

ПРАВОВОЙ СТАТУС УЧАСТНИКОВ ВИРТУАЛЬНОЙ ИГРЫ

Введение. Стремительное развитие информационно-телекоммуникационных технологий, увеличение скорости распространения и объемов информации, формирование информационного общества, а также активное вовлечение широких масс населения в трансграничный информационный обмен обуславливают повышенное внимание общества к правовому регулированию деятельности в сети Интернет (далее также — цифровое пространство, виртуальная среда, глобальная сеть).

Основная часть. На международном уровне поставлен вопрос: как обеспечить верховенство права в Интернете, нейтрализовать онлайн-угрозы, которые имеют непредсказуемый характер. Поиску ответа на этот вопрос будет способствовать определение ключевых для виртуальной среды субъектов, их технологических возможностей, зон влияния и пределов ответственности, что с юридической точки зрения может быть осуществлено посредством исследования и регулирования правового статуса этих субъектов.

Такое исследование имеет важное значение для правотворчества, так как в настоящее время введение правовых регуляторов в цифровом пространстве вызывает широкий общественный резонанс, влечет усиление правового нигилизма пользователей. Законодательство отстает от внедрения технологий и развития общественных отношений онлайн. Это во многом связано с ослаблением внимания законодателя к субъектам права, недоучетом их правовых статусов при разработке нормативных положений.

По мнению автора статьи, в контексте виртуальной реальности в качестве субъектов принятия решений можно выделить игроков, персонажей, программистов и ботов. Некоторые исследователи обращают внимание на пассивность отдельных субъектов в виртуальной среде. Другие исследователи, наоборот, полагают, что в виртуальной среде отдельные сущности активнее влияют на окружающую реальность.

Созданный игроком персонаж является отчасти философским объектом и воплощением игрока в виртуальной реальности, но с юридической точки зрения он ему не принадлежит. Лицо, принимающее решения, управляя персонажем, в случае ошибочных решений может «вернуться назад» и благодаря этой возможности завершить игру, приняв таким образом цепочку оптимальных решений. В случае ошибочных решений и последующих смертей персонажа можно «воскресить». Геймер может играть несколькими персонажами, которые можно рассматривать как разные социальные роли.

Находясь в виртуальности, эмпирический субъект продолжает оставаться субъектом в реальности, но также становится персонажем в реальности виртуальной: «игрок обитает в сумеречной зоне, где он(а) является одновременно эмпирическим субъектом вне игры и в то же время принимает на себя роль внутри игры» [1, с. 76]. Субъект в виртуальной реальности решает проблемы и совершает действия. Геймплей содержит в себе и проблему, и альтернативы, и решение, и следующую проблему: «видеоигры имеют довольно жесткую структуру: 1) игрок нажимает кнопку / совершает действие; 2) нажатие кнопки / действие ведет к определенным изменениям в игровой ситуации; 3) игровая ситуация провоцирует игрока нажать новую кнопку / совершить новое действие» [2]. В виртуальном пространстве игры субъект решает проблемы и принимает решения, чтобы выиграть: «Игры основываются на целях, которые могут быть расшифрованы игроком, и препятствиях, ограничивающих возможность игрока достичь цели» [3, с. 46]

Широкое распространение технологий виртуальной и дополненной реальности оставляет за собой шлейф неразрешенных правовых вопросов в области интеллектуальной собственности. Ранее исследованию подвергались объекты интеллектуальных прав в области рассматриваемых технологий, а также правовые механизмы, обеспечивающие их охрану. Вместе с тем особое значение в анализе правовой сущности указанных категорий имеет определение правового статуса и круга субъектов, которые могут быть признаны обладателями интеллектуальных прав на технологии виртуальной и дополненной реальности и порожденные ими объекты [3, с. 43].

Традиционно в юридической науке в качестве основных субъектов интеллектуальных прав признаются автор и правообладатель. Разграничение названных субъектов обусловлено моментом возникновения прав на объект. С позиции классического понимания правовой природы субъектов интеллектуальных прав первоначальным признается автор, поскольку именно у него с момента создания объекта возникает весь присущий данному режиму спектр имущественных и неимущественных интеллектуальных прав. Выдающийся российский правовед Г. Ф. Шершеневич справедливо указывал, что «только в лице автора право является первоначальным, в лице других субъектов оно носит характер производный, стоит в зависимости от воли автора» [4, с. 112].

Система объектов интеллектуальных прав в сфере технологий виртуальной и дополненной реальности является поистине сложной. Это обусловлено неоднородным характером результатов интеллектуальной деятельности и средств индивидуализации, входящих в состав указанных технологий и порожденных ими объектов.

Однако условно эту систему можно представить в виде составных элементов: произведений, включая сложные объекты авторских прав — мультимедийные продукты; изобретений, полезных моделей и промышленных образцов; товарных знаков. Такое разнообразие объектов и, соответственно, режимов их правовой охраны делает определение круга субъектов правоотношений, возникающих в связи с их созданием и использованием, весьма затруднительным. В целях выполнения этой задачи предлагается разделить рассматриваемые объекты на простые и сложные.

Особенностью многих платформ, использующих технологии виртуальной или дополненной реальности, выступает возможность создания дополнительного контента ее пользователями. Такой контент может представлять собой одежду для персонажей игр, дополнительные объекты виртуальной среды, маски и фильтры для приложений. Еще в прошлом столетии А. П. Сергеев отмечал, что наряду с охраной программы для ЭВМ в последние годы приобрел актуальность вопрос об охране произведений, созданных при помощи ЭВМ [5]. В связи с этим возникает вопрос о том, может ли пользователь платформы считаться автором подобного рода виртуальных объектов.

В настоящее время законом не урегулирован вопрос, связанный с распределением прав автора произведения и потенциального правообладателя товарного знака, который содержит данное произведение. Возможность использования объекта авторского права в составе товарного знака является одной из проблем пересечения режимов охраны объектов интеллектуальных прав. Интересной в данном ключе представляется точка зрения С. О. Белова. По его мнению, подобный пробел должен быть восполнен путем закрепления в ГК положения о субсидиарном применении норм авторского права к правоотношениям по использованию авторского произведения в составе товарного знака. Иной позиции по отношению к проблеме придерживается А. В. Деноткина. В качестве ее решения ученый рассматривает применение конструкции лицензионного договора между лицом, намеревающимся использовать объект авторского права в качестве товарного знака, и автором данного произведения. Между тем вопрос о распределении прав между этими субъектами остается открытым и видится особенно актуальным в свете использования произведений, созданных пользователями платформ виртуальной или дополненной реальности, в составе товарного знака.

В отношении всех рассмотренных неосложненных объектов допускается режим совместного обладания. Наиболее распространенным случаем образования такого режима является возникновение отношений соавторства (за исключением товарных знаков). Однако названные отношения следует отличать от отношений, возникающих в связи с созданием сложных объектов интеллектуальных прав.

Представляется, что субъектный состав правоотношений, возникающих в связи с созданием и использованием мультимедийного продукта, должен определяться исходя из разновидности данного объекта ввиду их многообразия. Однако нельзя не отметить, что такие субъекты, как менеджер проекта или технический специалист, по характеру своего труда не создают результатов творческой деятельности, в связи с чем сложно согласиться с включением их в перечень авторов мультимедийного продукта. Выделение же наравне с продюсером иных организаторов, по нашему мнению, лишено смысла.

Заключение. Рассмотренные аспекты позволяют пролить свет на проблему определения субъектов интеллектуальных прав в области технологий виртуальной и дополненной реальности. На сегодняшний день, казалось бы, все эти вопросы решаются традиционно. Однако представленный анализ показал, что многие из них открывают широкое поле для дальнейших дискуссий и рассуждений.

На основании вышеизложенного можно сделать следующие выводы. В контексте виртуальной реальности можно выделить несколько субъектов принятия решений: геймера или игрока, персонажа или аватара, разработчика или геймификатора, а также ботов, под которыми понимаются персонажи, действующие автоматически и не связанные с игроком. Персонаж в виртуальной реальности может принимать наиболее оптимальные решения благодаря функции сохранения. Геймер, играя в игру, осуществляет решение проблем, получает новый опыт, соответственно, занимается познанием. Поэтому разработчики, на наш взгляд, могут быть рассмотрены как эмпирические субъекты, организующие процесс познания. Геймер, создавая персонаж, воплощает себя в виртуальности и вслед за этим начинает изменять сам себя в реальности, относится к себе как субъекту и как объекту одновременно. Множество эмпирических субъектов в виртуальной реальности получили наименование «виртуальная толпа». В настоящее время для исследователей представляет интерес способ их организации, который связан с определением правил коммуникации.

В законодательстве Республики Беларусь следует внести изменения в Гражданский кодекс Республики Беларусь и Закон Республики Беларусь «Об авторском праве и смежных правах», чтобы участники виртуальных игр имели конкретное правовое положение.

В законе должно быть указано, что участники виртуальных игр имеют право на свободное взаимодействие друг с другом в рамках игрового мира, но при этом несут ответственность за свои действия, которые могут нанести ущерб другим участникам или нарушить авторские права разработчиков игры.

В Закон Республики Беларусь от 17 мая 2011 г. № 262-З «Об авторском праве и смежных правах» следует дополнить п. 3 ст. 8 формулировкой следующего содержания: «участники виртуальных игр — лица, которые принимают активное участие в виртуальном игровом пространстве и взаимодействуют с другими игроками, а также с игровыми объектами и элементами», которая устанавливает, что создание и использование виртуальных персонажей и объектов внутри игр может подпадать под авторское право. Это позволит защитить интересы создателей виртуальных игр и предотвратить незаконное использование их творчества.

Не все лица, присутствующие в виртуальной среде, могут считаться ее участниками. Например, наблюдатели или зрители, которые просто наблюдают за игрой без активного участия, не могут быть считаны участниками. Также лица, которые используют виртуальные игры для незаконных или вредоносных целей, не должны быть признаны участниками и не должны пользоваться защитой закона.

При разработке законодательства следует учитывать различные мнения и интересы участников виртуальных игр. Важно найти баланс между защитой прав и интересов участников, предотвращением возможных конфликтов и споров, а также обеспечением свободы творчества и развлечения в виртуальном мире.

Таким образом, внесение изменений в Гражданский кодекс и Закон «Об авторском праве смежных правах» Республики Беларусь позволит установить четкое правовое положение участников виртуальных игр и обеспечить защиту их прав и интересов. Это способствует развитию современной культуры и развлечений, а также предотвращает возможные споры и конфликты.

Список цитируемых источников

1. *Йеспер, Ю.* Рассказывают ли игры истории? Краткая заметка об играх и нарративах / Ю. Йеспер // Логос. GAME STUDIES. — 2015. — № 1. — С. 61 — 78.
2. *Виноградов, М. В.* Субъект принятия решений в виртуальной реальности, понимаемой как коммуникативное пространство / М. В. Виноградов // ЭТАЛОН. Законодательство Республики Беларусь / Нац. центр правовой информ. Респ. Беларусь. — Минск, 2023.
3. *Славин, О. А.* Обзор технологий виртуальной и дополненной реальности / О. А. Славин, Е. С. Гринь // Труды Института системного анализа Российской академии наук. — 2019. — № 6. — С. 42 — 54.
4. *Шершеневич, Г. Ф.* Избранное. Т. 3, включая авторское право на литературные произведения / вступ. слово, сост.: П. В. Крашенинников. — М.: Статут, 2017. — 558 с.
5. *Каткова, М. М.* Виртуальная собственность в компьютерных играх: проблемы регулирования в российском законодательстве / М. М. Каткова // ЭТАЛОН. Законодательство Республики Беларусь / Нац. центр правовой информ. Респ. Беларусь. — Минск, 2023.

УДК 340

А. С. Кимачук

*Государственное учреждение образования «Средняя школа № 1 г. Барановичи им. С. И. Грицевца»,
Барановичи, Республика Беларусь*

*Научный руководитель
О. И. Скок*

НЕКОТОРЫЕ АСПЕКТЫ УЧАСТИЯ ПРОКУРОРА В ЗАЩИТЕ ПРАВ НЕСОВЕРШЕННОЛЕТНИХ

Введение. В настоящее время общеизвестным является положение о том, что дети — основная ценность и залог нормального развития любого общества. Однако в силу возраста в виду недостатка жизненного опыта и знаний, и как следствие невозможности в полной мере защищать свои права и законные интересы, дети находятся под особой защитой государства. В цивилизованном правовом государстве проблемы заботы о детях рассматриваются и решаются государством и обществом на различных уровнях: законодательном, программном, управленческом, исполнительском и просветительском, которые предлагают определенные конкретные правовые механизмы [1].

Основная часть. Законодательство Республики Беларусь ориентировано на защиту прав несовершеннолетних. Конституция Республики Беларусь, устанавливает, что человек, его права, свободы и гарантии их реализации являются высшей ценностью и целью общества и государства (ч.1 ст.2.) и деятельность органов прокуратуры по защите прав человека и гражданина, соответственно и несовершеннолетних, в свою очередь напрямую обеспечивает соблюдение указанной конституционной гарантии. В тоже время ч.1 ст.4 Закона о прокуратуре Республики Беларусь определяет, что задачами прокуратуры являются обеспечение верховенства права, законности и правопорядка, защита прав и законных интересов граждан и организаций, а также общественных и государственных интересов.

Деятельность прокурора по защите прав и законных интересов несовершеннолетних урегулирована достаточно широким перечнем нормативных правовых актов и осуществляется по всем направлениям прокурорской деятельности. К ним относятся: надзор за исполнением законодательства, порядок исполнения законов при осуществлении оперативно-розыскной деятельности, за исполнением закона в ходе досудебного производства, при производстве предварительного следствия и дознания, соответствием закону судебных постановлений, а также за соблюдением законодательства при их исполнении; соблюдением законодательства при исполнении наказания и иных мер уголовной ответственности, а также мер принудительного характера. Таким образом, прокуратура охватывает все сферы жизнедеятельности, где затрагивается исполнение прав несовершеннолетних.