

С.А. Горшкова

**ПРОБЛЕМА РЕГУЛИРОВАНИЯ ПРАВООТНОШЕНИЙ В СФЕРЕ ВИРТУАЛЬНЫХ ОБЪЕКТОВ  
В СРАВНЕНИИ С ОПЫТОМ ЗАРУБЕЖНЫХ СТРАН**

*Интеллектуальная собственность (IP) относится к творениям разума, таким как изобретения, литературные и художественные произведения и так далее, используемые в коммерческой деятельности. Видеоигры быстро становятся одним из самых популярных средств массовой информации. В скором будущем рынок видеоигр существенно вырастет в разы, так как подобные игры уже были затронуты в качестве образовательных процессов. При этом, правовая база для защиты видеоигр становится все больше и больше. В этой статье рассматривается ряд аспектов права интеллектуальной собственности, защита прав в цифровых видеоиграх и примеры защиты интеллектуальных прав в области виртуальных объектов на примере опыта зарубежных стран. Помимо этого, было проведено сравнение законодательства Российской Федерации и зарубежных стран, на примере которых видны различия и пробелы в законодательстве нашей страны.*

В настоящий момент, информационные технологии широко развиваются и становятся все более популярными, в том числе популярность приобретают и компьютерные игры, такие как PUBG Mobile, CSGO и SIMS. В сети Интернет буквально на каждом шагу можно встретить рекламу данных игр, но регулирование этой сферы интеллектуального права оставляет желать лучшего, ведь нарушить права в виртуальном мире достаточно просто. По мере того, как виртуальная реальность становится все более распространенной, в области права интеллектуальной собственности начинают возникать новые проблемы.

Виртуальная реальность – это искусственная виртуальная среда, созданная с помощью программного обеспечения. Именно такое определение дают Джованни Казуччи и Серена Спадавеккья в своей статье [1].

Казалось бы, виртуальная реальность – это еще одна новая технология, требующая разработки новых технических решений, а не новые правовые подходы к его регулированию, но есть ряд причин, по которым это не так. Следует подчеркнуть, что с каждым годом такие технологии становятся все более реалистичными. 3D пространство в специальных шлемах виртуальной реальности становится лучше спроектированы и более четко очерчены, в то время как костюмы обратной связи становятся более изысканными, так как имитируют прикосновения к телу. 4 D Большой реализм может сделать виртуальную реальность более привлекательной для широкой аудитории буквально в любой отрасли. Самые последние разработки технологий могут даже имитировать реалистичный половой акт, с имитацией физического контакта для пользователей, находящихся в разных частях мира.

Особенность виртуальных объектов, о которой также следует помнить, - это низкая безопасность гаджетов виртуальной реальности и программное обеспечение в контексте их кибер-уязвимости. Согласно исследованиям некоторых ученых, большинство популярных гаджетов имеют низкий или средний уровень защиты от кибер-угроз, чего явно недостаточно для защиты человеческого мозга и психики против «взлома», который может нанести непоправимый ущерб не только репутации человека, но и его жизни в целом (разрушить круг друзей, самооценку человека и т.д.).

Эксперты по безопасности без труда взломали популярное приложение, предназначенное для деловых и личных встреч в виртуальной реальности, где они могли добавлять себя в любую комнату (даже частную), виртуального пространства и отправлять им вредоносные приложения среди прочего [2].

Таким образом, виртуальная реальность – это эффективный способ проецирования воздействия на человеческое сознание и подсознание, которое может стать доступным для хакеров, кибер-сил иностранных правительств, а также производителей программного и аппаратного обеспечения.

Виртуальные объекты, по своей природе, являются копией реальных предметов или совершенно новым предметом. Такая реальность помещает пользователей в среду, имитирующую внешний вид, звук и ощущения реального мира [3]. Просто надев специальное оборудование виртуальной реальности, например, очки, пользователь может погрузиться в созданный компьютером трехмерный мир. Такие предметы виртуальных миров могут существовать только в формате этих самых виртуальных миров, в частности, в формате многопользовательских онлайн-игр. Закрепления в законодательстве конкретного термина «виртуальный объект» нет, но существует закон N 149-ФЗ «Об информации, информационных технологиях и о защите информации», в котором говорится о регулировании отношений в сфере информационных технологий. Например, игроки могут купить за указанную сумму денег определенный донат, который впоследствии реально будет применить в игре для удовлетворения потребностей игрока. Так как вся игровая платформа создана с использованием творческого подхода, то и все объекты, находящиеся на ней, являются итогом творческой деятельности человека: все-таки все объекты в виртуальном мире были изначально нарисованы рукой человека.

Исследователь, К.Е. Коган считает, что максимально приближенным к практике является подход, по которому виртуальные объекты приравниваются к уже нормативно закреплённым объектам, например, базам данных или программному обеспечению для ЭВМ, т.е. правовой режим их устанавливается методом аналогии права [4].

Если же возникают споры касательно вопроса о посягательствах на нематериальное благо, то можно использовать статьи 1251 Гражданского кодекса Российской Федерации («защита личных неимущественных прав»), в которой говорится о возможности восстановления положения, путем признания права, в случае нарушения личных неимущественных прав, где также предусмотрена защита чести, достоинства и деловой репутации автора произведения виртуальной реальности [5].

Можно использовать еще и статью 1252 («защита исключительных прав»), которая подробно рассказывает о пути предъявления иска, о порядке обеспечения этого самого иска и о конкретных случаях возможного нарушения интеллектуального права [6].

Если идет разбирательство касательно изображения граждан, то данное дело будет переквалифицировано по части уже авторских прав.

Лишь некоторая часть игр позволяет игрокам свободно покупать, обменивать и продавать виртуальную собственность, но остальная часть – такого не предусматривает, то есть игроки не получают никаких юридических прав собственности на виртуальную собственность в обмен на свои деньги. Согласно Гражданскому кодексу, а именно – статье 128 (объекты гражданских прав), объектами гражданских прав могут быть имущественные права (включая, цифровые права). Данная статья дает закрытый перечень объектов, проведя анализ, мы можем сделать вывод о причастности виртуальных объектов к данной статье, выраженных в термине «цифровые права».

Статья 1225 («охраняемые результаты интеллектуальной деятельности и средства индивидуализации») Гражданского кодекса, говорит об имеющихся неимущественных и интеллектуальных правах пользователей онлайн платформ, которые могут существовать и применяться в отношении охраняемых результатов интеллектуальной деятельности, а также средств индивидуализации.

Применение положений об играх и пари — это один из главных подходов к решению судебных дел по вопросам виртуальных объектов в отечественной судебной практике. В соответствии с пунктом 1 статьи 1062 ГК РФ требования граждан и юридических лиц, связанные с организацией игр и пари или с участием в них, не подлежат судебной защите, за исключением требований лиц, принявших участие в играх или пари под влиянием обмана, насилия, угрозы или злонамеренного соглашения их представителя с организатором игр или пари, а также требований, указанных в пункте 5 статьи 1063 настоящего Кодекса.

Однако, термин, который может быть применен к объектам виртуальной реальности, - компьютерной информации регулируется соответствующими нормативными и правовыми актами. В соответствии с содержанием статьи 272 УК РФ, под «компьютерной информацией» следует понимать данные, которые представлены в виде электронных сигналов, вне зависимости от средств и способов хранения, поиска и передачи.

Не стало исключением и право: в Европейских странах уже давно идет внедрение компьютерных технологий в профессию юрист – замена бумажных документов электронными версиями (вместо листов А4 становится актуальным использование планшетов). Если говорить о внедрении искусственного интеллекта с виртуальной реальностью в право, то вот яркий пример: Эстония на основе искусственного интеллекта планирует создать «судью-робота», который занимался бы рассмотрением мелких споров. К тому же, известный футуролог Раймонд Курцвейл прогнозирует, что уже к 2029 году уровень развития искусственного интеллекта будет примерно равен человеческому, что позволит составить еще более точную картинку виртуальных объектов, возможно, даже создать «скелет» человека в виртуальной реальности, который мог бы спокойно мыслить или проявлять иные признаки, присущие человеку.

Интересен опыт европейских стран. Сроки наказания в Великобритании за информационные преступления вполне сопоставимы с санкциями гл. 28 УК РФ, то есть лишение свободы сроком до 5 лет. В 2006 г. в Великобритании был принят The Police and Justice Act, в котором увеличивается максимальный срок тюремного заключения за правонарушения, связанные с несанкционированными действиями, умышленно или по неосторожности препятствующими нормальной работе компьютера. Максимальное наказание по данной статье - до 10 лет тюремного заключения.

«Права на виртуальные предметы часто изложены в расширенных условиях лицензии для конечных пользователей, которые некоторые игроки не обязательно будут читать заранее», - сказал представитель TIGA в своем заявлении [7]. Под конечным пользователем в сети обычно понимают лицо, которое в конечном итоге использует продукт или намерено его использовать. При этом важно заметить, разработчики скорее всего не захотят рисковать, удаляя виртуальную собственность игроков.

Безусловно, достаточно часто возникают споры по данному вопросу. Так, например, по поводу программного обеспечения Take-Two Interactive подали иск в суд касательно добросовестного использования татуировок баскетболистов из команды NBA 2K. Данное разбирательство закончилось тем, что использование татуировок компанией Take-Two является минимальной частью видеоигры, это было разрешено, и это представляет собой добросовестное использование. И скорее всего, таких споров станет еще больше, если

законодательство будет стоять на месте. Как говорил Джейкобс Фонд – «я думаю, что в течение следующего десятилетия мы увидим экспоненциальный рост торговли виртуальными товарами» [8].

Благодаря виртуальной реальности пользователи погружаются почти в реалистичный опыт, аналогичный реальному, пропадает некое ощущение того, где границы реальности и виртуальных объектов. Поскольку виртуальная реальность продолжает развиваться, следует не только с осторожностью использовать интеллектуальную собственность, принадлежащую другим, но и знать свои права и обязанности как обладателя интеллектуальным объектом. И поскольку цифровое пространство является самой инновационной и стремительно развивающейся средой, то безопасность пользователей, свобода выражения, защита авторских и интеллектуальных прав, требует активного, на данный момент, законодательного регулирования.

Быстрое формирование технологий никак не могло не сказаться на образовательной среде. Также несмотря на это технологические процессы виртуальной реальности уже не считаются чем-то новым и инновационным, в сфере воспитания их начали использовать сравнительно не так давно. Они позволяют создать среду, которая воспринимается человеком через органы ощущения. Фактически, такие технологии позволяют смоделировать комфортные условия для получения новых знаний, а особенно – для обучения детей, подростков и молодежи. За обучающегося никто не размышляет, он сам переосмысливает всю воспринимаемую информацию. Самым ярким примером можно считать издательство Tokyo Shoseki и их серию учебников английского языка, и мобильное приложение, которое поддерживает дополненную реальность на смартфоне [9]. Компания предлагает по-новому взглянуть на привычный мир обучения и не списывать со счетов старые книжки, объединив привычные вещи и современные технологии. Основная суть данных учебников: если непонятна информация, можно навести смартфон и получить пояснение (чтобы услышать диалог), а для более комфортного и продуктивного изучения есть возможность поговорить с вымышленным персонажами в виртуальной реальности. Однако и в данной сфере законодательство не развито. Глядя на данный пример, можно сделать вывод, что имеются все предпосылки для признания виртуальных объектов самостоятельными объектами гражданских прав. Целесообразно обратиться к теоретическим характеристикам объектов гражданского оборота. С.С. Алексеев давал следующую дефиницию объекта прав: «Предметы материального и духовного мира, т.е., иными словами, разнообразные материальные и нематериальные блага, способные удовлетворять потребности субъектов» [10]. Кроме того, допустимо говорить о потенциальной возможности юридической привязки, выражающейся в возможности закрепления виртуальных объектов за субъектами гражданского права [11].

В заключение следует сказать, что:

- виртуальные объекты – не только уже обыденное развлечение, но и новая ступень в образовании;
- для полной защищенности объектов виртуальных пространств, необходимо проделать огромный пласт работы, так как законодательство применяется лишь на примерном основании;
- индустрия виртуальных объектов растет не только на территории России, но и на территории зарубежных государств, соответственно, можно просто брать практику зарубежных стран, так как концепции похожи и споры, соответственно, тоже;
- в то же время нельзя не учитывать одной существенной детали: виртуальное пространство игнорирует территориальные границы государств, что, в свою очередь, ставит вопросы определения юрисдикции при возникновении споров и применимого права.

## Список источников

1. Italy: Virtual Reality And Trademark/Patent Law [Электронный ресурс]. – URL: <https://www.mondaq.com/italy/trademark/853204/virtual-reality-and-trademark-patent-law#footnote1>. (дата обращения: 04.05.2021).
2. Hacking Virtual Reality – Researchers Exploit Popular Bigscreen VR App. <https://thehackernews.com/2019/02/bigscreen-vr-hacking.html>.
3. Марк Лемли и Юджин Волох, Закон, виртуальная реальность и дополненная реальность. (Апрель 2018 г.).
4. Коган, К. Е. К вопросу о правовом режиме виртуальных объектов права интеллектуальной собственности // Актуальные проблемы частноправового регулирования: Материалы международной VI научной конференции молодых учёных (г. Самара, 28–29 апреля 2006 г.) — Самара: «Универс-групп», 2006. с. 307–309.
5. П.3 ст.1251 Гражданского кодекса Российской Федерации (часть четвертая) от 18.12.2006 N 230-ФЗ (ред. от 30.04.2021).
6. Статья 1252 "Гражданский кодекс Российской Федерации (часть четвертая)" от 18.12.2006 N 230-ФЗ (ред. от 30.04.2021) ГК РФ.
7. Virtual goldmine: In-game goods fuel debate over digital ownership [Электронный ресурс]. – URL: <https://www.reuters.com/article/us-global-videogames-property-analysis-t-idUSKBN1Y0032> (дата обращения: 05.05.2021).
8. AR教育：立体化的书本教学 业务咨询 // URL: <https://www.sightp.com>.
9. Алексеев С.С. Общая теория права: в 2 т. М.: Юрид. лит., 1982. Т. 2. С. 155-156.
10. Алексеев С.С. Общая теория права: учебник в 2 т. Т. 2 / М.: Юрид. лит., 1982. 354 с.

Министерство образования Республики Беларусь  
Учреждение образования  
«Полоцкий государственный университет»

Региональный учебно-научно-практический Юридический центр

**ПРАВОВАЯ ЗАЩИТА  
ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ СОБСТВЕННОСТИ:  
ПРОБЛЕМЫ ТЕОРИИ И ПРАКТИКИ**

Электронный сборник материалов  
международной научно-практической конференции  
(Новополоцк, 28 мая 2021 г.)

*Текстовое электронное издание*

Новополоцк  
ПГУ  
2021

УДК 347.77/.88(082)  
ББК 67.404я43

Рекомендован к изданию советом юридического факультета  
Полоцкого государственного университета  
(выписка из протокола № 8 от 27.10.2021 г.)

Редакционная коллегия:

В. А. БОГОНЕНКО, кандидат юридических наук, доцент (отв. редактор);  
Н. А. БЕСЕЦКАЯ, кандидат юридических наук, доцент;  
В. П. ШАРИКОВА, кандидат юридических наук, доцент

Рецензенты:

В. Н. ГОДУНОВ, доктор юридических наук, профессор, заслуженный работник образования Республики Беларусь, директор учреждения образования «Институт переподготовки и повышения квалификации судей, работников прокуратуры, судов и учреждений юстиции Белорусского государственного университета»;  
А. Ю. КОРОЧКИН, кандидат юридических наук, доцент, Председатель Международного арбитражного (третейского) суда «Палата арбитров при Союзе юристов»

**Правовая защита интеллектуальной собственности: проблемы теории и практики** [Электронный ресурс] : электрон. сб. материалов междунар. науч.-практ. конф., Новополоцк, 28 мая 2021 г. / Полоц. гос. ун-т, Регион. учеб.-науч.-практ. юрид. центр ; редкол.: В. А. Богоненко (отв. ред.) [и др.]. – Новополоцк : Полоц. гос. ун-т, 2021. – 1 электрон. опт. диск (CD-R). ISBN 978-985-531-781-5.

Представлены материалы отечественных и зарубежных ученых, специалистов, в которых рассматриваются вопросы использования объектов интеллектуальной собственности и их правовой охраны, в том числе способы защиты исключительных прав, а также проблемы применения законодательства об интеллектуальной собственности.

Конференция проведена в формате баркемпа. Баркемп – это инновационная неформальная образовательная конференция, открытая для всех, проходящая в формате докладов, лекций, тренингов, презентаций, обсуждений, мастер-классов, питчей и деловых игр.

Издание может быть использовано в научной, учебной, практической деятельности и рекомендуется всем, кто интересуется правовыми вопросами интеллектуальной собственности.

211440, ул. Блохина, 29, г. Новополоцк,  
Тел. 8 (0214) 59-04-08, e-mail: v.bogonenko@psu.by

**№ госрегистрации 3101918415**

**ISBN 978-985-531-781-5**

© Полоцкий государственный университет, 2021

Для создания текстового электронного издания «Правовая защита интеллектуальной собственности: проблемы теории и практики» использованы текстовый процессор Microsoft Word и программа Adobe Acrobat XI Pro для создания и просмотра электронных публикаций в формате PDF.

Текст воспроизводится по: **Правовая защита интеллектуальной собственности: проблемы теории и практики** : сб. материалов междунар. науч.-практ. конф., Новополоцк, 28 мая 2021 г. / Полоц. гос. ун-т, Регион. учеб.-науч.-практ. юрид. центр ; редкол.: В. А. Богоненко (отв. ред.) [и др.]. – Новополоцк : Полоц. гос. ун-т, 2021. – 212 с. ISBN 978-985-531-780-8.

**ПРАВОВАЯ ЗАЩИТА  
ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ СОБСТВЕННОСТИ:  
ПРОБЛЕМЫ ТЕОРИИ И ПРАКТИКИ**

Электронный сборник материалов  
международной научно-практической конференции  
(Новополоцк, 28 мая 2021 г.)

Технический редактор *А. А. Прадидова*.  
Компьютерная верстка *А. А. Прадидовой*.  
Компьютерный дизайн обложки *М. С. Мухоморовой*.

---

Подписано к использованию 18.11.2021.  
Объем издания: 2,07 Мб. Тираж 3 диска. Заказ 756.

---

Издатель и полиграфическое исполнение:  
учреждение образования «Полоцкий государственный университет».

Свидетельство о государственной регистрации  
издателя, изготовителя, распространителя печатных изданий  
№ 1/305 от 22.04.2014.

ЛП № 02330/278 от 08.05.2014.

211440, ул. Блохина, 29,  
г. Новополоцк,  
Тел. 8 (0214) 59-95-41, 59-95-44  
<http://www.psu.by>