

## **ЕННАН РУСЛАН ЄВГЕНОВИЧ**

Національний університет «Одеська юридична академія»,  
кандидат юридичних наук, доцент, доцент кафедри права  
інтелектуальної власності та корпоративного права

### **«ВІРТУАЛЬНА ВЛАСНІСТЬ» У КІБЕРПРОСТОРИ: СУТНІСТЬ ТА ПРАВОВА ПРИРОДА**

Правові проблеми віртуальної власності тісно пов'язані з проблемою ігрового простору, але мають особливу змістову специфіку та значення, що також виходить за межі власне ігрової індустрії, проте в іншому напрямі. Поява постійних ігрових просторів, таких як віртуальні світи та «несесійні» багатокористувацькі онлайн ігри, зумовила економічну цінність предметів, які нібито існують у таких віртуальних просторах. Однією із сучасних моделей монетизації багатокористувацьких онлайн-ігор є «умовно-безкоштовна» (*free-to-play*) модель, за нею гравець отримує безкоштовний доступ до основного ігрового функціоналу, а додатковий функціонал він може «докупити» в розробника за реальні гроші. Часто така практика не відповідає умовам користувацьких угод, однак питання легальності та належної правової форми таких угод лишається відкритим.

При цьому віртуальна власність, хоча вона й актуалізована історично саме щодо багатокористувацьких ігор, може існувати в будь-якому віртуальному просторі, що має ознаку постійності та моделюється комп'ютерними засобами, наприклад, у соціальній мережі, за умови, що в такому просторі в користувачів буде можливість обмінюватися інформаційними об'єктами.

Необхідно зауважити один інфраструктурний принцип організації віртуального світу, що робить можливим віртуальну власність як об'єкт (наразі умовно) правових відносин. По-перше, таке віртуальне середовище повинне мати ознаку достатньої постійності, щоб віртуальні предмети могли стати предметами соціальних відносин, які опосередковуються через Інтернет і програму-клієнт або інший формат доступу до гри. По-друге, користувачі в такій грі мають бути представлені достатньо помітними віртуальними репрезентаціями (аватарами), щоб можна було структурувати ці відносини за суб'єктним складом. По-третє, організація процесу взаємодії, зокрема і правила гри, має припускати можливість отримання у віртуальному просторі певних корисних властивостей віртуального предмета. При цьому в широкому значенні слова поняття «віртуальна власність» аналогічно може також екстраполюватись у «віртуальні послуги», тобто додатково чи альтернативно може також мати значення така ознака, як можливість користувачів здійснювати у віртуальному середовищі дій корисних один для одного.

За наявності архітектурних елементів створюються передумови для формування економічної цінності віртуальної власності та (чи) віртуа-

льних послуг для користувачів. Теоретичне значення цієї проблеми полягає в тому, що необхідно знайти належну правову оцінку (чи створити нову) для нового в економічному сенсі різновиду товару чи послуги, цінність якого обмежена одним конкретним віртуальним простором чи кількома взаємопов'язаними. Переважно ця системна проблема звертається, насамперед, до цивільно-правових конструкцій і може змусити по-новому поглянути на сталі концепції речових прав, прав інтелектуальної власності, послуг, майна чи інших, які поки не знайшли відображення в сучасному дискурсі. Можливо змоделювати, ґрунтуючись на емпіричному матеріалі про взаємодію користувачів між собою та з розробниками, як мінімум такі напрями розвитку юридичної практики в цій сфері.

**Юридичні конфлікти між користувачами та розробниками.** Якщо користувач вважає, що яке-небудь його право, пов'язане з грою, порушене розробниками, користувач може спробувати звернутися до суду за правовим захистом. У деяких випадках і в деяких юрисдикціях (наприклад, у Німеччині) суд може відмовити у вимозі, посилаючись на норму, згідно з якою вимоги, що виникли з організації ігор або участі в них, не підлягають судовому захисту, але в інших випадках суд може визнати можливим розглянути позов і винести ухвалу, зокрема й на користь гравця. Якщо предметом суперечки є віртуальна власність, від її правової кваліфікації залежить і вирішення суперечки.

**Юридичні конфлікти між користувачами.** У багатокористувацьких іграх і супутніх сервісах (наприклад, платформах онлайн-дистрибуції ігор, які мають елементи соціальної мережі) користувачі можуть вступати між собою у відносини з приводу віртуальних благ. З позиції розробників і у світлі створених ними правил гри та розроблених користувачьких угодах такі відносини можуть потрапити тільки в «сіру» зону, розробники їх не визнають. Проте не можна бути певними, що суд не підтримає вимогу одного гравця до іншого гравця, попри те, що буде написано в користувачькій угоді. Знову ж таки основна проблема, якщо суперечка має «економічний» або «майновий» характер, – визначення правової природи віртуальної власності.

**Юридичні конфлікти між розробниками та державою щодо оподаткування.** Віртуальна власність є основним джерелом прибутків від ігор для різноманітних ігрових компаній, і для таких компаній актуальні різні підходи до оцінки податкових аспектів своєї діяльності. Подекуди підходи ігрових компаній і держави можуть різнитися саме в контексті різноспрямованої правової оцінки природи віртуальної власності. На сьогодні відсутня визначеність у питанні правової кваліфікації віртуальної власності. Поміж основних підходів щодо теоретичного осмислення правової природи віртуальної власності, заснованих на теоретичних передумовах та наявній емпіричній (переважно правовій) практиці, що були узагальнені, наприклад, О. І. Савельєвим [1], – підходи, котрі передбачають невтручання правозастосовних органів у відносини в ігровому просторі, застосування положень речового права за аналогією, редукування віртуальної власності до предмета ліцензій-

них відносин, розгляд віртуальної власності як «іншого майна» у цивільно-правовому значенні. Крім цього, розглядається можливість описувати відносини з приводу віртуальної власності як послуги.

Термін «*віртуальна власність*» умовний, навіть більше, за змістом він є не юридичним, а економічним. Насправді, він не відображає правову природу віртуальних об'єктів з позицій речового права. При цьому застосування за аналогією норм речового права теоретично можливе та є одним зі способів вирішення цієї системної проблеми, хоча це сумнівно з позицій цивільного права. Проблематика віртуальної власності спочатку актуалізувалася щодо багатокористувацьких комп'ютерних ігор і віртуальних світів, хоча вона відбиває набагато ширшу предметну сферу, пов'язану із самостійною цінністю певних інформаційних об'єктів, їх фактичною та юридичною оборотоздатністю. Значний сегмент «ринку віртуальної власності» становить оборот, який часом потрапляє у «сіру зону» через заборону користувацьких угод (тобто на рівні саморегулювання), віртуальних предметів в іграх. Предметом угод між гравцями стає віртуальна зброя, їздові тварини, будинки тощо. Проте в ширшому значенні слова в межах різних віртуальних середовищ активно залучаються в оборот й інші інформаційні об'єкти – наприклад, акаунти в соціальних мережах. Проблема віртуальної власності стала предметом обговорення й усередині ігрової індустрії. Основний напрям правової практики, який розвивають ігрові компанії, передбачає максимально, наскільки це можливо відповідно до норм права, розглядати віртуальний світ як виключний об'єкт прав (чи, власне, об'єкт виключних прав) розробника гри. У цьому контексті з позицій індустрії проблема віртуальної власності має також розглядатися під кутом можливості та доцільності надавати гравцям яким-небудь обсяг прав (у значенні «реального» права) щодо віртуальних предметів.

Ринок цифрового контенту не обмежується лише наданням електронних примірників традиційних об'єктів авторського права та суміжних прав, а також віддаленого доступу до них. Ідеться про різноманітних персонажів онлайн-ігор і про віртуальні аналоги реальних об'єктів, які реалізуються у віртуальних світах на кшталт *Second Life* і придбаваються за реальні кошти. Багато онлайн-ігор і віртуальних світів мають розвинену віртуальну економіку з власною валютою, тобто стають джерелом доходів для правоволодільців. Деякі розробники віртуальних світів навіть запрошують економістів, які працюють над створенням моделей таких віртуальних економік [2]. Водночас правовий режим об'єктів віртуальної власності досі лишається незначним. Здебільшого такі питання регламентуються правоволодільцями того програмного продукту, в рамках межах якого циркулюють такі об'єкти. Як інструмент регламентації використовують угоди з кінцевим користувачем (*End User License Agreement, Terms of Service, Terms of Use*) [3].

Відносини, які виникають у віртуальному середовищі, схожі з відносинами в реальному фізичному світі: відповідні об'єкти можна

придбати за реальні гроші, для їх ідентифікації використовують засоби індивідуалізації, що є аналогічними товарним знакам, тощо. Те, що їх відрізняє від класичних відносин, які регулюються правом, – це «віртуальний» характер. З огляду на це, одним з перших питань, які вимагають вирішення, є питання визначення **віртуального світу**. Спеціалісти у сфері віртуальних технологій наводять як основні **ознаки віртуального світу** стабільність і динамічність [4]. Прояв стабільності полягає в тому, що віртуальний світ не припиняє свого існування з вимкненням користувачами своїх комп'ютерів. Прояв динамічності – у постійних змінах, які відбуваються в цьому світі. Визнання віртуальної власності власністю у правовому сенсі зумовить можливість відповідальності правоволодільців за внесення ними змін у віртуальний світ, що, своєю чергою, може призвести до збитків чи зниження вартості таких об'єктів [5].

**Право деяких країн** вже намагається **регулювати віртуальні відносини**. Так, *Китай* розробляє **віртуальне право** як частину програми з побудови конкурентоспроможної індустрії продажу об'єктів віртуальної власності [6]. Міністерство юстиції *Тайваню* 23 листопада 2011 р. видало Постанову, в якій зазначалося, що об'єкти віртуальної власності у правовому сенсі є відчужуваними та передаваними, а крадіжка таких об'єктів кримінально караною [7]. Аналогічні тенденції помітні й у *Південній Кореї*, де лише за рік було розглянуто близько 22 000 заяв про крадіжки об'єктів віртуальної власності [8]. На сьогодні оборот віртуальних об'єктів є практично нерегульованим у законодавстві більшості країн. Правозастосувачам зазвичай доволі важко провести паралелі між реальною власністю та математичними алгоритмами, що емулюють вигляд і функціонал об'єктів реального світу. Доводиться констатувати, що нині відносини, пов'язані з віртуальною власністю, переважно не отримують судового захисту.

### **Список використаної літератури:**

1. Савельев А. И. Правовая природа виртуальных объектов // Вестник гражданского права. 2014. № 1. С. 127–150.
2. *Freedman R. How to Make Real Money in Second Life: Boost Your Business, Market Your Services, and Sell Your Products in the World's Hottest Virtual Community*. McGraw-Hill. N.Y., 2008; *Terdiman D. The Entrepreneur's Guide to Second Life*. Indiana, 2008.
3. *Fairfield J. Virtual Property* // Boston University Law Review. 2005. N 85. P. 1050; *Benjamin Tyson Duranske. Virtual Law: Navigating the Legal Landscape of Virtual Worlds*. Chicago: ABA Publishing, 2008. P. 27.
4. *Benjamin Tyson Duranske*. Op. cit. P. 3; *Lipson A., Brain R. Computer and Video Game Law: Cases, Statutes, Forms, Problems & Materials*. 2009. P. 505–506.
5. *Bartle R. Bartle of Virtual Property*. The Themis Group. April 2004 // <http://www.themis-group.com/uploads/Bartle%20of3/o20Virtual%20Property.pdf>.
6. *Fairfield J. Virtual Property* // Boston University Law Review. 2005. N 85. P. 1085.
7. Taiwan Ministry of Justice Official Notation N 039030 (90).

8. *Mark Ward*. Does Virtual Crime Need Real Justice? BBC NEWS, Sept. 29, 2003 // <http://www.news.bbc.co.uk/2/hi/technology/3138456.stm>.

**Ключові слова:** віртуальна власність, віртуальні відносини, кіберпростір, віртуальний світ.

**Ключевые слова:** виртуальная собственность, виртуальные отношения, киберпространство, виртуальный мир.

**Key words:** virtual property, virtual relations, cyberspace, virtual world.

## **КИРИЛЮК АЛЛА ВОЛОДИМИРІВНА**

Національний університет «Одеська юридична академія»,  
доцент кафедри права інтелектуальної власності та корпоративного права,  
кандидат юридичних наук, доцент

### **ОСОБЛИВОСТІ ПРАВОВОГО РЕЖИМУ ТВОРІВ В ЕЛЕКТРОННІЙ ФОРМІ**

З появою і розвитком комп'ютерних мереж чимала частка результатів інтелектуальної діяльності знаходить електронну об'єктивну форму. Така форма, будучи запорукою більш зручного, простого і доступного використання творів, в той же час ускладнює попередження порушень авторського права. Питання використання результатів інтелектуальної діяльності в електронній формі і розміщення їх в мережі Інтернет, з їх широким розповсюдженням, викликали пильну увагу дослідників [1, с. 41].

Правове регулювання відносин щодо реалізації виключного права автора або іншого володільця авторських прав використовувати або дозволяти використання творів поширюється, в тому числі і на використання творів в електронній формі. Однак режим використання електронних творів має особливості, обумовлені їх об'єктивною формою. Враховуючи, що відносини щодо використання творів в мережі Інтернет є лише одним з видів використання творів в електронній формі, хотілося б вказати на першочергове значення форми творів. Сучасні дослідники сходяться на думці, що електронна форма є найважливішим фактором при використанні твору в мережі Інтернет [2, с. 12].

Розглядаючи електронну форму твору, можна говорити про неї в двох аспектах – концептуально-понятійному, і технологічному. На нашу думку, обидва підходи доповнюють один одного. Для того щоб юридична кваліфікація електронної форми твору була успішною, необхідно враховувати як загальнонаукові положення, що лежать в основі концепції розуміння форми твору (поняття, етимологія), так і технологічні особливості.

Загальноприйняте уявлення про результати творчої діяльності, що є об'єктами права інтелектуальної власності, виходить з презумпції їх нематеріальності. Це можна пояснити, перш за все, тривалою історич-