

Санкт-Петербургский государственный университет

Никандров Евгений Александрович

Выпускная квалификационная работа

Правовое регулирование использования цифровых образов объектов культурного и стратегического значения, как виртуальных объектов в медиапространстве

Уровень образования: магистратура

Направление *40.04.01 «Юриспруденция»*

Основная образовательная программа

«ВМ.5842.2022 Юрист в сфере оборота недвижимости»

Научный руководитель:

профессор, заведующий кафедрой
теории и истории государства и права,
доктор юридических наук

Архипов Владислав Владимирович

Рецензент:

Тытюк Екатерина Владимировна

Юрист ООО «НЕКСТОНС»

Санкт-Петербург

2024

Содержание

СПИСОК СОКРАЩЕНИЙ И УСЛОВНЫХ ОБОЗНАЧЕНИЙ.....	3
ВВЕДЕНИЕ.....	4
Глава 1. Цифровые технологии в гражданском праве.....	7
§1. Разнообразие современных цифровых технологий, используемых в сфере имущественных отношений.....	7
§2. Цифровые технологии в гражданском праве.....	12
Глава 2. Виртуальный образ как объект правовой охраны.....	17
§1. Виртуальные объекты в видеоиграх и их правовое использование.....	17
§2. Правовое регулирование использования объектов культурного и стратегического значения как цифровых образов, в медиапространстве.....	21
Глава 3. Анализ правового регулирования использования цифровых образов объектов культурного и стратегического значения, как виртуальных объектов в медиапространстве в иностранных правовых системах.....	37
§1. Особенности правового регулирования цифровых образов в Федеративной республике Германия.....	37
§2. Особенности правового регулирования цифровых образов в Соединенных штатах Америки.....	41
ЗАКЛЮЧЕНИЕ.....	46
СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ.....	48

Список сокращений и условных обозначений

Верховный суд (ВС РФ) – Верховный Суд Российской Федерации;

ВАС РФ – Высший Арбитражный Суд Российской Федерации;

Гражданский кодекс (ГК РФ) – Гражданский кодекс Российской Федерации (часть первая) от 30 ноября 1994 г. № 51-ФЗ, (часть вторая) от 26 января 1996 г. № 14-ФЗ;

ЕГРН – Единый государственный реестр недвижимости;

ЗК РФ – Земельный кодекс Российской Федерации от 25 октября 2001 г. № 136-ФЗ;

Конституционный суд (КС РФ) – Конституционный Суд Российской Федерации;

Росреестр – Федеральная служба государственной регистрации, кадастра и картографии;

ТРИПС - Соглашение Всемирной торговой организации по торговым аспектам прав интеллектуальной собственности;

Закон о государственной регистрации недвижимости – Федеральный закон от 13 июля 2015 г. № 218-ФЗ «О государственной регистрации недвижимости»;

Закон об объектах культурного наследия (памятниках истории и культуры) народов Российской Федерации - Федеральный закон "Об объектах культурного наследия (памятниках истории и культуры) народов Российской Федерации" от 25.06.2002 N 73-ФЗ;

Закон об архитектурной деятельности - Федеральный закон от 17.11.1995 № 169-ФЗ «Об архитектурной деятельности в Российской Федерации»;

Градостроительный кодекс - "Градостроительный кодекс Российской Федерации" от 29.12.2004 N 190-ФЗ (ред. от 25.12.2023) (с изм. и доп., вступ. в силу с 01.04.2024).

Введение

В современном мире информационные технологии и медиaprостранство становятся неотъемлемой частью нашей жизни. Они оказывают значительное влияние на все сферы деятельности человека, включая культуру и стратегические отрасли. Одной из актуальных проблем, возникающих в этой связи, является правовое регулирование использования цифровых образов объектов культурного и стратегического значения в медиaprостранстве.

Право образует строгую систему обязательного нормативного регулирования общественных отношений, поведения граждан и деятельности организаций. В последнее время в России сложилось довольно развитое законодательство, которое переживает стремительное обновление в связи с трудностями во отношениях с другими государствами и, наконец, поправками к Конституции Российской Федерации, требующими от права динамичной настройки.

В современных реалиях индустрия видеоигр, медиaprостранства, в целом цифровой системы, стала неотъемлемой частью мировой экономической системы. Видеоигры, в особенности онлайн-игры, приносят своим разработчикам и правообладателям колоссальную прибыль. Так, согласно отчету компании «Activision Blizzard» (представляет такие игры, как «Overwatch», «World of Warcraft»), перед инвесторами за первый квартал 2018 года компанией достигнуты рекордные показатели доходности по сравнению с предшествующими периодами: чистый доход компании «Activision Blizzard» составил 480 млн долларов, из которых 122 млн пришлось на операционную прибыль.¹

Немаловажным является также тот факт, что видеоигры сегодня - значительная часть повседневной жизни, что иллюстрируется широчайшим охватом интернет-аудитории. Например, во всех продуктах компании

¹ Activision Blizzard, first quarter 2018 results, may 3, 2018. URL://investor.activision.com/static-files/b1c6cb58-8fa7-4b6c-89e0-2a2070ab704c (дата обращения 11.02.2023).

«Activision Blizzard» ежемесячное число активных пользователей составляет 374 миллиона.²

Таким же образом обстоят дела с кино, видеохостингом и иными способами воспроизведения информации в интернет-пространстве. Все перечисленные вещи давно укоренились в жизни людей, составляя неотъемлемую часть эмпирического познания мира.

Широкая распространенность медиапространства в жизни современного общества и высокий экономический потенциал данной отрасли актуализируют необходимость исследования данной группы отношений в плоскости возможных ограничений и, наоборот, возможностей при использовании данных, связанных с объектами культурного или стратегического значения.

Актуальность темы также обусловлена необходимостью разработки эффективных механизмов защиты прав и интересов правообладателей, а также обеспечения безопасности государства и общества в условиях активного использования цифровых технологий.

Объектом исследования являются общественные правоотношения, возникающие в процессе использования цифровых образов объектов культурного и стратегического значения в медиапространстве.

Предметом исследования выступают нормы права, регулирующие использование цифровых образов объектов культурного и стратегического значения, а также практика их применения.

Целью исследования является анализ существующих правовых норм и разработка возможных предложений по их совершенствованию в целях обеспечения эффективного регулирования использования цифровых образов объектов культурного и стратегического значения.

² Горбунов А.А. ВИРТУАЛЬНЫЕ ОБЪЕКТЫ В ВИДЕОИГРАХ: ПРОБЛЕМА ОХРАНОСПОСОБНОСТИ. Пермский юридический альманах. 2019. № 2. С. 225-232

Методологическую основу исследования составляют общенаучные и специальные методы познания, такие как анализ, синтез, сравнение, обобщение, а также формально-юридический и сравнительно-правовой методы.

Теоретическая значимость исследования заключается в том, что его результаты могут быть использованы для дальнейшего развития теории правового регулирования использования цифровых образов объектов культурного и стратегического значения.

Практическая значимость исследования состоит в том, что разработанные предложения могут быть использованы при совершенствовании законодательства и практики его применения в данной сфере.

Структура работы включает в себя введение, три главы, заключение и список использованных источников.

Глава 1.

Цифровые технологии в гражданском праве.

§1. Разнообразие современных цифровых технологий, используемых в сфере имущественных отношений.

Определяющим условием развития мировой экономики в последние десятилетия, как отмечается в недавнем исследовании ИМЭМО РАН, являются технические инновации, сформировавшиеся под влиянием трех основных факторов: высокой предпринимательской активности, потока новых технологий и растущего числа стран, успешно реализующих стратегии модернизации.³ Одной из главных национальных целей развития в соответствии с Указом Президента РФ от 07.05.2018 №204 является ускорение технологического развития Российской Федерации и обеспечение ускоренного внедрения цифровых технологий в экономике и социальной сфере страны. В послании к Федеральному Собранию Российской Федерации 20 февраля 2019г.⁴

В.В. Путин указал на необходимость принятия новых законов «для создания правовой среды новой, цифровой экономики, которые позволят заключать гражданские сделки и привлекать финансирование с использованием цифровых технологий, развивать электронную торговлю и сервисы. Всё наше законодательство нужно настроить на новую технологическую реальность». Важным условием в развитии гражданско-правового регулирования в условиях широкого применения высоких технологий стал вступающий в действие с 01 октября 2019 года Федеральный закон от 18.03.2019 N 34-ФЗ «О внесении изменений в части первую, вторую и статью № 1124 части третьей Гражданского кодекса Российской Федерации»⁵, определивший базовые положения о цифровых правах, цифровых способах заключения сделок,

³ Карцкия А.А. Гражданско-правовая модель регулирования цифровых технологий // Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Российская государственная академия интеллектуальной собственности» // 2019.

⁴ Указ Президента РФ от 07.05.2018 № 204 «О национальных целях и стратегических задачах развития Российской Федерации на период до 2024 года»// Собрание законодательства РФ, 14.05.2018, № 20, ст.2817.

⁵ Собрание законодательства РФ, 25.03.2019, №12, ст. 1224.

которые служат основой для использования цифровых технологий и их результатов в гражданском праве.

В настоящее время происходит технологическая революция, которая связана с переходом от промышленного Интернета вещей к новым интеллектуальным системам. Эти системы становятся всё более совершенными и обретают новые качества, которые ранее были характерны только для живых организмов.

Интеллектуальные системы становятся способными адаптироваться к изменяющимся условиям и окружающей среде, что делает их более эффективными и надёжными. Это позволяет им выполнять задачи с большей точностью и скоростью, а также минимизировать риски и ошибки.

Таким образом, современные интеллектуальные системы переходят на новый уровень развития, становясь более похожими на живые организмы. Это открывает новые возможности для развития технологий и улучшения качества жизни людей.

Основными качественными характеристиками систем будущего являются способность к самоорганизации, саморегуляции и самоадаптации, к тому, что сейчас называется машинным обучением. Искусственный интеллект приобретает значение стратегического проекта, к примеру, проект Google «DeepMind AI project». В ряде стран приняты национальные планы (стратегии) и практически осуществляются национальные проекты по созданию и развитию искусственного интеллекта. К примеру, в США – это программа «National Artificial Intelligence Research and Development Strategic Plan», в странах Евросоюза создана система законодательного регулирования в сфере робототехники (Guidelines on Regulating Robotics), в Японии – «New Robot Strategy», в КНР – «Made in China». В России в декабре 2016 г. принята Стратегия научно-технологического развития Российской Федерации, а также

ряд других стратегических документов по стимулированию развития современных технологий.⁶

Цифровые технологии привели к появлению и быстрому развитию правовых интернет-платформ. Они позволяют любому человеку легко и быстро подготовить онлайн простые юридические документы: формы завещаний, исков, договоров и запросов. Цифровые технологии также сделали возможными онлайн-аукционы по оказанию юридических услуг и онлайн-медиацию. Это разрешение споров через интернет в режиме реального времени. Искусственный интеллект и современная робототехника позволяют быстро и всесторонне анализировать, систематизировать и даже прогнозировать судебные решения по различным гражданским делам. Цифровая эпоха меняет привычные законы и правила. Виртуальное пространство интернета становится реальным фактором общественной жизни. Оно трансформирует традиционные представления о том, как хранить, передавать и защищать данные и другие объекты современного гражданского оборота.

Цифровое пространство становится не только информационным полем обмена и получения информации в сети Интернет, но и превращается в инструмент для регулирования. Современное общество уже не может отказаться от социальных сетей (Facebook, Twitter, ВКонтакте и др.), электронные сервисы или поисковые системы и мессенджеры (Google, Yandex, Yahoo, WhatsApp, Viber, и др.) служат повседневным средством коммуникации миллионов людей, технологические платформы в виде электронной торговли (EBay, Amazon, Alibaba, Aliexpress), электронных услуг (Uber и др.) технологий blockchain, удаленных сервисов используются в самых разнообразных сферах деятельности.

Ориентиры для форматирования нового подхода к правовому регулированию гражданского регулирования в сфере цифровых технологий

⁶ Карцкия А.А. Гражданско-правовая модель регулирования цифровых технологий // Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Российская государственная академия интеллектуальной собственности» // 2019.

заложены Указом Президента Российской Федерации от 7 мая 2018 года № 204 «О национальных целях и стратегических задачах развития Российской Федерации на период до 2024 года»⁷, поручением Президента Российской Федерации № Пр-2132 от 10 октября 2017 г. о реализации программы «Цифровая экономика Российской Федерации»⁸, а также Программой «Цифровая экономика Российской Федерации», утвержденной Распоряжением Правительства РФ от 28.07.2017 № 1632-р.⁹

Основой гражданско-правового регулирования этой сферы в настоящее время установлены во вступившем в действие с 1 октября 2019 года Федеральном законе от 18.03.2019 № 34-ФЗ «О внесении изменений в части первую, вторую и статью № 1124 части третьей Гражданского кодекса Российской Федерации».

Современные технологии представляют собой комплекс технических решений, включающий разнообразные результаты интеллектуальной деятельности и весь необходимый комплекс технической и разрешительной документации (сертификаты производства и качества), но и секреты производства (ноу-хау), технологический опыт практического применения технологии, квалификацию персонала.¹⁰ В совокупности все эти элементы обеспечивают производство определенным способом изделий или оказание услуг с заданными качественными и количественными характеристиками для получения нового (усовершенствованного) высокотехнологичного продукта, позволяющего успешно конкурировать на рынке.

Появление и активное внедрение новых цифровых технологий приводит к формированию новых условий использования различных объектов

⁷ Собрание законодательства РФ, 14.05.2018, № 20, ст. 2817.

⁸ Перечень поручений по итогам совещания 10 октября 2017 г. по вопросу использования цифровых технологий в финансовой сфере.[Электронный ресурс]URL: <http://www.kremlin.ru/acts/assignments/orders/55899> (дата обращения 17.02.2023).

⁹ Распоряжение Правительства РФ от 28.07.2017 № 1632-р «Об утверждении программы «Цифровая экономика Российской Федерации»// СЗ РФ, 07.08.2017, № 32, ст. 5138.

¹⁰ Lee, Edward .Cyber Physical Systems. Berkely, January 23, 2008.URL: <http://www.cs.odu.edu>; М.Портер, Дж. Хеппелманн. Руководство по дополненной реальности// Harvard Business

интеллектуальной собственности, таких как патенты, товарные знаки, коммерческие обозначения и ноу-хау. Это требует адаптации механизмов их правовой защиты и охраны к реалиям цифровой эпохи.

Гражданский оборот исключительных прав на результаты интеллектуальной деятельности в цифровом пространстве формирует новую парадигму, новый «цифровой оборот» прав интеллектуальной собственности. Это связано с особенностями цифрового пространства и цифровой экосистемы, которые требуют новых подходов к регулированию и защите интеллектуальных прав. Примером необходимости учета особенностей цифровой среды в правовом регулировании отношений интеллектуальной собственности и защите интеллектуальных прав может служить дело «Варламов И.А. против ООО «Архи.ру» (дело № А40-142345/2015), по которому в кассационной инстанции Верховный Суд РФ вынес определение о возможности цитирования правомерно обнародованных фотографий (пп. 1 п. 1 ст. 1274 ГК РФ), так же как и любых других произведений науки, литературы и искусства, охраняемых авторскими правами.¹¹

При этом, Верховный Суд РФ указал, что фотографические произведения, могут быть свободно использованы без согласия автора и выплаты вознаграждения при наличии четырех условий, к числу которых он отнес: (1) использование произведения в информационных, научных, учебных или культурных целях; (2) с обязательным указанием автора; (3) источника заимствования и в объеме, оправданном целью цитирования. Высшей судебной инстанцией были подтверждены более ранние указания Верховного Суда РФ.

До сих пор не решены вопросы о том, как цитировать или использовать фотографии и другие изображения в цифровом пространстве. Фотография, которую воспринимает человек как изображение, в цифровой среде представлена в виде компьютерного кода, записанного на определённом цифровом языке и измеряемого в битах информации.

¹¹ Определение Верховного Суда РФ № 305-ЭС16-18302 от 18 апреля 2017г. URL: <http://vsrf.ru>.

Из-за этого не всегда можно увидеть и понять, как изменились размер цифрового файла (фотографии, текста или другого контента в интернете), баланс цветов или другие характеристики, которые выражены в размере и структуре файла.

Это создаёт трудности при цитировании или использовании изображений в научных, образовательных или иных целях. Необходимо разработать чёткие правила и стандарты, которые позволят однозначно интерпретировать изменения в цифровых файлах и обеспечат их корректное цитирование.

Как справедливо отмечает М.В.Телюкина, термин "цитирование фотографий" достаточно новый, а соответствующая проблематика только исследуется доктриной.¹² Это же относится и к более сложным цифровым технологиям – программам для ЭВМ, а также к и сложным цифровым комплексам – технологиям в цифровом формате или нейрофизическим устройствам.

В цифровой среде порой непросто определить нарушение интеллектуальных прав, особенно если это касается патентного права, технических достижений, иных новаций. Пример тому – длительные судебные споры (так называемые «патентные войны») мировых гигантов современности - компаний Apple и Samsung Electronics, о незаконном взаимном использовании патентов при производстве и продаже смартфонов на территории других.

§2. Цифровые технологии в гражданском праве.

В контексте оборота прав на интеллектуальную собственность эта область становится привлекательной для долгосрочных инвестиций. Инвесторы могут вкладывать средства в приобретение исключительных прав на объекты интеллектуальной собственности или заключать лицензионные соглашения на использование результатов интеллектуальной деятельности.

¹² Телюкина М. Проблемы определения места фотографии в системе объектов гражданских правоотношений // Хозяйство и право. 2018. № 8. С. 33.

Кроме того, инвесторы могут вносить имущественные права на интеллектуальную собственность в качестве вклада в уставный (акционерный) капитал компаний или приобретать доли в бизнесе. Это позволяет им получать прибыль от использования интеллектуальной собственности и участвовать в управлении компанией.

Применение цифровых технологий значительно увеличивает оборот исключительных прав на различные объекты интеллектуальной собственности, такие как авторские произведения (включая программы для ЭВМ и базы данных), патенты, товарные знаки, топологии, ноу-хау и другие. Особенностью этих объектов является их нематериальная природа, которая отличает их от других классических видов инвестиционных активов. В связи с этим возрастает значимость интеллектуальной собственности как нового класса активов, участвующих в гражданском обороте.

В новых условиях, по мнению В.С.Савиной, развития цифровые технологии предоставляют огромные возможности для правообладателей, например, для эффективного управления авторскими правами.¹³ И в то же время, унификация права интеллектуальной собственности «крайне важна и для достижения баланса частных и публичных интересов, поскольку способствует единообразию правового режима объектов и правового статуса субъектов права».¹⁴

Как отмечал В.А.Дозорцев, исключительное (имущественное) право на нематериальные по своей природе результаты интеллектуальной деятельности и приравненные к ним средства индивидуализации в гражданском обороте

¹³ Савина В.С. Актуальные тенденции развития авторского права в цифровую эпоху // ИС. Авторское право и смежные права. 2017. N 11. С.62.

¹⁴ Савина В.С. Международный опыт судебной защиты интеллектуальной собственности. // Суд по интеллектуальным правам в системе органов государственной власти Российской Федерации: монография / И.А. Близнац, К.Ю. Бубнова, О.В. Видякина и др.; под ред. И.А. Близнаца, Л.А. Новоселовой. Москва: Проспект, 2015. С.16

приобретает товарную ценность и непосредственно становится товарным продуктом.¹⁵

Ключевым вопросом остаётся то, насколько применимы традиционные правовые концепции, основанные на принципах физического мира, к виртуальным реальностям дополненной действительности и цифровому взаимодействию в онлайн-пространстве.

За последние годы в сфере регулирования интернет-отношений, пользовательского и делового взаимодействия в цифровой среде возникло множество правовых проблем, которые решаются методом проб и ошибок, часто без опоры на классические правовые доктрины.

Виртуальный мир интерактивного контента в сети Интернет предоставляет возможность пользователям для работы в сети использовать персонажи (маски или так называемые “аватары”), которые могут покупать реальные товары, а также покупать и продавать виртуальные предметы.

В виртуальных мирах интернета пользователи часто скрывают свои настоящие имена и покупают или продают виртуальные предметы. Это может привести к нарушению авторских прав на произведения или товарные знаки.

В условиях анонимности или использования псевдонима в компьютерных виртуальных мирах пользователи могут осуществлять продажу или покупку виртуальных предметов. Это создаёт потенциальный риск несанкционированного использования авторских материалов, произведений или товарных знаков, а также иного цифрового контента.

Ярким примером такой ситуации является создание аватаром дизайнерских товаров или виртуального магазина, имитирующего зарегистрированный товарный знак, который уже существует в реальной

¹⁵ Дозорцев В.А. Понятие исключительного права // Дозорцев В.А. Интеллектуальные права: Понятие. Система. Задачи кодификации: Сб. статей. М., 2003. С. 112.

жизни. Это может вызвать путаницу в вопросе о производителе товара или спонсорской деятельности.

Кроме того, материалы, защищенные авторским правом и/или несанкционированного производные могут быть распространены или проданы аватаром без ведома правообладателей. Проблема заключается в установлении и идентификации неправомерного использования интеллектуальных прав, а также в выборе методов и разработке ответных мер, которые устанавливает эффективные защитные меры. Компьютерные пользователи, посещающие виртуальные миры, используют для идентификации в сети персонаж-аватары, которые выполняют обычные человеческие действия: делают покупки, общаются с другими аватарами, развлекаются на концертах, лекциях и даже создают виртуальную недвижимость или индивидуальные «дизайнерские» предметы для аватаров (одежда, аксессуары). Технические возможности компьютерных платформ и приложений (игры, образование, шопинг, историческая реконструкция, туризм и даже интимные отношения) могут быть усилены наличием искусственных интеллектуальных персонажей (аватаров), с которыми люди могут взаимодействовать. Стремительность развития искусственного интеллекта, технологий дополненной реальности не оставляют сомнений в реалистичности современного виртуального мира, в котором технические средства могут достаточно полно имитировать поведение человека, особенно в реальном времени. Перспектива интерактивного взаимодействия человека и аватаров в дополненной реальности (AR) и виртуальной реальности (VR) не кажутся такими отдаленными, а потому могут быть достаточно привлекательными как в коммерческом плане, так и производственном и даже социальном. Многие интерактивные миры ориентированы на «реальный мир» и симулируют бизнес в виде электронной торговли и являются достаточно прибыльными предприятиями.¹⁶

¹⁶ Карцкия А.А. Гражданско-правовая модель регулирования цифровых технологий // Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Российская государственная академия интеллектуальной собственности» // 2019.

В связи с чем и появляется необходимость понять, какова природа и возможно ли всецело урегулировать использование цифровых образов объектов культурного и стратегического значения, как виртуальных объектов.

Глава 2.

Виртуальный образ как объект правовой охраны.

§1. Виртуальные объекты в видеоиграх и их правовое использование.

В настоящее время отсутствует чёткая нормативная регламентация по вопросу правовой охраны виртуальных объектов в видеоиграх. Единственными нормативными источниками регулирования являются пользовательские соглашения, на которые пользователи не могут повлиять.

Условием включения в игровой процесс становится отказ игроков от каких-либо прав в отношении внутриигровых ценностей. Это означает, что игроки не могут претендовать на владение или распоряжение виртуальными объектами внутри игры.

Дополнительно стоит отметить, что за нарушение пользовательского соглашения предусмотрена возможность применения односторонних санкций в отношении нарушителя. Это может включать в себя блокировку учётной записи, удаление внутриигровых предметов или ограничение доступа к определённым функциям игры.

Охарактеризую современное состояние отношений по поводу виртуальных объектов в видеоиграх.

В сфере виртуальных объектов одной из наиболее ярко проявляющихся тенденций является возникновение «теневого рынка». Это явление характеризуется следующими особенностями:

1. Отсутствие государственного регулирования и контроля за оборотом виртуальных объектов.
2. Использование различных способов и методов для осуществления сделок с виртуальными объектами.

3. Отсутствие прозрачности и открытости в сделках с виртуальными объектами, что затрудняет их отслеживание и контроль.

4. Возможность использования виртуальных объектов для совершения противоправных действий, таких как мошенничество, кража и т. д.

Механизмы экономического взаимодействия в этой сфере проявляются в виде сделок купли-продажи, обмена и дарения виртуальных объектов.

В целом, теневой рынок виртуальных объектов представляет собой сложную и неоднозначную проблему, требующую внимания и изучения со стороны государства и общества.

Как уже отмечалось, практически во всех пользовательских соглашениях с конечными пользователями включено условие о том, что пользователь не приобретает никаких прав на внутриигровые элементы, также запрещены сделки в отношении них за реальные деньги, а не за внутриигровую валюту.

При этом в большинстве случаев объекты имеют реальную экономическую ценность среди пользователей видеоигры (например: пользователь через свой аватар имеет атрибуты и символы реального владельца, так как он имеет право использовать, исключать и переносить виртуальный объект в виртуальном мире, тем не менее это представление виртуального мира осуществляется с помощью программного обеспечения, на которое у издателя имеется право интеллектуальной собственности).

Все подобные сделки проходят в киберпространстве, и, как следствие, наиболее превалирует такое исполнение обязательств по оплате, как оплата посредством электронных средств платежей, обеспечивающих анонимность оплаты.

Взаимодействие происходит следующим образом: продавцом предоставляется товар (чаще всего путем перевода виртуального предмета на аккаунт посредника (гаранта) или посредством предоставления данных для

проверки подлинности), а покупатель производит платеж на один из электронных счетов гаранта. Гарант производит сверку, а затем передает покупателю имущество и продавцу - деньги, при этом за свою деятельность он получает комиссионное вознаграждение.

Таким образом, возник целый сегмент экономики вокруг оборота виртуальных объектов, чей правовой статус неопределен и в отношении которых у конечных пользователей нет никаких прав в соответствии с пользовательскими соглашениями. Причем подобное положение дел выгодно и посредникам, и разработчикам, имеющим от этого рынка косвенный доход, и фактически не предпринимающим никаких мер по ликвидации рынка продажи виртуальных объектов за неигровую валюту.

В итоге пользователь остается незащищенным как в рамках отношений купли-продажи (поскольку отношения возникают по поводу имущества, не имеющего юридического статуса), так и в отношениях с посредниками, и в отношениях с разработчиками (в отношении имущества у пользователя нет никаких прав).

Представляется, что существующее состояние дел сопоставимо с тенденциями, возникающими в связи с появлением новых объектов гражданского оборота.

Развитие общества и гражданского оборота приводят к появлению новых объектов, по поводу которых складываются отношения. Один из индикаторов подобной ситуации - попытка «втиснуть» новые отношения в существующую систему цивилистических конструкций, распространить ставшие классическими правовые режимы на новый объект, что зачастую бывает ошибочным, ввиду несоответствия и невозможности совмещения природы некоторых правовых конструкций и природы возникших правоотношений. Итогом становится появление новых объектов оборота со специальным правовым режимом.

Наиболее ярко подобное положение дел иллюстрируется существовавшими спорами относительно природы объектов интеллектуальных прав, поиска оптимального правового режима для данных объектов, в условиях постоянной трансформации медиапространства. В правовой теории и юридической практике предпринимались попытки распространить на новые объекты право собственности, рассматривать их как вид обязательственных правоотношений, как объект личных неимущественных прав.

В современной цивилистике изучение вопросов о правовой охране виртуальных объектов в видеоиграх - предмет непрекращающегося научного дискурса. Наиболее подробное изучение правового статуса виртуальных объектов в российской правовой науке представлено А.И. Савельевым. Автор демонстрирует основные подходы к квалификации отношений относительно виртуальных объектов.

Первый подход обусловлен отказом государств от вмешательства в отношения, связанные с виртуальными объектами в видеоиграх.

Второй подход характеризует попытка распространения норм о вещных правах на отношения, связанные с виртуальными объектами из видеоигр. Распространен указанный подход в азиатских странах, что, в первую очередь, детерминировано самыми высокими в мире темпами развития индустрии видеоигр, А.И. Савельев, подчеркивая сложность применения данного концепта, делает вывод, что если даже американское право, достаточно гибко подходящее к определению понятия собственности и объектов данного права, не готово признать виртуальные объекты в качестве объектов права собственности, то что уж говорить о российском праве.

Третий подход выражен в регулировании статуса виртуальных объектов в видеоиграх нормативными положениями договорного права. Соответствующая точка зрения находит свое подтверждение в пользовательских соглашениях с разработчиками крупнейших онлайн-игр, таких как «Steam», «World of Tanks»

(например, условие блокировки аккаунта игрока из-за нарушения пользовательского соглашения).

Критикуя представленные позиции, А.И. Савельев предлагает квалифицировать виртуальные объекты в качестве «иногo имущества» в соответствии с Гражданским кодексом РФ. Ученый делает вывод, что «существующий в законодательстве и доктрине плюрализм в понимании имущества наталкивает на вывод, что данный термин носит конъюнктурный характер и его содержание может варьироваться в зависимости от конкретных потребностей и специфики отношений». В юридическом сообществе данное решение получило высокие оценки.

Необходимо обратить внимание на заключение автора о том, что в будущем может возникнуть необходимость выработки специальных правовых норм, посвященных виртуальным объектам: «...в определенный момент возникнет необходимость переосмысления традиционных представлений о праве собственности, его объектах и порядке их защиты с целью причисления к ним виртуальных объектов».

§2. Правовое регулирование использования объектов культурного и стратегического значения как цифровых образов, в медиапространстве.

В науке справедливо отмечается, что государство предоставило объектам интеллектуальной собственности специальную охрану, выраженную в форме интеллектуальных прав. Эта охрана необходима, так как результаты интеллектуальной деятельности очень уязвимы, как только становятся известны широкому кругу лиц.¹⁷

В связи с этим государство должно предпринять меры по защите интеллектуальных прав граждан в меняющемся современном мире. Этот тезис

¹⁷ Савина В. Развитие представлений об интеллектуальной собственности и формирование общественного правосознания. // В. Савина. М. Интеллектуальная собственность. Авторское право и смежные права. № 5 2016. – 7 С.

в полной мере применим к текущей ситуации с правовым регулированием трехмерных цифровых объектов в реалиях стратегических объектов.

Как следует из предыдущего параграфа, охраняться правом интеллектуальной собственности потенциально могут различные результаты работы человека с трехмерной графикой. Однако по поводу данных объектов существует правовая неопределенность относительно применимого режима охраны. Это связано с тем, что ни на международном, ни на российском уровне трехмерные цифровые объекты напрямую не названы в качестве охраноспособных объектов права интеллектуальной собственности.

В связи с тем, что как по российскому законодательству, так и по нормам международных соглашений объектами патентного права выступают технические решения (изобретения, а в Российской Федерации изобретения и полезные модели) и решения внешнего вида изделий (промышленный дизайн, в Российской Федерации промышленный образец), трехмерные цифровые объекты нельзя отнести к объектам патентного права, так как трехмерные цифровые объекты могут являться формой представления (выражения) технических решений, но сами таковыми не являются.

В этой связи считаю нецелесообразным проводить детальный анализ международных соглашений в сфере патентного права. В противоположность патентному праву авторское право охраняет не содержание решений, а форму выражения произведений науки, литературы и искусства, в связи с чем трехмерные цифровые объекты потенциально могут охраняться авторским правом.

Исходя из этого, проанализируем более подробно международные соглашения в сфере авторского права и смежных прав.

Э.П. Гаврилов справедливо отмечает: «Произведения науки, литературы и искусства – самая распространенная и самая ценная категория интеллектуальной собственности».¹⁸

Несмотря на то, что перечень охраняемых произведений в соответствии с международными договорами и ГК РФ является открытым, ввиду специфики самого объекта (трехмерных цифровых объектов) его прямое неуказание в законе или международном договоре приводит к тому, что правовой режим трехмерных цифровых объектов как объектов авторского права носит спорный характер.

Особенности такого объекта права позволяют путем аналогии закона применять правила и режим различных произведений, например программ для ЭВМ и произведений изобразительного искусства, графики и дизайна, а также видеоигр, которые ввиду различий не всегда сочетаются друг с другом.

В добавление к этому следует отметить, что в настоящий момент отсутствует единый взгляд практикующих юристов по данному вопросу (вернее, он отсутствует как таковой). В связи с этим многие специалисты могут в принципе не признавать творческий характер труда специалистов по трехмерной графике, что является прямым нарушением авторских прав граждан в виде непризнания прав.

В соответствии с ч. 4 ст. 15 Конституции Российской Федерации общепризнанные принципы и нормы международного права и международные договоры Российской Федерации являются составной частью ее правовой системы.

Если международным договором Российской Федерации установлены иные правила, чем предусмотренные законом, то применяются правила международного договора. Таким образом, в России установлен примат международного права.

¹⁸ Гаврилов Э.П. Право интеллектуальной собственности. Краткий курс. / Э.П. Гаврилов. М. Юрсервитум, 2016. – С. 10-11.

Так как в настоящий момент Российская Федерация является участником всех основных международных договоров в сфере авторского права и права интеллектуальной собственности в целом, это обуславливает характерную связь между правовым регулированием трехмерных цифровых объектов на международном и российском уровнях.

Самым первым базовым международным договором в сфере авторского права является Бернская конвенция по охране литературных и художественных произведений от 9 сентября 1886 года. Данная конвенция впервые установила базовые правила и принципы международного авторского права, единые в странах-участницах конвенции.

Российская Федерация присоединилась к Бернской конвенции 13 марта 1995 года с оговоркой о том, что действие Бернской конвенции об охране литературных и художественных произведений не распространяется на произведения, которые на дату вступления этой Конвенции в силу для Российской Федерации уже являются на ее территории общественным достоянием 1 декабря 2012 года данная оговорка была отозвана.¹⁹

С тем учетом, что как таковая Бернская конвенция была принята еще в XIX веке, задолго до появления ЭВМ и массового распространения персональных компьютеров, логично, что в ней не говорится ничего о таких объектах авторского права, как трехмерные цифровые объекты.

Ситуацию не меняют и поправки, внесенные в Конвенцию в 1979. В дополнение к положениям Бернской конвенции, требующим адаптации к развитию использования объектов авторских и смежных прав в цифровой среде, 20 декабря 1996 года на базе ВОИС, осуществляющей

¹⁹ Постановление Правительства Российской Федерации от 3.11.1994 г. № 1224 «О присоединении Российской Федерации к Бернской конвенции об охране литературных и художественных произведений в редакции 1971 года, Всемирной конвенции об авторском праве в редакции 1971 года и дополнительным протоколам 1 и 2, конвенции 1971 года об охране интересов производителей фонограмм от незаконного воспроизводства их фонограмм» // СПС Консультант Плюс. - <http://www.consultant.ru>.

административные функции в отношении данной конвенции, были заключены два соглашения:

1. Договор ВОИС по авторскому праву;
2. Договор ВОИС по исполнениям и фонограммам.

Данные соглашения не отменяют Бернскую конвенцию, они дополняют ее содержание, актуализируя международное правовое поле к развитию информационных технологий. В связи с этим данные договоры еще называют Интернет-договорами.

Данные договоры, как и сама Бернская конвенция, не содержат каких-либо упоминаний о трехмерных цифровых объектах, однако в ст. 4 Договора ВОИС по авторскому праву «Компьютерные программы» установлено важное положение о том, что компьютерные программы охраняются как литературные произведения в смысле статьи 2 Бернской конвенции.

Такая охрана распространяется на компьютерные программы независимо от способа или формы их выражения. Еще одним важнейшим международно-правовым договором в сфере интеллектуальной собственности в целом и авторского права в частности является Соглашение Всемирной торговой организации по торговым аспектам прав интеллектуальной собственности (далее – ТРИПС).

Данный международный договор был заключен 15 апреля 1994 года в Марракеше и, в отличие от Бернской конвенции, не содержит положений о личных неимущественных правах, т.к. регулирует в основном вопросы интеллектуальной собственности, связанные с торговым оборотом. Также данный договор содержит более жесткие требования к режиму охраны объектов права интеллектуальной собственности в странах участницах. Соглашение ТРИПС признает и не отменяет положения Бернской конвенции и иных договоров в сфере интеллектуальной собственности, о чем прямо указано в ст. 2 ТРИПС.

Однако, к сожалению, соглашение ТРИПС также не содержит указаний на трехмерные цифровые объекты и архитектурные заимствования. Российская Федерация присоединилась к ТРИПС 22 августа 2012 года.

Таким образом, в результате краткого обзора основных международных договоров в сфере авторского права видно, что на международном уровне в ключевых документах ничего не сказано о трехмерных цифровых объектах как объектах авторского права. Отчасти это логично, т.к. международные соглашения не всегда носят детальный характер. Это связано с тем, что они лишь закладывают основу права интеллектуальной собственности, которая должна затем проявляться и конкретизироваться в национальных законодательствах стран-участников соответствующих соглашений путем имплементации их норм.

Это обусловлено принципом национального режима правовой охраны интеллектуальной собственности. ГК РФ соответствует международным стандартам, установленным вышеперечисленными и иными международными соглашениями, а в ряде случаев отечественное законодательство предоставляет более высокий уровень охраны интеллектуальных прав на результаты интеллектуальной деятельности и приравненные к ним средства индивидуализации. Часть 4 ГК РФ содержит всего три упоминания о трехмерных цифровых объектах, причем, данные указания являются лишь косвенными.

В пп. 1 п. 2 ст. 1270 ГК РФ под воспроизведением произведения считается изготовление одного и более экземпляра произведения или его части в любой материальной форме, в том числе в форме звуко- или видеозаписи, изготовление в трех измерениях одного и более экземпляра двухмерного произведения и в двух измерениях одного и более экземпляра трехмерного произведения.

Причем, закон не разграничивает двухмерные и трехмерные измерения на реальные и виртуальные.

По моему мнению, данная норма, скорее всего, изначально подразумевала реальное измерение, чтобы обслуживать интересы авторов и правообладателей более «классических» для авторского права объектов, таких как произведения живописи, графики, архитектуры, скульптуры, фотографии и ювелирного искусства.

Это связано с тем, что, например, по рисункам и эскизам можно создать скульптуру или статуэтку и наоборот, сделать зарисовку скульптуры, статуэтки, сфотографировать ее в целях простой фиксации ее внешнего вида и т.п. Однако развитие технологий и общественных отношений не стоит на месте, а право меняется вслед за ними.

В настоящий момент тремя измерениями могут характеризоваться как реальные объемные объекты, так и виртуальные. Поэтому в современных условиях целесообразно считать, что данное законоположение относится как к реальному, так и виртуальному (цифровому) объему (измерениям). Это максимально соответствует современным потребностям общества и не требует внесения специальных изменений в пп. 1 п. 2 ст. 1270 ГК РФ, т.к. это не противоречит содержанию данной нормы, а также существующим доктринальным толкованиям таких ученых как Е.А. Павлова, В.О. Калятин, В.А. Корнеев, С.А. Горленко, В.О. Калятин, Л.Л. Кирий.²⁰

В пользу данного вывода необходимо привести пример из сферы регулирования иного института права интеллектуальной собственности. Так п. 1 ст. 1482 ГК РФ устанавливает, что в качестве товарных знаков могут быть зарегистрированы словесные, изобразительные, объемные и другие обозначения или их комбинации. Как и в предыдущем случае, данная норма

²⁰ Павлова Е.А., Калятин В.О., Корнеев В.А. Вводный научный комментарий к части четвертой Гражданского кодекса Российской Федерации. / Е.А. Павлова, В.О. Калятин, В.А. Корнеев. – Подготовлен для системы КонсультантПлюс, 2015. Цит. По: СПС «КонсультантПлюс» (дата обращения 15.03.2023)

закона, говоря об объеме, не конкретизирует, имеется ли в виду реальный или виртуальный объем.

Однако, трехмерные цифровые объекты могут применяться и активно применяются для отображения средств индивидуализации юридических лиц, товаров, работ и услуг. В связи с этим, нет оснований для сдерживания развития общественных отношений путем искусственного ограничения видов объема, о которых речь идет в законе. Таким образом, можно сделать вывод, что создание трехмерных цифровых объектов будет являться воспроизведением произведения в особой, иной от изначальной, форме.

Соответственно, трехмерный цифровой объект будет являться формой произведения. Это вполне соотносится с положением п. 3 ст. 1259 ГК РФ, в соответствии с которым авторские права распространяются как на обнародованные, так и на необнародованные произведения, выраженные в какой-либо объективной форме, в том числе в письменной, устной форме (в виде публичного произнесения, публичного исполнения и иной подобной форме), в форме изображения, в форме звуко или видеозаписи, в объемно-пространственной форме.

Также это согласуется с тем фактом, что воспроизведением произведения, в частности, является создание его электронной (цифровой) копии, в то время как трехмерные цифровые объекты создаются изначально именно в цифровом виде. Также необходимо особо отметить, что в случае с объемнопространственной формой выражения произведения законодатель вновь не раскрывает, реальный или виртуальный объем имеется в виду.

Собственно говоря, на этом упоминания о трехмерных цифровых объектах в части 4 ГК РФ заканчиваются. Из этого можно сделать только один уже обозначенный вывод – закон позволяет считать формой произведения и способом его использования в виде воспроизведения как реальные объемные объекты и их создание, так и виртуальные (то есть трехмерные цифровые

объекты). Однако, на данной волне может показаться логичным вывод о том, что трехмерные цифровые объекты, равно как и объекты стратегического значения не могут быть объектами авторского права и всегда являются лишь формой какого-либо иного произведения.

На практике же, чаще всего трехмерные цифровые объекты не создаются без использования исходных материалов, референсов. Референсы – это исходная информация, которой оперирует или на которую ориентируется моделлер при работе с трехмерными цифровыми объектами.

В большинстве случаев, референсы представляют собой изображения (фотографии, концептарты, скетчи и т.п.) или чертежи (например, чертежи, созданные средствами программ Autodesk AutoCad при архитектурной и интерьерной визуализации).

Получается, что правообладателем трехмерного цифрового объекта всегда будет выступать автор референсов. Однако, данное утверждение не является корректным. Если следовать вышеуказанной логике, получается, что трехмерные цифровые объекты являются формой выражения иного произведения: произведения архитектуры, дизайна и т.п.

В отношении подобной ситуации важно отметить, что такое моделирование может быть осуществлено как самим автором произведения архитектуры, так и другими лицами, кому принадлежат права или право ведения охраны (н.п. Федеральная служба безопасности в отношении стратегического объекта относительно разрешения на создания референса).

В первом случае будет идти речь о процессе создания автором произведения, а во втором – о переработке оригинального произведения, которая входит в правомочия исключительного права на произведение (пп. 9 п. 2 ст. 1270 ГК РФ), т.е. также являться способом использования произведения, вследствие которого создается производное произведение – самостоятельный объект авторского права (в виде трехмерного цифрового объекта).

Для наглядности предлагаю рассмотреть следующую ситуацию:

Акционерное общество «Ромашка» разработало для Министерства культуры Российской Федерации проектную документацию для ремонтно-реставрационных работ с приспособлением к современному использованию объекта культурного наследия, но государственному органу такое решение не понравилось, и они отказались его оплачивать. Однако, в последствии, использовали данные архитектурные решения для выполнения строительных работ с привлечением третьего лица ООО «Подсолнух» и публикации результата работ в СМИ.

Данную задачу можно рассматривать с двух сторон:

1. Позиция истца. В обоснование иска может ссылаться на неправомерное использование ответчиком разработанной истцом и переданной ответчику проектной документации, являющейся результатом интеллектуальной деятельности (архитектурным произведением), исключительные права на который в силу статьи 1297 ГК РФ до дня подписания акта сдачи-приемки работ и их оплаты, ответчику не перешли.

2. Позиция ответчика. По существу спора может ссылаться на то, что разработанная истцом проектная документация, в том числе в части архитектурных решений, не является объектом авторского права, поскольку была разработана на основании предмета охраны и задания КГИОП.

Поскольку при подготовке проекта у истца отсутствовал элемент творческой деятельности, так как разработка проекта на проведение работ на объектах культурного наследия осуществляется на основании исходных данных - задания, в котором уже закреплён охраняемый историко-культурный облик объекта, в связи с чем, спорная документация носит технический характер, содержит в себе порядок выполнения работ по восстановлению и сохранению облика установленного объекта, а не создает новые творческие архитектурные решения для объекта.

Более того, как один из доводов, ответчик может заявить, что не отказывается от исполнения своих обязательств, однако истец не предоставил пакет документов, необходимых для оплаты спорных работ, после сдачи проектной документации, а также на не устранение возможных замечаний к проектной документации, что повлекло за собой прекращение сотрудничества.

Решая данный казус важно понимать, что в силу статьи 1229 ГК РФ гражданин или юридическое лицо, обладающие исключительным правом на результат интеллектуальной деятельности или на средство индивидуализации (правообладатель), вправе использовать такой результат или такое средство по своему усмотрению любым не противоречащим закону способом. Правообладатель может по своему усмотрению разрешать или запрещать другим лицам использование результата интеллектуальной деятельности или средства индивидуализации. Отсутствие запрета не считается согласием (разрешением). Другие лица не могут использовать соответствующие результат интеллектуальной деятельности или средство индивидуализации без согласия правообладателя, за исключением случаев, предусмотренных названным Кодексом.

Использование результата интеллектуальной деятельности или средства индивидуализации (в том числе их использование способами, предусмотренными ГК РФ), если такое использование осуществляется без согласия правообладателя, является незаконным и влечет ответственность, установленную ГК РФ, другими законами, за исключением случаев, когда использование результата интеллектуальной деятельности или средства индивидуализации лицами иными, чем правообладатель, без его согласия допускается ГК РФ.

В силу пункта 1 статьи 1270 ГК РФ автору произведения или иному правообладателю принадлежит исключительное право использовать произведение в соответствии со статьей 1229 названного Кодекса в любой форме и любым не противоречащим закону способом (исключительное право

на произведение), в том числе способами, указанными в пункте 2 указанной статьи.

В соответствии со статьей 1259 ГК РФ, объектами авторских прав являются, в том числе произведения архитектуры, градостроительства и садово-паркового искусства, в том числе в виде проектов, чертежей, изображений и макетов.

Один из способов подтверждения (который я могу предложить, анализируя данные обстоятельства) приобретения истцом исключительных прав на спорное архитектурное произведение, созданное в порядке выполнения сотрудниками истца трудовых обязанностей (служебное произведение), является представление истцом трудовых договоров, заключенных с работниками.

В них должно быть предусмотрено, что любая интеллектуальная собственность, возникшая в связи с выполнением работником своих обязанностей по договору, является исключительной собственностью работодателя. Работники Истца должны быть указаны в качестве авторов проектной документации, проставив в ней соответствующие подписи в разделах «архитектурные решения».²¹

В таком случае, исключительные права использования результатов работ в полном объеме, включая, но не ограничиваясь правами, указанным в части 2 ст. 1270 ГК РФ, принадлежат Истцу до момента полной оплаты Ответчиком результата работ.

В соответствии со статьей 1297 ГК РФ, исключительное право на программу для ЭВМ, базу данных или иное произведение, созданные при выполнении договора подряда либо договора на выполнение научно-исследовательских, опытно-конструкторских или технологических работ, которые прямо не предусматривали создание такого произведения,

²¹ При этом возможен контраргумент со стороны ответчика, что архитектурное произведение было создано не авторским коллективом Истца, а иными лицами, а также то, что Истец не приобрел исключительные права на спорный объект авторского права.

принадлежит подрядчику (исполнителю), если договором между ним и заказчиком не предусмотрено иное.

В этом случае заказчик вправе, если договором не предусмотрено иное, использовать созданное произведение в целях, для достижения которых был заключен соответствующий договор, на условиях простой (неисключительной) лицензии в течение всего срока действия исключительного права без выплаты за такое использование произведения дополнительного вознаграждения. При передаче подрядчиком (исполнителем) исключительного права на произведение другому лицу заказчик сохраняет право использования произведения.

Я считаю, что данное обстоятельство, свидетельствует не только о нарушении Ответчиком прав Истца, но и о незаконном использовании им проектной документации, разработанной Истцом, что, в свою очередь, является основанием для запрета Ответчику использовать проектную документацию в части архитектурных решений.

Наличие у ответчика безвозмездной простой (неисключительной) лицензии на произведение, созданное по договору, не свидетельствует о возможности последнего передавать такое право (лицензию) третьему лицу. Ответчик должен обладать исключительным правом на произведение, которым он может распоряжаться. Иное противоречило бы принципу: «Нельзя передать прав больше, чем имеешь».

Ответчик вопреки условиям Контрактов и положениям действующего законодательства не обладал исключительным правом, переданный результат работ не принят по акту и не оплачен, в связи с чем переход исключительного права на проектную документацию от Истца к Ответчику не произошел, и, соответственно, Ответчик не мог распоряжаться исключительным правом, которым он не обладал, путем отчуждения или предоставления прав использования проектной документации третьему лицу.

В соответствии со статьей 2 Закона об архитектурной деятельности архитектурный проект - архитектурная часть документации для строительства и градостроительной документации, содержащая архитектурные решения, которые комплексно учитывают социальные, экономические, функциональные, инженерные, технические, противопожарные, санитарно-гигиенические, экологические, архитектурно-художественные и иные требования к объекту в объеме, необходимом для разработки документации для строительства объектов, в проектировании которых необходимо участие архитектора.

При этом архитектурное решение - авторский замысел архитектурного объекта, его внешнего и внутреннего облика, пространственной, планировочной и функциональной организации, зафиксированный в архитектурной части документации для строительства и реализованный в построенном архитектурном объекте.

Исходя из пункта 1 статьи 1270 ГК РФ, автору произведения или иному правообладателю принадлежит исключительное право использовать произведение в соответствии со статьей 1229 Кодекса в любой форме и любым не противоречащим закону способом (исключительное право на произведение), в том числе способами, указанными в пункте 2 этой статьи. Правообладатель может распоряжаться исключительным правом на произведение. Правообладатель может по своему усмотрению разрешать или запрещать другим лицам использование результата интеллектуальной деятельности. Отсутствие запрета не считается согласием (пункт 1 статьи 1229 Гражданского кодекса).

Возникновение исключительного права или каких-то отдельных полномочий по использованию проекта возможно только после приемки и оплаты выполненных по договору работ.

Безусловно использование проектной документации Ответчиком без перехода к нему исключительного права, а также в отсутствии принятого и

оплаченного результата работ, является основанием для возложения на него запрета по использованию данного результата (архитектурного проекта).

Согласно подпункту 3 пункта 1 статьи 1252 ГК РФ защита исключительных прав на результаты интеллектуальной деятельности осуществляется, в частности, путем предъявления требования о пресечении действий, нарушающих право или создающих угрозу его нарушения, - к лицу, совершающему такие действия или осуществляющему необходимые приготовления к ним, а также к иным лицам, которые могут пресечь такие действия. Вышеуказанные обстоятельства свидетельствуют об использовании Ответчиком проектной документации без наличия необходимых полномочий и как следствие – о нарушении прав и охраняемых законом интересов ООО «Ромашка».

Дополнительно также хотелось бы отметить, что предметом контрактных обязательств в данной задаче является разработка проектной документации не просто для проведения ремонтно-реставрационных работ, но и для приспособления объекта культурного наследия к современному использованию.

Согласно части 2 статьи 48 Градостроительного кодекса Российской Федерации проектная документация представляет собой документацию, содержащую материалы в текстовой форме и в виде карт (схем) и определяющую архитектурные, функционально-технологические, конструктивные и инженерно-технические решения для обеспечения строительства, реконструкции объектов капитального строительства, их частей, капитального ремонта, если при его проведении затрагиваются конструктивные и другие характеристики надежности и безопасности объектов капитального строительства.

Частью 12 указанной статьи предусмотрено, что архитектурные решения являются составной частью проектной документации. Раздел «Архитектурные

решения» - является обязательной частью разрабатываемой проектной документации, состав и содержание которой регламентируется законом и представляет собой первоочередной этап, определяющий стилевую, конструктивную, инженерно-техническую составляющие любого проекта.

Именно в разделе архитектурных решений отражаются общие визуальные, а также функциональные параметры объекта проектирования, его эргономика и планировочная схема, т.е. данный раздел не только представляет собой красивую картинку внешнего вида Объекта, но и включает в себя техническое оснащение будущего Объекта. В разделе проекта представлено видение объекта архитектором на основе задания заказчика: внешний и внутренний облик здания, функциональная, пространственная организация.

Таким образом, наличие полученного от Государственного заказчика задания на проектирование не является надлежащим основанием, чтобы считать, что у Истца отсутствуют право собственности на разработанную проектную документацию, в частности на раздел архитектурного решения. Кроме того, правильно разработанный раздел архитектурного решения обеспечит грамотную организацию строительных работ, оптимизирует рабочие процессы. Итогом строительства станет не только визуально привлекательный, но и безопасный, надежный и функциональный объект.

Глава 3.

Анализ правового регулирования использования цифровых образов объектов культурного и стратегического значения, как виртуальных объектов в медиaprостранстве в иностранных правовых системах.

§1. Особенности правового регулирования цифровых образов в Федеративной республике Германия.

Цифровые данные «de jure» на сегодняшний день пока не являются самостоятельным объектом гражданского оборота в праве Германии за некоторыми исключениями.

Гражданское право, предметом которого являются имущественные отношения, не может игнорировать появление новых сущностей. Для надлежащего реагирования на такие вызовы требуется анализ и проработка существующих юридических конструкций, подходов к определению правовой природы, учет правовых традиций.

Чрезвычайно важно заметить, что коммерческая ценность информации растет не в связи с какими-то фундаментальными изменениями природы информации как таковой. Информация о фактах, людях, предметах, обстоятельствах существовала далеко до появления новых технологий.

Причины кроются, прежде всего, в кардинальном изменении формы фиксации, объективизации такой информации в цифровую форму, ее индивидуализации, вызванные технологическими изменениями. Так, в истории развития информации отмечается постепенное ее отщепление (абстракция) от субъектов/объектов – сначала от человека в виде материального носителя, затем от последнего в виде самостоятельного кода/знаков/символов, в частности, в виде цифровых данных.²²

Такая объективизация ввиду удобства и быстроты обмена, модификации, обработки информации повышает привлекательность цифровых данных сама по себе в отличие от той же информации, выраженной на материальном

²² Ширин С.С. Социально-гуманитарные аспекты современных информационных систем в работе аналитика-международника. Учебно-методическое пособие. – СПб.: СПбГУ, 2009. С. 32.

носителе (сравним, например, использование электронных денежных средств и наличных денег как форм денег). Кроме того, объективизация ведет к количественному и качественному (достоверность, актуальность, полезность) росту информации, а отсюда к повышению точности и достоверности новых знаний.²³

Как было отмечено, ни данные, ни информация не признаются самостоятельным объектом прав в законодательстве Германии. В то же время ни политики, ни научное сообщество Германии уже не отрицают ценность данных и признание их коммерческим активом. В научной среде также возникает вопрос о наличии прав на единичные данные.

В теории права Германии предмет сделки (*der Gegenstand des Rechtsgeschäfts*) представляет объект прав (*das Rechtsobject*). ГГУ в качестве объектов прав называет вещи (*die Sachen*), нематериальные блага (*Immaterialrechtsgüter*) - права (*die Rechte*) и требования (*die Forderungen*) – и предприятие (*das Unternehmen*). В категорию нематериальных благ помимо прав включаются также бестелесные блага - «иные предметы сделок» (*sonstige Gegenstände*).

В доктрине субъективные права на объекты делятся на группы в зависимости от количества обязанных лиц – абсолютные (или права *erga omnes*) и относительные права. Абсолютные права разделяются на личные права (*das Persönlichkeitsrecht*), вещное право (*das Sachenrecht*) и право на нематериальные блага (*das Immaterialgüterrecht*). Немецкому праву также известно деление прав на вещные и обязательственные.

Объектом вещных прав, прежде всего права собственности, признаются вещи. В германском законодательстве в отличие от российского содержится понятие вещи. Согласно § 90 ГГУ «вещами в смысле закона являются лишь телесные предметы (*nur körperliche Gegenstände*)». Поэтому результаты

²³ Kleindl B.A., Burrow J.L. E-Commerce Marketing. 2005. P. 128-131.

интеллектуальной деятельности, цифровые данные, права требования не подпадают по категорию вещей, что напрямую следует из определения.

В современной германской цивилистике вещные права могут устанавливаться только законом, но не соглашением сторон (как в случае обязательственных прав согласно принципу свободы договора). Принцип *numerus clausus* ограничивает не только сам перечень вещных прав, но и фиксирует содержание такого права.

Ученые активно обсуждают необходимость внедрения абсолютного права (причем необязательно права собственности) в отношении «данных» в законодательство, ссылаясь на бурное развитие информационных технологий.

Между тем о введении права собственности на данные говорится с двух ракурсов: право собственности на персональные данные и право собственности на данные, безотносительно к их принадлежности личности .

Выделяются три основополагающие позиции среди немецких правоведов в отношении выделения прав на данные: 1. Права *erga omnes* на данные уже существуют. 2. Права *erga omnes* на данные не существуют, но должны быть созданы. 3. Права *erga omnes* на данные не существуют и на сегодняшний день отсутствует какая-либо необходимость в дополнительных законах.

Данные относятся к бестелесным благам. В силу бестелесности право собственности может возникнуть только на материальный (телесный) носитель таких данных. Предметом сделок в таком случае является, например, CD-диск в случае программы для ЭВМ.

Таким образом, в случае с цифровыми данными привязка идет к материальному носителю, который либо хранит, либо генерирует их. Преобладающее мнение немецких ученых состоит в том, что право собственности на данные исходит из права собственности на материальный носитель (жесткий диск, оборудование сервера), на котором данные хранятся.

Многочисленная судебная практика подтверждает этот подход. Компьютерная программа и ее носитель представляют собой единую вещь на основании § 90 ГГУ, и к договорам на ее передачу соответственно применяются нормы о купле-продаже и аренде.

В 1995 году Верховный суд земли (Oberlandesgericht) в г. Карлсруэ пошел еще дальше и в своем решении признал, что даже простые данные (т.е. не только программа), хранящиеся на носителе, признаются вещью. Как следствие, любой неправомерный доступ к данным является посягательством на право собственности на носитель.

В 2015 году Федеральный Верховный суд (Bundesgerichtshof) решил, что собственник носителя данных остается собственником этого носителя, даже если его содержимое (данные) увеличивает ценность носителя, и другое лицо имеет права на этот контент. В деле речь шла об аудиозаписи, записанной на пленке. Следовательно, лицо, имеющее право на контент, необязательно имеет право требовать возвращения самого носителя. Приоритет, соответственно, дан собственнику носителя. При этом суд разграничивает носитель и контент, хранимый на нем, но не указывает, какие права на контент возникают.

Если с цифровыми данными (в частности, компьютерными программами) на материальном носителе вопрос правовой природы при их передаче прояснился (§ 474 ГГУ Понятие покупки потребительских товаров – движимых вещей), то вопрос передачи программ без носителя остался решенным неоднозначно. Камнем преткновения стал вопрос о праве, которое должно передаваться в таком случае.

Интересным представляется здесь резонансное решение Суда ЕС в деле UsedSoft²⁴ (более известное за распространение принципа исчерпания на программу, передаваемую без носителя) в отношении цифрового контента – компьютерной программы, передаваемой без материального носителя.

²⁴ Case C-128/11 UsedSoft GmbH v Oracle International Corp [2012] ECR I-nyr.

Судебным решением, хотя и под определенными условиями, было признано право собственности покупателя на программное обеспечение.

В п. 61 решения указывается, что «с экономической точки зрения продажа на CD-ROM и DVD должна быть приравнена к продаже программы путем загрузки». То есть передача в сети Интернет является функциональным эквивалентом предоставления материального носителя. Тем не менее национальные суды Германии неохотно принимали такую позицию и не стали распространять его применительно к другим цифровым данным помимо компьютерной программы, даже в случае отображения в материалах картин известных художников.

Иной подход немецких ученых выражается в том, чтобы признавать данные плодами вещей - устройств, которые их сгенерировали, согласно § 99 ГГУ («Плодами вещи являются продукты вещи и иные поступления, полученные от вещи в соответствии с ее назначением»). Но даже использование такой конструкции не позволяет приравнять данные к вещам, поскольку они все равно остаются бестелесными, а значит, вопрос правовой природы остается по-прежнему открытым.²⁵

§2. Особенности правового регулирования цифровых образов в Соединенных штатах Америки.

Вопрос о правовой природе информации как товара является не новым для правоведов США. Объектом научно-правовых исследований и предметом спора в судебных делах по обороту той или иной информации неизбежно ставится вопрос отнесения информации к имуществу.

В праве США не выделено такого правового понятия как объект прав и не выстроена стройная общепризнанная система объектов прав. Поэтому

²⁵ Мефодьева К.А. Цифровые данные как объект гражданско-правового регулирования в Германии, США и России: науч. 12.00.03 – Гражданское право; предпринимательское право; семейное право; международное частное право. Москва, 2019.

использование данного понятия в теории права США условно, оно приводится для лучшего раскрытия настоящей темы исследования.²⁶

Центральными институтами гражданского права США являются право собственности, договор, деликт. Поскольку предметом анализа являются информация и цифровые данные в гражданском обороте, то правовое регулирование нас интересуют именно в рамках данных институтов.

Институт права собственности является одним из наиболее защищаемых в США правовых институтов. В 14-й поправке Конституции США установлено, что ни один штат не вправе лишать кого-либо жизни, свободы или собственности без надлежащего судебного разбирательства.

Правовая система США выработала особую систему имущества (property, ownership). Традиционно выделяют права property rights, представляющие разнообразные по юридической природе имущественные права.

Имущественные права могут быть установлены на недвижимое имущество (real property) или движимое имущество (personal property). Движимое имущество делится на осязаемое (tangible), которое принимает материальную форму, и неосязаемое (intangible), которое не имеет физического существования.

Согласно господствующей позиции (в противовес позиции представления в качестве единого права (single right) имущественное право определяется как совокупность правомочий субъекта на вещь (bundle of rights). Список не является закрытым. Правовая традиция США выделяет следующие классические права «привилегии» в имущественном праве - право обладать (to possess), использовать (to use), исключать постороннее вмешательство (to exclude), передавать/распоряжаться (to transfer/ to alien) . Право ownership right называется «безусловным (абсолютным) правом собственности» (fee simple

²⁶ Дозорцев В.А. Информация как объект исключительных прав // Интеллектуальные права: Понятие. Система. Задачи кодификации: Сборник статей. – Исследовательский центр частного права. – М.: Статут, 2003. С. 228.

absolute). Такое лицо является единоличным субъектом всех прав, ассоциируемых с данным имуществом.

Особенность имущественного права в праве США: существует возможность «расщепления» правового титула, согласно чему правомочия могут быть распределены между несколькими лицами, то есть такое право принадлежит каждому из них одновременно. В странах общего права имущественное право включает в себя множество правомочий, в том числе те, которые романо-германская правовая семья пытается выделить, например, в обязательственные права. Причем объем и содержание таких прав может быть установлены в соглашении сторон (в правовой системе России – только в позитивным правом). В романо-германской системе как правило это выводится в отдельные самостоятельные правовые институты – ограниченные вещные права.²⁷

В целом на уровне конкретных судебных решений, так и в юридической литературе, признание информации и цифровых данных движимым имуществом не новая идея. Учеными США давно обозначается тенденция применения традиционного права собственности к цифровому контенту.

В случае признания имуществом, к отношениям по управлению над данными активами могут быть применены принципы и нормы права собственности, в том числе способ защиты - нарушение владения (trespass).

Можно привести судебные решения, которые причисляют доменные имена, контент веб-сайтов в том числе с изображениями объектов архитектуры и искусства к движимому имуществу.

Традиционно правоотношения по поводу доменных имен регламентировались договором между регистратором и владельцем доменного имени. Однако в некоторых судебных делах (Network Solutions, Inc. v. Umbro

²⁷ Мефодьева К.А. Цифровые данные как объект гражданско-правового регулирования в Германии, США и России: наук: 12.00.03 – Гражданское право; предпринимательское право; семейное право; международное частное право. Москва, 2019.

International, Inc., *Dorer v. Arrel*) судьи (суда первой инстанции штата Вирджинии и Федерального суда США соответственно) высказались в поддержку отнесения при некоторых обстоятельствах доменных имен к движимому имуществу и возможности передачи их в залог кредитору.

В доктрине же вырабатывается новая концепция цифрового актива (*digital asset*), цифрового имущества (*digital property*).²⁸

Цифровые активы стали популярными в 1990-х гг. в США, когда корпорации стали использовать это понятие в отношении корпоративной коммерческой тайны (*trade secrets*) и интеллектуальной собственности в цифровой форме. На тот момент в США возникла необходимость обеспечить правовую защиту интересов не только в отношении традиционных материальных активов, но и нематериальных, представляющих коммерческую ценность цифровых активов. По мнению Ж. Ментрека цифровой актив должен включать в себя веб-сайты, доменные имена, фотографии, электронные аккаунты и другие активы, которые существуют только в цифровой форме.

С ростом количества пользователей сети Интернет приобрело актуальность наследование цифровых активов умерших пользователей. Цифровые активы становились предметом серьезного беспокойства для агентств, занимающихся планированием наследования (*estate planners*), поэтому были предприняты попытки саморегуляции в данной сфере. Так, цифровые активы определялись агентствами как «файлы, включая, электронные письма, документы, изображения, аудио, видео и похожие цифровые файлы (*digital files*)».

До появления правового регулирования в некоторых штатах США, наследодатели включали цифровые активы в имущественную массу, отражавшуюся в завещании. Со временем понятие приобрело достаточно убедительную концепцию своего содержания. Согласно концепции, цифровые

²⁸ Mentrek J.M. Estate Planning in a Digital World // 19 OHIO PROB. L.J. 2009.P.195.

активы включают три компонента - контент, созданный пользователем (content); физические устройства, на которых хранится контент - смартфоны, планшеты (digital devices); учетные записи пользователей, предоставляющих доступ к контенту - цифровые аккаунты (digital accounts).²⁹ При этом, как необходимо отметить, понятие цифрового актива – шире цифровых данных, поскольку включают иные объекты.³⁰

При этом важно понимать, что для использования объектов культуры или стратегического (военного) назначения в медиапространстве необходимо получение соответствующих лицензий и разрешений от правообладателей.

В отношении военной тематики в США вообще распространена практика оценочных комиссий, в части, при необходимости использования какого-либо объекта (н.п. плана военного здания), как трехмерную модель в медиапространстве, помимо разрешения правообладателя (компания производителя или владельца лицензии, исключительного права) необходимо получить разрешение (заключение) военного ведомства о возможности использования данных в открытом сообществе.

²⁹ Басманова Е.С. Интернет-сайт как объект имущественных прав : дисс. ... канд.юрид.наук. М., 2010. С. 25.

³⁰ Мефодьева К.А. Цифровые данные как объект гражданско-правового регулирования в Германии, США и России: наук: 12.00.03 – Гражданское право; предпринимательское право; семейное право; международное частное право. Москва, 2019.

Заключение

Ранее я несколько раз упоминал, что если воспринимать объекты внутри медиапространства как самостоятельные объекты интеллектуальной собственности или часть такого произведения, то возникает ряд юридических проблем.

Безусловно, я учитываю подход к медиа имуществу как к «иному имуществу», однако он в любом случае он требует дальнейшей законодательной разработки. Существует реальная необходимость детальной проработки законодательства в сфере компьютерных игр и виртуальной собственности в связи с тем, что эти области на данный момент популярны и продолжают набирать популярность. Инвестиции в эти сферы становятся все более ощутимыми, тем более что они всегда касались реального имущества.

При этом не стоит забывать об необходимости более детальной регламентации взаимодействия объектов охраняемых авторскими правами или интересами Российской Федерации в области обеспечения безопасности.

Таким образом, несмотря на тесную связь таких процессов с медиа пространством и активностью там, так или иначе здесь всегда задействованы реальные имущественные отношения, что уже описано действующим законодательством.

Кроме того, допустимо говорить о потенциальной возможности юридической привязки, выражающейся в возможности закрепления виртуальных объектов за субъектами гражданского права.

Полагаю, что достижение цели правовой охраны виртуальных объектов требует создания специального правового регулирования, устанавливающего нормативный глоссарий, особенности правового режима данных объектов, основы статики и динамики гражданских правоотношений по поводу данных объектов и т.д.

В то же время нельзя не учитывать одной существенной детали: виртуальное пространство игнорирует территориальные границы государств, что, в свою очередь, ставит вопросы определения юрисдикции при возникновении споров и применимого права.

В этой связи повышается роль международно-правового регулирования, что создаст возможность гармонизации законодательства. При этом такая гармонизация будет в полной мере соответствовать и международным тенденциям.

Список используемой литературы:

1. Activision Blizzard, first quarter 2018 results, may 3, 2018. URL://investor.activision.com/static-files/b1c6cb58-8fa7-4b6c-89e0-2a2070ab704c (дата обращения 11.02.2023).
2. Cardella B. Le droit des jeux vidéo, de la virtualité à la réalité juridique. Droit. Université de Toulon, 2011. Français. С. 137.
3. Указ Президента РФ от 07.05.2018 № 204 «О национальных целях и стратегических задачах развития Российской Федерации на период до 2024 года»// Собрание законодательства РФ, 14.05.2018, № 20, ст.2817.
4. Собрание законодательства РФ, 25.03.2019, №12, ст. 1224.
5. Собрание законодательства РФ, 14.05.2018, № 20, ст. 2817.
6. Перечень поручений по итогам совещания 10 октября 2017 г. по вопросу использования цифровых технологий в финансовой сфере.[Электронный ресурс]URL: <http://www.kremlin.ru/acts/assignments/orders/55899> (дата обращения 17.02.2023).
7. Распоряжение Правительства РФ от 28.07.2017 № 1632-р «Об утверждении программы «Цифровая экономика Российской Федерации»// СЗ РФ, 07.08.2017, № 32, ст. 5138.
8. Lee, Edward .Cyber Physical Systems. Berkely, January 23, 2008.URL: <http://www.cs.odu.edu>; М.Портер, Дж. Хеппелманн. Руководство по дополненной реальности// Harvard Business.
9. Определение Верховного Суда РФ № 305-ЭС16-18302 от 18 апреля 2017г.URL:<http://vsrf.ru>.
10. Телюкина М. Проблемы определения места фотографии в системе объектов гражданских правоотношений // Хозяйство и право. 2018. № 8. С. 33.
11. Савина В.С. Актуальные тенденции развития авторского права в цифровую эпоху // ИС. Авторское право и смежные права. 2017. N 11. С.62.
12. Савина В.С. Международный опыт судебной защиты интеллектуальной собственности. // Суд по интеллектуальным правам в

системе органов государственной власти Российской Федерации: монография / И.А. Близнац, К.Ю. Бубнова, О.В. Видякина и др.; под ред. И.А. Близнаца, Л.А. Новоселовой. Москва: Проспект, 2015. С.16.

13. Дозорцев В.А. Понятие исключительного права // Дозорцев В.А. Интеллектуальные права: Понятие. Система. Задачи кодификации: Сб. статей. М., 2003. С. 112.

14. Карцкия А.А. Гражданско-правовая модель регулирования цифровых технологий // Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Российская государственная академия интеллектуальной собственности» // 2019.

15. Савина В. Развитие представлений об интеллектуальной собственности и формирование общественного правосознания. // В. Савина. М. Интеллектуальная собственность. Авторское право и смежные права. № 5 2016. – 7 С.

16. Гаврилов Э.П. Право интеллектуальной собственности. Краткий курс. / Э.П. Гаврилов. М. Юрсервитум, 2016. – С. 10-11.

17. Постановление Правительства Российской Федерации от 3.11.1994 г. № 1224 «О присоединении Российской Федерации к Бернской конвенции об охране литературных и художественных произведений в редакции 1971 года, Всемирной конвенции об авторском праве в редакции 1971 года и дополнительным протоколам 1 и 2, конвенции 1971 года об охране интересов производителей фонограмм от незаконного воспроизводства их фонограмм» // СПС Консультант Плюс. - <http://www.consultant.ru>.

18. Письмо Министерства экономического развития РФ от 29 июля 2019 г № Д23И-25714 О критериях разграничения движимого и недвижимого имущества. - Электрон. текстовые дан. - Режим доступа: <https://www.garant.ru/products/ipo/prime/doc/72584916/> (дата обращения: 13.12.2023).

19. Павлова Е.А., Калятин В.О., Корнеев В.А. Вводный научный комментарий к части четвертой Гражданского кодекса Российской Федерации. / Е.А. Павлова, В.О. Калятин, В.А. Корнеев. – Подготовлен для системы

КонсультантПлюс, 2015. Цит. По: СПС «КонсультантПлюс» (дата обращения 15.03.2023).

20. Kleindl B.A., Burrow J.L. E-Commerce Marketing. 2005. P. 128-131.
21. Bräutigam P., Klinst T. Industrie 4.0, das Internet der Dinge und das Recht // Neue Juristische Wochenschrift. 16/2015. S. 1137-1142.
22. Case C-128/11 UsedSoft GmbH v Oracle International Corp [2012] ECR I-nyr.
23. Ширин С.С. Социально-гуманитарные аспекты современных информационных систем в работе аналитика-международника. Учебно-методическое пособие. – СПб.: СПбГУ, 2009. С. 32.
24. Soma J.T., Henderson C.P. Encryption, Key Recovery, and Commercial Trade Secret Assets: A Proposed Legislative Model // 25 Rutgers Computer & Tech. L.J. 1999. P. 97.
25. Mentrek J.M. Estate Planning in a Digital World // 19 OHIO PROB. L.J. 2009.P.195.
26. Carroll E. Digital Assets: A Clearer Definition [Электронный ресурс] - Режим доступа: <http://www.thedigitalbeyond.com/2012/01/digital-assets-a-clearerdefinition/> (дата обращения: 04.12.2023).
27. Басманова Е.С. Интернет-сайт как объект имущественных прав : дисс. ... канд.юрид.наук. М., 2010. С. 25.
28. Дозорцев В.А. Информация как объект исключительных прав // Интеллектуальные права: Понятие. Система. Задачи кодификации: Сборник статей. – Исследовательский центр частного права. – М.: Статут, 2003. С. 228.
29. Мефодьева К.А. Цифровые данные как объект гражданско-правового регулирования в Германии, США и России: наук: 12.00.03 – Гражданское право; предпринимательское право; семейное право; международное частное право. Москва, 2019.
30. The model of distribution of human and machine labor at intellectual production in industry 4.0 / А. О. Inshakova, Е. Е. Frolova, Е. Р. Rusakova, S. I.

Kovalev // Journal of Intellectual Capital. -Publisher: Emerald Publishing Limited. - 2020. -№21 (4). - P. 601-622.

31. Hart H.L.A. The Positivism and the Separation of Law and Morals // Harvard Law Review. - 1958. - Vol. 71. -P. 593-629; Fuller L.L. Positivism and Fidelity to Law - A Reply to Professor Hart // Harvard Law Review. - 1958. - Vol. 71. - P. 630-672.

32. Архипов В.В. Персонажи (аватары) в многопользовательских компьютерных играх: вопросы правовой квалификации в свете междисциплинарных исследований // ЗАКОН. 2022. №3.

33. Луковская, Д. И., Архипов, В. В., Юдина, М. И. & Куликова, М. С. Роль принципов права при восполнении пробелов в законодательстве // Издательство Санкт-Петербургского университета. 2022.

34. Архипов, В. В., Наумов, В. Б. Теоретико-правовые вопросы охраны прав человека при использовании биометрических данных системами искусственного интеллекта: европейский опыт // Вестник Удмуртского университета. Серия Экономика и право. 2022. №32.

35. Архипов, В. В. Жизнь права в условиях медиального поворота: основные положения диссертации о семантических (смысловых) пределах права // Материалы VI Международной научно-практической конференции. 2021.

36. Архипов, В. В. Действие правовых норм в цифровом медиапространстве и семантические пределы права // Правоведение. 2019. №63.

37. Архипов, В. В. Компьютерные игры, "магический круг" и смысловые пределы права // МЕЖДУНАРОДНЫЙ ЖУРНАЛ ИССЛЕДОВАНИЙ КУЛЬТУРЫ. 2019. №1 (34).

38. Архипов, В. В. Киберспортивное право: миф или реальность? // ЗАКОН. 2018. №6.

39. Краснова Т.С. Отдельные аспекты учения о сервитуте в современном российском праве // Имущественные отношения в Российской Федерации. 2017. №3 (186).

40. Краснова Т.С. Отрицательный сервитут в российском праве // Ленинградский юридический журнал. 2017.
41. Joshua A.T. Fairfield Runaway Technology: Can Law Keep Up?. Cambridge: Cambridge University Press, 2021.
42. Joshua A.T. Fairfield Owned: Property, Privacy, and the New Digital Serfdom. Cambridge: Cambridge University Press, 2017.
43. Joshua A.T. Fairfield Property as the Law of Virtual Things // Washington and Lee University School of Law. 2022.
44. Гавва А.А. Ограничения права собственности в публичных и частных интересах // Правовое государство: теория и практика. 2014.
45. Левинзон В.С., Митин Р.К. Правовое регулирование виртуального имущества // Закон и право. 2020. №05.
46. Гарцева А.И. Правовое регулирование интернет-рекламы в РФ // Скиф. Вопросы студенческой науки. 2021. №11 (63).
47. Сеницын С.А. Гражданское право в современных социально-экономических условиях // Журнал российского права. 2021. №25 (1).
48. Г.М. Минигалеева, Е.Н. Баширина Правовые ошибки, при совершении жилищных сделок: анализ норм гражданского законодательства // Международный журнал гуманитарных и естественных наук. 2024.
49. Тарханова В.Ф. Особенности недвижимости как предмета договора купли-продажи // Экономика и социум. 2022.
50. Балгутите И.В. Правовое регулирование оборота недвижимого имущества в условиях цифровизации российской экономики // Legal Concept. 2021.
51. Горбунов А.А. ВИРТУАЛЬНЫЕ ОБЪЕКТЫ В ВИДЕОИГРАХ: ПРОБЛЕМА ОХРАНОСПОСОБНОСТИ. Пермский юридический альманах. 2019. № 2. С. 225-232