

## О ПРАВОВОЙ ЗАЩИТЕ НОУ-ХАУ

Развитие технологий в последнее время стремительно растет, а вместе с этим и возрастает необходимость в их защите. Современное правовое регулирование предусматривает несколько вариантов защиты информации о разработках. Ноу-хау (англ. know-how) – это совокупность технических, коммерческих и других знаний, носящих конфиденциальный характер, оформленных в виде технической документации того или иного производства, но не претендующих на получение патента [1, с. 259]. Наиболее эффективным и современным является правовой институт защиты интеллектуальной собственности, рожденной творческим трудом авторов-новаторов.

Определение понятия и правовой природы ноу-хау представляет собой ряд сложных проблем, начиная от признаков, присущих этому объекту, и заканчивая необходимостью отнесения его к результатам интеллектуальной деятельности [2]. Существуют различные подходы к разрешению некоторых вопросов защиты, но многие аспекты не получили должного развития. В представленной работе содержатся ответы на практические вопросы в отношении ноу-хау. Способы конкретизации и минимизации рисков невозможности реализации ноу-хау на своем производстве и средства защиты информации от передачи ее своим конкурентам через работников не полностью содержатся в законодательстве. Нами представлены ответы на эти сложные проблемы. Можно выделить некоторые черты, которые позволяют разрешить эти проблемы, так как институт ноу-хау позволяет улучшать экономический рост государства посредством использования секретов производств, чтобы обладатель ноу-хау таким образом не рисковал, что его секрет будет раскрыт и снизится конкурентоспособность, а новый приобретатель ноу-хау получает проверенный и эффективный механизм достижения успеха. Республика Беларусь не имеет обширной судебной практики отчуждения ноу-хау, и для наиболее эффективного разрешения указанной проблемы необходимо законодательство, препятствующее несанкционированному использованию чужого технического творчества. Этому может способствовать обмен опытом работы, опубликование в печати, в том числе в сети Интернет, проведение выставок технического творчества. Если такая возможность присутствует, то законодательством должно быть предусмотрено обязательное заключение договора франчайзинга в случае использования ноу-хау третьими лицами.

Поскольку ноу-хау невозможно зарегистрировать как патент из-за его конфиденциальности [3], единственный способ защитить объект права заключается во введении режима коммерческой тайны. Это сложный процесс, который требует тщательной подготовки. Ниже мы рассмотрим основные этапы введения режима коммерческой тайны ноу-хау [3].

1. Создание пакета ноу-хау. На этом этапе структурируют закрытую информацию. В пакет может входить графическая, текстовая, визуальная или другая информация. Под ноу-хау еще подразумевают картотеку клиентов или поставщиков, данные по обучению персонала, техническую документацию.

2. Установка правил использования пакета ноу-хау. Для этого необходим приказ о введении режима конфиденциальности, порядок и правила использования ноу-хау.

3. Ограничение доступа к ноу-хау. Чтобы обеспечить конфиденциальность, уточняется список лиц, которые будут иметь доступ к секретным данным.

4. **Заключение трудовых договоров (контрактов) с учетом требований режима коммерческой тайны.** В них прописывают условия соблюдения конфиденциальности, права доступа к ноу-хау, правила работы с секретными данными, а также последствия, которые возникнут в случае нарушения соглашения, что может повлечь привлечение к ответственности на законных основаниях. В зависимости от ситуации раскрытие владельцами конфиденциальной информации может быть наказано увольнением, штрафом, а также выплатой компенсаций и убытков, а лица, незаконно использующие ноу-хау, обязаны возместить убытки в установленном порядке.

**Список использованных источников**

1. Словарь современных экономических и правовых терминов / А. Н. Шилов [и др.]. – Минск : Технология, 1999. – 542 с.
2. Что такое «ноу-хау»? [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://rlst.org.by/2022/01/18/chto-takoe-nou-hau/>. – Дата доступа: 01.03.2024.
3. Лосев, С. С. Основы управления интеллектуальной собственностью / С. С. Лосев. – Минск : БГЭУ. 2007. – С. 81–87.

**Н. В. Валюшко-Орса**  
кандидат юридических наук  
БГУ (Минск)

**К ВОПРОСУ ОБ УСТАНОВЛЕНИИ ВОЗРАСТНОГО ЦЕНЗА ДЛЯ ВИДЕОИГР  
В РЕСПУБЛИКЕ БЕЛАРУСЬ**

На современном этапе видеоигры занимают одно из основных мест в рамках досуга детей. Видеоигры весьма разноплановы. Есть те, которые приносят определенную пользу, например, видеоигры, направленные на развитие логического мышления, дидактические, познавательные и др. Такого рода играм, как правило, присваиваются следующие знаки возрастной категории: 0+, 6+ и 12+.

Однако существуют видеоигры, которые негативным образом влияют на психику детей. В частности, речь идет об играх с элементами жестокости и (или) насилия. Данным играм, как правило, присваиваются такие знаки возрастной категории, как 12+, 16+ и 18+.

Исследования показывают, что наряду с зависимостью и отрицательным влиянием на психику детей видеоигры с элементами жестокости и (или) насилия формируют негативное отношение к реальному миру, а также способствуют развитию преступности [1]. Особенно когда в видеоиграх представлены точные цифровые копии людей и животных из реального мира.

Следует отметить, что согласно Декларации прав ребенка ребенку не должно разрешаться занятие, которое было бы вредно для его здоровья или образования или препятствовало бы его физическому, умственному или нравственному развитию [2, с. 136].

По нашему мнению, видеоигры с элементами жестокости и (или) насилия негативным образом влияют не только на психическое развитие детей, но и на их здоровье, физическое, умственное и нравственное развитие.

Следует отметить, что согласно ст. 37<sup>1</sup> Закона Республики Беларусь от 19 ноября 1993 г. «О правах ребенка» каждый ребенок имеет право на защиту от информации, причиняющей вред его здоровью и развитию. В частности, к информации, причиняющей вред здоровью и развитию детей, относится информация, побуждающая к совершению преступления или иного общественно опасного деяния; положительно оценивающая преступление или идеализирующая преступников; поощряющая или положительно оценивающая жестокость, физическое, психическое, насилие; побуждающая к нанесению телесных повреждений и др. [3].

В целом та или иная вышеизложенная информация, как правило, содержится в видеоиграх с элементами жестокости и (или) насилия.

На основании вышеизложенного, по нашему мнению, необходимо на законодательном уровне закрепить положение, согласно которому видеоиграм с элементами жестокости и (или) насилия может быть присвоен исключительно такой знак возрастной категории, как 18+. Закрепление такого рода нормы будет являться одним из действенных механизмов на пути к созданию благоприятных условий для развития психологически и физически здоровой личности.

**Список использованных источников**

1. Жестокие компьютерные игры калечат психику детей [Электронный ресурс] // БЕЛТА – Новости Беларуси. – Режим доступа: <https://www.belta.by/society/view/zhestokie-kompjuterne-igry-kalechat-psihiku-detej-115801-2011>. – Дата доступа: 18.03.2024.