

платной основе и поэтому не отстаивает свои права в полном объеме [3, с. 167]. Необходимо развивать правовое информирование граждан в том направлении, чтобы исполнительный, правоохранительный орган или же суд при отсутствии компетенции в определенном вопросе при обращении гражданина разъяснял возможность обращения гражданина в субъект оказания бесплатной юридической помощи.

Подводя итог всему вышесказанному, юридическая клиника является важным инструментом, реализующим важные социальные функции, а также способствующим развитию гражданского общества и формированию правового государства. Указанные меры направлены на укрепление статуса юридической клиники, как института оказания бесплатной квалифицированной юридической помощи.

Библиографический список

1. Федеральный закон «О бесплатной юридической помощи в Российской Федерации» от 21 ноября 2011 № 324-ФЗ // Официальный интернет-портал правовой информации. URL: <http://pravo.gov.ru/> (дата обращения: 24.11.2019).

2. Анохина О. В., Елисеева Г. В. К вопросу о роли юридической клиники в деятельности будущих юристов // Вестник Сибирского института бизнеса и информационных технологий. 2018. № 1. С. 89–94.

3. Романова А. Е. Бесплатная юридическая помощь в России // Символ науки. 2016. № 5. С. 166–167.

УДК 347.2/3+342

Демкович Дмитрий Анатольевич,
студент, Донецкий национальный университет,
г. Донецк, Донецкая Народная Республика
demkovichanatol@mail.ru

Виртуальный мир как объект права интеллектуальной собственности

В статье рассмотрен виртуальный мир как объект права интеллектуальной собственности и проблемы его современной правовой регламентации. Проанализированы научные труды и нормативно-правовые акты, определено соотношение понятий «виртуальный мир», «компьютерная программа» и «компьютерная игра». Выявлены основные признаки виртуальных миров, обуславливающие необходимость отдельного регламентирования отношений, связанных с данным объектом интеллектуальной собственности.

Ключевые слова: интеллектуальная собственность, авторское право, компьютерная игра, компьютерная программа, виртуальный мир.

Demkovich Dmitry Anatolyevich,
student, Donetsk national University,
Donetsk, Donetsk people's Republic

Virtual world as an object of intellectual property rights

The article considers the virtual world as an object of intellectual property rights and the problems of its modern legal regulation. Scientific works and normative legal acts are analyzed, the ratio of the concepts “virtual world”, “computer program” and “computer game” is determined. The main features of virtual worlds, causing the need for separate regulation of relations related to this object of intellectual property, are revealed.

Keywords: *intellectual property, copyright, computer game, computer program, virtual world.*

С каждым годом в современном мире растут темпы происходящих изменений. Интенсивное развитие технологий, способов производства, способов общения между людьми происходит прямо на наших глазах, что неизбежно приводит к замене существующего старого приходящим новым. Так, на фоне развития происходит отмирание одних охраняемых объектов интеллектуальной собственности (таких как географические карты), и возникновение других, абсолютно новых потенциальных объектов (к ним мы можем отнести доменной имя и интернет-сайт) [8, с. 64]. Одним из активно развивающихся виртуальных объектов интеллектуальной собственности в сети Интернет является виртуальный мир.

Сегодня все еще могут возникнуть споры об определении понятия «виртуальный мир» и его соотношении с понятиями «компьютерная программа» и «компьютерная игра». Так на первый взгляд виртуальный мир, как наглядная компьютерная модель реальных процессов и явлений, должен подпадать под совокупность объектов авторского права, которые включает в себя понятие «компьютерной программы», определение которого закреплено в законодательстве, как набор инструкций в виде слов, цифр, кодов, схем, символов или в любом другом виде, выраженных в форме, пригодной для считывания компьютером, которые приводят его в действие для достижения определенной цели или результата (это понятие охватывает как операционную систему, так и прикладную программу, выраженные в исходном или объектном кодах). К компьютерным программам будут относиться как подготовительные материалы, полученные в ходе разработки программы, так и порождаемое программой аудиовизуальное отображение.

Под компьютерной игрой стоит понимать программное обеспечение, предназначенное для реального отображения игрового пространства и реализации игровой механики. Компьютерная игра является прикладной компьютерной программой. При этом игровое пространство существует на основе заложенных в программном коде правил. Однако многопользовательские онлайн-игры обладают дополнительными признаками, такими как заселение игрового

мира «аватарами» (цифровыми образами пользователей) с последующим взаимодействием «аватаров» пользователей [4, с. 116–118]. При этом игроку предоставляется широкая свобода действий, а его «аватар», по мере прохождения игры претерпевает всяческие изменения.

Использование пользователями многопользовательских онлайн-игр происходит на основании пользовательского соглашения, неисключительной лицензии, то есть разрешения, позволяющего лицу использовать объект с сохранением всех прав у его владельца, при этом неисключительная лицензия может выдаваться неопределенному числу субъектов [1, с. 113]. Важно учесть, что соглашения между пользователем и разработчиком многопользовательских онлайн-игр в большинстве случаев нельзя отнести к алеаторным сделкам, так как многопользовательские онлайн-игры нельзя считать играми азартными, в связи с отсутствием в этих играх как такового результата, окончания игры. Однако несмотря на это в правоприменительной практике Российской Федерации присутствуют примеры применения к многопользовательским онлайн-играм статьи 1062 Гражданского Кодекса Российской Федерации о требованиях связанных с организацией игр и пари, и участием в них [3] (например, Определение Басманного районного суда города Москвы от 01.06.2011 по делу № 11-43/2011 и делу № 11-115/2009 [7]). Такая практика, по нашему мнению, является неприемлемой.

Именно многопользовательские игры можно отнести к одной из разновидностей виртуальных миров. Профессор университета Эссекса Ричард Баркл добавляет к характеристике виртуального мира также такие принципы, как принцип общей реальности (виртуальный мир един для всех пользователей), принцип немедленной реакции (события в виртуальном мире происходят в режиме реального времени) и принцип постоянства (виртуальный мир существует даже в случае отсутствия в нем пользователей в данный момент) [5].

Несмотря на то, что в современном мире виртуальные миры чаще всего представляются в виде многопользовательских онлайн игр, существуют и другие их разновидности, создаваемые не в игровых целях. Так существуют виртуальные миры, созданные в целях ведения бизнеса, как самый настоящий онлайн-офис, где помимо организации досуга можно приобретать товары и услуги компании. На данный момент уже существуют популярные платформы для «строительства» онлайн-офисов, например, Timvi и Second Life [2]. Важно отметить что виртуальным миром не могут считаться современные социальные сети, так как они не содержат в себе такой элемент как вымышленность мира, его относительная обособленность от остального интернет-пространства (при этом виртуальные миры иногда выражаются как приложения в социальной сети).

Из всего вышесказанного следует, что понятия «компьютерная игра» и «виртуальный мир» не тождественны, но пересекаются в виде многопользовательских онлайн игр (в некоторых случаях виртуальный мир может быть сочетанием компьютерной программы и комплексного интернет-сайта). Теперь необходимо выяснить можно ли к виртуальному миру применить нормы авторского права касательно компьютерных программ, либо все же в случае с виртуальным миром существуют некоторые разночтения.

Почти все существующие виртуальные миры, требуют в своей разработке, интеллектуальной деятельности целой команды разработчиков, значительных затрат времени и ресурсов. Очевидно, что разработчик будет стремиться заработать на своем продукте как можно больше. Так платным стал сам доступ к первым играм (оплата подписки). Сейчас разработчик виртуальных миров нашел новый способ обогащения путем не только продажи права доступа к виртуальному миру (доступ к многим онлайн-играм в настоящее время является бесплатным), но и продажи виртуальных объектов за реальные деньги. Так за реальные деньги могут покупаться как премиум-аккаунты, предоставляющие более широкие возможности пользователям, так и отдельные виртуальные объекты, объекты в играх (артефакты, доступ к персонажам, способности персонажей, задания, карты и т. п.).

Соответственно, реально работающий механизм охраны объектов интеллектуальных прав на виртуальные миры, основанный на нормах гражданского законодательства, всерьез интересуется разработчиков. Как и в случае с комплексным интернет-сайтом виртуальные миры могут содержать в себе такие объекты права интеллектуальной собственности, которые не относятся к объектам авторского права. Если авторским правом будут защищены следующие элементы: программный код виртуального мира, его графические элементы, саундтреки, тексты (находящиеся внутри виртуального пространства (диалоги, задания, правила и т. п.)), видео элементы (видео вставки, заставки и т. п.) – то товарные знаки, которыми могут быть наполнены виртуальные миры являются уже не объектами авторского права. Товарным знаком может стать имя персонажа виртуального мира, его изображение, отдельные элементы и название самого мира. Регистрация товарных знаков на эти элементы позволяет упростить процесс доказывания в суде факта нарушения использования отдельных элементов виртуального мира.

Кроме того, некоторые элементы виртуального мира могут быть запатентованы как промышленные образцы, если они обладают такими свойствами как новизна и оригинальность, и их возможно использовать в промышленном производстве. Так некоторые танки игры World of Tanks, не существовавшие в действительности, были зарегистрированы как промышленные образцы [6].

Не исключена ситуация, когда в основе виртуального мира будет лежать такой программный код, являющийся в своем роде результатом научного открытия в сфере информационных технологий, связанного с развитием возможностей искусственного интеллекта, открытием таких закономерностей, которые ранее не были известны человечеству. В подобном ключе могут быть смоделированы ситуации и в отношении других объектов права интеллектуальной собственности, (так, например, сведения о содержании и особенностях программного кода виртуального мира, его системы безопасности могут считаться коммерческой тайной).

Таким образом, можно утверждать, что отнесение виртуальных миров к компьютерным программам невозможно в силу перечисленных обстоятельств. Виртуальный мир может быть определен как заселенная «аватарами» пользователей и существующая в режиме реального времени социально-коммуникативная компьютерная модель процессов и явлений, образованная совокупностью резуль-

татов интеллектуальной деятельности, выраженная в виртуальном игровом пространстве, едином для всех пользователей и функционирующая по заложенным разработчиком правилам. Как интернет-сайт и доменное имя, виртуальный мир является новым, современным виртуальным объектом интеллектуальной собственности, требующим особого подхода к регулированию, регулирование посредством приравнивания к компьютерным программам как объектам авторского права на литературные произведения стоит считать неприемлемой. В связи с этим необходимо продолжить исследования в данном направлении для совершенствования механизма регулирования описанных отношений.

Библиографический список

1. Архипов В. В. Виртуальное право: основные проблемы нового направления юридических исследований // Известия вузов. Правоведение. 2013. № 2(307). С. 93–114.
2. Виртуальные миры для бизнеса. Timvi и Second Life. URL: http://wiki.vspu.ru/users/дымаа/my_project/index (дата обращения: 01.12.2019).
3. Гражданский кодекс Российской Федерации (часть вторая) от 26 января 1996 г. № 14-ФЗ // СПС «КонсультантПлюс».
4. Дюранске Б. Т., Кейн Ш. Ф. Виртуальные миры, реальные проблемы // Известия вузов. Правоведение. 2013. №2(307). С. 115–134.
5. История виртуальных миров. URL: <http://www.lki.ru/text.php?id=745> (дата обращения: 01.12.2019).
6. Компьютерная игра: защита интеллектуальных прав разработчиков URL: <https://habr.com/ru/post/413651/> (дата обращения: 01.12.2019).
7. Определение Басманного районного суда г. Москвы № 11-115/2009 11-43/2011 от 1 июня 2011 г. по делу № 11-115/2009. URL: <https://sudact.ru> (дата обращения: 01.12.2019).
8. Попов М.В. Эволюция объектов интеллектуальной собственности (на примере информационных услуг в Интернете) // Вестник НГУ. Серия: Социально-экономические науки. 2011. № 4. С. 64–71.

УДК 347.751

Загуменный Кирилл Ильич,

аспирант, Донецкий национальный университет,
г. Донецк, Донецкая Народная Республика
zagumennyu2011@mail.ru

Правовая характеристика договора купли-продажи недвижимого имущества

В статье исследованы отдельные практические и теоретические особенности положений гражданского законодательства и правоприменительной