

## ОГЛАВЛЕНИЕ

Введение .....	3
<b>Глава 1. Общая характеристика интеллектуальных прав в сфере технологий виртуальной и дополненной реальностей .....</b>	<b>5</b>
1.1. Правовая природа результатов творческого труда, создаваемых в виртуальной и дополненной реальностях. ....	5
1.2. Субъекты и интеллектуальные права в сфере технологий виртуальной и дополненной реальностей. ....	13
1.2.1. Авторство на результаты интеллектуальной деятельности, создаваемые с помощью технологий виртуальной и дополненной реальностей. Определение правового статуса их создателя. ....	16
1.2.2. Проблемы определения круга субъектов правоотношений по поводу сложных объектов интеллектуальных прав в области технологий виртуальной и дополненной реальностей .....	20
1.2.3. Особенности определения субъектов интеллектуальных прав на товарные знаки, используемые в виртуальной реальности .....	23
1.2.4. Понятие, классификация и особенности распределения интеллектуальных прав в сфере виртуальной и дополненной реальностей .....	26
1.3. Техническая сущность технологий виртуальной и дополненной реальностей. ....	28
1.3.1. Обзор характерных современных устройств XR .....	28
1.3.2. Особенности разработки современных технологий XR .....	36
1.3.3. Применение технологий XR .....	38
1.4. Залог интеллектуальных прав в сфере технологий виртуальной и дополненной реальностей. ....	44

---

<b>Глава 2. Охрана и защита прав в сфере технологий виртуальной и дополненной реальностей</b> .....	59
2.1. Охрана интеллектуальных прав в сферах виртуальной и дополненной реальностей.....	59
2.2. Базовые модели защиты технологий виртуальной и дополненной реальностей в сфере права интеллектуальной собственности.....	80