

ЗАКЛЮЧЕНИЕ
коллегии по результатам рассмотрения ☒ возражения ☐ заявления

Коллегия в порядке, установленном частью четвертой Гражданского кодекса Российской Федерации с изменениями, внесенными Федеральным законом Российской Федерации от 12 марта 2014 г. № 35-ФЗ «О внесении изменений в части первую, вторую и четвертую Гражданского кодекса Российской Федерации и отдельные законодательные акты Российской Федерации» (далее – Кодекс), и Правилами рассмотрения и разрешения федеральным органом исполнительной власти по интеллектуальной собственности споров в административном порядке, утвержденными приказом Министерства науки и высшего образования Российской Федерации и Министерства экономического развития Российской Федерации от 30.04.2020 №644/261 (далее - Правила ППС), рассмотрела возражение, поступившее 14.10.2025 против предоставления правовой охраны товарному знаку по свидетельству №1130492, поданное Парамоновым Романом Эдуардовичем, Санкт-Петербург (далее – лицо, подавшее возражение), при этом установила следующее.



Оспариваемый товарный знак «» по заявке №2025724910 с приоритетом от 13.03.2025 зарегистрирован 07.07.2025 в Государственном реестре товарных знаков и знаков обслуживания Российской Федерации (далее - Госреестр) за №1130492 в отношении товаров 16, 25 классов МКТУ, указанных в перечне свидетельства, на имя Глушениковой Екатерины Алексеевны, 115211, Москва, ул. Борисовские пруды, д.17, к.1, кв.76 (далее - правообладатель).

В поступившем 14.10.2025 возражении выражено мнение лица, его подавшего, о том, что регистрация товарного знака по свидетельству №1130492 произведена в нарушение требований, установленных пунктом 9 (1) статьи 1483 Кодекса.

Доводы возражения сводятся к следующему.

В возражении сообщается, что изображение, входящее в состав обозначения, зарегистрированного в качестве товарного знака (знака обслуживания) по свидетельству №1130492, разработано Парамоновым Романом Эдуардовичем, является составной частью исключительного права на произведение «Деревня жителей № 13», а именно персонажа «Компот» (свидетельство о депонировании под регистрационным номером 635 - 367 – 233 от 08.02.2022 года) -



«

».

Лицо, подавшее возражение, сообщает, что персонаж «Компот» является модификацией к игре, впервые появился 28.10.2013 года в рамках аудиовизуального произведения «Деревня жителей № 13», создан в упомянутый период, а также в период существования «Minecraft: Java Edition», ныне продолжает использоваться на упомянутой версии игры. Учитывая содержимое и специфику игрового мира игры «Minecraft», до 28.10.2013 года такого персонажа в игре не существовало. В подтверждение указанных сведений лицо, подавшее возражение, представило нотариальный протокол осмотра письменных доказательств.

Официальный сайт «Minecraft» на русском языке, расположенный по веб-адресу: <https://www.minecraft.net/ru-ru> выделяет раздел «Условия использования» (<https://www.minecraft.net/ruru/eula>). Соглашением фактически упомянуто то, что:

«Если вы купили «Minecraft: Java Edition», вы можете манипулировать ей и изменять ее, добавляя изменения, инструменты или подключаемые модули (вместе – «Модификации»). Под «Модификациями» мы подразумеваем какой-либо оригинальный продукт, созданный вами или каким-либо другим лицом, который не

содержит значительную часть нашего охраняемого авторским правом кода или содержимого. Если вы совмещаете свою Модификацию с «Minecraft: Java Edition», мы называем эту комбинацию «Модифицированной версией» игры. Помните, что «Модификация» – это созданный вами оригинальный продукт, который не содержит значительную часть нашего охраняемого авторским правом кода или содержимого. Вам принадлежит то, что создали вы, но вам не принадлежит наш код или содержимое».

В возражении сообщается, что персонаж «Компот» обладает высокой различительной способностью, поскольку он узнаваем вне игры «Minecraft». Юридический факт об этом подтверждается заключением № 169-2025 от 28.07.2025, ФНИСЦ РАН.

Обратившееся лицо утверждает, что не давало Глушенковой Екатерине Алексеевне письменное разрешение использовать результаты его интеллектуальной деятельности, а вместе с тем не передавал в ее пользу исключительное право на использование результатов такой деятельности по лицензионному договору. В возражении содержатся доводы о злонамеренной регистрации оспариваемого знака после направления Парамоновым Р.Э. претензии в адрес Глушенковой Е.А.

Указанное в совокупности, по мнению лица, подавшего возражение, свидетельствует о необходимости применения пункта 9 (1) статьи 1483 Кодекса.

На основании изложенного лицо, подавшее возражение, просит признать предоставление правовой охраны товарному знаку по свидетельству №1130492 недействительным полностью.

К возражению приложены следующие дополнительные материалы:

1. Копия образа персонажа «Компот»;
2. Копия протокола осмотра письменных доказательств 78 АВ 6764871 от 14.04.2025 года;
3. Копия протокола осмотра письменных доказательств 78 АВ 6548439 от 29.05.2025 года;
4. Копия свидетельства о депонировании файла №635-367-233 под регистрационным номером 635 – 367 - 233 от 08.02.2022 года;

5. Копия заключения ФГБУ НИС ФНИСЦ РАН № 129-2025 от 05.06.2025 года;

6. Копии скриншотов фиксации информации с браузера от 25.02.2025 года;

7. Копии протоколов автоматизированной фиксации информации с использованием расширения для браузера №1743434865685 от 31.03.2025 года, №1743436141781 от 31.03.2025 года, №1743436578700 от 31.03.2025 года, №1743437197375 от 31.03.2025 года, №1743437468388 от 31.03.2025 года, №1743438787768 от 31.03.2025 года, № 1743439232069 от 31.03.2025 года, №1743439533894 от 31.03.2025 года;

8. Копия заключения ФГБУ НИС ФНИСЦ РАН № 169-2025 от 28.07.2025 года;

9. Копии претензионного письма под исх. № 37-П с приложениями, подтверждающими их направление в пользу ИП Глушениковой Е. А. от 08.03.2025 года;

10. Копия ответа ИП Глушениковой Е. А.;

11. Копия свидетельства о регистрации товарного знака №1130492.

Правообладатель оспариваемого товарного знака представил отзыв по мотивам возражения, а также дополнения к нему от 02.02.2026, 13.03.2026, 24.04.2026, доводы которых сводятся к следующему.

Правообладатель не согласен с заинтересованностью лица, подавшего возражение, в оспаривании правовой охраны товарного знака по основанию пункта 9 (1) статьи 1483 Кодекса, так как полагает, что у Парамонова Р.Э. не возникло исключительных прав на персонаж «Компот».

В отзыве сообщается, что аудиовизуальные произведения про «Деревню жителей № 13», которые выкладываются Парамоновым Р.Э. на канале "Компот" в «Youtube», представляют собой демонстрацию процесса игры Парамонова Р.Э. персонажем "Компот" в локации «Деревня жителей № 13» в игре "Майнкрафт". Таким образом, персонаж "Компот" является составной частью игры «Майнкрафт», персонажем - скином из игры «Майнкрафт», правообладателем которой является «Microsoft Corporation».

Что касается Лицензионного соглашения, то правообладатель приводит фрагмент, размещенный по ссылке <https://www.minecraft.net/m-m/eiila>, где указано: "... мы сохраняем право собственности на нашу интеллектуальную собственность «Minecraft», которая включает саму игру (включая ее содержимое, такое как текстуры наших блоков и скины персонажей)". "Нам принадлежат продукты, являющиеся копиями (или в значительной степени копиями) или производными материалами нашей собственности и творений". С учетом изложенного, по мнению правообладателя, у Парамонова Р.Э. отсутствуют исключительные права на игру «Майнкрафт», в том числе, на персонаж "Компот".

Обращено внимание на то, что персонаж "Компот" создан на основе базового персонажа игры "Стива", о чем представлены скриншоты.

По мнению правообладателя, «скин» не является модификацией к игре, он сохраняется в графический файл (PNG) в виде плоского «развернутого» изображения с заранее заданными разработчиками игры разрешением и разверткой, загружается игроком в игру через предусмотренный разработчиком базовый механизм игры и "накладывается" (применяется) игрой на уже существующую в игре модель базового персонажа. В версии «Minecraft: Java Edition», на которую указывает Парамонов Р.Э., во вкладке «Скины» отсутствует рисунок, который размещен Парамоновым Р.Э. на своем персонаже.

Правообладатель также не согласен с утверждением о возникновении авторских прав на аудиовизуальные произведения «Деревня жителей №13».

В отзыве указано, что в соответствии со статьей 1257 Кодекса факт депонирования файла «Персонаж "Компот" с канала на YouTube» подтверждает лишь существование такого файла на момент депонирования, но не подтверждает право авторства Парамонова Р.Э. и наличие у него исключительных прав на персонажа или аудиовизуальные произведения про «Деревню жителей №13».

В отношении заключений № 169-2025 от 28.07.2025, №129-2025 от 05.06.2025 года правообладатель отмечает, что они не содержат выводов об известности названия произведения «Деревня жителей № 13» в Российской Федерации на дату подачи Глушениковой Е.А. заявки на регистрацию товарного знака. Кроме того,

опрос проведен среди пользователей игры «Майнкрафт», которые одновременно являются зрителями канала Парамонова Р.Э. на «youtube», в силу чего результаты исследования не могут быть использованы для установления факта известности персонажа "Компот" среди среднестатистических потребителей на территории Российской Федерации, узнаваемости персонажа "Компот" при использовании отдельно от произведений «Деревня жителей № 13» и вне игры «Minecraft».

В товарном знаке Глушениковой Е.А. отсутствуют изображения, узнаваемые как персонаж "Компот" произведения «Деревня жителей № 13». Элемент «ведро» не является основным индивидуализирующим элементом персонажа "Компот", которое делает его узнаваемым, так как оно создано на основе базового предмета в игре «Майнкрафт» - "ведра" (см. [https://A4i.minecraft.wiki/vv.^4X\)%92%D0](https://A4i.minecraft.wiki/vv.^4X)%92%D0) ,B5«МПВ4%Р I %80%D0%BE»).

Элемент «ведро» - это один из базовых предметов в игре «Майнкрафт», изображение которого Парамонов Р.Э. воспроизвел на спине персонажа "Компот". Ведра могут быть найдены игроками в сундуках в игре, также может быть создано игроком из найденных в игре предметов в рамках игрового процесса, при использовании ведра персонаж игры держит его в правой руке (скриншот ниже). Парамонов Р.Э. не придумал изображение "ведра", а взял за основу изображение данного предмета из игры и воспроизвел его на спине персонажа "Компот".

Правообладатель зарегистрировала товарный знак с целью реально его использовать при продаже товаров в интернет-магазинах, не имела целью запретить третьим лицам использовать соответствующее обозначение.

На основании изложенного, правообладатель оспариваемого товарного знака просит отказать в удовлетворении возражения и оставить в силе правовую охрану товарного знака по свидетельству №1130492.

С отзывом и дополнениями к нему представлены следующие материалы:

12. Флэш-накопитель с видеозаписью процесса создания персонажа;
13. Копия статьи из «Википедии» про персонажа "Стива";
14. Копия Лицензионного соглашения с конечным пользователем «Minecraft»;

15. Копия Руководства по использованию «Minecraft»;

16. Копия заключения специалиста АНО «Лаборатория судебных экспертиз и исследований» №12-03-26КТ от 02 апреля 2026 года.

Лицо, подавшее возражение, ознакомившись с доводами отзыва и дополнений к нему, представило следующие пояснения от 04.02.2026, 23.04.2026.

В отношении текста Лицензионного соглашения и Руководства, представленных правообладателем отмечено, что они взяты не с официального сайта, тогда как текст, размещенный на официальном сайте <https://www.minecraft.net/ru-ru> отличается по своему содержанию. Кроме того, обратившееся лицо представил перевод англоязычной версии Лицензионного соглашения, чтобы показать идентичность содержания с русскоязычной версией, а также то, что права на модификации остаются у приобретателя «Minecraft: Java Edition», то есть в данном случае у Парамонова Р.Э.

Обратившееся лицо настаивает на том, что персонаж является модификацией к игре и подпадает под положения лицензионного соглашения о модификациях.

Относительно сериала «Деревня жителей №13» обратившееся лицо поясняет, что демонстрация процесса игры заключается в формате «LetsPlay» и практикуется у иных блогеров в игровой среде, однако аудиовизуальные произведения, выкладываемые на канале «Компот» интернет видео-платформы «YouTube» являются «игровым сериалом», имеющим главного героя, героев «второго» плана, сюжетную линию, а также заложенный в само произведение «поучительный смысл». Подтверждением этому факту является наличие сценариев к аудиовизуальным произведениям.

Обратившееся лицо отрицает факт создания персонажа на основании элемента игры - игрока «Стива», указывая на полное создание всех элементов персонажа «Компот» силами Парамонова Р.Э.

Согласно доводам Парамонова Р.Э. базовый персонаж из игры «Minecraft», имеющий наименование «Стив» не используется в качестве базовой текстуры для рисования, а заявление о выборе вариантов «скинов», как базовой настройки игры, является голословным.

Обратившееся лицо утверждает, что в представленном на флеш-накопителе материалы о процессе рисования персонажа «Компот», представитель правообладателя намерено использует сторонний сервис для рисования (сервис неизвестен), а также берет за основу базового персонажа игры «Minecraft» под наименованием «Стив» - применяя на нем композиционные решения персонажа «Компот».

В отношении довода о том, что Пармаоновым Р.Э. был использован базовый элемент игры – ведро, обратившееся лицо приводит сведения об отличиях изображения на спине персонажа «Компот» и изображения ведра, используемого в качестве элемента игры (количество и яркость пикселей, цветовое решение).

Лицо, подавшее возражение, настаивает на том, что внешность персонажа является модификацией по смыслу содержания соглашения и она была создана силами Пармонова Р.Э.

В дополнениях лицо, подавшее возражение, настаивает на удовлетворении возражения и признании предоставления правовой охраны товарному знаку по свидетельству №1130492 недействительным полностью.

С дополнениям представлены следующие дополнительные документы:

17. Копия протокола автоматизированной фиксации информации с использованием расширения для браузера № 1769429809522 от 26.01.2026 года;

18. Копия протокола автоматизированной фиксации информации с использованием расширения для браузера № 1761568995486 от 27.10.2025 года;

19. Копия нотариального перевода от 28.10.2025 года;

20. Копии сценариев к аудиовизуальным произведениям;

21. Копии скриншотов, свидетельствующих о рисовании персонажа «Компот» с нуля;

22. Копия скриншота с онлайн-сервиса «novaskin»;

23. Копии скриншотов с официального канала «Компот», подтверждающих количество подписчиков и просмотров;

24. Комментарии Института социологии ФНИСЦ РАН от 01.04.2026 года.

Изучив материалы дела и заслушав представителей сторон спора, коллегия установила следующее.

С учетом даты приоритета (13.03.2025) оспариваемого товарного знака по свидетельству №1130492 правовая база для оценки его охраноспособности включает в себя Кодекс и Правила составления, подачи и рассмотрения документов, являющихся основанием для совершения юридически значимых действий по государственной регистрации товарных знаков, знаков обслуживания, коллективных знаков, утвержденные приказом Министерства экономического развития Российской Федерации от 20 июля 2015 г. № 482 (далее - Правила).

В соответствии с пунктом 9 статьи 1483 Кодекса не могут быть зарегистрированы в качестве товарных знаков обозначения, тождественные:

1) названию известного в Российской Федерации на дату подачи заявки на государственную регистрацию товарного знака произведения науки, литературы или искусства, персонажу или цитате из такого произведения, произведению искусства или его фрагменту, без согласия правообладателя, если права на соответствующее произведение возникли ранее даты приоритета регистрируемого товарного знака;

2) имени (статья 19), псевдониму (пункт 1 статьи 1265 и подпункт 3 пункта 1 статьи 1315) или производному от них обозначению, портрету или факсимиле известного в Российской Федерации на дату подачи заявки лица, без согласия этого лица или его наследника;

3) промышленному образцу, знаку соответствия, права на которые возникли ранее даты приоритета регистрируемого товарного знака.

В соответствии с подпунктом 1 пункта 2 статьи 1512 Кодекса предоставление правовой охраны товарному знаку может быть оспорено и признано недействительным полностью или частично в течение всего срока действия исключительного права на товарный знак, если правовая охрана была ему предоставлена с нарушением требований пунктов 1 - 5, 8 и 9 статьи 1483 настоящего Кодекса.

Согласно пункту 2 статьи 1513 Кодекса возражения против предоставления правовой охраны товарному знаку по основаниям, предусмотренным, в частности, подпунктами 1-4 пункта 2 статьи 1512 настоящего Кодекса, могут быть поданы заинтересованным лицом.

Изложенные в возражении доводы о разработке и использовании лицом,



подавшим возражение, персонажа « в 2013 году, элементом которого является изобразительный элемент оспариваемого



товарного знака « », позволяют установить заинтересованность Парамонова Р.Э. в подаче возражения по основанию пункта 9 (1) статьи 1483 Кодекса.

Установление обстоятельств возникновения авторских прав относится к существу спора, определяет последующее применение (не применение) норм материального права, вместе с тем вопрос заинтересованности не может быть приравнен к конечным выводам относительно наличия или отсутствия авторских прав на спорный объект, а ограничивается оценкой наличия в возражении доводов, касающихся заявленного основания оспаривания, и документов, подлежащих исследованию в контексте положений пункта 9 (1) статьи 1483 Кодекса. В рассматриваемом споре к таким документам относится свидетельство о депонировании, нотариальные протоколы осмотра письменных доказательств.

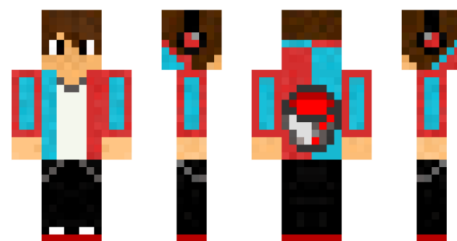
Zotini



Оспариваемый товарный знак «» по свидетельству №1130492 с приоритетом от 13.03.2025 представляет собой комбинированное обозначение, состоящее из словесного элемента «ZOTINI», выполненного буквами латинского алфавита, а также изобразительного элемента в виде головы инопланетного существа (согласно описанию к заявке №2025724910). Обозначение выполнено в следующем цветовом сочетании: глубокой, черный, серый, белый, красный. Правовая охрана товарному знаку предоставлена в отношении товаров 16, 25 классов МКТУ.

Анализ товарного знака по свидетельству №1130492 на соответствие требованиям пункта 9 (1) статьи 1483 Кодекса показал следующее.

Лицо, подавшее возражение, Парамонов Р.Э. утверждает, что является



автором персонажа для игры «Minecraft» - «»,



характерной узнаваемой чертой которого является изображение «».

Кроме того, лицо, подавшее возражение, утверждает, что обладает исключительными правами на аудиовизуальные произведения под названием «Деревня жителей №13», публикуемых на канале «YouTube».

Вместе с тем, коллегия поясняет, что исследованию подлежит факт



возникновения авторских прав в отношении изображения «», так как именно оно совпадает с изобразительным элементом оспариваемого товарного знака. Что касается возникновения прав на аудиовизуальные произведения под

названием «Деревня жителей №13», то данные обстоятельства не входят в предмет рассмотрения при разрешении вопроса о нарушении исключительных прав



обратившегося лица на обозначение «».

Согласно нотариальному протоколу осмотра письменных доказательств №78 АВ 6548439 от 29.05.2025 года, составленному при участии Парамонова Романа Эдуардовича произведен осмотр содержания ноутбука: acer Nitro 5 (имя устройства:ParamonovRoman, и зафиксировано расположение на нем файла: «Компот скин (текстура)», Дата создания psd файла 28.01.2015 13:17, который

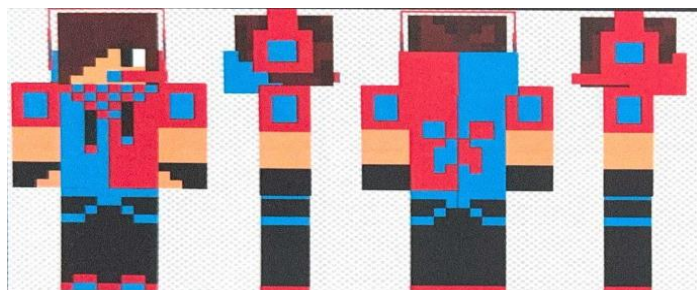


содержит изображение «» с использованием



исследуемого элемента «» на спине одежды персонажа.

Вместе с тем при просмотре файла с названием «СТАРЫЙ Компот скин (текстура)» от 28.10.2013 года зафиксировано изображение



«», где спорный изобразительный элемент отсутствует.

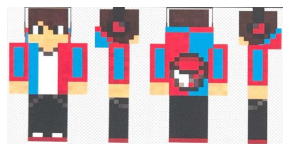
Согласно представленному свидетельству о депонировании, выданному Акционерным обществом «Национальный реестр интеллектуальной собственности»

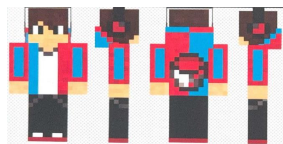
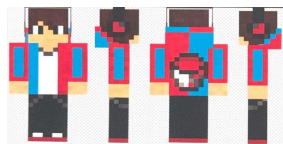
08.02.2022 г., файл «Персонаж "Компот" с канала на YouTube» по заявлению ИП Парамонова Романа Эдуардовича, автором которого является заявитель, зашифрован и помещен в виртуальную ячейку АО «НРИС», ему присвоен регистрационный номер 635-367-233. С помощью системы фиксации информации в браузере протоколом № 1769429809522 установлено содержимое депонированного файла в системе пользователя «Национального реестра интеллектуальной собственности», которое представляет собой изображение



Кроме того, приложением №2 к протоколу №1769429809522 зафиксированы сведения о депонировании персонажа в системе «Российского центра оборота прав на результаты творческой деятельности», где 08.02.2022 Парамоновым Р.Э. (автором) размещен файл с персонажем и присутствует описание к нему «Персонаж Компот: каштановый цвет волос, черные глаза, цвет кожи светлый. Кофта выполнена в красных и голубых цветах, футболка белого цвета с серым воротником. На руках квадратные узоры голубого цвета. На спине изображение ведра, цвета: черный, красный, серый, белый. На ведре присутствуют подтеки. Штаны черного цвета. Ботинки красно-белого цвета».

Таким образом, из приведенной хронологии юридически значимых событий



усматривается, что персонаж «» был создан 28.01.2015, то есть ранее регистрации  Глушenkовой Е.А. обозначения



"

" в качестве оспариваемого товарного знака.

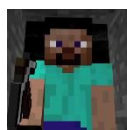


Противопоставляемый по возражению объект «  » представляет собой элемент одежды персонажа, то есть является фрагментом произведения, которое было заявлено в качестве объекта авторского права. Лицо, подавшее



возражение, определяет противопоставляемый объект «  » как персонаж игры «Minecraft», который полностью создан авторским трудом Парамонова Р.Э.

В части возникновения прав на персонаж «Компот» в отзыве и дополнениях к нему приведены сведения о невозможности возникновения таких прав в силу того, что спорный персонаж создан на основании базового персонажа игры «Стива» -



«  », не обладает достаточными отличительными от него признаками.

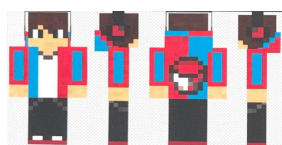
Коллегия в данной связи подчеркивает, что в целях разрешения настоящего спора, подлежит установлению то, к какому объекту авторских прав относится



спорный элемент «  », не смешивая его с режимом охраны прав на аудиовизуальное произведение «Деревня жителей №13» и не смешивая его с правами на производное произведение в виде нового игрока.

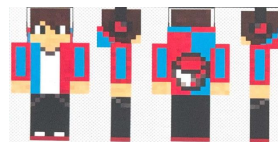


Рассматривая элемент «  » в составе исходного файла



«  », коллегия оценивает его как фрагмент объекта графики, дизайна, изобразительного искусства.

В рассматриваемом споре лицом, подавшим возражение, представлено



исследование (8) о том, что персонаж «Компот» является узнаваемым до 90% опрошенных, с учетом того, что опрос проведен среди потребителей игровых услуг, предоставляемых онлайн через компьютерную сеть. Из тех, кому знаком персонаж, 96% респондентов смотрят ролики с участием данного персонажа, 95% могут отличить его от других персонажей, 91% полагают, что персонажа «Компот» придумал Роман Парамонов.

Вместе с тем в опросе не проводилось исследование, по каким именно чертам узнаваем персонаж «Компот» и является ли узнаваемым элемент его одежды «».

Положения пункта 7 статьи 1259 Кодекса включают возможность охраны персонажа в целом как части аудиовизуального произведения, но не содержат положений о допустимости охраны элемента персонажа. Так, в соответствии с пунктом 7 статьи 1259 авторские права распространяются на часть произведения, на его название, на персонаж произведения, если по своему характеру они могут быть признаны самостоятельным результатом творческого труда автора и отвечают требованиям, установленным пунктом 3 настоящей статьи.

Учитывая, что сам по себе персонаж как объект исключительных прав уже является элементом произведения, допустимой ли является охрана составных частей персонажа с очевидностью не следует из законодательства. Норма пункта 9 (1) статьи 1483 Кодекса запрещает регистрацию товарного знака тождественного персонажу без согласия правообладателя, при этом не приведено положений относительно элементов персонажа. К компетенции Роспатента не относится толкование норм права, так как данные функции являются прерогативой суда, вследствие чего применение пункта 9 (1) статьи 1483 Кодекса к противопоставляемому объекту как элементу персонажа не представляется возможным.

Коллегия полагает, что данный вопрос может быть разрешен исключительно в судебном порядке.



Рассматривая противопоставляемый объект прав «



» как

произведение дизайна и его фрагмент « », вопреки доводам лица, подавшего возражение, который определял его исключительно как персонаж, норма пункта 9 (1) подлежит прямому применению, так как содержит в себе положение о недопустимости регистрации товарного знака тождественного произведению искусства или его фрагменту без согласия правообладателя.

Вместе с тем, в таком ключе подлежит разрешению вопрос о творческом



характере спорного обозначения « ». Определяющее значение при отнесении результата интеллектуальной деятельности к объектам авторского права имеет факт создания такого объекта творческим трудом. Причём, пока не доказано иное, факт создания результата творческим трудом презюмируется.

Презумпция авторства Парамонова Р.Э. в настоящем деле поставлена под сомнение представленными в дело доказательствами того, что спорный элемент является незначительной переработкой относительно базового элемента игры «Minecraft» - ведро.

Изучив представленные сторонами дела материалы, коллегия установила, что среди базовых элементов игры присутствуют изображения пустого ведра -



« », ведра с водой - «



», ведра с лавой - «



». Иные

возможные элементы не анализировались коллегией, так как не были представлены сторонами спора. Указанные варианты исполнения ведер являются частью игровой графики создателя игры «Minecraft», поэтому права на данные изобразительные

элементы принадлежат компании «Mojang AB и Microsoft Corporation» (согласно тексту Лицензионного соглашения с конечным пользователем «MINECRAFT» (далее - Лицензионное соглашение), раздел общие сведения). Парамонов Р.Э. не спорит по тексту возражения с наличием в игре «MINECRAFT» данных изобразительных элементов.



Сопоставление исследуемого элемента «



»,



»,



»,

являющимися частью содержания оригинальной игры «MINECRAFT», позволяет установить некоторые отличия во внешнем контуре (три угла в нижней части рисунка в элементах игрового ведра, при двух углах в исследуемом изобразительном элементе), количество квадратов, составляющих изображение в исследуемом обозначении меньше и они крупнее, нежели в изображениях, присутствующих в игре, цветовое решение незначительно отличается (большее количество градиентов в игровых ведрах, при меньшем количестве оттенков в исследуемом обозначении).

Вместе с тем, перечисленные отличия являются незначительными, так как верхние очертания изображений совпадают по количеству выступов, расположению и делению на отрезки стилизованного обода ведра, жидкости в нем, пролитых капель, стилизованных свето-теней. Указанные элементы выполнены сходным образом, что позволяет воспринимать сравниваемые изобразительные элементы как визуально сходные, а исследуемое изображение как переработку игрового элемента



«

».

Кроме того, подлежит учету аргумент правообладателя оспариваемого знака о том, что незначительные отличия в очертаниях и оттенках обусловлены исключительно тем, что изображение ведра переносилось на текстуру спины

персонажа с ограниченным количеством пикселей, что повлекло изменение количества пикселей.

Проведенный коллегией анализ представленных материалов не позволяет



прийти к выводу о том, что обозначение «  » является независимым результатом интеллектуальной деятельности, так как имеются признаки использования чужого



произведения «  ». Данные действия представляют собой признаки производного произведения в форме переработки оригинального игрового предмета.

К объектам авторских прав относятся также производные произведения, то есть произведения, представляющие собой переработку другого произведения (пункт 2 статьи 1259 Кодекса). При этом в силу положений пункта 3 статьи 1260 Кодекса автор производного произведения осуществляет свои авторские права при условии соблюдения прав авторов произведений, использованных для создания производного произведения.

Обратившееся лицо, в этой связи приводило аргументы о том, что Лицензионным соглашением с конечным пользователем «MINECRAFT» предусмотрены права пользователей на созданные ими произведения, то есть права автора произведения, использованного для создания производного произведения, соблюдены.

Коллегия изучила протокол автоматизированного осмотра информации в сети интернет №1761568995486, перевод зафиксированного в протоколе текста на русский язык, а также русскоязычная версия Лицензионного соглашения с пользователями, размещенная на сайте <https://www.minecraft.net/ru-ru>.

Учитывая разногласия участников спора относительно того к какой терминологии лицензионного соглашения относится режим изображения



«  »: к модификации или к содержанию, коллегия исследовала оба

раздела соглашения и пришла к выводу, что во всех случаях прямо указано на отсутствие авторских прав на «производные материалы¹» и на «продукты, являющиеся в значительной степени копиями²», а также на «модификации, созданные для «Minecraft: Java Edition» не с чистого листа (2)». Руководствуясь процитированными положениями, согласие на переработку элементов оригинальной игры не зафиксировано в представленном документе.

Вместе с тем, по итогам проведенного анализа положений относительно прав автора производного произведения на переработку, коллегия отмечает, что отсутствие согласия автора оригинального произведения на его переработку при создании производного произведения не является основанием для уклонения от рассмотрения вопроса неправомерного использования производного произведения в оспариваемом товарном знаке.

Однако признание допустимым обращения Парамонова Р.А. с требованием о признании предоставления правовой охраны товарному знаку по свидетельству №1130492 недействительной не разрешает вопрос о творческом вкладе Парамонова Р.Э. при осуществлении переработки изображений игровых ведер.

Согласно Постановлению Пленума Верховного Суда РФ от 23.04.2019 № 10 «О применении части четвертой Гражданского кодекса Российской Федерации» «судам при разрешении вопроса об отнесении конкретного результата

¹ Согласно разделу «СОДЕРЖИМОЕ» «в соглашении об использовании служб «Microsoft» указано, что «Ваше содержимое остается вашим содержимым», и это же применяется к «Minecraft». Мы не владеем оригинальными материалами, созданными вами. Нам принадлежат продукты, являющиеся копиями (или в значительной степени копиями) или производными материалами нашей собственности и творений, но если вы создаете оригинальные продукты, они нам не принадлежат. Например:

- один блок Minecraft (включая его текстуры и его «внешний вид и удобство использования») — мы владеем этим;
- созданный вами Готический собор с американскими горками - нам не принадлежит это».

² В разделе «ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МОДИФИКАЦИЙ» Лицензионного соглашения содержатся следующие положения: «Если вы купили «Minecraft: Java Edition», вы можете модифицировать и изменять ее, добавляя модификации, инструменты или плагины (вместе - «Модификации»). Под «Модификациями» мы подразумеваем какой-либо оригинальный продукт, созданный вами или каким-либо другим лицом, который не содержит значительную часть нашего охраняемого авторским правом кода или содержимого. Если вы совмещаете свою Модификацию с «Minecraft: Java Edition», мы называем эту комбинацию «Модифицированной версией» игры. Нам принадлежит последнее слово относительно того, что является, а что не является Модификацией. Запрещено распространять какие-либо Модифицированные версии игры или программного обеспечения. Мы будем признательны, если вы не будете использовать Модификации для злоупотребления механикой игры. По существу. Модификации распространять можно, а взломанные или Модифицированные версии клиентского или серверного программного обеспечения игры распространять нельзя. Любые Модификации, созданные для «Minecraft: Java Edition» с чистого листа, принадлежат вам (в том числе предварительно запущенные и выполняющиеся в памяти Модификации). Вы можете делать с ними, что пожелаете, если не будете продавать их за деньги/пытаться получить от них доход».

интеллектуальной деятельности к объектам авторского права следует учитывать, что по смыслу статей 1228, 1257 и 1259 ГК РФ в их взаимосвязи таковым является только тот результат, который создан творческим трудом. При этом надлежит иметь в виду, что, пока не доказано иное, результаты интеллектуальной деятельности предполагаются созданными творческим трудом».

Принимая во внимание наличие спора между участниками рассмотрения возражения относительно творческого характера полученного Парамоновым Р.Э. результата переработки, то установление юридически значимых обстоятельств



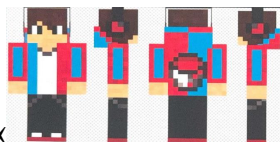
признания или не признания творческого характера изображения «» как производного произведения, относится к компетенции суда.

Коллегия констатирует наличие не разрешенных вопросов о том, к какому



объекту охраны авторских прав относится исследуемый элемент «», достаточен ли творческий вклад Парамонова Р.А. при осуществленном изменении внешнего вида игрового элемента игры – ведра для признания производного рисунка объектом авторского права Парамонова Р.А., а также допустима ли охрана



объекта «», как фрагмента персонажа «», если узнаваемость первого как части произведения лица, подавшего возражение, не доказана.

Данные вопросы подлежат разрешению в судебном порядке.

Учитывая изложенное, положения пункта 9 (1) статьи 1483 Кодекса не подлежат применению.

Представленное стороной правообладателя заключение специалистов Зимонова А.А. и Дубровского В.В. относительно того, что «скин» персонажа «Компот» не является результатом самостоятельного творческого труда Парамонова Р.Э. , а является переработкой, а также о том, что «скин» не является модификацией игры «Minecraft» оцениваются коллегией критически, так как представляют собой частное мнение лиц, составивших и подписавших данное заключение.

Что касается доводов о том, что оспариваемый товарный знак зарегистрирован в нарушение положений о недобросовестной конкуренции, то коллегия поясняет, что оценка действий сторон спора в части недобросовестной конкуренции и злоупотребления гражданскими правами не входит в компетенцию Федеральной службы по интеллектуальной собственности. Согласно пункту 5 статьи 10 Кодекса добросовестность участников гражданских правоотношений и разумность их действий предполагаются. В этой связи документы, представленные в подтверждение сходства продукции, реализуемой правообладателем оспариваемого



знака, с персонажем «» обратившегося лица (5), а также материалы претензии Парамонова Р.Э. к Глушениковой Е.А. (9-10) не входят в предмет исследования по рассматриваемому основанию признания произведенной регистрации товарного знака по свидетельству №1130492 несоответствующей требованиям пункта 9 (1) статьи 1483 Кодекса.

На основании вышеизложенного, коллегия пришла к выводу о наличии оснований для принятия Роспатентом следующего решения:

отказать в удовлетворении возражения, поступившего 14.10.2025, оставить в силе правовую охрану товарного знака по свидетельству №1130492.