УДК 34.096

ПЕРСПЕКТИВЫ РАЗВИТИЯ ПРАВОВОГО РЕГУЛИРОВАНИЯ ТЕХНОЛОГИЙ ВИРТУАЛЬНОЙ, ДОПОЛНЕННОЙ РЕАЛЬНОСТИ И ВИРТУАЛЬНЫХ ОБРАЗОВ В РЕСПУБЛИКЕ БЕЛАРУСЬ В УСЛОВИЯХ ЦИФРОВИЗАЦИИ

Д. С. БУДНЯК
(Представлено: К. Д. Савицкая)

В статье рассматриваются перспективные направления совершенствования правового регулирования VR/AR-технологий и виртуальных образов в Беларуси. Автор проанализировал национальное законодательство и зарубежный опыт, обосновал необходимость принятия специального закона, а также предложил меры по регулированию ИИ-авторства, дипфейков и защиты персональных данных.

Проблемы правового регулирования виртуальной, дополненной реальности (далее – VR/AR) и виртуальных образах требуют неотложного и комплексного решения. В условиях стремительной цифровизации всех сфер общественной жизни, а также в преддверии активного развития метавселенных, а именно перспективных цифровых пространств, синтезирующих элементы виртуальной, дополненной и физической реальности, промедление с разработкой адекватной правовой базы грозит превратить Республику Беларусь в юрисдикцию с правовым вакуумом, непривлекательную для технологических инноваций и опасную для прав граждан. В настоящем главе предлагаются перспективные направления совершенствования правового регулирования, основанные на анализе зарубежного опыта, доктринальных разработках и учёте национальных интересов.

1. Разработка и принятие специального законодательства о VR/AR и виртуальных образах

Наиболее перспективным представляется путь создания специализированного нормативного правового акта, который бы комплексно и системно урегулировал отношения в сфере VR/AR-технологий и виртуальных образов. В зависимости от выбранной законодательной техники возможны два основных варианта. Первый вариант: принятие отдельного Закона Республики Беларусь «О виртуальной и дополненной реальности». Такой закон должен содержать:

– легальные определения базовых понятий: «виртуальная реальность», «дополненная реальность», «смешанная реальность», «метавселенная», «виртуальный образ», «цифровой аватар», «цифровой двойник», «дипфейк»;

– правовой режим виртуальных объектов (включая виртуальные образы) как объектов гражданских прав, с определением их места в системе объектов (возможно, как разновидности иного имущества);

– правила осуществления и защиты прав на виртуальные образы, включая признание за авторами виртуальных образов исключительных прав (по модели авторского права) и личных неимущественных прав (право на имя автора, право на неприкосновенность образа и т.д.);

– требования к обороту персональных данных в VR/AR-среде, включая особый порядок получения информированного согласия на сбор биометрических и поведенческих данных, правила их анонимизации и деанонимизации;

– основы ответственности разработчиков VR/AR-платформ, операторов виртуальных пространств и пользователей за нарушения, совершаемые с использованием данных технологий;

– механизмы внесудебного и судебного разрешения споров, возникающих в связи с виртуальными образами (в том числе процедуры блокировки контента по требованию правообладателя или потерпевшего лица).

Второй вариант: адаптация существующего законодательства путём внесения изменений и дополнений в действующие кодексы и законы. Этот путь может быть реализован быстрее, однако он менее предпочтителен с точки зрения системности правового регулирования, поскольку неизбежно приведёт к фрагментарности норм и сложностям с их обнаружением и применением.

Оптимальным представляется сочетание обоих подходов: принятие специального закона и последующее внесение согласованных с ним изменений в ГК [1], Закон «Об авторском праве и смежных правах» [2], Закон «О защите персональных данных» [3], УК [4] и КоАП [5].

2. Правовое регулирование ИИ и авторства на ИИ-сгенерированные виртуальные образы

Учитывая стремительное распространение технологий генеративного искусственного интеллекта, назрела необходимость законодательного решения вопроса об авторстве на виртуальные образы, созданные с помощью ИИ. Представляется целесообразным реализовать следующий комплекс мер:

1) Легализация понятия. Ввести в Закон «Об авторском праве и смежных правах» статью, определяющую понятие «произведение, созданное с использованием искусственного интеллекта» (AI-generated work) [2]. Под ним следует понимать результат интеллектуальной деятельности, в котором творческий вклад человека заключается в определении параметров, целей и условий работы ИИ, а непосредственная техническая реализация результата осуществляется алгоритмически.

2) Уточнение критериев авторства. Предусмотреть возможность признания автором такого произведения физического лица, осуществившего творческий контроль над процессом генерации контента и определившего существенные параметры итогового результата (например, автора сложного, детализированного промпта). При этом степень творческого участия должна оцениваться судом или экспертом.

3) Регистрационный характер охраны. Установить, что произведения, созданные с использованием ИИ, подлежат правовой охране только при условии их добровольной регистрации в уполномоченном государственном органе (Национальном центре интеллектуальной собственности). В регистрационной записи должно быть обязательно указано, что произведение создано с использованием ИИ, а также идентификационные сведения об использованной нейросетевой модели.

4) Ответственность за нарушение прав третьих лиц. Возложить на лицо, инициировавшее создание виртуального образа с помощью ИИ, ответственность за то, что созданный образ не нарушает авторские и смежные права третьих лиц, права на товарные знаки и право на изображение (аналог гарантии правомерности использования).

3. Установление специальной ответственности за создание и распространение дипфейков

Противодействие дипфейкам, как одной из наиболее опасных угроз, связанных с неправомерным использованием виртуальных образов, требует комплексного подхода, сочетающего уголовно-правовые, административно-правовые и гражданско-правовые механизмы. Предлагается следующий меры:

1) Уголовно-правовая ответственность. Дополнить УК новой статьёй, например, статьёй 343-1 «Незаконное создание и распространение дипфейков» [4], предусмотрев ответственность за:

создание и (или) распространение аудиовизуального произведения, изображения или аудиозаписи, созданных с использованием технологий искусственного интеллекта или иных методов синтеза информации и искажающих события, действия или высказывания человека, если эти деяния совершены с целью нарушения чести, достоинства или деловой репутации потерпевшего, либо с целью вмешательства в избирательный процесс, либо из корыстных побуждений;

те же деяния, повлекшие тяжкие последствия.

Санкции могут включать штраф, общественные работы, арест или ограничение свободы в зависимости от тяжести деяния.

2) Административная ответственность. Дополнить КоАП статьёй [5], устанавливающей ответственность за создание и распространение дипфейков, не содержащих признаков уголовно наказуемого деяния, но нарушающих права граждан или организаций (например, распространение дипфейка в личных целях без намерения причинить существенный вред, но с введением в заблуждение неограниченного круга лиц). Санкции могут включать штрафы для граждан и должностных лиц, а также для юридических лиц – владельцев интернет-платформ, не удаливших дипфейк в установленный срок.

3) Гражданско-правовые механизмы. В целях реализации статьи 153 ГК о защите чести [1], достоинства и деловой репутации применительно к дипфейкам, необходимо:

установить в процессуальном законодательстве упрощённый порядок обеспечения доказательств по делам о дипфейках (возможность судьи выдать определение о фиксации контента нотариусом до возбуждения гражданского дела);

предусмотреть возможность требовать не только опровержения, но и удаления дипфейк-контента и блокировки доступа к нему на всей территории Республики Беларусь;

установить презумпцию причинения морального вреда при незаконном распространении дипфейка, если только ответчик не докажет обратное, что облегчит потерпевшим получение компенсации.

4) Обязанности интернет-платформ. Законодательно закрепить обязанность операторов социальных сетей, видеохостингов и иных информационных ресурсов:

внедрять технические средства автоматического выявления дипфейков (на основе анализа артефактов, использования цифровых водяных знаков и метаданных);

по требованию уполномоченного государственного органа или на основании вступившего в законную силу судебного решения удалять дипфейк-контент и ограничивать доступ к нему;

в течение 24 часов с момента получения требования уполномоченного органа блокировать дипфейк, создающий угрозу национальной безопасности или содержащий признаки экстремизма, без решения суда (с последующим уведомлением прокурора и судебным контролем).

5) Создание государственной системы мониторинга дипфейков. В структуре Оперативно-аналитического центра при Президенте Республики Беларусь либо Национального центра защиты персональных данных целесообразно создать специализированное подразделение, задачами которого будут:

мониторинг сети Интернет на предмет выявления дипфейков, распространение которых нарушает законодательство;

ведение реестра дипфейков, подлежащих удалению или блокировке;

методическое обеспечение деятельности иных государственных органов по вопросам выявления, фиксации и доказывания фактов создания и распространения дипфейков.

4. Совершенствование правового режима обработки персональных данных в VR/AR-среде

Исходя из специфики биометрических и поведенческих данных, собираемых VR/AR-устройствами, предлагается внести следующие изменения и дополнения в Закон «О защите персональных данных» [3]:

1) Обособленное регулирование. Включить в Закон специальный раздел (или главу) «Особенности обработки персональных данных при использовании технологий виртуальной и дополненной реальности».

2) Категоризация данных. Отнести биометрические данные, собираемые VR/AR-устройствами, к специальным категориям персональных данных, обработка которых допускается только с письменного согласия субъекта и при условии, что риск для прав и свобод субъекта соразмерен целям обработки.

3) Особые требования к согласию. Установить, что согласие на обработку персональных данных в VR/AR-среде должно быть:

информированным: субъекту подробно разъясняется, какие именно данные будут собираться, с какой целью, как долго будут храниться, кому могут быть переданы (в том числе за границу);

явным и недвусмысленным: запрещается использование предварительно отмеченных «галочек» или умолчаний; согласие должно даваться активным действием пользователя;

сегментированным: субъект должен иметь возможность дать согласие на одни виды обработки и отказаться от других (например, дать согласие на сбор движений головы, но отказаться от сбора мимики лица).

4) Принцип минимизации. Законодательно закрепить, что VR/AR-приложения должны собирать и обрабатывать только те персональные данные, которые строго необходимы для заявленной цели функционирования приложения. Сбор избыточных данных запрещается.

5) Право на анонимное использование. Предусмотреть, что если функциональность VR/AR-приложения не требует обязательной идентификации пользователя, оператор обязан предоставить возможность использования приложения в анонимном или псевдонимном режиме.

6) Ответственность за утечку данных. Дифференцировать ответственность операторов за утечку персональных данных из VR/AR-систем, установив повышенные размеры штрафов за утечку специальных категорий данных (биометрии) по сравнению с «обычными» персональными данными.

5. Развитие инфраструктуры правоприменения и кадрового потенциала

Любые законодательные новеллы окажутся неэффективными без создания соответствующей правоприменительной инфраструктуры. В этой связи необходима реализация следующих мероприятий:

1) Образовательные программы. Разработать и внедрить программы переподготовки и повышения квалификации для следователей, прокуроров, судей и адвокатов по тематике «Правовые аспекты виртуальной и дополненной реальности» и «Методика расследования преступлений с использованием VR/AR-технологий». Обучение должно включать как теоретические модули (понятие и правовой режим виртуальных образов, система ответственности), так и практические занятия (работа с цифровыми доказательствами, основы цифровой криминалистики).

2) Техническое оснащение. Обеспечить подразделения по раскрытию преступлений в сфере высоких технологий и экспертно-криминалистические подразделения современным программным обеспечением для анализа изображений и видео (включая инструменты выявления дипфейков), средствами извлечения и анализа данных с VR/AR-гарнитур, защищёнными каналами связи и хранилищами цифровых доказательств.

3) Методическое обеспечение. Разработать и утвердить на уровне Верховного Суда, Генеральной прокуратуры, Следственного комитета и Министерства внутренних дел совместные методические рекомендации по квалификации преступлений и правонарушений, совершаемых с использованием VR/AR-технологий и виртуальных образов, а также по фиксации, изъятию и оценке цифровых доказательств по таким делам.

4) Специализированные судебные составы. На этапе накопления судебной практики целесообразно рассмотреть вопрос о создании в судах общей юрисдикции (например, в суде Центрального района г. Минска или в Минском городском суде) специализированных судебных коллегий по рассмотрению дел, связанных с цифровыми технологиями, включая споры о виртуальных образах.

6. Международное сотрудничество и гармонизация законодательства

Учитывая трансграничный характер отношений, связанных с виртуальными образами и VR/AR-технологиями, задача правового регулирования не может быть полноценно решена на национальном уровне в изоляции от международно-правовых механизмов. В связи с этим Республике Беларусь следует активизировать усилия по следующим направлениям:

1) Изучение передового опыта. Провести системный анализ законодательства, судебной практики и доктринальных подходов зарубежных стран, наиболее продвинутых в сфере регулирования цифровых технологий (Европейский Союз – GDPR, Digital Services Act; США – законодательство отдельных штатов о праве на публичность; Китай – Закон о защите персональной информации; Япония и Южная Корея – законы о продвижении VR/AR-индустрии), с целью выработки рекомендаций по имплементации наиболее эффективных моделей в белорусское законодательство.

2) Аудит национального законодательства. Провести комплексную экспертизу действующих нормативных правовых актов на предмет их соответствия международным стандартам в области защиты персональных данных, прав интеллектуальной собственности, прав человека в цифровую эпоху.

3) Гармонизация права в рамках ЕАЭС. Выступить с инициативой о включении в повестку дня Евразийской экономической комиссии вопроса о разработке законодательства о правовом режиме виртуальных образов и технологий виртуальной реальности, что позволит создать совместимые правовые режимы на пространстве Союза и снизить трансграничные барьеры.

4) Двусторонние соглашения. Рассмотреть возможность заключения двусторонних договоров о взаимном признании и исполнении судебных решений по гражданским и административным делам, связанным с нарушением прав на виртуальные образы в сети Интернет, в первую очередь со странами – основными партнёрами.

Таким образом, формирование эффективной системы правового регулирования VR/AR-технологий и виртуальных образов в Республике Беларусь требует незамедлительных и системных законодательных реформ. Предложенные в настоящей главе направления совершенствования правового регулирования представляют собой взаимосвязанный комплекс мер, реализация которых позволит создать сбалансированную правовую среду, обеспечивающую, с одной стороны, защиту прав и законных интересов граждан и организаций, а с другой – стимулирование технологических инноваций и развитие цифровой экономики. При этом особое внимание должно быть уделено гармонизации национального законодательства с международными стандартами и учёту передового зарубежного опыта, что позволит Республике Беларусь занять достойное место в формирующемся глобальном цифровом пространстве.

ЛИТЕРАТУРА

1. Гражданский кодекс Республики Беларусь : 7 декабря 1998 г. № 218-З : принят Палатой представителей 28 октября 1998 г. : одобр. Советом Республики 19 ноября 1998 г. : в ред. Закона Респ. Беларусь от 17 октября 2025 г. № 100-З // ЭТАЛОН : информ.-поисковая система (дата обращения: 10.10.2026).
2. Об авторском праве и смежных правах : Закон Респ. Беларусь от 17 мая 2011 г. № 262-З: в ред. от 17 июля 2026 г. № 170-З // ЭТАЛОН : информ.-поисковая система (дата обращения: 10.10.2026).
3. О защите персональных данных : Закон Респ. Беларусь от 7 мая 2021 г. № 99-З: в ред. от 16 марта 2026 г. № 134-З // ЭТАЛОН : информ.-поисковая система (дата обращения: 10.10.2026).
4. Уголовный Кодекс Республики Беларусь : 9 июля 1999 г. № 275-З : принят Палатой представителей 2 июня 1999 г. : одобр. Советом Респ. 24 июня 1999 г. : в ред. Закона Респ. Беларусь от 17 февраля 2025 г. № 61-З // ЭТАЛОН : информ.-поисковая система (дата обращения: 11.10.2026).
5. Кодекс Республики Беларусь об административных правонарушениях : 6 января 2021 г. № 91-З : принят Палатой представителей 18 декабря 2020 г. : одобр. Советом Респ. 18 декабря 2020 г. : в ред. Закона Респ. Беларусь от 15 апреля 2026 г. № 138-З // ЭТАЛОН : информ.-поисковая система (дата обращения: 11.10.2026).