

6. Сазонова, С.В. До питань кримінальної відповідальності медичних працівників: відмежування деяких понять / С.В. Сазонова // ВЛАДА. ЛЮДИНА. ЗАКОН. – 2010. – № 12. – С. 35–44.

7. Кудakov, А.В. Врачебная ошибка и её уголовно-правовая оценка: дис. ... канд. юр. наук: 12.00.08 / А.В. Кудakov. – Саратов, 2011. – 185 с.

**К.Д. Савицкая**, магистрант,  
ПГУ (г. Новополоцк)

## **КОМПЬЮТЕРНЫЙ ПЕРСОНАЖ: ВОПРОСЫ ПРАВОВОГО СТАТУСА**

В условиях интенсивного развития экономических отношений в сети Интернет возникают новые понятия, идентифицирующие информационные ресурсы, которые нуждаются в правовой характеристике и оценке с точки зрения их ответственности традиционным представлениям об объектах гражданских прав.

На новостном портале TUT.BY была опубликована новость о том, что российский хакер «угнал» у жителя Пружан танк ИС-8 в игре World of Tanks за 1,2 миллиона белорусских рублей. Пружанским районным отделом Следственного комитета РБ было возбуждено уголовное дело по ч. 2 ст. 349 УК РБ [1]. Следует отметить, что это не единичный случай в республике. К тому же виртуальные аккаунты и компьютерные персонажи могут иметь реальную стоимость в денежном эквиваленте. Например, при быстром сканировании Интернет-ресурсов можно обнаружить огромное количество аккаунтов World of Tanks по цене от 100 тысяч рублей до 2500 долларов [2].

При всем том, что данная новость носит информационный характер и не содержит юридических обстоятельств дела, она, тем не менее, наталкивает на мысль о необходимости быть готовым дать правовую оценку свершившемуся в контексте рассматриваемой темы.

В связи с вышеизложенными обстоятельствами интересным представляется вопрос правового статуса персонажа компьютерных игр и его идентификация в системе объектов гражданского права. Невозможность обнаружить компьютерных персонажей в о вещественной форме, а также ограниченность применения принципа владения и распоряжения по отношению к данным объектам, вызывают дискуссии в современной науке о том, являются ли данные объекты вещью с точки зрения обязательственного права. В настоящее время можно выделить несколько основополагающих подходов к определению природы компьютерных персонажей.

Первый подход заключается в том, что компьютерные персонажи не являются физическими объектами права, их следует относить к категории вещей – бестелесному имуществу, обладающему рядом специфических свойств. М.В. Попов рассматривает компьютерных персонажей в качестве нематериальных элементов программы для ЭВМ [3, с. 31], являющихся объектом интеллектуальной собственности, в отношении которой у производителя возникают имущественные права. В соответствии с условиями лицензионного соглашения, компьютерные персонажи и виртуальные товары в пределах MMORPG

являются собственностью производителя программного обеспечения и не могут быть объектом сделок между игроками [4]. При начальном создании компьютерного персонажа пользователь просто выбирает предложенные характеристики из списка, которые затем генерируют персонажа с использованием сложного алгоритма. Таким образом, компьютерный персонаж фактически должен рассматриваться как уравнение или функции программирования. Однако при таком подходе в качестве единого автора, а следовательно, и правообладателя будет признаваться программист – автор программы для ЭВМ. Но в процессе создания компьютерных игр принимает участие большое количество людей: сценаристы, художники, композиторы и иные лица. При таком подходе их творческий вклад в создание сложного результата интеллектуальной деятельности остается без правовой охраны [5, с. 12].

Согласно другому подходу, компьютерный персонаж воспринимается как продолжение индивида в виртуальном мире, обладающий репутацией и свободой слова, которые должны быть юридически защищены так же, как и аналогичные права индивида в реальном мире [4]. При создании компьютерного персонажа, пользователь определяет его уникальные характеристики, что влечет за собой вклад интеллектуальных инвестиций. Более мощные и наделенные отличительными признаками компьютерные персонажи, должны принадлежать игроку, т. к. он является тем, кто создал его [4].

Однако детальный анализ таких правовых явлений, как «компьютерная игра», «компьютерный персонаж» и «мультимедийный продукт», позволяет заключить, что персонаж компьютерной игры может быть идентифицирован в качестве мультимедийного продукта, поскольку он отвечает всем необходимым признакам: имеет в своем составе несколько охраняемых результатов интеллектуальной деятельности, разнородных, созданных авторами в сотрудничестве (программа для ЭВМ, произведения графики и дизайна, литературные произведения и проч.); характеризуется сложной внутренней структурой.

#### **Список использованных источников**

1. Коршунов, С. У 30-летнего жителя Пружан российский хакер «угнал» танк за 1,2 млн рублей / С. Коршунов // Белорусский портал TUT.BY [Электронный ресурс]. – 2015. – Режим доступа: <http://news.tut.by/society/386302.html>. – Дата доступа: 20.01.2015.
2. Личные аккаунты World of Tanks [Электронный ресурс]. – 2015. – Режим доступа: <http://mmo-shop.ru/buy-wot-accounts>. – Дата доступа: 20.01.2015.
3. Попов, М.В. Эволюционное развитие интеллектуальной собственности в интернет пространстве / М.В. Попов // Вестник ВГУ. Серия: Экономика и управление. – 2011. – №2. – С. 28–32.
4. Chen, K.T. Game traffic analysis: an MMORPG perspective / K.T. Chen, P. Huang, C.L. Lei // Computer Networks. – 2006. – Т. 50. – №. 16 [Electronic resource]. – 2006. – Mode of access: <http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1389128605003956>. – Date of access: 20.01.2015.
5. Котенко, Е.С. Авторские права на мультимедийный продукт: монография. – Москва: Проспект, 2014. – 185 с.