

3. Алекперов, Р.Р. О совершенствовании правовой регламентации отдельных условий применения меры пресечения в виде заключения под стражу // Вестник Академии МВД Республики Беларусь. – 2020. – № 2(40) – С. 100-106.

4. Уголовно-исполнительный кодекс Республики Беларусь : 11 января 2000 г. № 365-3: принят Палатой представителей 14 декабря 1999 г. : одобр. Советом Респ. 22 декабря 1999 г.: в ред. Закона Респ. Беларусь от 20 октября 2025 г. № 61-3 // ЭТАЛОН : информ.-поисковая система (дата обращения: 03.11.2025). – Текст : электронный.

5.0 порядок и условиях содержания лиц под стражей: Закон Республики Беларусь : 16 июня 2003 г., № 215-3: в ред. Закона Респ. Беларусь от 30 июня 2022 г. № 183-3 // ЭТАЛОН : информ.-поисковая система (дата обращения: 05.11.2025). – Текст : электронный.

СДЕЛКИ НА ИГРОВЫХ ПЛАТФОРМАХ МЕЖДУ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯМИ СЕТИ ИНТЕРНЕТ, ИХ ЮРИДИЧЕСКАЯ ЗАЩИТА В ГРАЖДАНСКОМ ПРАВЕ РЕСПУБЛИКИ БЕЛАРУСЬ

Ушал Б.Н.

студент 2 курса ВГУ имени П.М. Машерова, г. Витебск, Республика Беларусь

Научный руководитель – Егорова А.Г., канд. юрид. наук, доцент

Ключевые слова. Внутриигровые предметы, игровые платформы, сделки между пользователями, гражданское право, лицензионное соглашение, гражданско-правовая защита.

Keywords. In-game items, gaming platforms, user-to-user transactions, civil law, licensing agreement, legal protection.

Актуальность исследования обусловлена стремительным развитием виртуальной экономики и увеличением объема сделок с внутриигровыми предметами. В 2024 году выручка мирового рынка видеоигр достигла 184,3 млрд долларов, увеличившись по сравнению с 2023 годом на 0,2%. [7]. В Республике Беларусь тысячи пользователей ежедневно совершают сделки с виртуальными активами, однако правовое регулирование данных отношений остается фрагментарным и не совсем в полной мере может отвечать современным вызовам цифровой экономики. Степень научного исследования остается недостаточной. В белорусской правовой доктрине отсутствуют комплексные исследования, посвященные гражданско-правовому регулированию сделок с виртуальными активами. Имеющиеся работы касаются преимущественно уголовно-правовых аспектов защиты компьютерной информации, не затрагивая гражданско-правовую природу виртуального имущества. Целью исследования является комплексный анализ гражданско-правовых аспектов сделок с внутриигровыми предметами между пользователями и разработка предложений по совершенствованию механизма защиты их прав в Республике Беларусь.

Задачи исследования Определить гражданско-правовую природу внутриигровых предметов. Проанализировать условия пользовательских соглашений игровых платформ. Исследовать проблему квалификации формы сделок с виртуальными активами.

Материал и методы. В работе использованы общенаучные методы: анализ, синтез, дедукция, индукция, а также частнонаучные методы: сравнительно-правовой, формально-юридический, системно-структурный анализ.

Результаты их обсуждения. Внутриигровые предметы (скины, оружие, валюта) не являются собственностью, так как представляют собой нематериальные активы, лицензионные соглашения права пользования. Правовой статус представляет собой лицензионные права на использование объектов интеллектуальной собственности, предоставляемые на условиях договора присоединения ст. 398 Гражданского Кодекса (далее ГК) [1]. Согласно лицензионному соглашению с правообладателем (EULA) а также правовой доктрине и судебной практике, предметы представляют собой объекты лицензионных прав. Приобретая их за реальные деньги, пользователь получает не право собственности, а право использования в рамках, определенных правообладателем. Как справедливо отмечается в литературе, "игрок покупает не конкретную вещь в игре, а право использовать такую вещь в игре по правилам, которые определил правообладатель" [6]. Как справедливо отмечает адвокат О.Л. Любич, в современном гражданском обороте сделки совершаются в различных формах - от устных до нотариально удостоверенных [5]. Однако

сделки с внутриигровыми предметами занимают особое положение в этой системе, не находя однозначного регулирования. Проблема определения формы сделки при передаче виртуальных активов заключается в том, что они не могут быть квалифицированы как устные сделки в контексте ст. 160 ГК [1]. Вместе с тем, они не подпадают и под требования простой письменной формы по ст. 161 ГК [1]. Действия пользователя по размещению предмета на торговой площадке можно рассматривать как конклюдентные действия. Однако в случае спора доказывание факта совершения такой сделки становится проблематичным. Проведенный анализ пользовательских соглашений игровых платформ выявил следующие особенности: *Steam*: "Компания Valve предоставляет вам личную, ограниченную, непередаваемую, неисключительную лицензию на использование содержимого Steam для вашего личного некоммерческого использования" [8]. Разрешая торговлю через площадку *Steam*, компания запрещает внешние сделки. Таким образом, разрешая и регулируя торговлю исключительно внутри своей экосистемы, Valve сохраняет полный контроль над виртуальными активами и их оборотом. *Wargaming*: "Все внутриигровые объекты являются неактивированными данными и командами, права на которые принадлежат Компании. Любая передача прав запрещена" [9]. *Blizzard Entertainment* использует схожий подход, но предлагает альтернативный механизм – жетоны *WoW*, которые можно продавать за игровую валюту. Сделки между пользователями сопряжены с многочисленными рисками: Мошенничество – маштабная проблема. Пользователь передает предмет, но не получает оплату. В белорусской судебной практике находится мало примеров по таким спорам, что связано с правовой неопределенностью. Блокировка аккаунта – нарушение пользовательского соглашения может привести к перманентной блокировке аккаунта со всеми приобретенными предметами. Проблема квалификации виртуальных активов в Республике Беларусь носит фундаментальный характер и уходит корнями в базовые конструкции Гражданского кодекса. Действующее законодательство, основано на традиционной парадигме, где объектами гражданских прав являются вещи, включая деньги и ценные бумаги, иное имущество, в том числе имущественные права, работы и услуги, нераскрыта инфомрация, объекты интеллектуальной собственности и права на них, нематериальные блага по ст. 128 ГК [1]. Виртуальные игровые активы не вписываются четко ни в одну из этих категорий, что создает правовой вакуум. Это создает проблемы правовой классификации виртуальных активов как объектов гражданских прав. Виртуальный актив, не обладая материальной формой, не может быть передан в натуре как физическая вещь, что ограничивает его оборотоспособность рамками, установленными правообладателем в лицензионном соглашении. Имущественное право пользователя является спорной квалификацией. Пользователь обладает не правом собственности на актив, а комплексом правомочий, вытекающих из лицензионного соглашения с платформой (Valve, Wargaming и т.д.). Это право требования к платформе на предоставление доступа к определенному цифровому контенту. Однако в правоприменительной практике Республики Беларусь такая конструкция не устоялась. Сам игровой контент – является результатом интеллектуальной деятельности. Но конкретный экземпляр виртуального предмета у пользователя – это не результат его интеллектуальной деятельности, а объект, созданный разработчиком. Совершение сделок с виртуальными активами через игровой интерфейс путем конклюдентных действий (нажатие кнопок "купить", "обменять") не соответствует установленным ГК требованиям к форме сделок. Согласно ст. 160 ГК такие сделки не могут квалифицироваться как устные [1]. Одновременно они не отвечают требованиям простой письменной формы по ст. 161 ГК [1]. Учитывая, что стоимость виртуальных активов обычно превышает 10 базовых величин, такие сделки подлежат совершению в простой письменной форме ст. 162 ГК [1]. Однако конклюдентные действия в игровом интерфейсе не обеспечивают надлежащего оформления сделки, что создает правовые риски: при возникновении спора стороны лишаются права ссылаться на свидетельские показания ст. 163 ГК, а электронные доказательства могут не признаваться судами в качестве допустимых доказательств [1]. Скриншоты и история транзакций на сторонних сайтах могут не быть признаны допустимыми и достоверными доказательствами. Предлагаемые меры по развитию гражданского законодательства РБ

должны быть направлены на интеграцию цифровых активов в существующую правовую систему. Ввести понятие "цифровые активы". Цифровым правом можно определить обязательственное или иное право, содержание и условия осуществления которого определяются в цифровой форме (например, в смарт-контракте или реестре блокчейн). Это широкое понятие охватит как токены по Декрету №8 "О развитии цифровой экономики", так и иные цифровые объекты [10]. Создать "мост" между традиционными игровыми активами и регулированием Декрета №8 "О развитии цифровой экономики" [10]. Необходимо разработать в законодательстве механизм, позволяющий легитимизировать оборот виртуальных активов из централизованных систем. Это можно сделать путем признания возможности их токенизации - выпуска токена, удостоверяющего право на соответствующий внутриигровой актив, резидентами Парка Высоких Технологий. Такой подход переведет актив из сферы лицензионного соглашения в сферу регулируемого цифрового актива.

В Гражданском Кодексе Республики Беларусь необходимо включить нормы, определяющие регулирование вопросов перехода права собственности и рисков:

Момент перехода цифрового права от одного лица к другому (аналогично п. 2.4 Декрета №8 "О развитии цифровой экономики"). Распределение рисков утраты или повреждения цифрового актива (например, в результате взлома аккаунта или действий платформы) [10].

Заключение. Ключевой вывод работы заключается в том, что основным препятствием для эффективной правовой защиты пользователей является неопределенность гражданско-правовой природы виртуальных активов. Действующее законодательство, основанное на традиционной системе объектов гражданских прав ст. 128 ГК, не содержит четкой квалификации внутриигровых предметов [1]. Они не являются вещами в силу своей нематериальности, не могут быть однозначно отнесены к имущественным правам или результатам интеллектуальной деятельности в понимании, придаваемом им ГК. Это правовой вакуум, который заполняется исключительно условиями пользовательских соглашений, закрепляющих неравное положение пользователя по отношению к правообладателю. Как следствие, производной от этой фундаментальной проблемы является правовая неопределенность формы совершаемых сделок. Действия пользователей в интерфейсе игровой платформы (конклюдентные действия) не находят однозначного соответствия среди форм сделок. Таким образом, для эффективного регулирования данных отношений и защиты прав пользователей необходим не точечный, а комплексный законодательный подход. В качестве основного пути совершенствования гражданского законодательства Республики Беларусь предлагается:

1. Закрепить понятие цифрового актива. Это создаст правовую основу для квалификации виртуальных предметов.
2. Четко определить правовой статус конклюдентных действий, совершаемых в информационных системах.
3. Разработать механизм интеграции традиционных игровых активов в регулируемое правовое поле.

Реализация предложенных мер позволит не только обеспечить защиту прав миллионов пользователей, но и способствует развитию цифровой экономики Республики Беларусь, адаптируя классические гражданско-правовые конструкции к вызовам современности.

1 Гражданский кодекс Республики Беларусь : от 7 дек. 1998 г. № 218-З : принят Палатой представителей 28 окт. 1998 г. : одобр. Советом Респ. 19 нояб. 1998 г. // ЭТАЛОН. Законодательство Республики Беларусь / Нац. центр правовой информ. Респ. Беларусь. – Минск, 2024. – URL: <https://etalonline.by/> (дата обращения: 01.11.2024).

2 Об информации, информатизации и защите информации : Закон Респ. Беларусь от 10 нояб. 2008 г. № 455-З // ЭТАЛОН. Законодательство Республики Беларусь / Нац. центр правовой информ. Респ. Беларусь. – Минск, 2024. – URL: <https://etalonline.by/> (дата обращения: 01.11.2024).

3 О практике рассмотрения судами дел о преступлениях против собственности : постановление Пленума Верховного Суда Респ. Беларусь от 21 дек. 2001 г. № 15 // ЭТАЛОН. Законодательство Республики Беларусь / Нац. центр правовой информ. Респ. Беларусь. – Минск, 2024. – URL: <https://etalonline.by/> (дата обращения: 01.11.2024).

4 Решение по делу об обращении взыскания на виртуальные активы : решение Экон. суда г. Минска от 15 марта 2023 г. // ЭТАЛОН. Законодательство Республики Беларусь / Нац. центр правовой информ. Респ. Беларусь. – Минск, 2024. – URL: <https://etalonline.by/> (дата обращения: 01.11.2024).

5 Любич, О. Л. На словах, на бумаге и «в цифре»: как совершаются сделки / О. Л. Любич // Юрист. – 2024. – № 1. – С. 10–15.

6 Ихарёв, А. А. Внутриигровые предметы и сделки с ними: регулирует ли их закон? / А. А. Ихарёв // VERSUS.legal. – 2021. – 15 окт. – URL: <https://versus.legal/> (дата обращения: 01.11.2024).

7 Игровая индустрия 2024 в цифрах: обзор от Gamesindustry // App2Top.ru. – 2024. – URL: <https://app2top.ru/news/igrovaya-industriya-2024-v-tsifrah-obzor-ot-gamesindustry-226002.html> (дата обращения: 01.11.2024). – Текст : электрон.

8 Steam Subscriber Agreement : версия от 25 марта 2024 г. / Valve Corporation. – URL: https://store.steampowered.com/subscriber_agreement/ (дата обращения: 01.11.2024).

9 Лицензионное соглашение с конечным пользователем / Wargaming.net LLP. – URL: <https://wargaming.com/ru/eula/> (дата обращения: 01.11.2024). – Текст : электрон.

10 О развитии цифровой экономики : Декрет Президента Респ. Беларусь от 21 дек. 2017 г. № 8 // ЭТАЛОН. Законодательство Республики Беларусь / Нац. центр правовой информ. Респ. Беларусь. – Минск, 2024. – URL: [https://etalonline.by/document/?regnum=pd1700008](https://etalonline.by/document/?regnum=pd1700008%20) (дата обращения: 01.11.2024).

ПРАВОВЫЕ АСПЕКТЫ НАСЛЕДОВАНИЯ ЦИФРОВЫХ ФИНАНСОВЫХ АКТИВОВ

Федотова А.А.,

студентка 2 курса ВГУ имени П.М. Машерова, г. Витебск, Республика Беларусь

Научный руководитель – Егорова А.Г., канд. юрид. наук, доцент

Ключевые слова. Наследование, цифровые финансовые активы, завещание, гражданское законодательство, гражданский оборот, наследственное право, цифровое имущество.

Keywords. Inheritance, digital financial assets, will, civil law, civil turnover, inheritance law, digital property.

Сегодня невозможно представить жизнь человека без современных технологий. Но еще полвека назад появление таких технологий казалось вымыслом, достойным страниц научной фантастики. Столь кардинальные перемены стали возможны благодаря цифровой революции. Она стала толчком для развития процесса цифровизации, которая стремительно развивается и по сей день, порождая изменения уже устоявшихся общественных отношений и создание новых. Преобразования коснулись и общественных отношений, связанных с наследственным правом.

Особой актуальностью в вопросе изучения наследственного права обладает новый объект гражданских прав – цифровой финансовый актив. Так как существует множество неясностей наследования такого объекта из-за отсутствия закрепления данного механизма на законодательном уровне. То есть появляется разрыв между правом и действительностью.

Цель статьи – изучить существующие проблемы в сфере наследования цифровых финансовых активов, определить существующие пути преодоления данных проблем.

Материал и методы. Материалом исследования являются национальные законодательные акты и научные статьи, отражающие суть проблемы наследования цифровых финансовых активов. В качестве основных методов использовались: общенаучный метод (дедукции, синтеза) и частноправовой метод (метод сравнительного правоведения).

Результаты и их обсуждение. В связи с тем, что на законодательном уровне не существует такого объекта гражданского оборота, как цифровой финансовый актив, возникают проблемы, связанные с его наследованием. Единственным способом на сегодняшний день по преодолению данных проблем является передача цифровых финансовых активов по завещанию с указанием места хранения и кода доступа к данным благам. Другой возможности безопасного наследования белорусское законодательство не предусматривает.

Заключение. Результаты исследования свидетельствуют о необходимости закрепления цифровых финансовых активов в гражданском законодательстве для способствования разрешения споров в данной сфере.

В мире быстро развивающихся технологий и инноваций возникают цифровые объекты, раньше не известные гражданскому праву. Они требуют правового регулирования, но из-за стремительных тенденций современных реалий законодатели не успевают отслеживать и закреплять их.