

СЕКЦИЯ 3

ИНСТИТУТЫ ЧАСТНОГО И ПРОЦЕССУАЛЬНОГО ПРАВА: ПРОБЛЕМЫ И ТЕНДЕНЦИИ РАЗВИТИЯ

УДК 347.1

Аксенов Антон Степанович,
студент, Донбасская юридическая академия,
г. Донецк, Донецкая Народная Республика
anton.funstyle.aksionov@gmail.com

Виртуальные объекты как объекты гражданского права

В данной статье проведен анализ виртуальных объектов как объектов гражданского права, а именно исследованы свойства виртуальных объектов гражданского права, рассмотрен вопрос о соотношении виртуальных объектов и права интеллектуальной собственности, определены современные научно-правовые подходы к правовому режиму виртуальных объектов. Автором сделан вывод о необходимости дополнения перечня объектов гражданского права новой категорией – виртуальные объекты.

Ключевые слова: виртуальные объекты, объекты гражданского права, сделки, право интеллектуальной собственности.

Aksenov Anton Stepanovich,
student, Donbass law Academy,
Donetsk, Donetsk people's Republic

Virtual objects as objects of civil law

In this article the analysis of virtual objects as objects of civil law is carried out, namely properties of virtual objects of civil law are investigated, the question of a ratio of virtual objects and the right of intellectual property is considered, modern scientific and legal approaches to the legal regime of virtual objects are defined. The author concludes that it is necessary to supplement the list of objects of civil law with a new category – virtual objects.

Keywords: virtual objects, objects of civil law, transactions, intellectual property law.

Постепенное развитие науки и техники обуславливает появление новых явлений и связанных с ними отношений, к которым довольно сложно применить действующие нормы гражданского законодательства. Одним из таких явлений выступают виртуальные объекты, которые нельзя назвать типичными

для современного гражданского права, но которые уже заняли свое место в повседневной жизни человека и нуждаются в законодательном закреплении для четкости правового регулирования связанных с ними отношений и защиты прав и законных интересов участников таковых.

На сегодняшний день жизнь человека довольно сложно представить без так называемых виртуальных объектов: аккаунтов в социальных сетях, службах электронной почты и иных форм интернет-связи, службах доставки, бизнес-сервисах, онлайн-играх и т. д. Такая распространенность этих явлений и тесная связь современного человека с виртуальным миром обуславливает необходимость четкого установления правового режима виртуальных объектов как объектов гражданского права и развития новых подходов для правового регулирования отношений из них вытекающих.

Виртуальный объект – нематериальный объект (благо), находящийся в пределах информационно-телекоммуникационных сетей [3, с. 118]. Эта категория, как и любой другой объект гражданского права, способна выступать предметом правоотношений в рамках различных институтов гражданского права: вещных прав, права интеллектуальной собственности, обязательственного права, наследственного права.

Исследователи выделяют три свойства, анализ которых позволяет определить виртуальные объекты как объекты вещного права:

1. Свойство исключительности, т. е. уникальность объекта, что означает невозможность его использования другими пользователями, пока им пользуется определенный пользователь. Анализируя данный аспект, следует понимать, что виртуальный мир – это код. Большая его часть является неисключительной, так как им одновременно пользуется неопределенное количество пользователей.

2. Свойство устойчивости. Объект должен существовать всегда, независимо от того, взаимодействует ли пользователь с ним. То есть объект должен существовать как в случае пребывания пользователя в сети, так и при его нахождении в автономном режиме (не в сети).

3. Свойство возможности взаимодействия. Объекты реального мира влияют на окружающую их действительность, взаимодействуя как с собственником (владельцем) или другими объектами, так и с теми, кто вещными правами по отношению к ним не обладает. Виртуальные объекты так же являются вполне способными к взаимодействию: пользователь может просматривать страницы в социальных сетях, отправлять сообщения на иной электронный адрес, зрительно воспринимать на дисплее предметы, принадлежащие другому игроку в онлайн-игре и т. д. [1, с. 44–46].

Помимо вышеописанных свойств, следует учитывать, что виртуальные объекты обладают характеристиками, присущими традиционным объектам права собственности: они могут быть приобретены (отчуждены) и обладают выраженной потребительской (рыночной) ценностью. В связи с этим виртуальные объекты часто становятся предметами сделок, что и характеризует их как объект обязательственного права [6, с. 76].

Для виртуальных объектов характерны различные сделки. Чаще всего они связаны с их оборотом либо предоставлением определенных услуг.

Что касается онлайн-игр, то на сегодняшний день оборот игровых предметов ничем не уступает современным отношениям купли-продажи, мены или аренды.

Непосредственно торговля осуществляется на основе трех моделей: рынок, аукцион, торговля реальными деньгами. Для первых двух моделей характерен, как правило, оборот внутриигровой валюты (которая все чаще имеет выраженный эквивалент реальной валюты по определенному курсу). Последняя модель связана с оборотом реальной валюты по двум линиям: разработчик – пользователь либо пользователь – пользователь [1, с. 16].

Выступать объектом купли-продажи либо других форм отчуждения могут не только внутриигровые предметы, но и непосредственно аккаунты (со всей совокупностью персонажей и предметов за ними закрепленных). Это касается не только игрового мира, так как в настоящий момент существует спрос на аккаунты в различных социальных сетях с большим количеством подписчиков, например, и т. д.

Как потенциальные объекты наследственного права виртуальные объекты можно рассмотреть на примере электронной почты. Как правило, компании, владеющие службой электронной почты, не считают электронный почтовый ящик виртуальным объектом принадлежащим наследодателю. А логин и пароль воспринимаются как данные, идентифицирующие пользователя и не входящие в состав наследства.

Действительно, анализ гражданского законодательства Российской Федерации в данной сфере позволяет утверждать, что современная правовая конструкция наследственного права не позволяет включить виртуальные объекты, так как при наследовании к другим лицам (наследникам) переходит имущество наследодателя (ст. 1110 ГК РФ) [4]. В свою очередь, имущество – вещь или их совокупность, а также связанные с ними права и обязанности. Виртуальные объекты под понятие вещи не попадают, так как предметами материального мира не являются.

Иной подход наблюдается в гражданском законодательстве Украины, конструкция которого позволяет выделить виртуальные объекты как потенциальные объекты наследственного права, так как под наследованием понимается переход прав и обязанностей наследодателя к наследникам (ст. 1216 ГК Украины) [5]. Наследодатель связан с компанией, владеющей службой электронной почты, определенной совокупностью прав и обязанностей в соответствии с соглашением на обработку персональных данных и условиями использования электронной почты. Таким образом, наиболее разумным считается подход, при котором наследник обращается в компанию, которая, в свою очередь, проверив полномочия наследника, открывает ему доступ к электронному почтовому ящику либо отказывает в доступе в силу определенных обстоятельств [3, с. 118].

В этой связи, хотелось бы отметить необходимость пересмотра некоторых положений о наследовании, закрепленных ГК РФ, для модернизации данной части законодательства.

Также следует рассмотреть и вопрос о соотношении виртуальных объектов и права интеллектуальной собственности. С одной стороны, некоторые вир-

туальные объекты уже восприняты и защищаются нормами авторского права – компьютерные программы (ст. 1261 ГК РФ, п. 2, ч. 1, ст. 433 ГК Украины) [4, 5]. Однако защите в данном случае подлежит только программный код (исходный и объектный). Но следует учитывать, что некоторые виртуальные объекты, например компьютерные игры, нуждаются в расширении содержания правовой защиты нормами авторского права, так как они могут представлять собой не только программный код, а комплексный объект авторского права, обладающий и признаками компьютерной программы, и литературного, музыкального или аудиовизуального произведения.

Следует учесть и то, что непосредственно социальные сети, а также другие интернет-ресурсы нуждаются в защите нормами авторского права, если они имеют уникальный дизайн, являющийся продуктом творческой деятельности человека. Также следует отметить, что компании защищают названия и логотипы собственных интернет-ресурсов, путем регистрации их как коммерческого наименования и товарного знака соответственно.

Если же говорить о том, что принадлежит пользователю, например страница в социальной сети или электронный почтовый ящик, то объектами охраны со стороны права интеллектуальной собственности они не могут быть. Но может их содержание (произведения, статьи, фотографические произведения и т. д.).

Но, очевидно, что вопрос реального действия права интеллектуальной собственности в сети Интернет очень актуальный и проблемный на сегодняшний день. Скорость и хаотичность оборота информации в информационно-телекоммуникационных сетях, а вместе с тем и виртуальных объектов, очень сильно усложняют возможность контроля и обеспечения реальной защиты объектов права интеллектуальной собственности [2, с. 59].

В связи со всем вышесказанным необходимо отметить современные научно-правовые подходы к правовому режиму виртуальных объектов:

I. Невмешательство права в подобного рода отношения. Абсолютно неприменимый подход, так как исключает совершенствование современного законодательства и возможность защиты реальных законных прав и интересов граждан. Такого подхода придерживаются органы административной, гражданской, уголовной юрисдикции, ссылаясь либо на отсутствие соответствующих норм, либо на (если речь идет об компьютерных играх) положения об играх и пари, требования из которых судебной защите не подлежат, за исключением случаев участия в них лиц под влиянием обмана, насилия, угрозы или злонамеренного соглашения их представителя с организатором (ст. 1063 ГК РФ) [4]. Однако ссылка на положения об обязательствах, вытекающих из игр и пари является совершенно неправильной, так как, например, покупка какого-либо внутриигрового предмета и его дальнейшее использование пользователем не представляют собой соглашения о выигрыше и ничего общего с играми и пари не имеют.

II. Применение к отношениям, связанным с виртуальными объектами, законодательных положений по аналогии. Подход, реализация которого возможна лишь как временная мера в переходный период при подготовке специальных положений.

III. Квалификация данных отношений в контексте существующих лицензионных и иных соглашений. Фактически реализуется на практике на данный момент. Отношения между пользователем (лицензиатом) и правообладателем (например, оператором игрового процесса) урегулированы лицензионным соглашением конечного пользователя (EULA) [6, с. 75–78]. Однако данный подход охватывает лишь отношения по линии разработчик – пользователь, но не предоставляет средств правового регулирования отношений по линии пользователь – пользователь.

IV. Разработка специальных положений правового регулирования отношений, связанных с виртуальными объектами, совершенствование законодательства. Подход, применение которого является неизбежным в силу постепенного научно-технического развития и требований социально-правовой реальности.

Автор является сторонником последнего из подходов. На данный момент для его реализации мы предлагаем:

1. Дополнить главу 12 ГК Украины, главу 6 ГК РФ специальными положениями, дополняющими к уже имеющимся объектам гражданского права новую категорию – виртуальные объекты;

2. Учитывая рыночную ценность виртуальных объектов пересмотреть возможность их включения в состав наследства, а также разработать порядок получения доступа к ним, в случае подобных обращений со стороны наследников;

3. Пересмотреть объем содержания защиты определенного рода компьютерных программ нормами авторского права.

Также, учитывая глобальные масштабы сети Интернет и количество уникальных пользователей по всему миру, следует отметить, что существует необходимость подготовки документа, декларирующего основы правового регулирования отношений, связанных с виртуальными объектами. По нашему мнению, наличие такого документа позволит унифицировать содержание подобных норм по всему миру, а также позволит наладить межгосударственное сотрудничество для облегчения контроля над оборотом виртуальных объектов и обеспечения защиты прав и законных интересов пользователей.

Библиографический список

1. Muijen G. Property rights in virtual objects URL: <http://arno.uvt.nl/show.cgi?fid=139050> (дата обращения: 01.11.2019).

2. Артений Л. С. Виртуальные правоотношения // Вестник науки и образования. 2018. № 3(39), т. 1. С. 57–60.

3. Боташева Л. Э., Бондарь В. В. Электронная почта как объект правового регулирования // Ленинградский юридический журнал. 2013. № 2(32). С. 115–118.

4. Гражданский кодекс Российской Федерации: Федеральный закон от 26.01.1996 № 14-ФЗ : ред. от 29.07.2018 : с изм. и доп., вступ. в силу с 01.09.2018 // СПС «КонсультантПлюс».

5. Гражданский Кодекс Украины. Официальный текст : текст Кодекса приводится по состоянию на 10 октября 2017 г. Киев : Голос України, 2003.

6. Латухина В. С. Право виртуальных миров: новые объекты гражданских прав // Международный журнал гуманитарных и естественных наук. 2016. № 1, т. 1. С. 74–80.

УДК 349.3

Арсюкова Алёна Евгеньевна,

студент, Башкирский государственный университет,
г. Уфа, Российская Федерация
anellaars@mail.ru

Сайфутдинова Венера Максutowна,

старший преподаватель, Башкирский государственный университет,
г. Уфа, Российская Федерация

Проблемы понятийного аппарата и общая характеристика российской системы социального обеспечения

Данная статья посвящена анализу некоторых проблем понятийного аппарата национальной системы социального обеспечения. Отсутствие специальных исследований по указанной проблематике после масштабных пенсионных реформ последних лет, а также стремительность процессов интеграции и всеобщей глобализации диктуют необходимость скорейшего приведения российского социальнообеспечительного законодательства и правоприменительной практики в соответствие с международными нормами.

Ключевые слова: социальное обеспечение, пособие, пенсия, ребенок, типовой получатель.

Arsyukova Alena Evgenievna

student, Bashkir state University,
Ufa, Russian Federation

Sayfutdinova Venera Maksutovna

senior lecturer, Bashkir state University,
Ufa, Russian Federation

Problems of the conceptual apparatus and general characteristics of the Russian social security system

This article is devoted to the analysis of some problems of the conceptual apparatus of the national social security system. The absence of special studies on this issue after large-scale pension reforms of recent years, as well as the swiftness of integration processes and globalization, dictate the need to bring Russian social secu-