

ПРОБЛЕМАТИКА ГОСУДАРСТВЕННОГО РЕГУЛИРОВАНИЯ ОБОРОТА ЦИФРОВОГО ИМУЩЕСТВА

Воробей Дмитрий Эдуардович

Могилевский государственный университет имени А. А. Кулешова
(г. Могилев, Беларусь)

В статье рассмотрена проблематика государственного регулирования оборота цифрового имущества, сформулированы понятия цифрового имущества и оборота цифрового имущества.

Наше общество не стоит на месте, а постоянно развивается и буквально требует законодательство развиваться вместе с ним. На данный момент можно утверждать, что общество стало информационным, то есть абсолютно все сферы человеческой деятельности нуждаются в информационно-коммуникационных технологиях. И в этот непростой период требуется постоянная аналитика общественных отношений, складывающихся в сфере технологий. Безусловно, технологии дали толчок в развитии предпринимательской деятельности, однако существуют новые виды данной деятельности, которые базируются на связи виртуальных валют и денежных средств.

В соответствии со статьей 1 Гражданского кодекса Республики Беларусь предпринимательская деятельность – это самостоятельная

деятельность юридических и физических лиц, осуществляемая ими в гражданском обороте от своего имени, на свой риск и под свою имущественную ответственность и направленная на систематическое получение прибыли от пользования имуществом, продажи вещей, произведенных, переработанных или приобретенных указанными лицами для продажи, а также от выполнения работ или оказания услуг, если эти работы или услуги предназначаются для реализации другим лицам и не используются для собственного потребления [1].

Оборот цифрового имущества, безусловно, относится к предпринимательской деятельности, но только в том случае, если физическому или юридическому лицу он приносит систематическую прибыль.

Понятие цифрового имущества не отражено в законодательстве, как и не отражен термин «оборот цифрового имущества». В связи с этими факторами требуется разработка данных терминов, которые нуждаются в закреплении в законодательстве нашей страны.

Цифровое имущество – это нематериальное имущество, созданное на электронных вычислительных машинах и имеющее реальную стоимость. В данном термине выражение «созданное на электронных вычислительных машинах» означает не только объекты, которые были созданы на электронных вычислительных машинах, но и аналоги материальных объектов, которые с помощью электронных вычислительных машин были отражены в электронной форме.

Также стоит отметить, что в законодательстве существует понятие цифровых токенов, однако это лишь один из видов цифрового имущества, ни в коем случае не отражающий всю сущность цифрового имущества.

В работе А. В. Тумакова, Н. А. Петракова «Гражданско-правовые аспекты цифрового имущества» приведена классификация цифрового имущества. Так, исходя из данной статьи цифровое имущество делится на цифровое материальное имущество и цифровое виртуальное имущество, где авторы данной работы относят к цифровому материальному имуществу аналоги, выраженные в электронной форме уже созданных существующих в материальной форме объектов, а под цифровым виртуальным имуществом понимают объекты, созданные на электронных вычислительных машинах [6].

Так, к цифровому материальному имуществу относятся компьютерная анимация, электронная музыка и цифровая живопись.

Однако цифровая живопись может выражаться не только как цифровое материальное имущество, но и как цифровое виртуальное иму-

щество, выступающее в форме цифровых токенов, и исходя из данного фактора можно утверждать о смешанном виде цифрового имущества.

К цифровому виртуальному имуществу относятся: криптовалюта, игровое имущество, доменные имена, цифровая валюта и цифровые токены.

Вопросы, связанные с криптовалютой, на данный момент регулируются государством и содержатся в законодательстве Республики Беларусь, как и цифровые токены. Так, в соответствии с Декретом Президента Республики Беларусь № 8 «О развитии цифровой экономики» от 21.12.2017 г. физические лица вправе владеть токенами и с учетом особенностей, установленных настоящим Декретом, совершать следующие операции: майнинг, хранение токенов в виртуальных кошельках, обмен токенов на иные токены, их приобретение, отчуждение за белорусские рубли, иностранную валюту, электронные деньги, а также дарение и завещание токенов.

Деятельность по майнингу, приобретению, отчуждению токенов, осуществляемая физическими лицами самостоятельно без привлечения иных физических лиц по трудовым и (или) гражданско-правовым договорам, не является предпринимательской деятельностью. Токены не подлежат декларированию [3].

Купля-продажа электронной музыки и компьютерной анимации относится к предпринимательской деятельности, и при этом автор электронной музыки и автор компьютерной анимации обладают авторскими правами на свои произведения. В соответствии со статьей 6 Закона Республики Беларусь «Об авторском праве и смежных правах» авторское право распространяется на произведения науки, литературы и искусства, являющиеся результатом творческой деятельности независимо от назначения и достоинства произведений, а также способа их выражения [4].

Продажа доменных имен также относится к предпринимательской деятельности. Примером может служить продажа аккаунта в той или иной сети или мессенджере, при этом под предпринимательскую деятельность будет подпадать только систематическая продажа доменных имен и, как следствие, получение прибыли от данных продаж.

Однако с игровым имуществом ситуация куда сложнее на данный момент. Существует достаточно большое количество площадок для продажи игрового имущества и вывода реальных денежных средств. Вся проблематика заключается в том, что игровой предмет имеет фактическую стоимость, которая, как правило, варьируется от уникальности данного предмета, при этом стоимость игрового предмета может

меняться в зависимости от падения популярности той или иной компьютерной игры или устранения уникальности игрового предмета. Так, примером игровой площадки может служить Steam. На данной платформе существует огромное количество игрового имущества, эквивалентного реальным денежным средствам, однако данная площадка не нарушает законодательство, и, более того, в соглашении данной игровой площадки в главе 3 пункте С абзаце 3 прописано, что пользователь не может обменивать игровые предметы на денежные средства [5].

Существуют сайты, нарушающие данные соглашения и обменивающие игровые предметы из стима на денежные средства. Примером таких сайтов являются cs.money, markteccsgo-new.ru, lis-skins.ru, которые способствуют развитию незаконной предпринимательской деятельности. В данном случае речь идет о миллионах у.е., которые не доходят до государства в виде налогов.

В соответствии с частью 1 статьи 13.3 Кодекса об административной ответственности Республики Беларусь предпринимательская деятельность, осуществляемая без специального разрешения (лицензии), когда такое специальное разрешение (лицензия) обязательно, либо с нарушением правил и условий осуществления видов деятельности, предусмотренных в специальных разрешениях (лицензиях), влечет наложение штрафа в размере от десяти до пятидесяти базовых величин, на индивидуального предпринимателя – от десяти до двухсот базовых величин с конфискацией до ста процентов суммы дохода, полученного в результате такой деятельности, или без конфискации, а на юридическое лицо – до пятисот базовых величин с конфискацией до ста процентов суммы дохода, полученного в результате такой деятельности, или без конфискации [2].

И в данном случае необходимо осуществить государственный контроль над данными сайтами и другим сайтами, занимающимися подобной деятельностью.

Оборот цифрового имущества – это обмен цифровым имуществом, в ходе которого одна из сторон получает прибыль.

Таким образом, цифровое имущество и его оборот – это необходимые термины, которые должны отражаться в законодательстве Республики Беларусь, и если вовремя не отрегулировать данный вопрос, то уровень незаконной предпринимательской деятельности и неуплаты налогов повысится и огромное количество денежных средств так и не дойдет до государства, вследствие чего данные факторы нанесут вред экономике нашей страны.

Список использованных источников

1. Гражданский Кодекс Республики Беларусь [Электронный ресурс] : 7 декабря 1998 г. № 218-З : принят Палатой представителей 18 декабря 2020 г. : одобр. Советом Респ. 19 ноября 1998 г. : в ред. Закона Респ. Беларусь от 13.11.2023 г. // ЭТАЛОН. Законодательство Республики Беларусь / Нац. центр правовой информ. Респ. Беларусь. – Минск, 2023.
2. Кодекс Республики Беларусь об административных правонарушениях [Электронный ресурс] : 6 января 2021 г. № 91-З : принят Палатой представителей 28 октября 1998 г. : одобр. Советом Респ. 18 декабря 2020 г. : в ред. Закона Респ. Беларусь от 17.06.2023 г. // ЭТАЛОН. Законодательство Республики Беларусь / Нац. центр правовой информ. Респ. Беларусь. – Минск, 2023.
3. О развитии цифровой экономики [Электронный ресурс] : Декрет Президента Респ. Беларусь, 21 дек. 2017 г., № 8 : в ред. Декрета Президента Респ. Беларусь от 18.03.2021 г. // ЭТАЛОН. Законодательство Республики Беларусь / Нац. центр правовой информ. Респ. Беларусь. – Минск, 2023.
4. Об авторском праве и смежных правах [Электронный ресурс] : Закон Республики Беларусь 17 мая 2011 г., № 262-З : в ред. Закона Респ. Беларусь от 09.01.2023 г. // ЭТАЛОН. Законодательство Республики Беларусь / Нац. центр правовой информ. Респ. Беларусь. – Минск, 2023.
5. Соглашение подписчика Steam [Электронный ресурс]. – Режим доступа: store.steampowered.com/subscriber_agreement. – Дата доступа: 26.11.2023.
6. Тумаков, А. В. Гражданско-правовые аспекты цифрового имущества [Электронный ресурс] / А. В. Тумаков, Н. А. Петраков // Вестник Московского университета МВД России. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru>. – Дата доступа: 25.11.2023.