


**ЗАКЛЮЧЕНИЕ**  
**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, зарегистрированными в Министерстве юстиции Российской Федерации 25.08.2020 за №59454, вступившими в силу 06.09.2020 (далее – Правила ППС), рассмотрела возражение, поступившее 05.03.2025, поданное Обществом с ограниченной ответственностью «ЭКОНОМИКУС», Москва (далее – лицо, подавшее возражение), против предоставления правовой охраны товарному знаку по свидетельству №1054061, при этом установлено следующее.



Регистрация комбинированного товарного знака «» по свидетельству №1054061 с приоритетом от 13.03.2024 была произведена в Государственном реестре товарных знаков и знаков обслуживания Российской Федерации 03.10.2024 по заявке №2024726795 на имя Петрова Артема Владимировича, Республика Адыгея (далее – правообладатель), в отношении товаров 09, 32 и услуг 35, 41, 42 классов МКТУ, указанных в перечне регистрации.

В возражении, поступившем в Федеральную службу по интеллектуальной собственности 05.03.2025, выражено мнение о том, что регистрация товарного

знака по свидетельству №1054061 произведена с нарушением требований пункта 6 статьи 1483 Кодекса.

Доводы возражения и дополнения сводятся к следующему:

- лицо, подавшее возражение, является правообладателем товарных знаков по свидетельству №840468, с приоритетом от 29.03.2021, по свидетельству №1047256, с приоритетом от 29.09.2023, зарегистрированных в отношении однородных товаров 09 и 28 классов МКТУ;

- широкая известность и высокая репутация товарных знаков лица, подавшего возражение, приобретенная в результате их интенсивного и длительного использования в отношении зарегистрированных товаров 09 и 28 классов МКТУ, увеличивает вероятность смешения потребителем товаров и услуг, маркированных оспариваемым товарным знаком и товарными знаками лица, подавшего возражение;

- оспариваемый товарный знак является сходным до степени смешения с товарными знаками лица, подавшего возражение, поскольку характеризуются фонетическим, семантическим и графическим сходством;

- словесный элемент «GAME BUNKER» является доминирующим в оспариваемом товарном знаке, выполняет в нём основную индивидуализирующую функцию. При этом ввиду неохраноспособности слова «GAME» (в переводе с английского означает «игра») в отношении оспариваемых товаров и услуг 09 и 41 классов МКТУ игровой тематики, слово «BUNKER» является его сильным элементом, на него падает логическое ударение. Именно совпадающее слово «BUNKER» выполняет основную отличительную функцию в оспариваемом знаке, является его существенным элементом;

- лицо, подавшее возражение, также обращает внимание коллегии на то, что товарный знак по свидетельству №1047256 используется им длительное время среди прочего на упаковке настольной игры «БУНКЕР», цветовое сочетание и графическое оформление которой воспроизводятся в оспариваемом товарном знаке;

- с 2023 года, то есть задолго до даты приоритета оспариваемого товарного знака, ООО «ЭКОНОМИКУС» выпустило на российский рынок англоязычную

версию настольной игры «БУНКЕР» - «BUNKER» с англоязычной версией одноименного мобильного приложения;

- товары 09 и 28 классов МКТУ, в отношении которых предоставлена правовая охрана товарным знакам ООО «ЭКОНОМИКУС» по свидетельствам №1047256 и №840468, и товары 09, 28 и услуги 41 классов МКТУ, в отношении которых был зарегистрирован оспариваемый товарный знак по свидетельству №1054061, являются однородными.

На основании изложенного лицо, подавшее возражение, просит признать предоставление правовой охраны товарному знаку по свидетельству №1054061 недействительным в отношении товаров 09 «обеспечение программное для компьютерных игр, записанное; программы игровые для компьютеров, загружаемые; приложения для компьютерного программного обеспечения, загружаемые; значки настройки, загружаемые для мобильных телефонов; мониторы [программы для компьютеров]; наборы данных, записанные или загружаемые; ноты электронные загружаемые; обеспечение программное для компьютеров, записанное; обеспечение программное загружаемое для управления транзакциями с криптоактивами с использованием технологии блокчейн; обеспечение программное загружаемое, являющееся медицинским устройством; одежда виртуальная загружаемая; платформы программные компьютерные, записанные или загружаемые; приложения компьютерные загружаемые для чеканки невзаимозаменяемых токенов [NFT]; программы для компьютеров, записанные; программы компьютерные, загружаемые; программы операционные для компьютеров, записанные; программы-заставки для компьютеров, записанные или загружаемые; публикации электронные загружаемые; файлы звуковые загружаемые для звонков мобильных телефонов; файлы изображений загружаемые; файлы музыкальные загружаемые; файлы цифровые музыкальные загружаемые, аутентифицированные невзаимозаменяемыми токенами [NFT]; файлы цифровых изображений загружаемые, аутентифицированные невзаимозаменяемыми токенами [NFT]; элементы графические, загружаемые для мобильных телефонов; эмодзи, загружаемые для мобильных телефонов; маркеры безопасности [средства шифрования]; гарнитурные головные для видеоигр; картриджи для видеоигр; карты памяти для видеоигровых устройств;

перчатки для виртуальной реальности; шлемы виртуальной реальности, контроллеры виртуальной реальности» и услуг 35 «онлайн-сервисы по розничной торговле загружаемой виртуальной одеждой; маркетинг в части публикаций программного обеспечения», 41 «аренда оборудования для игр; предоставление видео файлов онлайн, незагружаемых; предоставление электронных публикаций онлайн, незагружаемых; услуги в области азартных игр; услуги в области электронного спорта; организация соревнований по электронным видам спорта; услуги игровые, предоставляемые онлайн через компьютерную сеть; услуги игротек; услуги казино [игры]; услуги развлекательные, предоставляемые в виртуальной среде; квест комнаты [развлечения]; предоставление виртуальных онлайн-туров с гидом; услуги по имитации путешествий, предоставляемые в виртуальной среде для развлекательных целей; предоставление онлайн-изображений, не загружаемых; предоставление услуг игровых залов; предоставление оборудования для участия в ролевых играх с живым действием [LARP]», 42 «аренда компьютерного программного обеспечения; инсталляция программного обеспечения; консультации в области компьютерных технологий; консультации по вопросам программного обеспечения; модернизация программного обеспечения; написание компьютерных кодов; обеспечение программное как услуга [SaaS]; обслуживание компьютерного программного обеспечения; платформа как услуга [PaaS]; предоставление информации в области компьютерных технологий и программирования через веб-сайты; предоставление онлайн незагружаемого компьютерного программного обеспечения; программирование компьютерное смарт-контрактов на блокчейне; проектирование компьютерных систем; размещение компьютерных веб-сайтов, разработка видео- и компьютерных игр; разработка компьютерных платформ; разработка программного обеспечения; разработка программного обеспечения для издательского дела; служба поддержки в области информационных технологий [ИТ] [устранение неисправностей программного обеспечения], создание компьютерной графики для видеопроекций; создание компьютерных моделей; составление программ для компьютеров; тиражирование компьютерных программ; услуги компьютерного программирования для обработки данных; услуги по аутентификации пользователей по технологии единого входа для

программных онлайн-приложений; услуги программной инженерии для обработки данных; хостинг виртуальных сред, хостинг программных платформ для совместной работы на основе виртуальной реальности» классов МКТУ.

С возражением были представлены следующие материалы:

1. Копия официальной публикации сведений об оспариваемом товарном знаке №1054061 на 9 л.;

2. Копия официальной публикации сведений о товарном знаке «БУНКЕР» по свидетельству №840468 на 2 л.;

3. Копия официальной публикации сведений о товарном знаке «БУНКЕР» по свидетельству №1047256 на 2 л.;

4. Сведения из словарно-справочных источников о значении слов «GAME BUNKER» на русском языке на 2 л.;

5. Общедоступные сведения о выпуске англоязычной версии игры «БУНКЕР» в 2023 году и английской версии мобильного приложения на 2 л.;

6. Предложения о продаже оригинальной игры «БУНКЕР» на маркетплейсах OZON и WILDBERRIES с информацией об отзывах потребителей, а также в иных сетевых магазинах игровой тематики РФ и СНГ на 68 л.;

7. Статья о рекомендации настольной игры «БУНКЕР» Игорем Манном на 2л.;

8. Рейтинги и обзоры популярных настольных игр с информацией об игре «БУНКЕР» ООО «ЭКОНОМИКУС» на 70 л.;

9. Страница официального канала игры «БУНКЕР» ООО «ЭКОНОМИКУС» в социальной сети ВК с количеством подписчиков на 1 л.;

10. Сведения о видеообзорах популярных блогеров, освещающих игровую тематику, на игру «БУНКЕР» с количеством просмотров на 8 л.;

11. Сведения о проведении турниров по игре «БУНКЕР» студенческими и молодёжными клубами в различных регионах РФ на 17 л.;

Правообладатель, уведомленный в установленном порядке о поступившем возражении, представил отзыв по мотивам возражения, а также дополнения, доводы которых сводятся к следующему:

- сравнительный анализ оспариваемого обозначения и противопоставленных товарных знаков показал, что сравниваемые товарные

знаки имеют ряд существенных отличий по фонетическому, графическому и семантическому критериям сходства;

- сравниваемые товарные знаки различаются по языку исполнения (латиница и кириллица);

- обозначение «GAMEBUNKER» содержит дополнительный элемент «GAME», является фантазийным, выполнено в уникальном графическом решении;

- сравниваемые товарные знаки не совпадают по большинству признаков фонетического сходства;

- поскольку оспариваемый товарный знак не вызывает сходных ассоциаций с противопоставленными товарными знаками, правообладатель считает, что несмотря на однородность оспариваемых товаров и услуг отсутствует принципиальная возможность возникновения у потребителя представления о принадлежности сравниваемых товаров и услуг одному производителю. Противоположная правовая позиция привела бы к монополии лица, подавшего возражение, на использование слова «бункер» в любых словосочетаниях для индивидуализации оспариваемых товаров 09 и 41 классов МКТУ и поставила бы под угрозу существование иных товарных знаков со словесным элементом «бункер», что не может быть признано допустимым;

- также, правообладатель отмечает, что слово «бункер» является общеупотребляемым, используется в ряде ранее зарегистрированных товарных знаков (например, товарный знак №809111);

- наличие одинакового элемента не означает автоматическое сходство, если весь комплекс обозначения существенно различается;

- лицо, подавшее возражение, утверждает, что элемент «GAME» является описательным и не придает обозначению «GAMEBUNKER» оригинальности, а доминирующим элементом в обоих знаках является «BUNKER», вместе с тем, это утверждение не соответствует действительности и игнорирует принцип оценки знаков в совокупности;

- слово «GAME» не является чисто описательным. Хотя слово «game» переводится как «игра», его использование в комбинации с «BUNKER» создает фантазийное, запоминающееся и оригинальное обозначение;

- «BUNKER» не является доминирующим элементом в «GAMEBUNKER».  
Обозначение воспринимается как единое целое;

- «BUNKER» - слабый элемент, поскольку является общеупотребительным и широко используется в различных товарных знаках, использование таких элементов допустимо, если обозначение в целом является оригинальным;

- кроме того, услуги 41 класса МКТУ не являются однородными с товарами из 09 и 28 классов МКТУ;

- доводы лица, подавшего возражение, в отношении не предоставления правовой охраны в отношении 28 класса МКТУ, несостоятельны, поскольку правовая охрана в отношении указанного класса оспариваемому товарному знаку не предоставлялась;

- так же правообладатель отмечает, что доводы лица, подавшего возражение, относительно концепции и основной идеи сферы деятельности товарных знаков несостоятельны, на основании следующего: «БУНКЕР» - это настольная игра, а «GAMEBUNKER» - это компьютерный клуб, и с коммерческой точки зрения, настольные игры продаются на маркетплейсах и в специализированных магазинах, а компьютерные клубы предназначены для пользования с целью развлечения и игр в компьютерные игры.

На основании изложенного правообладатель просит отказать в удовлетворении возражения, поступившего 05.03.2025 и оставить в силе правовую охрану товарного знака по свидетельству №1054061.

Изучив материалы дела и заслушав участников рассмотрения возражения, коллегия установила следующее.

С учетом даты приоритета товарного знака (13.03.2024) правовая база для рассмотрения заявления 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 подпунктом 2 пункта 6 статьи 1483 Кодекса не могут быть зарегистрированы в качестве товарных знаков обозначения, тождественные или

сходные до степени смешения с товарными знаками других лиц, охраняемыми в Российской Федерации, в том числе в соответствии с международным договором Российской Федерации, в отношении однородных товаров и имеющими более ранний приоритет.

Регистрация в качестве товарного знака в отношении однородных товаров обозначения, сходного до степени смешения с каким-либо из товарных знаков, указанных в настоящем пункте, допускается только с согласия правообладателя.

В соответствии с пунктом 41 Правил обозначение считается тождественным с другим обозначением (товарным знаком), если оно совпадает с ним во всех элементах. Обозначение считается сходным до степени смешения с другим обозначением (товарным знаком), если оно ассоциируется с ним в целом, несмотря на их отдельные отличия. Сходство обозначений для отдельных видов обозначений определяется с учетом требований пунктов 42-44 настоящих Правил.

В соответствии с пунктом 44 Правил комбинированные обозначения сравниваются с комбинированными обозначениями и с теми видами обозначений, которые входят в состав проверяемого комбинированного обозначения как элементы.

При определении сходства комбинированных обозначений используются признаки, указанные в пунктах 42 и 43 настоящих Правил, а также исследуется значимость положения, занимаемого тождественным или сходным элементом в заявленном обозначении.

В соответствии с пунктом 42 Правил словесные обозначения сравниваются со словесными обозначениями и с комбинированными обозначениями, в композиции которых входят словесные элементы.

Сходство словесных обозначений оценивается по звуковым (фонетическим), графическим (визуальным) и смысловым (семантическим) признакам, а именно:

- 1) звуковое сходство определяется на основании следующих признаков: наличие близких и совпадающих звуков в сравниваемых обозначениях; близость звуков, составляющих обозначения; расположение близких звуков и звукосочетаний по отношению друг к другу; наличие совпадающих слогов и их расположение; число слогов в обозначениях; место совпадающих звукосочетаний



в составе обозначений; близость состава гласных; близость состава согласных; характер совпадающих частей обозначений; вхождение одного обозначения в другое; ударение;

2) графическое сходство определяется на основании следующих признаков: общее зрительное впечатление; вид шрифта; графическое написание с учетом характера букв (например, печатные или письменные, заглавные или строчные); расположение букв по отношению друг к другу; алфавит, буквами которого написано слово; цвет или цветовое сочетание;

3) смысловое сходство определяется на основании следующих признаков: подобие заложенных в обозначениях понятий, идей (в частности, совпадение значения обозначений в разных языках); совпадение одного из элементов обозначений, на который падает логическое ударение и который имеет самостоятельное значение; противоположность заложенных в обозначениях понятий, идей.

Признаки, указанные в настоящем пункте, учитываются как каждый в отдельности, так и в различных сочетаниях.

В соответствии с пунктом 45 Правил при установлении однородности товаров определяется принципиальная возможность возникновения у потребителя представления о принадлежности этих товаров одному изготовителю. При этом принимаются во внимание род, вид товаров, их потребительские свойства, функциональное назначение, вид материала, из которого они изготовлены, взаимодополняемость либо взаимозаменяемость товаров, условия и каналы их реализации (общее место продажи, продажа через розничную либо оптовую сеть), круг потребителей и другие признаки. Вывод об однородности товаров делается по результатам анализа перечисленных признаков в их совокупности в том случае, если товары или услуги по причине их природы или назначения могут быть отнесены потребителями к одному и тому же источнику происхождения (изготовителю).

Оспариваемый товарный знак по свидетельству №1054061 представляет

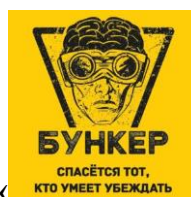


собой комбинированное обозначение «», состоящее из

стилизованного прямоугольника желтого цвета с закругленными углами, на фоне которого расположена оригинальная графическая композиция черного цвета в виде стилизованного изображения шестеренки и окружности, внутри которой изображен силуэт человека. Под изобразительными элементами расположен словесный элемент «GAMEBUNKER», выполненный стандартным шрифтом черного цвета буквами латинского алфавита. Правовая охрана предоставлена в желтом, черном цветовом сочетании, в отношении товаров 09, 32 и услуг 35, 41, 42 классов МКТУ.

Анализ товарного знака по свидетельству №1054061 на предмет его соответствия требованиям пункта 6 статьи 1483 Кодекса, показал следующее.

Противопоставленный товарный знак «БУНКЕР» по свидетельству №840468 [1] является словесным, выполненным стандартным шрифтом буквами русского алфавита. Правовая охрана знаку предоставлена в отношении товаров 28 класса МКТУ.



Противопоставленный товарный знак «**БУНКЕР**  
СПАСЁТСЯ ТОТ,  
КТО УМЕЕТ УБЕЖДАТЬ» по свидетельству №1047256 [2] является комбинированным, состоящим из стилизованного квадрата желтого цвета, на фоне которого расположено стилизованное изображение головы человека, на фоне геометрической фигуры, выполненное черным шрифтом. Под изображением расположен словесный элемент «БУНКЕР», выполненный стандартным шрифтом буквами русского алфавита, под которым расположены словесные элементы «СПАСЕТСЯ ТОТ, КТО УМЕЕТ УБЕЖДАТЬ», выполненные стандартным шрифтом буквами русского алфавита в две строки. Правовая охрана знаку предоставлена в желтом, черном, темно-сером цветовом сочетании, в отношении товаров 09, 28 классов МКТУ.

Коллегия отмечает, что в оспариваемом товарном знаке и в противопоставленном товарном знаке [2] основным, «сильным» элементом, по которому знаки (и, как следствие, товары и их производители) идентифицируются потребителем, являются словесные элементы «GAMEBUNKER»/«БУНКЕР». Данный факт обусловлен тем, что указанные

словесные элементы являются наиболее запоминаемыми, занимают доминирующее положение в обозначениях и имеют семантическое значение (GAMEBUNKER – состоит из двух значимых словесных элементов «GAME» и «BUNKER» в переводе с английского языка означает «игровой бункер», см. <https://www.translate.ru>; «бункер» - БУНКЕР (англ. bunker): 1) вместилище (стационарное или передвижное) для бестарного хранения сыпучих и кусковых материалов, разгружающееся через нижнюю часть, оборудованную затворами и питателями для регулирования выпуска материала; 2) Бункер судовой - помещение на судне для хранения топлива; 3) Бетонированное убежище, долговременное фортификационное сооружение, см. Большой Энциклопедический словарь. 2000).

Кроме того, композиционно словесный элемент «GAMEBUNKER» оспариваемого товарного знака выполнен с небольшим пробелом между его составляющими «GAME» и «BUNKER», в связи с чем, способен восприниматься как элемент, состоящий из двух значимых слов.

Таким образом, анализ оспариваемого товарного знака и противопоставленных товарных знаков [1, 2] показал, что товарные знаки включают в себя фонетически сходные словесные элементы «GAMEBUNKER»/«БУНКЕР»/«БУНКЕР».

Так, фонетическое сходство обусловлено полным вхождением словесного элемента «БУНКЕР» противопоставленных товарных знаков [1, 2] в оспариваемое обозначение.

Таким образом, сходство сравниваемых обозначений обусловлено фонетическим критерием, ввиду наличия в знаках фонетически сходных словесных элементов. Фонетическое сходство выражается в наличии близких и совпадающих звуков в сравниваемых обозначениях, близости звуков, составляющих обозначения, в расположении близких звуков и звукосочетаний по отношению друг к другу, наличии совпадающих слогов и их расположении, характере совпадающих частей обозначений, вхождении одного обозначения в другое.

Что касается семантического фактора сходства, следует отметить следующее.

Анализ словарно-справочных источников показал, что словесный элемент «GAMEBUNKER» оспариваемого обозначения отсутствует в общедоступных словарно-справочных источниках, что не позволяет провести оценку по семантическому фактору сходства словесных обозначений.

Вместе с тем, как было указано выше, словесный элемент «GAMEBUNKER» оспариваемого обозначения состоит из двух словесных элементов: «GAME», «BUNKER», которые имеют значения в английском языке и переводятся как «игра; игровой» и «бункер».

При этом, сочетание указанных словесных элементов образует словосочетание со значением «игровой бункер», см. <https://www.translate.ru>.

Таким образом, оспариваемый товарный знак и противопоставленные товарные знаки [1, 2] включают в свой состав семантически тождественные словесные элементы «BUNKER»/«БУНКЕР», при этом, элемент «GAME» оспариваемого товарного знака, в силу своего семантического значения, является слабым элементом.

На основании указанного сравниваемые обозначения признаны сходными по фонетическому и семантическому факторам сходства словесных обозначений.

Что касается визуального признака сходства, то следует отметить следующее.

Графическое отличие сопоставляемых обозначений не оказывает существенного влияния на вывод об их сходстве, поскольку графическая проработка оспариваемого товарного знака не снимает высокой степени фонетического и семантического сходства их словесных составляющих, которое определяет запоминание знаков потребителями.

Кроме того, коллегия отмечает, что при графическом сравнении оспариваемого товарного знака и противопоставленного товарного знака [2], было установлено, что сравниваемые товарные знаки выполнены в одной цветовой гамме (желтом и черном цветовом сочетании), содержат стилизованные прямоугольник/квадрат желтого цвета, на фоне которых расположены изображения человека (силуэт/голова), различные геометрические фигуры, при этом все элементы, выполнены в черной графике.

Таким образом, сравниваемые обозначения производят сходное общее зрительное впечатление.

Следует отметить, что для констатации сходства обозначений, наличие сходства по всем критериям (визуальный, звуковой, смысловой) не обязательно, так как соответствующие признаки учитываются как каждый в отдельности, так и в различных сочетаниях (пункты 42 и 43 Правил).

Таким образом, коллегия пришла к выводу, что, несмотря на отдельные отличия, сопоставляемые обозначения ассоциируются друг с другом, что позволяет сделать заключение об их сходстве.

Анализ однородности товаров и услуг, в отношении которых предоставлена правовая охрана товарному знаку по свидетельству №1054061 и противопоставленных знаков [1, 2], показал следующее.

Товары 09 класса МКТУ *«обеспечение программное для компьютерных игр, записанное; программы игровые для компьютеров, загружаемые; одежда виртуальная загружаемая; гарнитуры головные для видеоигр; картриджи для видеоигр; карты памяти для видеоигровых устройств; перчатки для виртуальной реальности; шлемы виртуальной реальности, контроллеры виртуальной реальности»* оспариваемого товарного знака являются однородными с товарами 28 класса МКТУ *«игры; игры комнатные; игры настольные; игры-конструкторы; устройства для игр»* противопоставленного товарного знака [1], с товарами 09 класса МКТУ *«обеспечение программное для компьютерных игр, записанное; приложения для компьютерного программного обеспечения, загружаемые; программы игровые для компьютеров, загружаемые; мобильные приложения игровые; программы игровые для компьютеров, записанные»* и товарами 28 класса МКТУ *«игры; игры карточные; игры карточные коллекционные; игры настольные; игры настольные с игровым полем; карточки для игр; карты игральные»* противопоставленного товарного знака [2], поскольку либо полностью совпадают, либо относятся к товарам, относящимся к играм или предназначенным для игр, соотносятся как род/вид, имеют одно назначение и круг потребителей.

Товары 09 класса МКТУ *«приложения для компьютерного программного обеспечения, загружаемые; значки настройки, загружаемые для мобильных*

телефонов; мониторы [программы для компьютеров]; наборы данных, записанные или загружаемые; ноты электронные загружаемые; обеспечение программное для компьютеров, записанное; обеспечение программное загружаемое для управления транзакциями с криптоактивами с использованием технологии блокчейн; обеспечение программное загружаемое, являющееся медицинским устройством; платформы программные компьютерные, записанные или загружаемые; приложения компьютерные загружаемые для чеканки невзаимозаменяемых токенов [NFT]; программы для компьютеров, записанные; программы компьютерные, загружаемые; программы операционные для компьютеров, записанные; программы-заставки для компьютеров, записанные или загружаемые; публикации электронные загружаемые; файлы звуковые загружаемые для звонков мобильных телефонов; файлы изображений загружаемые; файлы музыкальные загружаемые; файлы цифровые музыкальные загружаемые, аутентифицированные невзаимозаменяемыми токенами [NFT]; файлы цифровых изображений загружаемые, аутентифицированные невзаимозаменяемыми токенами [NFT]; элементы графические, загружаемые для мобильных телефонов; эмодзи, загружаемые для мобильных телефонов; маркеры безопасности [средства шифрования]» оспариваемого товарного знака являются однородными с товарами 09 класса МКТУ «обеспечение программное для компьютерных игр, записанное; приложения для компьютерного программного обеспечения, загружаемые; программы игровые для компьютеров, загружаемые; мобильные приложения игровые; программы игровые для компьютеров, записанные» противопоставленного товарного знака [2], поскольку относятся к товарам, относящимся к программному обеспечению, соотносятся как род/вид, имеют одно назначение и круг потребителей.

Услуги 35 класса МКТУ «онлайн-сервисы по розничной торговле загружаемой виртуальной одеждой; маркетинг в части публикаций программного обеспечения» оспариваемого товарного знака являются однородными с товарами 09 класса МКТУ «обеспечение программное для компьютерных игр, записанное; приложения для компьютерного программного обеспечения, загружаемые; программы игровые для компьютеров, загружаемые; мобильные приложения игровые; программы игровые для компьютеров,

записанные» противопоставленного товарного знака [2], поскольку, указанные услуги связаны с программным обеспечением, так как виртуальная одежда является видом программного обеспечения, используемого и реализуемого в онлайн-играх, а маркетинг в части публикаций программного обеспечения является видом продвижения программного обеспечения.

Услуги 41 класса МКТУ «аренда оборудования для игр; предоставление видео файлов онлайн, незагружаемых; предоставление электронных публикаций онлайн, незагружаемых; услуги в области азартных игр; услуги в области электронного спорта; организация соревнований по электронным видам спорта; услуги игровые, предоставляемые онлайн через компьютерную сеть; услуги игротек; услуги казино [игры]; услуги развлекательные, предоставляемые в виртуальной среде; квест комнаты [развлечения]; предоставление виртуальных онлайн-туров с гидом; услуги по имитации путешествий, предоставляемые в виртуальной среде для развлекательных целей; предоставление онлайн-изображений, не загружаемых; предоставление услуг игровых залов; предоставление оборудования для участия в ролевых играх с живым действием [LARP]» оспариваемого товарного знака являются однородными с товарами 28 класса МКТУ «игры; игры комнатные; игры настольные; игры-конструкторы; устройства для игр» противопоставленного товарного знака [1], товарами 09 класса МКТУ «обеспечение программное для компьютерных игр, записанное; приложения для компьютерного программного обеспечения, загружаемые; программы игровые для компьютеров, загружаемые; мобильные приложения игровые; программы игровые для компьютеров, записанные» и товарами 28 класса МКТУ «игры; игры карточные; игры карточные коллекционные; игры настольные; игры настольные с игровым полем; карточки для игр; карты игральные» противопоставленного товарного знака [2], поскольку относятся к одному роду (онлайн и офлайн развлечения в сфере игровой тематики), имеют один круг потребителей и назначение, тесно связаны с использованием игрового программного обеспечения и играми, то есть являются сопутствующими.

Услуги 42 класса МКТУ «аренда компьютерного программного обеспечения; установка программного обеспечения; консультации в области компьютерных технологий; консультации по вопросам программного

обеспечения; модернизация программного обеспечения; написание компьютерных кодов; обеспечение программное как услуга [SaaS]; обслуживание компьютерного программного обеспечения; платформа как услуга [PaaS]; предоставление информации в области компьютерных технологий и программирования через веб-сайты; предоставление онлайн незагружаемого компьютерного программного обеспечения; программирование компьютерное смарт-контрактов на блокчейне; проектирование компьютерных систем; размещение компьютерных веб-сайтов, разработка видео- и компьютерных игр; разработка компьютерных платформ; разработка программного обеспечения; разработка программного обеспечения для издательского дела; служба поддержки в области информационных технологий [ИТ] [устранение неисправностей программного обеспечения], создание компьютерной графики для видеопроекций; создание компьютерных моделей; составление программ для компьютеров; тиражирование компьютерных программ; услуги компьютерного программирования для обработки данных; услуги по аутентификации пользователей по технологии единого входа для программных онлайн-приложений; услуги программной инженерии для обработки данных; хостинг виртуальных сред, хостинг программных платформ для совместной работы на основе виртуальной реальности» оспариваемого товарного знака являются однородными с товарами 09 класса МКТУ «обеспечение программное для компьютерных игр, записанное; приложения для компьютерного программного обеспечения, загружаемые; программы игровые для компьютеров, загружаемые; мобильные приложения игровые; программы игровые для компьютеров, записанные» противопоставленного товарного знака [2], поскольку относятся к одному роду (услуги в области программного обеспечения), имеют один круг потребителей и назначение, тесно связаны друг с другом, так как, указанные услуги 42 класса МКТУ направлены на оказание услуг, связанных с программным обеспечением 09 класса МКТУ, то есть являются сопутствующими.

Таким образом, оспариваемый товарный знак является сходным до степени смешения, с указанными выше противопоставленными товарными знаками [1, 2], в отношении товаров 09, услуг 35, 41, 42 классов МКТУ.



С учетом изложенного, довод лица, подавшего возражение, о том, что оспариваемый товарный знак по свидетельству №1054061 противоречит требованиям пункта 6 статьи 1483 Кодекса, следует признать убедительным.

Учитывая вышеизложенное, коллегия пришла к выводу о наличии оснований для принятия Роспатентом следующего решения:

**удовлетворить возражение, поступившее 05.03.2025, признать предоставление правовой охраны товарному знаку по свидетельству №1054061 недействительным в отношении товаров 09 класса МКТУ «обеспечение программное для компьютерных игр, записанное; программы игровые для компьютеров, загружаемые; приложения для компьютерного программного обеспечения, загружаемые; значки настройки, загружаемые для мобильных телефонов; мониторы [программы для компьютеров]; наборы данных, записанные или загружаемые; ноты электронные загружаемые; обеспечение программное для компьютеров, записанное; обеспечение программное загружаемое для управления транзакциями с криптоактивами с использованием технологии блокчейн; обеспечение программное загружаемое, являющееся медицинским устройством; одежда виртуальная загружаемая; платформы программные компьютерные, записанные или загружаемые; приложения компьютерные загружаемые для чеканки невзаимозаменяемых токенов [NFT]; программы для компьютеров, записанные; программы компьютерные, загружаемые; программы операционные для компьютеров, записанные; программы-заставки для компьютеров, записанные или загружаемые; публикации электронные загружаемые; файлы звуковые загружаемые для звонков мобильных телефонов; файлы изображений загружаемые; файлы музыкальные загружаемые; файлы цифровые музыкальные загружаемые, аутентифицированные невзаимозаменяемыми токенами [NFT]; файлы цифровых изображений загружаемые, аутентифицированные невзаимозаменяемыми токенами [NFT]; элементы графические, загружаемые для мобильных телефонов; эмодзи, загружаемые для мобильных телефонов; маркеры безопасности [средства шифрования];**

гарнитуры головные для видеоигр; картриджи для видеоигр; карты памяти для видеоигровых устройств; перчатки для виртуальной реальности; шлемы виртуальной реальности; контроллеры виртуальной реальности», услуг 35 класса МКТУ «онлайн-сервисы по розничной торговле загружаемой виртуальной одеждой; маркетинг в части публикаций программного обеспечения», услуг 41 класса МКТУ «аренда оборудования для игр; предоставление видео файлов онлайн, незагружаемых; предоставление электронных публикаций онлайн, незагружаемых; услуги в области азартных игр; услуги в области электронного спорта; организация соревнований по электронным видам спорта; услуги игровые, предоставляемые онлайн через компьютерную сеть; услуги игротек; услуги казино [игры]; услуги развлекательные, предоставляемые в виртуальной среде; квест комнаты [развлечения]; предоставление виртуальных онлайн-туров с гидом; услуги по имитации путешествий, предоставляемые в виртуальной среде для развлекательных целей; предоставление онлайн-изображений, не загружаемых; предоставление услуг игровых залов; предоставление оборудования для участия в ролевых играх с живым действием [LARP]», услуг 42 класса МКТУ «аренда компьютерного программного обеспечения; инсталляция программного обеспечения; консультации в области компьютерных технологий; консультации по вопросам программного обеспечения; модернизация программного обеспечения; написание компьютерных кодов; обеспечение программное как услуга [SaaS]; обслуживание компьютерного программного обеспечения; платформа как услуга [PaaS]; предоставление информации в области компьютерных технологий и программирования через веб-сайты; предоставление онлайн незагружаемого компьютерного программного обеспечения; программирование компьютерное смарт-контрактов на блокчейне; проектирование компьютерных систем; размещение компьютерных веб-сайтов; разработка видео- и компьютерных игр; разработка компьютерных платформ; разработка программного обеспечения; разработка программного обеспечения для издательского дела; служба поддержки в области информационных технологий [ИТ] [устранение

**неисправностей программного обеспечения]; создание компьютерной графики для видеопроекций; создание компьютерных моделей; составление программ для компьютеров; тиражирование компьютерных программ; услуги компьютерного программирования для обработки данных; услуги по аутентификации пользователей по технологии единого входа для программных онлайн-приложений; услуги программной инженерии для обработки данных; хостинг виртуальных сред; хостинг программных платформ для совместной работы на основе виртуальной реальности».**