

В.И. Смирнов

Заведующий кафедрой гражданского и корпоративного права
ФГБОУ ВО «Санкт-Петербургский государственный экономический университет»
кандидат юридических наук, доцент

О.С. Устюшенкова

Студентка 3 курса
ФГБОУ ВО «Санкт-Петербургский государственный экономический университет»

АВТОРСКИЕ ПРАВА НА НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ

Аннотация. Настольные игры относятся к категории специфических объектов, охраняемых правом интеллектуальной собственности, поскольку признаются научным сообществом сложным объектом – включающим в себя совокупность нескольких отдельно охраняемых элементов. Ввиду признания настольных игр таковыми, в работе исследуется каждый из объектов. Внимание акцентируется на игровой механике, признаваемой в качестве концепции или совокупности принципов игры, составляющих основу или же правила игры как объекте, который вызывает наиболее острый интерес среди правоприменителей.

Ключевые слова: настольные игры, сложный объект, авторское право, патентное право, игровая механика, право интеллектуальной собственности, абстракция.

V. I. Smirnov, O. S. Ustyushenkova

INTELLECTUAL PROPERTY RIGHT TO BOARD GAMES

Abstract. Board games belong to the category of specific objects protected by intellectual property law because they are recognised by the scientific community as a complex object - comprising a set of several separately protected ones. In view of the recognition of board games as such, the article researches each of the objects. Attention is focused on game mechanics, recognised as a concept, or set of game principles that form the basis or rules of the game, as the object of the most acute interest for law enforcers.

Keywords: board games, complex object, copyright, patent law, game mechanics, intellectual property right, abstraction.

Введение

Несмотря на большую популярность компьютерных игр, настольные игры не остаются в их тени. Каждый из нас знает шахматы, шашки, домино и другие игры, уже давно занявшие свою нишу в иерархии игр. Однако мир настольных игр не стоит на месте, появляются новые, более усовершенствованные настольные игры, например, «Dungeons & Dragons», «Monopoly», «Jenga» и многие другие. Как раз в связи с появлением некоторых современных версий игр возникает вопрос относительно авторских прав на настольные игры. Чтобы разобраться в данном вопросе необходимо выяснить, как в целом рассматривать настольные игры в рамках гражданского права.

Объекты авторского права закреплены в ст. 1259 ГК РФ [2]. К ним относятся, в том числе, драматические и музыкально-драматические произведения, сценарные произведения, хореографические и пантомимы, музыкальные с текстом или без текста, аудиовизуальные и другие произведения. Таким образом, на основании установленных требований закона, можно сделать вывод о том, что настольная игра как единый объект не может подлежать защите со стороны авторского права, поскольку игру невозможно отнести к произведению науки, литературы и искусства. Возникает вопрос: неужели настольные игры не подлежат правовой защите? Ответ заключается в том, что подлежат защите отдельные элементы настольных игр. Следовательно, настольная игра рассматривается как сложный объект, включающий в себя совокупность самостоятельно охраняемых элементов.

ПОБЕДИТЕЛИ

Гипотеза

Целью работы выступает рассмотрение настольных игр как объектов права интеллектуальной собственности, в том числе исследуется правовая охрана следующих элементов: упаковочная коробка, название игры, внешние атрибуты настольной игры (фишки, карточки, модели и другие объекты), игровая механика. Гипотеза исследования заключается в предполагаемом способе охраны игровой механики как концепции настольной игры с точки зрения патентного права. При этом необходимо соблюдение обязательных для получения патента требований, указанных законодателем. С целью реализации идеи данного типа охраны игровой механики приводятся в качестве примеров несколько патентов на настольные игры.

Методы

В ходе проведения исследования анализу подлежали положения российского и зарубежного законодательства. В первую очередь рассматривались правовые положения относительно вопросов авторского права и патентного права. Также исследовались научно-практические работы, отдельные мнения и идеи отечественных авторов и зарубежных по теме охраноспособности специфических объектов с точки зрения права интеллектуальной собственности. Далее, на основе данных, указанных на официальном сайте Федеральной службы по интеллектуальной собственности, рассматривались патенты на настольные игры.

Результаты и обсуждение

Первый элемент, с которым сталкивается потребитель при знакомстве с настольной игрой, является упаковочная коробка от игры. В данном случае интерес вызывает именно дизайн коробки, который может, в том числе, содержать в себе логотип или товарный знак фирмы. Стоит обратить внимание на вопрос различия товарного знака от логотипа. Необходимо отметить, что, исходя из положений статьи 1477 ГК РФ, защите с точки зрения права подлежит именно товарный знак как обозначение, основной функцией которого выступает индивидуализация товаров. При этом понятие «логотип» не определен на законодательном уровне, в связи с чем и не подлежит защите авторским и патентным правом. Смещение двух терминов возникает по нескольким причинам, в частности близость определений по смыслу и сходство в сферах применения. Однако ставить тождество между указанными терминами представляется неверным. Понятие «логотип» возможно определить как полное или сокращенное наименование организации, в некоторых случаях немного измененное наименование. В то же время товарный знак определяется как средство обозначения товаров юридического лица или индивидуального предпринимателя, зарегистрированное в специальном органе исполнительной власти – Федеральной службе по интеллектуальной собственности. При этом несмотря на то, что логотип, как ранее указывалось, не подлежит охране ни патентным правом, ни авторским, возможно обратное - в случае рассмотрения и его последующей регистрации в качестве товарного знака.

Стоит обратить внимание на наименование или название настольной игры. Как правило, оно так же размещается на упаковочной коробке. Аналогично порядку рассмотрения логотипа со стороны гражданского права согласно положениям закона наименование игры не подлежит охране и защите авторским и патентным правом. Однако если правоприменителю необходимо обеспечить охрану именно элементу - наименованию настольной игры – таковое возможно при регистрации его в качестве товарного знака.

Следующими элементами настольной игры, на которые обращает внимание потребитель, это игровое поле, фишки, карточки и другие необходимые атрибуты, имеющиеся в некоторых настольных играх. С точки зрения объектов авторского права указанные элементы возможно определить как произведения дизайна. Однако, поскольку

понятие «произведение дизайна» ни каким образом не конкретизируется в законодательстве и его чёткое определение отсутствует, возникает необходимость использования специализированной литературы и судебной практики относительно произведений дизайна с целью подтверждения соответствующего объекта. В ходе изучения объектов авторского права понятие «произведение дизайна» определили следующим образом: «Произведения дизайна представляют собой охраняемые авторским правом результаты интеллектуальной деятельности автора, выраженные в оформлении внешнего вида единичных предметов, ансамблей и их систем, проявляющиеся в разработке эстетической ценности объекта, при сохранении его функционального назначения» [3, с. 138]. Следовательно, дизайн упаковки настольной игры, игровое поле, карточки и другие атрибуты, прилагаемые как необходимые элементы настольной игры, рассматриваются как произведение дизайна, т.е. как результат интеллектуальной деятельности, заключающийся в нахождении предпочтительной и приемлемой формы, выполняющую основную предназначенную функцию для данных объектов.

Возникают сомнения относительно фишек, поскольку их можно рассматривать, как произведение дизайна либо, в некоторых случаях, как полезную модель. Исходя из ст. 1351 ГК РФ при патентовании технических решений в качестве полезных моделей и для последующего получения патента на полезную модель необходимо соблюдать только два условия правовой охраны: новизну и промышленную применимость. Несмотря на то, что практика по охране фишек как атрибутов настольных игр не столь распространенная, в практике реализации исключительного права есть примеры охраны некоторых других элементов настольной игры именно в качестве полезных моделей. В качестве примеров необходимо отметить следующие патенты.

Зачастую в качестве полезной модели выступает доска для настольной игры [7]. В таком случае в определении формулы полезной модели указывается её новизна и промышленная применимость. Так, например, в патенте указывается следующее: доска для настольных игр, которая содержит две шарнирно соединенные между собой части, верхняя сторона которых выполнена с нанесенной разметкой игрового поля, отличается тем, что части доски выполнены в форме плиты из древесно-стружечного композиционного материала с покрытием, при этом, по меньшей мере, в теле одной части плиты с нижней стороны выполнены ячейки для игровых фишек [7]. Также игровое поле можно рассматривать как объект, обладающий оригинальными отличительными характеристиками, например, если поле оригинальной формы с уникальным расположением сегментов хода и исполненное в уникальной цветовой гамме. Обращаясь к ст. 1352 ГК РФ, указанное игровое поле возможно рассмотреть в качестве промышленного образца, поскольку оно будет обладать необходимыми для этого признаками: новизна, оригинальность, а также данный объект не должен вводить в заблуждения потребителя. Более того, помимо указанных требований для патентоспособности, представляется необходимым соответствие понятию «промышленный образец», т.е. представлять собой решение внешнего вида изделия промышленного или кустарно-ремесленного производства, признаки которого определяют его внешний вид. При соблюдении всех обязательных требований игровое поле рассматривается как патентоспособный объект. Помимо игрового поля, в состав настольной игры могут входить и другие объекты, которые также могут подлежать защите в качестве полезной модели или промышленного образца.

Рассматривая положения авторского права, стоит отметить, что существуют нюансы и особенности относительно некоторых предметов и внешних атрибутов настольных игр, в частности, игральные кости, фигуры и т.п. Указанные объекты могут являться не только в качестве полезных моделей, но отдельными и самостоятельными объектами авторского права, например, в случае его признания в качестве произведения дизайна, живописи, рисунка и др. В качестве примеров выступают шахматные фигуры с уникальным дизайном и формой или поле для настольной игры, которая имеет элементы творчества.

ПОБЕДИТЕЛИ

Так, Колин Бёрн – австралийский ювелир и художник, - создал уникальный набор шахматных фигур под названием «Королевская жемчужина». Фигуры были выполнены из белого золота, белого и черного жемчуга Южных морей, а также сапфирами и бриллиантами.

Следует проанализировать и другие особенности настольных игр. Зачастую, рассматривая упаковочную коробку и другие элементы настольной игры, возможно обратить внимание на уже известную нам торговую марку или наименование компании, указанное на упаковочной коробке игры. Так, в сознании потребителя возникает определенный образ широко известной организации или торговой марки, поэтому стоит рассмотреть такой нюанс в настольных играх, как использование брендов. Например, для расположенной на упаковочной коробке настольной игры надпись «Star Wars», реальным примером выступает «Monopoly Star Wars» [4]. Как рассматривать в таком случае права на настольную игру? Известно, что «Star Wars» считается брендом в своем роде. Однако в гражданском праве нет легального определения термина «бренд». Он используется как синоним другого термина, широко применяемого в российской законодательстве, - «товарный знак». При этом понятие бренд шире, нежели товарный знак, поскольку если под вторым подразумевается обозначение товара, зарегистрированное органом государственной власти, то в случае бренда - преимущество товара переносится в эмоциональную сферу, то есть это тот образ, который возникает в сознании потребителя при виде товарного знака. В целом бренд может подлежать защите, в случае регистрации в качестве товарного знака - путем подачи соответствующей заявки в Федеральный орган исполнительной власти по интеллектуальной собственности. В случае с игрой «Monopoly Star Wars» в инструкции к настольной игре должно быть отмечено, что «Star Wars» является товарным знаком, в связи с чем права на него защищены. Иногда вместо формулировки «товарный знак» указывается «торговая марка» или «торговый знак» как тождественные понятия, что не совсем верно, так как легальное определение дается лишь для «товарного знака».

Таким образом, те или иные элементы настольных игр могут рассматриваться как объекты исключительного права. С целью установления безопасного и приемлемого правового режима использования настольных игр для правоприменителей, в том числе самих создателей настольных игр, отдельные их элементы могут подлежать охране и дальнейшей защите как с точки зрения авторского права, так и патентного.

Несмотря на значительное количество созданных настольных игр, и уже имеющих широкий охват среди потребителей, с абсолютно разными персонажами, игровыми полями и другими атрибутами, каждая из них, скорее всего, воплощает одну из существующих игровых механик. Главным вопросом и наиболее дискуссионным в отношении защиты элементов настольных игр с точки зрения авторского права остается механика игры. Примерами игровых механик выступают «Roll&Move» («кинь&сдвинь»), «Worker Placement» («размещение рабочих»), «Push Your Luck» («испытай на себе удачу»), «Set Collection» («составление коллекций»), «Deck building» («колодостроительные»), «Area control» (удержание регионов, территорий) и многие другие. В целом игровую механику можно определить, как совокупность правил, где описывается последовательность действий игроков, описание самих действий, т.е. можно свести к следующим вопросам: где, что, как и в какой последовательности? Внутри сообщества разработчиков настольных игр и поклонников игр приняты следующие определения термина «игровая механика»: описание основного типа взаимодействия игроков между собой, характер их действий, их последовательность, а также тип взаимодействия игроков с игрой или совокупность принципов игры, составляющих основу или же правила игры [9]. Сами по себе «правила» игры касаются в большей степени типа взаимодействия игроков друг с другом, а сами по себе принципы и методы ведения игры относятся к вопросу механики игры, созданной специалистами,

ответственными именно за создание и разработку процесса игры. Под таким углом игровая механика является абстракцией, поэтому законодатель придерживается позиции о том, что авторские права не распространяются на идеи, концепции, принципы, методы, и другие задачи, указанные в п. 5 ст. 1259 ГК РФ. Однако правоприменителей интересует в большей степени именно вопрос охраноспособности концепции игры, ведь именно игровая механика выступает сущностью игры. С точки зрения авторского права правила игры не могут подлежать защите в соответствии с положениями п. 5 ст. 1259 ГК РФ. Однако в последнее время высказываются иные мнения. Первая идея заключается в рассмотрении и дальнейшей защите концепций настольных игр как литературного произведения. Тем не менее данный тип защиты будет бессмысленным, поскольку защита в качестве литературного произведения позволит пресекать лишь копирование текста правил, но не самих идей или концепции игры.

Интерес по вопросу защиты авторских прав на игровую механику вызывает не только в отечественном праве, но и в зарубежном в особенности. Рассмотрев истоки аналогичного введённого запрета в иностранном законодательстве, в частности, в США, стоит обратить внимание на дело Бейкер против Селдена 1879 года [1]. Несмотря на то, что дело не имело прямого отношения к настольным играм, именно оно оказало значительное влияние на дальнейшую идею защиты игровой механики. В деле Бейкер против Селдена, Селден, написав книгу «Упрощённая бухгалтерская книга», описав в ней усовершенствованный вариант ведения бухгалтерского учёта, получил на неё авторское право («copyright»). Коммерческий успех книга не получила, однако типовые формы, предлагаемые в указанной книге, чуть позже подлежали продаже другим издательством – W.C.M Бейкер, - без получения на то разрешения гражданина Селдена. Причём, в отличие от Селдена, продажа книг издательством оказалась более успешной. На момент подачи иска отстаивала авторское право вдова Селдена с помощью своего представителя. Решение суда сводилось к тому, что несмотря на тот момент действующее авторское право защищает лишь вопрос копирования, публикации, продажи материалов книги, но сама идея, разработка Селдена не может рассматриваться как объект исключительного права, в связи с чем любое лицо вправе публиковать аналогичные собственные работы, хотя и схожие с уже опубликованными и охраняемыми авторским правом идеями и концепциями.

Данное дело послужило основой для положений, указанных в Законе 1976 года «Об общем пересмотре Закона об авторском праве, раздел 17 Кодекса США и для других целей», где указывается следующее: «Ни в коем случае авторско-правовая охрана оригинального авторского произведения не распространяется на какую-либо идею, процедуру, процесс, систему, метод работы». Поскольку на данный момент оптимальные варианты защиты правил, в том числе механики игры, не были разработаны, современное законодательство придерживается до сих пор указанного запрета на защиту идей, правил, концепций и т.п.

При рассмотрении зарубежной практики по защите авторских прав относительно игровой механики, несмотря на тот факт, что множество стран аналогично российскому законодательству не признают правила, методы игрового процесса и концепции игр как объекты, подлежащие защите со стороны исключительного права, высказывание индийских юристов вызвало особый интерес: «Законодательство устанавливает, что «правила, принципы и метод ведения игры» не могут подлежать охране со стороны авторского права, а также и как объект патентного права. Однако в случае разработки нечто большего, нежели правила и методы игры, если данный объект будет промышленно применен и вносит новшество в соответствующую область жизнедеятельности, возможно применение и реализация защиты в качестве объекта патентного права». Следовательно, если механика игры не подлежит защите как объект авторского права, в некоторых случаях механика игры может быть защищена как объект патентного права.

ПОБЕДИТЕЛИ

Таким образом, в некоторых странах, где патентный закон в указанном отношении аналогичен положениям российского закона, применяется исключительный способ защиты игровой механики. Примерами защиты настольных игр в качестве изобретений из российской практики выступают следующие патенты:

- Настольная игра «Биатлон», где указывается, что изобретение относится к области конструирования настольных игр [5]. Признается игра в качестве изобретения, поскольку трасса как элемент настольной игры выполнена пространственно-модульной, поэтому вносит новизну. Недостатком игры выступает отсутствие возможности моделирования всей игровой ситуации;

- Настольная игра «Морская пехота» [6]. Исходя из описания данного патента, игра относится к настольным военным играм и может быть использована в области конструирования настольных игр. Недостатком при этом выступает относительно низкая занимательность и динамичность игры.

Настольные игры не единственная сфера, где пробел в регулировании игровой механики представляет собой существенную проблему. Область компьютерных игр так же борется за защиту механики игры как её сущности. Поскольку правовые положения относительно данного элемента относятся и применяются в равной мере как к настольным, так и к компьютерным играм, необходимо обратить внимание на правовые достижения в последней сфере, в особенности на принципы реализации идеи охраноспособности в целях заимствования опыта в сферу настольных игр. Так, примерами предоставленной охраны игровой механики в виде патента в зарубежной практике выступает игра *Shadow of Mordor* («Тень Мордора»), набравшая особую популярность в 2014 году [12]. Патент получила компания Warner Bros. на систему Nemesis лишь в 2021 году, добиваясь все 7 лет получения определенной правовой защиты. В связи с чем требуется более подробно ознакомиться с механизмом работы системы Nemesis, которая лишь с недавнего времени подлежит защите.

Несмотря на столь обширный текст патента, содержащий 37 страниц, внимание необходимо акцентировать лишь на независимые пункты, т.е. не содержащие ссылок на другие пункты текста. В независимых пунктах определяются необходимые признаки системы Nemesis, благодаря которым система стала патентоспособным объектом. Одним из важных пунктов является самый первый, включающий в себя информацию центральном методе ведения игры, в том числе, о действиях и участии в игре «Non-Player Character» («неигровой персонаж»). Можно выделить 4 необходимых признака: 1) осуществление контроля за событиями в игре, в том числе за главным персонажем и неигровым персонажем, исходя из характера событий; 2) выявление обстоятельств для дальнейшей реализации события с участием неигрового персонажа; 3) изменение параметров игры в связи с выявлением обстоятельств с участием неигрового персонажа; 4) вывод новых параметров игры [8]. По моему мнению, первый пункт патента выделяется основным, поскольку последующие три независимых пункта лишь конкретизируют и более подробно описывают первый, в связи с чем ограничимся рассмотрением лишь его. Обобщая указанные признаки, можно сказать, что компания Warner Bros. запатентовала именно механизм самообучения в игре, тем самым создав определенные преграды для разработки других игр внутри сообщества. Таким образом, указанные признаки позволяют привнести новшество в сфере компьютерных игр, т.е. обладают определенной новизной, благодаря чему соотносятся с установленными требованиями к объектам, подлежащим патентованию.

Следующим примером выступает не менее популярная компьютерная игра *Mass Effect* («Массовый эффект») [3]. В данной игре разработчики приняли решение получить патент на диалоговую систему, применяемую в игре. Новшество данной системы сводится к графическому выбору наиболее приемлемого результата для игрока в ходе диалога, причём графическая форма представлена «диалоговым кругом». Таким образом, игрок в

ходе диалога придерживается выбранного курса событий, что может существенно изменять направления событий в игре. Тем самым принцип реализации «диалогового круга» привносит определённое новшество, что выполняет один из законных требований для получения патента.

Подводя итог, необходимо отметить, что практика защиты игровой механики, как в настольных играх, так и в компьютерных, и других атрибутов настольных игр в качестве патентов, безусловно, не столь распространенная, но есть. Так, для признания настольных игр в качестве патента в рамках российского права требуется в полном и достаточном объеме описать их, в том числе все элементы и объекты игры, а также указать на недостаток.

Рассматривая возможность и непосредственную реализацию идей охраны концепций и правил настольных игр, внутри юридического сообщества мнение разделилось об актуальности и необходимости данного механизма. Так, Савчук Л. Ф. поддерживает защиту единства формы и содержания произведения, идей и концепций с целью сохранения его первоначального вида от искаженных интерпретаций [10]. С другой стороны, превалирует мнение о сохранении баланса интересов общества и разработчиков настольных игр, в частности новых игровых механик как отдельных концепций. Аргументируя данную позицию тем, что введение правовых положений об охране идей и концепций создаст неоправданное ограничение свободы творчества, как результат возникнет нарушение и ущемление конституционных прав и свобод человека и гражданина [11].

По результатам проведенной работы можно сделать вывод о том, что, во-первых, настольная игра относится к специфической категории объектов интеллектуальных прав и рассматривается как сложный объект, в связи с чем права на отдельные ее элементы могут принадлежать нескольким соответствующим лицам. Во-вторых, вопрос об охраноспособности игровой механики остается открытым и неразрешенным ввиду запрета, введенного законодателем, патентования идей, концепций, принципов, методов, процессов, способов и иных задач. Поскольку порядок патентования и охраны со стороны авторского права сложный, в редких случаях возникают вопросы о применении правовых положений с целью реализации охраны и защиты всех необходимых элементов настольных игр, что создает препятствия для свободной и добросовестной конкуренции среди разработчиков настольных игр.

Также стоит отметить, что представленный потенциальный механизм охраны каждого из элементов от упаковочной коробки до механики настольной игры может рассматриваться как одна из теоретических основ для дальнейших научных изысканий в сфере права интеллектуальной собственности.

В российских правовых реалиях на данный момент законодатель не усматривает пользы в защите исключительных прав на настольные игры, поскольку возникают сомнения относительно самого процесса защиты и актуальности защиты в дальнейшем. Безусловно, сам вопрос о необходимости предоставления такой защиты вызывает дискуссию. Пока в России нет обширной судебной практики по спорам об исключительных правах на игровую механику, однако с появлением и развитием новых настольных игр вопрос об авторских правах возникнет.

Список литературы

1. Бейкер против Селдена [Электронный ресурс]. URL: https://ru.wikibrief.org/wiki/Baker_v_Selden (дата обращения: 01.07.2022 г.)
2. Гражданский кодекс Российской Федерации. Часть вторая от 26 января 1996 г. № 14-ФЗ (с изм. и доп.) // Собр. законодательства Рос. Федерации. 1996. № 5, ст. 410 (дата обращения: 10.11.2021 г.)
3. Диалоговая система Mass Effect [Электронный ресурс]. URL: <https://masseffect.fandom.com/ru/wiki/> (дата обращения: 01.07.2022 г.)

ПОБЕДИТЕЛИ

4. Настольная игра «Monopoly Star Wars» [Электронный ресурс]. URL: <https://market.yandex.ru/product-pastolnaia-igra-monopoly-star-wars/1816640765?sra=1> (дата обращения: 25.10.2021 г.)
5. Настольная игра «Биатлон» [Электронный ресурс]. URL: <https://market.yandex.ru/product--omzet-biatlon/> (дата обращения: 25.10.2021 г.)
6. Настольная игра «Морская пехота» [Электронный ресурс]. URL: https://www.toyway.ru/catalog/toys/morskoy_boy/igra_nastolnaya_morskaya_pekhota_novoe_pokolenie_2_13189/ (дата обращения: 25.10.2021 г.)
7. Официальный сайт Федеральной службы по интеллектуальной собственности [Электронный ресурс]. URL: <https://rospatent.gov.ru/ru> (дата обращения: 10.11.2021 г.)
8. Патент Warner Bros. на систему Nemesis в деталях [Электронный ресурс]. URL: <https://dtf.ru/gameindustry/634044-patent-warner-bros-na-sistemu-nemesis-v-detalyah> (дата обращения: 15.07.2022 г.)
9. Патент на настольную игру в России [Электронный ресурс]. URL: <https://habr.com/ru/post/439700/> (дата обращения: 13.10.2021 г.)
10. Савчук Л. Ф. Охрана авторским правом идеи художественного произведения / Л. Ф. Савчук // Юридические науки. - М.: Спутник+. – 2011. - № 2 (48). - С. 40. (дата обращения: 13.10.2021 г.)
11. Яценко А. М. Специфика правовой охраны настольных игр как результатов интеллектуальной деятельности / А. М. Яценко // Правовой журнал Президент. – 2021. – № 1 (5). – С. 4 – 12. (дата обращения: 11.07.2022 г.)
12. Board games and intellectual property - The way the law plays out [Электронный ресурс]. URL: <https://selvams.com/blog/board-games-and-intellectual-property-the-way-the-law-plays-out/> (дата обращения: 01.07.2022 г.)