

ЛІТЕРАТУРА:

1. Вступ до приватного права: навчальний посібник / За ред. д.ю.н., професора Є.О. Харитонova. – Одеса : Юридична література, 2018. – 240 с.

Некіт Катерина Георгіївна,

*кандидат юридичних наук, доцент, доцент кафедри цивільного права
Національного університету «Одеська юридична академія»*

СПІВВІДНОШЕННЯ ВІРТУАЛЬНОЇ ТА ІНТЕЛЕКТУАЛЬНОЇ ВЛАСНОСТІ

В основу концепції віртуальної власності покладене припущення, що по-перше, деякі об'єкти у віртуальному просторі цілком схожі з об'єктами у фізичному світі (наприклад, відповідають таким ознакам, як конкурентоздатність, стійкість, взаємопов'язаність, можуть набуватись, відчужуватись, мають споживчу цінність тощо) і, по-друге, що інтелектуальна власність є відмінною від віртуальної власності, і слід запобігти зловживанням носіїв прав інтелектуальної власності, які перешкоджають виникненню прав віртуальної власності, посиляючись на ліцензійну угоду з кінцевим користувачем (EndUserLicenseAgreement – EULA).

Однак, думки дослідників стосовно співвідношення права віртуальної власності та права інтелектуальної власності розходяться. Оскільки віртуальна власність так само, як і інтелектуальна, є нематеріальною, вона досить часто змішується з інтелектуальною власністю [1, с. 288, 289; 2, с. 1-7; 3]. У такому випадку первинні права володільців інтелектуальної власності та усі з ними пов'язані регулюються ліцензійною угодою (EULA). Однак результатом такого підходу є обмеження прав віртуальної власності користувачів володільцями прав інтелектуальної власності. Саме це у значній мірі викликало до життя концепцію віртуальної власності. А отже, ідея полягає в тому, щоб розмежувати поняття інтелектуальної та віртуальної власності.

Інколи зустрічаються припущення, що інтелектуальна власність є складовою віртуальної власності, тобто що інтелектуальна власність є окремою категорією в рамках віртуальної власності. Так, Дж. Гонг групує віртуальну власність у чотири категорії: аватари, доменні імена, віртуальні рухомі речі та інтелектуальна власність [4]. Але видається, що змішувати поняття інтелектуальної та віртуальної власності не варто, оскільки поняття

віртуальної власності було впроваджено саме для позначення об'єктів, які існують не в матеріальному світі, а у віртуальній реальності.

Як зазначає Дж. Фейрфілд, онлайн ресурси не мають нічого спільного з інтелектуальною власністю. Навпаки, ці ресурси були розроблені, щоб мати однакові характеристики з реальними рухомими речами. Цей факт робить саме положення про право власності очевидним джерелом регулювання таких ресурсів [5, с. 1064]. Позиція Дж. Фейрфілда отримала підтримку у численних наступних дослідженнях. Ч. Блейзер зазначає, що єдина схожість між віртуальною та інтелектуальною власністю полягає в тому, що і та, і інша стосуються нематеріальних інтересів, однак на цьому їх схожість закінчується [6, с. 140].

Серед ознак віртуальної власності, Ч. Блейзер аналізує запропоновані Дж. Фейрфілдом та ним самим ознаки віртуальної власності з точки зору відмежування віртуальної власності від інтелектуальної. Так, конкурентоздатність об'єктів віртуальної власності, на думку Ч. Блейзера, є принципіальною відмінністю між віртуальною та інтелектуальною власністю. (під конкурентоздатністю тут розуміється така властивість об'єкту, за якій він може в конкретний час контролюватися однією особою – наприклад, користуючись імейл-адресою, користувач виключає усіх інших осіб від доступу до неї [5]). Інтелектуальна власність є не лише нематеріальною, але й неконкурентоздатною. Наприклад, слухаючи пісню, що збережена у MP3 форматі, слухач жодним чином не обмежує можливостей інших осіб слухати ту саму пісню. Обмеження у використанні інтелектуальної власності виникають не з властивості конкурентоздатності, а з виняткових прав, забезпечених законом. Таким чином, найпростішим та найефективнішим способом відмежування віртуальної та інтелектуальної власності є визначення, чи є власність конкурентоздатною за природою, чи лише захищеною виключними правами [6, с. 143].

Ще одна ознака віртуальної власності також спрямована на відмежування віртуальної та інтелектуальної власності. Стійкість – це властивість традиційної власності, якої часто не вистачає нематеріальним об'єктам. Наприклад, мелодія є постійною (стійкою) лише поки вона звучить. Мелодія захищається правом інтелектуальної власності лише після того, як фіксується на матеріальному носії, який, у той же час, є об'єктом права традиційної (приватної) власності. Отже, інтелектуальна власність характеризується як нематеріальна та нестійка. Навпаки, віртуальна власність, незважаючи на свою нематеріальність, є стійкою (постійною). Наприклад, користувач, який користується поштовим сервісом, небезпідставно очікує, що його електронні листи зберігаються місяцями,

навіть якщо він користується акаунтом лише кілька хвилин на день [6, с. 144-145].

Необхідність відмежування віртуальної та інтелектуальної власності може бути простежена завдяки аналізу кейсу *DorelvArel*, проведеному Дж. Морінджело. У справі йшлося про звернення стягнення кредиторами на доменне ім'я. Проблема, яка виникла, стосувалася того, що при підході, коли доменне ім'я захищається положеннями про торгівельну марку, воно є нерозривно пов'язаним із діловою репутацією компанії і в такому вигляді не представляє інтересу для кредиторів. З іншого боку, якщо доменне ім'я розглядати як окремих об'єкт віртуальної власності, воно набуває цінності, оскільки існує як самостійний об'єкт, який може бути відчужений за істотну суму грошей [7]. Не зупиняючись тут на відмінностях англо-американського та українського права, відзначимо лише, що в деяких випадках важливо кваліфікувати об'єкти саме як віртуальну власність та не змішувати поняття віртуальної власності з інтелектуальною.

Отже, категорія віртуальної власності була запропонована з метою захисту прав користувачів на віртуальне майно. Тому необхідно розмежовувати поняття інтелектуальної та віртуальної власності. Остання існує стосовно тих нематеріальних об'єктів, які відповідають ознакам конкуретоздатності, стійкості та взаємопов'язаності (можливості одночасно користуватися об'єктом віртуальної власності кільком особам, з попереднього дозволу власника).

ЛІТЕРАТУРА:

1. Hurter E. The international domain name classification debate: are domain names "virtual property", intellectual property, property or no property at all? CILJSA. 2009. № 42. P. 287-308.
2. Nelmark D. Virtual property: the challenges of regulating intangible, exclusionary property interests such as domain names. NW J Tech & Intell Prop. 2004. № 3. P. 1-23.
3. Stephens M. Sales of in-game assets: an illustration of the continuing failure of intellectual property law to protect digital-content creators. Texas LR. 2002. Vol. 80. P. 1513-1534.
4. Gong J. Defining and addressing virtual property to international treaties. B.U.J. Sci & Tech. L. 2011. № 17. P. 101-107.
5. Fairfield, J. Virtual property. Boston University Law Review [online]. 2005. Vol. 85. P.1047-1102. Available at: <https://ssrn.com/abstract=807966>.
6. Blazer Ch. The five indicia of virtual property. Pierce Law Review. 2006. Vol. 5. Available at SSRN: <https://ssrn.com/abstract=962905>.
7. Lastowka G. and Hunter D. The laws of the virtual worlds. California Law Review. 2004. Vol. 92(1). P. 1-73.