



## DIGITAL ASSETS AND INTELLECTUAL PROPERTY: ISSUES OF IDENTIFICATION

**Abdullaeva Khadichabonu Bakhodir qizi**

Master's Degree Student

Tashkent State University of Law

<https://doi.org/10.5281/zenodo.20307411>

### ARTICLE INFO

Received: 14<sup>th</sup> May 2026

Accepted: 19<sup>th</sup> May 2026

Online: 20<sup>th</sup> May 2026

### KEYWORDS

Digital assets, NFT,  
internet meme, video  
game, intellectual  
property, digital rights,  
civil circulation, digital  
economy.

### ABSTRACT

*In the context of the rapid development of the digital economy, objects that exist exclusively in the digital environment are gaining increasing importance. Among such objects are digital assets, which include NFTs, internet memes, and video games. This paper examines the theoretical and legal aspects of the concept of digital assets, their classification, and analyzes their legal nature in the context of contemporary challenges in jurisprudence. Particular attention is given to the legal status «digital assets» and its objects such as NFTs, internet memes, and video games. Based on an analysis of foreign experience, the article proposes ways to improve the national legislation of the Republic of Uzbekistan to adapt it to the digital reality.*

## ЦИФРОВЫЕ АКТИВЫ И ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНАЯ СОБСТВЕННОСТЬ: ПРОБЛЕМЫ ИДЕНТИФИКАЦИИ

**Абдуллаева Хадичабону Баходир кизи**

Студент магистратуры

Ташкентский государственный юридический университет

<https://doi.org/10.5281/zenodo.20307411>

### ARTICLE INFO

Received: 14<sup>th</sup> May 2026

Accepted: 19<sup>th</sup> May 2026

Online: 20<sup>th</sup> May 2026

### KEYWORDS

Цифровые активы, NFT,  
интернет-мем,  
видеоигра,  
интеллектуальная  
собственность,  
цифровые права,  
гражданский оборот,  
цифровая экономика.

### ABSTRACT

*В условиях стремительного развития цифровой экономики всё большее значение приобретают объекты, существующие исключительно в цифровой среде. К числу таких объектов относятся цифровые активы, включающие в себя NFT, интернет-мемы и видеоигры. В данной работе рассматриваются теоретико-правовые аспекты понятия цифровых активов, их классификация, а также анализируется их правовая природа в контексте современных вызовов юриспруденции. Особое внимание уделено проблеме правового статуса «цифрового актива» и его объектов как NFT, интернет-мемов и видеоигр как объектов гражданского оборота. На основе анализа зарубежного опыта, предлагаются пути*



*совершенствования национального законодательства Республики Узбекистан для адаптации к цифровой реальности.*

## 1. ВВЕДЕНИЕ.

В настоящее время идет бурное развитие экономики. В частности, данное развитие ярко выражено в сфере информационных коммуникационных технологиях. За последние десятилетия новации в цифровой среде стали все больше и больше вливаться в часть нашей обыденной жизни. В силу этого возникают множество правоотношений, которые нормы традиционного законодательства не успевают адаптироваться. Самым острым вопросом обсуждения современной юриспруденции является вопросы цифровых активов.

Актуальность темы обусловлена тем, что ни в законодательстве Республики Узбекистан, ни в международных правовых актах до сих пор не закреплено единое определение цифрового актива. Это создает значительные трудности в правоприменительной практике, особенно в части защиты прав участников цифрового оборота. Отсутствие унифицированного подхода также осложняет решение вопросов, связанных с правовой охраной цифровых объектов, таких как NFT, интернет-мемы и видеоигры, которые в последние годы приобретают всё большее значение в экономике и культуре.

Проблема исследования заключается в определении

юридической сущности «цифровых активов» и выявления особенностей их правового режима. Традиционные категории гражданского права, такие как «вещь», «имущество» и «собственность», оказываются неприменимыми к цифровым объектам, не обладающим материальной формой. В связи с этим возникает необходимость разработки нового аппарата, которых соответствовал бы цифровой эпохе. Отдельного внимания заслуживает анализ правового статуса NFT, чья правовая природа вызывает активные споры среди юристов и учёных. Не менее дискуссионными остаются вопросы о защите интернет-мемов как производных произведений и квалификации видеоигр, которые в современной практике всё чаще признаются сложными объектами интеллектуальной собственности.

Цель настоящего исследования заключается в выявлении правовой природы цифровых активов, определении их места в системе гражданского права и анализе подходов к их регулированию в зарубежной и национальной практике.

Для достижения цели были поставлены следующие задачи:

- Изучить доктринальные подходы к определению



понятия «цифровые активы» и их классификации;

- Проанализировать правовую природу NFT, интернет-мемов и видеоигр;
- Рассмотреть судебную практику по защите прав в сфере цифровых активов;
- Предложить направления совершенствования национального законодательства Республики Узбекистан с учётом международного опыта.

Новизна работы заключается в комплексном изучении правоотношений в цифровой среде и сопоставление цифровых активов объектам интеллектуальной собственности, для разработки правильного регулятивного механизма.

Практическая значимость проведённого исследования заключается в том, что его результаты могут быть использованы при разработке нормативно-правовых актов, регулирующих отношения в области интеллектуальной собственности в цифровой среде, а также при их применении на практике.

## **2. Методы исследования.**

При подготовке работы применялись общенаучные и частно-правовые методы исследования. Основу составили сравнительно-правовой, системный и формально-юридический методы, позволившие выявить особенности регулирования цифровых активов в различных правовых системах. Использовался также метод анализа судебной

практики Китая и Гонконга для определения тенденций правоприменения и поиска оптимальной модели регулирования цифровых объектов в условиях трансграничного цифрового оборота.

## **3. Результаты исследования.**

### **3.1. Правовое определение понятия «цифровой актив».**

На сегодняшний день отсутствует законодательно закреплённое определение того, что из себя представляет цифровые активы. Данный феномен даёт толчок к возникновению спорных правоотношений и сложностей регулирования их. В доктрине многие ученые и юристы пытаются в той или иной мере дать определение тому, что есть сущность «цифровых активов».

В научной полемике большинство ученых отождествляют друг с другом такие понятия как «цифровые активы», «цифровая собственность» и «цифровое имущество». Считаем, что все эти понятия не до конца тождественны друг другу. Следует рассматривать по отдельности понятия «актив», «собственность» и «имущество». Актив - понятие которое следует рассматривать не только с юридической точки зрения, но и с экономической, так как оно встречается в большей степени в экономической сфере. Если смотреть на данное понятие через призму юриспруденции, то стоит отметить высказывание Г. Ф. Шершеневича. Он представлял, что имущество делится на две категории: активное имущество – это совокупность принадлежащих лицу вещей и права



на чужие действия; пассивное имущество – это вещи, находящиеся во владении лица, но принадлежащие на праве собственности другим.<sup>1</sup> Тут возникает вопрос о сопоставлении «имущества» и «актива». По мнению А. Н. Лысенко имущество представляет с собой целостность имущественных благ, принадлежащих определенному лицу и имеющих определенное единство.<sup>2</sup> «Активы», через призму взглядов А. Курбатова, любые материальные и нематериальные блага, которые имеют денежную оценку и способны приносить экономические выгоды.<sup>3</sup> Мы соглашались с двумя вышеприведенными мнениями и считаем, что в современном реале «актив» следует понимать как категорию более широкую нежели имущество, которое обязательно выражается своим материальным признаком. Раз так, то и потребление в рамках нашей теме термина «собственность» тоже будет весьма некорректным, так как он тоже в свою очередь предусматривает господствующую власть над вещь. Одной из самых важных критериев вещи же является ее выраженность в материальной форме.

Поняв, что в рамках изучения интеллектуальной собственности

применение терминологии вещного права (имущество/собственность) неправомерно, ведь речь идет о нематериальных благах. Соответственно в дальнейшей научной работе будет раскрываться понятие «цифровой актив».

Очевидно, что полемика о правовой природе цифрового актива будет еще долгое время актуальным. Такие ученые как Санникова Л.В., Харитонов Ю.С. считают, что цифровой актив – это любой цифровой файл, хранящийся на любом носителе, на который может быть помещена информация и с которого информация может быть получена или извлечена в будущем.<sup>4</sup> Аналогичной позиции придерживается и зарубежный ученый N. Dosch, который в своей работе раскрыл данное понятие как: «любой файл на вашем компьютере, накопительном устройстве или веб-сайте и любой онлайн аккаунт или подписка».<sup>5</sup> Есть также и другая половина ученых, которые придерживаются определения термина путем перечисления категорий объектов относящиеся к ним. Так Charles Blazer перечисляет, что под «цифровыми активами» следует понимать: цифровые фотографии и видео; ПО; музыка в

<sup>1</sup> Шершеневич, Г. Ф. Избранное. Т. 5: Учебник русского гражданского права / Вступ. слово, сост.: П.В. Крашенинников. – М.: Статут, 2017. – 138с.

<sup>2</sup> Лысенко, А. Н. Имущество в гражданском праве России / А. Н. Лысенко. – М.: Деловой двор, 2010. – 200 с.

<sup>3</sup> Курбатов, А. Соотношение понятий «имущество» и «активы» в российском праве / А. Курбатов // Хозяйство и право. – 2005. – № 4. – С. 109–121.

<sup>4</sup> Санникова Л.В., Харитонов Ю.С. Цифровые активы как объекты предпринимательского оборота / Л.В. Санникова, Ю.С. Харитонов // Право и экономика. – 2018. – № 4. – С. 27 - 34.

<sup>5</sup> Dosch, N. Over View of Digital Assets: Defining Digital Assets for the Legal Community / N. Dosch [Electronic resource]. – 2010. – Mode of access: <http://www.digitalestateplanning.com/>. – Date of access: 20.06.2014.



цифровых платформах.<sup>6</sup> Мы считаем данный подход нецелесообразным, поскольку в условиях стремительного развития цифровых технологий и постоянного появления новых форм цифровых объектов невозможно исчерпывающе перечислить все виды цифровых активов. Фиксирование их перечня в законодательстве может привести к ограничению правового регулирования и затруднит отнесение вновь возникающих цифровых объектов к правовому режиму «цифровых активов». Поэтому более оправданным представляется использование функционального или технологического подхода, основанного на общих признаках цифровых активов, а не на их конкретном перечне.

Для того, чтобы определиться с объектами «цифровых активов», следует сначала ознакомиться с существующей в доктрине классификацией объектов. Зарубежные ученые как J.C. Veier и S. Porter<sup>7</sup> разделяют объекты «цифровых активов» по местоположению: 1. В компьютере 2. На смартфоне 3. В веб-сайтах. Наиболее правильным подходом считаем классификацию разработанную Naomi R. Cahn<sup>8</sup> по сфере обращения «цифровых

активов»: 1. Личные 2. Социальные 3. Финансовые 4. Деловые. Под личными цифровыми активами следует понимать фотографии, видео, плейлисты загруженные на смартфон или компьютер. Социальные цифровые активы – это файл, загруженный в ту или иную социальную платформу (Instagram, Pinterest и т.д.). Финансовые активы Naomi R. Cahn ограничивает лишь учетной записью платежных карт на платформах оказывающие финансовые услуги. Считаем, что в данную категорию целесообразно отнести такие объекты цифровых активов как: цифровая валюта, криптовалюта. Деловые учетные записи, по нашему мнению, очень правильно освещены данным автором. По его мнению, цифровые активы данной категории ограничиваются не только учетной записью профессиональных субъектов и их клиентской базой, но и действиями направленными на совершении предпринимательской деятельности в сети интернет. В качестве примера можно привести платформу Webtoon, где учетные записи авторов и издателей используются не просто для размещения контента, но и для ведения коммерческой деятельности — заключения лицензионных

<sup>6</sup> . Blazer, C. The Five Indicia of Virtual Property (discussing the “five indicia” for determining what is a legally protectable digital asset) / C. Blazer [Electronic resource]. – 2006. – Mode of access: <http://law.unh.edu/assets/images/uploads/publications/pierce-law-review-vol05-no1-blaz>

<sup>7</sup> Beier, J.C. The Digital Asset Dilemma / J.C. Beier, S. Porter // NYSBA Trusts and Estates Law Section Newsletter [Electronic resource]. – 2013. – Vol. 46,

– № 2. – Mode of access: [http://www.mcglawyer.com/pdf\\_files/TrustsandEstatesSummer2013.pdf](http://www.mcglawyer.com/pdf_files/TrustsandEstatesSummer2013.pdf). – Date of access: 19.09.2013.

<sup>8</sup> Cahn, N. Postmortem Life On-line / Cahn, N. // Probate & Property [Electronic resource]. – 2011. – Т. 25, № 4. – Mode of access: <http://scholarship.law.gwu.edu/cgi/viewcontent.cgi>. – Date of access: 19.09.2013.



соглашений, получения вознаграждения, взаимодействия с аудиторией и аналитики продаж. Таким образом, учетная запись на подобной платформе приобретает стоимость и признаки самостоятельного цифрового актива, вовлеченного в гражданский оборот.

Подводя итог рассмотрению теоретико-правовых аспектов понятия и классификации цифровых активов, следует отметить, что современное состояние цифровой среды демонстрирует глубокую трансформацию традиционных категорий гражданского права. Понятия «вещь», «имущество» и «собственность» в классическом их понимании теряют универсальность при применении к цифровым объектам, не обладающим материальной формой, но имеющим значимую экономическую и правовую ценность. В связи с этим термин «цифровой актив» представляется более гибким и адекватным современным реалиям.

Несмотря на то, что в законодательстве Республики Узбекистан и многих зарубежных правовых порядках до сих пор отсутствует закреплённое определение цифровых активов, доктринальные дискуссии позволяют выделить их ключевые признаки — нематериальность, экономическая ценность, способность к обороту и существование в цифровой форме. Такой функциональный подход обеспечивает возможность адаптации

правового регулирования к новым видам цифровых объектов, не ограничивая их перечень.

Классификация, предложенная Naomi R. Cahn, представляет собой логичную основу для дальнейшего анализа, поскольку позволяет разграничить цифровые активы в зависимости от их социально-экономического назначения — личные, социальные, финансовые и деловые.<sup>9</sup> При этом последние, как показывает пример платформы Webtoon, уже сегодня функционируют как полноценные объекты гражданского оборота, генерирующие доход и вовлекающие участников в сложную систему цифровых правоотношений.

В дальнейшем исследовании особое внимание будет уделено правовому статусу отдельных категорий цифровых активов, таких как невзаимозаменяемые токены (NFT), интернет-мемы и видеоигры. Эти явления отражают переход общества к новому этапу цифровизации, где ключевыми проблемами становятся идентификация прав собственности, определение применимого права и юрисдикции в условиях трансграничного оборота. Анализ данных аспектов позволит выявить пробелы существующего законодательства и предложить пути адаптации национальной правовой системы к стремительно развивающимся цифровым реалиям.

### 3.2. Правовой статус NFT.

<sup>9</sup> Cahn, N. Postmortem Life On-line / Cahn, N. // Probate & Property [Electronic resource]. – 2011. – Т. 25, № 4. – Mode of access:

<http://scholarship.law.gwu.edu/cgi/viewcontent.cgi>. – Date of access: 19.09.2013.



Одним из самых обсуждаемых объектов цифровых активов, на сегодняшний день является безусловно NFT (невзаимозаменяемый токен). Дискуссия во всем мире среди юристов ведется о его правовом статусе как такового. Некоторые считают его новым объектом интеллектуальной собственности. Приверженцы данного подхода относят NFT к институту авторского права. Другая категория считает, что NFT никак не может быть объектом интеллектуальной собственности, и на нее должны распространяться право собственности. Третья категория не придерживается ни того, ни другого. Они считают NFT совершенно новым объектом, которого невозможно регулировать в соответствии с традиционными правовыми институтами. Отсутствие единого международного акта, который регламентировал бы что из себя представляет NFT дает свободу для юристов и ученых для трактовки. Это в свою очередь влияет на усложнение процедур регулирования правоотношений в силу отсутствия гармонизации и унификации. Для того чтобы понять какая из выше приведенных категорий ученых имеет наибольшую долю правды при раскрытии правовой сущности и потенциального решения регулирования отношений связанных

с NFT, мы рассмотрим каждый из аргументов по-отдельности.

Для более полного понимания NFT необходимо обратиться к процессу его создания. Первоначально создается некоторое произведение искусства либо в материальном, либо в цифровом пространстве. Далее происходит процесс токенизации нашего объекта, а именно, присваивания личной записи в распределенном реестре блокчейн. Эта личная запись и представляет из себя NFT. Создание токена и привязка к нему изображения осуществляется с помощью специализированных сервисов блокчейн (например Binance Smart Chain), поддерживающих конкретный блокчейн, в котором будет находиться токен.<sup>10</sup> Данная запись является уникальной, так как само название говорит о невзаимозаменяемом характере токена. По этой причине, некоторые ученые полагают, что процесс токенизации аналогичен процессу создания определенного ПО или же других алгоритмом (кодов) для ЭВМ. Как мы знаем в соответствии с Бернской конвенцией 1886 года<sup>11</sup>, программы для ЭВМ и база данных считаются произведениями и подпадают под институт авторского права. Учитывая тот факт, что каждый NFT создается с уникальными алгоритмами токенов, ученые

<sup>10</sup> Fairfield J. Tokenized: The Law of Non-Fungible Tokens and Unique Digital Property // Indiana Law Journal. – 2021. Vol. 22. – pp. 49.

<sup>11</sup> Бернская Конвенция об охране литературных и художественных произведений 1886 года,

согласно источнику:

[https://www.wipo.int/treaties/ru/ip/berne/summary\\_berne.html](https://www.wipo.int/treaties/ru/ip/berne/summary_berne.html)



считают целесообразным признать NFT как объект авторского права.

Однако мы не совсем согласны с данным мнением. Считаем, что NFT-токен не может рассматриваться в качестве объекта авторского права. Его сущность заключается не в выражении творческого результата, а в подтверждении наличия определённых прав на такой результат. Иными словами, NFT представляет собой своего рода «цифровое свидетельство», удостоверяющее принадлежность конкретного объекта (например, цифровой картины) определённому лицу.

Таким образом, NFT не обладает признаками, необходимыми для отнесения его к объектам интеллектуальной собственности: в отношении него не могут возникнуть личные неимущественные права автора, исключительные права на использование, а также иные правомочия, свойственные объектам авторского права. Следовательно, даже гипотетически NFT не может быть самостоятельным объектом охраны в сфере авторского права, поскольку он представляет собой лишь технический инструмент фиксации и подтверждения прав, а не результат интеллектуальной деятельности.

Существует и иная позиция, согласно которой к NFT следует применять нормы, регулирующие право собственности. Представители данного подхода исходят из того, что

NFT, выступая в качестве цифрового свидетельства, удостоверяющего принадлежность определённого цифрового объекта, по своей правовой природе близок к конструкции права собственности. Иными словами, они проводят аналогию между владением NFT и владением вещью в классическом понимании, полагая, что NFT может выступать объектом вещных прав.

Однако, на наш взгляд, данный подход не представляется корректным. Право собственности по своей природе относится к категории вещных прав, основным и обязательным объектом которых является вещь. Как подчёркивал Е.А. Суханов, вещь должна обладать материальной формой, то есть существовать в физическом, осязаемом мире.<sup>12</sup> Материальность объекта является ключевым критерием, позволяющим отнести его к категории вещей. NFT же полностью лишён материальной формы. Он представляет собой исключительно цифровой код, существующий в распределённом реестре (блокчейне). Следовательно, NFT нельзя рассматривать в качестве вещи в гражданско-правовом смысле. А раз он не является вещью, на него не могут распространяться нормы вещного права, в том числе положения о праве собственности. Таким образом, право собственности на NFT в классическом понимании не возникает, поскольку отсутствует его необходимый объект —

<sup>12</sup> Е.А. Суханов. Гражданское право: учебник: в 4 т. 2-е изд., перераб. и доп. - Москва: Статут, 2019. С- 27-28.



материальная вещь. NFT, по своей сути, представляет собой не объект вещного права, а цифровой идентификатор, подтверждающий право на определённый объект цифровой среды, но не создающий право собственности в юридическом смысле.

Третья категория учёных рассматривает NFT немного, с другой стороны. Например, такие российские исследователи, как Кузнёв, Михеева и Авакян, считают, что NFT можно отнести к новой разновидности цифровых прав, поскольку он отвечает всем признакам, которые закреплены в законодательстве для данной категории.<sup>13</sup> Учитывая принцип диспозитивности гражданского права и открытый перечень объектов гражданского оборота, NFT можно рассматривать как иное имущество, аналогичное по правовому статусу криптовалюте. Это означает, что NFT не запрещён в обороте: его можно покупать, продавать, дарить, хранить и совершать с ним любые иные законные действия. Однако в силу того, что в национальном законодательстве Республики Узбекистан отсутствует та или иная регламентация того, что из себя представляет «цифровые права», данный подход трактовки неприменим к нам.

Среди исследователей существует два основных подхода к легализации NFT. Первый заключается в признании токена самостоятельным активом со своей рыночной ценностью, что делает его полноценным объектом гражданских прав, как и другие цифровые активы. Второй подход предполагает создание отдельной правовой конструкции, в рамках которой NFT рассматривается как запись в реестре, удостоверяющая право конкретного лица на определённый объект.<sup>14</sup>

На наш взгляд, именно второй подход является наиболее целесообразным. Он заключается в том, чтобы рассматривать NFT не как самостоятельный объект, а как правоподтверждающий инструмент, который удостоверяет принадлежность и объём прав на определённую «цифровую вещь». Для этого необходимо ввести в гражданское законодательство новую категорию — «цифровая вещь», и дать ей чёткое определение.<sup>15</sup> Под цифровой вещью можно понимать цифровой актив, используемый в гражданском обороте для удовлетворения интересов участников, имеющий ценность и «материальность» в цифровом выражении. На цифровую вещь должны распространяться все три классических правомочия

<sup>13</sup> Гузнов А.Г., Михеева Л.Ю., Новоселова Л.А., Авакян Е.Г. и др. Цифровые активы в системе объектов гражданских прав // Закон. – 2018. – № 5. – С. 22.

<sup>14</sup> Емельянов Д.С., Емельянов И.С. Невзаимозаменяемые токены (NFT) как самостоятельный объект правового

регулирования // Имущественные отношения в РФ. – 2021. – №10 (241). – С. 71-76.

<sup>15</sup> Хмелевская А.С., Кукарцева А.Н. Защита интеллектуальной собственности в условиях цифровой трансформации экономики // Экономика и управление инновациями. 2024. № 1 (28). С. 27-38. DOI: 10.26730/2587-5574-2024-1-27-38, EDN: ZTRHCZ



собственности — владение, пользование и распоряжение, — но с учётом её нематериальной природы. Предметом сделки при этом будет не сам контент, а цифровая вещь, на которую NFT удостоверяет права. Таким образом, NFT выступает не объектом права, а инструментом фиксации и подтверждения прав на объект, существующий в цифровой среде.

Такой подход, на наш взгляд, наиболее точно отражает правовую природу NFT. Он позволяет разграничить сам объект (например, цифровое произведение) и запись о праве на него, сохранить юридическую логику гражданского оборота и при этом не ограничивать развитие цифровой экономики. NFT в этом контексте выступает как свидетельство владения, обеспечивающее юридическую определённость и возможность оборота цифровых вещей.

### 3.3. Правовой статус Интернет-мемов.

Следующим объектом цифровых активов, который представляется необходимым рассмотреть, является интернет-мем. Прежде чем определить его правовую природу, следует понять, что из себя вообще представляет интернет-мем — как в быденном, так и в юридическом смысле.<sup>16</sup>

С бытовой точки зрения под интернет-мемом, как правило, понимаются изображения, фотографии или кадры из фильмов,

снабжённые короткими текстовыми комментариями, чаще всего сатирического или ироничного характера. Это явление стало неотъемлемой частью интернет-культуры и используется для выражения эмоций, реакций и социального комментария. Если же рассматривать мем с юридической точки зрения, его можно интерпретировать по-разному: как карикатуру или же товарный знак. В рамках данной работы мы придерживаемся позиции, что интернет-мем следует рассматривать прежде всего как объект интеллектуальной собственности, подпадающий под институт авторского права.

На практике интернет-мемы чаще всего создаются на основе уже существующих произведений — популярных фотографий, фильмов, видеороликов или интервью, которые подвергаются определённой переработке. Создатели (будь то SMM-специалисты или обычные пользователи) редактируют оригинал, добавляют надписи, вырезают фрагменты и тем самым создают производное произведение. Например, широко известным стал случай с [интервью Олега Тинькова](#) в программе «ВДудь», где отдельные фразы и ответы бизнесмена были вырезаны, смонтированы и распространены в виде [мемов](#). Такие примеры демонстрируют, как изначальный объект авторского

<sup>16</sup> Хмелевская А.С., Кукарцева А.Н. Защита интеллектуальной собственности в условиях цифровой трансформации экономики //

Экономика и управление инновациями. 2024. № 1 (28). С. 27-38. DOI: 10.26730/2587-5574-2024-1-27-38, EDN: ZTRHCZ



права может быть преобразован в новое, производное произведение.

Согласно нормам законодательства, создание производного произведения допускается только с согласия автора или правообладателя оригинала.<sup>17</sup> Однако в интернет-практике это требование почти никогда не соблюдается: мемы создаются и распространяются без разрешений автора и уведомлений его о таких действиях. Это порождает целый ряд правовых коллизий — от нарушения авторских прав до посягательства на личные неимущественные и даже конституционные права граждан. Например, вирусные видеоролики или аудиозаписи могут наносить ущерб репутации изображённого лица, даже если сами мемы имеют позитивный или юмористический контекст.

В доктрине также существует альтернативная точка зрения, согласно которой интернет-мем может рассматриваться как товарный знак. Так, при достаточной узнаваемости и коммерческом потенциале мем может быть зарегистрирован в качестве обозначения для индивидуализации товаров или услуг. Примером может служить использование популярных мемов в рекламных компаниях или нанесение их на мерч — футболки, кружки, кепки и другие предметы. Однако данный подход сопряжён с рядом практических сложностей.

Процедура регистрации товарного знака является длительной и может занимать достаточно долгое время. За этот период интернет-мем, нередко теряет свою актуальность. В результате правообладатель может получить свидетельство уже на объект, утративший общественный интерес и экономическую значимость.

Таким образом, интернет-мем действительно может рассматриваться как объект авторского права, в первую очередь — в качестве производного произведения, но с существенными оговорками, связанными с необходимостью соблюдения прав первоисточника. Возможность же признания мема товарным знаком или промышленным образцом представляется скорее исключением, чем правилом, и требует дальнейшей правовой проработки.

#### **3.4. Правовой статус видеоигр.**

Следующий объект нашего изучения — компьютерные игры (видеоигры). Проблема правовой квалификации видеоигр заключается в их сложной природе, поскольку они сочетают в себе как программный, так и творческий компонент. В традиционном понимании, включая подход, применяемый в Республике Узбекистан и странах СНГ, компьютерные игры рассматриваются исключительно как программы для ЭВМ<sup>18</sup>. Однако данный подход представляется

<sup>17</sup> Закон Республики Узбекистан «Об авторском праве и смежных правах», от 20.07.2006 г. № ЗРУ-42, часть 2 статьи 13. - <https://lex.uz/docs/1023494>

<sup>18</sup> Л.Ю. Киселева, ВИДЕОИГРЫ КАК ОБЪЕКТЫ ПРАВА ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ СОБСТВЕННОСТИ// ОБРАЗОВАНИЕ И



ограниченным, поскольку видеоигра — это не только совокупность алгоритмов и кода, но и результат творческого труда множества лиц: сценаристов, дизайнеров, художников, композиторов, звукорежиссёров и программистов.

Так, видеоигра включает в себя уникальный сценарий, оригинальных персонажей, художественное оформление игрового мира, музыкальное сопровождение и элементы игровой механики, реализуемые посредством определённых действий пользователя. Следовательно, видеоигру целесообразно рассматривать как сложное произведение, объединяющее несколько объектов интеллектуальной собственности. При этом в национальном законодательстве Республики Узбекистан понятие сложного произведения отсутствует, что создаёт пробел в правовом регулировании. Введение такого понятия в Гражданский кодекс позволило бы более корректно охватывать правовую природу видеоигр и обеспечить защиту прав всех участников их создания.

Китайская практика также демонстрирует активное развитие подходов к охране видеоигр. Так, в 2014 году суд по делу, связанному с

игрой Hearthstone, впервые прямо указал, что видеоигра представляет собой комплекс произведений, включающих графику, звук и сценарную структуру.<sup>19</sup> В 2022 году в деле *Minecraft v. Mini World* суд подтвердил, что использование схожих визуальных и звуковых элементов может рассматриваться как нарушение исключительных прав, при этом отдельно подчеркнув значение конкурентного аспекта при анализе подобных дел.<sup>20</sup> В 2023 году по делу *Rise of Kingdoms*, рассмотренному Верховным судом Гонконга, была сформулирована важная позиция: так как игровые процессы становятся все более сложными, одного лишь авторского права оказывается недостаточно для защиты интеллектуальных инвестиций студий, таким образом, концепция недобросовестной конкуренции заполняет эти пробелы, предлагая более гибкую защиту, учитывающую специфические особенности индустрии видеоигр.<sup>21</sup> Можно сделать вывод, что в КНР споры возникающие с нарушением прав изготовителей и правообладателей видео-игр, разрешаются не только законодательством интеллектуальной собственности, но и конкурентным законодательством.

ПРАВО № 3. 2022. С. 93-99. DOI: 10.24412/2076-1503-2022-3-93-99

<sup>19</sup> [https://www.dreyfus.fr/en/2025/10/16/video-games-in-china-towards-stronger-intellectual-property-protection-and-higher-damages-awards/#Hearthstone\\_and\\_Minecraft\\_landmark\\_cases](https://www.dreyfus.fr/en/2025/10/16/video-games-in-china-towards-stronger-intellectual-property-protection-and-higher-damages-awards/#Hearthstone_and_Minecraft_landmark_cases)

<sup>20</sup> <https://www.dreyfus.fr/en/2025/10/16/video-games-in-china-towards-stronger-intellectual->

[property-protection-and-higher-damages-awards/#Hearthstone\\_and\\_Minecraft\\_landmark\\_cases](https://www.dreyfus.fr/en/2025/10/16/video-games-in-china-towards-stronger-intellectual-property-protection-and-higher-damages-awards/#Hearthstone_and_Minecraft_landmark_cases)

<sup>21</sup> [https://www.dreyfus.fr/en/2025/10/16/video-games-in-china-towards-stronger-intellectual-property-protection-and-higher-damages-awards/#Hearthstone\\_and\\_Minecraft\\_landmark\\_cases](https://www.dreyfus.fr/en/2025/10/16/video-games-in-china-towards-stronger-intellectual-property-protection-and-higher-damages-awards/#Hearthstone_and_Minecraft_landmark_cases)



Таким образом, представляется целесообразным развитие законодательства Республики Узбекистан в направлении признания видеоигр как сложных произведений, включающих в себя комплекс различных объектов интеллектуальной собственности. Это позволит обеспечить более справедливое распределение прав между участниками разработки и повысить эффективность правовой охраны в условиях цифровой экономики.

#### 4. Заключение.

Проведённый анализ позволяет сделать вывод, что развитие цифровой экономики требует пересмотра традиционных подходов к пониманию объекта гражданских прав. Категории «вещь» и «имущество» в их классическом смысле не способны охватить многообразие форм цифровых активов, существующих исключительно в виртуальной среде. В этом контексте термин «цифровой актив» представляется более гибкой и современной конструкцией,

отражающей как экономическую, так и правовую природу данных объектов.

NFT, интернет-мемы и видеоигры демонстрируют, насколько широк и неоднороден спектр цифровых активов. NFT нельзя рассматривать как самостоятельный объект авторского права или как вещь в классическом смысле. Он представляет собой правоудостоверяющий инструмент, фиксирующий и удостоверяющий принадлежность прав на цифровой объект. Интернет-мемы, в свою очередь, выступают в качестве производных произведений, что позволяет рассматривать их в рамках института авторского права при условии соблюдения прав оригинальных авторов. Видеоигры же целесообразно квалифицировать как сложные произведения, объединяющие различные объекты интеллектуальной собственности — от кода и сценария до визуального и звукового оформления.

### References:

#### 1. Нормативно-правовые акты:

- 1.1. Бернская Конвенция об охране литературных и художественных произведений 1886 года;
- 1.2. Закон Республики Узбекистан «Об авторском праве и смежных правах» от 20.07.2006 г. № ЗРУ-42. Часть 2 статьи 13. – <https://lex.uz/docs/1023494>

#### 2. Научная и учебная литература (русскоязычные источники):

- 2.1. Гузнов, А. Г., Михеева, Л. Ю., Новоселова, Л. А., Авакян, Е. Г. и др. (2018). Цифровые активы в системе объектов гражданских прав. Закон, № 5, С. 22–30.
- 2.2. Емельянов, Д. С., & Емельянов, И. С. (2021). Невзаимозаменяемые токены (NFT) как самостоятельный объект правового регулирования. Имущественные отношения в Российской Федерации, № 10 (241), С. 71–76.
- 2.3. Е.А. Суханов. Гражданское право: учебник: в 4 т. 2-е изд., перераб. и доп. - Москва: Статут, 2019. С- 27-28.



2.4. Киселева, Л. Ю. (2022). Видеоигры как объекты права интеллектуальной собственности. Образование и право, № 3, С. 93–99. <https://doi.org/10.24412/2076-1503-2022-3-93-99>

2.5. Курбатов, А. (2005). Соотношение понятий «имущество» и «активы» в российском праве. Хозяйство и право, № 4, С. 109–121.

2.6. Лысенко, А. Н. (2010). Имущество в гражданском праве России. Москва: Деловой двор.

2.7. Санникова, Л. В., & Харитоновна, Ю. С. (2018). Цифровые активы как объекты предпринимательского оборота. Право и экономика, № 4, С. 27–34.

2.8. Хмелевская, А. С., & Кукарцева, А. Н. (2024). Защита интеллектуальной собственности в условиях цифровой трансформации экономики. Экономика и управление инновациями, № 1 (28), С. 27–38. <https://doi.org/10.26730/2587-5574-2024-1-27-38>

2.9. Шершеневич, Г. Ф. (2017). Избранное. Т. 5: Учебник русского гражданского права (сост. П. В. Крашенинников). Москва: Статут.

### **3. Иностраннные и электронные источники:**

3.1. Beier, J. C., & Porter, S. (2013). The Digital Asset Dilemma. NYSBA Trusts and Estates Law Section Newsletter, 46(2). Retrieved September 19, 2013, from [http://www.mcglawyer.com/pdf\\_files/TrustsandEstatesSummer2013.pdf](http://www.mcglawyer.com/pdf_files/TrustsandEstatesSummer2013.pdf)

3.2. Blazer, C. (2006). The Five Indicia of Virtual Property. Retrieved from <http://law.unh.edu/assets/images/uploads/publications/pierce-law-review-vol05-no1-blaz>

3.3. Cahn, N. (2011). Postmortem Life Online. Probate & Property, 25(4). Retrieved from <http://scholarship.law.gwu.edu/cgi/viewcontent.cgi>

3.4. Dosch, N. (2010). Overview of Digital Assets: Defining Digital Assets for the Legal Community. Retrieved June 20, 2014, from <http://www.digitalestateplanning.com/>

3.5. Dreyfus, S. (2025, October 16). Video games in China: Towards stronger intellectual property protection and higher damages awards. Dreyfus & associés. Retrieved from [https://www.dreyfus.fr/en/2025/10/16/video-games-in-china-towards-stronger-intellectual-property-protection-and-higher-damages-awards/#Hearthstone\\_and\\_Minecraft\\_landmark\\_cases](https://www.dreyfus.fr/en/2025/10/16/video-games-in-china-towards-stronger-intellectual-property-protection-and-higher-damages-awards/#Hearthstone_and_Minecraft_landmark_cases)

3.6. Fairfield, J. (2021). Tokenized: The Law of Non-Fungible Tokens and Unique Digital Property. Indiana Law Journal, 22, 49–72.

3.7. <https://youtu.be/wDkztLMNK9k?si=a8nu4mdxzNo0PYNf>

3.8. [https://youtu.be/9OcNdlYwbAg?si=7l6IcSdwhJQW0-U\\_](https://youtu.be/9OcNdlYwbAg?si=7l6IcSdwhJQW0-U_)