

ВОЛЧКОВ Дмитрий Вадимович,
ФГБОУ ВО «Российская Государственная
Академия Интеллектуальной Собственности»,
117279, г. Москва, ул. Миклухо-Маклая, 55а,
e-mail: mail@law-books.ru

ПРАВОВАЯ ОХРАНА UI/UX-ДИЗАЙНА: ПРОБЛЕМЫ РАЗГРАНИЧЕНИЯ АВТОРСКО-ПРАВОВОЙ ОХРАНЫ И ОХРАНЫ В КАЧЕСТВЕ ПРОМЫШЛЕННОГО ОБРАЗЦА В УСЛОВИЯХ ЦИФРОВИЗАЦИИ

Аннотация. В статье исследуется комплексная проблема правовой охраны пользовательских интерфейсов (UI) и пользовательского опыта (UX) в условиях современного уровня развития цифровой среды. Проводится глубокий и практико-ориентированный анализ механизмов защиты элементов дизайна цифровых продуктов авторским и патентным правом. Особое внимание уделяется проблеме дифференцирования эстетических и функциональных характеристик интерфейса, а также пределам применения доктрины слияния идеи и выражения применительно к UX-решениям. Обосновывается тезис о сложной, гибридной природе цифрового дизайна, требующей применения концепции кумулятивной правовой охраны. На основе анализа положений части четвертой Гражданского кодекса Российской Федерации и подходов судебной практики предлагаются пути преодоления правовой неопределенности в квалификации элементов графического интерфейса пользователя.

Ключевые слова: UI/UX-дизайн, интерфейс пользователя, интеллектуальная собственность, авторское право, промышленный образец, графический интерфейс, цифровая среда, доктрина функциональности, кумулятивная охрана.

VOLCHKOV Dmitry Vadimovich,
Russian State Academy of Intellectual Property

LEGAL PROTECTION OF UI/UX DESIGN: PROBLEMS OF DISTINGUISHING BETWEEN COPYRIGHT PROTECTION AND PROTECTION AS AN INDUSTRIAL DESIGN IN THE CONTEXT OF DIGITALIZATION

Annotation. The article examines the complex problem of the legal protection of user interfaces (UI) and user experience (UX) in the context of the current level of digital environment development. An in-depth and practice-oriented analysis of the mechanisms for protecting the design elements of digital products through copyright and patent law is conducted. Special attention is paid to the problem of differentiating the aesthetic and functional characteristics of the interface, as well as the limits of applying the merger doctrine (idea-expression dichotomy) to UX solutions. The thesis regarding the complex, hybrid nature of digital design, which requires the application of the concept of cumulative legal protection, is substantiated. Based on the analysis of the provisions of Part Four of the Civil Code of the Russian Federation and the approaches of judicial practice, the author proposes ways to overcome the legal uncertainty in the qualification of graphical user interface elements.

Key words: UI/UX design, user interface, intellectual property, copyright, industrial design, graphical interface, digital environment, functionality doctrine, cumulative protection.

Введение

Стремительная цифровизация и, как следствие, переход значительной части социальных взаимодействий в виртуальную среду привели к стремительному росту ценности визуальных

решений, обеспечивающих взаимодействие человека с компьютерными программами и веб-ресурсами. Графический интерфейс пользователя (User Interface, UI) и пользовательский опыт (User Experience, UX) сегодня выступают не просто

техническим средством обеспечения доступа к функциям программного обеспечения, но и самостоятельным экономическим активом, определяющим конкурентоспособность цифрового продукта на рынке. В условиях, когда коммерческий успех приложения или сайта зачастую зависит от эргономики и эстетики его интерфейса, вопросы адекватной и эффективной правовой охраны UI/UX-дизайна приобретают первостепенное значение для цивилистической науки и правоприменительной практики.

Вместе с тем, действующее российское законодательство в сфере интеллектуальной собственности, равно как и международные акты, не выделяет UI/UX-дизайн в качестве самостоятельного, поименованного объекта гражданских прав [8, с. 215]. Подобная ситуация порождает серьезные проблемы в области правовой квалификации результатов интеллектуальной деятельности проектировщиков и дизайнеров. Возникает необходимость адаптации существующих классических институтов – авторского права и патентного права (в части промышленных образцов) – к принципиально новым цифровым объектам. Главная теоретическая и практическая проблема заключается в нахождении баланса и четких критериев разграничения между авторско-правовым режимом, охраняющим форму выражения творческого замысла, и патентно-правовым режимом, направленным на охрану дизайнерского решения внешнего вида изделия. Ситуация усложняется тем, что интерфейс органично сочетает в себе как сугубо эстетические, так и строго утилитарные, функциональные свойства, обусловленные логикой программного кода и принципами человеко-машинного взаимодействия.

Методы

Достижение поставленной цели исследования обеспечивается применением комплекса общенаучных и частнонаучных методов познания. Фундаментальную методологическую базу составили методы формальной логики, включая анализ, синтез, дедукцию и индукцию, посредством которых осуществлено концептуальное разделение понятий пользовательского интерфейса и пользовательского опыта для целей применения норм права интеллектуальной собственности. В качестве основного исследовательского инструментария задействован формально-юридический (догматический) метод, позволивший детально изучить и истолковать действующие императивные и диспозитивные нормы части четвертой Гражданского кодекса Российской Федерации, регулирующие режимы произведений графики, программ для ЭВМ и промышленных образцов, применительно

к нестандартным цифровым объектам. Использование сравнительно-правового метода дало возможность сопоставить отечественные подходы с зарубежными, для поиска оптимальных векторов совершенствования российского правового порядка.

Основное исследование

Для корректного определения режима правовой охраны необходимо разграничить категории UI и UX, поскольку с точки зрения права интеллектуальной собственности их природа принципиально различна. Под аббревиатурой UI (User Interface) понимается внешнее визуальное оформление продукта: цветовые палитры, типографика, форма кнопок, иконки, анимация переходов, то есть все те элементы, которые непосредственно воспринимаются органами чувств пользователя. С эстетической точки зрения UI-дизайн представляет собой классический результат творческого труда, объективированный в графической форме.

Аббревиатура UX (User Experience) охватывает архитектуру цифрового продукта, логику взаимодействия элементов, алгоритмы пользовательских путей (customer journey), расположение функциональных блоков и структуру меню. UX-проектирование представляет собой аналитический и инженерный процесс, результатом которого становятся каркасы (wireframes) и пользовательские сценарии.

Применение норм статьи 1259 Гражданского кодекса Российской Федерации к результатам UX-дизайна обнажает фундаментальную проблему авторского права — дихотомию идеи и выражения. Согласно пункту 5 указанной статьи, авторские права не распространяются на идеи, концепции, принципы, методы, способы и решения технических, организационных или иных задач. Поскольку UX-дизайн по своей сути представляет собой метод организации информационного пространства и способ решения технической задачи по оптимизации пользовательского пути, его охрана средствами авторского права представляется крайне затруднительной. Логическое структурирование интерфейса, обеспечивающее интуитивно понятное взаимодействие, не подлежит монополизации, так как это препятствовало бы развитию технологий и создавало бы необоснованные барьеры для программирования обобщенных, стандартизированных функций.

В зарубежной доктрине эта проблема разрешается через применение доктрины «слияния» (merger doctrine) и доктрины «обязательной сцены» (scenes-a-faire). Если определенная функция программы может быть выражена лишь одним или крайне ограниченным числом способов, форма выражения сливается с самой идеей, и такое

визуальное решение исключается из-под охраны авторским правом [2, с. 154]. В российской правоприменительной практике аналогичный подход постепенно формируется через анализ критерия творческого характера: суды отказывают в защите типовым расположениям элементов (например, стандартизированным корзинам покупок, навигационным панелям), признавая их функционально обусловленными элементами, лишенными признака уникальности и авторского творчества [9, с. 25]. Таким образом, UX-дизайн в чистом виде остается за рамками авторского-правового поля, а его охрана может осуществляться преимущественно через институт коммерческой тайны (ноу-хау) на этапе разработки и до публичного представления.

UI-дизайн, напротив, воплощенный в оригинальных графических элементах, вполне подпадает под определение произведений изобразительного или декоративно-прикладного искусства. Правовая охрана возникает в силу самого факта создания таких элементов в объективной форме и не требует формальной регистрации. Однако и здесь возникает сложность квалификации: охраняется ли интерфейс как самостоятельное произведение или как составная часть программы для ЭВМ. Согласно статье 1261 Гражданского кодекса Российской Федерации, авторские права на все виды программ для ЭВМ охраняются так же, как авторские права на произведения литературы. При этом программа включает как исходный текст, так и порождаемые им аудиовизуальные отображения. Следовательно, графический интерфейс может рассматриваться как порождаемое программой отображение. Однако защита интерфейса исключительно как части программы таит в себе риски: при полном переписывании исходного кода (создании новой программы) нарушитель может скопировать внешнее визуальное выражение (интерфейс), формально не нарушая прав на изначальную программу как литературное произведение. В связи с этим в цивилистической науке обоснованно преобладает подход, согласно которому оригинальные элементы графического интерфейса должны рассматриваться как самостоятельные объекты авторского права, независимые от программного кода, с помощью которого они реализованы [3, с. 180].

В качестве альтернативы и дополнения к авторскому праву современный правопорядок предлагает охрану интерфейсов в качестве промышленных образцов. Патентное право, в отличие от авторского, предоставляет абсолютную монополию на использование запатентованного решения, защищая правообладателя, в том числе, от случаев

параллельного независимого создания аналогичного дизайна третьими лицами [10, с. 145].

В соответствии со статьей 1352 Гражданского кодекса Российской Федерации в качестве промышленного образца охраняется решение внешнего вида изделия промышленного или кустарно-ремесленного производства. Долгое время применение данной нормы к виртуальным объектам было затруднительным, поскольку правоприменительные органы буквально толковали термин «изделие», подразумевая под ним исключительно материальный предмет. Однако, развитие подходов Роспатента и Суда по интеллектуальным правам привели к признанию возможности патентования графических интерфейсов пользователя (GUI), экранов программ, наборов пиктограмм и шрифтов. На сегодняшний день в реестрах патентного ведомства содержатся тысячи патентов на промышленные образцы, предметом которых выступают исключительно цифровые интерфейсы различного программного обеспечения [4, с. 14].

Для получения патента на промышленный образец UI-дизайн должен отвечать двум критериям патентоспособности: новизне и оригинальности. Критерий новизны требует, чтобы «совокупность существенных признаков промышленного образца не была известна из общедоступных сведений в мире до даты приоритета». Это означает, что разработчикам интерфейсов необходимо проявлять предельную осторожность и подавать патентные заявки до начала публичного тестирования или представления цифрового продукта, чтобы не уничтожить новизну собственного решения.

Критерий оригинальности предписывает, чтобы существенные признаки дизайна были обусловлены творческим характером особенностей изделия. И именно здесь защита интерфейса через патентное право сталкивается с ограничениями функциональности, схожими с теми, что существуют в авторском праве. Пункт 5 статьи 1352 Гражданского кодекса Российской Федерации прямо запрещает предоставлять правовую охрану в качестве промышленного образца решениям, все признаки которых обусловлены исключительно технической функцией изделия [10, с. 210]. Это положение служит ключевым инструментом для «отсеивания» тех самых UX-решений, «облаченных» в графическую форму, которые призваны лишь выполнять утилитарные задачи (например, формализованная таблица ввода базы данных или стандартная сетка расположения товарных карточек, лишенная визуальной специфики).

Особый интерес представляет развитие практики патентования динамических и анимированных интерфейсов. В современных приложениях

взаимодействие пользователя с продуктом носит динамический характер: нажатия кнопок вызывают плавные переходы, изменение состояний элементов, появление новых окон. Практика Роспатента допускает регистрацию анимированных графических интерфейсов путем подачи заявки, содержащей последовательность изображений, отражающих этапы изменения внешнего вида [5, с. 48]. Это позволяет защитить не только статичную картинку (UI), но и микро-взаимодействия (micro-interactions), что является шагом навстречу правовой охране определенных аспектов пользовательского опыта (UX), выраженных в конкретном визуальном преобразовании. Тем не менее, предметом охраны в данном случае остается именно визуальная последовательность, а не сам алгоритм перехода.

Анализ двух описанных режимов закономерно подводит к проблеме разграничения сфер действия авторского и патентного права применительно к UI/UX-дизайну. Традиционная цивилистическая доктрина исходила из принципа взаимоисключающей охраны, полагая, что произведение искусства должно защищаться нормами авторского права, а промышленное изделие — нормами патентного права. Однако стирание границ между эстетикой и утилитарностью в индустриальном дизайне, а затем и в цифровой среде, сделало эту позицию неактуальной.

Графический интерфейс является хрестоматийным примером объекта, подлежащего кумулятивной (совокупной) правовой охране. В современной юриспруденции под кумулятивной охраной понимается правовая ситуация, в которой один и тот же нематериальный объект одновременно удовлетворяет условиям охраноспособности двух и более институтов права интеллектуальной собственности [7, с. 68]. Визуальный макет приложения, отрисованный дизайнером, считается произведением графики с момента его создания и пользуется авторско-правовой защитой. Впоследствии, после регистрации в Роспатенте, этот же макет приобретает дополнительный статус запатентованного промышленного образца.

Кумулятивная охрана предоставляет правообладателю мощный правовой инструментарий. Авторское право защищает от точного или переработанного копирования, гарантированно действует в течение всей жизни автора и семидесяти лет после его смерти, не требует издержек на регистрацию и поддержание охраны, легко применяется на международном уровне благодаря Бернской конвенции. Патент на промышленный образец, в свою очередь, незаменим при противодействии конкурентам, которые создали схожий до степе-

ни смешения интерфейс. Кроме того, наличие патента значительно упрощает процедуру доказывания прав в суде: правообладателю не нужно доказывать цепочку перехода прав от конкретного работника-дизайнера к компании, достаточно предъявить патент, в котором уже зафиксирован патентообладатель. Патент также является более понятным активом для целей постановки на бухгалтерский учет в качестве нематериального актива.

Однако, кумулятивная правовая охрана порождает ряд коллизий при разрешении споров. Основная проблема связана со сроками охраны и переходом объектов в общественное достояние. Максимальный срок действия исключительного права на промышленный образец в Российской Федерации составляет двадцать пять лет. По истечении этого срока решение внешнего вида переходит в общественное достояние, что предполагает свободное использование объекта любыми лицами без согласия правообладателя и без выплаты вознаграждения. При этом авторское право на тот же самый интерфейс продолжает действовать (поскольку авторско-правовые сроки значительно превышают патентные). Возникает непреодолимое противоречие: патентное законодательство разрешает использование дизайна, а авторское — запрещает. Доктрина до сих пор не выработала единого решения данной проблемы. Представляется, что в целях сохранения баланса публичных и частных интересов, а также поддержания смысла существования патентной системы, по истечении срока действия патента на промышленный образец любые лица должны иметь право свободно использовать воплощенное в нем дизайнерское решение независимо от продолжающегося действия авторских прав на первоначальное произведение-макет [7, с. 75]. Иное толкование фактически обесценивало бы институт ограничения сроков патентной охраны.

Вторая проблема дифференциации кроется в переработке цифрового дизайна. Подпункт 9 пункта 2 статьи 1270 Гражданского кодекса Российской Федерации относит переработку произведения к способам его использования, исключительное право на которое принадлежит автору. Создание производного произведения путем изменения цветовой гаммы или формы элементов существующего интерфейса без согласия правообладателя является нарушением авторского права. Патентное право использует иную терминологию: согласно пункту 3 статьи 1358 Кодекса, промышленный образец признается использованным, если изделие содержит все существенные признаки запатентованного образца или совокупность

признаков, производящую на информированного потребителя такое же общее впечатление. Понятие «общее впечатление» является оценочной категорией, имплементированной в отечественное законодательство из европейских директив [4, с. 21].

Практика показывает, что при незначительном изменении пропорций интерфейса или замене шрифтов суд, применяя нормы патентного права, может констатировать отсутствие тождества во «впечатлении информированного потребителя» и отказать в иске о нарушении исключительного права на промышленный образец. В то же время, в рамках того же процесса, суд может признать данные действия незаконной переработкой произведения графики с точки зрения авторского права, поскольку был заимствован охраняемый творческий элемент исходного макета. Данная правовая дихотомия требует методических разъяснений на уровне Пленума Верховного Суда Российской Федерации для унификации подходов к экспертизе на предмет сходства цифровых объектов.

Значительный пласт проблем правовой охраны интерфейсов лежит в плоскости их создания. Подавляющее большинство коммерчески ценных UI/UX-решений разрабатывается не независимыми авторами, а штатными сотрудниками IT-компаний (продуктовыми дизайнерами, проектировщиками интерфейсов) или подрядными организациями по договорам авторского заказа и договорам на выполнение научно-исследовательских и опытно-конструкторских работ.

Режим служебного произведения требует тщательного соблюдения процедур оформления заданий и приемки результатов. В цифровой среде специфика заключается в том, что разработка интерфейса не имеет четких границ: дизайн постоянно итерируется, проводятся А/В тесты, макеты корректируются ежедневно. В таких условиях составление формального «бумажного» служебного задания на каждый элемент (каждую кнопку или новый экран) становится невозможным. Судебная практика Суда по интеллектуальным правам в настоящее время демонстрирует гибкость, признавая в качестве доказательств постановки служебного задания электронную переписку, постановку задач в специализированных системах управления проектами (Task-trackers) и фиксацию загрузки макетов в корпоративные репозитории и облачные сервисы для совместного проектирования [9, с. 30].

Тем не менее, риск утраты прав на коммерчески ценный интерфейс остается высоким, если должностные инструкции работников сформулированы размыто, а в трудовых договорах отсут-

ствует прямое указание на обязанность создания объектов интеллектуальной собственности. Особенность UX-проектирования также заключается в том, что результат труда проектировщика (логика интерфейса) сам по себе редко признается охраняемым результатом интеллектуальной деятельности. Это приводит к парадоксальной ситуации: аналитик, спроектировавший инновационный пользовательский путь, затративший существенные интеллектуальные усилия, с точки зрения права не создает охраняемого объекта, в то время как UI-дизайнер, лишь визуализировавший этот путь посредством общепринятой цветовой палитры, становится субъектом первоначальных авторских прав.

Для решения этой проблемы компаниям-правообладателям необходимо внедрять локальные нормативные акты, устанавливающие режим коммерческой тайны (ноу-хау) в отношении результатов аналитических и исследовательских этапов разработки продукта, а именно в отношении блок-схем, пользовательских сценариев и результатов UX-исследований [8, с. 320]. Секрет производства восполняет пробелы авторского права и позволяет защитить технологию и методику организации интерфейса до ее открытого внедрения в итоговый продукт.

Принимая во внимание комплексный характер UI/UX-дизайна [5, с. 52], следует признать, что расширительное толкование существующих норм Гражданского кодекса не позволяет преодолеть все коллизии правоприменения. Основной концептуальный недостаток действующей системы заключается в отрыве формы от содержания: право вынуждено искусственно «препарировать» интерфейс, охраняя картинку (UI), но отказывая в охране структуре и логике (UX).

В условиях экономики данных и развития технологий виртуальной и дополненной реальности (VR/AR) сложность пользовательских интерфейсов будет только возрастать. Интерфейсы перестают быть плоскими изображениями на экране и трансформируются в пространственные, трехмерные среды взаимодействия. Механизмы их охраны требуют еще большей адаптации.

Одним из перспективных направлений совершенствования правового регулирования является рецепция зарубежного опыта, в части введения особого режима охраны коммерческого внешнего вида товара (trade dress), который активно применяется в странах англо-американской правовой семьи [8, с. 410]. В российской системе права аналогом этого института, отчасти, выступает защита от недобросовестной конкуренции в форме имитации внешнего вида товара, вводимого в граж-

данский оборот (статья 14.6 Федерального закона «О защите конкуренции»). Использование анти-монопольного инструментария позволяет обеспечить защиту целостного восприятия интерфейса конкурентами, минуя жесткие критерии творчества в авторском праве или формализм патентных процедур. Преимущество применения норм о защите конкуренции при копировании UI/UX-дизайна состоит в том, что предметом доказывания становится не факт заимствования визуальных элементов, а факт совершения недобросовестных действий, направленных на получение необоснованного преимущества за счет использования узнаваемого образа чужого цифрового сервиса и смешения его с продукцией конкурента в глазах потребителей.

Вместе с тем, основным путем совершенствования видится разработка специальных положений части четвертой Гражданского кодекса Российской Федерации, посвященных правовому статусу цифровых объектов сложной структуры [6, с. 145]. Законодателю надлежит легально дифференцировать понятия программы для ЭВМ как совокупности команд (кода) и цифрового интерфейса как мультимедийного средства взаимодействия функциональной и визуальной части. Придание графическому интерфейсу пользователя статуса сложного объекта, аналогичного аудиовизуальному произведению (статья 1240 Гражданского кодекса Российской Федерации), позволило бы окончательно сформировать механизм консолидации исключительных прав у лица, организовавшего создание приложения (IT-компания), и устранить риски, возникающие из фрагментации прав между многочисленными соавторами, разработчиками, UX-исследователями и UI-дизайнерами.

Заключение

Проведенный анализ позволяет заключить, что правовая охрана UI/UX-дизайна в цифровой среде представляет собой сложную межотрасле-

вую проблему, решение которой лежит на стыке авторского права, патентного права и законодательства о защите конкуренции.

Результаты UX-проектирования, выражающие логику, архитектуру и методы организации человеко-машинного взаимодействия, исключены из-под охраны авторским правом на основании доктрины функциональности и недопустимости монополизации идей. Эффективная защита таких алгоритмических решений возможна преимущественно в рамках режима конфиденциальности (коммерческой тайны) на стадии разработки продукта.

Визуальная составляющая интерфейса (UI-дизайн) является полноценным объектом гражданских прав, в отношении которого допускается кумулятивная правовая охрана. В качестве произведения графики интерфейс получает автоматическую, хотя и узкую, защиту от прямого копирования в течение длительного срока. В качестве промышленного образца, интерфейс получает государственную регистрацию и предоставляет абсолютную, широкую монополию на применение заявленного дизайнерского решения от любых лиц, включая тех, кто создал его независимым трудом.

Ключевой задачей цивилистической науки и судебной практики на современном этапе является выработка четких, предсказуемых критериев оценки сходства цифровых дизайнов при разрешении споров о нарушении исключительных прав с учетом принципа общего зрительного впечатления информированного пользователя. Дальнейшее развитие права интеллектуальной собственности с неизбежностью потребует законодательного выделения цифрового интерфейса в отдельную категорию сложных объектов с целью минимизации правовых коллизий между институтами патентного и авторского права и обеспечения стабильности оборота прав на результаты интеллектуальной деятельности в сфере высоких технологий.

Список литературы:

- [1] Близнец И. А., Леонтьев, К. Б. Авторское право и смежные права: учебник. — М.: Проспект, 2019. — 456 с.
- [2] Гаврилов Э. П. Право интеллектуальной собственности: авторское право и смежные права. Сборник статей. — М.: Юрайт, 2020. — 312 с.
- [3] Дозорцев В. А. Интеллектуальные права: Понятие. Система. Задачи кодификации. Сборник статей. — М.: Статут, 2005. — 416 с.
- [4] Еременко В. И. О патентной охране промышленных образцов в Российской Федерации // Изобретательство. — 2018. — № 4. — С. 12–25.
- [5] Иванов Н. В. Правовая охрана дизайна в цифровую эпоху: проблемы и перспективы // Журнал Суда по интеллектуальным правам. — 2021. — № 31. — С. 45–54.
- [6] Калятин В. О. Интеллектуальная собственность в цифровой экономике: проблемы правового

регулирования // Закон. — 2019. — № 11. — С. 138–149.

[7] Рузакова О. А. Проблемы кумулятивной охраны объектов интеллектуальных прав // Вестник гражданского права. — 2017. — Т. 17. № 5. — С. 67–82.

[8] Савельев А. И. Электронная коммерция в России и за рубежом: правовое регулирование. — М.: Статут, 2020. — 640 с.

[9] Синельникова В. Н. Охрана веб-сайтов и мобильных приложений: авторско-правовой и патентный аспекты // Интеллектуальная собственность. Авторское право и смежные права. — 2018. — № 6. — С. 22–34.

[10] Судариков С. А. Право интеллектуальной собственности: учебник. — М.: Проспект, 2017. — 368 с.

References:

[1] Bliznets I. A., Leontyev, K. B. *Copyright and Related Rights: A Textbook*. Moscow: Prospect, 2019, 456 p.

[2] Gavrilov E. P. *Intellectual Property Law: Copyright and Related Rights. A Collection of Articles*. Moscow: Yurait, 2020, 312 p.

[3] Dozortsev V. A. *Intellectual Property Rights: Concept. System. Codification Tasks. A Collection of Articles*. Moscow: Statut, 2005, 416 p.

[4] Eremenko V. I. On Patent Protection of Industrial Designs in the Russian Federation // *Invention*. 2018, No. 4, pp. 12–25.

[5] Ivanov N. V. Legal Protection of Design in the Digital Age: Problems and Prospects // *Journal of the Intellectual Property Court*. — 2021. — No. 31. — P. 45–54.

[6] Kalyatin V. O. *Intellectual Property in the Digital Economy: Problems of Legal Regulation* // *Zakon*. — 2019. — No. 11. — P. 138–149.

[7] Ruzakova O. A. *Problems of Cumulative Protection of Intellectual Property* // *Bulletin of Civil Law*. — 2017. — Vol. 17. No. 5. — P. 67–82.

[8] Savelyev A. I. *Electronic Commerce in Russia and Abroad: Legal Regulation*. — Moscow: Statut, 2020. — 640 p.

[9] Sinelnikova V. N. *Protection of Websites and Mobile Applications: Copyright and Patent Aspects* // *Intellectual Property. Copyright and Related Rights*. — 2018. — No. 6. — P. 22–34.

[10] Sudarikov S. A. *Intellectual Property Law: textbook*. — M.: Prospect, 2017. — 368 p.



ЮРКОМПАНИ
www.law-books.ru

Юридическое издательство «ЮРКОМПАНИ»
издает научные журналы:

- Научно-правовой журнал «Образование и право», рекомендованный ВАК Министерства науки и высшего образования России (специальности 12.00.01, 12.00.02), выходит 1 раз в месяц.
- Научно-правовой журнал «Право и жизнь», рецензируемый (РИНЦ, E-Library), выходит 1 раз в 3 месяца.