

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ

Національний університет «Одеська юридична академія»

**ЄВРОПЕЙСЬКІ ОРІЄНТИРИ РОЗВИТКУ
УКРАЇНИ В УМОВАХ ВІЙНИ
ТА ГЛОБАЛЬНИХ ВИКЛИКІВ ХХІ СТОЛІТТЯ:
СИНЕРГІЯ НАУКОВИХ, ОСВІТНІХ
ТА ТЕХНОЛОГІЧНИХ РІШЕНЬ**

МАТЕРІАЛИ

Міжнародної науково-практичної
конференції

19 травня 2023 року

У двох томах

Том 2



Видавництво
«Юридика»
2023

УДК 005.332.2(4):316.42(477)"364""20"(062.552)
Є24

Рекомендовано до друку Вченою радою
Національного університету «Одеська юридична академія»
(протокол № 3 від 16.06.2023 р.)

За загальною редакцією **С. В. Ківалова**.

Відповідальний за випуск **М. Р. Аракелян**.
Матеріали видано в авторській редакції.

Європейські орієнтири розвитку України в умовах війни та
Є24 глобальних викликів XXI століття: синергія наукових, освітніх
та технологічних рішень : у 2 т. : матеріали Міжнар. наук.-
практ. конф. (м. Одеса, 19 травня 2023 р.) / за загальною редак-
цією С. В. Ківалова. – Одеса : Видавництво «Юридика», 2023. –
Т. 2. – 828 с.

ISBN 978-617-8263-40-9

Матеріали Міжнародної науково-практичної конференції «Європейські орієнтири розвитку України в умовах війни та глобальних викликів XXI століття: синергія наукових, освітніх та технологічних рішень». У другому томі збірника відображено наукові напрацювання вчених, практиків, військовослужбовців у теоретичній та емпіричній площині в умовах повномасштабного військового вторгнення у сферах адміністративного права та процесу, фінансового, морського та митного права, організації та вдосконалення судоустрою, прокуратури, інших правоохоронних органів, адвокатури. Висвітлено питання кримінального права, кримінально-процесуальних аспектів кримінального провадження та кримінологічних особливостей протидії злочинності в умовах воєнного стану, криміналістики, судової експертизи, психології та медицини у забезпеченні судочинства, цивільного та сімейного права, інтелектуальної власності та патентної юстиції, цивільного судочинства, господарського права та процесу. Розглянуто актуальні питання діяльності сучасних бібліотек у закладах вищої освіти, фізичної підготовки здобувачів вищої освіти.

Збірник розраховано на наукових та науково-педагогічних працівників, здобувачів вищої освіти, практичних працівників у сферах юридичної, економічної, соціологічної, політологічної, психологічної, філологічної наук, журналістики та кібербезпеки тощо.

УДК 005.332.2(4):316.42(477)"364""20"(062.552)

ISBN 978-617-8263-37-9 (у 2 т.)
ISBN 978-617-8263-40-9 (т. 2)

© Національний університет
«Одеська юридична академія», 2023

СЕКЦІЯ 24

АКТУАЛЬНІ ПИТАННЯ ПРАВА ІНТЕЛЕКТУАЛЬНОЇ ВЛАСНОСТІ ТА ПАТЕНТНОЇ ЮСТИЦІЇ

Керівник секції: доцент кафедри права інтелектуальної власності
та патентної юстиції,

кандидат юридичних наук, доцент А. В. Кирилюк

Секретар секції: доцент кафедри права інтелектуальної власності
та патентної юстиції,

кандидат юридичних наук Л. І. Галупова

ХАРИТОНОВА ОЛЕНА ІВАНІВНА

Національний університет «Одеська юридична академія»,
завідувач кафедри права інтелектуальної власності та патентної юстиції,
доктор юридичних наук, професор

КОНЦЕПЦІЯ «КОМП'ЮТЕРНОЇ СИМУЛЯЦІЇ» ТА КАТЕГОРІЯ «ВІРТУАЛЬНОЇ ВЛАСНОСТІ»

У добу інформаційних технологій, коли поняття власності та її розуміння як відносин щодо речей матеріальних, зазнало суттєвих змін, набула важливого значення, так звана, «віртуальна власність».

Своєю появою ця категорія завдячує іншому інноваційному поняттю – «віртуальна реальність», котре визначають як технічно сконструйоване за допомогою технічних засобів інтерактивне середовище створення і оперування об'єктами, подібними до реальних або уявних, на основі їхнього тривимірного графічного зображення, симуляції їхніх фізичних властивостей (об'єм, рух тощо), симуляції їхньої здатності впливати та бути самостійно присутніми у просторі [1, с. 184].

Отже перед тим як перейти до з'ясування поняття і сутності категорії «віртуальна власність», маємо визначитися з таким феноменом, як «віртуальна реальність» (яка не є «реальністю», а тому мала б називатися більш точно – «віртуальне середовище». Але, враховуючи поширеність існуючого найменування, далі будемо використовувати обидва позначення).

До того, як характеризувати «віртуальну реальність» стосовно ІТ-сфери, варто згадати, що методологічним підґрунтям появи та існування цього концепту можна вважати ідею, згідно якій ми взагалі існуємо у віртуальному світі, підставою виникнення якого вважається «комп'ютерна симуляція». Ця ідея останнім часом набуває

усе більшої популярності, будучи свого часу підґрунтям фільмів на кшталт «Матриці», поширюючись завдяки Інтернету, комп'ютерним іграм, інтерпретаціям квантової механіки, новітнім фільмам на цю тему тощо.

Враховуючи методологічне значення концепції «комп'ютерної симуляції» для розуміння сутності концепції «віртуальної власності», викладемо далі її основні положення та аргументацію життєздатності.

Корінням ідеї комп'ютерної симуляції нашого світу вважають погляди стародавніх греків щодо снів, марення, фантазмів. На такому підґрунті вибудовується висновок, що наше сприйняття реальності вже відокремлене від власне реальності, котра є просто електричним імпульсом, що інтерпретується мозком. Ми сприймаємо світ опосередковано і недосконало (з оптичними ілюзіями тощо).

Крім того, ми відчуваємо лише спрощену версію опосередкованої сенсорної інформації, оскільки спостереження нашого світу потребує надто багато обчислювальної потужності – тому й мозок поділяє її на евристику (або на спрощені, але корисні уявлення). Наш розум постійно шукає повторювані картинки, моделі, шаблони у нашому світі та підлаштовує їх під наше сприйняття.

Звідси випливає, що наше сприйняття вже відрізняється від власне реальності: це лише спроба мозку обробити вхідний потік сенсорних даних. Відтак, якщо наше сприйняття реальності залежить від спрощеного потоку інформації, не має значення джерело інформації (фізичний світ чи комп'ютерна симуляція, які постачають нас тією ж інформацією) [3].

Аби зараз симулювати Всесвіт, просто не вистачає обчислювальної потужності: при такій імітації (а йдеться про симуляцію кожної часточки Всесвіту) комп'ютер мав би бути більшим, ніж Всесвіт.

Однак є велика різниця між моделюванням Всесвіту і створенням віртуального відчуття життя у Всесвіті. Евристика допомагає увести в оману людський розум: розрахунки в режимі реального часу, відеопотоки тощо створюють відчуття, що все існує і не припиняється. Зменшення деталізації призводить до того, що наш розум не здатен відчутти різницю. Створюється Всесвіт, який тільки здається величезним. А зменшуючи деталізацію віддалених об'єктів, можна економити величезні обсяги обчислювальної потужності та генерувати об'єкти лише після їхнього виявлення. Наприклад, такий спосіб генерації використовується у грі No Man's Sky, завдяки чому кількість світів у ній практично нескінченна.

Названі та інші прийоми дозволили Ніку Бострому з Оксфорду запропонувати «аргумент моделювання (симуляції)» – логічний ланцюжок, що ґрунтується на певних припущеннях, котрі у залежності від точки зору дослідника можуть привести до висновку, що наш Всесвіт, напевне, змодельований.

Це наступні припущення: 1) Всесвіт можна змодельовати; 2) кожна цивілізація або вимирає до того, як стане технічно здатною моделювати Всесвіт, або втрачає інтерес до розвитку технології симуляції, або прогресує, поки не набуде технічної здатності змодельовати Всесвіт,

і моделює його; 3) як тільки це трапиться, таке суспільство створить безліч різних моделей; 4) коли модель досягне певного рівня (розвитку), вона створює власні імітації, котрі продовжують симуляції і збільшують їхню кількість. Звідси випливає, що вірогідність жити у реальному світі для нас є дуже незначною, незрівнянно меншою, ніж шанс на буття у світі віртуальному.

Якщо припустити, що наш Всесвіт є лише комп'ютерною моделлю, то маємо визнати, що: 1) по суті, він є інформацією; 2) визнання Всесвіту інформацією зумовлює висновок, що і ми також є інформацією; 3) якщо ми інформація, то наші тіла є лише відображенням, (втіленням) цієї інформації, на кшталт аватара; 4) оскільки інформація (у тому числі, людина) існує незалежно від певного об'єкту, то за наявності відповідного інструментарію її за бажанням можна копіювати, трансформувати тощо; 5) кожне суспільство здатне створити віртуальний світ, а також у змозі дати «особистісній» інформації новий аватар (позаяк на це необхідно менше ресурсів, ніж на створення Всесвіту).

Звідси випливає, що реальність – це інформація, як і ми. Симуляція є частиною реальності, котра її створює, а все, що народжується далі, уже моделюється з точки зору тих, хто був змодельований. Таким чином, реальність – це те, що ми отримуємо разом із чуттєвим досвідом. З погляду фізики, у квантовому просторі немає об'єктивності, лише суб'єктивна перспектива. Отже, усе «реально», поки ви це відчуваєте, бачите, розумієте, усвідомлюєте і засвоюєте з повсякденним досвідом. Всесвіт, що був змодельованим, так само реальний для своїх мешканців, як і справжній світ для нас [4].

Таке бачення «віртуального світу» (середовища) дає підстави для припущення, що за своєю сутністю комп'ютерні світи можуть вважатися породженням комп'ютерних ігор. Завдяки комп'ютерним іграм створюється такий різновид комп'ютерного світу, як віртуальна соціальна реальність, що є не об'єктивним, а суб'єктивно-об'єктивним явищем.

Віртуальна соціальна реальність складається з віртуальних соціальних інститутів. У свою чергу, саме завдяки таким інститутам набуває цінності «віртуальна власність», котра сьогодні вже не багатьох випадках є предметом вже не віртуальних, а реальних товарно-грошових відносин. Таким чином, є підстави для висновку, що і віртуальна власність, як і віртуальні світи, віртуальна реальність, є породженням комп'ютерних ігор. Одним з предметів відносин, що виникають в процесі гри, є реальні гроші, які використовуються для придбання віртуальних предметів. Надалі віртуальні відносини отримують все більший розвиток, стають всеохоплюючими і стосуються вже не лише ігор, а й того, що є змістом самого віртуального світу. Розвиваються торговельні відносини між користувачами, масового характеру набуває «купівля» і «продаж» як акаунтів (облікових записів), так і окремих закріплених за ними об'єктів – віртуальних предметів, ігрових та неігрових переваг тощо.

Варто зазначити, що суть визнання існування віртуальної власності полягає навіть не в віртуальності середовища, в якому виникають відповідні відносини, а у звільненні ідей від загальних обмежень простору,

часу, матерії, а також цензури. Конкуруючи з книгою, яка за своєю природою матеріальна, Інтернет повернув світу думок його початкову віртуальність. Стихія Інтернету – це інновації і комунікації, а не матеріальні речі. Традиційний світ і його правова система ґрунтуються на матеріальній економіці матеріальних благ, тоді як у Інтернеті основою добробуту є творчість людей, нематеріальна за своєю природою.

Враховуючи викладене вище, слід вести мову про право віртуальної власності, що існує у реальному світі і таке, що існує у нереальному (віртуальному) світі.

Право віртуальної власності у реальному світі – це право інтелектуальної власності (де йдеться не про право на річ, а про право на права).

Право віртуальної власності у віртуальному світі – це право власності на ігрові предмети (створені або придбані гравцем за віртуальну валюту або реальні гроші), віртуальна нерухомість, і все те, що перебуває у віртуальному світі і може бути об'єктом правочинів.

Таким чином, можна вести мову про формування особливого виду власності – віртуальної, що має нематеріальний характер.

Особливістю віртуальної власності вважають також те, що вона є категорією постіндустріального суспільства. У системі відносин власності постіндустріальної економіки виокремлюються відносини між економічними суб'єктами з приводу привласнення – відчуження немайнових (віртуальних) об'єктів, що функціонують переважно у віртуальному просторі та опосередковано представляють реальні відносини з приводу матеріальних і нематеріальних благ, на основі чого й характеризується категорія «віртуальна власність».

Віртуальна власність є теоретичним відтворенням розвитку відносин власності та характеризує нематеріальні об'єкти, що не є безпосередніми чинниками та результатами інтелектуального виробництва і виступають як відображення окремих властивостей матеріальних чи нематеріальних об'єктів та / або можливості певних дій чи утримання від них щодо цих об'єктів [2].

Список використаних джерел:

1. Иванов А. Е. Виртуальная реальность. История философии : энциклопедия. Минск : Интерпресс сервис, 2002. С. 184.
2. Степаненко С. В., Яковенко Л. І. Трансформація відносин власності в умовах постіндустріальної економіки. Полтава : Скайтек, 2009. 187 с. URL: <http://dspace.pnpu.edu.ua/bitstream/123456789/2837/1/Stepanenko.pdf>
3. Електронний ресурс. URL: <http://storyfox.ru/post/nash-mir-virtualen-udivitel'naya-teoriya-kotoraya-mozhet-stat-religiej-sovremennosti/>
4. Електронний ресурс. URL: <http://storyfox.ru/post/nash-mir-virtualen-udivitel'naya-teoriya-kotoraya-mozhet-stat-religiej-sovremennosti/>

Ключові слова: віртуальна власність, право віртуальної власності, комп'ютерна симуляція, віртуальний світ.

Key words: virtual property, virtual property law, computer simulation, virtual world.

Шамота Олександр Володимирович

Актуальні питання визначення гендерної рівності
в шлюбно-сімейних правовідносинах 547

Богомолова Валерія Сергіївна

Актуальні напрями вдосконалення процедури видачі
мікрокредитів в умовах воєнного стану. 550

Ващак Владислав Анатолійович

Ознаки саморегулювання в інтернеті 552

Веретільник Анна Ігорівна

Криптовалюти як об'єкт цивільних прав. 555

Колісниченко Сергій Васильович

Автомобільні дороги як об'єкт цивільних правовідносин 557

Маршук Юлія Сергіївна

Інформаційні права у сфері охорони здоров'я та їх захист. 559

Московчук Роксолана Петрівна

Виконання банківських договорів в умовах війни 562

Оскілко Олексій Олегович

Окремі питання захисту прав жінок-військовослужбовців
в Україні 564

Первак Анна Дмитрівна

Нормативно-правова регламентація соціального підприємства
як важливий крок у напрямку європейського розвитку України 567

Ткалич Максим Олегович,

Толмачевська Юлія Олегівна

Договір перевезення учасників спортивних змагань –
осіб з інвалідністю 569

Цуняк Ірина Геннадіївна

Валютні форварди 571

СЕКЦІЯ 24

АКТУАЛЬНІ ПИТАННЯ ПРАВА ІНТЕЛЕКТУАЛЬНОЇ ВЛАСНОСТІ ТА ПАТЕНТНОЇ ЮСТИЦІЇ

Харитоновна Олена Іванівна

Концепція «комп'ютерної симуляції» та категорія
«віртуальної власності» 574

Ульянова Галина Олексіївна

Стягнення компенсації за порушення авторських прав. 578

Бааджи Наталія Пилипівна

Академічна доброчесність як складова академічної культури 580

Галупова Лариса Ігорівна

Захист авторських прав на контент, розміщений
у соціальних мережах 584