменения³, мнениях исследовате-

лей [7, с. 712], так и в реальных действиях направленных на необоснованное ущемление прав пользователей посредством лицензионных соглашений к онлайн-играм. Для достижения такого результата используются всевозможные юридические и психологические конструкции, а именно:

- использование в лицензионных соглашениях положений, которые должны быть признаны ничтожными, ввиду прямого противоречия действующему законодательству, а также сложных юридических конструкций (дробление лицензионных соглашений на несколько нормативных актов, связанных бланкетными нормами, внутренние противоречия по некоторым положениям и др.)⁴;

- использование в лицензионных соглашениях условий, направленных на создание психологических барьеров – создание у пользователей понимания о невозможности, дороговизне обжалования действий владельца игры⁵.

Ввиду указанного сложилась объективная необходимость урегулировать данные правоотношения путём создания типовых лицензионных соглашений, содержащих недискриминационные условия, отвечающие интересам каждой из сторон.

Первый блок лицензионных соглашений обычно посвящён распределению прав и обязанностей сторон, которые не всегда могут быть справедливыми и зачастую склоняются к обязыванию пользователей и управомочиванию производителя, иными словами, создания структуры власти и подчинения [10, с. 118]. При этом производители злоупотребляют своим положением составителя договора присоединения и включают в него ничтожные условия, к примеру, односторонне обязывающие пользователя отказаться от своих интеллектуальных прав, как

¹ Решение Чертановского районного суда города Москвы от 11.01.2018 по делу № 02-4488/2018, Решение Савёловского районного суда г. Москвы от 03.07.2018 по делу № 02-3433/2018.

² Лицензионное соглашение к онлайн компьютерной игре World of Warcraft [Электронный ресурс]. URL: <https://www.blizzard.com/en-us/legal/fba4d00f-c7e4-4883-b8b9-1b4500a402ea/blizzard-end-user-license-agreement> (дата обращения: 04.06.2024).

³ Bragg vs. Linden Research, Inc. 2007 [Электронный ресурс]. URL: <https://casetext.com/case/bragg-v-linden-research> (дата обращения: 04.06.2024).

⁴ Лицензионное соглашение к Albion online [Электронный ресурс]. URL: <https://albiononline.com/consumer-information> (дата обращения: 04.06.2024).

⁵ Лицензионное соглашение к World of Warcraft [Электронный ресурс]. URL: <https://www.blizzard.com/en-us/legal/fba4d00f-c7e4-4883-b8b9-1b4500a402ea/blizzard-end-user-license-agreement> (дата обращения: 04.06.2024).

исключительных, так и личных¹. Более того, такие условия часто логически противоречат другим положениям лицензионного соглашения, запрещающим пользователям создавать объекты интеллектуальных прав вове: «Лицензиат не вправе изменять или создавать какие-либо производные продукты на основе Игры или любого её элемента»² – и одновременно поощряющим действиям производителя игры к созданию пользователями производных произведений [2, с. 137].

Положения об интеллектуальной собственности составляют отдельный раздел лицензионных соглашений. В нём определяется, что лицензиару принадлежат интеллектуальные права на игру и её составные элементы, а также на любые иные объекты, созданные производителем или пользователем в будущем³. При этом информация об интеллектуальных правах пользователя либо отсутствует, либо сводится к его принуждению отказываться от всех прав на созданный объект, в т. ч. и от личных. Указанное делает данный раздел лицензионного соглашения незаконным, прямо нарушающим п. 2 ст. 1228 ГК РФ⁴, противоречащим основным принципам права интеллектуальной собственности в части прав пользователей.

Порядок разрешения споров – одна из ключевых глав лицензионного соглашения, определяющая порядок предъявления претензий, а также налагающая дополнительные обязанности на стороны в части урегулирования разногласий, зачастую является абсолютно незаконной и имеет единственную цель – создание психологических барьеров для пользователей

и снижение удельного числа судебных производств [11, с. 44]. В частности, в ряде лицензионных соглашений содержатся обязательства по направлению досудебных претензий, обязательного арбитража, ограничений срока подачи искового заявления в суд, а также ограничений на подачу коллективных исков. Указанное показывает несостоятельность данной главы лицензионных соглашений, требующей существенных доработок.

В качестве типовых примеров рассмотренных выше конструкций можно привести лицензионные соглашения к играм: *Linage II*, *World of Warcraft* – положения которых были подробно рассмотрены А. В. Кузьминой и Е. А. Ломакиной [8, с. 124]. При этом один лишь факт создания доминирующих условий над более слабой стороной договора может быть достаточен для признания действий составителя недобросовестными (процедурный порок и порок по существу условий) [5, с. 100] и повлечь гражданскую ответственность [3, с. 46].

Для изменения сложившейся ситуации предлагается типизировать положения в рамках универсальных правил составления лицензионных соглашений к онлайн-играм или конструктора лицензионных соглашений, а также установить запрет на создание условий, потенциально ограничивающих права пользователя, предоставленные в соответствии с действующим законодательством и дающие производителю игры неограниченные права на применение против пользователей санкций без разъяснения причин. При этом универсальные правила подразумевают под собой рекомендации по составлению каждого блока лицензионного соглашения с обозначенными ограничениями и запретами для недопущения возможного умаления прав лицензиатов. Конструктор лицензионных соглашений, по аналогии с лицензионным соглашением ООН по программному обеспечению⁵, является комплексом

¹ Лицензионное соглашение к игре *ArcheAge* [Электронный ресурс]. URL: <https://archeage.ru/documents/> (дата обращения: 04.06.2024).

² Лицензионное соглашение к игре *Linage II* [Электронный ресурс]. URL: <https://ru.4game.com/legal/lineage2essence/249/> (дата обращения: 04.06.2024).

³ Лицензионное соглашение к игре *Linage II* [Электронный ресурс]. URL: <https://account.elderscrollsonline.com/ru/eula> (дата обращения: 04.06.2024).

⁴ Гражданский кодекс Российской Федерации от 18.12.2006 № 230-ФЗ (ред. от 30.01.2024). Ч. 4 // СЗ РФ. 2006. № 52 (1 ч.). Ст. 5496.

⁵ UNITED NATIONS SOFTWARE LICENCE AGREEMENT [Электронный ресурс]. URL: https://www.un.org/en/development/desa/population/migration/data/estimates2/docs/UNITED_NATIONS_

готовых условий, опционально изменяющихся под установленные производителем специальные критерии и цели онлайн-игры. Важным является то, что конструктор лицензионных соглашений исключит возможность возникновения неравенства сторон, в равной степени обеспечит права и законные интересы участников игры, а также сделает договорную обязанку правоотношений более прозрачной и понятной для каждой стороны.

Проблемы интернет-пиратства и способы борьбы с ним

Феномен пиратства [1, с. 30] в среде онлайн компьютерных игр возник и получил распространение в связи с систематическими нарушениями прав пользователей: создание комплекса кабальных условий лицензионных соглашений, ограничивающих гражданские, в т. ч. интеллектуальные, права пользователей; самоуправство производителей игр (немотивированная блокировка игровых аккаунтов пользователей, в т. ч. пользователей, нарушающих противозаконные условия лицензионных соглашений), а также ввиду неудовлетворения потребностей лицензиатов в заработке [2, с. 143]. Сегодня ситуация на рынке показывает, что практически у каждой онлайн-игры можно обнаружить неавторизованный аналог, пользующийся спросом. При этом существующее правовое регулирование не предоставляет эффективных способов борьбы с пиратством, способных реально восстановить права производителей компьютерных игр, что подтверждается многочисленными исследованиями [9, с. 55] и разработками [6, с. 82–83], а также увеличением количества пиратских ресурсов¹.

SOFTWARE_LICENCE_AGREEMENT2015.pdf (дата обращения: 04.06.2024).

¹ Россия вошла в тройку стран – потребителей пиратского трафика // Forbes: [сайт]. URL: <https://www.forbes.ru/tekhnologii/504010-rossia-vosla-v-trojku-stran-potrebitel-j-piratskogo-trafika> (дата обращения: 04.06.2024); Доля пиратства в игровой индустрии России достигла 70% в 2022 году // Forbes: [сайт]. URL: <https://www.forbes.ru/tekhnologii/493125-dola-piratsstva-v-igrovoj-industrii-rossii-dostigla-70-v-2022-godu> (дата обращения: 04.06.2024).

Указанную проблему можно разрешить 2 путями, где первый, наиболее предпочтительный, направлен на устранение первопричины пиратства – многочисленных нарушений прав пользователей в лицензионных соглашениях и фактического самоуправления производителей игр. Создание прозрачных и независимо составленных лицензионных соглашений, в т. ч. посредством конструктора. При этом важность данного пути состоит в том, что уменьшение нарушений исключительных прав производителей на компьютерные игры связано с осознанным снижением спроса на пиратские продукты и увеличением на авторизованные, а не с созданием новых юридических и фактических препятствий, которые в будущем могут быть преодолены нарушителями.

Второй путь, напротив, является односторонним и связан исключительно с разработкой комплекса административных и правовых средств, направленных на борьбу с самим фактом создания пиратских ресурсов. Для его реализации можно предложить несколько средств, потенциально способных в долгосрочной перспективе снизить масштаб распространения пиратства:

1) *создание единого государственного реестра владельцев сайтов и доменных имен*, который носит информативный характер, упрощающий процедуру идентификации владельцев соответствующих неавторизованных ресурсов, что необходимо для осуществления административных процедур, описанных далее;

2) *создание в рамках Федеральной службы по надзору в сфере связи, информационных технологий и массовых коммуникаций комиссии* и наделения её полномочиями по рассмотрению дел, в т. ч. без вызова сторон, связанных с нарушением интеллектуальных прав в сети Интернет, с возможностью последующего обжалования решения в суде и блокировке сайта / домена нарушителя в течение суток после поступления заявления. Важно отметить, что действия, предусмотренные настоящим пунктом, могут быть осу-

ществлены при предоставлении заявителем следующих документов, объективно свидетельствующих о нарушении права: документа, подтверждающего принадлежность исключительного права заявителю (свидетельство федеральной службы по интеллектуальной собственности, лицензионный договор, договор об отчуждении исключительного права и иные документы); нотариальных протоколов осмотра сайта правообладателя и владельца пиратского ресурса, выписки из единого реестра владельцев сайтов и доменных имен, доверенности, если заявление подаётся представителем. В случае отсутствия данных документов правообладатели вправе обратиться в судебные органы с иском о применении динамической блокировки ресурсов нарушителя;

3) *имплементация «динамической» блокировки сайтов нарушителя*, а также всех аффилированных с ним лиц *в отечественное законодательство*. Его правовое регулирование подробно описано в Директиве Европейского союза об электронной коммерции¹ и сводится к следующему: интернет-провайдер обязан содействовать в пресечении нарушения прав в соответствии с национальными законами, однако он не обязан осуществлять активный мониторинг всего массива информации. В случае принятия компетентным органом решения об ограничении доступа к интернет-ресурсу нарушителя провайдер обязан оказать содействие в блокировании доступа к сайтам и иным аффилированным доменам или IP-адресам. Важно, что такие решения носят временный характер, т. е. обязывают провайдера осуществлять блокировку в определённый временной промежуток. При этом, адаптируя данный механизм к российской правовой системе, стоит рассмотреть вопрос динамической блокировки на основании решения, опи-

санного выше административного органа, что делает его более эффективным.

Заключение

Были рассмотрены актуальные проблемы, возникающие в области онлайн компьютерных игр, к их числу относятся: проблемы лицензионных соглашений и онлайн-пиратства в сети Интернет.

Сегодня лицензионные соглашения представлены в форме своеобразно составленного производителем игры локального акта, который в полной мере не соответствует национальным и международным правовым нормам. Некоторые положения и условия лицензионных соглашений MMORPG вряд ли будут поддержаны судом или третьей стороной в случае возникновения спора. Например, может быть установлено, что какой-либо пункт лицензионного соглашения противоречит действующему законодательству или сложившейся правоприменительной практике. При этом создание универсальных правил или конструктора лицензионных соглашений может упразднить незаконные нормы и полностью обеспечить потребности сторон игрового процесса.

Другая проблема заключается в том, что незаконные действия правообладателей, направленные на создание тяжёлых для лицензиатов условий, популяризируют пиратство и увеличивают отток пользователей на неавторизованные сервера, тем самым понижая экономическую ценность легальных игр. В сложившейся право-экономической ситуации самым эффективным выходом явилось устранение первопричины пиратства – незаконных и тяжёлых условий лицензионных соглашений официальных игр. В противном случае единственным способом нормализации ситуации останется создание целого комплекса административных мер, учитывающего интересы лишь одной стороны, что в полной мере не может считаться удовлетворительным.

Статья поступила в редакцию 18.02.2024.

¹ Directive 2000/31/EC of the European Parliament and of the Council of 8 June 2000 on certain legal aspects of information society services, in particular electronic commerce, in the Internal Market (Directive on electronic commerce) (дата обращения: 04.06.2024).

ЛИТЕРАТУРА

1. Близнец И. А. Тенденции развития интернет-пиратства в России // Международный правовой курьер. 2014. № 1. С. 30–32.
2. Будник Р. А., Зверев М. О. Интеллектуальные права геймеров // Закон. 2022. № 7. С. 126–147.
3. Вольфсон В. Л. Недобросовестность как диагноз злоупотребления субъективным гражданским правом. М: Проспект, 2023. 120 с.
4. Данилов И. С. Game over: серьезный вопрос о роли права в мире видеоигр // Предпринимательское право. 2021. № 1. С. 53–58. DOI: 10.18572/1999-4788-2021-1-53-58
5. Зверев М. О. Правовой анализ лицензионных соглашений к MMORPG // Труды по интеллектуальной собственности (Works on Intellectual Property). 2024. Т. 48. № 1. С. 94–104. DOI: 10.17323/tis.2024.19826.
6. Кузьмина А. С. Блокировка сайтов за нарушения авторских прав в России: обзор основных проблем применения антипиратского закона // Журнал суда по интеллектуальным правам. 2020. № 2. Т. 28. С. 75–83.
7. Кузьмина А. В. Формирование доктрины защиты слабой стороны в договорном праве // Вестник Пермского университета. Юридические науки. 2019. № 4. С. 698–727.
8. Кузьмина А. В., Ломакина Е. А. Защита слабой стороны от навязывания несправедливых условий договора, заключаемого в сети Интернет // Российский юридический журнал. 2022. № 4. С. 121–129.
9. Мурашова С. В., Патров С. Р. Актуальные проблемы защиты авторских и смежных прав в условиях цифровой экономики // Общество: политика, экономика, право. 2021. № 5. Т. 94. С. 54–57.
10. Поротикова О. А. Проблема злоупотребления субъективным гражданским правом. М.: Юрайт, 2021. 241 с.
11. Церковников М. А. О специальной защите слабой стороны в договоре присоединения // Закон. 2021. № 9. С. 4–47.
12. Luton W. Free-to-play: Making money from games you give away. New Riders, 2013. 216 p.

REFERENCES

1. Bliznets I. A. [Trends in the Development of Internet Piracy in Russia]. In: *Mezhdunarodnyy pravovoy kuryer* [International Legal Courier], 2014, no. 1, pp. 30–32.
2. Budnik R. A., Zverev M. O. [Intellectual Rights of Gamers]. In: *Zakon* [Law], 2022, no. 7, pp. 126–147.
3. Wolfson V. L. *Nedobrosovestnost kak diagnoz zloupotrebleniya subyektivnym grazhdanskim pravom* [Bad Faith as a Diagnosis of Abuse of Subjective Civil Right]. Moscow, Prospect Publ., 2023. 120 p.
4. Danilov I. S. [Game Over: A Serious Question about the Role of Law in the World of Video Games]. In: *Predprinimatelskoye pravo* [Entrepreneurial Law], 2021, no. 1, pp. 53–58. DOI: 10.18572/1999-4788-2021-1-53-58
5. Zverev M. O. [Legal analysis of license agreements for MMORPG]. In: *Trudy po intellektualnoy sobstvennosti* [Works on Intellectual Property], 2024, vol. 48, no. 1, pp. 94–104. DOI: 10.17323/tis.2024.19826.
6. Kuzmina A. S. [Blocking websites for copyright infringement in Russia: an overview of the main problems of applying the anti-piracy law]. In: *Zhurnal suda po intellektualnym pravam* [Journal of the Court on Intellectual Rights], 2020, no. 2, vol. 28, pp. 75–83.
7. Kuzmina A. V. [Formation of the doctrine of protection of the weaker party in contract law]. In: *Vestnik Permskogo universiteta. Yuridicheskiye nauki* [Bulletin of Perm University. Legal sciences], 2019, no. 4, pp. 698–727.
8. Kuzmina A. V., Lomakina E. A. [Protection of the weaker party from the imposition of unfair terms of an agreement concluded on the Internet]. In: *Rossiyskiy yuridicheskiy zhurnal* [Russian Law Journal], 2022, no. 4, pp. 121–129.
9. Murashova S. V., Patrov S. R. [Actual problems of protecting copyright and related rights in the digital economy]. In: *Obshchestvo: politika, ekonomika, pravo* [Society: politics, economics, law], 2021, no. 5, vol. 94, pp. 54–57.
10. Porotikova O. A. *Problema zloupotrebleniya subyektivnym grazhdanskim pravom* [The problem of abuse of subjective civil right]. Moscow, Yurait Publ., 2021. 241 p.
11. Tserkovnikov M. A. [On special protection of the weaker party in the accession agreement]. In: *Zakon* [Law], 2021, no. 9, pp. 4–47.
12. Luton W. *Free-to-play: Making money from games you give away*. New Riders, 2013. 216 p.

ИНФОРМАЦИЯ ОБ АВТОРЕ

Зверев Максим Олегович – аспирант кафедры авторского права Российской государственной академии интеллектуальной собственности;
e-mail: astrolamb4@gmail.com

INFORMATION ABOUT THE AUTHORS

Maxim O. Zverev – Postgraduate student, Department of Copyright, Russian State Academy of Intellectual Property;
e-mail: astrolamb4@gmail.com

ПРАВИЛЬНАЯ ССЫЛКА НА СТАТЬЮ

Зверев М. О. Проблемы лицензионных соглашений и онлайн-пиратства в области онлайн компьютерных игр // Московский юридический журнал. 2024. № 3. С. 42–49.
DOI: 10.18384/2949-513X-2024-3-42-49

FOR CITATION

Zverev M. O. Problems of Licensing Agreements and Online Piracy in the Field of Online Computer Games. In: *Moscow Juridical Journal*, 2024, no. 3, pp. 42–49.
DOI: 10.18384/2949-513X-2024-3-42-49