

иной сферы законодательства, нарушению установленного порядка закупок. Поэтому единственным правильным решением может стать унификация всего законодательства о закупках и перевод всех процедур в электронную форму с учетом новых вызовов цифровой экономики, а также совершенствование процессов по информационному обеспечению проведения закупок. Это обеспечит правовую определенность для сферы закупок, снизит коррупционные риски и риски неправильного применения законодательства для закупающих организаций, что позволит обеспечить прозрачный, понятный и единообразный порядок регулирования закупок.

О НЕОБХОДИМОСТИ РАЗРАБОТКИ ОБЪЕКТА ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ В КАЧЕСТВЕ НОВОГО ОБЪЕКТА ГРАЖДАНСКИХ ПРАВ (НА ПРИМЕРЕ ВНУТРИИГРОВОГО ОБЪЕКТА)

С.Е. Баранов¹⁾, Ю.П. Гаврильченко²⁾

¹⁾Белорусский государственный университет, пр-т Независимости, 4, Минск, 220030, Республика Беларусь, bse98@tut.by

²⁾Белорусский государственный университет, пр-т Независимости, 4, Минск, 220030, Республика Беларусь, yuliyahaury@gmail.com

В статье рассматриваются проблемные вопросы правового регулирования объектов виртуальной реальности в Республике Беларусь. По результатам изучения внутриигровых объектов с позиции гражданского права сделано заключение об отсутствии оптимального механизма правового регулирования их оборота на территории Республики Беларусь. Авторами исследования предложены подходы по совершенствованию правового регулирования объектов виртуальной реальности в Республике Беларусь, которые будут способствовать повышению инвестиционной привлекательности страны для развития новых технологий в условиях цифровой экономики. Особый акцент сделан на необходимость признания объектов виртуальной реальности самостоятельным объектом гражданских прав.

Ключевые слова: объект виртуальной реальности; внутриигровой объект; объект гражданских прав.

Актуальность проблемы обусловлена непрерывным развитием и слиянием цифровой экономики с ее реальным сектором. Вместе с тем, темпы роста цифровой экономики нередко опережают правовое регулирование ее элементов, приводя к возникновению пробелов в праве, в том числе по вопросам гражданского оборота объектов виртуальной реальности. Особый интерес представляет перспектива урегулирования нормами гражданского права Республики Беларусь отношений по

обороту внутриигровых объектов виртуальной реальности, используемых в онлайн-играх.

В первую очередь, требуется определить правовой статус такого объекта, что неоднократно подчеркивалось в исследованиях, проведенных Савельевым А.И., Залевским Я.В., Гараниным Р.Е., Кулезиным М.А., Артений Л.С. и другими правоведом [1, с. 57–60; 2, с. 110–112; 3, с. 439–444; 4, с. 51–53; 5, с. 127–150].

Отсутствие четкого правового статуса объекта, и, как следствие, порядка его регулирования, влечет негативные последствия для всех заинтересованных субъектов права: пользователей, разработчиков и государства. Для пользователей отсутствие надлежащего правового регулирования чревато отсутствием возможности защитить свои права от мошенничества или иного недобросовестного поведения со стороны третьих лиц. Разработчики игр теряют прибыль, что может сдерживать развитие виртуальных миров и приток реальных инвестиций в игровую индустрию. Государство, в свою очередь, не получает налоговый доход от оборота внутриигровых объектов, так как они не могут быть идентифицированы правом в качестве конкретного объекта налогообложения [2, с. 111].

На сегодняшний день наиболее широко распространена практика регулирования отношений по обороту внутриигровых объектов посредством заключения лицензионных соглашений между разработчиками игр и их пользователями. Особенностью таких соглашений является фактическая реализация ими концепции «магического круга», предполагающей, при прочих условиях, невмешательство права в виртуальную игровую реальность [2, с. 111; 3, с. 442].

Использование лицензионных соглашений имеет ряд недостатков.

Во-первых, пользователи являются «слабой стороной» лицензионных соглашений. Такие соглашения представляют собой договоры присоединения, разрабатываемые в одностороннем порядке, и как правило, существенно ограничивают круг прав пользователей. Большинство лицензионных соглашений не наделяют пользователя правами на внутриигровые объекты и предусматривают переход всех прав к разработчику [2, с. 111].

Такой подход оправдан в отношении объектов, изначально созданных разработчиком либо созданных пользователем, но в пределах предоставленных разработчиком шаблонов. Однако применение подобных положений к объектам, созданным пользователем практически с нуля, обесценивает его временной и интеллектуальный труд, который может также требовать финансовых вложений.

Во-вторых, внутриигровые объекты являются своеобразным дополнением к лицензионному соглашению. Данный факт не дает пользователю никаких гарантий права доступа к внутриигровым объектам, в силу чего он может быть утрачен по тем или иным причинам [2, с. 111].

В-третьих, встречаются ситуации, выходящие за пределы регулирования лицензионного соглашения. Это обусловлено опережающей скоростью развития цифровой экономики по сравнению с правом. Результатом такого опережения являются сближение реального и виртуального миров и одновременно их выход за пределы правового поля. В этих случаях права не защищены как у разработчиков игр, так и у игроков.

В-четвертых, регулирование всех или большинства аспектов посредством лицензионного соглашения на практике может не соответствовать подлинному экономическому содержанию транзакций. Чаще всего оборот внутриигровых объектов осуществляется посредством их отчуждения или даже аренды, что характерно для имущества, а не интеллектуальных прав.

Таким образом, концепция «магического круга» утрачивает свое значение, в связи с чем необходимо предусмотреть иной механизм правового регулирования оборота внутриигровых объектов.

В этом отношении представляет интерес позиция Залевского Я.В. о применении к внутриигровым объектам аналогии закона, которую он предлагает распространить следующим образом:

- на объекты, имеющие графическое представление, – нормы о вещах и праве собственности (а на объекты, созданные пользователем, – также положения об авторском праве);
- на аккаунт и персонажей – положения об «ином имуществе», договорных и внедоговорных обязательствах и неосновательном обогащении;
- на платные услуги и виртуальную валюту – положения об услугах [3, с. 443].

Следует отметить, что на наш взгляд предложенный Залевским Я.В. подход не учитывает комплексный характер внутриигрового объекта, который можно считать виртуальным имуществом в силу придания ему такого экономического смысла человеком. Вместе с тем, он существует лишь в пределах программного обеспечения и лишен материального выражения.

По существу, внутриигровые объекты являются частью компьютерной программы, результатом манипуляций кодом. Компьютерная программа,

согласно положениям статьи 993 Гражданского кодекса Республики Беларусь (далее – ГК), признается объектом авторского права.

Нельзя приравнивать внутриигровой объект и к имущественным правам, поскольку он может являться лишь объектом таких прав. Указанное верно и при соотношении внутриигровых объектов и авторских прав на них.

Что касается соотношения внутриигровых объектов и услуг, то первое может являться лишь результатом второго, поскольку услуга представляет собой деятельность в отношении объекта, но не сам объект. Аналогичный вывод применим и к работам.

Таким образом, внутриигровой объект имеет комплексный характер, находится на стыке нескольких объектов гражданских прав и не может быть однозначно отнесен ни к одному из них, что делает проблемным толкование такого объекта на основании действующих норм права и снижает вероятность защиты прав разработчиков и пользователей, а в силу этого – и инвестиционную привлекательность Республики Беларусь в сфере развития высоких технологий.

Изложенное диктует необходимость разработки принципиально нового объекта гражданских прав, позволяющего обеспечить единство правового регулирования. На наш взгляд, статью 128 ГК следует дополнить абзацем 7 следующего содержания: «объекты виртуальной реальности, в том числе объекты виртуальной собственности».

Представляется целесообразным признать внутриигровой объект объектом виртуальной собственности как частной разновидности объекта виртуальной реальности. Разработчики игр и пользователи при этом будут иметь имущественные и неимущественные права на такой объект.

В результате внедрения предложенной регламентации права субъектов на внутриигровой объект будут подлежать гражданско-правовой защите, административно-деликтной и уголовно-правовой охране. Одновременно операции по передаче имущественных прав на внутриигровой объект станут объектом налогообложения.

Использование широкой формулировки «объекты виртуальной реальности, в том числе объекты виртуальной собственности» позволит обеспечить надлежащее правовое регулирование непрерывно возрастающего оборота технологий виртуальной реальности.

Предложенная новелла основана на анализе практики правоприменения положений Декрета Президента Республики Беларусь от 22 декабря 2017 г. № 8 «О развитии цифровой экономики», способствовавшего развитию Парка высоких технологий и повышению привлекательности юрисдикции Республики Беларусь для представителей IT-индустрии и их инвесторов.

Обеспечение условий для единого правового регулирования технологий виртуальной реальности станет логическим продолжением создания оптимальной среды для развития цифровой экономики.

Библиографические ссылки

1. Артений Л. С. Виртуальные правоотношения // Вестн. науки и образования. 2018. № 3 (39). С. 57–60.
2. Гаранин Р. Е. Гражданско-правовой статус виртуальных объектов в многопользовательских играх // Молодой ученый. 2019. № 52 (290). С. 110–112.
3. Залевский Я. В. Правовая природа внутриигровых объектов // Молодой ученый. 2017. № 13 (147). С. 439–444.
4. Кулезин М. А. Реальные проблемы виртуальных объектов // Евразийская адвокатура. 2015. № 5 (18). С. 51–53.
5. Савельев А. И. Правовая природа виртуальных объектов, приобретаемых за реальные деньги в многопользовательских играх // Вестн. гражданского права. 2014. № 1. С. 127–150.

ПЕРСПЕКТИВЫ ПРАВОВОГО РЕГУЛИРОВАНИЯ КРАУДИНВЕСТИНГА В РЕСПУБЛИКЕ БЕЛАРУСЬ

Баранов С.Е.¹⁾, Куницкая О.М.²⁾

¹⁾Белорусский государственный университет, пр-т Независимости, 4, Минск, 220030, Республика Беларусь, bse98@tut.by

²⁾Белорусский государственный университет, пр-т Независимости, 4, Минск, 220030, Республика Беларусь, volhakun@mail.ru

В статье рассматриваются вопросы правового регулирования привлечения инвестиций в Республике Беларусь посредством краудинвестинга. Анализ опыта регламентации данной деятельности в разных странах позволил выявить наличие ряда проблем в национальном законодательстве, регулирующем краудфандинговую экономику.

Авторами исследования предложены пути совершенствования правового регулирования краудинвестинга в Республике Беларусь, направленные на защиту прав как инвесторов, так и лиц, привлекающих инвестиции, а также операторов инвестиционных платформ, являющихся посредниками.

Ключевые слова: краудфандинг; краудинвестинг; инвестиционная платформа; инвестиции.

Развитие информационного общества сопровождается структурными изменениями многих экономических и социальных процессов [4, с. 74]. Зачастую такие изменения вызывают потребность в обновлении