

УДК 342.9

**ПРАВОВОЕ РЕГУЛИРОВАНИЕ ВИРТУАЛЬНОЙ И ДОПОЛНЕННОЙ РЕАЛЬНОСТИ  
В РЕСПУБЛИКЕ БЕЛАРУСЬ**

**Д. С. БУДНЯК**  
(Представлено: К. Д. САВИЦКАЯ)

*Статья рассматривает необходимость правового регулирования виртуальной (VR) и дополненной реальности (AR) в Республике Беларусь. В данной статье определены основы правового регулирования VR и AR реальности в Республике Беларусь.*

Виртуальная (VR) и дополненная реальность (AR) представляют собой инновационные технологии, которые значительно расширяют границы традиционного восприятия информации и взаимодействия с окружающим миром. VR реальность создаёт полностью искусственные миры, в то время как AR реальность накладывает цифровые элементы на реальные объекты [6]. Появление VR и AR технологий требует разработки соответствующих правовых норм. Необходимо урегулировать вопросы, связанные с защитой интеллектуальной собственности, конфиденциальностью данных, ответственностью за содержание контента и другими аспектами.

Исследователь К.Е. Коган предлагает использовать метод аналогии права для регулирования виртуальных объектов. Он считает, что их следует приравнивать к уже существующим правовым объектам, таким как базы данных или программное обеспечение. В случае нарушения нематериальных благ, связанных с виртуальными объектами, можно применить статью 1115 Гражданского кодекса Республики Беларусь, которая предусматривает защиту личных неимущественных прав, включая защиту чести, достоинства и деловой репутации автора произведения виртуальной реальности. Так, правила данной статьи будут распространяться на защиту прав в сфере VR и AR реальности.

По нашему мнению, в данном случае можно использовать статью 989, которая описывает способы защиты исключительных прав, включая предъявление иска и обеспечение его исполнения в случае нарушения интеллектуальных прав. В случае споров, связанных с использованием изображений граждан в виртуальном мире, дело будет рассматриваться с точки зрения защит прав автора.

К.Е. Коган предлагает использовать существующие правовые нормы для регулирования отношений в виртуальном мире, что является практичным подходом в отсутствие специальных законов о виртуальных объектах. Таким образом считаем подход К.Е. Когана обоснованным.

В настоящее время во всём мире происходит процесс глобализации и цифровизации. Цифровизация представляет собой процесс перехода от использования аналоговых технологий к цифровым [7]. В Республике Беларусь процесс глобализации и цифровизации также имеет большое значение. Страна активно развивает информационные технологии и внедряет их во все сферы жизни. Цифровизация общественных отношений последовательно формирует новую социальную, экономическую, политическую и правовую реальность, обуславливает обновление и трансформацию права. Следует отметить, что согласно гл. 7 Программы социально-экономического развития Республики Беларусь на 2021 – 2025 годы государством взят курс на внедрение информационно-коммуникационных и передовых производственных технологий во все сферы жизнедеятельности, а цифровая трансформация экономики предполагает организацию цифровой информационной среды путем формирования нормативной правовой базы и внедрения действенных инструментов управления процессами цифровизации экономики [1].

Республика Беларусь активно работает над обновлением своего законодательства в соответствии с требованиями цифровой эпохи, чтобы защитить права и интересы граждан, а также стимулировать развитие цифровой экономики. Так, в Концепции национальной безопасности Республики Беларусь, утвержденной решением Всебелорусского народного собрания от 25 апреля 2024 г. № 5, развитие информационных систем и цифровых технологий в различных сферах жизнедеятельности общества и государства определено одним из основных национальных интересов [2].

Указом Президента Беларуси от 29 ноября 2023 г. № 381 «О цифровом развитии» установлены основные направления цифрового развития в Республике Беларусь до 2030 года. В данном Указе говорится, что основными направлениями цифрового развития в Республике Беларусь до 2030 года являются внедрение информационных и других передовых технологий, включая создание и использование государственных цифровых платформ, масштабирование результатов пилотных проектов в сферах промышленности, сельского хозяйства, образования, здравоохранения, транспорта и связи, строительства, торговли, государственной статистики, экологии, жилищно-коммунального хозяйства, государственного управления, а также в социально-трудовой сфере [3]. Исходя из этого, мы можем создавать и использовать государственные цифровые платформы для развития VR и AR реальности. Например, создание специализированных платформ

для обучения, медицины, туризма и других отраслей, где использование VR и AR реальности может быть эффективным. Также мы можем применять VR и AR реальность в государственном управлении и социально-трудовой сфере. Например, использование виртуальных конференций для органов власти, разработка виртуальных сред для обучения и адаптации персонала, создание виртуальных площадок для обмена опытом и знаниями [8].

Совет Министров постановлением от 2 февраля 2021 г. № 66 утвердил Государственную программу «Цифровое развитие Беларуси» на 2021–2025 годы. Данный нормативный правовой акт, также будет являться правовой базой для регулирования использования VR и AR реальности в Республике Беларусь. А также концепция правовой политики Республики Беларусь, утвержденная Указом Главы государства 28 июня 2023 г. № 196, в которой определены некоторые направления правового обеспечения цифрового развития.

Происходит постепенное внедрение информационных технологий в социально-культурную сферу. Согласно абз.9 гл.7 Постановления Совета Министров Республики Беларусь от 29 января 2021 г. № 54 «О Государственной программе «Физическая культура и спорт» на 2021–2025 годы» в целях развития системы подготовки спортивного резерва необходимо совершенствование практики внедрения в систему подготовки спортивного резерва результатов научных исследований в области спорта высших достижений. Так, данный нормативный правовой акт будет правовой основой для реализации внедрения VR и AR реальности в физическую культуру и спорт в нашей стране [4].

На данный момент в Республике Беларусь отсутствует единый законодательный акт, специально регулирующий вопросы, связанные с VR и AR реальностью. Тем не менее, ряд общих норм и принципов, регулирующих информационные технологии, авторское право и защиту персональных данных, может быть применён к VR и AR.

Объекты VR и AR реальности могут охватываться законами об авторском праве и смежных правах. Важно рассмотреть, как будет защищаться права интеллектуальной собственности на созданные VR и AR объекты. Согласно Закону Республики Беларусь «Об авторском праве и смежных правах», авторы имеют право на защиту своих произведений. Объекты VR и AR реальности, такие как виртуальные миры, цифровые объекты, аватары и программное обеспечение, могут подпадать под действие Закона «Об авторском праве и смежных правах».

Закон Республики Беларусь «Об авторском праве и смежных правах» предоставляет авторам право на защиту своих произведений. Это означает, что авторы виртуальных технологий, цифровых объектов и других элементов VR реальности могут заявлять свои права на исключительное использование этих произведений.

Однако возникает ряд вопросов относительно применения законодательства об авторском праве к объектам виртуальной реальности:

- Определение объекта авторского права. Необходимо четко определить, какие элементы виртуальной реальности можно считать произведениями авторского права. Например, можно ли рассматривать виртуальный мир как единое произведение или каждый его элемент (ландшафт, объекты, персонажи) является отдельным произведением?

- Авторские права на виртуальный мир. Кому принадлежат авторские права на виртуальный мир, если его создали несколько разработчиков или если использовался «открытый код»?

- Защита от копирования. Как можно защитить виртуальные миры и объекты от незаконного копирования и распространения?

- Право на использование. Какие права имеет автор на использование своего виртуального мира или объекта в коммерческих целях или для некоммерческого распространения?

Эти вопросы требуют внимательного изучения и разработки специальных правовых норм для регулирования отношений, связанных с интеллектуальной собственностью в VR реальности. Важно учитывать динамичное развитие VR и AR и создавать гибкие правовые механизмы, которые смогут адаптироваться к изменениям в этой сфере.

С развитием технологий, использующих сенсоры и сбор данных, возникает множество вопросов, касающихся конфиденциальности и защиты персональных данных. В Республике Беларусь действует Закон «О защите персональных данных», который устанавливает правила обработки личной информации. VR и AR реальность требуют особого внимания к вопросам согласия пользователя и анонимизации данных. VR и AR требуют особого внимания к вопросам согласия пользователя и анонимизации данных, так как они могут собирать о пользователях более чувствительную информацию, чем традиционные мобильные приложения.

Устройства VR и AR реальности способны собирать биометрические данные пользователей, отслеживая движения головы, рук и тела. Кроме того, такие устройства могут определять геолокацию пользователей. AR-приложения используют геолокацию для наложения виртуальных объектов на реальный мир. VR и AR-устройства могут собирать данные о том, как пользователь взаимодействует с виртуальным миром, например, какие действия он выполняет, как он держит контроллер и т.д.

Необходимо получить ясное и недвусмысленное согласие пользователя на сбор и обработку его персональных данных. Важно анонимизировать данные так, чтобы не было возможно идентифицировать конкретного пользователя. Также необходимо обеспечить безопасность хранения и передачи персональных данных. Пользователь должен быть информирован о том, какие данные собираются, как они используются и как он может управлять своей конфиденциальностью.

С расширением применения VR и AR в сфере коммерции возникают вопросы, касающиеся рекламы и защиты прав потребителей. Законодательство Республики Беларусь о рекламе и защите прав потребителей должно адаптироваться к новым формам взаимодействия с клиентами в виртуальных пространствах. Здесь важно обеспечить, чтобы реклама в VR и AR не вводила в заблуждение потребителей и соблюдала принципы честной конкуренции.

Необходимо установить четкие критерии и стандарты для рекламного контента в VR и AR, чтобы предотвратить внедрение обманчивых элементов, которые могут манипулировать восприятием потребителей. Например, необходимо регламентировать использование более реалистичных технологий визуализации, которые могут создать ложное представление о продукте. Также законодательство должно предусматривать обязательные элементы уведомления потребителей о том, что они взаимодействуют с рекламным контентом. Это может включать метки, которые четко обозначают рекламные материалы, чтобы пользователи могли отличать их от обычного контента.

Правовые аспекты VR и AR реальности также включают этические и социальные проблемы. Участие в виртуальных мирах может вызывать вопросы о воздействии на психическое здоровье, поведение и социальные нормы. Необходима разработка рекомендаций по этичному использованию VR и AR, как для разработчиков, так и для пользователей.

Это может включать в себя влияние на восприятие реальности, формирование зависимостей и изменение эмоционального состояния пользователей. Например, долгосрочное использование VR может привести к дезориентации и нарушению социальных навыков. Рекомендации могут включать регулярные перерывы для пользователей и необходимость ограничивать время, проведенное в виртуальном пространстве. Также виртуальные миры могут изменять способы общения и взаимодействия людей. Пользователи могут чувствовать себя более свободно, однако это также может приводить к агрессивному поведению или кибербуллингу. Разработчики должны создать механизмы для предотвращения токсичного поведения и обеспечить положительное социальное взаимодействие, например, встроенные инструменты модерации и поддержку пользователям.

Контент в VR и AR может оказывать сильное эмоциональное воздействие. Разработчикам следует учитывать этические аспекты при создании контента, например, избегать пропаганды насилия, дискриминации или других форм ненависти. Создание четких стандартов контента с этическими нормами может помочь в этом.

С учетом динамичного развития технологий, важно определить направления для дальнейшего развития правового регулирования в области виртуальной и дополненной реальности. Возможно, потребуется создание специализированных нормативных актов, а также совершенствование существующего законодательства с учетом международного опыта.

Таким образом, Республика Беларусь стремится к активному внедрению и развитию VR и AR реальности в различные сферы жизни, включая образование, культуру, бизнес и другие. Для этого необходимо совершенствовать законодательные акты, чтобы обеспечить защиту интересов граждан и обеспечить безопасность использования этих технологий. Кроме того, важно развивать механизмы контроля и регулирования в области VR и AR реальности для эффективного управления этими технологиями в стране. В целом, правовое регулирование использования VR и AR реальности в Республике Беларусь направлено на обеспечение законности, обеспечение безопасного и эффективного использования технологий, защиту интересов пользователей и общества в целом.

#### ЛИТЕРАТУРА

1. Об утверждении Программы социально-экономического развития Республики Беларусь на 2021 – 2025 годы : Указ Президента Респ. Беларусь, 29 июля 2021 г., № 292 // ЭТАЛОН: информ.-поисковая система (дата доступа: 17.04.2024).
2. Развитие цифрового права в Беларуси обсудили на заседании Совета по вопросам правовой и судебной деятельности при Президенте. URL: <https://pravo.by/novosti/novosti-pravo-by/2024/maj/77696/> – Национальный правовой Интернет-портал Республики Беларусь (дата доступа: 18.04.2024).
3. О цифровом развитии : Указ Президента Республики Беларусь от 29 ноября 2023 г. № 381 // ЭТАЛОН: информ.-поисковая система (дата доступа: 18.04.2024).
4. О Государственной программе «Физическая культура и спорт» на 2021–2025 годы : Постановления Совета Министров Республики Беларусь от 29 января 2021 г. № 54 // ЭТАЛОН: информ.-поисковая система (дата доступа: 18.04.2024).

5. Осипов, М. П. Системы виртуальной реальности. Учебно-методическое пособие / М. П. Осипов – Нижний Новгород: Нижегородский госуниверситет, 2012. – 48 с.
6. Иванова, А.В. Технологии виртуальной и дополненной реальности: возможности и препятствия применения. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/tehnologii-virtualnoy-i-dopolnennoy-realnosti-vozmozhnosti-i-prepyatstviya-primeneniya/viewer> (дата доступа: 24.04.2024).
7. Базаров А.А., Сурков А.Н. Предпринимательство и цифровизация: понимание различий понятий «виртуальный», «цифровой», «информационный» как основа развития предпринимательских отношений // Сборник Всероссийской научной конференции студентов, магистрантов и аспирантов. Концепция развития частного права: стратегия будущего. 2020. С. 297–302.
8. Башина О.Э., Уринцов А.И., Павлековская И.В. Моделирование процессов коммуникаций сотрудников в управлении неформализованными знаниями субъекта экономики // Статистика и экономика. 2014. № 2. С. 187–202.
9. О защите персональных данных : Закон Респ. Беларусь : 7 мая 2021 г. № 99-3: принят Палатой представителей 2 апреля 2021 г.: одобр. Советом Респ. 21 апреля 2021 г. // ЭТАЛОН: информ.-поисковая система (дата доступа: 20.04.2024).
10. Об авторском праве и смежных правах : Закон Респ. Беларусь : 17 мая 2011 г. № 262-3: принят Палатой представителей 27 апреля 2011 г.: одобр. Советом Респ. 28 апреля 2011 г. // ЭТАЛОН: информ.-поисковая система (дата доступа: 21.04.2024).