

УДК 34:004

## **ПРАВО В ЭПОХУ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ: ПРОБЛЕМЫ И ПУТИ РЕШЕНИЯ**

*А. Д. Лидер*  
курсант 2 курса  
Омской академии МВД России,  
204-ПСП учебная группа  
Научный руководитель: *А. В. Честнов*,  
преподаватель кафедры  
конституционного и международного права  
Омской академии МВД России

В цифровую эпоху жизнь индивида, общества, государства усложняется по причине того, что протекает в двух пространствах — физическом и виртуальном. Эпоха Интернета наделила практически каждого неограниченными возможностями высказывать свою точку зрения. При отсутствии действенных правовых запретов произвольного обращения с информацией возможно конструирование новой дезинформации, например, путем тенденциозной интерпретации. Мировое сообщество столкнулось с такой проблемой в законодательстве, как создание новых правовых инструментов закрепления и регулирования прав граждан в связи с быстрым развитием информационного пространства [1].

Появление новых объектов и связанных с ними правоотношений в отсутствие специального регулирования сопровождается ситуацией, когда правовая система уже не способна предложить оптимальные решения. Вместе с тем с включением в имущественный оборот цифровых данных они не должны влиять на гарантированные Конституцией Российской Федерации права и свободы человека и гражданина. В Российской Федерации обеспечение защиты прав и свобод человека и гражданина при обработке его персональных данных осуществляется посредством Федерального закона от 27 июля 2006 г. № 152-ФЗ «О персональных данных». Его цель корреспондирует правилу ст. 152.2 Гражданского кодекса Российской Федерации об охране частной жизни гражданина [2].

Нынешние реалии показывают, что современный мир переходит от живого общения к виртуальной коммуникации. У нас появилась уникальная возможность общаться через Zoom, Discord, Телеграм, причем как в текстовом, так и в аудиоформате. Параллельно с этим у нас должна быть правовая закреплённость для безопасного распространения данных. К примеру, студия Electronic Arts (EA GAMES) использует лица и внешний вид футболистов в игре для при-

дания наиболее приближенной к реальности атмосферы [3]. Если цель этих действий заключается в извлечении прибыли, то согласие на использование (обнародование) изображения всегда необходимо [4]. Федеральным законом от 18 марта 2019 г. № 34-ФЗ в Гражданский кодекс Российской Федерации был добавлен новый объект гражданских прав — так называемые цифровые права. Касательно оборотоспособности цифровых прав в том виде, в котором они существуют сейчас, достаточно сложно сказать [5]. В действительности же цифровые права лишь характеризуют особые качества вещного права, в силу которых они требуют определенных особенностей учета.

---

1. Пашенцев Д. А., Залоило М. В., Дорская А. А. Смена технологических укладов и правовое развитие России : монография. М. : ИЗиСП : Норма : Инфра-М, 2021. 184 с. [Вернуться к статье](#)

2. Гринь Е. С. Виртуальный образ как объект правовой охраны // Актуальные проблемы российского права. 2020. № 6. С. 143–148. [Вернуться к статье](#)

3. Беккер К. Словарь тактической реальности [Электронный ресурс]. URL: <https://dic.academic.ru/dic.nsf/ruwiki/1188772> (дата обращения: 18.12.2021). [Перейти к источнику](#) [Вернуться к статье](#)

4. Ковалёва Н. Н. Основные направления цифровизации права // Российская общественно-гуманитарная наука перед вызовами современности : сб. ст. по матер. Междунар. науч.-практ. конф., Саратов, 25–26 янв. 2019 г. / под ред. В. С. Слобожниковой, И. В. Сулова. Саратов, 2019. 392 с. [Вернуться к статье](#)

5. Ломакин А. Цифровизация права // Трудовое право. 2017. № 9. С. 65–74. [Вернуться к статье](#)