

шения легитимности власти и работы над имиджем; применение электронных петиций для решения не глобальных, но важных вопросов жизни общества.

К проблемам, связанным с реализацией способов воздействия интернет-ресурсов на политическое управление, относятся следующие обстоятельства: распространение СМИ ложной или искаженной информации; невозможность полностью решить противоречивую ситуацию, связанную с проверкой достоверности информации, которая находится в Интернете; возможность использования деструктивной оппозицией глобальной сети в качестве своего продвижения; отсутствие во многих странах нужной технологической базы и определенных условий для активного внедрения современных технологий в сферу политики. Необходимо отметить, что политическая власть в различных регионах мира не рассматривает электронные петиции всерьез.

Сосуществование Интернета и политики является важным вопросом современности. Особое внимание уделяется возможности их своеобразного симбиоза. Различные интернет-ресурсы могут быть использованы для оптимизации механизмов политического управления. Однако Интернет имеет колоссальную силу, которую можно сравнить с гипнозом. Чем больше возможностей в нем появляется, тем тяжелее людям отказаться от него. Политическая сфера, как и другие сферы общественной жизни, в данных условиях просто вынуждены искать пути их совместного развития с интернет-ресурсами. В то же время все еще остались страны, в которых технологии глобальной сети плохо развиты или мало используются, что облегчает процесс управления обществом и контроль за информацией. Но успешный опыт многих стран, относящихся к развитым локальным цивилизациям, показывает, что использование различных интернет-ресурсов при осуществлении политического управления способно укрепить демократические процессы.

С. Винничек, Я. Лантас

КИБЕРСПОРТ КАК ОБЪЕКТ ОХРАНЫ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ СОБСТВЕННОСТИ

Одним из приоритетных направлений развития Республики Беларусь является пропаганда здорового образа жизни и популяризация спорта. В связи с этим на современном этапе перспективным можно считать развитие интеллектуального спорта. Главной составляющей здесь является элемент соревнования, где всегда есть победитель.

Отечественное законодательство киберспорт определяет как вид регламентированной соревновательной деятельности, предшествующей деятельности по подготовке к состязаниям, которая осуществляется при помощи смоделированного программным обеспечением виртуального пространства

между командами или отдельными участниками, а технологии выступают в роли спортивного инвентаря. Важным элементом виртуального спорта выступает создание игр и спортивных симуляторов. В связи с этим возникает вопрос о защите прав интеллектуальной собственности разработчиков, программистов и компаний, так как в мире наиболее остро стоит вопрос о теневом рынке контрафактных и пиратских копий такого продукта.

В Беларуси правовая охрана компьютерных игр регламентируется: Гражданским кодексом (главы 60–68); законами «Об авторском праве и смежных правах», «О товарных знаках и знаках обслуживания», «О патентах на изобретения, полезные модели, промышленные образцы».

Игровая компьютерная программа целиком является объектом авторского права, но юридически не определено, кто именно будет автором части, элемента такого объекта: видеоролика, музыки, меню игры и др. В видеоиграх также имеются аналогичные неохраняемые элементы: правила в определенном спортивном симуляторе, метод проведения, собственно идеи, методы, системы, способы, концепции и принципы; название, которое состоит из набора обычных слов или из одного слова; аудиовизуальные объекты, произведение графики и дизайна в самой игре.

Флаги стран, за которые участнику предоставляется возможность играть в составе сборных команд, а также гимны перед началом матча не являются объектами охраны. Однако, как и в случае с песнями, использование гимна должно осуществляться на основании лицензионного договора

Таким образом, благодаря высокому технологическому прогрессу в компьютерной индустрии виртуальный спорт с каждым годом динамично развивается и захватывает все игровые жанры и дисциплины. В Республике Беларусь создана правовая база для охраны авторских прав в сфере компьютерных технологий и программ, используемых в том числе и в киберспорте, однако существуют пробелы в законодательстве, связанные с защитой отдельных элементов указанных объектов интеллектуальной собственности.

П. Лебедченко, К. Биза

ЮРИДИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ВЫДАЧИ НОТАРИАЛЬНОЙ ДОВЕРЕННОСТИ В РЕСПУБЛИКЕ БЕЛАРУСЬ

В современном мире все отношения строятся на сделках, среди которых выделяют выдачу нотариальной доверенности. Вопросы оформления указанного документа в Беларуси регулируются статьями 186–190 Гражданского кодекса.

Согласно действующему законодательству, доверенность – это односторонняя сделка, которая представляет собой письменное уполномочие, выдаваемое одним лицом (представляемым) другому (представителю) для