

СОДЕРЖАНИЕ

Список авторов	6
Указатель сокращений	7
Предисловие	8
Раздел 1. Общие подходы к правовому регулированию сферы игровой индустрии	15
1.1. Разновидности правоотношений, возникающих в связи с многопользовательскими онлайн-играми (М. А. Рожкова)	17
1.2. О применимости статьи 1062 ГК РФ к сфере видеоигр (Р. Л. Лукьянов)	30
1.3. Гражданско-правовой режим видеоигр в контексте авторского права (А. Д. Махмудова)	38
1.4. Суверенность игровых миров: как право должно регулировать виртуальные игры (Д. А. Григорьев)	55
1.5. Арбитраж и медиация в киберспорте (Б. А. Карпычев)	66
Раздел 2. Правовые режимы правил игры, игрового имущества, персонажей игры	85
2.1. Правовая природа и защита игровой механики (В. А. Ожерельев) ..	87
2.2. Правовая квалификация внутриигровых предметов по праву ЕС (К. М. Бычкова)	96
2.3. Правовое регулирование внутриигровых объектов и их оборота (А. Ю. Чурилов)	111
2.4. Правовые аспекты создания визуального образа персонажа видеоигры (Д. А. Житкова)	121
2.5. NFT и виртуальное имущество (О. С. Кулакова)	133
Раздел 3. Программа для ЭВМ и иные составляющие видеоигры в правовом контексте	153
3.1. Модификации к компьютерным играм и пользовательский контент: общие вопросы (А. А. Никифоров)	155
3.2. Границы моддинга компьютерных игр, устанавливаемые пользовательскими соглашениями (Ю. А. Лазарева)	179
3.3. Разновидности модификаций (Б. Л. Сайфутдинов)	186
3.4. Монополия разработчика компьютерной игры в контексте киберспорта (С. А. Субботин)	194
3.5. Правовой статус шрифта в контексте его использования в компьютерных играх (К. О. Артемова)	203
Раздел 4. Правовые возможности пользователей видеоигры	209
4.1. Размывание границ между гэмблингом и геймингом. Правовое регулирование лутбоксов (С. А. Лидовский)	211
4.2. Возврат денежных средств за видеоигру как право потребителя (Н. А. Галкин)	233