

- технологии распределенного реестра;
- квантовые технологии;
- новые производственные технологии;
- компоненты робототехники и сенсорики и т. д.

Обычно цифровые активы сочетают как минимум два, а то и все три типа. Так, профиль в компьютерной игре содержит экономическую составляющую и выступает хранилищем виртуальных покупок, а еще показывает результаты интеллектуальной деятельности: внешний вид персонажа или оформление игрового поля.

Пример цифровых прав: Программный код и электронная подпись. Право электронно распоряжаться денежными средствами со счета в банке. Право требовать передачи исключительных прав на результаты интеллектуальной деятельности и/или прав использования результатов интеллектуальной деятельности.

Заключение. Зачем нужно знать цифровое право? Большинство граждан сталкиваются с цифровым правом в повседневной жизни, но вступление в правоотношения в этой среде проходит обычно неосознанно, хотя касается многих действий, совершаемых в сети и связанных с цифровыми услугами. Всё чаще происходят киберпреступления, правонарушения, связанные с приватностью в сети и другие события, связанные с переходом многих услуг и возможностей в цифровую среду. Даже если вы просто пользователь, то нужно знать основные законодательные нормы, чтобы, например, понимать, за публикацию какой информации в сети можно понести ответственность. Цифровое право важно для тех, кто запускает проекты в IT-сфере, владеет сайтами, оказывает какие-либо услуги в цифровой среде. При столкновении со всем этим многие люди задумываются об обращении к специалистам, компетентным именно в сфере цифровых прав. Ориентироваться в цифровом праве нужно многим юристам, так как в цифровую среду переходит всё больше правоотношений. Знать основные законы, понятия и практику применения в цифровом праве — то, что рано или поздно может пригодиться каждому юристу.

Список источников и литературы

1. Карцхия, А. А. Цифровые права и правоприменение / А. А. Карцхия; — Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/tsifrovye-prava-i-pravoprimerenie/viewer> свободный. — Загл. с экрана.
2. Кириллова, Е. А. Институт цифровых прав в гражданском праве / Е. А. Кириллова; — Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/institut-tsifrovyyh-prav-v-grazhdanskom-prave-rossii/viewer> свободный. — Дата доступа: 28.09.2023.
3. Шишкин, С. Н. Цифровое право в правовой системе России / С. Н. Шишкин. — Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/tsifrovoye-pravo-v-pravovoy-sisteme-rossii/viewer> свободный. — Дата доступа: 08.10.2023.

УДК 347.78

М. И. Меер

Учреждение образования «Барановичский государственный университет», Барановичи, Республика Беларусь

Научный руководитель
Е. Я. Рутман

ВИРТУАЛЬНАЯ ИГРА КАК ОБЪЕКТ АВТОРСКОГО ПРАВА

Введение. Виртуальные игры прочно заняли ведущие позиции в жизни людей. Новая среда порождает новые рынки. С популярностью виртуальных игр, с повышением их экономической значимости (по прогнозам аналитической компании Newzoo, объем мирового игрового рынка к 2024 г. достигнет 102,9 млрд долл. с совокупным темпом годового роста в 8,1, увеличиваются проблемы, связанные с юридической стороной данного предмета) [1].

Статья 128 Гражданского кодекса Республики Беларусь дает перечень возможных объектов гражданских правоотношений, не давая им определения. Указанная выше статья предусматривает, что к объектам гражданских прав относятся: вещи, включая деньги и ценные бумаги, иное имущество, в том числе имущественные права; работы и услуги; нераскрытая информация; исключительные права на результаты интеллектуальной деятельности и средства индивидуализации участников гражданского оборота, товаров, работ или услуг; нематериальные блага [2]. Представляется, что других объектов нет, кроме перечисленных. В связи с этим возникает вопрос — куда следует отнести виртуальные игры?

Основная часть. Виртуальная игра — нематериальные объекты виртуального мира, содержащие в себе компьютерную программу, которая моделирует данный объект и формирует его внешний облик.

На основании данного положения можно сделать вывод, что виртуальная игра является объектом интеллектуальной собственности, поскольку является продуктом разведки. Правовая природа виртуальных игр вызывает много споров среди ученых, занимающихся гражданскими вопросами. «Так, А. В. Лисаченко утверждает, что онлайн-объекты — это ценные вещи, так как могут покупаться за реальную валюту; данные объекты никак не выражаются юридически» [3, с. 10].

При этом другой автор, изучивший данную проблематику, В. Ф. Яковлев, напротив, считает, что «виртуальные объекты отражены юридически, так как статьей 128 ГК называет объектом гражданского права термин «благо», и, благодаря гражданским правоотношениям применяются блага не только материальные, но и духовные» [4, с. 211]. «Но это не просто игра, а сложный объект (с точки зрения гражданского права), который содержит в себе компьютерную программу, объект авторского права, доменное имя и т. д». Данной точки зрения придерживается и Е. С. Басманова, характеризуя «игровой сайт как целостность итогов интеллектуального продукта» [5, с. 28].

С данным положением трудно не согласиться, поскольку виртуальные игры считаются объектом интеллектуальной собственности. Данное положение подтверждается судебной практикой, где объектами выступают «виртуальные вещи». Суды рассматривают дела с правообладателями виртуальных предметов.

Опираясь на совет профессора Р. К. Русинова — «Человек, столкнувшись с новой информацией, мысленно выполняют три действия: фиксирует внимание на ней, подвергает анализу и оценивает ее... а затем, из ее содержания и ценности, определяет программу действий, настраивается на нужное поведение» — видится необходимым придать новый правовой статус виртуальным играм [5, с. 13]. Представляется целесообразным включить виртуальные игры в разряд «имущество», закрепив в нём новые объекты виртуальной собственности, которые, так или иначе, вовлекаются в имущественный оборот, имеющие экономическую выгоду, приобретаемые за деньги [6, с. 127].

Кроме того, предлагаем внести дополнения в ст. 128 ГК «объекты гражданских прав», закрепив в ней новый объект — виртуальные игры, конкретизируя их как объект виртуальной собственности, в целях устранения препятствий к правильному толкованию и применению. При этом права на виртуальные объекты следует квалифицировать как вещи и собственность, прибегая к аналогиям и прецедентам.

На данный момент законодательство в сфере авторства достаточно развито, имеет масштабную нормативную базу и широкий опыт правоприменения, но, тем не менее, именно сейчас появляются объекты, которые не до конца урегулированы действующими нормами. Одним из таких объектов является видеоигра, возникшая как массовое явление в конце 80-х годов двадцатого века. Однако до сих пор в отечественном законодательстве подобного объекта не указано, что порождает правовые вопросы. Кто является конечным обладателем прав на видеоигру? Как защитить видеоигру от незаконного распространения? И есть ли аналогия в списке объектов авторских прав, защищаемых законом, применительно к видеоигре? Полный (но не исчерпывающий) перечень объектов авторских прав дает нам статья 1259 Гражданского кодекса: литературные произведения, драматические и музыкально-драматические произведения, сценарные произведения, хореографические произведения и пантомимы, музыкальные произведения с текстом или без текста, аудиовизуальные произведения, произведения живописи, скульптуры, графики, дизайна, графические рассказы, комиксы и другие произведения изобразительного искусства, произведения декоративно-прикладного и сценографического искусства, произведения архитектуры, градостроительства и садово-паркового искусства, в том числе в виде проектов, чертежей, изображений и макетов, фотографические произведения и произведения, полученные способами, аналогичными фотографии, географические и другие карты, планы, эскизы и пластические произведения, относящиеся к географии и к другим наукам, программы для ЭВМ, а также переработки других произведений либо произведений, состоящих из частей других произведений — коллажи, видеоподборки, ремиксы и так далее [7, с. 8].

Также, как отмечают исследователи, нынешнее законодательство защищает именно организаторов процесса, а не самих авторов, считая заключенный договор о приобретении права использования договором об отчуждении исключительного права, что следует изменить по ряду причин, главная из которых — отсутствие правовой защищенности авторов сложного произведения в ходе использования данного произведения в извлечении прибыли [3, с.22].

Заключение. Подводя итоги, следует отметить, что на данном этапе развития рынка игровой индустрии в Республике Беларусь проблемы с определением конечного правообладателя не встанут так остро, как могли бы. И, наверное, поэтому законодатель не торопится вносить соответствующие поправки в действующие нормы. Несмотря на это, необходимо уже сейчас разрабатывать механизмы регулирования подобных общественных отношений, корректировать имеющиеся и перенимать опыт из более развитых в этом отношении стран.

С этой целью предлагаем ст. 128 ГК «объекты гражданских прав», дополнить новым объектом — виртуальными играми, конкретизируя их как объект виртуальной собственности, в целях устранения препятствий к правильному толкованию и применению. При этом права на виртуальные объекты, следует квалифицировать как вещи и собственность, прибегая к аналогиям и прецедентам.

Виртуальные позиции должны быть лицензированы или получить другое соглашение в среде правообладателей и приобретателей онлайн-игры с точки зрения договорного права. Данные изменения существенно повлияют на регулирование виртуальных объектов с юридической точки зрения, возникающего в будущем правоотношения.

Кроме того, учитывая тот факт, что в настоящее время игровое пространство все больше смешивается с реальным, оно оперирует принципами и основами, присущими гражданскому, административному и уголовному праву: виртуальное пространство, вопросы ответственности игроков, правоотношения собственности в отношении виртуальным объектам и т. д., поскольку виртуальная игра имеет определенную тематическую композицию.

Также предлагаем добавить понятие «виртуальная игра — нематериальные объекты виртуального мира, содержащие в себе компьютерную программу, которая моделирует данный объект и формирует его внешний образ» в ст. 4 Закона Республики Беларусь от 17 мая 2011г. № 262-З «Об авторском праве и смежных правах» в перечень основных терминов.

Список цитируемых источников

1. 10 ключевых событий в мировой игровой индустрии до 2017 // Newzoo. Games. Market. Research. 2014. 10 июня. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://newzoo.com/insights/games-industry-disrupted-10-key-moments-towards-2017-russian/>. — Дата обращения: 13.03.2023.
2. Гражданский кодекс Республики Беларусь [Электронный ресурс] : Принят Палатой представителей 28 окт. 1998 года : одобр. Советом Респ. 19 нояб. 1998 г. : текст Кодекса по состоянию на 3 января 2023 г. // ЭТАЛОН. Законодательство Республики Беларусь / Нац. центр правовой информ. Респ. Беларусь. — Минск, 2023.
3. Лисаченко, А. В. Право виртуальных миров: новые объекты гражданских прав / А. В. Лисаченко. — М.: Юрайт, 2015. — 10 с.
4. Яковлев, В. Ф. Избранные труды. Гражданское право: история и современность : учеб. пособие для студентов юрид. вузов ; под ред. В. Ф. Яковлева. — М. : Статут, 2012. — Кн. 1. — Т. 2. — 976 с.
5. Русинов, Р. К. Формирование критического мышления у студентов юридических вузов / Р. К. Русинов // Рос. юрид. журнал, 2013. — № 5. — С. 173 — 177.
6. Савельев, А. И. Правовая природа виртуальных объектов, приобретаемых за реальные деньги в многопользовательских играх / А. И. Савельев // Вестник гражданского права. — 2014. — № 5. — С. 127 — 150.
7. Кусакин, А. А. Видеоигра как объект авторского права / А. А. Кусакин / Исследования молодых ученых : материалы XXV Междунар. науч. конф. (г. Казань, ноябрь 2021 г.). — Казань : Молодой ученый, 2021. — С. 7 — 12.

УДК 341.9

В. В. Пекарчик

Учреждение образования «Барановичский государственный университет», Барановичи, Республика Беларусь

*Научный руководитель
Е. Я. Рутман*

ПОРЯДОК ВЫДАЧИ ДОКУМЕНТОВ, УДОСТОВЕРЯЮЩИХ ЛИЧНОСТЬ, В КОНТЕКСТЕ ОСНОВНЫХ ПОЛОЖЕНИЙ УКАЗА ПРЕЗИДЕНТА РЕСПУБЛИКИ БЕЛАРУСЬ № 278 «О ПОРЯДКЕ ВЫДАЧИ ДОКУМЕНТОВ И СОВЕРШЕНИЯ ДЕЙСТВИЙ»

Введение. В свете последних изменений в законодательстве и издании Указа Президента Республики Беларусь № 278 от 4 сентября 2023 г. «О порядке выдачи документов и совершения действий» (далее — Указ № 278) претерпел изменения порядок выдачи документов, удостоверяющих личность.

Данные изменения позволяют поразмышлять и предложить варианты развития отношений между другими государствами, тем самым укрепляя связь между государствами не только на политическом и экономическом уровнях, но и на социальном.

Основная часть.

Согласно Указу Президента Республики Беларусь № 294 от 3 июня 2008 г. «О документировании населения Республики Беларусь» (далее — Указ № 294) документами, удостоверяющим личность, являются:

- паспорт гражданина Республики Беларусь;
- вид на жительство в Республике Беларусь;
- удостоверение беженца;
- идентификационная карта гражданина Республики Беларусь;
- биометрический вид на жительство в Республике Беларусь иностранного гражданина;
- биометрический вид на жительство в Республике Беларусь лица без гражданства [2].

До вступления Указа № 278 полномочия на выдачу, обмен паспорта, идентификационной карты, а также биометрического паспорта для граждан Республики Беларусь постоянно проживающих на территории иностранных государств, были возложены на дипломатические представительства и консульские учреждения Республики Беларусь. Однако, Указ № 278 исключил из компетенции данных учреждений такие действия.

На данный момент для получения или обмена документов, удостоверяющих личность, граждане, постоянно проживающие за пределами Республики Беларусь и состоящие на консульском учете (далее — граждане, постоянно проживающие за пределами Республики Беларусь), обязаны обратиться в орган внутренних дел по месту последней регистрации по месту жительства [2]. Данное положение, закрепленное пунктом 24 частью первой абзацем четвертым Указа № 294, означает, что граждане, постоянно проживающие за пределами Республики Беларусь, обязаны обратиться в органы внутренних дел на территории Республики Беларусь, к юрисдикции которых относится место последней регистрации таких граждан. Данная мера, на наш взгляд, безусловно положительно влияет на патриотические качества граждан, тем самым воспитывая в них любовь и привязанность к Родине.