

Особливої уваги заслуговує проблема інтернет-залежності, оскільки саме вона розвивається найбільш масштабно та всеосяжно і зі свого боку нагадує складний пазл, що налічує безліч складових – від залежності від соціальних мереж до кібернетичної лудоманії, яка проявляється в нав'язливому захопленні відео- та комп'ютерними іграми.

В Україні розповсюджена саме кіберкомунікативна залежність. Так, за проведеними дослідженнями, перше місце за відвідуванням посідають саме соціальні мережі – 27% загалом серед молоді. Вищий показник у дівчат – 29,8%, менший у хлопців – 23,9%.

Отже, підсумовуючи все вище зазначене, можна зробити висновок, що віртуальний світ сьогодні став невід'ємною частиною людського життя. Поведінка особи у віртуальному середовищі є власним вибором кожної людини. Тобто кожен сам обирає для чого він використовує глобальну мережу Інтернет: чи для корисних цілей або навпаки.

#### **ЛІТЕРАТУРА:**

1. Аршинов В. И., Лебедев М. В. Постнеклассическая рациональность, виртуалистика и информационные технологии / В. И. Аршинов, М. В. Лебедев / Философские науки. – М.: Гуманитарий, 2007. – №7. – С. 9–29
2. Онищук О. Сучасна людина у просторі віртуальної реальності: Особливості соціокультурної трансформації. – 2014. – С. 34-39
3. Малімов В.І. Віртуальне спілкування і самотність людини. – С.111-118.

***Панчишин Олександр Віталійович, Чумаченко Аліна Володимирівна,***

*студенти 1 курсу магістратури*

*факультету цивільної та господарської юстиції*

*Національного університету «Одеська юридична академія»*

*Науковий керівник – к.ю.н., доцент Некіт К.Г.*

#### **ПРОБЛЕМАТИКА ВИЗНАЧЕННЯ ВІРТУАЛЬНОЇ ВЛАСНОСТІ**

Наразі, у зв'язку з стрімким науково-технологічним розвитком, все частіше у нашому житті з'являються нові явища, які потребують юридичного визначення та врегулювання. Так, досі неврегульованим залишається така категорія як віртуальна власність, та суспільні відносини, що виникають з приводу користування, розпорядження та володіння віртуальним майном. Зазвичай це стосується комп'ютерних ігор, для яких необхідне перебування гравців в мережі інтернет. Користувачі таких ігор вкладають у них не тільки

безліч фізичних та психологічних зусиль, але й придбають віртуальні речі за реальні гроші. Розмір аудиторії таких ігор може перевищувати десятки мільйонів. Наприклад, гра World of Warcraft має більше 11 мільйонів щомісячних підписок. У зв'язку з наявністю цієї специфічної категорії суспільних відносин та їх розповсюдженістю, існує велика кількість спорів, що виникають з приводу віртуальної власності. Проте в нашій державі, як і у більшості інших країн світу це питання досі залишається неврегульованим.

У науковій доктрині досі немає єдиної думки щодо визначення поняття “віртуальна власність”. Вона не є частиною матеріального світу, до неї неможливо доторкнутись. Але головною рисою віртуальної власності є існування її у віртуальному світі, тобто у альтернативному нефізичному світі. Відповідно до визначення, запропонованого Річардом Аланом Бартлом, віртуальний світ – це постійні середовища, що управляються комп'ютером та з якими можуть взаємодіяти відразу декілька користувачів. Якщо ніхто не буде взаємодіяти з цим світом, він втратить статус віртуальності, та перетвориться на абстрактний витвір мистецтва[1, с.34]. Схожі вимоги до “віртуальної власності” висунув Джошуа Феирфілд. У своїй роботі “Віртуальна власність” 2005 року він зазначив, що віртуальна власність повинна бути конкурентноздатною, постійною, та взаємопов'язаною. Під конкурентоздатністю він розуміє можливість мати економічну цінність, під постійністю збереження віртуального майна після виходу з гри, а під взаємопов'язаністю можливість взаємодіяти з цим майном декількох користувачів віртуального світу [4, с. 47]. Таким чином, робимо висновок, що віртуальна власність – це певне майно, що має економічну цінність, постійне, додатне до взаємодії, знаходиться у віртуальному світі та належить користувачу цього світу.

Досліджуючи питання віртуальної власності відповідно до законодавства України, приходимо до висновку, що законодавець не передбачив можливість отримати право власності на віртуальне майно. Відповідно до ст. 316 Цивільного Кодексу України, правом власності є право особи на річ, яке вона здійснює відповідно до закону за своєю волею, незалежно від волі інших осіб. А відповідно до ст. 179 ЦКУ, річчю є предмет матеріального світу щодо якого можуть виникати цивільні права та обов'язки. Враховуючи що віртуальна власність це майно, що існує у віртуальному світі, дана категорія не підпадає під регулювання цивільного законодавства.

У деяких країнах світу це питання вже врегульовано або має судові прецеденти. Так, у Китаї суд зобов'язав розробника віртуального світу повернути віртуальну власність користувачу у грі RED MOON. Через проблеми у комп'ютерному коді, хакери отримали доступ до аккаунту

користувача та викрали віртуальну власність на 1200 доларів США. Суд визнав провину розробників через недостатню захищеність коду гри та зобов'язав повернути викрадене майно на аккаунт користувача. Проте, найцікавіше, що суд визнав порушення права власності на віртуальне майно. У Європі також є судовий прецедент за яким віртуальна власність була визнана судом. Так, у Нідерландах було засуджено двоє неповнолітніх за крадіжку віртуальної власності. У цій справі суд Нідерландів вирішив, що похищене майно відповідає всім критеріям власності. Ця думка була обґрунтована наступним: по-перше було зазначено що майно має практичну цінність для власника; по-друге суд взяв до уваги той факт, що на території школи, де навчались неповнолітні, була розповсюдженою практика продажу такого майна; по-третє суд Нідерландів зазначив, що було здійснено перехід фактичного контролю над майном. Таким чином факт існування віртуальної власності було визнано європейським судом. Також необхідно звернути увагу на судовий спір, що виник у Білорусі. Під час розлучення суд визнав право спільної сумісної власності на майно у комп'ютерній грі та зобов'язав чоловіка забезпечити доступ до цього майна або виплатити дружині половину вартості цієї віртуальної власності [3].

Приходячи до висновку, зазначаємо, що у зв'язку з науково-технічним прогресом все частіше люди стають власниками віртуальної власності, що породжує суспільні спори з приводу володіння, користування та розпорядження віртуальним майном, та вимагає її юридичного закріплення. Саме тому пропонуємо внести зміни до законодавства та додати нову категорію власності, адже наразі це питання набуває все більше актуальності та необхідності.

#### **ЛІТЕРАТУРА:**

1. Братл А.Р. Pitfalls of Virtual Property–Themis Group Durham, 2004 – 34с.
2. Ерланк В. Introduction to virtual property// Електронний ресурс[режим доступу]: [http://www.scielo.org.za/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1727-37812015000700005](http://www.scielo.org.za/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1727-37812015000700005)
3. Кхомі М. Віртуальна власність в інтернет іграх з точки зору права// Електронний ресурс [Режим доступу]: [https://zakon.ru/blog/2017/1/27/virtualnaya\\_sobstvennost\\_v\\_internetigrah\\_s\\_to\\_chki\\_zreniya\\_prava](https://zakon.ru/blog/2017/1/27/virtualnaya_sobstvennost_v_internetigrah_s_to_chki_zreniya_prava)
4. Феірфілд Д. Virtual property – Boston University law review, 2005. – 1047 с.